

JORNADA

Modelos de negocio basados en SOFTWARE

Instituto Tecnológico de Aragón
30 de junio de 2021

Organiza:

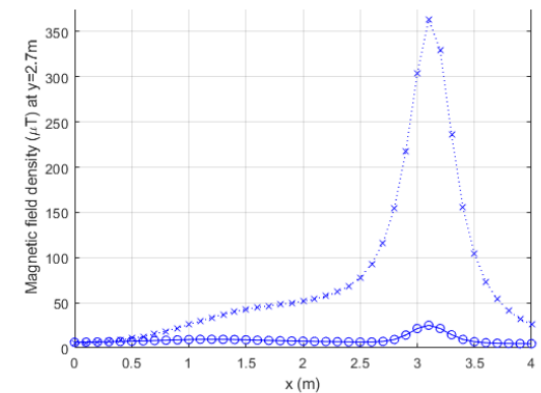
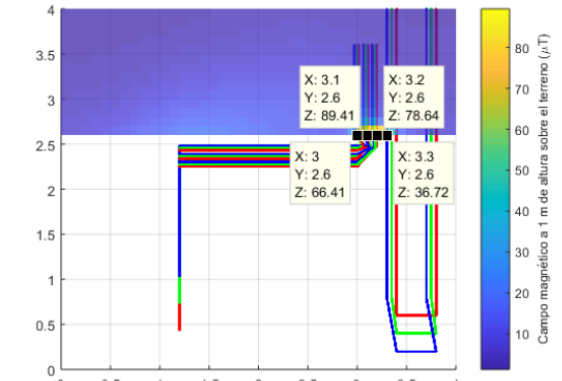
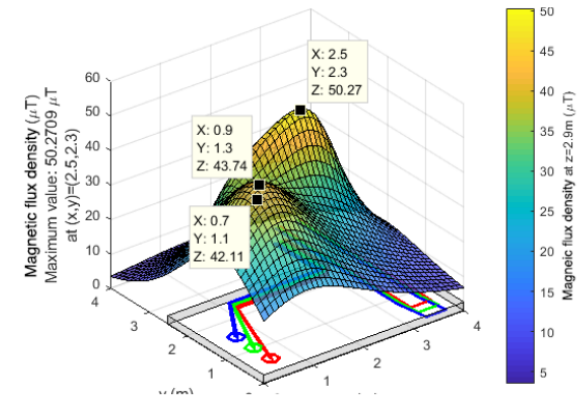


Financia:

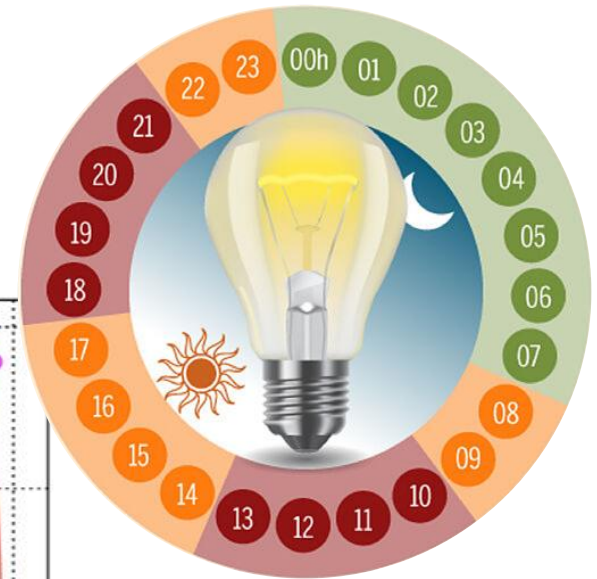
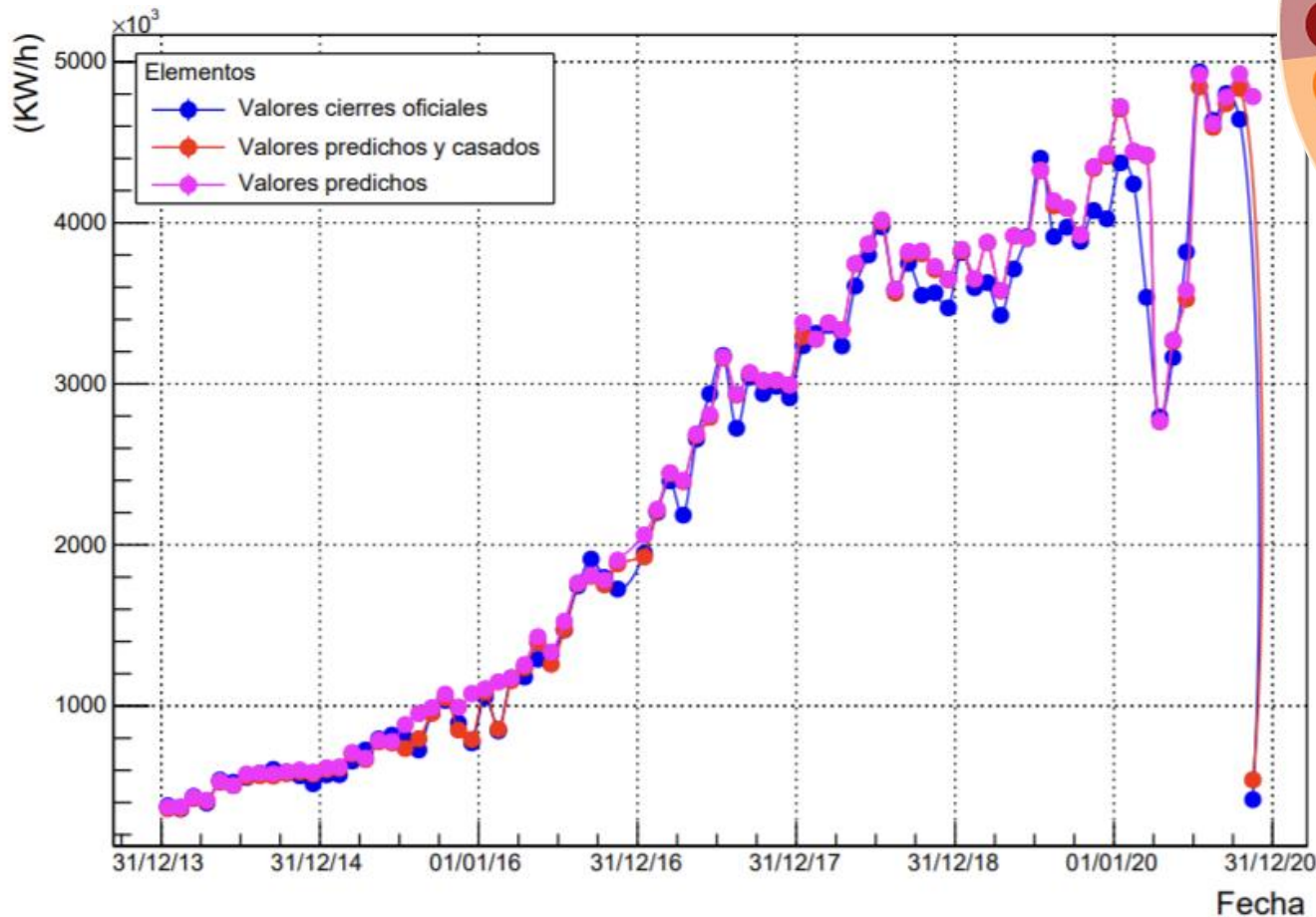


Proyecto ACELE-StartUps

Software de cálculo y representación tridimensionalmente los campos magnéticos producidos por la circulación de corrientes en instalaciones eléctricas



Software de estimación de precio y consumo eléctrico para comercializadoras de energía eléctrica



Software para la asignación automática de horarios/turno, destinos y tareas al personal de superficies de distribución

TIMETABLE	8:30	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00	
	T10	0	0	0	0	0	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1
TT1	W_10			T75	T75	T75	T10	T10	T10	T10	T10	T10	T10										
TT1	W_85			T20	T20	T20	T10	T21	T10	T21	T20	T20	T20										
TT2	W_22													T10	T21	T10	T21	T10	T10	T10	T10	----	
TT3	W_28													T10	T10	T10	T10	R2	T10	T10	T10	T10	
TT4	W_30													T21	T21	T21	T21	R2	----	T50	T50	T50	
TT2	W_40													T30	T30	T30	T30	R2	T60	T60	T50	----	T30
	T11	0	0	0	0	0	3	3	4	4	3	3	1	1	2	1	1	2	1	5	3	3	1
TT5	W_34	T85	T85	T85	T85	T85	T11	T11	T11	T11	T11	T11											
TT6	W_84	T20	T85	T85	T85	T85	T11	T11	T11	T11	T11	T11	T11	T11									
TT7	W_101			----	T20	T20	T11	T11	T11	T11	T11	T11	----	T21									
TT7	W_108			T20	T20	T20	----	T21	T11	T11	RV	RV	T21	T21									
TT2	W_13													T60	T60	T60	T60	R2	T11	T60	T50	T50	T80
TT2	W_26													----	T70	T70	T70	R2	T11	T70	T70	----	T80
TT2	W_33													T11	T11	T11	T11	T11	T11	T11	T11	T11	T80
TT2	W_33													T11	----	----	T11	R2	T11	T11	T11	----	T80
TT3	W_39													T30	T30	T30	T30	R2	T11	T11	T11	----	T80
	T12	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	2	2	2	0	1	1	0	0
TT7	W_62			T12	T12	T12	RSP	RSP	RSP	RSP	RSP	T12	T12	T12									
TT8	W_74												T12	T12	RR	T12	T12	T12	R2	T12	T12	RSP	
	T13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	0
TT5	W_36	T13	T13	T13	T13	T13	T13	T13	T13	T13	T13	T13											
TT4	W_6													T40	T40	T40	T40	R2	----	T40	T40	T40	T70
TT2	W_37													T50	T50	T13	T50	R2	T50	----	T50	T13	T13
TT8	W_30													T13	T13	T13	T13	T13	T13	T13	T13	T13	
	T14	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0
TT5	W_71	T14	T14	T14	T14	T14	T14	R1	T60	T60	T60	T60											
TT8	W_53													T60	T60	T14	T14	T14	T14	----	T21	T50	
TT2	W_1													T40	T40	T40	T40	R2	T21	T21	T40	----	T50
TT2	W_5													T40	T12	T12	T12	R2	T21	T21	T40	----	T50



Software para obtención automática de información volumétrica del cerebro a partir de imágenes de RM

Volumetry Report version 1.0 release 03-12-2014

Patient ID	Sex	Age	Report Date
job567	UNKNOWN	UNKNOWN	03-Dec-2014

Image Information

Orientation	radiological
Scale factor	0.87
SNR	52.84

Tissue type

	Volume (cm ³ %)
White Matter (WM)	372.30 (36.50%)
Grey Matter (GM)	783.35 (49.99%)
Cerebro Spinal Fluid (CSF)	211.22 (13.31%)
Brain (WM + GM)	1355.65 (86.49%)
Intracranial Cavity (IC)	1567.37 (100.00%)

Structure

Cerebrum	Total (cm ³ %)	Right (cm ³ %)	Left (cm ³ %)	Asym. (%)
	1176.87 (75.26%)	587.36 (37.50%)	592.21 (37.76%)	-0.7550
	GM WM	GM WM	GM WM	
	658.00 521.86	323.86 263.50	331.07 261.14	
	(42.84%) (34.24%)	(30.92%) (36.58%)	(21.12%) (16.66%)	

Cerebellum

	Total (cm ³ %)	Right (cm ³ %)	Left (cm ³ %)	Asym. (%)
	148.21 (9.46%)	74.64 (4.75%)	73.37 (4.71%)	-0.0094
	GM WM	GM WM	GM WM	
	119.35 28.85	59.64 14.80	59.71 14.06	
	(7.60%) (1.86%)	(3.80%) (0.94%)	(3.81%) (0.90%)	

Brainstem

	Total (cm ³ %)
	27.51 (1.75%)

Structure	Total (cm ³ %)	Right (cm ³ %)	Left (cm ³ %)	Asymmetry (%)
Lateral ventricles	13.83 (0.88%)	4.89 (0.31%)	8.92 (0.57%)	-58.4402
Caudate	6.27 (0.40%)	3.28 (0.21%)	2.99 (0.19%)	9.1794
Nucleus	8.72 (0.56%)	4.35 (0.28%)	4.39 (0.28%)	-1.4412
Thalamus	12.87 (0.82%)	5.97 (0.38%)	6.90 (0.44%)	-34.3690
Globus Pallidus	2.90 (0.19%)	1.51 (0.10%)	1.40 (0.09%)	7.6925
Hippocampus	10.33 (0.66%)	5.38 (0.33%)	5.05 (0.31%)	0.5069
Amygdala	1.89 (0.12%)	0.92 (0.06%)	0.97 (0.06%)	-4.5825
Accumbens	0.89 (0.06%)	0.32 (0.02%)	0.57 (0.04%)	-56.4405

*All the volumes are presented in absolute value (measured in cm³) and in relative value (measured in relation to the ICV).

