

Glosario de términos

Banda ancha:

El término *banda ancha* puede tener diferentes significados dependiendo del contexto. En este documento, *banda ancha* se refiere generalmente a una conexión a Internet de gran velocidad. Evidentemente, el significado del término ha sufrido cambios substanciales a medida que la tecnología permite velocidades cada vez más altas.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Broadband> (en)

Procomún:

Entendemos el procomún como un meta-término que describe un amplio y diverso grupo de comunidades que se autogobiernan y administran sus propios recursos buscando un beneficio colectivo. El procomún intenta otorgar un acceso igualitario a los recursos y asegurar igualdad social entre todos los miembros de la comunidad. El procomún también lucha por conseguir participación, inclusión, transparencia y sostenibilidad a largo plazo. Existen reglas y fronteras para administrar el procomún colectivamente, y reglas negociadas para administrar un recurso compartido.

Además, el procomún es importante para ampliar lo que entendemos por “economía” y el gobierno puede respaldar el mercado (una idea, que tiene un mayor atractivo en los países europeos, es un sueldo básico para todos/as los/las ciudadanos/as). El objetivo sería reconocer la producción social como una importante fuente de beneficio, compensándola económicamente. Otra idea interesante consiste en desarrollar monedas digitales alternativas, con el propósito de reconocer aquellos valores que el sistema monetario oficial ignora.

Producción entre pares basada en el procomún:

[La producción entre pares basada en el procomún->http://en.wikipedia.org/wiki/Commons-based_peer_production] es un término acuñado por el profesor [Yochai Benkler->http://en.wikipedia.org/wiki/Yochai_Benkler], de la [Facultad de Derecho de Harvard->http://es.wikipedia.org/wiki/Harvard_Law_School], para describir un nuevo modelo de producción económica donde la energía creativa de un gran conjunto de personas se coordina (a menudo ayudándose de [Internet-><http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>]) para contribuir a proyectos significativos y de gran envergadura, mayormente sin la tradicional organización jerárquica (y a menudo, pero no siempre, sin compensación económica o con compensación económica descentralizada). El término “producción social” se usa a menudo con el mismo significado. Benkler compara la producción entre pares basada en el procomún con la [producción empresarial-><http://es.wikipedia.org/wiki/Negocio>], donde un proceso de decisión centralizada indica qué se debe hacer y quiénes deben hacerlo, y con la [producción basada en la economía de mercado->http://es.wikipedia.org/wiki/Economía_de_mercado], donde el sueldo asignado a cada empleo hace de imán para quien esté interesado/a en él).

http://en.wikipedia.org/wiki/Commons-based_peer_production.

Copyleft:

Una licencia copyleft es aquella licencia libre que requiere que toda distribución posterior de la obra a la que se aplica, ya sea con modificaciones o sin ellas, se realice bajo las mismas condiciones.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

Educación:

Entendemos la educación, en su sentido más amplio, como cualquier acto o experiencia que tiene un efecto formativo en la mente, carácter o las habilidades físicas de una persona. En un sentido técnico, la educación es el proceso por el cual la sociedad transmite deliberadamente su saber, habilidades y valores entre generaciones.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Education>

Firmware:

El firmware es el software que controla internamente los dispositivos electrónicos.

Software libre y de código abierto

Software libre:

El software libre trata del derecho de los usuarios a ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. Más concretamente, significa que el/la usuario/a de un programa tiene los cuatro derechos esenciales siguientes:

- * El derecho a ejecutar el programa para cualquier propósito (derecho 0).
- * El derecho a estudiar cómo funciona el programa, y a modificarlo para que haga lo que él/ella quiera (derecho 1).
- * El derecho a distribuir copias de él para que pueda ayudar al prójimo (derecho 2).
- * El derecho a mejorar el programa y a publicar la versión mejorada (y versiones modificadas en general), de forma que se beneficie toda la comunidad (derecho 3). El acceso al código fuente es una condición previa para esto.

