

# SOFTWARE LIBRE

JUAN DANIEL MONTERO CORDOBA

# ¿QUE ES?

- ▶ Software libre se refiere al conjunto de software (programa informático) que por elección manifiesta de su autor, puede ser copiado, estudiado, modificado, utilizado libremente con cualquier fin y redistribuido con o sin cambios o mejoras.

- ▶ No debe confundirse *software* libre con «*software* de dominio público». Este último es aquel que no requiere de licencia, pues sus derechos de explotación son para toda la humanidad, porque pertenece a todos por igual.



# HISTORIA



**Richard Stallman**

# LAS CUATRO LIBERTADES DEL SOFTWARE LIBRE

- ▶ 0 La libertad de usar el programa, con cualquier propósito (uso).
- ▶ 1 La libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a las propias necesidades (estudio).
- ▶ 2 La libertad de distribuir copias del programa, con lo cual se puede ayudar a otros usuarios (distribución).
- ▶ 3 La libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie (mejora).

**Las libertades 1 y 3 requieren acceso al código fuente porque estudiar y modificar software sin su código fuente es muy poco viable.**

# TIPOS DE LICENCIAS

“El *software* no se vende, se licencia”

# LICENCIAS GPL

- ▶ Una de las más utilizadas es la Licencia Pública General de GNU (GNU GPL). El autor conserva los derechos de autor (copyright), y permite la redistribución y modificación bajo términos diseñados para asegurarse de que todas las versiones modificadas del software permanecen bajo los términos más restrictivos de la propia GNU GPL. Esto hace que sea imposible crear un producto con partes no licenciadas GPL: el conjunto tiene que ser GPL. Es decir, la licencia GNU GPL posibilita la modificación y redistribución del software, pero únicamente bajo esa misma licencia. Y añade que si se reutiliza en un mismo programa código "A" licenciado bajo licencia GNU GPL y código "B" licenciado bajo otro tipo de licencia libre, el código final "C", independientemente de la cantidad y calidad de cada uno de los códigos "A" y "B", debe estar bajo la licencia GNU GPL. En la práctica esto hace que las licencias de software libre se dividan en dos grandes grupos, aquellas que pueden ser mezcladas con código licenciado bajo GNU GPL (y que inevitablemente desaparecerán en el proceso, al ser el código resultante licenciado bajo GNU GPL) y las que no lo permiten al incluir mayores u otros requisitos que no contemplan ni admiten la GNU GPL y que por lo tanto no pueden ser enlazadas ni mezcladas con código gobernado por la licencia GNU GPL. En el sitio web oficial de GNU hay una lista de licencias que cumplen las condiciones impuestas por la GNU GPL y otras que no.<sup>10</sup>

Aproximadamente el 60 % del software licenciado como software libre emplea una licencia GPL o de manejo

# LICENCIAS LGPL

- ▶ La **Licencia Pública General Reducida de GNU**, o más conocida por su nombre en inglés **GNU Lesser General Public License**, es una licencia creada por la (FSF) que garantiza la libertad de compartir y modificar el software cubierto por ella, asegurando que el *software* es libre para todos sus usuarios. Esta licencia se aplica a cualquier programa o trabajo que contenga una nota puesta por el propietario de los derechos del trabajo estableciendo que su trabajo puede ser distribuido bajo los términos de esta. El "Programa", utilizado en lo subsecuente, se refiere a cualquier programa o trabajo original, y el "trabajo basado en el Programa" significa que el programa o cualquier trabajo derivado del mismo bajo la ley de derechos de autor.

# LICENCIAS AGPL

- ▶ La **Licencia Pública General de Affero** (en inglés **Affero General Public License**, también **Affero GPL** o **AGPL**) es una licencia copyleft derivada de la Licencia Pública General de GNU diseñada específicamente para asegurar la cooperación con la comunidad en el caso de *software* que corra en servidores de red. La **Affero GPL** es íntegramente una GNU GPL con una cláusula nueva que añade la obligación de distribuir el *software* si éste se ejecuta para ofrecer servicios a través de una red de ordenadores. La Free Software Foundation recomienda que el uso de la GNU AGPLv3 sea considerado para cualquier *software* que usualmente corra sobre una red.

# LICENCIAS MIT

- ▶ La **licencia MIT** es una de tantas licencias de software que ha empleado el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT, *Massachusetts Institute of Technology*) a lo largo de su historia, y quizás debería llamarse más correctamente **licencia X11**, ya que es la licencia que llevaba este software de muestra de la información de manera gráfica X Window System originario del MIT en los años 1980. Pero ya sea como MIT o X11, su texto es idéntico. El texto de la licencia no tiene copyright, lo que permite su modificación. No obstante esto, puede no ser recomendable e incluso muchas veces dentro del movimiento del software de código abierto desaconsejan el uso de este texto para una licencia, a no ser que se indique que es una modificación, y no la versión original. La licencia MIT es muy parecida a la licencia BSD en cuanto a efectos.

# LICENCIAS PHP

- ▶ La **licencia PHP** es la licencia bajo la cual se publica el lenguaje de programación PHP. De acuerdo a la Free Software Foundation es una licencia de software libre no *copyleft* y una licencia de código abierto según la Open Source Initiative. Debido a la restricción en el uso del término "PHP", no es compatible con la licencia GPL.

# REGULACION EN COLOMBIA

- ▶ Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación, tales como: los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los videogramas; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas o las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de arte aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias y, en fin, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse, o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonografía, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer.

# EJEMPLOS

1. Sistema Operativo LINUX
2. Open Office (Suite ofimática)
3. NotePad ++ (Editor de texto)
4. eMule (programa de intercambio de archivos)
5. Shareaza (cliente de archivos P2P)
6. FileZilla (cliente FTP multiplataforma)
7. phpMyAdmin (herramienta PHP)
8. Apache (servidor Web HTTP)
9. Tom Cat (Servidor de internet)
10. Eraser (Eliminador de datos)
11. Gimp (editor de imágenes)
12. Kontact ( Gestor de información personal)
13. Xine (reproductor multimedia)
14. Emacs (editor de texto)
15. Mozilla (Firefox, Thunderbird, Mozilla Application Suite, Sunbird, Bugzilla)
16. Bash (intérprete de comandos)
17. Gnome (entorno de escritorio)
18. Ubuntu (Sistema Operativo)
19. Vim Editor (editor de texto)
20. Inkscape (editor de gráficos)
21. Gimp Image Editor (editor de imagenes)
22. Drupal (sistema de gestion de contenidos)
23. Blender (programa informatico)
24. Ares (programa de Intercambio de archivos)
25. Jdownloader (Gertor de descárga)
26. Chromium (Navegador)
27. VLC (reproductor multimedia)
28. Gimp (editor de imagines)
29. Apache (servidor HTTP)
30. FreeBSD (sistema operative)
31. Amarok (reproductor de audio)
32. Open Movie Editor (editor de películas)
33. Audacity (editor de sonido)
34. LibreOffice (Suite ofimática)
35. Bluefish (editor HTML)
36. KTooN (editor de animaciones)