



GUIA PEDAGÓGICA 10

Docentes Responsables: José Antonio Caparroz, David Guerrero

Año: 3º Divisiones: 1ª, 2ª, 3ª Ciclo Básico - Nivel Secundario

Ciclo Lectivo: 2020

Turno: Mañana - Tarde

Espacio curricular: **INFORMÁTICA II**

TEMA:

PROPIEDAD INTELECTUAL Y LICENCIA DE SOFTWARE

OBJETIVOS:

- Reconocer los conceptos de propiedad intelectual y licencia de software.
- Poder explicar los conceptos de Marca, Patente y Derechos de autor.
- Reflexionar sobre importancia de la propiedad intelectual y licencia de software.
- Distinguir las diferencias los tipos de licencias de software.
- Hacer uso de ejemplos para explicar los tipos de licencias de software.

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Propiedad Intelectual

La propiedad intelectual, según la definición de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), se refiere a toda creación de la mente humana. Los derechos de propiedad intelectual protegen los intereses de los creadores al ofrecerles prerrogativas en relación con sus creaciones.

La propiedad intelectual, se relaciona con las **creaciones de la mente**: invenciones, obras literarias y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes utilizados en el comercio.

La propiedad intelectual puede incluir inventos cubiertos por patentes, como procesos nuevos, útiles, máquinas, marcas y logotipos, o trabajos escritos y/o publicados.



La legislación protege la propiedad intelectual, mediante las **marcas**, las **patentes**, y el **derecho de autor**, que **permiten obtener reconocimiento o ganancias por las invenciones o creaciones**. Al equilibrar el interés de los innovadores y el interés público, el sistema de propiedad intelectual **procura fomentar un entorno propicio para que prosperen la creatividad y la innovación**.

Las ramas de la propiedad intelectual son: *Propiedad industrial (patentes y marcas), y derecho de autor.*

Marca: Es una señal distintiva que identifica un producto o servicio exclusivamente, que puede desarrollar lealtad hacia el producto o servicio. Además se puede obtener una licencia o franquicia de un producto y/o servicio y cobrar regalías sobre las ventas. Ej.: Logo de la empresa o producto. La marca **es el signo que hace que un producto o servicio se distinga de otro de su mismo tipo y/o clase**. Al llevar a cabo un registro de marca, no significa que deberá de realizarse el producto o servicio obligatoriamente por el hecho de haber realizado el trámite de registrarlo.

Patente: **Es un conjunto de derechos que la ley concede al inventor**, entendiendo por tal al autor o creador de un objeto o producto que tiene como principal característica la de su novedad, en el sentido, que no ha sido conocido ni puesto en práctica o a prueba en el Estado que expide la patente ni en el extranjero. También se entiende por patente: **el documento donde el Estado hace constar el reconocimiento de los derechos del titular**.

Derecho de autor (Copyright)

El derecho de autor **tiene por objeto la protección jurídica de bienes inmateriales producto del intelecto humano**. Se conoce como derecho de autor o **Copyright al conjunto de facultades exclusivas que detentan los sujetos creadores de bienes intelectuales en los campos literario, artístico y científico, cualesquiera sean sus modos de expresión, mérito o destino**.

Los derechos de autor son una de las formas de protección que se aplican a la "propiedad intelectual", es decir, **algo que resulta del esfuerzo intelectual**.

En general un **derecho de autor es una protección legal** de determinados tipos de "trabajos" incluyendo trabajos literarios (habitualmente se los define de modo que incluyen programas informáticos), libros, obras de teatro, coreografías, pinturas, representaciones audiovisuales, grabaciones de sonidos y producciones arquitectónicas. En términos sencillos, la ley de derechos de autor determina que **el propietario de los derechos de autor tiene los derechos exclusivos para hacer, distribuir o importar copias o adaptaciones del trabajo, o representar o exhibirlo públicamente**. Nadie más puede hacer una de esas acciones sin el permiso del propietario de los derechos de autor; éste es típicamente el autor del trabajo, o, como es característico en la mayor parte de los programas informáticos, la organización empresarial que empleó al autor. Esta última situación a menudo se la designa como "trabajo en alquiler".

El **registro de propiedad intelectual**, le permite al autor entablar acción judicial a quien infrinja el derecho de autor (hacer una copia ilegal) y percibir indemnizaciones así como los



aranceles de los abogados por parte del infractor. También se lo conoce como **registro de marcas y patentes**.

