La Ley de Propiedad Intelectual  
Grupo 8D

**Integrantes:**

*Víctor Hernández Justamante*

*Nikita Polyanskiy*

*Aarón García Villena*

*Carles Saez Marti*

*Luis Díaz Madero*

*Serhii Vidernikov*

Índice

[**1. Registro de programas**](#_fme2c4c5491z) **2**

[1.1 La Propiedad Intelectual](#_4y17yo8n9xsx) 2

[1.2 Ley de propiedad intelectual](#_q53wcrp7gnf4) 2

[1.3 Tipos de propiedad intelectual](#_m9jiwqlmquye) 2

[1.4 Derechos de la Propiedad Intelectual](#_k3g5qgwn0d3x) 3

[1.5 Transmisión de los derechos de Propiedad Intelectual](#_z6s85p3og1o) 3

[1.6 Cómo registrar nuestro proyecto software](#_b9c31j6lyj6j) 3

[**2. Uso de recursos (imágenes, música, etc)**](#_40x5pgxqf2nm) **4**

[2.1 Derechos de explotación](#_oslckhbjfki) 4

[2.2 Excepciones y límites](#_f47c0gdqf5eu) 4

[2.3 Fuentes de recursos de terceros](#_zb8ny8nihba7) 5

[**3. Software libre (freeware, shareware, copyleft, etc.)**](#_k1wzs4ahgylm) **5**

[3.1 Introducción](#_6ajwx83lpnjm) 6

[3.2 ¿El software libre y el código abierto es lo mismo?](#_k7l4hor7rdae) 6

[3.3 Las cuatro libertades](#_z186hnb3fucl) 6

[3.4 Frontera entre software libre y software privativo](#_ct7shak14s4d) 7

[3.5 Tipos de licencias](#_xctjoptso86) 8

[3.6 Ventajas y desventajas:](#_mbvy0zmpem6r) 8

[**4. Software privativo**](#_ey417ytvvcnd) **9**

[4.1 Introducción](#_qbhmbzi2pol8) 9

[4.2 Ventajas e inconvenientes](#_38j37pntowc5) 9

[4.3 Diferencias entre software privativo y libre](#_mezsnwy799ee) 10

[4.4 Software privativo y malware](#_u62kkuczf2tb) 10

[4.5 Tipos de licencias en software privativo](#_ffo1c31soflf) 11

[4.6 EULA](#_lxl3o1hljky6) 11

[**5. Nuevas formas de uso (licencias del software)**](#_8f5o2g7le674) **12**

[5.1 Modelos de negocio a través de internet](#_1bix821wi5gg) 12

[5.2 Plataformas donde publicar un proyecto](#_ki9d4y8ufh3v) 13

[5.2.1 Publicar software libre mediante las licencias GNU](#_jdlqmlchcrhr) 13

[**6. Bibliografía**](#_27u9vauiit2n) **14**

## 

## 1. Registro de programas

### 1.1 La Propiedad Intelectual

Según la OMPI (Organización mundial de la Propiedad Intelectual), la propiedad intelectual se refiere a las creaciones del intelecto: obras de arte, invenciones, programas informáticos, marcas… La Propiedad Intelectual como cualquier otro derecho de propiedad permite al autor beneficiarse de su trabajo al tener control sobre la forma en que se utiliza su propiedad.

Los derechos de autor se aplican a todo tipo de obras: libros, música, pinturas, esculturas, películas, programas informáticos, bases de datos, anuncios, mapas, dibujos técnicos y muchos más.

Los derechos de propiedad intelectual son fundamentales. Los inventores, trabajadores y empresas dedican mucho tiempo, dinero y energía al desarrollo y la innovación por lo que se les debe recompensar de manera justa protegiendo su propiedad intelectual. Las nuevas ideas son métodos que usa la humanidad para avanzar por lo que es importante fomentar esto de manera adecuada.

### 1.2 Ley de propiedad intelectual

La normativa que regula la propiedad intelectual es la aprobada por el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril. Actualmente existen más de 25 tratados internacionales sobre la propiedad intelectual administrados por la OPMI.

