

Explotación de los recursos
de información presentes en la web
para la gestión municipal



La Paeria – Ajuntament de Lleida
Accés - Institut Municipal d'Informàtica

Índice de contenidos

Buscadores	4
Clases de buscadores	4
Historia de los buscadores.....	6
Robot	7
Open Directory Project.....	7
Google.....	9
Page Rank	10
Googles específicos:	11
Tecnología de Google	11
Imperfecciones del sistema Google:	14
Intentar engañar a Google:	14
Los riesgos de engañar a Google	15
Google boot	16
Adwords.....	17
Adsense.....	18
Oficinas de Google en España	19
Oficinas en todo el Mundo	19
Otras herramientas de Goggle.....	19
Trucos google	22
Yahoo	24
MSN de Microsoft.....	24
Otros buscadores:	24
Diccionarios.....	25
Traductores	26
Enciclopedias	27
Wikipedia	27
Wiki	27
Otras enciclopedias:	28
Grupos de noticias - Newsgroup	29
Enlaces externos	29
Comunidades virtuales	30
Objetivos.....	30
Tipos.....	30
Beneficios que aportan	30
Ejemplos de comunidades virtuales:	31
Más información:	31
Clipart.....	32
So i Vídeo.....	33
Ejemplo iTunes	34
IPod	34
P2P	36
Controversia legal.....	36
Redes P2P más conocidos.....	36
eDonkey	37
eMule	37
KaZaa.....	38
Gnutella.....	39
BitTorrent	40

Aplicaciones disponibles en Internet	43
Licencias de programas.....	43
Formas de distribución de los programas	44
Webs con aplicaciones:	45
Chat.....	46
Foro.....	47
Funciones	47
Otros datos	48
Enlaces externos	48
Blogs	50
Herramientas	50
Enlaces.....	50
Enlaces inversos	51
Sindicación	51
Características sociales.....	51
Usos y temáticas de weblogs	51
Véase también.....	52
Enlaces externos	52
Conocimientos relacionados	53
Archie	53
FTP	53
Gopher.....	53
Software libre – Open Source.....	55
Historia	55
Libertades del Software Libre.....	55
Tipos de Licencias	57
Ejemplos y evolución	58
Licencia Creative Commons.....	60

Buscadores

En [informática](#) un **buscador** es una herramienta que permite al usuario encontrar un documento que contenga una determinada palabra o frase.

Los motores de búsqueda son sistemas que buscan en Internet (algunos buscan sólo en la Web pero otros buscan además en News, Gopher, FTP, etc.) cuando les pedimos información sobre algún tema. Las búsquedas se hacen con palabras clave y/o con árboles jerárquicos por temas; el resultado de la búsqueda es un listado de direcciones Web en los que se mencionan temas relacionados con las palabras clave buscadas.

Se pueden clasificar en dos:

- **Índices temáticos - directorios:** Son sistemas de búsqueda por temas o categorías jerarquizados (aunque también suelen incluir sistemas de búsqueda por palabras clave). Se trata de bases de datos de direcciones Web elaboradas "manualmente", es decir, hay personas que se encargan de asignar cada página Web a una categoría o tema determinado.
- **Motores de búsqueda:** Son sistemas de búsqueda por palabras clave. Son bases de datos que incorporan automáticamente páginas web mediante "robots" de búsqueda por la red.

Como operan en forma automática, los motores de búsqueda contienen generalmente más información que los directorios. Sin embargo, estos últimos también han de construirse a partir de búsquedas (no automatizadas) o bien a partir de avisos dados por los creadores de páginas (lo cual puede ser muy limitativo). Los buenos directorios combinan ambos sistemas.

Clases de buscadores

Los motores de búsqueda o arañas: La mayoría de los grandes buscadores internacionales que todos usamos y conocemos son de este tipo. Requieren muchos recursos para su funcionamiento. No están al alcance de cualquiera.

- **Recorren las páginas** recopilando información sobre los contenidos de las páginas. Cuando buscamos una información en los motores, ellos consultan su base de datos, y nos la presentan clasificados por su relevancia. De las webs, los buscadores pueden almacenar desde la página de entrada, a todas las páginas de la web.
- **Las búsquedas:** Si buscamos una palabra, por ejemplo "ordenadores". En los resultados que nos ofrecerá el motor de búsqueda, aparecerán páginas que contengan esta palabra en alguna parte de su texto.

- **Si consideran que una web es importante para el usuario**, tienden a registrarlas todas. Si no la consideran importante, solo almacenan una o mas páginas.
- **Cada cierto tiempo, los motores revisan las webs**, para actualizar los contenidos de su base de datos, por lo que no es infrecuente, que los resultados de la búsqueda no estén actualizados.
- **Los spiders**, tienen una colección de programas simples y potentes con diferentes cometidos. Se suelen dividir en tres partes.
 - **Los programas que exploran la red -spiders-**.
 - **Los que construyen la base de datos.**
 - **Los que utiliza el usuario**, el programa que explora la base de datos.
- **Si les pagamos nos dan un bonus** que nos permitirá aparecer en las primeras páginas de resultados. Esta forma de publicidad, ahora mismo, es indicada de alguna forma. Los spiders se han visto obligados a este tipo de publicidad para poder seguir ofreciendo a los usuarios el servicio de forma gratuita.
- **Ejemplos de Spiders:** Google, Altavista, Hotbot, Lycos

Los Directorios: Una barata tecnología, que es ampliamente utilizada por la cantidad de programas scripts en el mercado. No se requieren muchos recursos de informática. En cambio, se requiere más soporte humano y mantenimiento.

- **Los algoritmos son mucho más sencillos**, presentando la información sobre las webs registradas como una colección de directorios. No recorren las webs ni almacenan sus contenidos. Solo registran algunos de los datos de nuestra página. Como el título y la descripción de la web que se introduzcan a la hora de registrar las webs.
- **Los resultados de la búsqueda, estarán determinados por la información que se haya suministrado al directorio** cuando se registra la web. En cambio, a diferencia de los motores, son revisadas por operadores humanos, y clasificadas según categorías, de forma que es más fácil encontrar webs del tema de nuestro interés.
- Más que buscar información sobre contenidos de la página, **los resultados serán presentados haciendo referencia a los contenidos y temática de la web.**
- Su tecnología, es muy barata y sencilla. Imagínese que **es una base de datos como la que usted utiliza, sobre la que se realizan búsquedas.**

- **Ejemplos de directorios:** Antiguos directorios, Yahoo, Terra (Antígúo Olé). Ahora, ambos utilizan tecnología spider, y Yahoo, conserva su directorio. Buscar Portal, es un directorio, y la mayoría de motores hispanos son directorios.

Los sistemas mixtos Buscador - Directorio: Además de tener características de buscadores, presentan las webs registradas en catálogos sobre contenidos. Informática, cultura, sociedad. Que a su vez se dividen en subsecciones.

Metabuscaadores: En realidad, no son buscadores. Lo que hacen, es **realizar búsquedas en auténticos buscadores**, analizan los resultados de la página, y presentan sus propios resultados.

Presentan la ventaja de seleccionar para el usuario los mejores sitios que presentan los buscadores consultados. A cambio los buscadores consultados por el metabuscador reciben publicidad, ya que el nombre de cada buscador aparece al lado de cada resultado de búsqueda.

Multibuscaadores: Permite lanzar varias búsquedas en motores seleccionados respetando el formato original de los buscadores.

FFA Enlaces gratuitos para todos: FFA, página de enlaces gratuitos para todos. Cualquiera puede inscribir su página durante un tiempo limitado en estos pequeños directorios. Los enlaces, no son permanentes.

Buscadores de Portal: Bajo este título, englobamos los buscadores específicos de sitio. Aquellos que buscan información solo en su portal o sitio web. Podríamos considerarlos como un directorio.

