

CURSO FORMATIVO Creación de contenidos digitales

Licencias abiertas
y privativas

C O N E C T A
E M P L E O



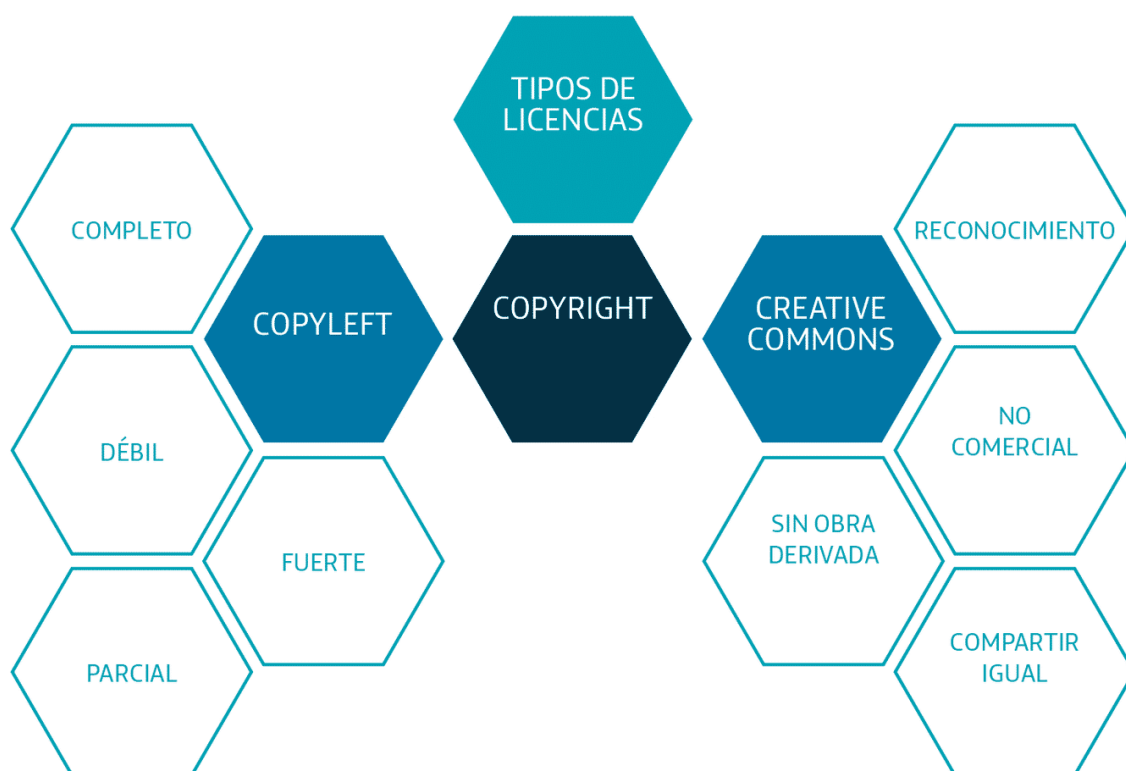
Licencias abiertas y privadas

¿Qué son las licencias digitales?

Bienvenido/a a este módulo de trabajo. Comenzaremos por conocer en qué consisten las licencias digitales y cuáles son sus tipos. Como introducción, revisa atentamente el siguiente esquema. Te ayudará a entender mejor el contenido de ese módulo.

¿Qué es una licencia?

Podemos definir el concepto de licencia como la autorización que el autor de un contenido digital otorga a otras personas para su utilización.



- **Copyleft.**
Se incluyen aquellas licencias abiertas que tienen por objetivo que el usuario puede usar, modificar y redistribuir la obra original del autor. Dentro del Copyleft se encuentran los siguientes tipos de licencias:
 - **CL Completo.** Se denomina Copyleft completo cuando las obras derivadas de un programa deben distribuirse con las mismas condiciones que el programa original.
 - **CL Débil.** Este tipo de licencia permite que las obras derivadas de un programa pueden ser usadas por programas que sean de pago.
 - **CL Parcial.** El copyleft parcial implica que algunas partes del original no están expuestas a una manipulación ilimitada.
 - **CL Fuerte.** Este tipo de licencia permite que las obras derivadas de un programa pueden ser usadas por programas que sean de pago.
- **Copyright.**
Es una licencia que protege los derechos de autor y, por tanto, permite al mismo decidir sobre las condiciones en que sus obras pueden ser distribuidas y reproducidas. Por esa razón, tiene como lema "todos los derechos reservados".