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

Código abierto:

Código abierto no sólo significa acceso al código fuente. La distribución del software de código abierto debe obedecer los siguientes criterios:

1. Free Redistribution: The license shall not restrict any party from selling or giving away the software as a component of an aggregate software distribution containing programs from several different sources. The license shall not require a royalty or other fee for such sale.
2. Source Code: The program must include source code, and must allow distribution in source code

as well as compiled form. Where some form of a product is not distributed with source code, there must be a well-publicized means of obtaining the source code for no more than a reasonable reproduction cost preferably, downloading via the Internet without charge. The source code must be the preferred form in which a programmer would modify the program. Deliberately obfuscated source code is not allowed. Intermediate forms such as the output of a preprocessor or translator are not allowed.

3. **Derived Works:** The license must allow modifications and derived works, and must allow them to be distributed under the same terms as the license of the original software.

4. **Integrity of The Author's Source Code:** The license may restrict source-code from being distributed in modified form only if the license allows the distribution of "patch files" with the source code for the purpose of modifying the program at build time. The license must explicitly permit distribution of software built from modified source code. The license may require derived works to carry a different name or version number from the original software.

5. **No Discrimination Against Persons or Groups:** The license must not discriminate against any person or group of persons.

6. **No Discrimination Against Fields of Endeavour:** The license must not restrict anyone from making use of the program in a specific field of endeavour. For example, it may not restrict the program from being used in a business, or from being used for genetic research.

7. **Distribution of License:** The rights attached to the program must apply to all to whom the program is redistributed without the need for execution of an additional license by those parties.

8. **License Must Not Be Specific to a Product:** The rights attached to the program must not depend on the program's being part of a particular software distribution. If the program is extracted from that distribution and used or distributed within the terms of the program's license, all parties to whom the program is redistributed should have the same rights as those that are granted in conjunction with the original software distribution.

9. **License Must Not Restrict Other Software:** The license must not place restrictions on other software that is distributed along with the licensed software. For example, the license must not insist that all other programs distributed on the same medium must be open-source software.

10. **License Must Be Technology-Neutral:** No provision of the license may be predicated on any individual technology or style of interface.

<http://www.opensource.org/docs/osd>

Conocimiento libre y abierto

Conocimiento libre:

El conocimiento libre puede ser adquirido, interpretado y aplicado con libertad; puede ser reformulado de acuerdo a necesidades particulares, y compartido con otros para beneficiar a la comunidad. En la situación actual, en la que el conocimiento puede ser almacenado y compartido electrónicamente, esta libertad no se conserva automáticamente, por lo que elaboramos esta definición de conocimiento explícito:

El conocimiento libre explícito es aquel publicado de forma que los/las usuarios/as puedan leerlo, escucharlo, verlo o interactuar con él de cualquier otra manera; aprender de ello; copiarlo, adaptarlo y usarlo para cualquier propósito; y compartir obras derivadas de forma semejante (como conocimiento libre) para el beneficio de la comunidad.

Deben ponerse a disposición representaciones de conocimiento libre para poder modificarlo y compartirlo. Por ejemplo, usando software libre y formatos de archivo libres.

El “conocimiento explícito” es aquel almacenado en algún medio, normalmente en una forma representable en un ordenador (p.ej., texto, sonido, vídeo, animaciones, programas ejecutables, etc.).

Los usuarios del conocimiento libre tienen el derecho de:

- (0) Usar el material para cualquier propósito.
- (1) Estudiar cómo funciona, para poder modificarlo y adaptarlo a sus propias necesidades.
- (2) Hacer y distribuir copias, de la totalidad del material o de parte de él.
- (3) Mejorar y/o ampliar el material y compartir los resultados.

Los derechos 1 y 3 requieren formatos de archivo libres y software libre, tal como define la Fundación de Software Libre (Free Software Foundation).

<http://www.libre.org/communities> (en)

Conocimiento abierto:

La definición de conocimiento abierto fija los principios y define el significado de “abierto”. El término “conocimiento” se usa de forma amplia e incluye todos los tipos de datos, contenidos como música, películas o libros y cualquier otro tipo de información.