Historia de los buscadores

El primer buscador fue "Wandex", un índice (ahora desaparecido) realizado por la World Wide Web Wanderer, un [robot](#) desarrollado por Mattew Gray en el MIT, en 1993. Otro de los primeros buscadores, [Aliweb](#), también apareció en 1993 y todavía está en funcionamiento. El primer motor de búsqueda de texto completo fue **WebCrawler**, que apareció en 1994. A diferencia de sus predecesores, éste permitía a sus usuarios una búsqueda por palabras en cualquier página web, lo que llegó a ser un estándar para la gran mayoría de los buscadores. WebCrawler fue también el primero darse a conocer ampliamente por el público. También apareció en 1994 Lycos (que comenzó en la Carnegie Mellon University).

Muy pronto aparecieron muchos más buscadores, como Excite, Infoseek, Inktomi, Northern Light y Altavista. De algún modo, competían con directorios (o índices temáticos) populares tales como Yahoo!. **Más tarde, los directorios se integraron o se añadieron a la tecnología de los buscadores para aumentar su funcionalidad.**

Antes del advenimiento de la Web, había motores de búsqueda para otros protocolos o usos, como el buscador Archie, para sitios FTP anónimos y el motor de búsqueda Verónica, para el protocolo Gopher.

Robot

Bot (de robot) es un programa que realiza en línea funciones normalmente realizadas por humanos.

Ejemplos:

- **En un portal**, un bot puede realizar funciones rutinarias de edición.
- **En sitios de conversación en línea (chat o IRC)**, un bot puede simular ser una persona, normalmente con motivos publicitarios o administrativos.

De la misma forma que sus pares con partes físicas, **un "bot" se diseña para completar tareas rutinarias, peligrosas o aburridas, y además muy específicas**; por ejemplo:

- **Vigilar** que nadie escriba más de 4 líneas de texto seguidas en un intervalo de tiempo muy corto (en terminología IRC se conoce como inundar o flood).
- **Extraer** de sitios las palabras claves para ser indexadas en un motor de búsqueda.
- **Buscar en Internet** direcciones de correo electrónico para generar spam.

Otros bots pueden abrir cuentas en sitios de correo electrónico gratuito, por lo que ahora la mayoría de esos sitios cuenta con un paso adicional en la que un usuario humano debe escribir una palabra presentada en un gráfico.

Ejemplo:

<https://www.google.com/accounts/NewAccount?continue=http%3A%2F%2Fwww.google.es%2F&hl=es>

Es importante distinguir que *bot* es una **definición funcional, y no hace diferencias en cuanto a su implementación**. Un bot puede estar hecho en cualquier lenguaje de programación, correr en un servidor, ser un agente móvil, o correr en un cliente.

Open Directory Project

El **Open Directory Project (ODP)**, también conocido como **DMoz** (por **Directory Mozilla**) es un proyecto colaborativo en el que editores voluntarios listan y categorizan enlaces a páginas web. Cualquier persona puede sugerir

un enlace en una categoría determinada que luego ha de ser aprobada por un editor. Cualquier persona puede optar a ser editor rellenando un formulario en el que defiende su aptitud para organizar una categoría. Actualmente este directorio está logrando un gran auge debido a que Google lo está utilizando como directorio de búsqueda.

- [ODP \(ODP en español\)](#)
- [Directorio Google](#)

Google

Web: <http://www.google.es>

Google Inc., más conocida como **Google**, es una empresa cuyo principal producto es el **motor de búsqueda** del mismo nombre. Fue fundada en **1998** por dos estudiantes de **doctorado** en informática en la escuela de ingeniería de la **Universidad de Stanford**, **Larry Page** y **Sergey Brin**.

Actualmente Google esta trabajando en varios proyectos para aumentar el número de usuarios de internet y facilitar los recursos para que estos puedan acceder a la red. Entre estos proyectos destacan el **PC de 100 dolares**, aplicaciones GNU, **colaboración** y **promoción de aplicaciones gratuitas como Firefox**, **instalación de varias redes inalámbricas gratuitas**, desarrollo de un **sistema de protocolo abierto de comunicación por voz** entre otros. Además se especula que estaría trabajando en el desarrollo de un Sistema Operativo, un **Google Office** y una **red de fibra óptica con cobertura global**.

Vint Cerf, considerado uno de los padres de **internet**, fue contratado por Google en **2005**. La compañía vende sus acciones en la **NASDAQ** bajo la clave **GOOG**.

- **Los fundadores:** Sus fundadores Larry Page y Sergey Brin, –ambos graduados con honores- han hecho las cosas simples y han tenido éxito.



- **"Googol"** es el término matemático que designa un 1 seguido por 100 ceros. El término fue acuñado por Milton Sirotta, sobrino del matemático estadounidense Edward Kasner, y se popularizó gracias al libro Mathematics and the Imagination, de Kasner y James Newman. **En nuestra empresa, simboliza nuestro objetivo de organizar la inmensa cantidad de información disponible en Internet.**
- Las búsquedas de Google se basan principalmente en el **"Page Rank"** que da mejores posiciones a páginas que tienen links entrantes más importantes. Es decir, si una página con Page Rank alto pone un link de la nuestra, conseguiremos mejor posicionamiento.
- Imagen de la empresa: **Los costos son optimizados** de una manera muy simple. Las máquinas que utilizan como **servidores no necesariamente son compradas nuevas**. A veces acuden a comprar lo que las empresas desechan. **No tienen una oficina ostentosa** (según reportaje de un programa televisivo) y así no incurren en gastos

innecesarios. Su imagen no está en la oficina o en las salas de servidores, sino en su efectividad para ordenarle Internet al usuario. Y hacia allí se enfoca todo el esfuerzo

Page Rank

PageRank™ (PR) es un valor numérico que representa la importancia que una página web tiene en Internet. Google se hace la idea de que cuando una página coloca un enlace (link) a otra, es de hecho un voto para esta última.

Cuantos más votos tenga una página, será considerada más importante por Google. Además, la importancia de la página que emite su voto también determina el peso de este voto. De esta manera, Google calcula la importancia de una página gracias a todos los votos que reciba, teniendo en cuenta también la importancia de cada página que emite el voto.

PageRank™ ([desarrollado por los fundadores Larry Page y Sergey Brin](#)) es la manera que tiene Google de decidir la importancia de una página. Es un dato valioso, porque es uno de los factores que determinan la posición que va a tener una página dentro de los resultados de la búsqueda. No es el único factor que Google utiliza para clasificar las páginas, pero sí es uno de los más importantes.

Hay que tener en cuenta que no todos los links son tenidos en cuenta por Google. Por ejemplo, **Google filtra y descarta los enlaces de páginas dedicadas exclusivamente a colocar links (llamadas 'link farms')**.

Además, Google admite que una página no puede controlar los links que apuntan hacia ella, pero sí que puede controlar los enlaces que esta página coloca hacia otras páginas. Por ello, links hacia una página no pueden perjudicarla, **pero sí que enlaces que una página coloque hacia sitios penalizados**, pueden ser perjudiciales para su PageRank™.

Si un sitio web tiene PR0 (Page Rank 0), generalmente es una web penalizada, y podría ser poco inteligente colocar un link hacia ella.

Una manera de conocer el PageRank™ de una página es decargándose la [barra de búsqueda de Google](#) (solamente disponible para MS IExplorer). Aparece una barra en la que se muestra en color verde el valor de PageRank™ en una escala de 0 a 10. Sitios web con PR10 son [Yahoo!](#), [Microsoft](#), [Adobe](#), [Macromedia](#), o la propia [Google](#). Teneis una lista completa con los [sitios con PR10](#).

El algoritmo de 'PageRank™' fue [patentado en Estados Unidos](#) el día 8 de enero de 1998, por Larry Page. El título original es 'Method for node ranking in a linked database', y le fue asignado el número de patente 6,285,999.