*The Asymmetry Index is calculated as the difference between right and left volumes divided by their mean (in percent).

Intracranial cavity extraction



Tissue classification



Macrostructures

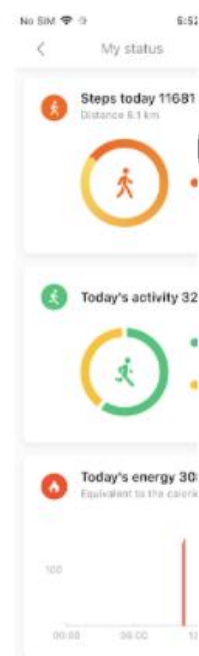
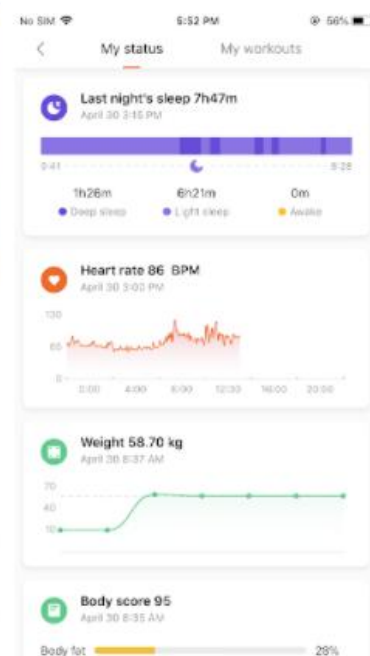
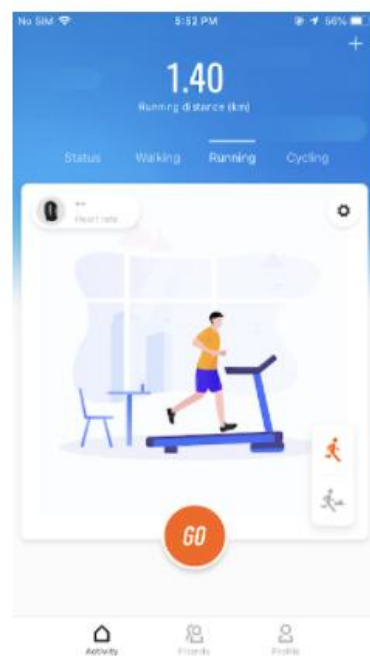
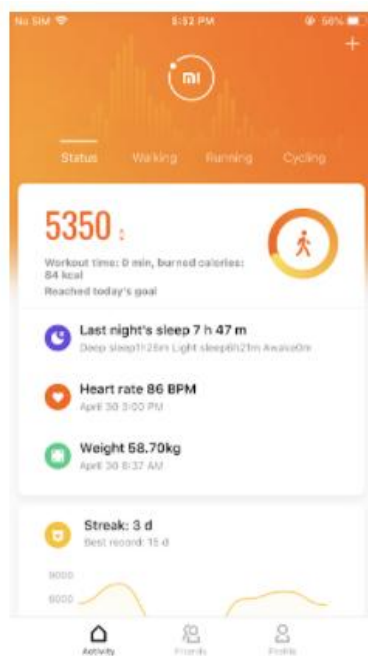


Subcortical structures



*All the result images are located in the MNI space (Neurological orientation).

Software para registro de actividad física, análisis de sueño y evaluación de entrenamientos



Software para análisis de la genealogía familiar, la genética, origen étnico ...

Árbol genealógico

+ ADN

Inteligencia Artificial

Origen étnico

La sencilla prueba de ADN de MyHeritage revelará su origen étnico único, y le dará la posibilidad de conectarse con nuevos familiares. Descubra los grupos específicos de los cuales usted descende de entre **2100+ regiones geográficas**, y lleve su historia familiar a otro nivel con la prueba de ADN más accesible del mercado.

Conozca más

2100+ REGIONES GEOGRÁFICAS

- Inglés
● Inglaterra (Yorkshire) 50%
- Escandinavo
● Noruega (Viken) 20%
- Italiano
● Italia (Abruzzo) 15%
- Noratricano 10%
- 2 más 5%

Descubra cómo sus genes pueden afectar a su salud

Con una gran cantidad de informes de salud personalizados y fáciles de entender, la prueba de ADN de salud de MyHeritage puede ayudarle a tomar decisiones sobre su estilo de vida y salud futuros.

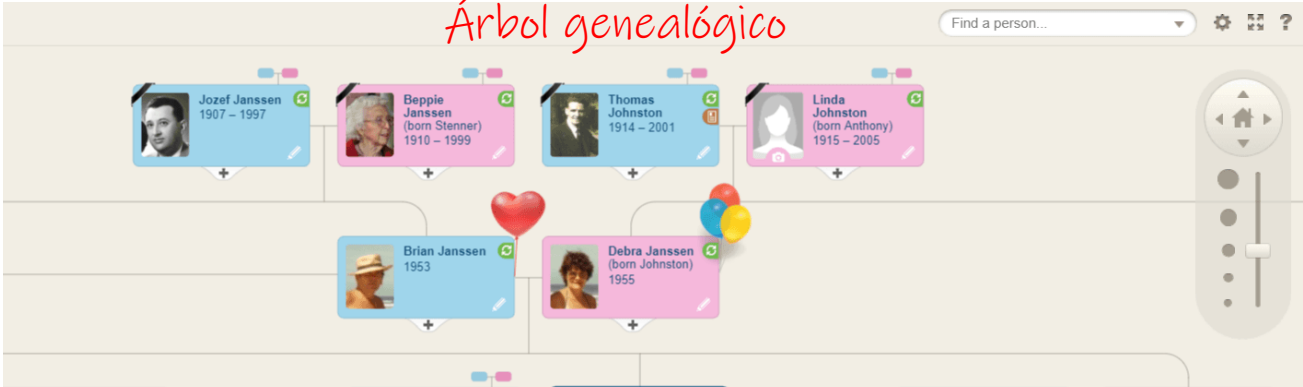
Supervisión médica
(solo EE. UU.)

En Estados Unidos, MyHeritage trabaja con una red independiente de médicos que supervisa este servicio y ofrece supervisión clínica.

MyHeritage DNA
HEALTH

Bases de datos

Informes De Salud



The screenshot shows the MyHeritage DNA interface. At the top, there's a search bar and a family tree titled 'Árbol genealógico'. The tree shows several generations of family members with their names and birth/death dates. Below the tree, there's a section for 'Origen étnico' (Ethnicity) showing a map of Europe with colored regions and a list of percentages: Inglés (50%), Escandinavo (20%), Italiano (15%), Noratricano (10%), and 2 más (5%). To the right, there's a section for 'Supervisión médica' (Medical Supervision) and 'Informes De Salud' (Health Reports). The interface is clean and modern, with a focus on family history and health.

'Influencers' virtuales que pueden meterle en líos

Los modelos digitales, tendencia en publicidad, entrañan un importante número de riesgos legales



PATRICIA ESTEBAN

Madrid - 23 AGO 2020 - 00:30 CEST



Lil Miquela, la 'influencer' virtual con millones de seguidores que anuncia marcas como Calvin Klein o Prada.

El pasado mes de mayo, una de las agencias de talentos más importantes de Estados Unidos, Creative Artists Agency, fichó a [Lil Miquela](#), una jovencísima *influencer* nacida en Instagram hace cuatro años que cuenta con millones de seguidores. Lo sorprendente de la noticia es que Miquela no es una chica real, sino una creación virtual surgida de un programa de animación que combina 3D con inteligencia artificial. Durante su corta existencia, la modelo digital ha sido contratada por empresas de la talla de Prada, Calvin Klein, Samsung o Youtube. También ha grabado videoclips y hay quien especula con su salto al cine o a la televisión.

El despegue de los [influencers virtuales](#), cada vez más [apreciados por los departamentos de marketing y publicidad](#), coincide con la crisis de los de carne y hueso, que han visto cómo la pandemia ha rebajado su caché al cancelarse sus viajes y eventos. Las ventajas para las grandes marcas son evidentes: [los personajes digitales siempre están disponibles](#), no ponen condiciones exóticas ni generan dolores de cabeza. Sin embargo, no es oro todo lo que reluce y, desde el punto de vista legal, esta nueva forma de comunicación comercial plantea una serie de riesgos que deben ser neutralizados por las empresas contratantes.

Animación 3D
+
Inteligencia artificial
||
Personaje digital

Contenido

Modelos de negocio
basados en SOFTWARE

Cuestiones legales



Entornos de desarrollo. Aspectos
básicos sobre las licencias.



Modelos de negocio basados en
software

Cuestiones legales

LA DETERMINACIÓN DE DERECHOS

Cuestiones legales sobre el SW

Regulado por: [Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual](#)
toda ella pero especialmente: [TÍTULO VII. Programas de ordenador](#)

Propiedad Intelectual El derecho surge de la creación de la obra

Artículo 1 Hecho generador La propiedad intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación.

Artículo 2 Contenido dchos La propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial

Conceptos que surgen:

CREACIÓN

AUTORES

CONDICIONANTES PREVIOS

LICENCIA

¿Seguro que tenemos todos los derechos?

-Los derechos se atribuyen al autor/propietario desde el momento de la creación por lo que los mecanismos para proteger el software, consisten en medios para demostrar la autoría

**Registro Propiedad
Intelectual**

NOTARIO

ESCROW

AUTONÓMICO

[I-DEPOT](#)

[SAFECREATIVE](#)

Requisitos específicos

- Código fuente legible por un PC y ejecutable del programa
- Una breve descripción del programa de ordenador.
- Lenguaje de programación.
- Entorno operativo.
- Listado de ficheros.
- Diagrama de flujo.

Qué se protege por dchos de autor?

- Obra original de su autor/es
- La expresión programas de ordenador que incluye su documentación preparatoria, la documentación técnica y los manuales de uso de un programa

Qué no se protege?

- Lenguajes de programación
- la funcionalidad del software
- las ideas y principios implícitos en cualquiera de los elementos del programa, incluidos los que sirven de fundamento a sus interfaces.

¿Se puede patentar el software?

El software sólo es susceptible de protección mediante patente si cumple con los requisitos de patentabilidad (NOVEDAD, INVENTIVA Y APLICACIÓN INDUSTRIAL), es decir, si se encuentra integrado en un dispositivo físico de modo que el conjunto puede ser patentable o si el software por si mismo modifica alguna variable física

¿A quién se considera autor?

AUTORES

- En el sentido estricto de la LPI (paralelismo obras literarias), autor sería la persona que escribe el código
- Pero... la LPI establece en capítulo VII sobre programas de ordenador que:

Artículo 96 Objeto de la protección

*1. (...) A los mismos efectos, la expresión programas de ordenador **comprenderá también su documentación preparatoria. La documentación técnica y los manuales de uso** de un programa gozarán de la misma protección que este Título dispensa a los programas de ordenador.*

autor toda aquella **persona que haya contribuido intelectualmente** en el desarrollo del software (la escritura del código fuente, definición de requerimientos y especificaciones, elaboración de diagramas, validación del software o desarrollo de los manuales de usuario.)

Tipos de derechos de Autor

- **Derechos morales:** derecho personal intransferible, irrenunciable e inembargable (Derecho a reconocer la autoría)
- **Derechos patrimoniales:** derechos de explotación económica de la obra.

(art. 97.4 LPI) Cuando el desarrollo del programa se hace en el ejercicio de las funciones que tiene encomendadas un trabajador, la titularidad de los derechos de explotación (patrimoniales) corresponden al empleador.