En su forma más simple, se puede resumir en que “una porción de conocimiento es abierta si se puede usar, reusar y distribuir”

<http://opendefinition.org/>

Obras culturales libres:

Las “obras culturales libres” se definen como aquellas que pueden ser estudiar, aplicar, copiar y/o modificar por todo el mundo y para cualquier propósito. También describen ciertas restricciones admisibles que respetan o protegen estos derechos esenciales. La definición distingue entre obras libres y licencias libres, que pueden usarse para proteger legalmente el estatus de una obra libre. La definición no es una licencia en sí misma, sino una herramienta para determinar si una obra o licencia puede considerarse “libre”.

<http://freedomdefined.org/Definition> (en)

Formatos libres y abiertos:

http://es.wikipedia.org/wiki/Formato_abierto

Licencias libres:

Una licencia libre es aquella que otorga a los usuarios el derecho de leer, escuchar, o interactuar de cualquier otra forma con una determinada obra; de aprender de ella; de copiarla y adaptarla con cualquier propósito; y de compartir los trabajos derivados para el beneficio de la comunidad. Entre estas las licencias libres se incluyen:

[Creative Commons ShareAlike->http://creativecommons.org/licenses/sa/1.0/deed.es_CO]

[Creative Commons Attribution-ShareAlike-><http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>]

[Creative Commons Attribution-><http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>]

[GNU Free Documentation License-><http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>]

<http://www.libre.org/communities/license>

Más licencias libres en [Freedom Defined-><http://freedomdefined.org/Licenses>]

Recursos libres:

Un *recurso libre* es un recurso, normalmente digital (como texto, código fuente, una imagen, sonido, vídeo, etc. o combinaciones de éstos), representado en un dispositivo o medio usando un formato de archivo libre o abierto, que sea legible y modificable con software libre, y publicado bajo una licencia libre.

http://wikieducator.org/Libre_resources (en)

Más sobre licencias libres en [Freedom Defined-><http://freedomdefined.org/Licenses>]

Interoperabilidad:

La interoperabilidad es la capacidad de los sistemas de información, y los procesos a los que sirven de soporte, para compartir datos, exportar funcionalidades y hacer posible el intercambio de información entre ellos y sus usuarios.

Igualdad de condiciones:

La igualdad de condiciones es un concepto relacionado con la justicia, pero no en el sentido de que todos los participantes tienen la misma posibilidad de tener éxito, sino que todos obedecen las mismas reglas. Un conjunto de reglas se denominan igualitarias si no existen interferencias externas que afecten a la capacidad de los participantes para competir de forma justa. Aunque algunos vean la “interferencia del gobierno” como algo que introduce un sesgo en las condiciones, en realidad, la citada igualdad se crea y se garantiza a través de la implementación de una serie de reglas y regulaciones. La creación de códigos, especificaciones materiales, estándares abiertos y divisiones suponen un punto de partida, un estándar mínimo para una igualdad de condiciones.

Libre acceso:

Existen tres iniciativas particulares que han ayudado al crecimiento del libre acceso: la [Budapest Open Access Initiative-><http://www.soros.org/openaccess/read.shtml>], el [Bethesda Statement on Open Access Publishing-><http://www.earlham.edu/peters/fos/bethesda.htm>], y la [Berlin Declaration on Open Access to Knowledge in the Sciences and Humanities-><http://oa.mpg.de/openaccess-berlin/berlindeclaration.html>]. Estas iniciativas se consideran hitos en el crecimiento de este movimiento. Existen varias definiciones de libre acceso, como podemos leer en esta [introducción-><http://freeknowledge.eu/definitions/openaccess>] y en esta [visión general-><http://www.earlham.edu/peters/fos/overview.htm>] No obstante, los principales requisitos para que un recurso sea de libre acceso son:

1. La eliminación de todas las barreras económicas para que los usuarios tengan acceso a él (asumiendo que el usuario tiene una conexión a Internet) y
2. La eliminación de barreras legales para respaldar todos los usos comunes en la enseñanza legítima. Las únicas condiciones que el autor puede imponer deberían ser el control de la integridad de su trabajo y el derecho a ser reconocido y citado apropiadamente. Estos requisitos se pueden definir más concretamente, tal y como se indica a continuación.