Googles específicos:

- images.google.com: Buscador de imágenes.
- groups.google.com: Buscador dentro de los grupos de 'news' (newsgroups). Contiene el archivo de DejaNews, adquirida por Google.
- directory.google.com: Utiliza la tecnología de Google para buscar dentro de las categorías del [Open Directory \(DMOZ\)](http://Open Directory (DMOZ)).
- news.google.com: Buscador de noticias, en más de 4.000 medios de comunicación de Internet.
- video.google.com: Buscador de videos, los usuarios pueden publicar nuevos vídeos.
- Froogle: Es un buscador de información de productos online. Google no es el que vende, simplemente se aprovecha de su motor de búsqueda para reconocer los sitios web que ofrecen productos online y crear una base de datos con sus datos y sus URLs.
- catalogs.google.com: Buscador de productos, dentro de los catálogos de venta por correo de cientos de empresas.
- labs.google.com: Servidor de pruebas de Google, donde se pueden hacer búsquedas de significado de palabras, conjuntos de términos, búsqueda por voz, y búsqueda avanzada por el teclado.
- answers.google.com: Cientos de usuarios realizan sus preguntas, y ofrecen recompensa por las respuestas.
- toolbar.google.com: Integración de una barra de búsqueda de Google dentro del navegador web. Solamente disponible para MS IExplorer sobre MS Windows. Otros navegadores web incluyen una herramienta similar. Por ejemplo, para Mozilla se ha desarrollado googlebar.
- [Google USA \(Uncle Sam\)](http://Google USA (Uncle Sam)): Busca en los servidores cuyos dominios son .gov, .mil ó .us
- Google Linux: Busca términos relacionados con el Sistema Operativo Linux.
- Google Mac: Busca dentro de todo lo relacionado con Apple y Macintosh.
- Google Microsoft: Busca términos relacionados con la compañía Microsoft.
- Google Universities: Las Universidades de todo el mundo pueden añadir su propio Google.
- www.google.com/wml: Versión WAP de Google.
- Traductor de Google: Traduce páginas webs entre varios idiomas (inglés, español, alemán, francés, etc).
- Google Store: Camisetas, bolígrafos, gorras, etc) Todo relacionado con Google.

Tecnología de Google

Aparte del 'PageRank' (el sistema de clasificación de la importancia de cada web), una de las claves del éxito de Google es la tecnología de sus servidores.

Google atiende a más de 5,000 millones de búsquedas cada mes (unas dos mil por segundo), y esta cifra aumenta progresivamente cada día. Para atender todas estas peticiones, y buscar entre más de 3,000 millones de documentos, **Google optó por la tecnología Linux.**

Disponen de un clúster de cerca de **20,000 servidores repartidos en siete 'data centers'**. Estos centros de datos se encuentran situados en diversos puntos del planeta, como [Washington D.C.](#) (USA), [Herndon](#) (Virginia, USA), [Santa Clara](#) (California, USA) o [Zurich](#) (Suiza). Cada servidor dispone de un solo procesador Intel, y una memoria RAM que va desde 256 Mb a 1 Gb.

Entre estos 'data centers', Google utiliza su propio gestor de tráfico y su propio software de balanceo de cargas, para dirigir cada petición hacia el mejor servidor

En cada PC se encuentran uno o dos discos duros de 40Gb ó 75Gb, de marca IBM. Google prefiere este sistema distribuido de almacenamiento de datos, antes que uno centralizado. Las razones: es mucho más barato y tiene menos posibilidades de fallo.

En cada una de estas máquinas está instalado **Linux RedHat**. En mayo de 2002, Google llegó a un [acuerdo con RedHat](#) para que esta empresa le proporcionase el software del Sistema Operativo.

La elección de Linux fue sencilla para Google: el menor ratio coste/rendimiento, corre en simples PCs, y la posibilidad de personalizar cualquier parte del Sistema Operativo. De hecho, no solamente usan Linux en sus servidores, **sino también en la mayoría de los PCs de los empleados**. Una vez instalado Linux en cada equipo, los técnicos de Google, lo personalizan a su antojo. Ellos lo llaman 'Googlezar' el Sistema Operativo con sus propias aplicaciones.

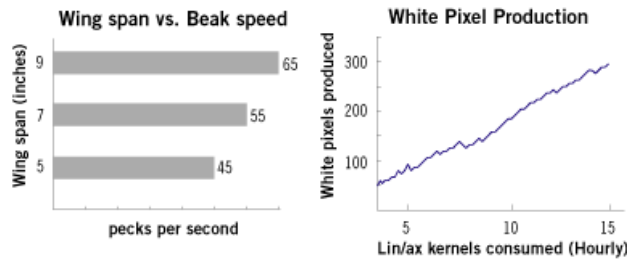
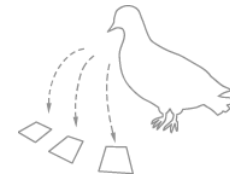
La mayoría de las aplicaciones están programadas en C++ (aunque también utilizan Python y PHP), y las herramientas que utilizan son 'gcc', 'gdb' y 'gnats' para el desarrollo y 'p4' para el control de las versiones. **Google dispone de más de 100 desarrolladores en su plantilla.**

Debido a la multitud de servidores de los que se dispone, el tamaño de estos es muy importante. Por ello, la compañía californiana [Rackable Systems](#) compacta para Google varios servidores en un espacio realmente reducido.

Referente a la seguridad, la mayoría de las máquinas de Google **no están accesibles desde Internet**, ya que se encuentran detrás de un router/firewall que lo impide. **Las que sí están accesibles (los servidores web) son auditados periódicamente para encontrar posibles agujeros de seguridad.**

Curiosidades

- El día 1 de abril de 2002 (April Fool's day), Google dio a conocer el [PigeonRank \(TM\)](#), el sistema que realmente clasifica las webs: miles de palomas trabajan ordenando todos los sitios web de Internet.



- En Pascua de 2001, apareció un [curioso juego](#) (realizado en un applet de Java) sobre un conejito que recogía huevos de Pascua.
- En el [Zeitgeist](#) de Google vas a poder encontrar un montón de estadísticas: las palabras más buscadas de la semana en diferentes idiomas, los navegadores más utilizados, Etc. Además, tiene un [archivo histórico](#).
- Google tiene varias [ofertas de trabajo](#): técnicos en software o sistemas, ventas, marketing, finanzas, etc. Además de entrar en una gran empresa tecnológica, un seguro médico, y un [seleccionado menú](#) para comer, te ofrecen alguna que otra fiesta como [esta](#).
- La gente de Google tiene registrados las [decenas de errores](#) que los usuarios han cometido al intentar buscar uno de los nombres más buscados: el de Britney Spears.
- Google tiene registrados algunos dominios que se parecen al verdadero, los cuales difieren en alguna letra, y que -debido a que muchos usuarios escriben mal 'google'- llevan al sitio web correcto: gogle.com, googel.com, ggoogle.com o gogole.com.
- Incluso tiene registrado el dominio 466453.com (prueba a escribir 'google' en tu teléfono móvil). Google tiene varios [servicios wireless](#) en desarrollo.
- Otro April Fool's Day, pero de 2000, Google lanzó el sistema de búsqueda [MentalPlex \(TM\)](#), que era capaz de leer tu mente, y encontrar los resultados a la búsqueda que estabas pensando.
- Google organizó en 2002 un [concurso de programación](#), que ofrecía diez mil dólares y una visita a la sede central de la compañía.
- Existe un curioso 'mirror' (servidor 'espejo') de Google: [elgooG](#).

Imperfecciones del sistema Google:

- **Ejemplo de lo que produce el Pagerank del quiso decir:** apartado de imágenes, introducir: black people arent stupid

Intentar engañar a Google:

- **Google bombing:** Caso [SGAE – Sociedad General de Autores y Editores](#) llamados ladrones
- **Cloaking:** es la **técnica de servir distintos resultados según quien los solicite**, discriminando por localización geográfica, navegador, etc. El cloaking tiene un uso aceptable, que de hecho explota el mismo Google: servir una página según la localización geográfica del navegante. Otros usos aceptables: servir versiones distintas adaptadas a cada navegador, o en diferentes lenguas, etc.