Origen del resultado

Puede suceder que el desarrollo se enmarque en alguna actividad financiada que condicione la posterior explotación. Estos condicionantes es necesario conocerlos.

- Contrato con una empresa
- Proyecto colaborativo/europeo
- Resultado procedente de una tesis, tesina fin de máster o un proyecto final de carrera, el resultado es del alumno.

¿Qué son las licencias?

Por el mero hecho de la creación, el propietario de los derechos patrimoniales tiene derechos sobre la obra creada

Pueden autorizar o restringir derechos de explotación sobre su creación a terceros según artículo 99 LPI (uso, modificación, distribución, copia)

La licencia es el documento legal en el que se recoge el alcance de la autorización

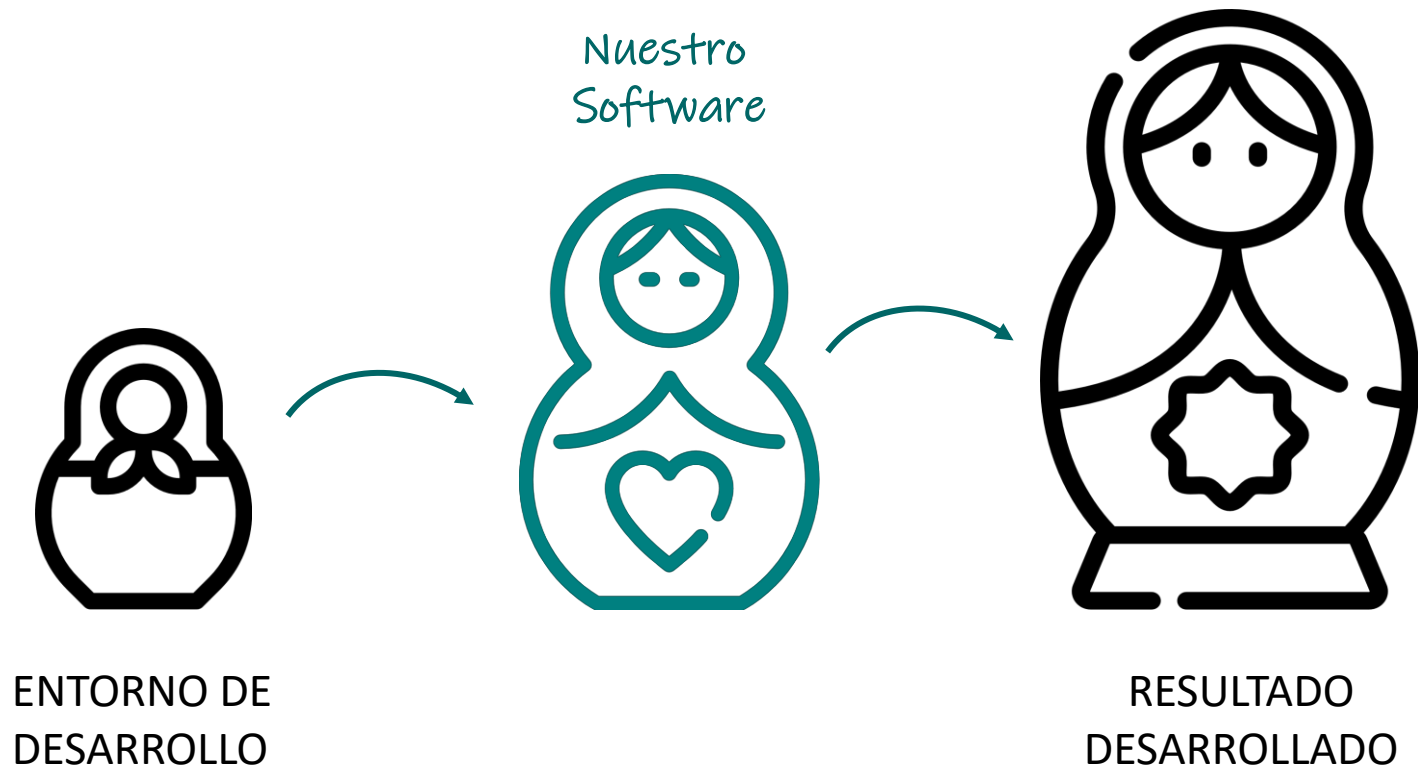
Las licencias se dan cuando se distribuye el software

Entorno de desarrollo

CUESTIONES BÁSICAS SOBRE LICENCIAS

Desarrollo del software

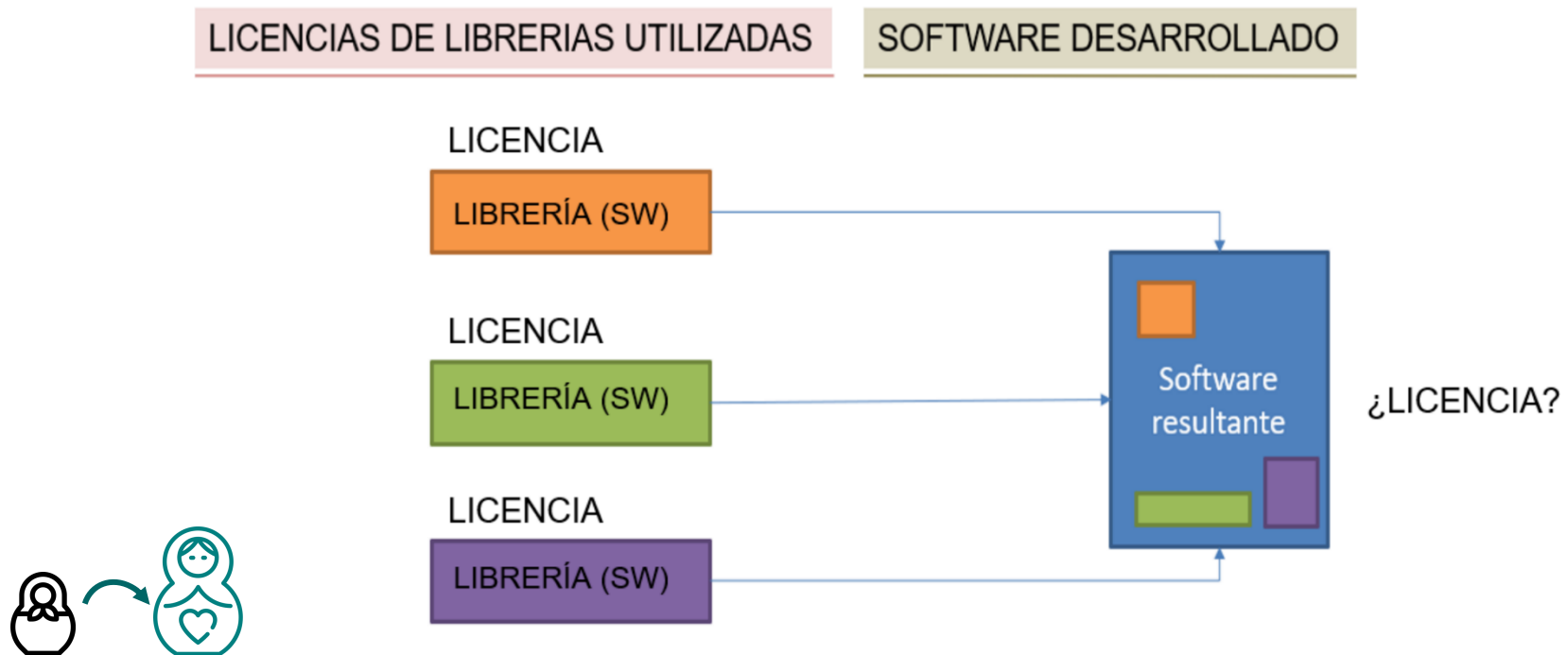
CONDICIONANTES PREVIOS



Influencia de software de terceros en el software desarrollado

CONDICIONANTES PREVIOS

Al utilizar librerías de terceros o entornos de desarrollo, **hemos aceptado** las condiciones que haya impuesto el titular de los derechos de explotación del mismo, de modo que puede estar condicionado qué podemos hacer y qué no con el software desarrollado.





Distintos enfoques de licencias

PROTECCIÓN

Modalidades derechos de explotación (art. 99 y 100 Real Decreto Legislativo 1/1996 Texto refundido LPI)

Uso

Transformación

Copia/Distribución

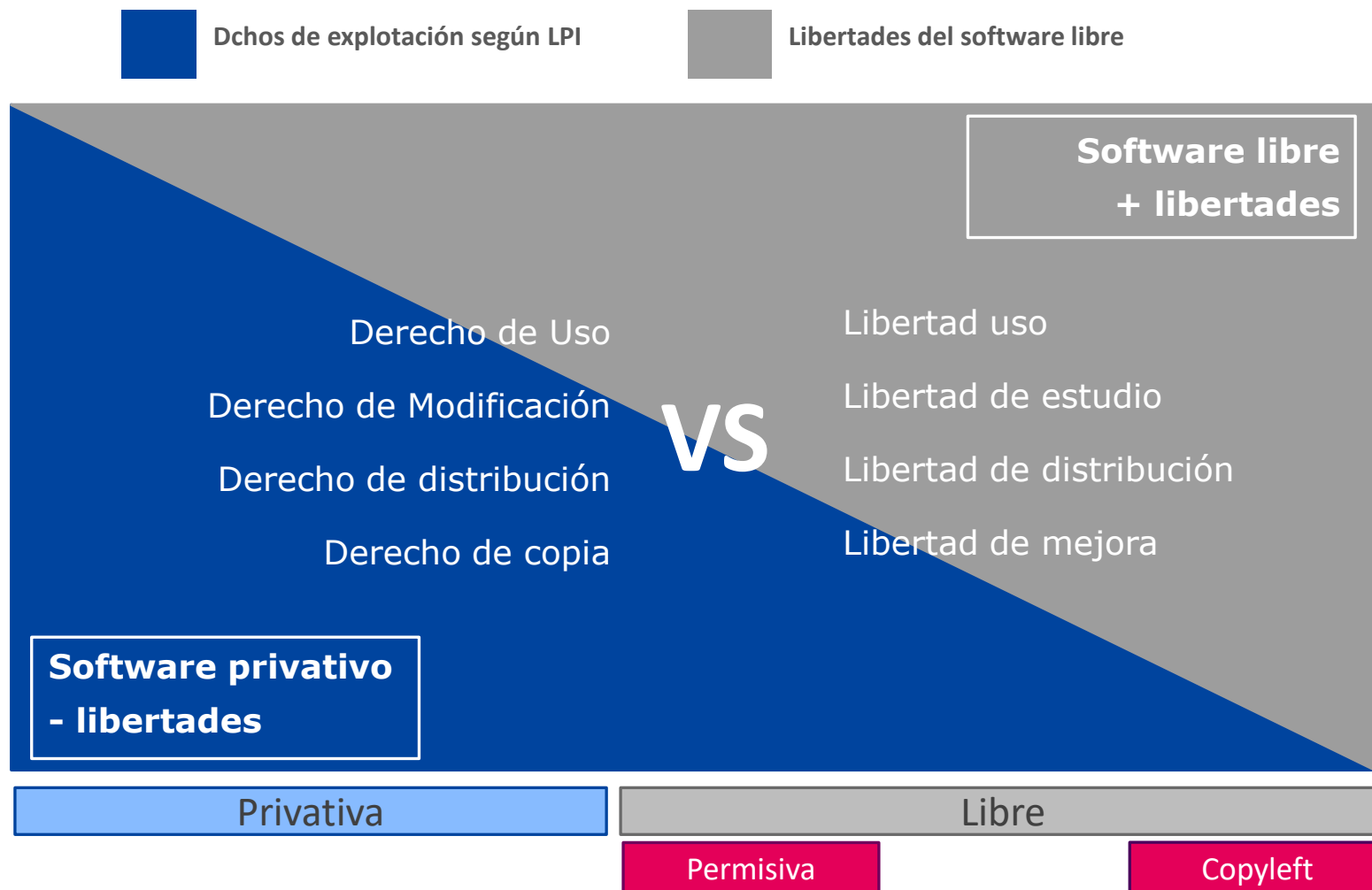
Transformación

LIBERTAD

Las 4 libertades de 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)

