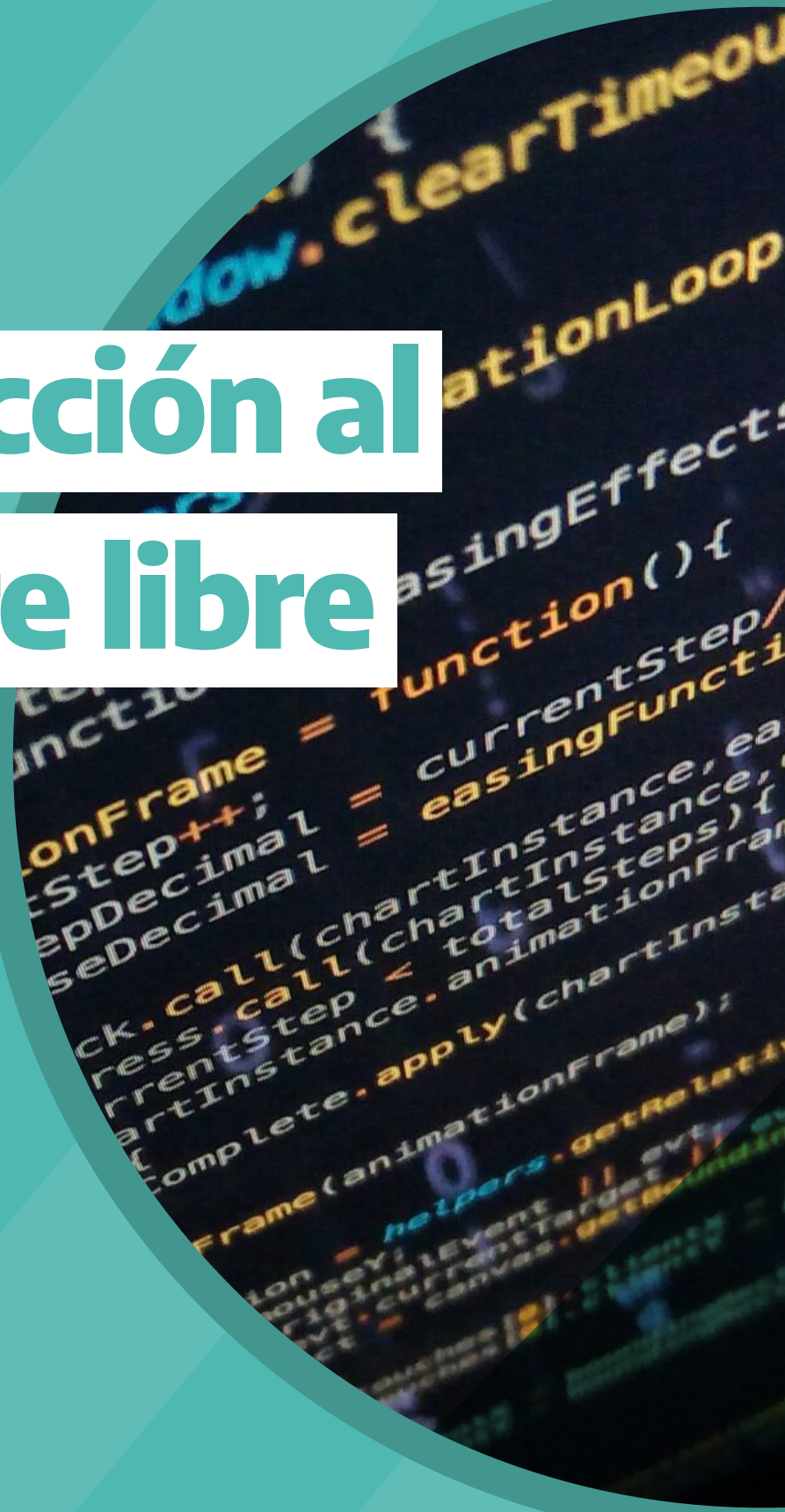


Punto  
Digital

Plataforma de  
Aprendizaje Virtual

# Introducción al software libre



Jefatura de  
Gabinete de Ministros  
Argentina

Secretaría de  
Innovación Pública

# Módulo 3

---

# 3. Las licencias libres en la práctica

---

Para finalizar, en este último módulo desarrollaremos los mitos legales y prácticos más frecuentes que suelen actuar como barreras que impiden la apropiación por parte de las personas usuarias. También proveeremos un listado de aplicaciones, programas y sistemas operativos desarrollados bajo la lógica del software libre, que servirá de guía para su posible elección.

---

## 3.1. Mitos sobre el software libre

Como expusimos anteriormente, veremos a continuación cuáles son los mitos legales y prácticos alrededor del concepto de software libre:



### a) “El copyleft está en contra del derecho de autor”

Este mito se basa en la creencia de que el copyleft (y las licencias libres en general) crea un nuevo marco de derecho de la propiedad intelectual: el copyleft en vez del copyright. Al contrario, las licencias libres se fundamentan directamente en el derecho de propiedad intelectual vigente.