El uso no aceptable (o por lo menos, no aceptado por Google) consiste en facilitar una versión determinada a los usuarios y una versión sensiblemente distinta a los robots de los navegadores.

Hay programas comerciales cuya misión consiste sólo en hacer páginas a medida de los buscadores, que un usuario humano vería sólo como una agrupación sin sentido de palabras clave; con esto se obtienen buenos rankings, y cuando alguien pincha en esos enlaces se le sirve otra página.

El cloaking parece ser bastante popular entre los webmasters más competentes técnicamente y que han caído en el lado oscuro de la fuerza.

- **Texto oculto:** una técnica bastante menos sofisticada consiste en llenar tus páginas con palabras clave y darles un formato que las convierta en invisibles al usuario humano: por ejemplo, hacerlas del mismo color que el fondo. Si navegando encontráis webs con un extraño espacio entre el cuerpo y el pie de página, seleccionad todo el contenido en el navegador y probablemente encontraréis un montón de palabras clave escritas en un tamaño de letra minúsculo.

En general, cuando uno descubre páginas que usan este truco, no puede sino preguntarse si no era más fácil incorporar el texto en la parte visible de la página con un poco de imaginación.

- **Cross-linking:** Consiste en poner enlaces entre tus propias páginas o páginas que gestiones para tener un Pagerank más alto. Esta técnica no es tan incorrecta como las otras y roza lo permitido por Google, todo y que Google tiene la capacidad de ver si el dominio está en el mismo ISP no dándole tanta importancia a si fuera en un ISP distinto.

- **Popularidad artificial:** Debido a la importancia del link popularity para obtener un buen posicionamiento, han surgido diversas técnicas para crear popularidad artificialmente.
 - o **Las FFA (free for all):** son unas determinadas páginas donde puedes introducir tus enlaces, normalmente a cambio de aceptar que envíen publicidad a tu e-mail.
 - o **Link farms :** como la anterior, sólo que a cambio de un enlace desde tu web hacia el link farm o por dinero.
 - o **Guestbook spamming :** Consiste en firmar en todos los libros de visitas que encuentres; dado que muchos ofrecen la posibilidad de introducir una dirección web, es una manera rápida de conseguir enlaces sin el engorroso trámite de pedírselo al webmaster correspondiente, que sin embargo observa con alegría cómo su libro de visitas rebosa mensajes publicitando casinos en línea y las más variadas perversiones sexuales.

Por supuesto, para ser considerado *spamming* , debes firmar en todo libro de visitas que se te ponga a tiro; firmar libros de visitas de tu temática es una técnica perfectamente aceptable.

Los riesgos de engañar a Google

- Google **dispone de métodos automáticos para detectar diferentes prácticas deshonestas**; las páginas duplicadas, por ejemplo, parecen ser detectadas automáticamente de forma sistemática. Hay otras tácticas que parecen suponerle mayores dificultades, pero esto no quiere decir que puedan realizarse impunemente.
- Google dispone de una página donde quien haya detectado el uso de estas artimañas puede denunciarlo mediante un [spam report](#) . Varios trabajadores de Google comprueban estas denuncias y visitan las páginas a las que hacen referencia. Puede que hayas podido engañar a una máquina, pero difícilmente lo lograrás con un humano, así que sólo necesitas tener un competidor con el suficiente conocimiento sobre posicionamiento para saber que estás haciendo cosas feas que se chive a Google para que tu carrera criminal llegue a su fin.
- Google sigue trabajando en refinar la **detección automática de spam** para reducir la necesidad de intervención humana al mínimo.
- A las páginas infractoras, Google les aplica un castigo que puede ir desde la **expulsión de su índice (por lo menos, de la parte que ven los usuarios) hasta una simple rebaja del PR.**

Parece que los castigos no son inamovibles: Google dice en su página:

Your page was manually removed from our index, because it did not conform with the quality standards necessary to assign accurate PageRank. We will not comment on the individual reasons a page was removed and we do not offer an exhaustive list of practices that can cause removal. However, certain actions such as cloaking, writing text that can be seen by search engines but not by users, or setting up pages/links with the sole purpose of fooling search engines

may result in permanent removal from our index. If you think your site may fall into this category, you might try 'cleaning up' the page and sending a re-inclusion request to help@google.com . We do not make any guarantees about if or when we will re-include your site.

Sin embargo, ten en cuenta que Google no ha hecho público ningún baremo estable para prever la relación entre práctica no aceptada-severidad y duración del castigo.

Por tanto, vuelvo a repetir: renuncia a las prácticas penalizadas por Google y vivirás más tranquilo.

Google boot

Googlebot es el robot que utiliza Google para 'rastrear' los sitios de Internet. No solamente indexa páginas web (HTML), sino que también extrae información de ficheros PDF, PS, XLS, DOC y algunos otros más.

La frecuencia con la que Googlebot accede a un sitio web depende del PageRank de éste. Contra mayor sea este valor, el robot accederá más asiduamente a sus páginas.

Por ejemplo, podemos comprobar que los sitios con PR10 (el valor más alto), como yahoo.com o usatoday.com, han sido 'rastreados' por Googlebot ayer o incluso hoy mismo, mientras que otros han sido accedidos hace varias semanas. Esto se puede comprobar accediendo al 'cache' de esta página.

Para comprobar si Googlebot ha accedido a nuestro sitio web, deberemos echar un vistazo a los logs de nuestro servidor. En ellos, deberemos observar si hay registros de accesos en los que aparezca 'googlebot'. Generalmente aparecerá el nombre del servidor, el cual podrá ser alguno de estos:

SERVIDOR	DIRECCION IP
crawl1.googlebot.com	216.239.46.20
crawl2.googlebot.com	216.239.46.39
crawl3.googlebot.com	216.239.46.61
crawl4.googlebot.com	216.239.46.82
...	...
crawl9.googlebot.com	216.239.46.234
crawler1.googlebot.com	64.68.86.9
crawler2.googlebot.com	64.68.86.55
...	...
crawler14.googlebot.com	64.68.82.138

Googlebot intentará acceder, como hacen la mayoría de los robots de los motores de búsqueda, al fichero 'robots.txt'. En este archivo se deberán indicar las zonas de nuestro sitio web donde no queremos que entre ni Googlebot ni el

resto de los buscadores. Para conocer más sobre 'robots.txt', existe un magnífico recurso: www.robotstxt.org.

Una vez que Googlebot haya 'rastreado' nuestra página, seguirá los enlaces que en ella encuentre (los HREF y los SRC).

Por lo tanto, si quieres que Googlebot indexe tu página web, solamente es necesario que algún otro sitio tenga un hiperenlace al tuyo. Si no es así, siempre puedes [añadir directamente tu URL](#).

Además de este robot GoogleBot, existe otro, llamado [FreshBot](#) que 'rastrea' con mayor frecuencia los sitios webs con las noticias 'más frescas'.

Adwords

Google no admite banners ni pop-ups en su web, pero sí inserta publicidad, en forma de 'Adwords™', también conocidos como 'enlaces patrocinados' o 'sponsored links'.

Adwords™ utiliza el sistema de [Coste Por Clic \(CPC\)](#). Con este método, el anunciante solamente paga cuando un cliente haga click en el anuncio, independientemente del número de veces que éste aparezca en la web de Google.

Los anuncios de Adwords™ se muestran junto a los resultados de las búsquedas de Google (a la derecha o bien arriba), y solamente aparecen para determinadas palabras que el anunciante elige. No se admiten imágenes en los anuncios, y éstos deben ocupar 4 líneas (25 caracteres en el título, 70 en el texto y 35 en la URL).