Las contribuciones al libre acceso están constituidas por aquellas obras que satisfacen las dos condiciones siguientes:

1. Los autores y propietarios del copyright de dichas contribuciones otorgan a todos los usuarios el derecho libre, irrevocable y global a acceder a y copiar, usar, distribuir, transmitir y mostrar públicamente la obra y a elaborar y distribuir obras derivadas, en cualquier medio digital, para cualquier propósito responsable, sujeto al correcto reconocimiento de la autoría (los estándares comunitarios continuarán ofreciendo mecanismos para reforzar esto último, tal como lo hacen ahora mismo), ya sea impreso o en Internet.
2. La versión completa de la obra y todo el material suplementario, incluyendo una copia de los derechos citados más arriba, se almacena en un formato electrónico apropiado y se deposita (y por lo tanto se publica) en, al menos, un repositorio en Internet utilizando estándares técnicos apropiados (tales como los de [Open Archives Initiative-><http://www.openarchives.org/>]) que sea apoyado y mantenido por una institución académica, sociedad escolar, agencia gubernamental o cualquier otra organización bien establecida que apoye el libre acceso, la distribución sin restricciones, la interoperabilidad y el archivado a largo plazo.

Recursos educativos abiertos (OER, del inglés Open Educational Resources):

Los recursos educativos abiertos se pueden usar, modificar y distribuir libremente. Deberían publicarse bajo una licencia libre, usando un formato abierto estándar y libres de DRM u otros mecanismos de restricción.

P2P (Peer-To-Peer):

El término P2P (Peer To Peer) se refiere a una arquitectura de red donde cada nodo de la red se puede comunicar directamente con cualquier otro sin tener que pasar por un nodo central. Los nodos pueden compartir recursos como espacio en disco, tiempo de cálculo o ancho de banda. Una de las ventajas de esta arquitectura es la posibilidad de distribuir la carga al transferir muchos archivos de gran tamaño a (potencialmente) más de un destino en la red. Los cuellos de botella en la red se ven reducidos, ya que las distintas partes de los archivos pueden llegar a su destino siguiendo diferentes rutas. Las partes se vuelven a juntar en el destino.

“Las redes de pares (o redes P2P) de intercambio de archivos han inspirado nuevas estructuras y filosofías en otras áreas de la interacción humana. En este contexto social, el [Peer-To-Peer como tradición cultural->[http://en.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer_\(meme\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer_(meme))] se refiere a las [redes sociales->http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social] [igualitarias-><http://es.wikipedia.org/wiki/Igualitarismo>] que están apareciendo últimamente en la sociedad, apoyándose, en general, en tecnologías relacionadas con Internet.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Peer-to-peer>.

Patentes

Patentes de software:

Una patente de software es una patente que cubre una función computacional lógica, idea o método de forma que la/lo monopoliza parcial o totalmente.

Invencción implementada informáticamente:

Una invención implementada informáticamente se refiere a cualquier patente que tenga alguna relación con la informática. Existen diversos tipos: inventos asistidos por ordenador, patentes de software, modelos de negocio implementados informáticamente, reglas de juego implementadas informáticamente y algoritmos matemáticos implementados informáticamente.

Bienes rivales y no rivales:

En economía, un bien es considerado rival o no rival. Los bienes rivales son los que, al ser consumidos por alguien, se impide su consumo por parte de otros. Por otra parte, los bienes no rivales pueden ser consumidos por alguien sin impedir que otros los consuman también. Los recursos o bienes digitales son no rivales.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Rivalry_\(economics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Rivalry_(economics)) (en)

Auditoría de software:

La auditoría de software incluye la revisión del código, su modificación, compilación y ejecución. Una auditoría de software debe tener en cuenta las herramientas en las que se basa el software auditado: compiladores, bibliotecas, sistemas operativos en los que se ejecuta, etc.

Estándares

No estándar:

La especificación no es pública ni está ratificada por institución nacional o internacional oficial alguna. No importa lo extendido que esté el uso del formato, protocolo, metodología, proceso, etcétera. Si su uso está extendido, se suele denominar en la jerga como “un estándar de facto”, pero no es un estándar.

