

SEMINARIO DE CAPACITACIÓN PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE  
13/12/2024

## Parte I-2

# La propiedad intelectual y las licencias de software

Malcolm Bain

Abogado, Across Legal, Barcelona

# Esquema del curso

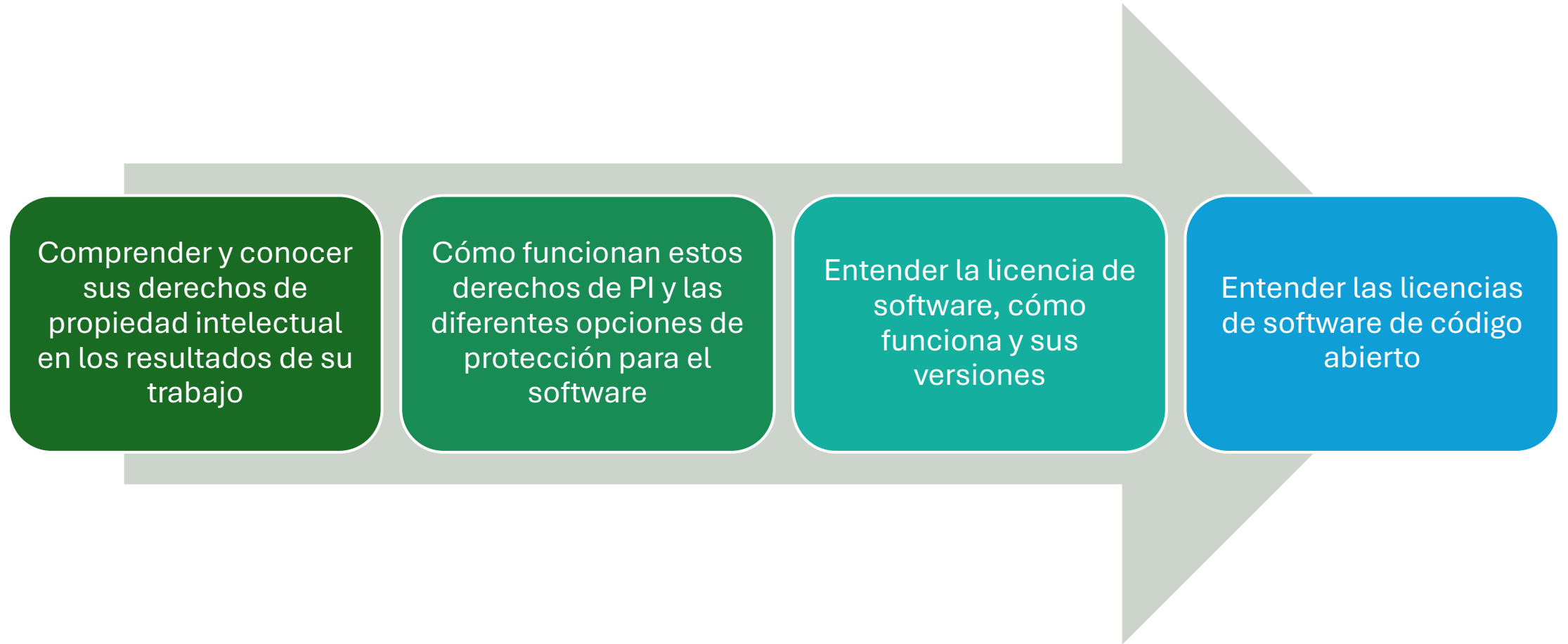
## 1. Primera parte (hoy):

1. Marco legal para la protección jurídica del software y apps
2. Licencias de software y Open source

## 2. Segunda parte (principios de 2025) :

1. Gestión legal del desarrollo de software, cumplimiento de derechos y licencias, y relaciones entre partes implicadas
2. Las estrategias de licencias comerciales y no comerciales
3. Defensa de derechos y resolución de conflictos