El anunciante también especifica el importe máximo que está dispuesto a pagar por cada click de una determinada palabra, ya que no todas las palabras tienen el mismo precio.

Google proporciona, además, una cuenta personal para que el anunciante haga un seguimiento de su campaña publicitaria, y pueda controlar y gestionar los gastos. Se puede crear una campaña de Adwords en Google desde 5 euros.

Más información:

- <https://adwords.google.com/AdWords/Welcome.html>.

AdSense

AdSense es un servicio de Google por el cual el webmaster de un sitio web inserta anuncios basados en texto, llamados [AdWords](#), y recibe una cantidad de dinero por cada 'click' que el visitante haga sobre el anuncio.

¿Cómo funciona AdSense?

El funcionamiento es muy simple. El webmaster inserta un código JavaScript, que llama a un servidor de Google. Este servidor analiza la página donde se inserta el código y, en función de los contenidos de ésta, genera un código que muestra una serie de anuncios de empresas que tienen relación con el tema de dicha página.

De esta manera, se consigue que el 'clickthrough rate' (el porcentaje de visitantes que pulsan el enlace) sea más elevado, ya que los lectores están más interesados por el tema. Así, los beneficios para el webmaster son mayores.

Además, los formatos de los anuncios son muy personalizables, tanto en colores como en tamaño. Incluso puedes evitar que anuncios de sitios web de tu competencia aparezcan anunciados en esta publicidad.

¿Qué necesito para participar en el servicio AdSense?

Solamente necesitas ser el Administrador de un sitio web, y hacer una petición al equipo de Google. Eso sí, Google tiene unas normas muy claras con la calidad de los sitios web, y no permite insertar AdSense en páginas que posean 'pop-ups' o dialers, por ejemplo.

Una vez que tu sitio web ha sido aceptado, puedes empezar a insertar la publicidad en unos minutos. Sin embargo, puede ocurrir que los anuncios no sean visibles durante algunas horas, ya que el servidor de publicidad de Google tienen que rastrear tu sitio web.

¿Cuánto dinero voy a ganar?

Google no asegura ninguna cantidad de dinero por cada 'click', varía en función de cada anunciante, y es Google la que decide esta cantidad. Sin embargo, en cada momento puedes ver cuánto dinero vas ganando.

Google envía un cheque a tu domicilio al final de cada mes, siempre que hayas ganado más de 100 dólares. De todas maneras, al final de cada año te envía un cheque sea cual sea la cantidad de dinero que te corresponda.

¿Se puede insertar AdSense en páginas en español?:

Por supuesto. Echa un vistazo a esta noticia en la que Google anuncia el inicio del programa [AdSense en español](#).

Oficinas de Google en España

En 2003, Google Inc abrió sus [oficinas en Madrid](#), en la calle López de Hoyos. Dichas instalaciones se dedican exclusivamente a labores comerciales, y la promoción del sistema publicitario [Adwords](#) de Google.



El director de esta oficina en España es Miguel de Reina, ex-Director Comercial de Publicidad y Comercio Electrónico de Terra Networks España, y profesor del [Instituto de Empresa](#), institución que otorgó el [título 'MBA Honoris Causa'](#) a Larry Page y Sergey Brin, fundadores de Google.

A su vez, desde septiembre de 2003 existe la versión española de Google, '[google.es](#)', donde se pueden realizar búsquedas tanto de páginas solamente en español, como de páginas web situadas en España.

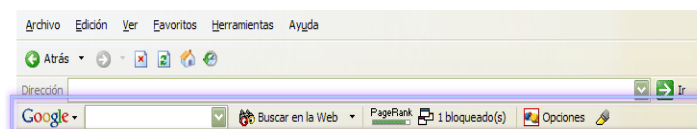
En Europa, Google Inc. dispone de [varias oficinas](#) en Reino Unido, Francia, Alemania e Italia.

Oficinas en todo el Mundo



Otras herramientas de Goggle

Google Toolbar:



Se trata de una 'barrita' que se sitúa en la parte superior del navegador, y que dispone -entre otras cosas- de un recuadro para teclear la/s palabra/s de búsquedas, de un indicador del [PageRank](#) de la página web que estemos visitando, o de un 'resaltador' de las palabras que estamos buscando en una determinada página. De todas maneras, se pueden personalizar muchas de las opciones.

A su vez, las últimas versiones son capaces de bloquear los indeseables 'pop-ups' (ventanas emergentes, generalmente con publicidad) y resringir las búsquedas a un país en concreto.

Google Talk:

GoogleTalk es un programa que se instala en nuestro PC y permite que nos comuniquemos en tiempo real con otros usuarios mediante chat (Mensajería Instantánea, IM) y llamadas de voz (VoIP).

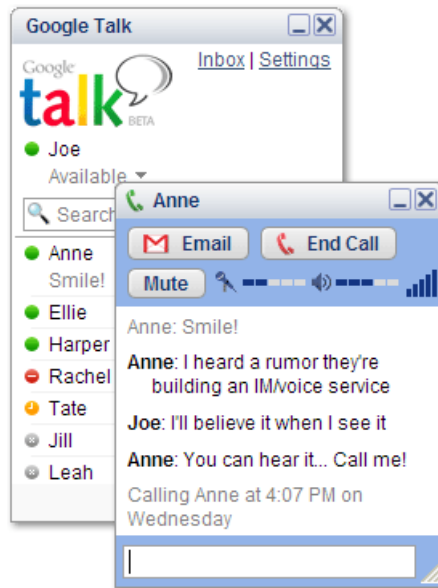
Además, debido a que el servidor donde los usuarios realizan las conexiones implementa la tecnología '[XMPP-Jabber](#)', podemos conectarnos con otros usuarios de Google Talk no solamente utilizando el programa oficial, sino también con otros clientes.

Por ejemplo, en [esta página](#) tenéis instrucciones para configurarlo con [Gaim](#), [Psi](#) o [iChat](#).

Para poder disfrutar de 'Google Talk' es necesario utilizar el usuario y contraseña de [Gmail](#), por lo que es indispensable tener previamente una cuenta en este servicio de correo.

¿Está disponible Google Talk en español?

No oficialmente, pero sí realizado por usuarios de manera voluntaria en [este enlace](#).



Google Maps:

URL: maps.google.com

¿Qué es Google Maps?

Google Maps es un servicio que ofrece mapas de ciudades de diversos países (EEUU, Canadá, Reino Unido, Japón), en principio como complemento y ayuda al usuario que realiza búsquedas en 'Google Local'.

En abril de 2005 comenzó a ofrecer además imágenes vía satélite provenientes de la firma Keyhole, adquirida por Google. De esta manera, podemos ver fotografías aéreas de todo el planeta de mayor o menor resolución dependiendo si se trata o no de importantes núcleos urbanos.

Todas las imágenes de satélite de Google Maps son las mismas que las que podemos encontrar en la herramienta '[Google Earth](#)', una aplicación gratuita que se ejecuta en nuestro PC.

Además, en junio de 2005 se presentó [la API de Google Maps](#), que permite a los programadores crear sus propias aplicaciones web utilizando las imágenes y mapas de este servicio.

Ejemplos:

- [\[ej #1\]](#) - Plano con la sede central de Google en California. Si buscamos una dirección postal (solo en algunos países), encontraremos un plano indicando la posición.
- [\[ej #2\]](#) - Buscando 'pizza miami' se encuentran pizzerías en la ciudad de Miami, acompañadas de un mapa de 'Google Maps'.
- [\[ej #3\]](#) - Plaza del Pilar (Zaragoza, España). Las fotografías de satélite se ven pulsando en el botón 'Satellite'.