- **Creative Commons.**

Bajo esta licencia, el contenido se puede utilizar y compartir, aunque tiene varias opciones que veremos en el módulo. Por tanto, reconoce los derechos de autor pero con salvedades.

- **Reconocimiento.** Está permitido todo tipo de utilización de la obra.
- **No comercial.** Prohíbe el uso comercial de la obra.
- **Sin obra derivada.** Prohíbe el uso comercial y la creación de obras derivadas.
- **Compartir igual.** Exige una licencia igual a la que regula la obra original, en cualquier tipo de uso (comercial, obras derivadas...).

Todos los sitios web están compuestos por contenidos digitales como textos, fotografías, vídeos, animaciones, música... y todos ellos están sujetos a una serie de limitaciones impuestas por su autor en su utilización.

Cualquier docente que trabaje con un sitio web debe conocer las licencias aplicables a los contenidos digitales que genera o que utiliza de terceros.

Concepto de licencia

Podemos definir el **concepto de licencia** como la autorización que el autor de un contenido o recurso digital otorga a otras personas para poder modificar o utilizar dicho contenido.

Las licencias pueden ser en este sentido de dos maneras: **restrictivas**, como en el caso del Copyright, en la que el autor tiene todos los derechos reservados sobre ese contenido o **permisivas**, como Creative Commons, donde el autor solo tiene algunos derechos reservados.

Hoy en día es común ver denuncias a usuarios particulares o empresas por no cumplir los términos establecidos por las licencias digitales o por utilizar recursos digitales con derechos reservados. Conocer los tipos de licencias nos ayudará a evitar vulneraciones de derechos a la hora de trabajar con contenidos bajo propiedad intelectual.

Existen tres tipos de licencias: **Copyleft, Copyright y Creative Commons**. Veamos en qué consisten y de qué manera podemos utilizar los contenidos regulados por cada una de ellas.



Licencias Copyleft

En este grupo se incluyen aquellas licencias abiertas que tienen por objetivo su uso, modificación y redistribución de la obra original del autor o versiones de la misma. Dependiendo del autor se podrá permitir el uso comercial o no. En este caso se reconocen los derechos de autor aunque se puede utilizar libremente. Siempre que se utilice este tipo de licencias, se debe citar la fuente original. Dentro de este grupo se encuentran dos tipos de licencias:



- **GPL.**

General Public License o Licencia Pública General (GPL) está orientada principalmente a **proteger la libre distribución, modificación y uso de software y código abierto**.



- **Coloriuris.**

Está destinada a los creadores de contenidos literarios, musicales, audiovisuales y fotográficos que utilizan el World Wide Web para su difusión, publicación y/o **puesta a disposición de aquellos que quieran ceder los derechos patrimoniales de sus creaciones** dentro y fuera de la red.

Características positivas

1. Favorecen el uso de la cultura.
2. Proporcionan acceso gratuito a los contenidos digitales.
3. Respetan los derechos de autor y sus condiciones.
4. Facilitan un mayor control del autor sobre sus obras.
5. Permite uso público colectivo siempre y cuando se mencione al creador original y sin previo pago de compensación económica alguna.

Características negativas

1. Los autores no son reportados económicamente por su contribución cultural a la sociedad.
2. Algunas personas pueden beneficiarse de la distribución de obras que no son las suyas.
3. Requiere que todas las obras derivadas de esta licencia, hereden la misma licencia.

Dado que estas licencias no reportan ningún beneficio a sus creadores, su uso no está penalizado aunque siempre se deben citar las fuentes de procedencia de los recursos utilizados.



Licencias Copyright

Es la más común en Internet. Es una licencia de uso digital que protege los derechos de autor y, por tanto, permite al autor decidir sobre las condiciones en que sus obras pueden ser distribuidas y reproducidas. Por esa razón, tiene como lema "todos los derechos reservados". Cualquier usuario que quiera hacer uso de un contenido protegido con Copyright debe ser autorizado por el autor y, en la mayoría de las ocasiones, pagar por ello. Dentro de este grupo se encuentran dos tipos de licencias:



• Excepciones.