La propiedad intelectual y el derecho de autor, en la informática abarcan:

- Registro y protección del software, bases de datos y páginas Web.
- Delimitación de la autoría de la obra.
- Licenciamientos.
- Contratos de desarrollo, distribución, venta, cesión, y derechos económicos.
- Asesoramiento, registro y protección de los derechos de propiedad intelectual.
- Asesoramiento sobre estrategias de protección alternativa de obras multimedia, audiovisuales, literarias y gráficas.
- Asesoramiento sobre el registro privado de contenidos de páginas web, portales, revistas digitales y blogs.
- Diseño estratégico y gestión de registros alternativos.
- Asesoramiento sobre sistemas P2P(persona a persona) y prácticas legales de comunicación pública de contenidos on-line.
- Asesoramiento y defensa jurídica de derechos de propiedad intelectual y afines. (Copyright, creaciones literarias, composiciones musicales, software, fotografía, escultura, arquitectura, etc.)
- Asesoramiento y dirección letrada en materia de infracciones de derechos de propiedad intelectual, ya sea en vía civil o penal.
- Elaboración y revisión de licencias y acuerdos de transferencia de tecnología.

Licencia de software

Es la **autorización** que el autor o autores, quienes ostentan el derecho intelectual exclusivo de su obra, conceden a otros **para utilizar sus obras**, en este caso los programas.

Los autores, pueden otorgar distinto tipos de licencia, pueden sólo autorizar su uso, pueden autorizar su modificación y/o distribución, etc.

Licenciante: Autor o Titular de los derechos de explotación/distribución que provee el software más la licencia.

Licenciatario: Usuario, consumidor, profesional, empresa, persona física o jurídica a la que se le permite ejercer el derecho de uso más algún otro derecho de explotación sobre un determinado software cumpliendo las condiciones establecidas por la licencia otorgada.

Una **licencia de software** es un **contrato** entre el **licenciante** del programa informático y el **licenciatario**, para utilizarlo cumpliendo una serie de términos y condiciones establecidas dentro de sus cláusulas.



Es decir, es **un conjunto de permisos que un desarrollador le puede otorgar a un usuario en los que tiene la posibilidad de distribuir, usar o modificar el producto bajo una licencia determinada**. Además se suelen definir los plazos de duración (tiempo durante la cual se mantienen vigentes los términos y condiciones establecidos en licencia), el territorio donde se aplica la licencia (ya que la licencia se soporta en las leyes particulares de cada país o región).

Las licencias de *software* pueden establecer entre otras cosas: la cesión de determinados derechos del propietario al usuario final sobre una o varias copias del programa informático, los límites en la responsabilidad por fallos, el plazo de cesión de los derechos, el ámbito geográfico de validez del contrato e incluso pueden establecer determinados compromisos del usuario final hacia el propietario, tales como la no cesión del programa a terceros o la no reinstalación del programa en equipos distintos al que se instaló originalmente.

Tipos de licencia de software:

- **Freeware:** Son Programas gratuitos, sin límites ni en el tiempo ni en la funcionalidad del programa. En ocasiones podremos encontrarnos programas que son software libre (freeware) para uso personal, pero no podremos utilizar en el ámbito comercial.
- **Shareware y Trial:** El autor crea un software y lo distribuye a través de diferentes medios, para que el usuario pueda evaluar de forma gratuita el producto, normalmente por un tiempo especificado (30 días a 1 año), aunque a veces el *programa limita las opciones de funcionalidad (opciones bloqueadas se debe adquirir la versión Premium por ej Avast Antivirus)*. Estos programas los podemos utilizar de forma gratuita, normalmente por un tiempo limitado. Una vez el periodo de prueba termina, tendremos que comprar el programa o bien lo desinstalamos, porque el programa dejará de funcionar.
- **Evaluación y Demo:** Casi igual que el Shareware, pero en la mayoría de los casos el periodo de prueba y las funcionalidades, suelen ser más limitadas.
- **Adware:** Programas shareware que de forma automática nos muestra o nos descarga publicidad a nuestro PC, a veces sólo cuando lo ejecutamos, otras simplemente cuando lo instalamos. Cuando compramos la versión registrada o la licencia, normalmente se eliminan los anuncios. Hay que estar atentos a la hora de instalarlos, pues a veces dan opción para evitar la instalación de publicidad.
- **Licencia de software de código Abierto o Software libre:** El programa puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Pero eso no quiere decir que tenga que ser obligatoriamente gratis, podemos encontrarnos programas bajo esta licencia que son de pago (El precio determina el valor, el cual debe ser pagado por el licenciataria al licenciante por el concepto de la cesión de derechos establecidos en la licencia), aunque suelen ser muy económicos. El software de código libre se utiliza para realizar mejoras a aplicaciones a través de programadores que colaboran con los desarrolladores del software original.
- **Copyleft:** Licencias que al igual que el software libre pueden ser utilizadas por cualquiera pero no modificadas o redistribuidas.
- **Licencia de software de código cerrado:** Se conoce con el nombre de «*software propietario*» o *privativo*. En ellas los propietarios establecen los derechos de uso, distribución, redistribución, copia, modificación, cesión y en general cualquier otra