# Objetivos de aprendizaje



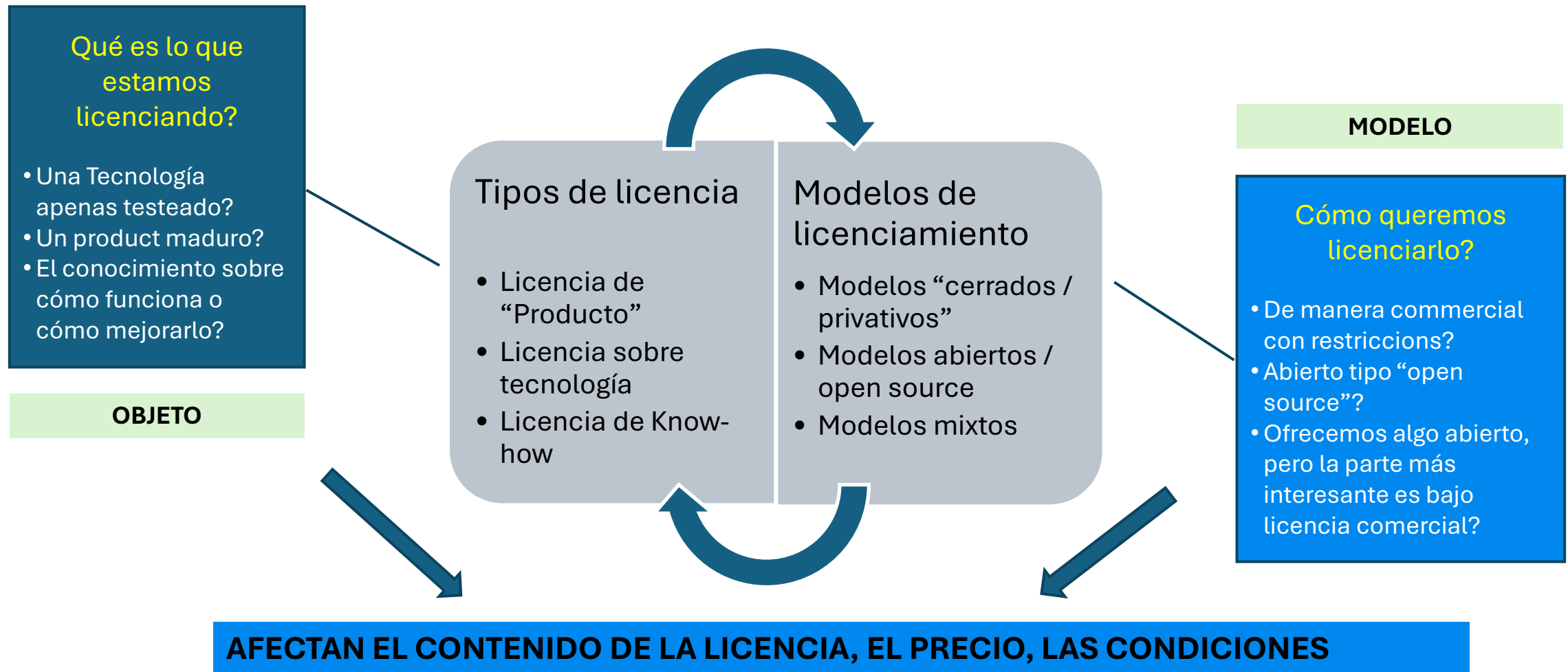
# La licencia de software



## Preguntas frecuentes



## Conceptos de licencia: el objeto licenciado, y el modelo de licencia



## **Ejemplo: la licencia “Oracle Technology” para desarrollar software**

### ***Derechos concedidos***

*Le concedemos una licencia limitada no exclusiva e intransferible para usar los programas sólo con el propósito de desarrollar un único prototipo de su aplicación, y no con ningún otro propósito.....*

### ***Propiedad y restricciones***

*Retenemos todos los derechos de propiedad y propiedad intelectual de los programas.*

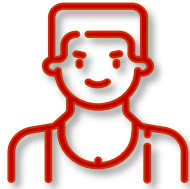
*Los programas pueden ser instalados en un solo ordenador, y utilizados por una persona en el entorno operativo identificado por nosotros.*

*Puede hacer una copia de los programas como copia de seguridad.*

*No puede :*

- utilizar los programas para su propio procesamiento interno de datos o para cualquier propósito comercial o en producción, o utilizar los programas para cualquier propósito excepto el desarrollo de un único prototipo de su aplicación;*
- utilizar la aplicación que desarrolle con los programas para cualquier procesamiento de datos interno o para fines comerciales o de producción sin obtener una licencia apropiada de nuestra parte;*
- continuar desarrollando su aplicación después de haberla utilizado para cualquier procesamiento de datos interno o con fines comerciales o de producción sin obtener una licencia adecuada de nosotros o de un distribuidor de Oracle;*

¿Qué es una licencia?



Licenciante del software  
Titular de los derechos

- Autoriza la realización de actos restringidos por derechos de autor
- Cede o otorgar determinados derechos de uso
- Sujeto a determinadas condiciones



Contrato



Licenciataria del software  
Usuario del software

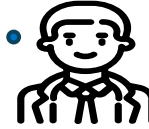
- Se compromete a cumplir las condiciones
- Paga (o no) derechos de uso: regalías

- Un desarrollador de software libre
- Una empresa fabricante de software empresarial (Oracle, SAP, etc.)
- Una administración pública que comparte software con terceros

- Un desarrollador que quiere incorporar un componente software
- Una empresa que necesita usar una base de datos
- Un usuario que quiere usar una herramienta de ofimática



¿Qué contiene una licencia de software?



## Elementos comunes a toda licencia

### Alcance de la licencia y duración

- Territorio, tiempo, usos, exclusividad/no exclusiva

### Derechos cedidos o autorizados

- Instalación y uso. Redistribución? Transformación?

### Derechos reservados / no cedidos

- Transformación? distribución?

### Prohibiciones

- Ingeniería inversa, descompilar, compartir con terceros

### Atribución de titularidad

- Avisos de "Copyright" y marca

### Exclusiones

- Garantías y responsabilidades

## Elementos específicos al caso

Derechos adicionales del usuario (copia de seguridad, acceso al Código fuente, etc;)

Pago de regalías (criterio, por usuarios, por uso, por tiempo, por instalación)

Acceso o no al código fuente

Servicios de soporte y mantenimiento?

Derechos y procedimiento de resolución

Recordar: tiene que ser por escrito, no hay licencias implícitas

## Ejemplo: la licencia “Oracle Technology” para desarrollar software

### **Derechos concedidos**

Le *concedemos una licencia limitada* no exclusiva e intransferible para *usar los programas* sólo con el *propósito de desarrollar un único prototipo de su aplicación*, y no con ningún otro propósito.....

### **Propiedad y restricciones**

Retenemos todos los derechos de propiedad y propiedad intelectual de los programas.