- [\[ej #4\]](#) - Calles de Londres, mezclando datos de las calles con imágenes de satélite. Se consigue pulsando en el botón 'Hybrid'.
- [\[ej #5\]](#) - Cámaras de tráfico de Bilbao. Integración utilizando la API de Google Maps (ver [documentación](#))

¿Cómo gana dinero Google con Google Maps?

En principio surgió como un complemento a 'Google Local', que ingresa dinero a través de la publicidad. Pero, debido a la popularidad de 'Google Maps' y al lanzamiento de su API, son miles los sitios que incluyen sus imágenes, por lo que no se descarta que Google comience a mostrar publicidad dentro de las propias imágenes.

Trucos google

- Si escribes "pan" Google no encontrará "panadería", ni "mazapan" es decir sólo busca palabras iguales a "pan", no palabras que empiecen, contengan o acaben por "pan".
- No tiene en cuenta los acentos, ni las mayúsculas.
- El orden de las palabras importa. No es simétrico
- El país desde el que se busca importa.
- Google tiene en cuenta el país en el que estás, aún dentro del mismo idioma, no es lo mismo buscar en *www.google.es* que en *www.google.com.mx*, aunque busques siempre en castellano.
- Cuando te equivocas al teclear una palabra, Google suele mostrar una sugerencia con la palabra correcta. Por ejemplo, si tecleas, "tarbajo", aparecerá una línea que dice: "Quizás quiso decir: trabajo", y puedes hacer clic sobre ella en lugar de tener que corregir la palabra.
- Traducción: Si buscas palabras en inglés desde Google en español (*www.google.es*, *www.google.com.mx*, etc.) obtendrás páginas en Inglés, pero con un enlace que dice: *[traduzca esta página]*, por si quieres que Google te traduzca la página. La traducción no es perfecta pero puede serte útil.
- Si quieres buscar una frase exacta, introdúcela entre comillas (""). Por ejemplo:
 - ["diarios deportivos"](#)
- Para encontrar páginas que incluyan determinadas palabras, pero no otras, deberemos incluir el signo '-' delante de las que no queremos buscar. Por ejemplo, para descubrir webs que incluyan la palabra 'tienda', pero no la palabra 'online':
 - [tienda -online](#)
- Si pretendemos encontrar una determinada palabra u otra, usaremos 'OR' (o bien el símbolo '|') (AltGr+1). Por ejemplo, para buscar webs de en los que aparezca 'tienda' y 'zapatos', o bien 'tienda' y 'pantalones':
 - [tienda \(zapatos OR pantalones\)](#)
 - [tienda \(zapatos | pantalones\)](#)
- Hay numerosas palabras (en español: 'a', 'de', 'el', ...; en inglés: 'to', 'of', 'the',...) que Google no tiene en cuenta en sus búsquedas, a no ser que lo indiquemos. Para ello, escribiremos el signo '+' delante de estas palabras. Por ejemplo, estas dos búsquedas no generan los mismos

resultados:

[el mundo](#)

[+el mundo](#)

- Se puede hacer uso de comodines. Esto es, el símbolo '*' puede ser usado para sustituir a una palabra, y facilitar algunas búsquedas. Por ejemplo:

["los * años"](#)

["los * * años"](#)

- No es necesario distinguir las mayúsculas de las minúsculas. Estas dos búsquedas generan los mismos resultados:

[NoTiCiAs](#)

[noticias](#)

Yahoo

Web: <http://www.yahoo.es>

Yahoo fue de los primeros buscadores que tuvieron éxito en Internet, allá por el año 1994, hasta ahora hemos visto el buscador Google que busca las palabras en su base de datos replicada de Internet. Yahoo, originalmente siguió otra estrategia, **estaba estructurado como un árbol de categorías que permite una búsqueda por temas**. La construcción de esas categorías era manual, los propios creadores de las páginas debían solicitar la inclusión y desde Yahoo **tardaban meses en revisar e incluir las páginas** que se consideraban aceptables. Las categorías de Yahoo están bien elegidas y son muy amplias, más de 20.000. Siguen estando disponibles en la zona de **Directorio del Yahoo actual**.

A partir del éxito de Google, Yahoo se **fue decantando a la búsqueda por palabras clave** en lugar de la búsqueda por categorías. En el año 2003 compró los buscadores Alltheweb, Altavista, Inktomi y Overture; a partir de ellos creó el buscador actual que funciona de modo similar a Google en cuanto a rapidez y relevancia.

MSN de Microsoft

Web: <http://www.msn.es/>

Durante varios años Microsoft no dispuso de un buscador propio y **utilizaba los servicios de otros buscadores**. En el año **2004 cambio de estrategia y creó su propio buscador**.

El buscador de Microsoft en español se encuentra en la página <http://search.msn.es/> aunque el punto principal de entrada al buscador se encuentra en <http://www.msn.es> que es una página tipo portal, es decir, con otros muchos servicios además del buscador.

Como suele ocurrir con Microsoft, cuando entra en un nuevo sector lo hace basándose en lo que ya existe e intenta mejorarlo. Parece que Microsoft quiere mejorar la eficacia de los buscadores de la competencia introduciendo un componente personal en las búsquedas. De esta forma los **resultados para las mismas palabras claves serían diferentes para dos usuarios distintos**. Para ello se habrían almacenado los gustos de cada usuario deducidos de búsquedas anteriores.

Otros buscadores:

- [Lycos](#)
- [Excite NetSearch](#)
- [HotBot](#)
- [Webcrawler](#)
- [Infoseek](#)

- [Ya](#)
- [Telepolis](#)
- [Ozú](#)
- [Altavista Olé](#)

Diccionarios

- <http://www.grec.net/home/cel/dicc.htm> (Catalán)
- [Tododiccionarios.com](#): Directorio de obras de referencia en español o en inglés, clasificadas por materias, con varios miles de enlaces
- [Diccionarios en internet](#): Selección de enlaces a diccionarios en español, francés, inglés, italiano, portugués y ruso.
- [Wiktionary, el diccionario de Wikipedia](#): multidioma
- Diccionarios de la lengua: [Diccionario de la Real Academia Española](#)

Traductores

- [Internostrum](#) (Catalán-castellano y viceversa)
- [Google](#) (Multilingüe)
- **Diccionarios bilingües o plurilingües**
 - o [Diccionarios.com](#) (Incluye el catalán)
 - o <http://www.yourdictionary.com/index.shtml> (290 diccionarios)
 - o [Freelang](#) Diccionarios gratuitos para descargar, fuentes, enlaces, foro, ayuda a la traducción
- **Diccionarios español-inglés online**
 - o [Diccionario inglés español American Heritage](#)
 - o [Diccionario inglés-español/español-inglés](#)
 - o [Diccionario inglés-español/español-inglés](#)
 - o [Diccionario inglés-español/español-inglés](#)
- **Diccionarios especializados español - inglés**
 - o [Diccionario Inglés - Español de Términos Financieros](#)
 - o [Diccionario Español - Inglés de Términos Financieros](#)
 - o [Diccionario Inglés - Español de Términos Contables](#)
 - o [Diccionario Español - Inglés de Términos Contables](#)

