¿QUE ES?

Las licencias surgen como una forma de regular el uso de los contenidos o información y dar reconocimiento a aquellas personas u organizaciones que desarrollan el mismo y permitir el uso de los recursos a terceros dependiendo de la licencia que se tenga.

Las licencias en internet indican los usos autorizados sobre los contenidos disponibles en la Red. En el caso de contenidos en la Red pertenecientes a un titular corporativo, el tipo de licencia suele indicarse en el enlace Aviso Legal, apartado de Propiedad Intelectual, y pueden ser:

* [Copyright](#Copyright)
* [Copyleft](#Copyleft)

* Copyright

La licencia copyright recoge la esencia de la aplicación de los derechos de autor, aunque se limita estrictamente a la protección de la obra, sin consideración de los derechos morales.  
La legislación española establece una protección de 80 años a partir de la muerte del autor o titular de la obra, y entre sus derechos está inherente el de la copia privada, por la que un usuario puede realizar una copia para uso no comercial en su ámbito privado sin que por ello se vulnere la licencia.  
Esta licencia se emplea en contenidos de cualquier tipo o formato que se desee proteger y controlar su difusión y uso. Es recomendable inscribirla en el [Registro de Propiedad Intelectual](http://www.mcu.es/propiedadInt/CE/RegistroPropiedad/RegistroPropiedad.html) Los derechos y pagos por uso suelen gestionarse desde las sociedades de gestión.  
Libros, música, contenidos audiovisuales, información técnica, fotografías, etc. son los contenidos más protegidos con esta licencia.

* Copyleft

Surge en el desarrollo informático de los años 70 como contraposición al copyright, para definir licencias que permitieran a cualquier usuario modificar, usar y compartir un software y sus aplicaciones. Actualmente, se puede aplicar a cualquier obra o contenido disponible en la Red. El copyleft es, por lo tanto, un grupo de licencias que garantizan que cualquier usuario que reciba una copia de una obra pueda usarla, modificarla, creando versiones, y redistribuirla, con o sin uso comercial según el tipo de licencia copyleft aplicada, manteniendo el mismo tipo de uso futuro. Este tipo de licencias no pueden ser gestionadas por las sociedades de gestión, aunque si pueden inscribirse gIntelectual. Algunas de las modalidades de

licencias copyleft disponibles en la Red son las siguientes:

1. [**GNU GPL**](http://www.fsf.org/licensing)
2. [**Creative Commons**](http://creativecommons.org/)
3. [**Coloriuris**](http://www.coloriuris.net/)
4. [**Licencia Aire Incondicional**](http://www.platoniq.net/aireincodicional_licencia.html)
5. [**Licencia Arte Libre (LAL)**](http://artlibre.org/licence/lal/es)

* VENTAJAS:

Has desarrollado un producto comercializable, pero no tienes una compañía para comercializarlo. En lugar de intentar crear tu propia compañía, lo cual toma tiempo, dinero y experiencia que puede que no tengas, licencias tu producto a una compañía existente son su propia comercialización y distribución exitosas. Ellos te pagan una regalía de las ventas y pasas casi inmediatamente del desarrollo del producto a un flujo de ingreso.

* DESVENTAJAS:

Una vez que hayas licenciado tu activo, a menos que el contrato especifique restricciones y condiciones relacionadas con la comercialización, la publicidad y las ventas, tienes poco o ningún control sobre cómo vende tu producto la segunda parte. Los licenciadores a veces sienten que la compañía que tiene la licencia no entiende o ignora o representa mal el producto. Las condiciones internas en la compañía de la segunda parte pueden afectar de manera adversa a la campaña de mercadotecnia. El producto se vuelve un "huérfano" abandonado.

Cibergrafias:

<http://www.ehowenespanol.com/ventajas-desventajas-acuerdos-licencia-lista_162768/>

<http://web2facsalud.blogspot.com/2010/12/licencias-y-derechos-de-autor-en.html>

<http://comohacernegociosporinternet.com/elegales/derecho-de-propiedad-intelectual-en-internet/licencias-y-mecanismos-en-la-red/>

LICENCIAMIENTO EN LA WEB