### 1.3 Tipos de propiedad intelectual

Se reconocen cuatro tipos de propiedad intelectual:

**-Patentes:** Derecho exclusivo a producir, usar y vender una invención. Generalmente caducan a los 20 años

**-Copyright:** Protege la idea o concepto de la invención. Da derecho exclusivo al propietario a copiar, modificar y distribuir o vender esas copias o modificaciones de la propiedad al público. Se utiliza ™ para marcas comerciales no registradas y ® para marcas registradas.

**-Secreto comercial:** Proceso, herramienta, mecanismo o fórmula que no está disponible al público y el propietario desea mantenerlo oculto a este para tener ventaja con sus competidores.

**-Marca comercial:** Tipo de expresión que se utiliza para distinguir un producto o marca en particular.

### 1.4 Derechos de la Propiedad Intelectual

La propiedad intelectual otorga una serie de derechos:

**-Derechos conexos:** Engloba los derechos de las personas o grupos que participan en la labor creativa pero no reúnen los requisitos para gozar de protección por derecho de autor. La protección es similar a los derechos de autor.

**-Derechos de autor:** Incluye los derechos morales y los derechos patrimoniales.

En cuanto a los **derechos morales** acompañarán toda la vida al autor ya que son irrenunciables. Les permite el reconocimiento de la condición de autor de la obra y el nombre del artista sobre sus creaciones. Puede exigir la integridad y la no alteración de la obra.

En cuanto a los **derechos patrimoniales**, estos implican el control de la distribución de una obra, lo que le permite impedir que cualquier persona copie o utilice su obra sin permiso. También permite el derecho a su distribución por venta, alquiler, donación o préstamo.

### 1.5 Transmisión de los derechos de Propiedad Intelectual

Los derechos morales son intransferibles, solo se pueden transferir los derechos patrimoniales y ser objetos de transacción. Mediante una licencia el titular de un derecho puede acordar utilizar su obra bajo unas condiciones. Mediante una cesión puede dar o vender los derechos a alguien y que se convierta en su nuevo titular. En caso de fallecimiento sus herederos o sucesores tomarán sus derechos patrimoniales.

### 1.6 Cómo registrar nuestro proyecto software

En España, donde se aplica en Convenio de Berna, el software no se patenta sino que se registra. Para obtener la protección de nuestro software necesitaremos inscribirnos en el Registro de la Propiedad Intelectual, que depende del Ministerio de Cultura y Deporte.

A la hora de registrar se deberán adjuntar los siguientes requisitos junto a los impresos de registro de propiedad intelectual: Todo el código fuente digitalmente sin comprimir y legible en cualquier PC, el ejecutable para que pueda ser examinado sin necesidad de tratamiento previo y sin comprimir, y por último de manera opcional, una memoria en soporte papel en la que consta: una descripción del software, lenguaje de programación, entorno operativo, listado de ficheros y diagrama de flujo.

A la hora de entregar si elegimos el registro telemático deberemos seguir los siguientes pasos:

-Contar con certificado digital.

-Entrar en la página del ministerio eligiendo comunidad autónoma.

-Seleccionar programas de ordenador como obra a registrar.

-Completar el formulario.

-Adjuntar obra y documentación.

-Abonar tasas.

-Firmar digitalmente.

-Descargar justificante.

## 2. Uso de recursos (imágenes, música, etc)

Los recursos han sido creado por un autor, que tiene los derechos de explotación de la obra. Para poder ejercer este derecho de manera total, es necesario dar a los autores la facultad de autorizar o prohibir ciertos usos de su obra. Esto se articula mediante los derechos de autor y sus límites. Estos derechos son el derecho de distribución, el de reproducción, el de transformación y el de comunicación pública. Después de un determinado tiempo la obra pasa a ser de dominio público, revocandose los derechos del autor sobre la obra.

### 2.1 Derechos de explotación

* Derecho de reproducción: Mediante este derecho el autor puede autorizar o prohibir a otra persona reproducir públicamente una obra o una copia, con el fin de explotarla. Es uno de los derechos más básicos en la ley de propiedad intelectual, ya que la reproducción es la manera principal de explotar una obra.
* Derecho de distribución: Se entiende por distribución poner a disposición pública, pudiendo utilizar para ello diferentes métodos, como la venta, el préstamo o el alquiler. La distribución se perfecciona en el momento se publica el contenido, sin ser necesario que otra persona adquiera dicho contenido.
* Derecho a la comunicación pública de la obra: La comunicación pública de una obra es permitir acceso público a ésta, sin ser necesaria la distribución a las personas que acceden. Algunas formas de comunicación pública son, por ejemplo, la difusión por una emisión de radio o la exposición pública.
* Derecho de transformación: Se considera transformación a una obra resultante de una modificación (obra derivada) a otra obra preexistente (obra original). Si se autoriza la transformación sobre una obra original, los derechos sobre la obra derivada pertenecen al autor de ésta, y no al autor de la original.