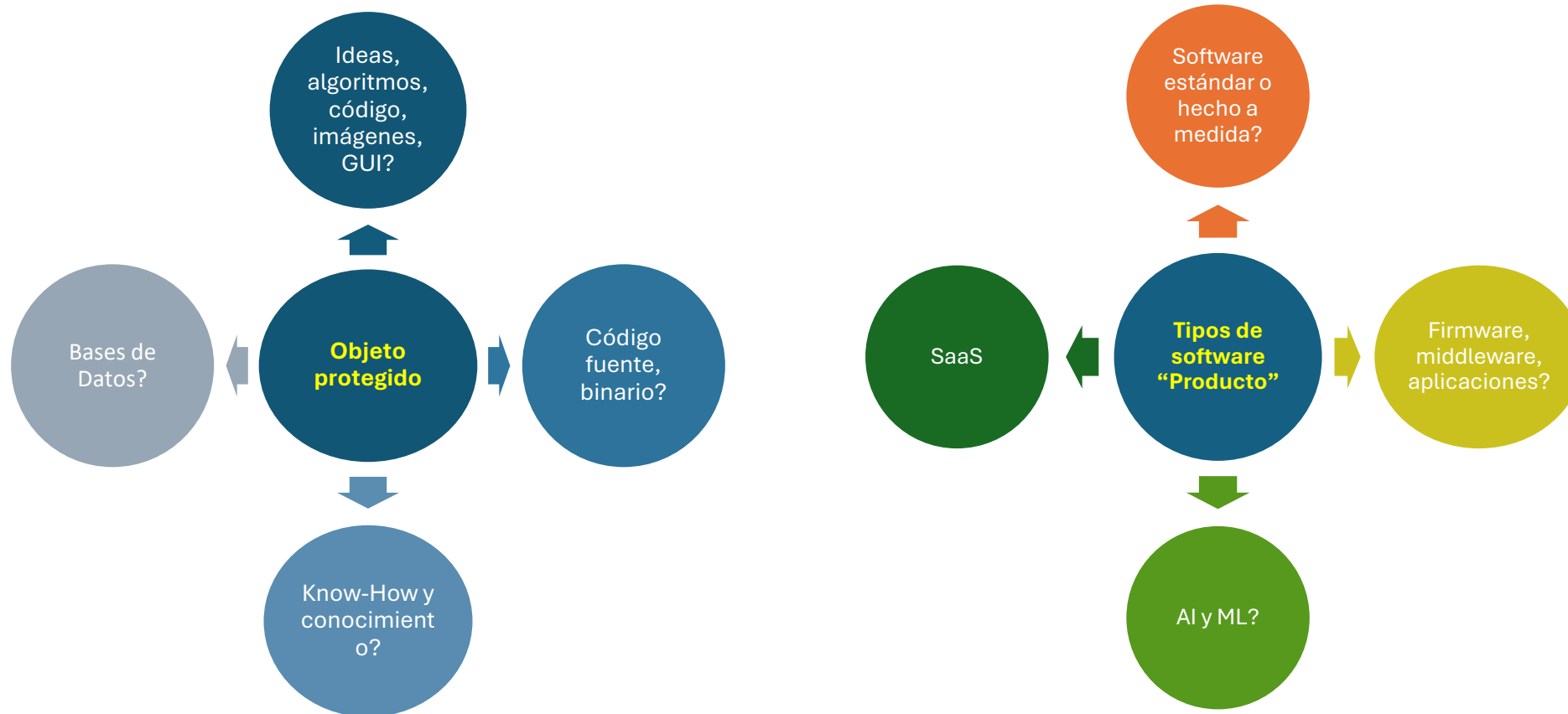
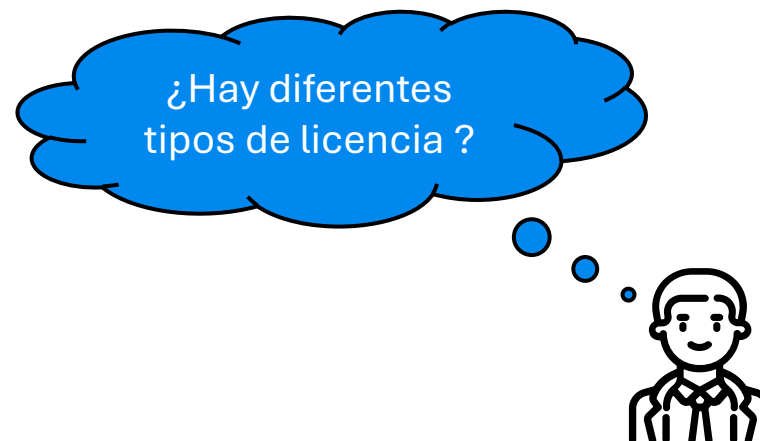
Los programas *pueden ser instalados en un solo ordenador*, y *utilizados por una persona* en el *entorno operativo identificado por nosotros*.

Puede hacer una copia de los programas como copia de seguridad.

### **No puede :**

- utilizar los programas para su propio procesamiento interno de datos o para cualquier propósito comercial o en producción, o utilizar los programas para cualquier propósito excepto el desarrollo de un único prototipo de su aplicación;
- utilizar la aplicación que desarrolle con los programas para cualquier procesamiento de datos interno o para fines comerciales o de producción sin obtener una licencia apropiada de nuestra parte;
- continuar desarrollando su aplicación después de haberla utilizado para cualquier procesamiento de datos interno o con fines comerciales o de producción sin obtener una licencia adecuada de nosotros o de un distribuidor de Oracle;