consideración que se estime necesaria. Este tipo de licencias, por lo general, **no permiten que el software sea modificado, desensamblado, copiado o distribuido de formas no especificadas en la propia licencia** (piratería de *software*), regula el número de copias que pueden ser instaladas e incluso los fines concretos para los cuales puede ser utilizado. La mayoría de estas licencias limitan fuertemente la responsabilidad derivada de fallos en el programa. Los fabricantes de programas sometidos a este tipo de licencias por lo general ofrecen servicios de soporte técnico y actualizaciones durante el tiempo de vida del producto. Algunos ejemplos de este tipo de licencias son las llamadas *acuerdo de licencia de usuario final* (ALUF), también llamado en algunos países *contrato de licencia de usuario final* (CLUF). En el mundo anglosajón se llama *end-user license agreement* (EULA), pero los contratos en español deben recoger el término en español.

Otros tipos de licencias

- **GPL:** Dirigida a Linux y limita la distribución e integración de este software.
- **Debian:** Redistribución libre donde el código fuente debe ser incluido y poder ser redistribuido.
- **BSD:** Contiene pocas restricciones sobre el uso, alteración y redistribución de software.
- **Dominio público:** Software sin copyright.
- **Semi-libre:** Tiene algunas restricciones pero permite ser usado por otros usuarios.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Leer, analizar e interpretar los conceptos y ejemplos de propiedad intelectual, licencia de software y sus tipos asociados.

METODOLOGÍA:

- Leer los conceptos y responder.
 1. Defina propiedad intelectual. De ejemplos.
 2. ¿Cuáles son las ramas de la propiedad intelectual?
 3. Explique marca y patente como partes integrantes de la propiedad industrial.
 4. ¿Cuál es el objeto del derecho de autor, con que otro nombre se lo conoce y defina qué es el derecho de autor?
 5. ¿Qué ventaja y alcance tiene el registro de la propiedad intelectual?
 6. Explique licencia de software como autorización y como contrato.
 7. Mencione con ejemplos quien es el Licenciante y licenciatario.
 8. ¿Qué permisos puede otorgar un desarrollador de software?
 9. Explique los tipos de licencia de software. De ejemplos.
 10. Buscar más ejemplos para los tipos de licencia de software



- Transcribir a un documento de Word las preguntas y respuestas del cuestionario. El documento debe respetar las pautas enunciadas en la guía 8 y guardar como **Curso_división_Apellido_Nombre_Seg1.docx**.
- Investigar las páginas sugeridas en la bibliografía para ampliar y visualizar los contenidos de este documento.
- Comentar con los padres y familia los temas desarrollados.

BIBLIOGRAFÍA:

http://legalidad.aomatos.com/propiedad_intelectual_derechos_de_autor_y_copyright.html#:~:text=La%20propiedad%20intelectual%20se%20divide,poemas%20y%20las%20obras%20de

<https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/propiedad-intelectual>

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechodeautor>

<https://www.evaluandosoftware.com/las-licencias-software/>

<http://www.informatica.us.es/~ramon/articulos/LicenciasSoftware.pdf>

<https://blog-latam.softwareone.com/tipos-de-licencia-de-software-y-modelos-de-adquisicion/>

<https://www.ambit-bst.com/blog/licencias-microsoft-qu%C3%A9-es-una-licencia-de-software-por-volumen>

<https://prezi.com/kzwlb3wliehy/definicion-de-licenciamiento-de-software/>

Director: Jorge Grosso