Existen ciertas excepciones en las que es posible utilizar contenido protegido por Copyright sin autorización del autor, como por ejemplo, para fines educativos, si bien ha de limitarse al espacio físico del aula donde se imparta el contenido. A pesar de que una página web tenga fines educativos, no se puede utilizar material protegido con Copyright. Es decir, **se permite utilizar estos contenidos en el aula pero no colgarlos en un blog, página web o aula virtual**. Para la defensa de este tipo de licencias, existen organizaciones que velan por el correcto cumplimiento de las mismas como es el caso de la SGAE.



• DRM

Es un tipo de licencia Copyright que **protege contra la copia** y que se incluye en gran parte de los productos digitales comerciales como software, música, vídeos, ebooks, etc y que limita tanto el uso del producto digital adquirido, que suele vincularse a una marca de dispositivo o plataforma, como el número de copias privadas permitidas.

Características positivas

- Respetan los derechos de autor.
- El autor recibe dinero por el uso de su obra.
- Evitan que otras personas se atribuyan la autoría de una obra ajena.
- El autor decide quién y cómo puede acceder a su obra.

Características negativas

- No es posible acceder a los materiales completos.
- Para el acceso a los materiales se recurre a la piratería.
- Dificultad en la creación de obras derivadas de la original.
- Pueden provocar dificultades en la difusión de la obra.

Las licencias Copyright son las mas extendidas y protegen al autor frente a la reproducción gratuita de sus contenidos. Nunca se puede hacer un uso público de los mismos fuera del aula sin reportar económicamente a sus creadores.



Licencias Creative Commons

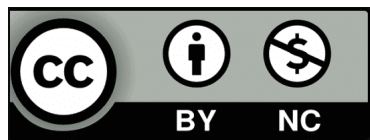
Existen una serie de licencias Creative Commons, cada una con diferentes configuraciones, que permiten a los autores poder decidir la manera en la que su obra va a circular en Internet, **entregando libertad para citar, reproducir, crear obras derivadas y ofrecerlas públicamente bajo ciertas restricciones**. En este apartado veremos las características de cada una de las licencias y pondremos ejemplos para que no haya ninguna confusión a la hora de utilizar sus contenidos.



• Reconocimiento.

Es el tipo de licencia Creative Commons más abierta. Se permite cualquier explotación de la obra, incluyendo una finalidad comercial, así como la creación de obras derivadas y su distribución, la cual está permitida sin ninguna restricción. **Es muy parecido a una licencia copyleft o de carácter abierto.**

Un ejemplo de este tipo de licencia sería la **Wikipedia**. Podemos citar todo lo que queramos de su página siempre que citemos la fuente.



• Reconocimiento - No comercial

Este tipo de licencia autoriza la generación de obras derivadas **siempre que no se haga un uso comercial**. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.

Por ejemplo, si un profesor crea un recurso digital y lo pone en abierto para que la gente pueda utilizarlo, lo pondría con este tipo de licencia. Se puede usar libremente siempre que se cite al autor. Este tipo de licencias es muy común en las fotos que los usuarios suben a Flickr.



• Reconocimiento - No comercial - Compartir igual

No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Esta licencia **permite a otras personas retocar y construir sobre su trabajo de forma no comercial**, siempre y cuando le **den crédito y licencien** sus nuevas creaciones bajo términos idénticos.

Por ejemplo, si un profesor sube una actividad a su blog con esta licencia, cualquier profesor que quiera puede usar la actividad y modificarla a su gusto, siempre que se respete la autoría original y se ponga la misma licencia en la actividad modificada.

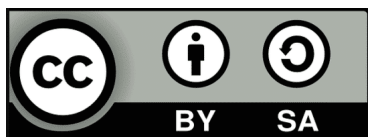


• Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada

No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

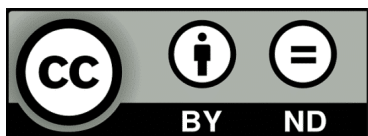
Esta es la licencia más restrictiva. Sólo permite a otras personas descargar sus trabajos y compartirlos con otras a condición de que se cite a la fuente y al autor, **sin que estas puedan cambiarlos de ninguna forma ni usarlos de forma comercial**.