## Tipos de licencia: context tecnológico, licenciatario, usos



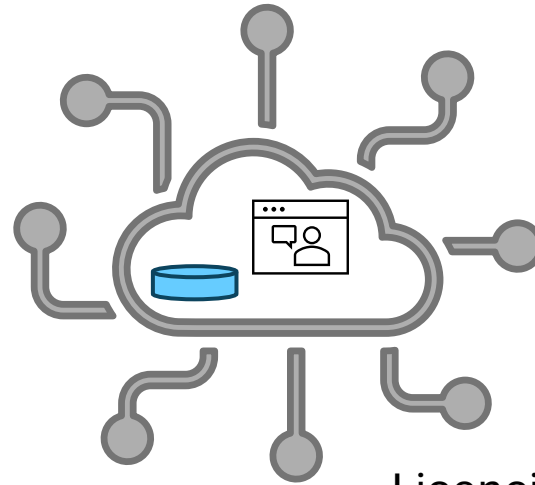
EULA: la licencia de usuario final o consumidor (B2C)

B2B: la licencia profesional o "Enterprise"

OEM: la licencia para integrar en otras soluciones

SaaS / On premise

SDK/librerías

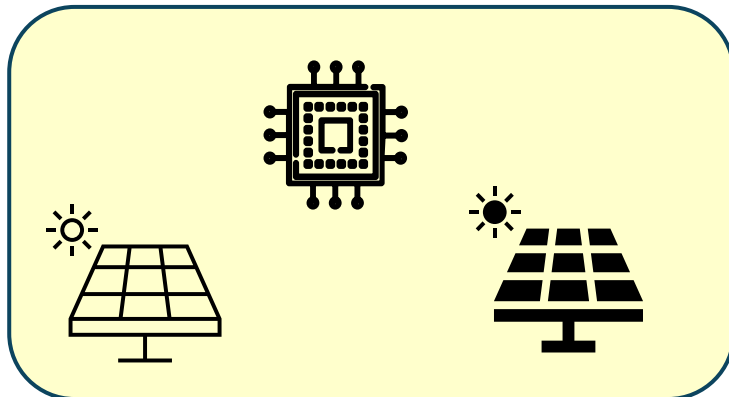


Licencia  
SaaS para el  
uso de la  
Plataforma  
online

Licencia  
SDK para el  
control de  
los paneles



Licencia  
APP y On  
premise  
para el  
acceso al  
dashboard



# Tipos de licencia por género: Propietarias, libres, académicas

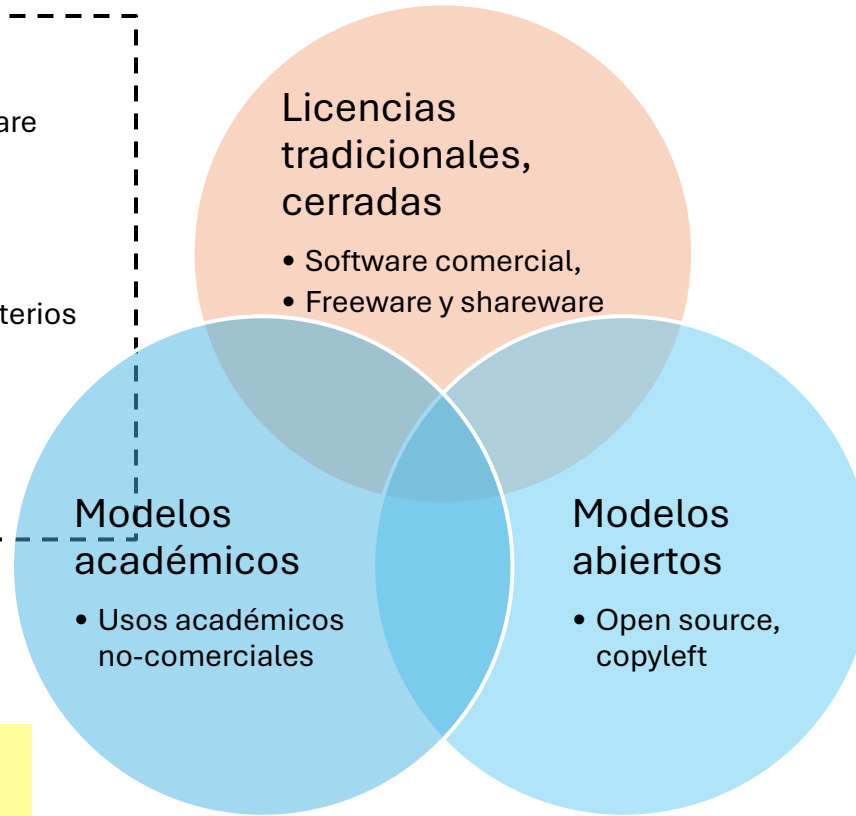
## Licencia de software tradicional/proprietario:

- Distribución binaria
- Proporciona un derecho a (instalar y) "usar" el software
- Restringe ciertos usos - prohíbe las modificaciones, distribución,
- No permite el acceso al código fuente
- Limita las garantías y responsabilidades
- Pago de \$\$ licencias en función de determinados criterios (número de usuarios, datos procesados, CPUs, etc.)
- "Código cerrado", por razones comerciales

Ingresos: derechos de licencia/regalías (ROI)  
Control del soporte y la evolución

## Puntos fuertes

- Protección "física" contra la copia y modificación del código fuente (distribución en binario)
- Protección legal (la licencia EULA)
- Uso de DRM (gestión de derechos digitales)
- Clientes cautivos – tienen que pedir tus servicios de mantenimiento etc.
- Desarrollo jerárquico, planificado y eficiente
- Modelo basado en licencias y servicios



## Licencia de software libre

- Distribución código fuente y binaria
- Proporciona todos los derechos de uso
- Permite modificar, distribuir,
- Limita las garantías y responsabilidades
- Código abierto para fomentar la colaboración