Protección de derechos vs Libertades de los usuarios

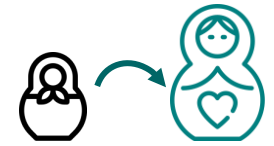




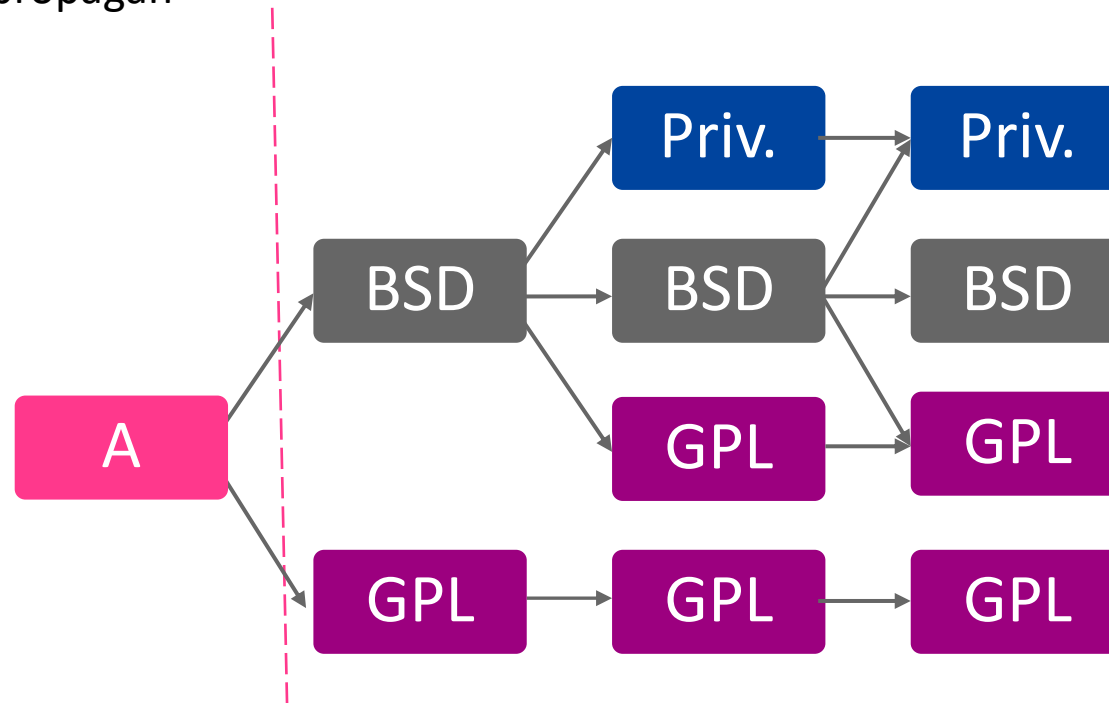
Licencias libres y privativas

Tipo de licencia		Descripción
PRIVATIVAS		Permite al propietario de los derechos decidir qué derechos se conceden sobre el software. El uso, modificación, copia o redistribución del software son derechos que tienen que ser concedidos explícitamente.
LIBRES Obliga a dejar disponible el código	Permisivas	Son licencias de tipo libre (cumplen con las 4 libertades) que permiten redistribuir el software derivado bajo otra licencia , incluso como software privativo. La licencia " BSD modificada " (Berkeley Software Distribution) también conocida como "BSD de 3 cláusulas", la licencia MIT o la licencia Apache 2.0 son licencias permisivas.
	Copyleft	Son licencias de tipo libre (cumplen con las 4 libertades) en las que el software derivado debe distribuirse siguiendo la misma licencia . El código fuente debe también redistribuirse. La licencia GPL (General Public License) en su versión 1 (GPLv1), 2 (GPLv2) o 3 (GPLv3) (la más utilizada), pertenecen a este grupo.

Implicaciones de selección de una licencia



Tenemos una aplicación (A) a la que asignamos diferentes licencias libres para ver cómo se propagan



[P.-E. Schmitz, S. Castiaux: “Compartir Software de Código Abierto”. Estudio de viabilidad IDA \(Comisión Europea\) 2.002.](#) (Adaptación)

Uso de sw privativo en desarrollo

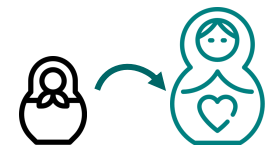
CORPORATIVAS O ACADÉMICAS

Matlab
Labview
Visual Studio
ArcGIS...

SOFTWARE PARA HARDWARE - EMBEDDED

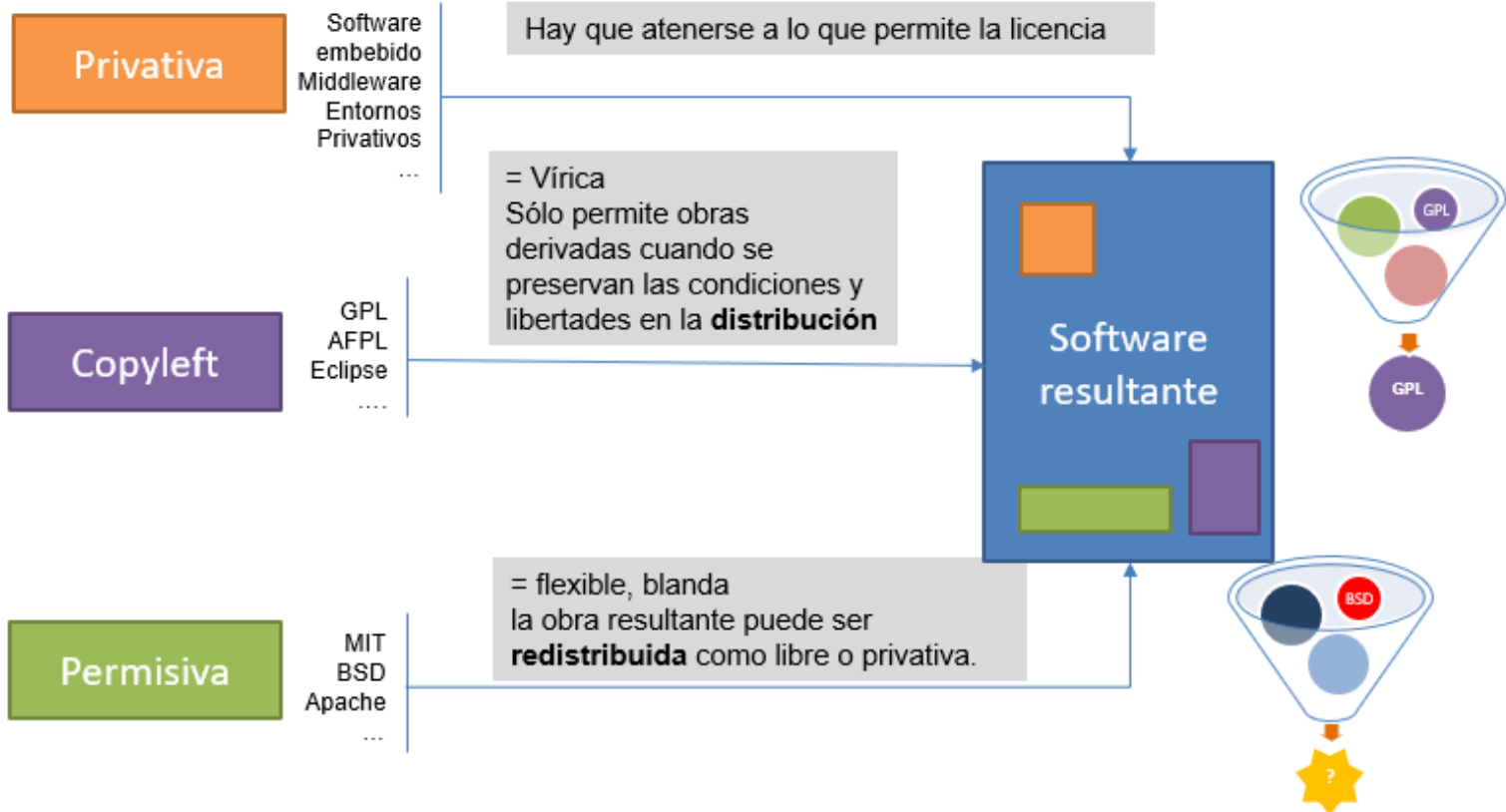
Nordic
NVIDIA
DSP (Qualcomm –Hexagon)
...

Implicaciones uso de librerías o entornos



LICENCIAS DE LIBRERIAS/ ENTORNOS UTILIZADOS

SOFTWARE DESARROLLADO



Algunas licencias de Software libre/Open source

Condiciones que establecen las principales licencias de software libre en términos de qué permiten, qué es obligatorio cumplir y qué limitan.

Se encuentran ordenadas desde la más fuerte (más restrictiva) a la más débil (más permisiva) que no tiene condición obligatoria alguna.

<https://choosealicense.com/>

GNU AGPLv3	Permissions - Commercial Use - Distribution - Modification - Patent Use - Private Use	Conditions - Disclose Source - License and Copyright Notice - Network Use is Distribution - Same License - State Changes	Limitations - Liability - Warranty
GNU GPLv3	Permissions - Commercial Use - Distribution - Modification - Patent Use - Private Use	Conditions - Disclose Source - License and Copyright Notice - Same License - State Changes	Limitations - Liability - Warranty
GNU LGPLv3	Permissions - Commercial Use - Distribution - Modification - Patent Use - Private Use	Conditions - Disclose Source - License and Copyright Notice - Same License - State Changes	Limitations - Liability - Warranty
Mozilla Public License 2.0	Permissions - Commercial Use - Distribution - Modification - Patent Use - Private Use	Conditions - Disclose Source - License and Copyright Notice - Same License	Limitations - Liability - Trademark Use - Warranty
Apache License 2.0	Permissions - Commercial Use - Distribution - Modification - Patent Use - Private Use	Conditions - License and Copyright Notice - State Changes	Limitations - Liability - Trademark Use - Warranty
MIT License	Permissions - Commercial Use - Distribution - Modification - Private Use	Conditions License and Copyright Notice	Limitations - Liability - Warranty
The Unlicense	Permissions - Commercial Use - Distribution - Modification - Private Use	Conditions	Limitations - Liability - Warranty

Appendix

For reference, here is a table of every license described in the choosealicense.com repository.

If you're here to choose a license, [start from the home page](#) to see a few licenses that will work for most cases.

- PERMISOS
- CONDICIONES
- LIMITACIONES

License	Commercial use	Distribution	Modification	Patent use	Private use	Disclose source	License and copyright notice	Network use is distribution	Same license	State changes	Liability	Trademark use	Warranty
BSD Zero Clause License	●	●	●		●						●		●
Academic Free License v3.0	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
GNU Affero General Public License v3.0	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●
Apache License 2.0	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
Artistic License 2.0	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
BSD 2-Clause "Simplified" License	●	●	●		●		●				●		●
BSD 3-Clause Clear License	●	●	●	●	●		●				●		●
BSD 3-Clause "New" or "Revised" License	●	●	●		●		●				●		●
BSD 4-Clause "Original" or "Old" License	●	●	●		●		●				●		●
Boost Software License 1.0	●	●	●		●		●				●		●
Creative Commons Attribution 4.0 International	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 International	●	●	●	●	●		●		●	●	●	●	●
Creative Commons Zero v1.0 Universal	●	●	●	●	●						●	●	●
CeCILL Free Software License Agreement v2.1	●	●	●	●	●	●	●		●		●		●
Educational Community License v2.0	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
Eclipse Public License 1.0	●	●	●	●	●	●	●		●		●		●
Eclipse Public License 2.0	●	●	●	●	●	●	●		●		●		●
European Union Public License 1.1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
European Union Public License 1.2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
GNU General Public License v2.0	●	●	●		●	●	●		●	●	●		●
GNU General Public License v3.0	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●		●

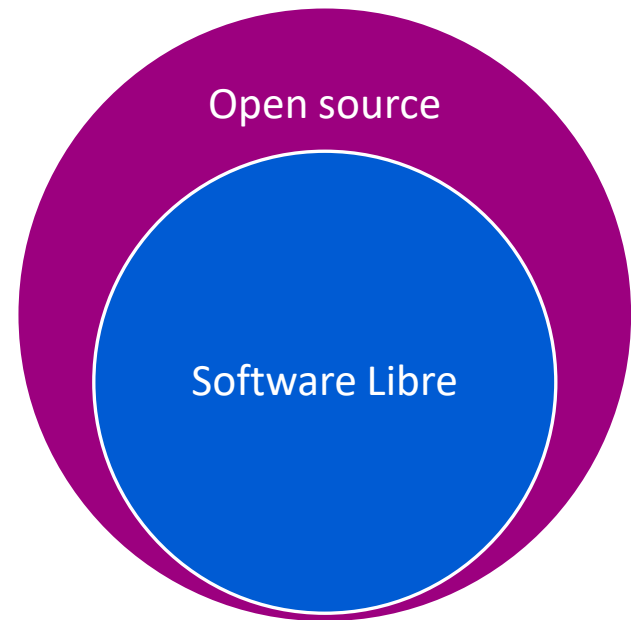
¿Open Source o Software Libre?

