



Software libre

Descripción

El término *software* libre se relaciona con los conceptos de *software* de código abierto y de *software* gratuito, por lo que es necesario aclararlos para explicar la diferencia.

El *software* de código abierto (*open source*) describe las aplicaciones informáticas que permiten que su código fuente sea visto por otras personas y responde a una visión más comercial. Algunos de sus promotores crearon la Iniciativa de Software de Código Abierto (Open Source Initiative, OSI <<http://www.opensource.org>>), que promueve la creación y distribución de este tipo de aplicaciones. (Open Source Initiative, 2008)

El *software* gratuito (*freeware* en inglés) es un tipo de aplicación que se ofrece sin ningún costo, su distribución para el autor no implica gasto alguno, por lo que es irrelevante la licencia que tenga.

Por su parte, el término *software* libre se relaciona más con una visión filosófica que con una visión comercial. Suele haber confusión, entre estas dos visiones, debido a la dualidad del significado de este término en el idioma inglés. Lo anterior porque uno de los significados de *free* es libre y otro es gratis. Sin embargo al hacer referencia al *freeware* el significado que corresponde es el que se refiere a libertad.



Características

Se considera *software* libre a las aplicaciones informáticas que cumplen con las cuatro condiciones de libertad manifestadas por la Fundación del *Software* Libre: (Free Software Foundation, s.f.)

- “1. La libertad de ejecutar el programa, para cualquier propósito.
2. La libertad de estudiar cómo trabaja el programa, y adaptarlo a sus necesidades. El acceso al código fuente es una condición necesaria.
3. La libertad de redistribuir copias para que pueda ayudar al prójimo.
4. La libertad de mejorar el programa y publicar sus mejoras, y versiones modificadas en general, para que se beneficie toda la comunidad. El acceso al código fuente es una condición necesaria¹”. (Proyecto GNU, s.f.)

Se debe notar que estas condiciones no hacen referencia directa a aspectos comerciales, por lo tanto, cualquier persona puede vender el *software* libre, siempre y cuando, la aplicación que esté vendiendo cumpla con esas condiciones. Tal es el caso de compañías que no solamente venden los discos físicos de sus aplicaciones de *software* libre, si no que además, ofrecen servicios de soporte a los usuarios, con los que obtienen ganancias.

La Fundación del *Software* Libre, a partir del Proyecto GNU <<http://www.gnu.org>>, desarrolla aplicaciones informáticas que cumplen con las condiciones de este tipo de *software*.

Esta misma organización es la responsable de la creación de la Licencia General Pública (General Public License, GNU GPL) para amparar a quienes producen

¹ En la segunda y cuarta libertad se reitera la necesidad de que el código fuente esté disponible, pues, es una condición *sine qua non* (sin la cual no) para poder garantizar esas libertades, pero, no es una libertad en sí misma.



software de este tipo, y garantizar que quienes utilicen, modifiquen y compartan estas aplicaciones lo hagan utilizando la misma licencia.

Ventajas y desventajas

A continuación algunas ventajas y desventajas del *software* libre de acuerdo a Culebro y otros (2006).

Ventajas

- Puede tener un menor costo si se compara con el *software* que se vende con *copyright*, es decir que el autor conserva y cobra todos sus derechos. Se puede conseguir fácilmente y sin costo por concepto de licencia, pero es necesario contemplar gastos de implementación y ajuste. No existe ningún costo adicional por licencias si se quiere implementar en pocas o en muchas computadoras.
- La posibilidad de tener acceso al código fuente, estudiarlo, mejorarlo, adaptarlo y distribuirlo; permite no solamente beneficios económicos, sino educativos.
- La innovación tecnológica se comparte, combina y maximiza, pues entre más personas compartan la información y construyan con ella, más rápido se avanza.
- En la mayoría de los casos, los requisitos de *hardware* son menores para este tipo de aplicaciones.
- Estas aplicaciones son más duraderas, ya que responden a otro modelo de desarrollo, en el que prima el arreglar y adaptar lo existente ante el cambio completo del *software*.
- Está disponible abiertamente, es estudiado y mejorado por grupos de personas que pueden detectar errores y corregirlos con mayor facilidad. Además, cualquier persona puede ser parte del proceso.