No hay ingresos por licencia

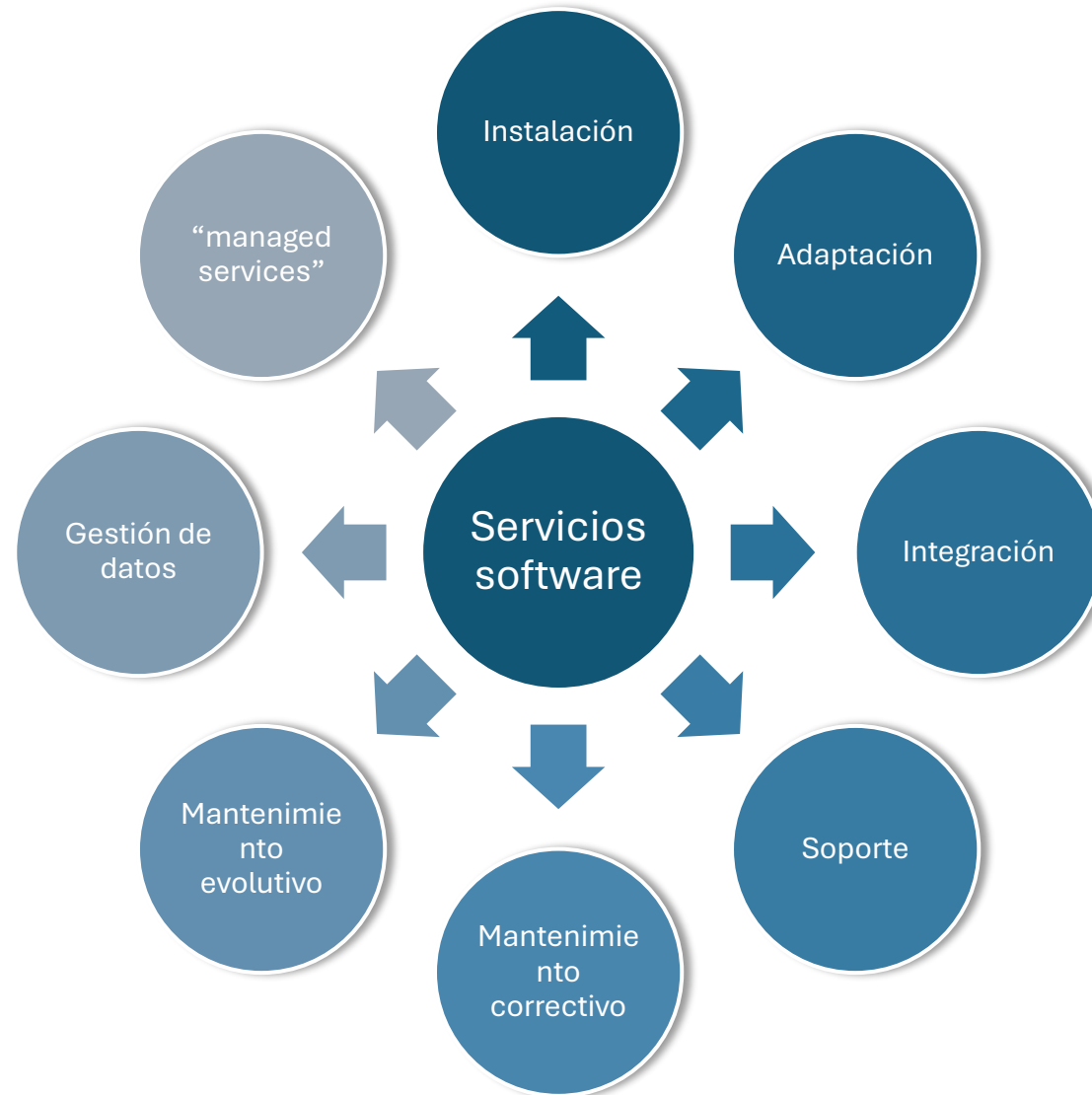
## Licencia "académica" – available source

- Distribución código fuente y binaria
- Proporciona todos los derechos de uso académicos y científico, salvo el uso comercial:
- Permite modificar, distribuir dentro de la comunidad científica
- Limita las garantías y responsabilidades
- Código abierto para fomentar la colaboración

NO hay ingresos por licencia

## Servicios técnicos: adaptación, soporte y mantenimiento

Características
<ul style="list-style-type: none"><li>• Alcance segun descripción técnica</li><li>• Tiempo acordado</li><li>• Precio</li><li>• Prestación de servicio diligente y professional</li><li>• Niveles de servicio</li><li>• Garantías de conformidad y corrección de errores</li></ul>



SLA - ANS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Garantías de nivel de servicio</li><li>• Disponibilidad de plataforma o servicio</li><li>• Servicio de soporte – niveles<ul style="list-style-type: none"><li>• L1 – soporte al usuario</li><li>• L2 - soporte técnicos</li><li>• L3 - Corrección de errores</li></ul></li><li>• Tiempos de respuesta y resolución</li><li>• Penalizaciones?</li></ul>

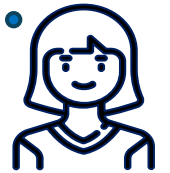
El software open source

# Orígenes y Principios del FOSS

¿Qué es una licencia  
“libre” o open source?

0. La libertad de ejecutar el programa como se desee, con cualquier propósito.
1. La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que se desee. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
2. La libertad de redistribuir copias para ayudar a otros.
3. La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros. Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

<http://www.fsf.org/philosophy/free-sw.html>



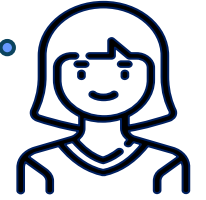
Una licencia de software libre y de fuentes abiertas debe otorgar:

0. • La libertad de usar el programa, con cualquier propósito
1. • La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a sus necesidades.
2. • La libertad de distribuir copias.
3. • La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás.