Open Source: Es el software cuyo código está disponible para ser utilizado (**uso**)

[Open Source Initiative - OSI](#)

Software Libre: Es el software que respeta las 4 libertades (**uso, estudio, mejora y distribución**)

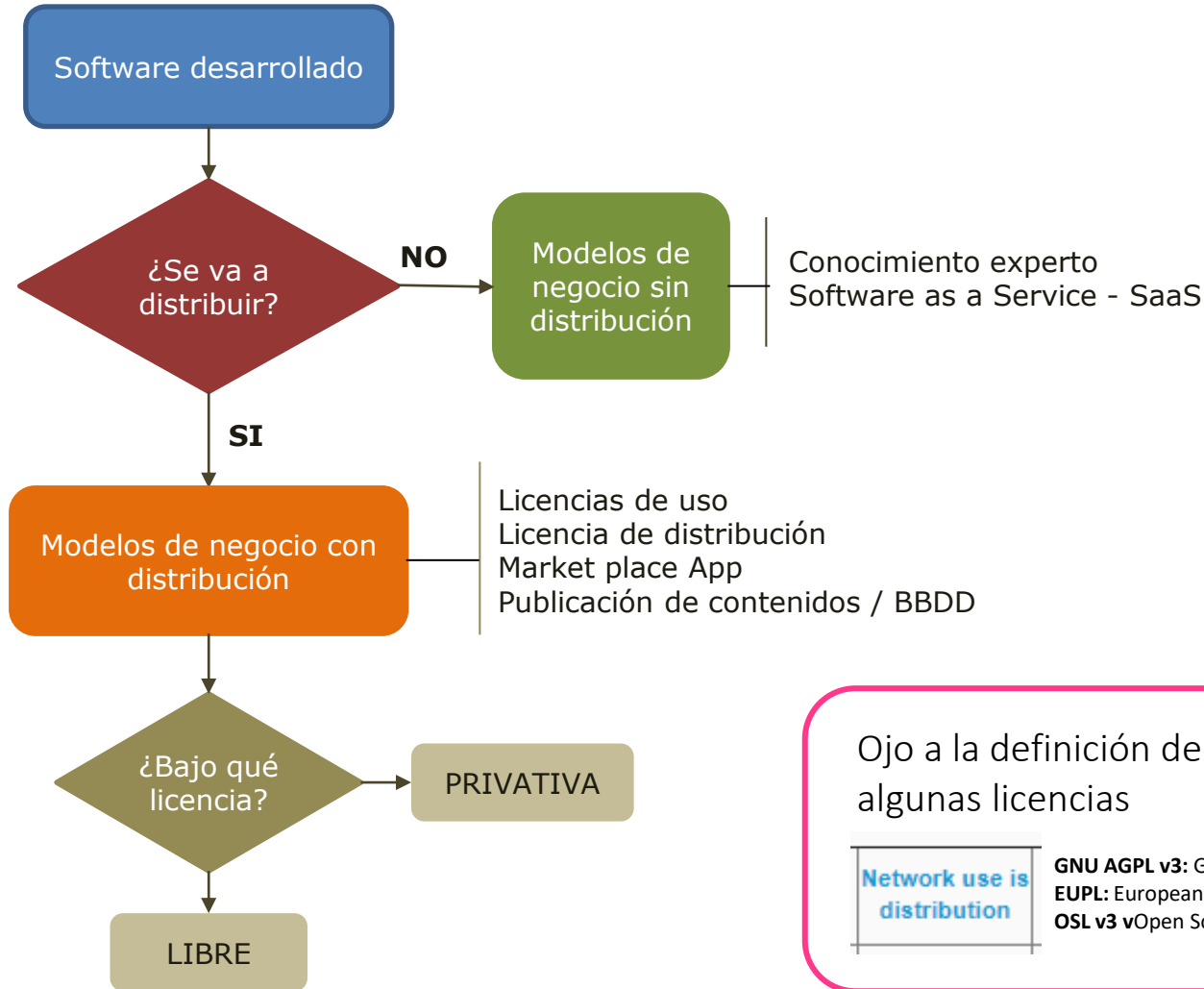
[Free Software Foundation - FSF](#)



Modelos de explotación

FORMALIZACIÓN

Posibilidades de explotación



Ojo a la definición de “distribución” de algunas licencias

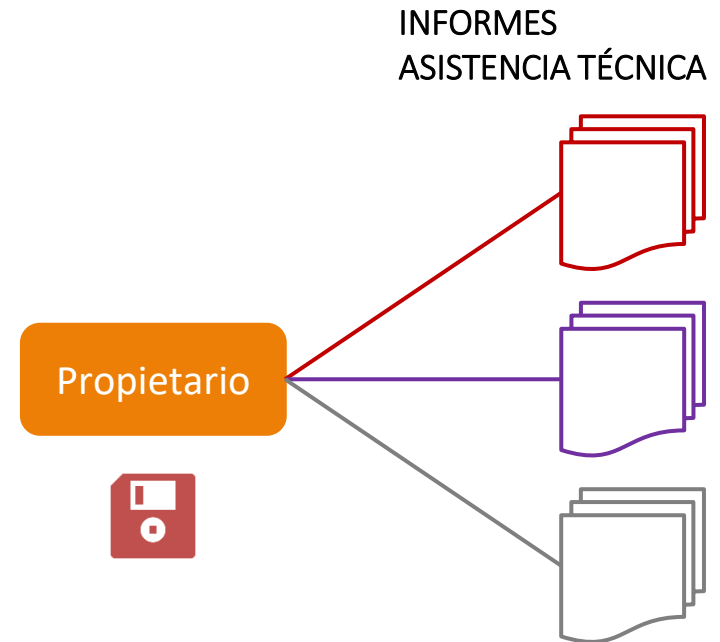


GNU AGPL v3: GNU Affero General Public License v3.0
EUPL: European Union Public License v1.1 y v1.2
OSL v3 vOpen Software License 3.0

A. Modelos de negocio sin distribución de software

A.1. Conocimiento experto

- No es estrictamente explotación del software sino servicios basados en él
- Los resultados del software requieren ser interpretados



Formalización: Este modo de transferencia se formaliza mediante un contrato de asistencia técnica o prestación de servicios por el que se regulan los trabajos a desarrollar.

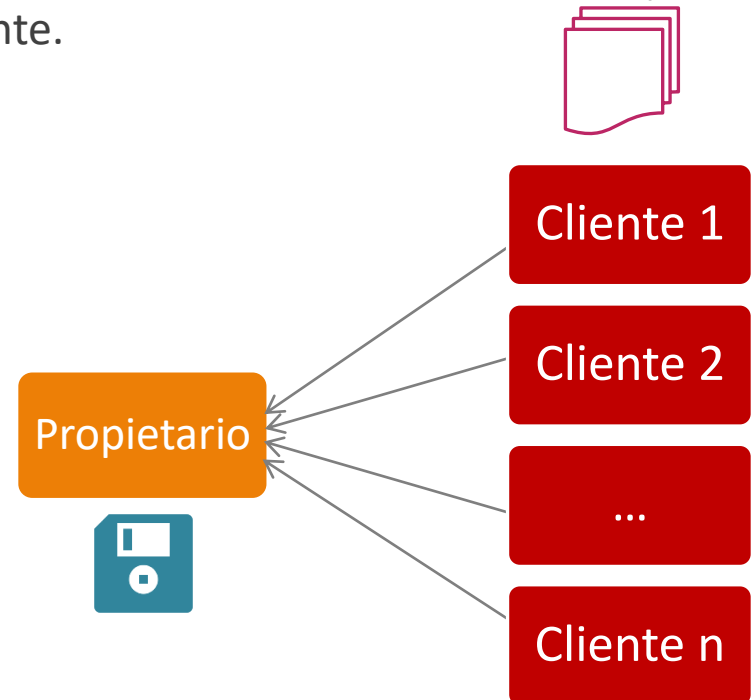
No se da ninguna licencia

A.2. Software as a Service (SaaS)

Es un modelo de explotación de software donde el software reside en servidores del propietario (o del licenciatarario si se ha externalizado el servicio a un cloud) accediéndose a él vía Internet desde un cliente.

Estos servicios prestados on-line pueden ser cálculos, diagnósticos, análisis de imágenes, familiares, etc. que el usuario recibe normalmente como un informe a cambio, o no, de contraprestación económica.

El propio software elabora los resultados



Formalización: Para utilizar el SERVICIO se deben aceptar los términos de uso de la plataforma que establece el propietario

Appendix

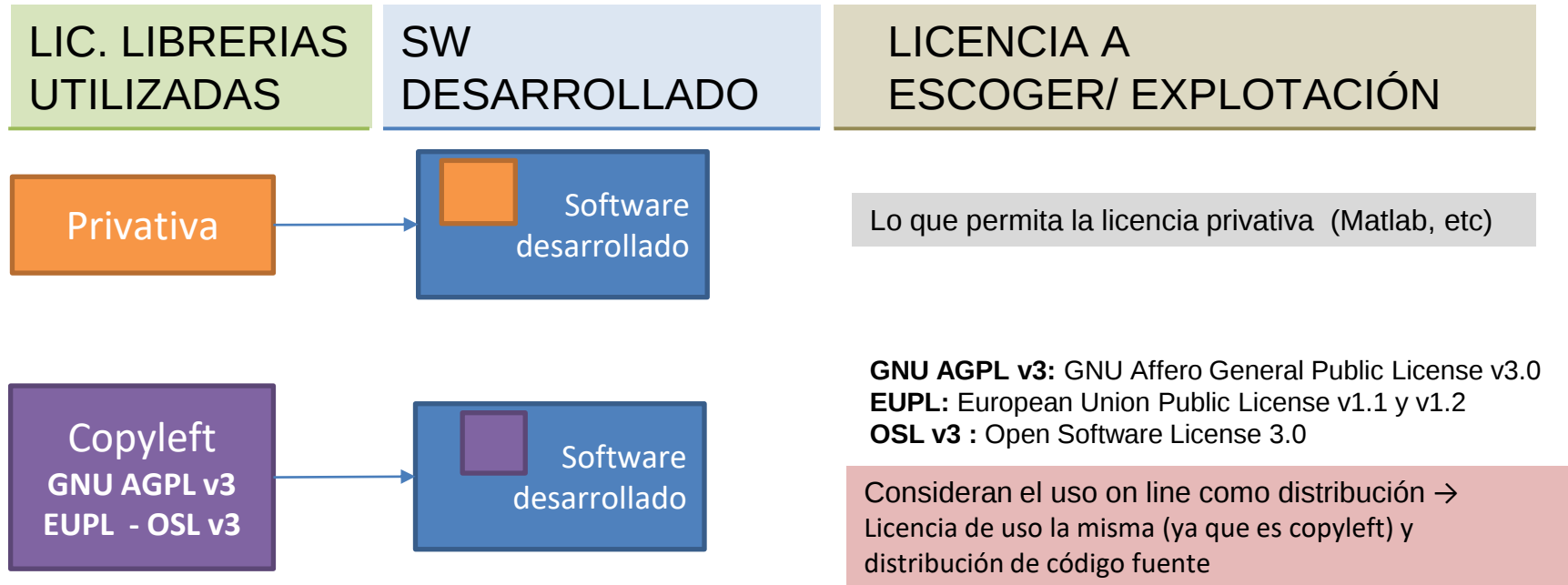
For reference, here is a table of every license described in the choosealicense.com repository.