Estándar cerrado:

La especificación está normalizada y usa una licencia no libre, de forma que, de hecho, no es pública y no es común para todos (es necesario negociar con los propietarios de los derechos de propiedad intelectual). La especificación en sí misma puede ser de pago, pero debería ser pública (si no, no sería un estándar). Los estándares ECMA deberían incluirse en esta categoría, ya que su proceso de especificación no ofrece suficientes garantías de que los miembros del comité técnico

revelen los derechos de propiedad intelectual (principalmente patentes) que se aplican a un determinado estándar.

Estándar RAND:

La especificación está normalizada y tiene una licencia pública y común para todos. Los derechos de patente deberían establecerse a lo largo del proceso de estandarización. Normalmente, las condiciones RAND son lo mínimo que los organismos de estandarización solicitan para otorgar un estándar (p.ej., ISO y OASIS). La especificación en sí misma puede ser de pago. ISO/IEC se pueden incluir en esta categoría. Debe tenerse en cuenta que, a pesar de que RAND significa “razonable y no discriminatorio” (del inglés “Reasonable and Non Discriminatory”), los estándares RAND discriminan a menudo a parte de la industria o a determinados modelos de desarrollo como el software libre. Por ejemplo, se elimina la posibilidad de que el software libre y otro software de libre distribución implemente el estándar desde el momento que la licencia RAND exige un pago por copia, ya que es imposible llevar la cuenta del número de copias distribuidas. Además, algunas licencias RAND incluyen términos que discriminan explícitamente al software libre y a otros modelos de desarrollo que muestran el código fuente de los programas, obligando a quienes implementan el estándar a ocultar el código de implementación.

Estándar abierto:

Existen varias definiciones de estándares abiertos, como la definición del [European Commission’s European Interoperability Framework (EIF)-

><http://ec.europa.eu/idabc/en/document/3473#finalEIF>], la [moción B 103 del parlamento danés (da)-

><http://www.ft.dk/dokumenter/tingdok.aspx?Samling/20051/beslutningsforslag/B103/index.htm>],

la de [Bruce Pehrens-><http://perens.com/OpenStandards/>], la española [“estándares abiertos”-

><http://www.estandaresabiertos.com//index.php?>

option=com_content&task=view&id=24&Itemid=33], las [recomendaciones de la Foundation for a Free Information Infrastructure sobre el European Interoperability Framework 2.0-

><https://action.ffii.org/eif/>] o la del [Free Knowledge Institute-

><http://freeknowledge.eu/definitions/openstandards>]. Utilizando las anteriores iniciativas como base, entendemos los estándares abiertos tal y como se describe a continuación-

Las características mínimas que una especificación y su documentación asociada deben tener para ser considerado un estándar abierto son:

1. El estándar se adapta y actualiza por una organización sin ánimo de lucro, y su desarrollo se basa en un proceso abierto de toma de decisiones en el que pueden participar todas las partes implicadas (protección consensuada de la privacidad en el sector de las comunicaciones electrónicas o decisión mayoritaria, etc.).
2. El estándar es público y la documentación de su especificación está disponible gratuitamente o por un precio simbólico. Debe permitirse a todo el mundo su copia, distribución y uso gratuito o por un precio simbólico.
3. La propiedad intelectual, es decir, las patentes que puedan estar presentes, de parte o la totalidad del estándar se publica irrevocablemente, libre de pago de derechos de autor.
4. No se restringe la reutilización del estándar en forma alguna.
5. No obstante, no es necesario que la primera condición se cumpla en el caso de que exista una

implementación del estándar completa de referencia como software libre, es decir, con una licencia aprobada por la [FSF-><http://www.fsf.org/licensing/licenses/>] o la [OSI-><http://www.opensource.org/licenses/>].

Estándar libre:

El estándar es abierto y existe una implementación completa de referencia como software libre, cuya especificación completa se puede obtener gratuitamente y sin condiciones.

Sostenible/sostenibilidad:

Que puede persistir teniendo en cuenta adecuadamente el contexto social, medioambiental y económico.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Sostenibilidad>.

Neutralidad tecnológica:

La neutralidad tecnológica es el derecho de los/las ciudadanos/as y las administraciones de no ser discriminados/as por el uso legítimo de aplicaciones informáticas, cuando estas aplicaciones usan estándares abiertos para comunicarse.