

1–Explicación del Tema: Tecnologías Informáticas Libres y Propietarias

Tecnologías Informáticas Libres

Las tecnologías libres, también conocidas como "Open Source", son aquellas cuyo código fuente está disponible para ser visto, modificado y distribuido por cualquier persona. Esto fomenta la colaboración entre desarrolladores de todo el mundo, facilitando la innovación y la adaptación rápida a las necesidades de los usuarios. Ejemplos notables incluyen el sistema operativo Linux, el navegador web Firefox y el lenguaje de programación Python.

Tecnologías Informáticas Propietarias

Las tecnologías propietarias, por otro lado, son aquellas cuyos derechos de autor son propiedad de individuos, empresas u otras entidades que los desarrollan. El código fuente de estas tecnologías no está disponible al público, y su uso, redistribución o modificación están sujetos a restricciones específicas establecidas por el propietario. Ejemplos comunes incluyen el sistema operativo Windows, el software de Adobe Photoshop y Microsoft Office.

Ejemplo en Python

Python es un ejemplo de tecnología libre. Aquí hay un script simple que demuestra su uso:

```
# Programa en Python para calcular la suma de los primeros N números naturales
```

```
def suma_naturales(N):  
    return N * (N + 1) // 2
```

```
# Pedimos al usuario un número
```

```
N = int(input("Introduce un número para calcular la suma de los primeros N números naturales: "))  
resultado = suma_naturales(N)  
print(f"La suma de los primeros {N} números naturales es {resultado}")
```

Cuestionario sobre Tecnologías Informáticas Libres y Propietarias

1. **¿Qué caracteriza a una tecnología informática libre?**

- a) Código fuente cerrado
- b) Código fuente disponible públicamente
- c) Costoso para adquirir

2. **¿Cuál de estos es un ejemplo de software propietario?**

- a) Linux
- b) Microsoft Office
- c) Python

3. **¿Cuál de las siguientes opciones es una ventaja del software libre?**

- a) Alto costo de licencias
- b) Capacidad de modificar el código
- c) Restricciones en la distribución

4. **¿Qué es cierto acerca del software propietario?**

- a) Permite la modificación libre del código
- b) Tiene restricciones de uso impuestas por el propietario
- c) Promueve la colaboración abierta

5. **¿Qué tipo de tecnología se adapta mejor a la innovación colaborativa?**

- a) Propietaria
- b) Libre
- c) Ninguna de las anteriores

6. **¿Qué software utilizarías para garantizar el control completo sobre la seguridad y personalización?**

- a) Software libre
- b) Software propietario
- c) Software de prueba

7. **¿Qué tipo de licencia es más probable que encuentres en software como Adobe Photoshop?**

- a) GPL (Licencia Pública General)
- b) MIT License
- c) Propietaria

8. **¿Qué no es cierto sobre el software libre?**

- a) Se puede redistribuir libremente
- b) Se puede modificar libremente
- c) Solo lo pueden usar programadores profesionales

9. **¿Cuál de los siguientes es un beneficio del software propietario?**

- a) Acceso gratuito
- b) Soporte técnico y actualizaciones regulares
- c) Posibilidad de modificar el código

10. **¿Cuál de los siguientes es un sistema operativo libre?**

- a) Windows
- b) macOS
- c) Ubuntu Linux