# Principios del movimiento Open Source y su impacto

¿Qué se puede hacer con el open source?



## Libertad de uso

- Condiciones de licencia

## Apertura

- Acceso al código, participación de la comunidad

## Transparencia

- Hoja de ruta de desarrollo, notificación de errores

## Publicación temprana y frecuente

- Evolución rápida

## Comunidad

- Colaboración y contribuciones

## Software comercial de código abierto

- Comunidad + Mercado / Canal de distribución comercial, servicios

### Puedo:

Instalar y ejecutar el programa

Copiarlo

Modificarlo

Redistribuir el programa y cualquier modificación realizada

### Debo:

Respetar las condiciones de las licencias

Respetar las obligaciones sobre marcas

## Un ejemplo de software libre – la licencia MIT

- **Permission is hereby granted, free of charge**, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), **to deal in the Software without restriction**, including without limitation the rights to **use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software**, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:
- The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.
- THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE

Por la presente se concede permiso, libre de cargos, a cualquier persona que obtenga una copia de este software y de los archivos de documentación asociados (el "Software"), **a utilizar el Software sin restricción, incluyendo sin limitación los derechos a usar, copiar, modificar, fusionar, publicar, distribuir, sublicenciar, y/o vender copias del Software**, y a permitir a las personas a las que se les proporcione el Software a hacer lo mismo, sujeto a las siguientes condiciones:

El aviso de copyright anterior y este aviso de permiso se incluirán en todas las copias o partes sustanciales del Software.

EL SOFTWARE SE PROPORCIONA "COMO ESTA", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO PERO NO LIMITADO A GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN, IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR E INCUMPLIMIENTO. EN NINGÚN CASO LOS AUTORES O PROPIETARIOS DE LOS DERECHOS DE AUTOR SERÁN RESPONSABLES DE NINGUNA RECLAMACIÓN, DAÑOS U OTRAS RESPONSABILIDADES, YA SEA EN UNA ACCIÓN DE CONTRATO, AGRAVIO O CUALQUIER OTRO MOTIVO, DERIVADAS DE, FUERA DE O EN CONEXIÓN CON EL SOFTWARE O SU USO U OTRO TIPO DE ACCIONES EN EL SOFTWARE

# Licencia copyleft: la GPL

¿Qué tipos de  
licencia open source  
hay?

## Copyleft

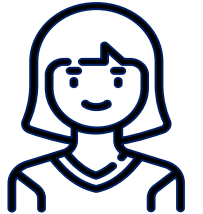
- Las obras derivadas tienen que distribuirse bajo la misma licencia
- Hay que redistribuir el binario con el código fuente (u ofrecer acceso durante 3 años a cualquier, gratis).

## Explotación

- Se pueden ofrecer garantías por dinero
- Violación de la licencia => revocación

## Otras con copyleft:

- CPL, MPL, OSL, ... (fuerte o suave)
- Affero GPL: servicios remotos – copyleft en la nube



# Un abanico de licencias open source

## Licencias permisivas

Licencias	<ul style="list-style-type: none"><li>• MIT, BSD, Apache, Perl, Python</li></ul>
Contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Todos derechos de uso</li><li>• Sin condiciones</li><li>• Publicidad, patentes, derº aplicable</li></ul>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Otorgar los derechos, sin condiciones</li><li>• Proteger el autor / titular contra responsabilidades</li><li>• Compatibles con otras licencias</li></ul>
Generaciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• Simples: BSD, MIT, etc</li><li>• Complejas: Apache, AFL</li></ul>

## Licencias “híbridas” - copyleft suave

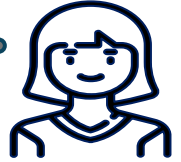
Licencias	<ul style="list-style-type: none"><li>• LGPL, MPL, OSL, Artistic, EUPL</li></ul>
Contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Licencia copyleft, efecto limitado al código originario + modificaciones (pero no a software enlazado)</li><li>• Licencia de patente / defensiva</li></ul>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mantener el “núcleo” FOSS + acceso CF</li><li>• Permitir su integración en obras mayores</li></ul>
Generaciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• LGPLv2 (1991)</li><li>• MPL (98) / OSL (2003) / LGPLv3 (2007)</li></ul>

## Licencias copyleft

Licencias	<ul style="list-style-type: none"><li>• GPL, AGPL</li></ul>
Contenido:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Copyleft: Si se distribuye el código o las obras derivadas y basadas en el software<ul style="list-style-type: none"><li>• tienen que distribuirse bajo la misma licencia</li><li>• hay que ofrecer acceso al código fuente</li></ul></li></ul>
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Evitar privatizar el código</li><li>• asegurar el acceso a nuevas versiones, construir comunidad</li></ul>
Generaciones	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1991: GPL2</li><li>• 2007: GPL3 y AGPL3</li></ul>

# Implicaciones prácticas

¿Qué hay que tener en cuenta, al usar software libre?