Un ejemplo sería la utilización de un mapa con esta licencia en clase, el cual no podría ser modificado ni complementado con datos extras bajo ningún concepto.



• **Reconocimiento - Compartir igual**

Con esta licencia se **permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución** de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.



• **Reconocimiento - Sin obra derivada**

En esta licencia permite el uso comercial de la obra pero no la generación de obras derivadas.



• **Dominio público**

El autor que utilice esta licencia libera su obra para su uso en cualquier condición y contexto sin necesidad de ser citado.

El autor renuncia a los derechos derivados de la obra, como la explotación económica o el reconocimiento.

Características positivas

1. Existe un beneficio mutuo entre autor de una obra digital y los usuarios de la misma.
2. Las citas al autor le pueden beneficiar social o económicamente.
3. Al ser recursos digitales gratuitos son consumidos por muchos usuarios.
4. Son muy difundidas en las redes sociales.
5. No son foco de piratería ya que no tienen un objetivo económico.

Características negativas

1. No hay beneficios económicos directos para los autores.
2. No hay control en el uso de las obras.
3. Los diferentes tipos de licencias y la falta de información pueden provocar errores de uso. Siempre hay que asegurarse qué tipo de licencia Creative Commons está utilizando una obra.
4. Este tipo de licencias no se respetan en todos los países.

Ahora que ya conoces los diferentes tipos de licencia, recuerda siempre citar las fuentes de tus recursos. ¿Cómo hacerlo? Muy sencillo, pon debajo del recurso:

- Donde lo has encontrado .
- Cita al auto.
- Señala el tipo de licencia.



Diferencia entre cita y plagio

Citar: Referir, anotar o mencionar los autores, textos o lugares que se alegan o discuten en lo que se dice o escribe.

Plagiar: Copiar en lo sustancial obras ajenas, dándolas como propias.

Cuando se **cita** un texto o se usa una obra digital de otra persona, se ha de indicar el autor y la fuente y, en el caso de que sea un texto, lo hemos de entrecomillar o poner en cursiva. Si no se hace esto, se estaría produciendo un **plagio**.

En el caso del sistema educativo como docentes, es preciso guiarse por el artículo 32.1 de la Ley de Propiedad Intelectual, el cual regula la manera en la que se han de realizar las citas. Dice así:

"Artículo 32.1. Es lícita la inclusión en una obra propia de fragmentos de otras ajenas de naturaleza escrita, sonora o audiovisual, así como la de obras aisladas de carácter plástico o fotográfico figurativo, siempre que se trate de obras ya divulgadas y su inclusión se realice a título de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico. Tal utilización solo podrá realizarse con fines docentes o de investigación, en la medida justificada por el fin de esa incorporación e indicando la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada."

Ley de propiedad intelectual.

Rincón de trabajo

A continuación, encontrarás varios apartados con los que terminar de afianzar tus conocimientos.

Hemos llegado al final de este módulo en el cual hemos aprendido multitud de aspectos sobre los tipos de licencias digitales. Con el objeto de ahondar más en el tema y revisar todo lo abordado, te proponemos los siguientes apartados: “Recursos de interés”, “Taller con estudiantes” y “En clave de aprendizaje”.

Recursos de interés

En los siguientes enlaces encontrarás videotutoriales de herramientas o artículos de interés sobre el uso de las licencias digitales.

Tutoriales:

- [Licencias de uso](#)
Vídeo sobre las licencias de uso en los contenidos de Internet.
- [¿Como elegir una licencia Creative Commons?](#)
Vídeo sobre cómo utilizar una licencia Creative Commons.

Artículos de interés:

- [Licencias Creative Commons](#)
Las licencias Creative Commons para dummies.
- [Licencias copyleft](#)
Todo sobre las licencias copyleft.
- [Licencias digitales](#)
Mooc sobre las licencias digitales.
- [Derecho de autor](#)
El derecho de autor en la era digital.