### 2.2 Excepciones y límites

Existen ciertos límites y excepciones a los derechos de autor por los cuales no es necesario pedir autorización para ciertos usos de la obra. Es decir, hay algunas formas de uso de la obra que están permitidas sin pedir autorización al autor y que están regulados en los siguientes casos:

* Copia privada: No se necesita autorización para la reproducción, en cualquier soporte, de obras ya divulgadas siempre que sea llevado a cabo por una persona física para su uso privado. Es necesario que haya una intención de lucro.

* Préstamo: La puesta a disposición de originales y copias de una obra para su uso por tiempo limitado sin beneficio económico, siempre que dicho préstamo se lleve a cabo en establecimientos accesibles al público. Por ejemplo, bibliotecas y centros similares.
* Parodia: Para que se considere una parodia es necesario que cumpla estos tres requisitos:
  + No puede haber confusión entre la obra original y la parodia.
  + No se dañe la obra original.
  + No se cause daño al autor de la obra original.

Es importante que no se cause perjuicio al autor de la obra original ni que no se vaya

en detrimento de la explotación normal de las obras a las que se refieran.

* Libertad de panorama: Las obras situadas permanentemente en parques, calles o plazas u otras vías públicas pueden ser distribuidas y comunicadas libremente por medio de pinturas, dibujos, fotografías o procedimientos audiovisuales.
* Citación: Se puede citar una obra siempre que:
  + Sea una obra ya divulgada.
  + Se incluya a título de cita o comentario.
  + Se realice con fines docentes o de investigación.
  + Se indiquen las fuentes y el nombre del autor de la obra.

Un ejemplo de esto pueden ser las revistas de música o de pintura.

* Ilustración con finalidad docente o de investigación: El profesorado de la educación reglada impartida en centros educativos, no necesitarán autorización por el autor o editor para realizar actas de reproducción, distribución y comunicación pública de fragmentos de obras, cuando se cumplan las siguientes reglas:
  + Que estas acciones se hagan para la ilustración de sus actividades.
  + Que se trate de obras ya divulgadas.
  + Que las obras no tengan condición de libro de texto a no ser que se trate de actas de reproducción para comunicación pública o actas de distribución de copias para el personal investigador.
  + Que incluya el nombre del autor y fuente a no ser que sea imposible.

### 2.3 Fuentes de recursos de terceros

En internet hay múltiples fuentes donde encontrar recursos en todo tipo de formatos, como por ejemplo imágenes, modelos 3d o programas de software. A continuación se indican algunos formatos y algunos lugares en internet donde conseguir recursos en ese formato:

* Imágenes: pexels, pixabay.
* Música: fiftysounds, freeaudiolibrary
* Software: github
* Otros: turbosquid

En estas páginas podemos encontrar recursos libres de derechos de autor o recursos de los cuales tendremos que comprar las licencias si queremos utilizar para uso comercial.

## 3. Software libre (freeware, shareware, copyleft, etc.)

### 3.1 Introducción

El software libre se puede definir como aquel software cuyo código fuente puede ser estudiado, modificado y utilizado libremente con cualquier finalidad y redistribuido con mejoras. El movimiento del software libre viene encabezado por el experto informático Richard Stallman y su organización Free Software Foundation.

### 3.2 ¿El software libre y el código abierto es lo mismo?

A pesar de que el código abierto y el software libre comparten objetivos, estos difieren. La diferencia principal radica en que el software libre prioriza las cuestiones éticas y morales relacionadas con el software y el código abierto destaca como prioritarios los aspectos técnicos ante cualquier discusión moral respecto a las licencias y derechos.