Enciclopedias

Wikipedia

- Web: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Portada> (Catalán), <http://es.wikipedia.org/> (Castellano)
- **Wikipedia** es un proyecto para escribir comunitariamente **enciclopedias** libres en todos los idiomas. Fue fundada por **Jimmy Wales** y **Larry Sanger** basándose en el concepto **wiki** que permite crear colectivamente documentos **web**, sin que la revisión del contenido sea necesaria antes de su aceptación para ser publicado en la **red**. La **versión en inglés** comenzó el **15 de enero** de **2001**. Tres años y medio después, en septiembre de 2004, unos 10.000 editores activos trabajaban en **1.000.000 de artículos** en más de **50 idiomas**. Todo el texto de Wikipedia, y la mayoría de imágenes y otros contenidos, está cubierto por la **Licencia de documentación libre GNU**. Las contribuciones permanecen como propiedad de sus creadores y editores.
Enlace con todo la información: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>
- Información básica: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bienvenidos>
- Los bibliotecarios: <http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bibliotecarios>
 - o Borrar páginas e imágenes;
 - o Ver y restaurar páginas borradas (las imágenes borradas no se pueden restaurar)
 - o Bloquear y desbloquear **IP** de usuarios anónimos;
 - o Bloquear y desbloquear usuarios registrados;
 - o Proteger o bloquear una página, así como las funciones inversas;
 - o Editar en páginas protegidas o bloqueadas;
 - o Revertir páginas rápidamente;
 - o Efectuar búsquedas en la base de datos (Consulta **SQL**). Actualmente, esto ya no es posible.
 - o Editar el **espacio de nombres de MediaWiki**
 - o Nombrar a otros bibliotecarios.
- Software utilizado: <http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>
- Que dice de Lleida: http://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%A9rida_%28Espa%C3%B1a%29

Wiki

Un **wiki** o **WikiWiki** (de «wiki wiki», que significa «rápido» en la **lengua hawaiana**) es:

- Una colección de páginas web de **hipertexto**, que pueden ser visitadas y editadas por cualquier persona (aunque en algunos casos se exige el registro como usuario) en cualquier momento. Una versión web de un *wiki* también se llama **WikiWikiWeb**. Se trata de un simple juego de

palabras, ya que las iniciales son «WWW» como en la [World Wide Web](#).

- Una aplicación de [informática colaborativa](#) en un servidor que permite que los documentos allí alojados (las **páginas wiki**) sean escritos de forma colaborativa a través de un navegador, utilizando una notación sencilla para dar formato, crear enlaces, etc. Cuando alguien edita una página wiki, sus cambios aparecen inmediatamente en la web, sin pasar por ningún tipo de revisión previa.
- **¿Por qué no HTML?:** La razón de este diseño es que el [HTML](#), con muchas de sus etiquetas crípticas, no es fácil de leer por usuarios no técnicos. Hacer visibles las etiquetas de HTML provoca que el texto en sí sea difícil de leer y editar para la mayoría de usuarios. Por lo tanto se promueve el uso de edición en texto llano con unas convenciones fáciles para la estructura y el estilo.

A veces es beneficioso que los usuarios no puedan usar ciertas funcionalidades que el HTML permite, tales como [JavaScript](#) y [CSS](#). Se consigue consistencia en la visualización, así como seguridad extra para el usuario. En muchas inserciones de wiki, un hipervínculo es exactamente tal como se muestra, al contrario que en HTML.

Otras enciclopedias:

Enciclopedia.com: <http://www.encyclopedia.com/>

Enciclopedia Ya.com: <http://enciclopedia.ya.com>

Grupos de noticias - Newsgroup

Los **grupos de noticias** (*newsgroups* en inglés) son un [medio de comunicación](#) dentro del sistema [Usenet](#) (derivado de **Usenix Network** ([UNIX](#) Users Network) es un servicio al que se puede acceder desde Internet usando el protocolo [NNTP](#) sobre [TCP](#), aunque también

es posible acceder desde otros sistemas) en el cual los usuarios leen y envían mensajes textuales a distintos [tableros](#) distribuidos entre [servidores](#) con la posibilidad de enviar y contestar a los [mensajes](#).

El sistema es técnicamente distinto, pero funciona de forma similar a los [grupos de discusión](#) de la [World Wide Web](#). Como ésta misma, como el [correo electrónico](#) y la [mensajería instantánea](#), los grupos de noticias funcionan a través de [internet](#).

Hay [programas cliente](#) para leer y escribir a grupos de noticias, generalmente integrados con un [programa cliente de correo electrónico](#). Los mensajes suelen ser temáticos y el tráfico es enorme, por lo que solo aparecen los mensajes más recientes. Algunos grupos de noticias son moderados.

Hay 8 jerarquías principales, cada una dedicada a discusiones sobre un tipo de temas:

- **comp.***: Temas relacionados con las computadoras.
- **news.***: Discusión del propio Usenet.
- **sci.***: Temas científicos.
- **humanities.***: Discusión de humanidades (como literatura o filosofía).
- **rec.***: Discusión de actividades recreativas (como juegos y aficiones).
- **soc.***: Socialización y discusión de temas sociales.
- **talk.***: Temas polémicos, como religión y política.
- **misc.***: Miscelánea (todo lo que no entre en las restantes jerarquías).

Véase también: [Usenet](#)

Enlaces externos

- [Lista de jerarquías de Usenet](#)
- [Google Groups, interfaz de Google a Usenet](#)

Comunidades virtuales

Se denomina comunidad virtual a aquella comunidad cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar no en un espacio físico sino en un espacio virtual como Internet.

Una interesante definición de Comunidad Virtual es la que comprende los siguientes elementos:

- gente que desea interactuar para satisfacer sus necesidades o llevar a cabo roles específicos.
- que comparten un propósito determinado que constituye la razón de ser de la comunidad virtual.
- con una política que guía las relaciones y
- con unos sistemas informáticos que median las interacciones y facilitan la cohesión entre los miembros.

Objetivos

Los objetivos principales de la comunidad virtual son los siguientes:

- intercambiar información (obtener respuestas)
- ofrecer apoyo (empatía, expresar emoción)
- conversar y socializar de formal informal a través de comunicación simultánea
- Debatir, normalmente a través de la participación de un moderador.

Tipos

Hay diferentes tipos de comunidades virtuales:

- foros de discusión
- E-mail y E-mail groups
- News groups
- Chat
- Multiple User Dimensión, es un sistema que permite a sus usuarios convertirse en el personaje que deseen y visitar mundos imaginarios en los que participar junto a otros individuos en juegos u otro tipo de actividad.
- Gestores de contenido
- Sistemas Peer to Peer

Beneficios que aportan

Los principales beneficios que aportan las comunidades virtuales en los negocios son los siguientes:

- Branding (La práctica de crear prestigio y gran valor a un producto con apoyo de marketing; dicha marca puede estar asociado o no al nombre de la empresa)

- Marketing de relaciones
- Reducción de costes
- Provisión de ingresos
- Desarrollo de nuevos productos
- Introducción de nuevos productos
- Creación de barreras a la entrada
- Adquisición de nuevos clientes

Ejemplos de comunidades virtuales:

- Habbo Hotel: <http://www.habbohotel.es/>
- Todo Expertos: <http://www.todoexpertos.com/>
- La web del programador: <http://www.lawebdelprogramador.com>

Más información:

- Definición de la Wikipedia:
http://es.wikipedia.org/wiki/Comunidad_virtual
- Amplia definición de comunidad virtual:
<http://www.monografias.com/trabajos16/comunidades-virtuales/comunidades-virtuales.shtml>

Clipart

Son una serie de imágenes que están preparadas para que se puedan utilizar en cualquier tipo de aplicación. Estas imágenes se archivan en una biblioteca por temas: música, personajes, etc.

Cliparts:

- Open Clipart: <http://www.openclipart.org/> (Gratis)
 - o Licencia: Creative Commons
<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/>
- Go Graph: <http://es.gograph.com/> (De pago uso comercial y gratuitas uso personal)
 - o Condiciones de uso:
<http://es.gograph.com/fusion/ES/interface/pol.cfm?cfid=8541952&cftoken=28487390>
- Coolarchive.com: <http://www.coolarchive.com/> (Gratis, ofrece un editor de imágenes en entorno web)
- Clipart.com: <http://www.clipart.com/> (Pago)
 - o condiciones de uso: <http://www.clipart.com/es/company/terms>
- Pixtal.com: <http://www.pixtal.com/castellano/home01.asp> (Castellano, de pago)
 - o Condiciones de uso:
<http://www.pixtal.com/castellano/liuso01b.asp>

So i Vídeo

- **Descarga legal:** En la actualidad, la frontera entre la descarga legal e ilegal en el sonido y el vídeo es muy imprecisa. Lo que está claro es que si los artistas, autores y productores lo autorizan, usted puede bajarse lo que quiera, sin que suponga una infracción.
- **En concreto la ley dice:**
Será castigado con la pena de prisión de seis meses a dos años y multa de 12 a 24 meses quien, con ánimo de lucro y en perjuicio de tercero, reproduzca, plagie, distribuya o comunique públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la autorización de los titulares de los correspondientes derechos de propiedad intelectual o de sus cesionarios.
Artículo 270. Redacción según Ley Orgánica 15/2003, de 25 de noviembre.