- Puede ser adaptado a las necesidades particulares porque la licencia no restringe estudiarlo y mejorarlo, por el contrario, estimula a compartir las mejoras.
- Usualmente, dependiendo de la comunidad que le da soporte a la aplicación, se encuentran gran cantidad de traducciones del *software*. Y si no se encontrara alguna en particular, cualquier persona se podría ofrecer a hacerla.

Desventajas

- La interfaz de usuario no es tan desarrollada como la de otro tipo de *software* y aunque esta situación ha mejorado en los últimos años, casi siempre los usuarios requieren un tiempo considerable para adaptarse.
- No ofrece garantía del fabricante, por lo que se debe contar con especialistas locales para dar soporte a estas aplicaciones².
- En la mayoría de los casos los fabricantes de *hardware* no ofrecen controladores de sus dispositivos para *software* libre, por lo que es necesario esperar un tiempo considerable a que otras personas desarrollen el código para poder utilizarlos o contar con desarrolladores que los elaboren.
- Y finalmente, relacionada con la primera ventaja, si no se dispone de un plan de implementación y un estudio de costos preciso, decidirse por utilizar *software* libre podría ser más costoso, por las adaptaciones y capacitaciones que es necesario realizar para aprovechar al máximo este tipo de aplicaciones. La planificación hace la diferencia.

Conclusión

Aún cuando existen iniciativas para favorecer la utilización de *software* libre en diferentes sectores, por ejemplo un proyecto de ley en Costa Rica (Fonseca, 2008)

² La empresa Canonical, que ofrece el sistema operativo Ubuntu <<http://www.ubuntu.com>>, se mantiene económicamente con la venta de soporte técnico.



y algunas propuestas del presidente Barack Obama en Estados Unidos (Rosario3.com, 2009); es un proceso difícil de dimensionar y que presenta complicaciones, especialmente a nivel de soporte técnico.

En el caso de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) de Costa Rica, este tipo de *software* está implementado en una de sus plataformas de aprendizaje en línea, la cual funciona con Moodle. Pero, también se reconoce el valor del *software* de licenciamiento propietario, como el ofrecido por Blackboard, lo que permite tener una mayor claridad en cuanto al avance y las ventajas de ambos tipos de aplicaciones.

Finalmente, se debe reconocer que el *software* libre no está relacionado solamente con las aplicaciones informáticas, sino que además, es una filosofía de vida, en la que el compartir es más importante que el acumular, y donde el colaborar es mejor que el competir.

Referencias

Culebro, M, Gómez, W y Torres, S. (2006). *Software libre versus software* propietario. Extraído el 11 de febrero de 2009, desde <<http://www.softwarelibre.cl/drupal//files/32693.pdf>>.

Fonseca, P. (2008). Proyecto de ley propone que el Estado utilice '*software*' libre. En: *Nacion.com*. Extraído el 10 de febrero de 2009, desde <http://www.nacion.com/ln_ee/2008/junio/19/aldea1583932.html>.

Open Source Initiative. (2006). *Open Source*. Extraído el 10 desde febrero de 2009, desde <<http://www.opensource.org/docs/osd>>.

Proyecto GNU. (s.f.). Definición de *software* libre. Extraído el 10 de febrero de 2009, desde <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>>.

Red costarricense de *software* libre (s.f.). Proyecto de ley 16 912. Extraído el 02 de marzo de 2009, desde <http://www.softwarelibre.org/documentacion/costa_rica/legislacion/proyecto_de_ley_16912>.



Observatorio de tecnología

en educación a distancia

Rosario3.com. (2009). *Obama, un presidente código abierto*. Extraído el 11 de febrero de 2009, desde
<<http://www.rosario3.com/tecnologia/noticias.aspx?idNot=44671>>.