If you're here to choose a license, [start from the home page](#) to see a few licenses that will work for most cases.

- PERMISOS
- CONDICIONES
- LIMITACIONES

License	Commercial use	Distribution	Modification	Patent use	Private use	Disclose source	License and copyright notice	Network use is distribution	Same license	State changes	Liability	Trademark use	Warranty
BSD Zero Clause License	●	●	●		●						●		●
Academic Free License v3.0	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
GNU Affero General Public License v3.0	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●
Apache License 2.0	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
Artistic License 2.0	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
BSD 2-Clause "Simplified" License	●	●	●		●		●				●		●
BSD 3-Clause Clear License	●	●	●	●	●		●				●		●
BSD 3-Clause "New" or "Revised" License	●	●	●		●		●				●		●
BSD 4-Clause "Original" or "Old" License	●	●	●		●		●				●		●
Boost Software License 1.0	●	●	●		●		●				●		●
Creative Commons Attribution 4.0 International	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
Creative Commons Attribution Share Alike 4.0 International	●	●	●	●	●		●		●	●	●	●	●
Creative Commons Zero v1.0 Universal	●	●	●	●	●						●	●	●
CeCILL Free Software License Agreement v2.1	●	●	●	●	●	●	●		●		●		●
Educational Community License v2.0	●	●	●	●	●		●			●	●	●	●
Eclipse Public License 1.0	●	●	●	●	●	●	●		●		●		●
Eclipse Public License 2.0	●	●	●	●	●	●	●		●		●		●
European Union Public License 1.1	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
European Union Public License 1.2	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
GNU General Public License v2.0	●	●	●		●	●	●		●	●	●		●
GNU General Public License v3.0	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●		●

Restricciones a la explotación sin distribución /SaaS



B. Modelos de negocio con distribución de software

B. Modelos de negocio con distribución de software

B.1. Licencias de uso

- A. Licencias de uso copyleft o permisivas
- B. Licencias de uso privativas
- C. Desarrollo con licencia de uso

B.2. Licencia de distribución

B.3. Aplicaciones para móviles

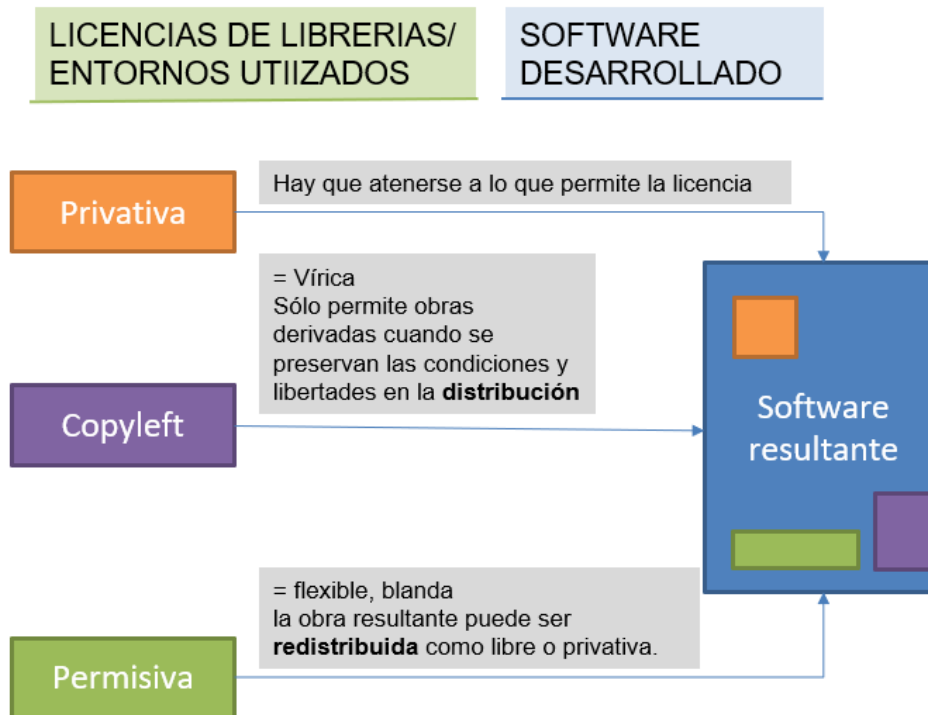
B.4 Bases de datos y Licencias para contenidos

En estos modelos de negocio...

Hay distribución o
“propagación” de software

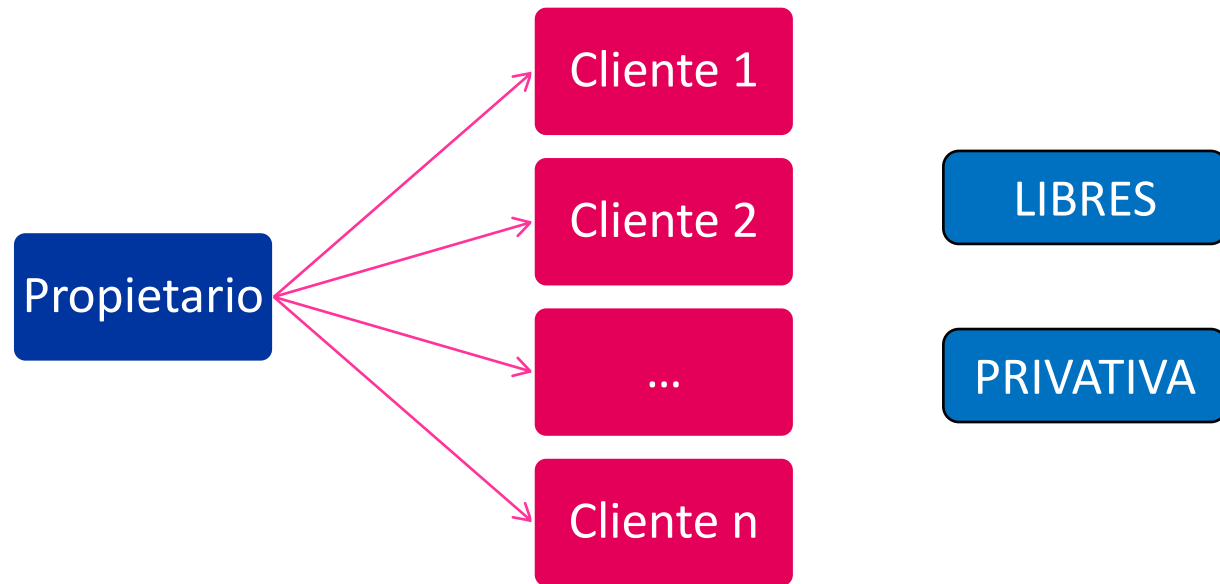


Las licencias de librerías utilizadas en el
desarrollo pueden condicionar y obligar
a dejar accesible el código

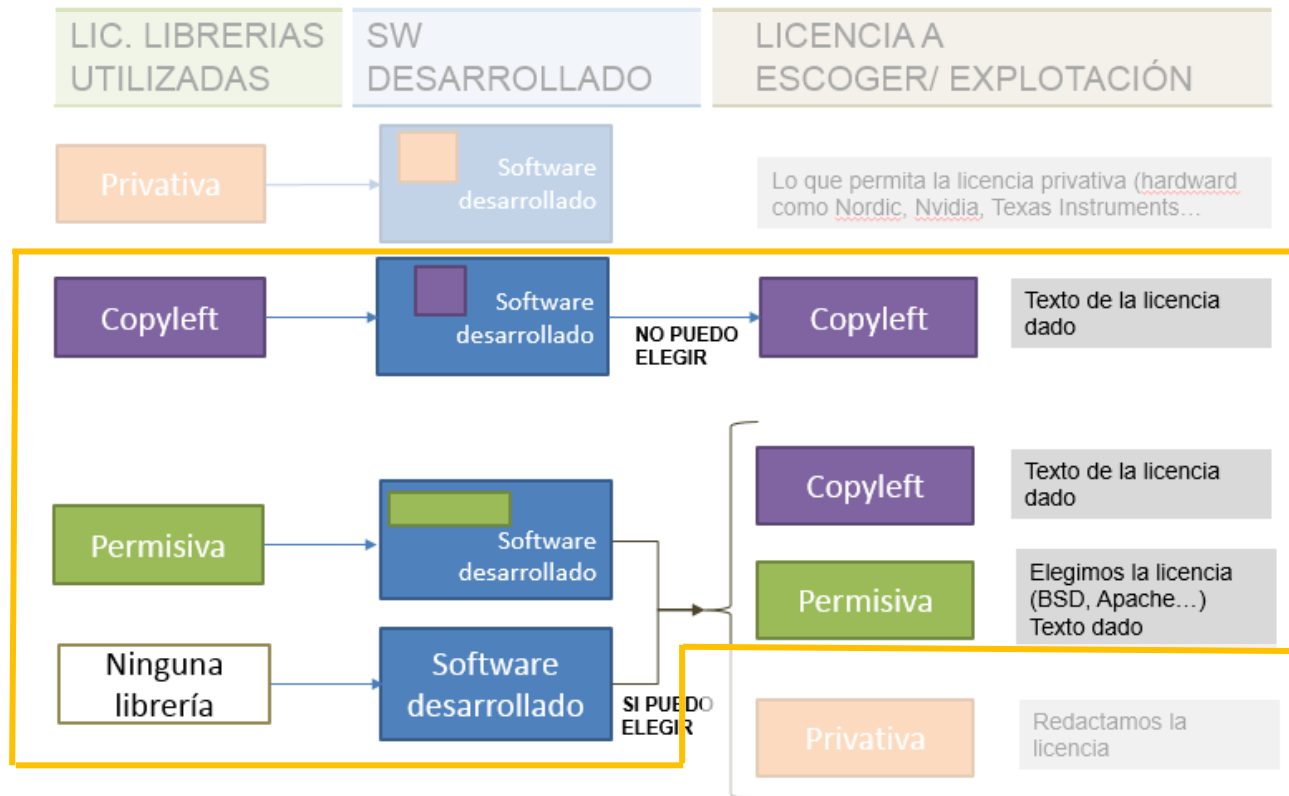


B.1. Licencias de uso: QUÉ

Regulan la concesión de los derechos de uso sobre el software a los usuarios finales. El propietario **DISTRIBUYE** el software directamente a los usuarios finales



i. Licencia de uso libres: CUÁNDO



i. Licencia de uso libres: CÓMO

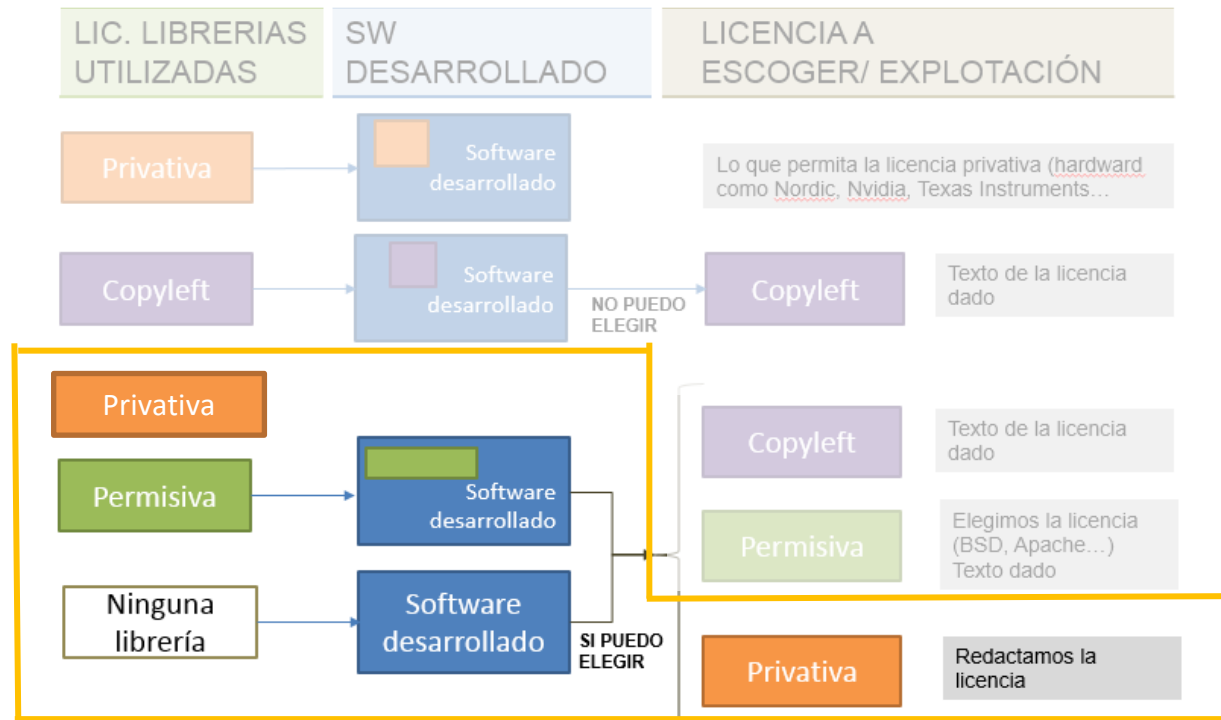
Formalización:

En general, se descargará de modo gratuito desde la página indicando licencia, acceso código fuente y cumplir citación copyright, así como otras obligaciones de la licencia ¿Qué regulan?