### b) “El software libre no tiene personas titulares o propietarias”

No hay nada más equivocado desde el punto de vista legal. El marco jurídico de la propiedad intelectual confiere derechos de autor automáticamente a quien creó el software. Y la única obligación (o casi) compartida por todas las licencias libres es la de mantener los avisos de titularidad (el famoso copyright notice).



### c) “Las licencias libres obligan a ceder sus derechos de autor”

Con la excepción de los derechos morales, que son intransferibles, los derechos de autor se pueden ceder, pero únicamente con el consentimiento explícito de la persona titular. Las licencias libres son “no exclusivas” y no pueden “quitar” la titularidad del software a quien lo creó. Las licencias libres con copyleft sí obligan a usar la misma licencia (no exclusiva) para la eventual distribución de cualquier modificación u obra derivada de software original con estas licencias y a publicar el correspondiente código fuente –como condición del derecho de redistribuir la modificación–, pero no los obligan a “ceder el software” (o sus derechos sobre él).



### d) “No se puede hacer un uso comercial del software libre”

Otra creencia equivocada: como hemos visto, no hay límites sobre el uso del software libre (libertad 0). Solamente, a veces, se imponen condiciones a su modificación y distribución posteriores. Las licencias libres no afectan a personas usuarias finales.



### e) “El software libre y el software propietario son incompatibles”

Otro mito es que el software libre es incompatible con el software propietario si se ejecuta en un mismo sistema o plataforma informática. Si esto fuera cierto, ninguna aplicación propietaria, como las bases de datos de Oracle, podría ejecutarse sobre GNU/Linux, OpenBSD o los servidores web Apache. Y viceversa, aplicaciones libres como MySQL no podrían ejecutarse sobre sistemas operativos propietarios como Solaris de Oracle o AIX de IBM.



#### f) “Todo el software libre es igual” (en los términos de la GPL)

Hay variaciones sustanciales entre las más de sesenta licencias libres reconocidas por la OSI para formar un criterio de lo que se considera “libre”. Se debe ser mucho más cuidadoso en el uso del término software libre, y distinguir entre licencias libres en general, licencias con copyleft y licencias que no son ni libres ni abiertas. Es importante manejar con claridad los términos fuentes abiertas, persistencia o reciprocidad y copyleft, característicos de estas licencias libres.



#### g) “El software libre no es muy amigable con quien lo utiliza”

En los años 90, ésta era una creencia muy arraigada. Pero el software libre no se quedó atrás, siguió evolucionando hasta tener productos de gran calidad y sin ninguna limitación respecto de sus pares comerciales. El software libre es ahora versátil, poderoso, innovador, continuamente actualizado... entonces, ¿por qué no se usa?. Básicamente, porque estamos acostumbrados al software comercial y nos cuesta el cambio.

---

## 3.2. Síntesis de conceptos

La autoría en el software tradicional permite básicamente tres modalidades:

Previo a la presentación de los programas, aplicaciones y sus usos, vamos a hacer una recapitulación sobre los conceptos más relevantes acerca del software libre.

Como ya estuvimos viendo en los módulos anteriores, software libre es un término que se utiliza para un programa que puede ser modificado o distribuido por cualquier tipo de usuario y tiene la característica de poder ser utilizado por una organización o persona para distintos fines.



### El software libre funciona bajo cuatro características esenciales:

- **Propósito:** permite a las personas usuarias utilizar el programa con cualquier fin, no teniendo ninguna restricción en este ámbito.
- **Estudio:** da la posibilidad de poder entender cómo funciona el programa, además de modificarlo a través de su código fuente.
- **Distribución:** otorga la libertad de compartir diversas copias sin la necesidad de algún permiso.
- **Mejoras:** da la libertad de hacer todo tipo de mejoras a un programa.

### Generalmente, se suele hablar de software libre y software de código abierto (open source) como sinónimos

Si bien tienen un objetivo en común, no son lo mismo. La principal diferencia radica en sus métodos, y es que el software libre tiene un enfoque que va más hacia lo moral y no tanto hacia lo técnico. Por su parte, el código abierto se entiende mejor con las partes técnicas del programa, no dándole tanta importancia al tema de las licencias y los derechos. Adicional a lo anterior, se debe mencionar que no todos los programas de código abierto pueden ser libres.

### El software libre presenta una serie de ventajas que son destacables y que deben ser conocidas:




- **Oportunidad de desarrollo:** el hecho de que se permita acceder al código fuente y realizar modificaciones, da un amplio campo para crear nuevos proyectos con un programa libre como base.
- **Copia y distribución:** gracias a que no está sujeto a una licencia, permite su copia y distribución a cualquier persona que esté interesada.
- **Ahorro:** no se debe pagar una licencia por este tipo de software. Además, es menos costoso realizar sus actualizaciones.
- **Independencia:** el software libre tiene una independencia casi que innata, siendo que luego que se comienza a usar, no depende de alguna empresa.

