

UT2. Características de un sistema operativo

2.1 Características de un sistema operativo

ACTIVIDAD 1. Rellena la tabla con la información correcta.

SISTEMA OPERATIVO	Número de usuarios	Número de procesos	Número de procesadores	Tiempo de respuesta
GNU/Linux	Multiusuario	Multitarea	Multiproceso	Tiempo compartido
UNIX	Multiusuario	Multitarea	Multiproceso	Tiempo compartido
MAC OS 10.10	Multiusuario	Multitarea	Multiproceso	Tiempo compartido
MS-DOS	Monousuario	Monotarea	Monoproceso	Tiempo real
Windows 7	Multiusuario	Multitarea	Multiproceso	Tiempo real
Windows 10	Multiusuario	Multitarea	Multiproceso	Tiempo real
Windows 2012	Multiusuario	Multitarea	Multiproceso	Tiempo real

ACTIVIDAD 2. Lectura de artículo y preguntas

Lee el artículo de la página web indicada a continuación y, una vez leído, responde a las siguientes preguntas con tus propias palabras: <http://www.gnu.org/philosophy/categories.es.html>

a) Rellena la siguiente tabla:

	¿Qué es?	Ejemplo
Software libre	Se suministra con autorización para que cualquiera pueda usarlo, copiarlo y/o distribuirlo.	GNU/Linux
Software privativo	El software privativo es otro nombre para designar el software que no es libre.	Spotify
Software de código abierto	Es muy similar al libre, aunque aceptan algunas licencias que consideran demasiado restrictivas.	Mozilla Firefox
Licencia BSD	Permiten utilizar el código de cualquier manera, inclusive la distribución de binarios privativos con o sin modificaciones del código.	FreeBSD

Freeware	Se permite la redistribución pero no la modificación y su código fuente no está disponible.	Avast
Shareware	Permite redistribuir copias, pero quien continúa a utilizar una copia debe pagar para obtener la licencia.	WinRAR

b) ¿Qué quiere decir que una aplicación sea de **software libre** pero no tenga **licencia copyleft**?

Si un programa es libre pero no tiene copyleft, es posible que algunas copias o modificaciones no sean libres en absoluto.

c) ¿Qué es el proyecto **GNU**?

El proyecto GNU es crear un sistema operativo compuesto completamente de software libre, lo que significa que los usuarios tienen la libertad de ejecutar, estudiar, modificar y redistribuir tanto el sistema operativo como sus componentes.

d) ¿Qué diferencia hay entre **software libre** y **software de código abierto**?

En el software de código abierto se aceptan algunas licencias que en el libre consideran demasiado restrictivas.



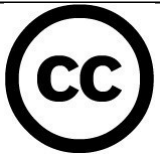


Se conocen pocos casos de código fuente que sea abierto pero no libre.


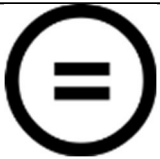
e) ¿Qué es la **FSF** (Free Software Foundation)?

Es una organización sin fines de lucro fundada por Richard Stallman en 1985. Su objetivo principal es promover la libertad del software y los derechos de los usuarios de software.

ACTIVIDAD 3. Símbolos

Explica qué significan los siguientes símbolos:

	Copyright. Todos los derechos reservados.
	Copyleft. Libre uso y distribución.
	Creative Commons. Algunos derechos reservados.
	Atribución (by). Se permite cualquier explotación de la obra.
	Compartir igual (SA). Se permite el uso comercial de las posibles obras derivadas.

	No comercial. No se puede utilizar la obra con finalidades comerciales.
	Sin derivadas. No se permite la generación de obras derivadas.

ACTIVIDAD 4. Definiciones

Explica qué significa:

- a) Commons Deed: [Resumen del texto legal.](#)
- b) Legal Code: [Código legal completo.](#)
- c) Digital Code: [Código legal que puede leer la máquina, sirve para que otros motores de búsqueda y otras aplicaciones identifiquen un trabajo.](#)

ACTIVIDAD 5. Imágenes

- a) Busca una imagen, un vídeo o un documento protegido por licencia Creative Commons.



- b) Cítalo adecuadamente según el tipo de recurso y el tipo de licencia Creative Commons.

[Rock Formation on Body of Water during Golden Hour](#)

[by Pok Rie / Licencia Creative Commons.](#)

ACTIVIDAD 6. Licencias

Investiga las siguientes licencias:

- a) LTS de Ubuntu. Son licencias con soporte a largo plazo (Long Term Support) usado para versiones o ediciones especiales de software diseñadas para tener soportes durante un período más largo que el normal.
- b) EULA. Un EULA (End User License Agreement = Acuerdo de Licencia de Usuario Final) es un contrato entre el propietario del software y el usuario final donde se indica lo que podemos y no podemos hacer con ese programa.
- c) OEM. Las licencias OEM (Original Equipment Manufacturer) son aquellas licencias de software que son adquiridas con la compra de una PC nueva con software legalmente preinstalado.
- d) Por volúmenes. El licenciamiento por volumen de software permite ejecutar el software en múltiples computadoras dentro de una única empresa, de manera fácil y accesible.