Normalmente el texto de la licencia viene dado <https://www.gnu.org/licenses/>

ii. Licencia de uso privativas: CUÁNDO

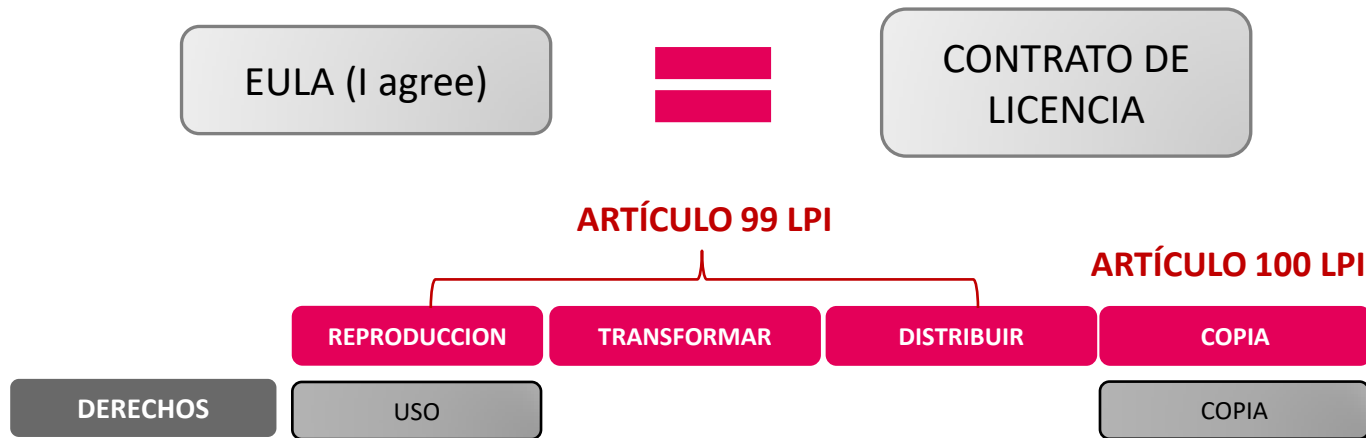


Formalización:

En general, el usuario recibe el ejecutable del software (por descarga o en dispositivo físico) a cambio de una contraprestación económica o no.

ii. Licencia de uso privativas: CÓMO

Formalización: Mediante la aceptación por parte del usuario del Acuerdo de Licencia de Usuario Final (o EULA por sus siglas en inglés)



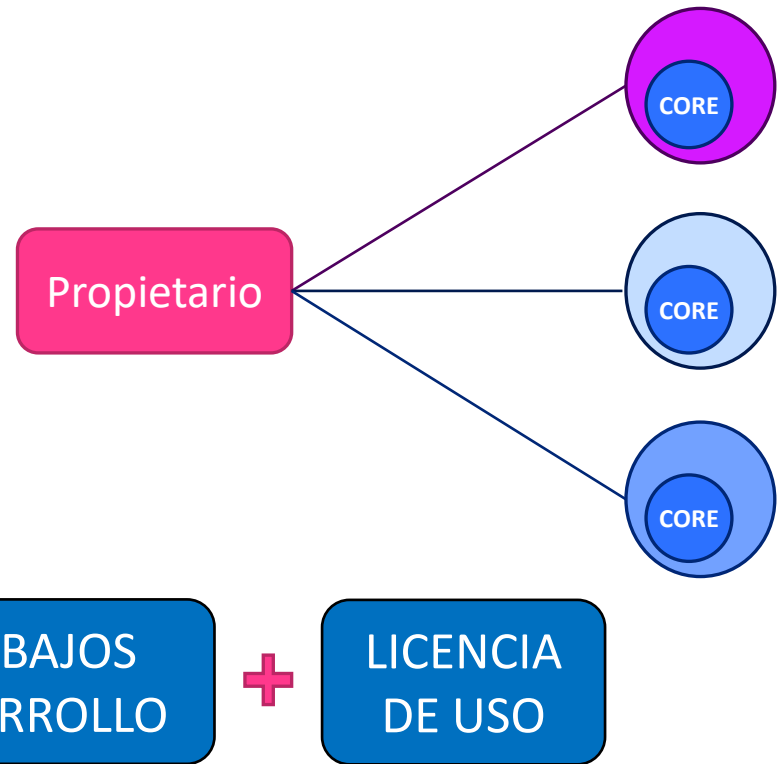
- Acotar condiciones: nº de puestos, duración, etc. y que el licenciante se reserva todos los derechos no concedidos de forma explícita
- Cláusula de responsabilidad del usuario final sobre la elección del programa, los resultados obtenidos o sobre las decisiones tomadas por su uso
- Reconocimiento de la AUTORÍA o el COPYRIGHT (propia y de librerías aceptadas)

iii. Desarrollo con licencia de uso: QUÉ

El software desarrollado es un 'core' experto sobre el cual, el propietario de los derechos, puede desarrollar aplicaciones a medida para distintos clientes. El cliente recibe el desarrollo de una aplicación ajustada a sus necesidades junto con una licencia de uso del core.

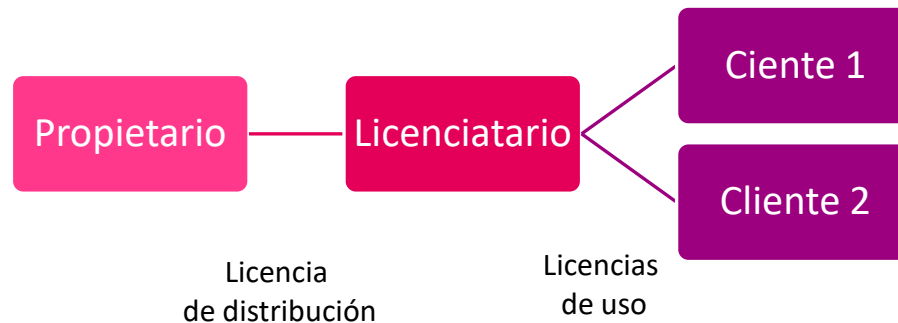
Formalización: Mediante un contrato de desarrollo en el que se regulan los trabajos a desarrollar (plazos, hitos, importe) junto con la concesión de una licencia de uso del software (core). La aplicación final es propiedad del cliente

Ejemplo: [OptiHPer](#)



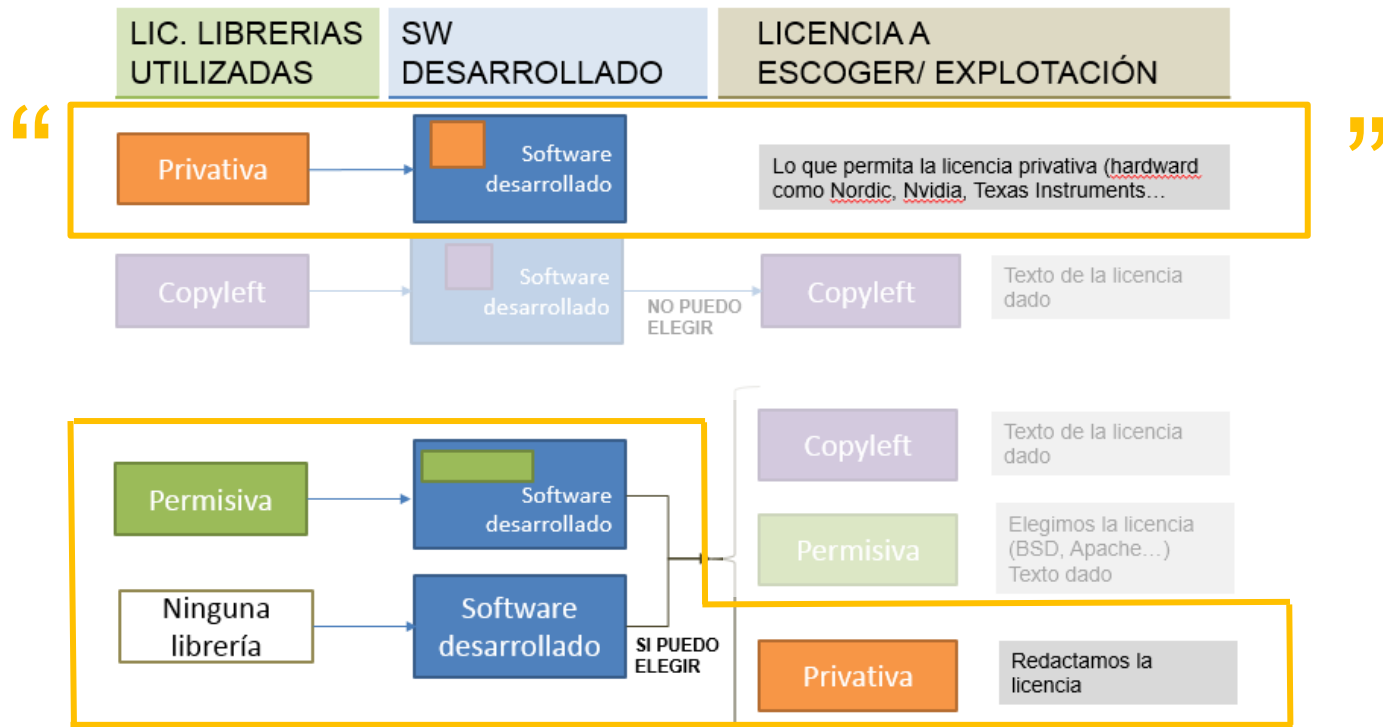
B.2. Licencia de distribución: QUÉ

El software resulta de interés en un determinado sector y el propietario de los derechos no está interesado en asumir la comercialización del mismo.



Formalización: La relación del propietario de los derechos se establece con un intermediario que posee la estructura o infraestructura comercial o los contactos en el sector para ocuparse de la comercialización

B.2. Licencia de distribución: CUÁNDO



B.2. Licencia de distribución: CÓMO

Mediante el establecimiento de una licencia de distribución con la empresa en la que debe definirse el alcance de los derechos que se le conceden (uso, copia, modificación, distribución), el nivel de exclusividad, el territorio, la duración y cualquier otra condición que se pretenda establecer. En la licencia se fija la contraprestación económica (regalías, pagos iniciales o por hitos, etc.)