## Usar software libre

- Hacer un inventario de componentes
- Revisar las licencias
- Analizar incompatibilidades entre licencias copyleft
- Cumplimiento: asegurar cumplir las condiciones (todas: tanto permisivas como copyleft)
- Considerar madurez y dinamismo de la comunidad



## Crear software libre

- Selección de licencia
- Revisión componentes utilizados y asegurar la compatibilidad entre licencias
- “Compliance” – cumplir las licencias de componentes utilizadas
- Sostenibilidad: crear comunidad, colaborar, eventos, etc
- Transparencia: hoja de ruta, ticketing /bugs

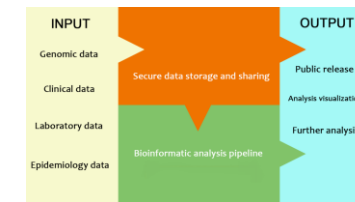


# Actividad

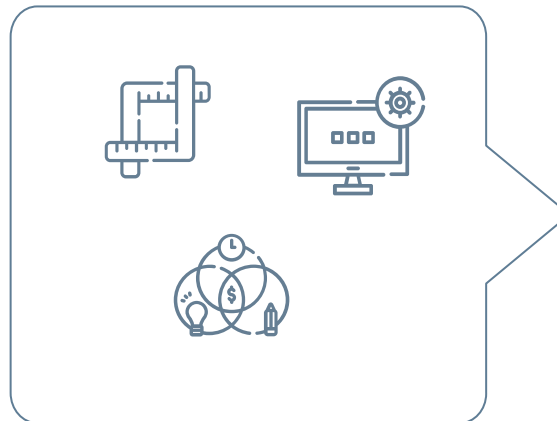


# Biochem Gest

“BioChem Gest” para la gestión de herramientas informáticas de bioquímica .

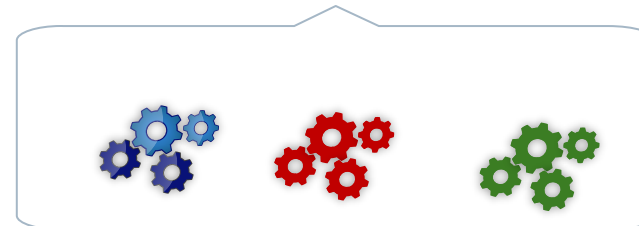
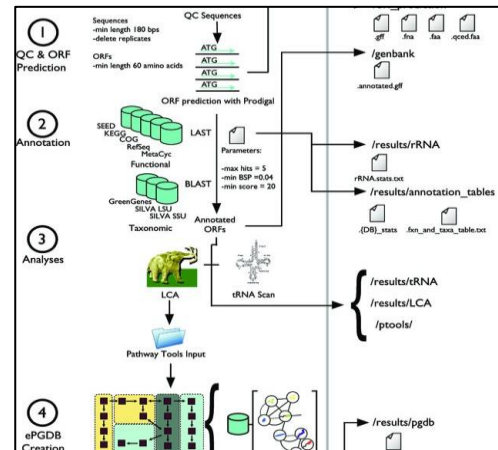


Equipo



Herramientas  
“BioChem Gest”

Documentación



Herramientas  
“Biochem Análisis”

Licencia Open source



?

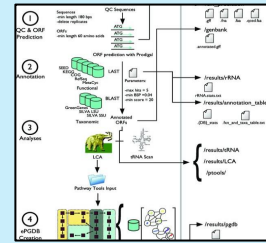
Licencia Comercial



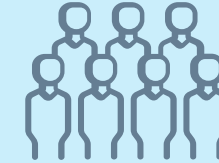
Comunidad y  
clientes  
“BioChem Gest”

# Biochem Gest

“BioChem Gest” para la gestión de herramientas informáticas estándar de bioquímica .



Licencia Open source

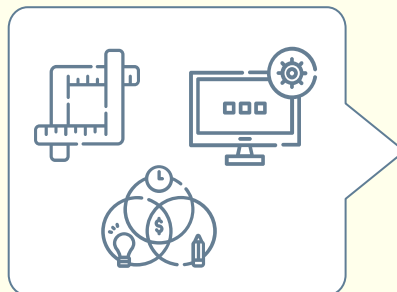


Comunidad “BioChem Gest”

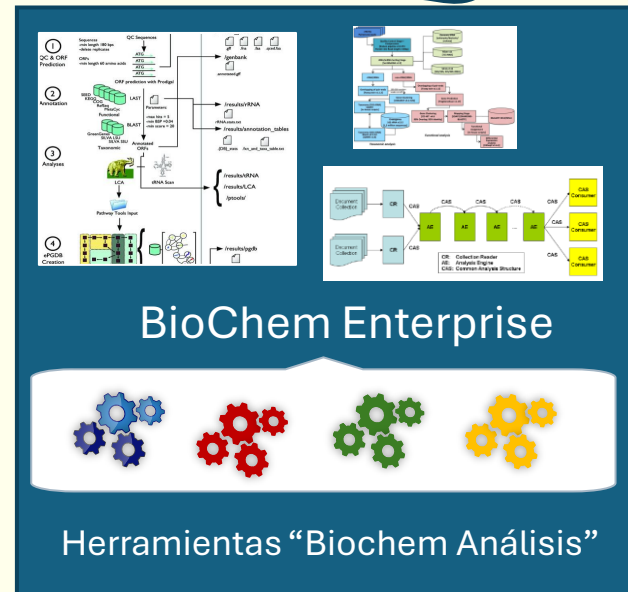
Open Core: Community Version  
Open Content: documentación



BioChem Gest SL



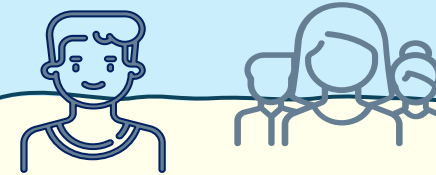
Herramientas “BioChem Gest”



BioChem Enterprise



Herramientas “Biochem Análisis”



Licencia Enterprise commercial  
(software y documentación)