**Por último, recordemos los tipos de licencia más utilizadas en programas y aplicaciones de software libre:**

- **Licencias GPL:** es la más famosa de todas. Esta licencia fue creada por Richard Stallman y esta permite que nadie pueda ser considerado propietario del programa.
- **Licencias BSD:** se trata de un grupo de licencias de software libre. Estas permiten la distribución o modificación del programa, siempre y cuando se conserve una copia de los avisos de derechos de autor.



### 3.3. Seleccionar un programa o aplicaciones de software libre

A continuación, presentaremos un listado de aplicaciones y programas de software libre agrupados por sus características y funcionalidad.

Sistemas operativos	 Linux  inferno PI EDITION  FreeBSD
Linux Ubuntu	Implementa todo el entorno visual similar al Windows. Viene con su centro de aplicaciones donde se puede buscar y descargar software por temas. <a href="https://www.linux.org/">https://www.linux.org/</a>
Inferno	Ejecuta una gran cantidad de aplicaciones con facilidad. Tiene más de 24000 aplicaciones y bibliotecas portadas con soporte para escritorio, servidor y entornos integrados. <a href="https://bitbucket.org/inferno-os/">https://bitbucket.org/inferno-os/</a>
FreeBSD	Ejecuta una gran cantidad de aplicaciones con facilidad. Tiene más de 24000 aplicaciones y bibliotecas portadas con soporte para escritorio, servidor y entornos integrados. <a href="https://www.freebsd.org/">https://www.freebsd.org/</a>

Navegadores WEB	 
<b>Mozilla</b>	<p>Es un navegador con numerosas funcionalidades y posibilidad de personalización, suele ser especialmente valorada su capacidad para proteger la vida privada de la persona usuaria.</p> <p><a href="https://www.mozilla.org/es-AR/firefox/new/">https://www.mozilla.org/es-AR/firefox/new/</a></p>
<b>Brave</b>	<p>Tiene un bloqueador de anuncios integrado, lo cual combate el malware y evita el seguimiento, manteniendo la información personal segura y protegidos. Tampoco almacena datos de navegación.</p> <p><a href="https://brave.com/es/">https://brave.com/es/</a></p>

Edición de gráficos e imágenes	
<b>GIMP</b>	<p>Programa utilizado para tareas como retoques de fotos y composición de imágenes.</p> <p><a href="http://www.gimp.org">http://www.gimp.org</a></p>
<b>Inkscape</b>	<p>Es un editor de gráficos vectoriales de código abierto, similar a programas como Adobe Illustrator, Corel Draw. Inkscape corre en Windows, Mac OS y Linux.</p> <p><a href="https://inkscape.org/">https://inkscape.org/</a></p>

Herramientas de oficina	 
<b>LibreOffice</b>	<p>El paquete de aplicaciones de oficina que viene con Ubuntu, aunque también puede correr en Windows y Mac.</p> <p><a href="https://www.libreoffice.org/">https://www.libreoffice.org/</a></p>
<b>OpenOffice</b>	<p>Similar a LibreOffice, es un paquete que ofrece diversas herramientas, entre ellas procesador de texto, hojas de cálculo, presentaciones gráficos y bases de datos.</p> <p><a href="https://www.openoffice.org/es/">https://www.openoffice.org/es/</a></p>



Edición de audio y video	
<b>Audacity</b>	Programa para grabación y edición de audios a partir de diferentes fuentes, que también sirve para el posprocesamiento de archivos de audio. <a href="https://www.audacityteam.org/">https://www.audacityteam.org/</a>
<b>Openshot</b>	Editor de vídeo gratuito y de código abierto que nos permite crear nuestros propios clips de vídeo a partir de uno o varios vídeos, sonidos e imágenes. <a href="https://www.Openshot.org/es/features/">https://www.Openshot.org/es/features/</a>

Gestión de contenidos	 
<b>Drupal</b>	Es un sistema de gestión de contenidos (CSM). Permite publicar archivos, imágenes, artículos, al igual que crear y administrar todo tipo de contenidos como votaciones, encuestas, foros, entre otros. <a href="https://www.drupal.org/drupal-7.0/es">https://www.drupal.org/drupal-7.0/es</a>
<b>Moodle</b>	Es una plataforma de gestión de contenidos educativos (LMS) diseñada para proporcionar a quienes ejercen roles en educación, administradores y estudiantes un sistema integrado único para crear ambientes de aprendizaje personalizados. <a href="https://moodle.org/">https://moodle.org/</a>





Jefatura de  
Gabinete de Ministros  
Argentina

Secretaría de  
Innovación Pública