Taller con estudiantes

Para que nuestros alumnos interioricen la importancia de respetar las licencias establecidas por los autores de los recursos digitales, lo primero que tenemos que hacer es dar ejemplo y empezar a citar todas las fuentes de los recursos que usamos en el aula y hacer referencia a los tipos de licencia que tiene cada uno de ellos.

Hasta que los alumnos no entiendan de su importancia, no lo empezarán a respetar. Dentro de nuestra asignatura es muy probable que no tengamos mucho tiempo para dedicarlo a este tema, sin bien podemos dar un porcentaje de la nota a la cita original y al reconocimiento del tipo de licencia dentro de los trabajos de los alumnos.

Este hecho provocará que nuestros alumnos presten atención a los detalles. Siguiendo la rúbrica trabajada para los derechos de autor en el módulo anterior, la podemos ampliar para añadir la cita de las licencias de las fuentes consultadas. Esto podría valer tanto para trabajos de investigación como para presentaciones de clase o actividades de aula.

RÚBRICA PARA EVALUAR LOS DERECHOS DE AUTOR EN EL AULA

% DE LA NOTA = 10	EXCELENTE	ACEPTABLE	INSUFICIENTE
Origen de las fuentes 5%.	El alumno cita en su trabajo todas las fuentes consultadas, tanto las digitales como las analógicas.	El alumno cita en su trabajo la mayor parte de las fuentes consultadas.	El alumno no cita en su trabajo la mayor parte de las fuentes consultadas.
Clasificación de los derechos de autor 5%.	El alumno cita en su trabajo qué tipos de derechos tienen todas las fuentes utilizadas.	El alumno cita en su trabajo la mayor parte de derechos que tienen las fuentes utilizadas.	El alumno no cita en su trabajo la mayor parte de derechos que tienen las fuentes utilizadas.

RÚBRICA PARA EVALUAR LA LICENCIA DE LOS RECURSOS DIGITALES

% DE LA NOTA = 10	EXCELENTE	ACEPTABLE	INSUFICIENTE
Tipo de licencia 5%.	El alumno cita en su trabajo el tipo de licencia de todos los recursos utilizados.	El alumno cita en su trabajo el tipo de licencia de la mayoría de los recursos utilizados.	El alumno no cita en su trabajo el tipo de licencia de la mayoría de los recursos utilizados.
Índice de plagio 5%.	No hay indicios de plagio en el trabajo. La información copiada está citada correctamente.	Puede haber algún indicio de plagio. Hay alguna información que no está citada correctamente.	Hay muchos indicios de plagio en el trabajo. Mucha información no está citada correctamente.
Autor: Francisco Javier López Iglesias			

Para saber si un alumno ha plagiado parte de un trabajo tenemos varias herramientas digitales. Te recomendamos [este enlace](#) donde podrás encontrar varios programas para detectar el plagio en los textos escritos. Entre ellas, la más sencilla de usar es [Plagium](#), ya que es online, gratuita y muy sencilla. Simplemente copia un fragmento del trabajo y pulsa la opción buscar: en pocos segundos el programa te dirá si se ha cogido la información literalmente de una web y el porcentaje de plagio. Muy interesante para el aula. Es recomendable que esta herramienta la conozcan los estudiantes para prevenirlos antes de que cometan irregularidades en sus trabajos escritos.

En clave de aprendizaje

1. Denominamos **licencia** a la autorización que el autor de un contenido o recurso digital otorga a otras personas para poder hacer con ese contenido.
2. Las licencias pueden ser **restrictivas**, como en el caso del Copyright, o **permisivas**, como el caso del Creative Commons.
3. Cuando se **cita** un texto o se usa una obra digital de otra persona, se ha de indicar el autor y la fuente, y en el caso de que sea un texto lo hemos de entrecomillar o poner en cursiva. Si no se hace esto, se estaría produciendo un **plagio**.
4. Hasta que los alumnos no entiendan la importancia de los derechos de autor y de las licencias, no las empezarán a respetar. Como docentes, **tenemos que ser ejemplo** y citar siempre las fuentes, la autoría de los recursos y los tipos de licencias.

Telefónica

FUNDACIÓN

C O N E C T A
E M P L E O



<https://www.facebook.com/fundaciontef>



<https://www.linkedin.com/company/programa-empleabilidad-fundacion-telefonica/>



<https://twitter.com/fundacionTef>