Derechos concedidos:



B.2. Licencia de distribución: CÓMO

Formalización: Mediante el establecimiento de una licencia de distribución con la empresa en la que debe definirse las condiciones en las que se concede la licencia:

CONDICIONES DE LA LICENCIA

Se regula el alcance de los derechos que se conceden:

- uso, copia, modificación, distribución
- el nivel de exclusividad, (reservar uso en la entidad para investigación y docencia)
- el territorio (si el software implementa alguna normativa de ámbito territorial)

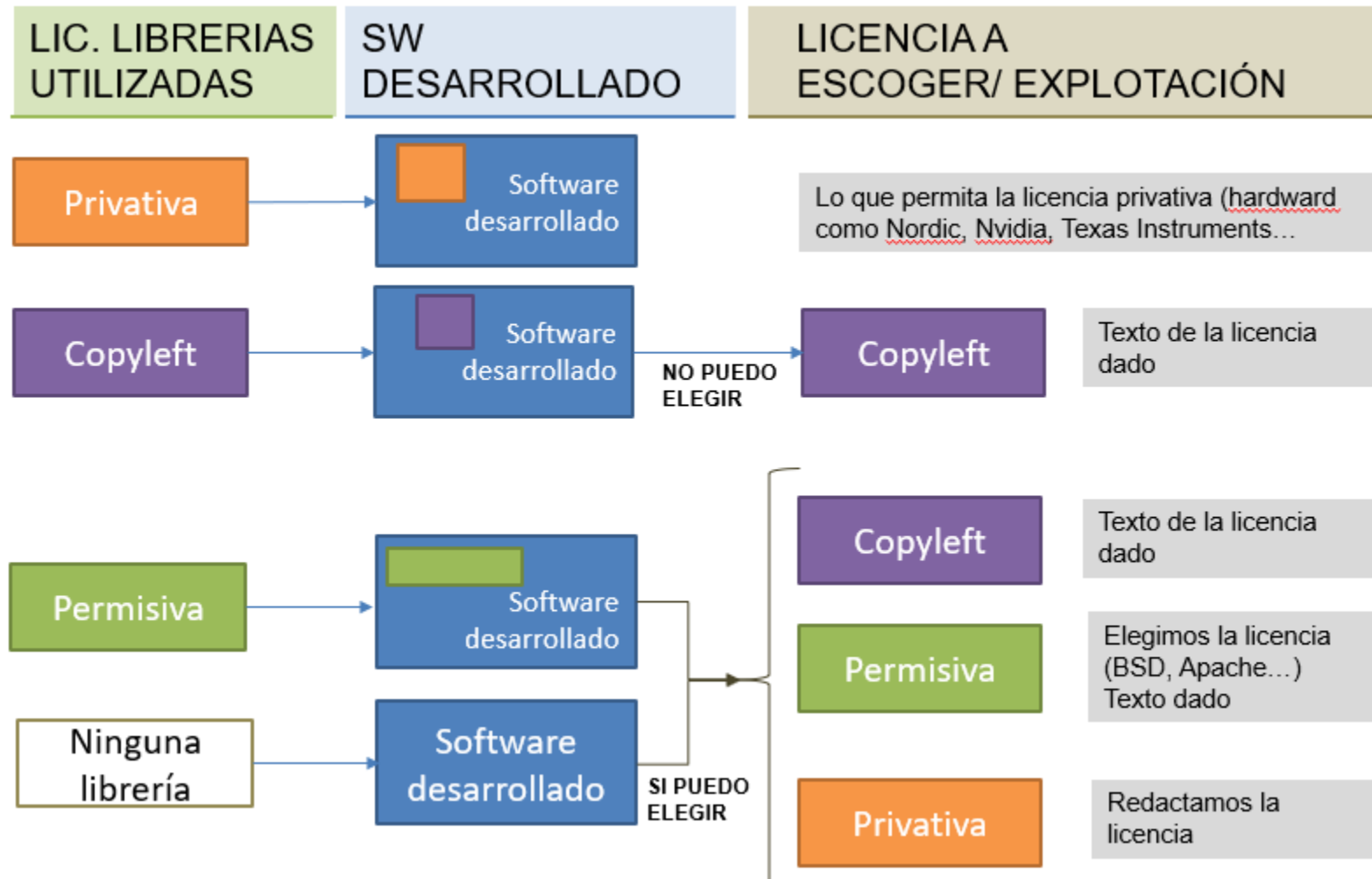
DURACIÓN

- Duración acorde con la obsolescencia del software (no demasiado larga)
- Pueden establecerse condiciones para la renovación si se alcanzan objetivos (ventas)

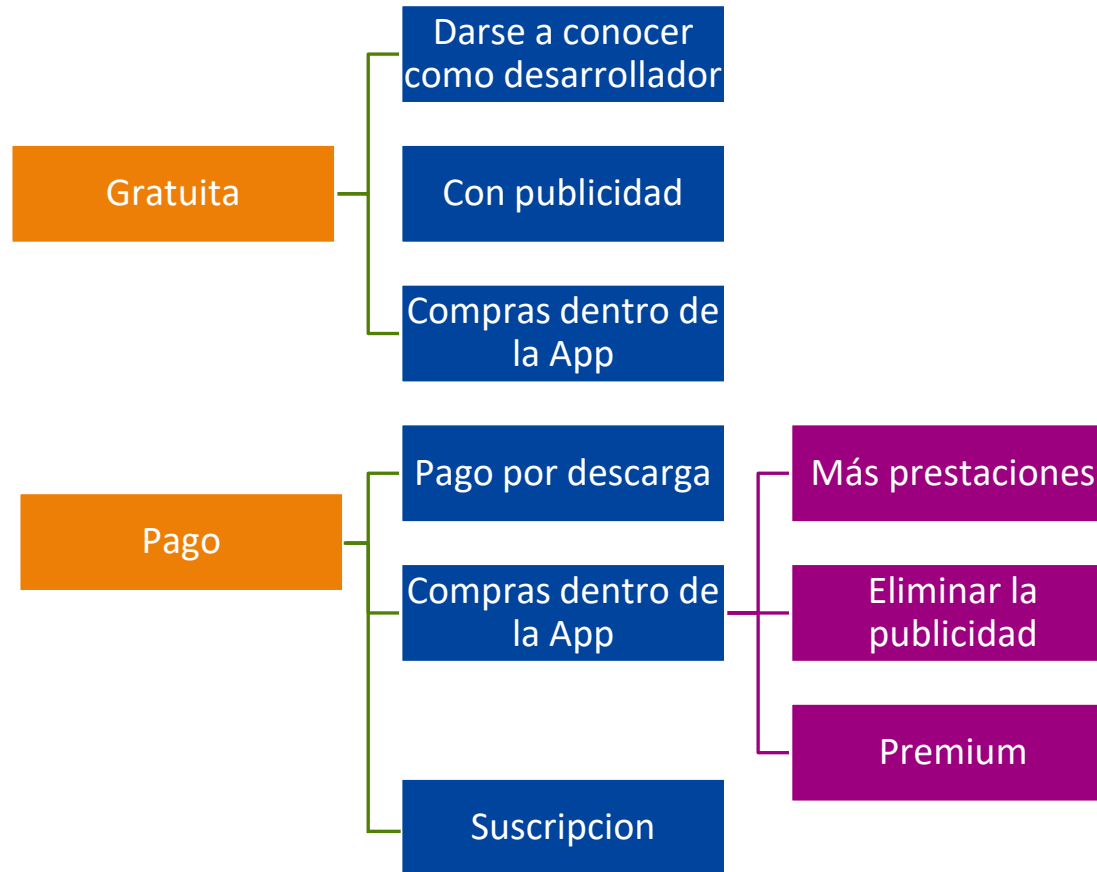
PRECIO, CANON DE LICENCIA, CONDICIONES.

- Contraprestación económica (regalías, pagos iniciales o por hitos, etc.)
COMPROBABLE y periodos claros

Resumen Alternativas



B.3. Aplicaciones para móviles: QUÉ



¿Restricciones en la organización?

B.3. Aplicaciones para móviles: CÓMO

Condiciones de comercialización marcadas por los grandes markets con condiciones estrictas para permitir a las apps el acceder al público y vender. Leer bien las condiciones, en ellos se regula también aspectos del EULA con el usuario del dispositivo. [Centro de políticas de desarrollares de Google Play](#) o de [Apple](#).

Licencia y condiciones de uso

Condiciones a aceptar bien claras así como de qué aspectos no respondemos (p.j. mal uso) en caso de reclamación
Aceptación expresa por el usuario previa a la instalación imprescindible como defensa en caso de reclamación.

Información y permisos

Importante ser claros y explícitos al solicitar al usuario permisos de acceso al dispositivo antes de su instalación con la opción de cambiar de opinión o configuración en su caso.

Política de Cookies

Aceptación explícita de las cookies en la descarga de la app.
Aviso informativo con: información básica sobre cookies, la finalidad de éstas, quien las instala y como rechazarlas.

Menores

En este caso la legislación es muy restrictiva en cuanto a derechos de imagen y en protección de datos, (p.j. el cumplimiento de la COPPA (Children's Online Privacy Protection Act)

B.4.Bases de datos

Bajo el art. 12 LPI se protege **la estructura** de la base de datos, siempre que reúna el requisito de originalidad, consistente en que la selección y/o disposición de sus contenidos constituyan una creación intelectual de su autor.

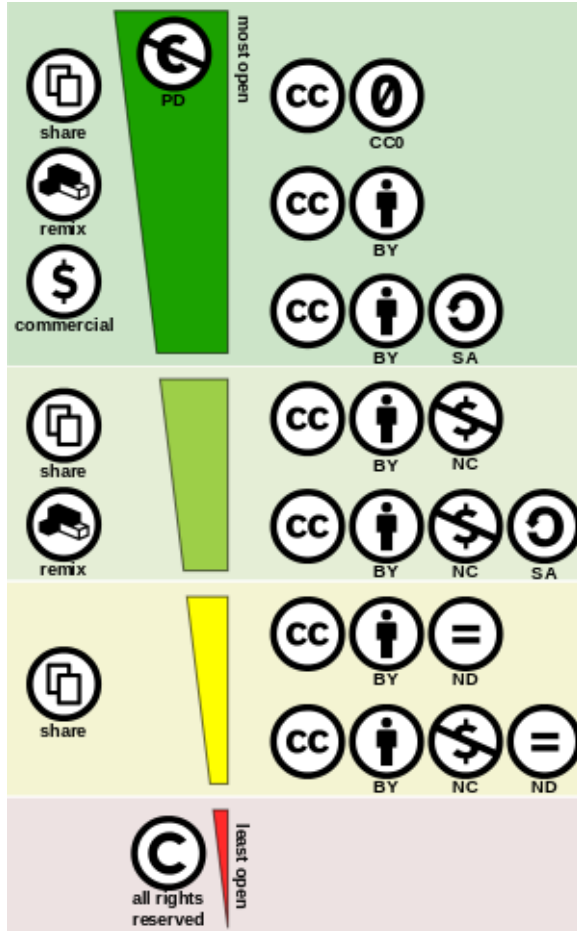
Artículo 12 Colecciones. Bases de datos

1. También son objeto de propiedad intelectual, en los términos del Libro I de la presente Ley, (...) las bases de datos que por la selección o disposición de sus contenidos constituyan creaciones intelectuales, sin perjuicio, en su caso, de los derechos que pudieran subsistir sobre dichos contenidos.

La protección reconocida en el presente artículo a estas colecciones **se refiere únicamente a su estructura en cuanto forma de expresión de la selección o disposición de sus contenidos, no siendo extensiva a éstos.**

RD 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la LPI

B.4. Contenidos

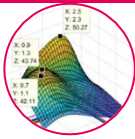
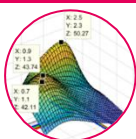
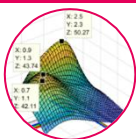
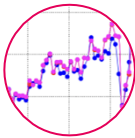
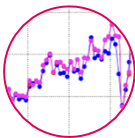
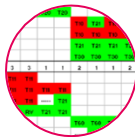
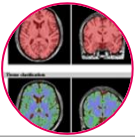


LICENCIA CREATIVE COMMONS

Las licencias **Creative Commons** o **CC** están inspiradas en la licencia GPL para facilitar la distribución y el uso de contenidos, fundamentalmente por internet.

Existe una serie de *licencias Creative Commons*, cada una con diferentes configuraciones, que permite a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en internet, entregando libertad para citar, reproducir, crear obras derivadas y ofrecerla públicamente, bajo ciertas restricciones.

Ejemplo: [elcher database](#)

	A.1.	A.2.	B.1.	B.1.C	B.2.	B.3.
	Conocimiento experto	SaaS	Lcencias de uso	Lic. de uso con desarrollo	Licencias de distribución	App
Campos EOM						
Coste energia						
RRHH						
Imágenes RMN						
Fitness						
Genealogía						
	Explota el propietario	Servicios web	Licencias a usuarios finales	Licencias a usuarios finales con adaptación	Licencia a intermed.	Licencia a intermed. Licencias a UF

¡Muchas gracias!

Cristina Alemany Lázaro

Servicio de Promoción y Apoyo a la Investigación, Innovación y Transferencia

Universitat Politècnica de València

calemany@i2t.upv.es

