

0369 – Implantació de Sistemes operatius

LAS LICENCIAS EN INTERNET

PROFESSORA: MIREIA

NOM: SARAI NOEMI

COGNOM: RUBIO ARIADEL



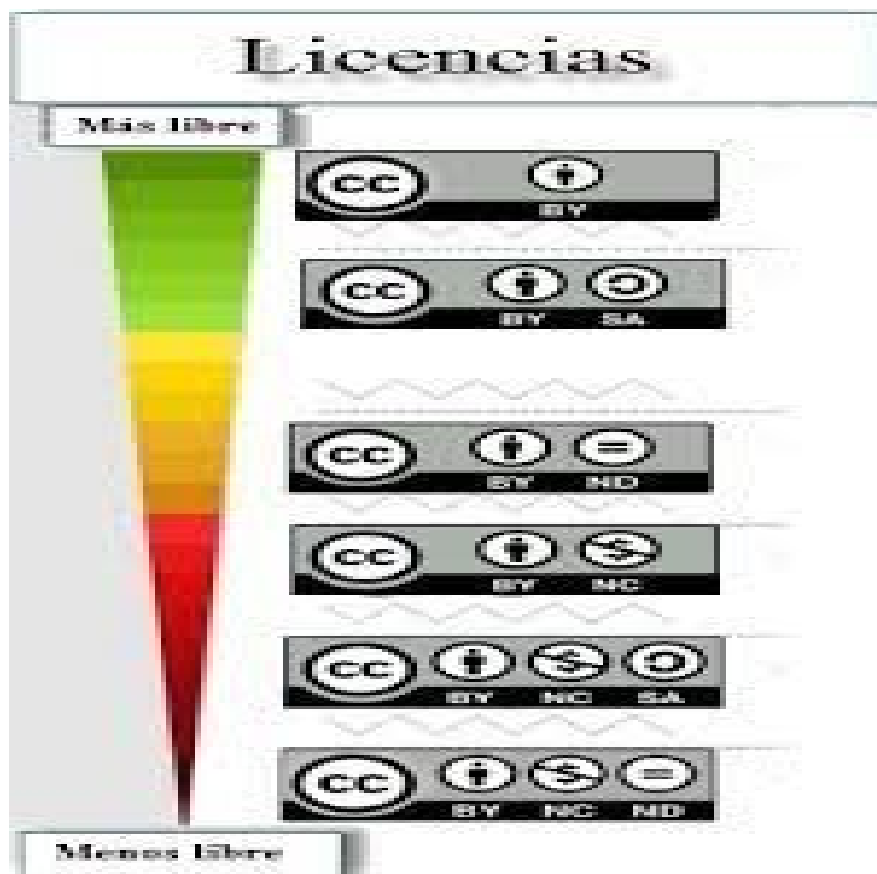
1. ¿Por Qué Importan las Licencias?

Las licencias son como el **contrato legal** que el creador de una obra establece para que otros la puedan usar. Nos dicen qué podemos hacer con un contenido (copiar, modificar, distribuir) y bajo qué condiciones (pagar, mencionar al autor, compartir las modificaciones).

Dos conceptos clave:

Concepto	Descripción
Derechos de Autor (Copyright, ©)	Es el derecho legal que tiene el creador sobre su obra. Automáticamente prohíbe el uso sin permiso, a menos que se especifique lo contrario (lo que hace la licencia). "Todos los derechos reservados."
Dominio Público	El contenido que ya no está protegido por derechos de autor (por antigüedad) o que el autor ha liberado completamente. Se puede usar libremente, sin restricciones.

2. Los Tipos de Licencias que Más Vemos



En el ámbito de la informática, el código y el contenido digital, hay dos grandes familias de licencias que debemos conocer:

A. Licencias de Código Abierto (Open Source Software - OSS)

Son las más comunes para el software, y su característica principal es que **permiten el acceso al código fuente** y su modificación.

Licencia	Lo que Significa	¿Qué Tienen de Especial?
Licencias Permisivas (Ej: MIT, Apache, BSD)	"Haz lo que quieras, pero mencióname." Son las más flexibles.	Casi no ponen condiciones. Permiten usar el código en proyectos propietarios (cerrados) sin tener que publicar tus modificaciones. Solo exigen incluir el texto de la licencia y el aviso de derechos de autor.
Licencias Copyleft Fuertes (Ej: GPL - General Public License)	"Si usas mi código, tu código también debe ser abierto."	Exigen que cualquier trabajo derivado (que use el código licenciado) sea distribuido bajo la misma licencia (GPL). Es muy usada para asegurar que el software siga siendo libre.
Licencias Copyleft Débiles (Ej: LGPL - Lesser GPL)	"Puedes enlazar con mi código en un proyecto propietario."	Permiten usar la librería o módulo licenciado en proyectos cerrados, siempre y cuando la biblioteca en sí no se modifique (o si se modifica, las modificaciones se publiquen).

B. Licencias Creative Commons (CC)

Estas son súper populares para contenido digital (imágenes, música, textos, videos), donde el autor quiere compartir su trabajo pero manteniendo *algunos* derechos. Se construyen con combinaciones de 4 elementos:

Símbolo	Significado	Exigencia
BY (Atribución)	Obligatorio en todas. Hay que mencionar al autor original.	
SA (Compartir Igual)	Si modificas o usas la obra, el resultado debe tener la misma licencia (como el Copyleft).	
NC (No Comercial)	No puedes usar la obra para ganar dinero.	
ND (Sin Obras Derivadas)	Puedes usar la obra, pero no puedes modificarla ni crear una obra nueva a partir de ella.	

Licencias más comunes (la combinación de los símbolos):

- **CC BY:** La más abierta (después del Dominio Público). Solo exige mencionar al autor.
- **CC BY-SA:** Exige mención y que las obras derivadas mantengan la misma licencia (ideal para *Wikis*).
- **CC BY-NC-ND:** La más restrictiva. Exige mención, no se puede usar para fines comerciales y no se puede modificar.

3. ¿Cómo Poner una Licencia en Nuestro Trabajo?

Si hacemos un proyecto y queremos que otros lo usen o colaboren, es **fundamental** incluir una licencia:

1. **Elegir la Licencia:** Pensar si quiero que el código sea usado en proyectos cerrados (MIT/Apache) o forzar que siga siendo abierto (GPL).
2. **Crear el Archivo LICENSE:** En la **raíz de nuestro repositorio de GitHub**, creamos un archivo llamado LICENSE (o LICENSE.md).
3. **Copiar y Pegar el Texto:** Entramos en las webs oficiales de MIT, GPL o CC y copiamos el texto legal de la licencia que elegimos, rellenando los corchetes (año, nombre del autor).
 - **GitHub lo hace fácil:** Al crear un nuevo repositorio, GitHub nos da la opción de añadir automáticamente un archivo LICENSE con el texto de las licencias más comunes (MIT, Apache, GPL).

4. Conclusión

Cuando usemos código o recursos de Internet, **siempre debemos buscar el archivo LICENSE o el aviso de Creative Commons**. Ignorar esto puede ser un problema legal.

Si somos nosotros los que creamos el trabajo, poner una licencia no solo nos protege, sino que también **invita a la gente a colaborar** de forma segura.