### 3.3 Las cuatro libertades

Un software es libre si otorga a los usuarios de manera adecuada las denominadas cuatro libertades:

1. Libertad de **usar** el programa, con cualquier propósito: Cualquier persona puede usar el software sin tener que comunicarlo a ninguna entidad.
2. Libertad de **estudiar** cómo funciona el programa y modificarlo: Adaptarlo a las necesidades del usuario es una condición necesaria del software libre.
3. Libertad de **distribuir** copias del programa:Existe la libertad del usuario para redistribuir copias con o sin modificaciones. Ya sea de forma gratuita o no.
4. Libertad de **mejorar** el programa y hacer públicas esas mejoras, de forma que se beneficie la comunidad.

Un programa libre debe ofrecer las cuatro libertades a todo usuario potencial que obtenga una copia del software y haya respetado las condiciones de la licencia libre que cubre el software en cualquier distribución anterior del mismo. Privar de alguna de esas libertades a ciertos usuarios, o exigirles un pago de dinero, equivale a no garantizarles las libertades en cuestión, lo que hace que el programa no sea libre.

El software distribuido bajo una licencia de software más restrictiva y que no garantiza el cumplimiento de estas cuatro libertades, se denomina software no libre. Las leyes de la propiedad intelectual reservan la mayoría de derechos para el dueño del *copyright.* El software dispuesto bajo una licencia de software libre rescinde la mayoría de los derechos reservados.

### 3.4 Frontera entre software libre y software privativo

**Copyleft**

Este término hace referencia al método general para liberar un programa u otro tipo de trabajo, requiere que todas las versiones modificadas y extendidas también sean libres.

La manera más sencilla de hacer que un programa sea software libre consiste en ponerlo de dominio público, sin copyright. Esto permite compartir el programa y sus mejoras a quienes así lo deseen. Esto también posibilita que otra gente convierta el programa en software privativo.

El copyleft es también un incentivo para que otros programadores se sumen al software libre. Por este motivo existen algunos programas libres como GNU para C++.

**Freeware**

Se puede definir como programa informático cuya distribución es gratuita. Sin embargo la diferencia con el software libre es que los usuarios no pueden modificar el código ya que se mantiene el copyright, por lo tanto solo se puede usar según lo establecido por la licencia.

Este concepto se ha extendido en el campo de la informática y del software debido a las facilidades que suponen el contar con este tipo de herramientas gratuitas.

Algunos ejemplos bastante conocidos son Mozilla Firefox y Gimp. En el ámbito de los videojuegos también encontramos freeware en los juegos que popularmente se denominan como free to play.

**Shareware**

Se define como una distribución de software en la que el usuario puede evaluar de forma gratuita el producto pero con limitaciones en funcionalidades, en el tiempo de uso o avisos indicando que son versiones de prueba.

Su objetivo es que tras la prueba, los usuarios compren la versión de pago con todas sus funcionalidades y sin limitaciones. En resumen, es una estrategia de marketing.

Algunos ejemplos conocidos de este tipo de distribución son Winrar o Malwarebytes.

### 3.5 Tipos de licencias

Existen numerosas licencias referidas al software libre, Con estas licencias , el desarrollador tiene la posibilidad de elegir la que considere más conveniente para su trabajo. Algunas a destacar son las siguientes:

**Licencias BSD:**

Son unas licencias permisivas de software libre. Estas licencias permiten modificar y distribuir libremente el código del software en el formato fuente o binario siempre que conserve una copia del aviso de derechos de autor, la lista de condiciones y el descargo de responsabilidad.

**Licencias GPL:**

La licencia pública general de GNU es la licencia de código abierto más popular que existe. Su creador fue Richard Stallman con el propósito de proteger el software GNU. GPL está considerada como la primera licencia copyleft, de esta forma cualquier código fuente licenciado bajo GPL debe estar disponible y accesible. El software licenciado bajo GPL es totalmente gratuito.

**Licencias creative commons:**

Se basa en cuatro condiciones:

1. No comercial: No se permite usar el software con fines comerciales.
2. No derivadas: No se permite modificar el código fuente.
3. Atribución: Siempre que se reconozca y se cite a su autor será posible distribuir, exhibir y representar dicho software.
4. Incluye la creación de obras derivadas siempre que se mantenga la licencia original.

### 3.6 Ventajas y desventajas:

Existen numerosas ventajas del software libre pero a continuación voy a nombrar algunas:

* **Accesible:** Cualquier persona con un ordenador tiene acceso a software libre por defecto.
* **Independiente:** No depende de grandes fabricantes y eso permite que los usuarios decidan cuándo realizar actualizaciones o mejoras.
* **Bajo coste:** Es más económico ya que los usuarios no tienen que invertir en licencias. Y el desarrollo del software va a tener un costo más bajo que la competencia.
* **Menos errores:** Con la colaboración de todos los usuarios y programadores es posible la corrección de errores a una velocidad alta.