Servicios Profesionales BioChem Gest

Equipo



Clientes “BioChem Gest”



# Referencias



## HANDBOOK ON INTELLECTUAL PROPERTY IN MOBILE APPLICATIONS

2024

# Manual sobre PI y Apps

- Resumen guiado de las principales cuestiones relacionadas con la PI para propietarios y desarrolladores de aplicaciones
- Su objetivo es garantizar un sólido nivel de protección y aprovechar la PI para la comercialización y la sostenibilidad
- **Contenido centrado en el usuario**
- Lleno de
  - Ejemplos prácticos
  - Datos y cifras
  - Casos de estudio
  - Listas
  - Referencias para un mayor conocimiento

<https://www.wipo.int/es/web/mobile-apps>

# WIPO resources

## IP and the mobile app lifecycle

Creation of a mobile app is a process that involves multiple steps. From the IP point of view, the three phases of a mobile app lifecycle are:

- conception (including initiation and design);
- development;
- commercialization, monitoring and enforcement.

Use this section to find answers to your IP-related questions at specific stages of mobile apps development.



### IP rights for Mobile Apps Development and Commercialization

The guide explains how IP rights might be used or acquired during each of the mobile app's life-cycle phases. It follows a hypothetical free-to-play gaming app, one of the most popular categories of mobile app. [\[PDF\]](#)

### ADR for Mobile App Disputes

This guide provides an overview of [Alternative Dispute Resolution](#) (ADR) processes for Mobile Apps disputes. It also addresses the issues relating to the enhanced use of IP in the software sector, focusing on mobile applications. [\[PDF\]](#)

### Key Contracts for Mobile Apps

This handbook can help organizations developing mobile apps to negotiate a hassle-free path through the IP and other legal structures. It highlights aspects for consideration while creating contracts, agreements and policies throughout an app's lifecycle. [\[PDF\]](#)

### Open Source for Mobile Apps

While freely available, open source software remains subject to licenses and, therefore, conditions that, if breached, could result in developers losing the right to use it. This guide helps app developers to learn how to use open source code for their apps. [\[PDF\]](#)

### IP Financing for Mobile Apps

This practical tool is created to provide guidance to mobile app developers and businesses for financing a mobile application. It covers the various IP rights that can be used as a mechanism to secure funding and provides a fundraising checklist for mobile apps. [\[PDF\]](#)

### Data Protection in Mobile Apps

This guide explains app developers their data protection obligations, how to comply with them, and how they may occasionally conflict with their IP rights. [\[PDF\]](#)

## Protecting mobile apps in specific industries

Every mobile app uses some type of IP. However, depending on the functionality and the sector in which the app operates, the intellectual property-related challenges and opportunities for app developers may change. Use this section to learn how intellectual property relates to mobile apps in specific business sectors and answer questions like:

- What IP rights should be considered when developing a music mobile app?
- What business models are there for monetizing video games apps?
- How do reading apps relate to copyright? Etc.



### Mobile Apps in Video Games Industry

This guide offers a practical approach to the study of apps in the video game sector, from commercial and legal points of view, and covers the different types of video games and the new ways they can be monetized. [\[PDF\]](#)

### IP for Mobile Apps in Digital Publishing

This tool reviews the landscape of digital publishing and the impact of new technologies on the digital book market. It discusses available solutions for distribution of digital books with the use of mobile applications, and how mobile reading apps relate to IP law. [\[PDF\]](#)

### IP and Mobile Apps in Music Industry

This guide focuses the way mobile apps are used in creating music, and the IP aspects of using apps for music creation. IP issues play a massive role in the economics of music creation and drive the sustainability of both the app ecosystem and the music ecosystem. [\[PDF\]](#)

### Mobile Apps and Social Media

This guide offers a practical IP-based approach to the integration of social media platforms in mobile applications allowing companies to protect innovation and be more competitive while using IP in the digital economy. [\[PDF\]](#)

## Learning resources: IP law for App Developers

The five modules below explain how various types of IP interface with the mobile app market and describe the most relevant IP law aspects for app developers and publishers. These modules were developed by Dr. Andres Guadamuz, Senior Lecturer in Intellectual Property Law at the University of Sussex and Editor-in-Chief of the Journal of World Intellectual Property.

### Module 1: Introduction to Intellectual Property

Module 1 provides an introduction to intellectual property law and the framework in which the IP legal principles operate. [\[PDF\]](#) [\[video\]](#)

### Module 2: Copyright

Module 2 introduces copyright protection in detail, exploring concepts such as subject matter, originality, infringement, and defenses. [\[PDF\]](#) [\[video\]](#)

### Module 3: Data, Databases and Trade Secrets

Module 3 discusses the relative lack of protection given to data, the lack of international harmonization, and database security. [\[PDF\]](#) [\[video\]](#)

### Module 4: Trademarks and Designs

Module 4 discusses trademarks and designs, and it will also mention some relevant aspects, such as domain name registration. [\[PDF\]](#) [\[video\]](#)

### Module 5: Enforcement and licensing

The last module looks at more specific questions surrounding the mobile app market, particularly those surrounding enforcement, licensing, and rights management. [\[PDF\]](#) [\[video\]](#)

# Qué hemos dejado para febrero?

- Preguntas? 😊
  - 
  - 
  - 
  -

# Qué hemos dejado para febrero?

- Mis derechos y los tuyos... en la empresa o como freelance
- Buenas practices de gestion de PI del software
- Cómo cumplir y exigir el cumplimiento de los derechos
- Estratégias de licencia y comercialización
- Defensa de los derechos y resolución de conflictos