De la misma forma también existen muchas desventajas a destacar:

* **No hay garantía:** Al ser perteneciente a la comunidad no existe un responsable que dé la cara.
* **Poca publicidad:** Se caracteriza por no tener publicidad o ser más de boca a boca por recomendaciones de otros usuarios.
* **Calidad:** La calidad del software la produce la comunidad. Si no hay actividad en el proyecto tampoco habrá calidad.
* **Versiones:** Cualquier usuario puede crear una versión del software y esto puede crear una fragmentación del mercado y confusión para el usuario.

## 4. Software privativo

### 4.1 Introducción

Denominamos **software privativo** (también conocido como propietario o no libre) al software que no permite el acceso libre al código fuente, solo se encuentra a disposición de los desarrolladores y solamente ellos pueden modificar, adaptar o visualizar el código. A menudo el uso de este tipo de software tiene un coste de **licencia** para su uso.

Para la Fundación para el Software Libre (FSF) este concepto se aplica a cualquier software

que no es libre o que sólo lo es parcialmente (semilibre), sea porque su uso, redistribución o modificación está prohibida, o requiere permiso expreso del titular del software.

En este tipo de software una persona física o jurídica (compañia, corporación, etc) posee los

**derechos de autor** sobre un software y tiene la posibilidad de controlar los **derechos del usuario** sobre su programa, y de recoger datos sobre uso del programa de los usuarios.

En general el software privativo es más utilizado, pero la tendencia actual es el aumento de usuarios de **software libre**, con la principal ventaja del ahorro de dinero que supone.

Un software privativo puede ser tanto un sistema operativo (Windows, MacOS), como aplicaciones comerciales (Photoshop, TeamViewer).

### 4.2 Ventajas e inconvenientes

Para empezar veremos ventajas del software privativo frente al software libre. Una de las más importantes es la posibilidad de recibir **soporte** por parte de la empresa, contactar con el proveedor de software y solucionar problemas. A continuación mencionaremos las **actualizaciones** frecuentes con correcciones de errores proporcionan estabilidad y seguridad. Además, mucho software del sector tiende a garantizar estándares de **calidad**, ya sea de interfaz o apariencia como de funcionalidad. Aparte podemos decir que es más fácil de adquirir

Pero todo lo mencionado anteriormente no siempre se cumple. Así el software se puede abandonar, ya sea por que la empresa esté ocupada con otros proyectos, está en bancarrota o se integre dentro de otra empresa más grande que decide no seguir adelante con el software. Esto hace imposible recibir soporte o actualizaciones.

Entre las desventajas más importantes cabe destacar que está **prohibida** la **modificación**, **copia** y tiene **restricciones de uso**. Todo ello nos lleva a que no disponemos del código fuente y solo podemos confiar en el propietario, pero de ello hablaremos en el apartado de malware. Además de todo lo mencionado anteriormente el **coste** de desarrollo es **mayor**, puesto que se desarrolla en las **empresas grandes** y por lo general no existen aplicaciones para todas las plataformas.

### 4.3 Diferencias entre software privativo y libre

Puesto que ya hemos definido en los apartados anteriores el software libre y software privativo no vamos a volver a poner las definiciones ni explicar que es.

Las mayores diferencias entre el software privativo y software libre están en las libertades de uso. El software libre, como su propio nombre indica, permite las cuatro libertades, es decir, libertades de usar, estudiar, distribuir y mejorar, de lo contrario no se trata de **software libre**.

Mientras que el **software privativo** se apoya en parte jurídica con la cual la persona o la empresa pueden restringir una o varias de las libertades de uso. El software suele tener un coste elevado y desarrollado por las empresas grandes. Además no disponemos de código fuente lo cual puede ser peligroso y debemos confiar en el propietario.

Sabiendo esto, nos podemos preguntar si el software que desarrollamos debe ser privativo o libre. Lo que elijamos dependerá de nuestros propósitos o metas. Si nuestro proyecto, por ejemplo, es una aplicación móvil y es comercial definitivamente debemos ponerlo como software privativo. Mientras que si nuestro objetivo es proporcionar libertades a los usuarios debemos elegir software libre.

Aunque antes los programas privativos eran los más conocidos, con el paso del tiempo el software libre ha ganado millones de usuarios por todo el mundo y logrando poner soluciones a las partes débiles del software privativo.

### 4.4 Software privativo y malware

El software privativo, en algunos casos, puede estar relacionado con el malware, software diseñado para dañar equipo de usuario, robar datos etc. Esto se debe a que el usuario final no puede comprobar el código fuente, pudiendo el propietario insertar malware con una actualización lo cual nos pone en una posición vulnerable. Así podemos encontrar muchos tipos de injusticias y unas listas largas de problemas encontrados en el software privativo

### 4.5 Tipos de licencias en software privativo

A continuación destacamos las **licencias de software** privativo más comunes:

**- Licencias OEM**

Las licencias OEM son las que da el fabricante del software al fabricante de los equipos para instalar el programa (por ejemplo el sistema operativo Microsoft Windows cuando nos compramos un nuevo ordenador).

**- Licencias Retail**

Son el tipo de licencias que los usuarios, por lo general, pueden adquirir directamente de los

proveedores del software o a través de tiendas. Este tipo de licencias permite vincular el software a una cuenta.

**- Diferencias entre licencias OEM y licencias retail**

Estos dos tipos de licencias se parecen bastante pero son diferentes. Las licencias OEM se distribuyen de forma masiva de un software y se vende directamente a los distribuidores, respecto a las licencias retail, su venta está más enfocada en la venta al por menor de un software y depende de que el usuario lo compre en una tienda o por internet.

**- Licencia de software de volumen**

Su destino son los grandes usuarios (empresas) y el contrato de adquisición estipula un determinado número de equipos que pueden utilizar el mismo software.

### 4.6 EULA

Un **acuerdo de licencia de usuario final** (EULA) es un contrato donde se indican las **condiciones y limitaciones** que se deben aceptar por parte del usuario para utilizar un software propietario.

Se trata de un contrato donde se comprometen y protegen el **usuario** y el **fabricante** delimitando los derechos y deberes del usuario sobre el producto adquirido. Suelen incluir cláusulas relacionadas con **leyes de propiedad intelectual** e industrial e información sobre la responsabilidad de la empresa.

Normalmente es necesario que se acepten las condiciones para poder hacer uso del software.

Algunos casos en los que se podría necesitar un EULA son los siguientes:

* cuando la ley obliga a proporcionar información sobre los derechos del consumidor (especialmente los derechos de desistimiento y cancelación);
* cuando hay diferentes niveles de usuario (por ejemplo, usuarios registrados y no registrados);
* cuando la plataforma permite a los usuarios vender o intercambiar productos con otros usuarios;
* cuando se procesan pagos y/u otros datos confidenciales de los usuarios
* cuando el software o servicio cuyo uso indebido podría causar daños;

## 5. Nuevas formas de uso (licencias del software)

Ante el claro avance tecnológico de estos últimos años, la gran mayoría de empresas se están viendo en la obligación de seguir evolucionando para adaptarse mejor a los nuevos modelos de negocio , creando así nuevas formas de ofrecer sus productos en base a nuevas necesidades y nuevos formas de adquirir valor.

### 5.1 Modelos de negocio a través de internet

Internet es hoy en día el lugar más utilizado para crear tu negocio, teniendo diferentes formas de adquirir valor a través de servicios y productos:

**Suscripción**: Este modelo funciona a través de un pago del cliente que le ofrece unos determinados servicios/productos durante un periodo de tiempo limitado. Las ventajas de este negocio es que te permite tener controlado a los clientes durante su tiempo de uso, además de realmente realizarle al usuario una especie de alquiler de algún producto o servicio. Es fundamental la actualización diaria de este tipo de negocio para su correcto funcionamiento.

**Publicidad:** Es uno de los más comunes , usado en aplicaciones,webs,periódicos, etc. Consiste en añadir avisos de publicidad en estos.

**Micropagos:** Consiste en añadirle a un sistema de negocio, una serie de pagos no obligatorios con el fin de hacer una mejor experiencia del producto.

**Premium/Freemium:** Este modelo consiste en ofrecer un producto/servicio con ciertas limitaciones o incompleto, con el fin de que si buscas esos privilegios debes de pagar una cantidad. La gran mayoría de los servicios de hoy en día tienen su versión premium, para que sea necesario pagar para tener una experiencia completa.

**Bundled:** Consiste en vender varios productos similares o relacionados a un precio menor con el fin de vender ambos. Con este método se ha conseguido vender una gran cantidad de productos que si uno adicional serían a vista de la gente , menos útiles.

**E-Commerce:** Se trata de una tienda con una página web o aplicación para la adquisición de sus productos. Hoy en día prácticamente todas las tiendas tienen su portal web.

### 5.2 Plataformas donde publicar un proyecto

Existen varias pero las más usadas son:

**Github:** Git es un sistema de control de versión distribuida, lo que quiere decir que la base del código entero y su historial se encuentran disponibles en la computadora de todo desarrollador, lo cual permite un fácil acceso a las bifurcaciones y fusiones. Es usada por el 87% de los desarrolladores.

**SourceForge**:Es una central de desarrollos de software que controla y gestiona varios proyectos de software libre y actúa como un repositorio de código fuente.

#### 5.2.1 Publicar software libre mediante las licencias GNU

Este es un breve resumen de lo que usted tiene que hacer para publicar un programa bajo una licencia GNU:

- Obtenga de su empleador o institución académica una declaración de renuncia al copyright. -Incluya en cada archivo las notas de copyright apropiadas. Asegúrese de indicar claramente qué versiones de la licencia pueden utilizar los usuarios. -Añada un archivo COPYING que contenga una copia de la GPL o la AGPL de GNU. -Añada también un archivo COPYING:LESSER que contenga una copia de la LGPL de GNU, en caso de que utilice esta licencia. -Incluya una nota de licencia en cada archivo. -(Si utiliza la AGPL) haga que el programa ofrezca copias del código fuente.

#### 

## 6. Bibliografía

1.

<https://www.wipo.int/about-ip/es/>

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual/preguntas-mas-frecuentes/la-propiedad-intelectual.html>

<https://www.uma.es/ficha.php?id=135174>

<https://cpl.thalesgroup.com/es/software-monetization/protecting-software-intellectual-property>

<https://protecciondatos-lopd.com/empresas/registrar-software/>

2.

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/propiedadintelectual/la-propiedad-intelectual/preguntas-mas-frecuentes/>

<https://www.derechosautor.com>

<https://bibliotecnica.upc.edu/es/propietat-intellectual/propietat-intellectual-preguntes-mes-frequents/faq-propietat-intellectual-1>

3.

<https://empresas.blogthinkbig.com/ventajas-y-desventajas-del-software-libre/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Software_libre>

<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

<https://www.bbvaapimarket.com/es/mundo-api/las-5-licencias-de-software-libre-mas-importantes-que-todo-desarrollador-debe-conocer/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Licencia_de_software_libre>

<https://protecciondatos-lopd.com/empresas/software-libre/>

<https://neoattack.com/neowiki/freeware/>

4.

[Ventajas y Desventajas del Software Propietario | ¿Qué es? (okhosting.com)](https://okhosting.com/blog/software-propietario-ventajas-desventajas/#Ventajas_del_Software_Propietario)

<https://es.wikipedia.org/wiki/Software_propietario>

<https://blog.orange.es/consejos-y-trucos/que-son-las-licencias-de-software-y-que-tipos-hay/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/End-user_license_agreement>

[¿Software Libre? ¿Privativo? Qué son y qué diferencias hay - Infotic Studio](https://infoticstudio.com/https-infoticstudio-com-software-libre-privativo-diferencias/)

[Inseguridad en el software privativo - Proyecto GNU - Free Software Foundation](https://www.gnu.org/proprietary/proprietary-insecurity.es.html#:~:text=El%20software%20que%20no%20es,esa%20es%20la%20injusticia%20b%C3%A1sica.)

5.

<https://kinsta.com/es/base-de-conocimiento/que-es-github/#:~:text=GitHub%20es%20una%20compa%C3%B1%C3%ADa%20sin,versi%C3%B3n%20de%20control%20y%20colaboraci%C3%B3n.>

<https://es.wikipedia.org/wiki/SourceForge#:~:text=SourceForge%20es%20una%20central%20de,una%20versi%C3%B3n%20del%20software%20SourceForge.>

<https://www.gnu.org/licenses/gpl-howto.es.html>