Sonidos de pago:

- <http://www.sound-effects-library.com/> (Pago por sonido descargado)

Música gratuita:

- <http://www.buscamusica.org/promociona/mp3.htm> (Mp3 gratuitos para su promoción)
- <http://www.lamundial.net/home.php?pg=mp3> (Mp3 gratuitos)

Canciones y suscripciones para escuchar música en línea:

- [MSN](#) (dispone de cerca de 1.3 millones de canciones)
- [Yahoo!](#) (videos gratuitos y ciertos contenidos), de pago por la música <http://music.yahoo.com/unlimited/>
- [AOL](#)

Tiendas de venta de Mp3:

- [Tesco Download](#) (ejemplo de compra de canciones), pasos de la compra de canciones
http://www.tescodownloads.com/servlets/2452328105705Dispatch/53/CaII?htmltemplate=../help/how_to_use_it_page.htm
- [Tesco](#) (ejemplo de DVD de alquiler)
- [Virgin](#) (ejemplo de DVD de alquiler)

Incluso [Napster](#) ha vuelto, ahora de forma legal, a abrir sus puertas tras ser adquirido por Roxio

Noticia:

La descarga de música legal se triplicó en el 2005

[MSN y iTunes concentran los mayores niveles de "bajada" de canciones desde](#)

[internet](#). El negocio llegó a los u\$s1100m. A nivel local, [10musica.com](#) fue pionero en este segmento.

Ejemplo iTunes



Versión para Mac OS X de iTunes

iTunes es un [programa de ordenador](#) creado por [Apple Computer](#) con el fin de reproducir, organizar y comprar música (es también el nombre común de [iTunes Music Store](#)). Es compatible con ordenadores con [Mac OS X](#), [Windows 2000](#) o [Windows XP](#) como [sistema operativo](#). Algunas versiones tempranas de iTunes también funcionan con [Mac OS 9](#). El reproductor se ha ganado la reputación de sencillez y buena organización, y se ha convertido en el favorito de los usuarios de [iPod](#).

iTunes es un sistema basado en SoundJam MP, una popular aplicación de [MP3](#), creada por la compañía Casady & Greene. Apple compró los derechos de SoundJam MP y pronto estrenó la primera versión de iTunes, que era muy similar a SoundJam MP. Para la gran mayoría, iTunes ha sobrepasado claramente a todos los otros reproductores de MP3 de Macintosh, y también a los de [Windows](#).

iPod



*El iPod más reciente a finales del año [2005](#). Se muestra en su base **Dock Universal**.*

El **iPod** es un reproductor de **música** digital con disco duro o, en el caso del iPod Nano y el iPod Shuffle, memoria flash, creado por **Apple Computer**. La línea de productos iPod, a excepción del iPod Shuffle, es conocida por su **interfaz** simple de aprender y utilizar, diseñado con una sola rueda, la cual los ingenieros de Apple llaman *la rueda de clic*, o *Click Wheel* en inglés, como la única forma de navegación. Como cualquier otro reproductor de **audio digital**, cada uno de los iPods pueden ser utilizado como un **disco duro** externo al ser conectado a un ordenador. Hay varias ediciones del iPod ya discontinuadas, incluyendo dos del difunto iPod Mini, cuatro del iPod, y el iPod U2. Todas las ediciones discontinuadas fueron fabricadas con pantallas en blanco y negro. Actualmente, la línea de productos iPod consiste de la quinta edición del iPod original, la edición especial **U2** con pantalla a color (que es negro, incluye grabado láser de los integrantes del grupo, merchandising oficial), el iPod nano (blanco y negro, pantalla a color, memoria flash de 2 GB y 4 GB) y el iPod shuffle (blanco, sin pantalla, memoria flash de 512 MB o 1 GB). Además, el iPod cuenta con accesorios incorporables. El iPod es el reproductor de música digital de mayor venta en el mundo.

Películas DVD:

- <http://www.accine.com> (descarga legal de películas)
- <http://www.mxp.tv/> (alquiler tarifa plana)
- <http://video.google.com/> (permite visualizar videos gratuitos y de pago, registrándote permite subirlos)

Noticia:

España estrena las primeras webs de descarga legal de películas.

Bajarse una película de internet ya puede hacerse de forma legal en España. La Sociedad General de Autores de España (SGAE), a través de su sección digital, la SDAE, ha creado una plataforma tecnológica para suministrar contenido seguro de películas y vídeo a distintas páginas web y de televisiones por internet. La iniciativa, que se llama La Central Digital, ya funciona con música y en www.accine.com, pero permitirá a más páginas comenzar a ofrecer servicios de descarga o de streaming (reproducción en tiempo real) de pago y bajo demanda el mes próximo.

P2P

En general, una red informática **entre iguales** (en inglés *peer-to-peer* y más conocida como **P2P**) se refiere a una red que no tiene [clientes](#) y [servidores](#) fijos, sino una serie de [nodos](#) que se comportan a la vez como clientes y como servidores de los demás nodos de la red. Este modelo de red contrasta con el modelo [cliente-servidor](#). Cualquier nodo puede iniciar o completar una transacción compatible. Los nodos pueden diferir en configuración local, velocidad de proceso, [ancho de banda](#) de su conexión a la red y capacidad de almacenamiento.

Debido a que la mayoría de los ordenadores domésticos no tienen una [IP](#) fija, sino que le es asignada por el proveedor ([ISP](#)) en el momento de conectarse a [Internet](#), no pueden conectarse entre sí porque no saben las direcciones que han de usar de antemano. La solución habitual es realizar una conexión a un [servidor](#) (o servidores) con dirección conocida (normalmente **IP** fija), que se encarga de mantener la relación de direcciones **IP** de los clientes de la red, de los demás servidores y habitualmente información adicional, como un índice de la información de que disponen los clientes. Tras esto, los clientes ya tienen información sobre el resto de la red, y pueden intercambiar información entre sí, ya sin intervención de los servidores.

Controversia legal

Buena parte de los archivos compartidos en estas redes son ficheros de música ([mp3](#)) y vídeo ([DivX](#)). Esto ha llevado a muchos observadores, entre ellos la mayor parte de las empresas discográficas y distribuidoras y algunos defensores del sistema P2P, a concluir que estas redes suponen una gran amenaza a los modelos empresariales ya establecidos.

Debe tenerse en cuenta sin embargo que también se intercambia gran cantidad de contenidos no sujetos a derechos de autor, así como obras cuyos autores no han prohibido dichos intercambios (por ejemplo, distribuciones [Linux](#) sujetas a la licencia [GPL](#)). Además, debe tenerse en cuenta que existen aplicaciones específicas de redes P2P directamente orientadas al intercambio de este tipo de contenidos y obras, como por ejemplo [Skype](#) ([VoIP](#)) o [Hello](#), de [Picasa](#) (álbumes de fotos personales), etc.

Debido a la ola de demandas en 2005, muchos desarrolladores de estas redes están pensando en nuevos métodos que permitan al usuario permanecer en anonimato a través de la creación de un [P2P anónimo](#).

Redes P2P más conocidos

[Edonkey](#), [Emule](#), [Kazaa](#), [Gnutella](#), [BitTorrent](#), [Freenet](#), [Entropy](#), [GNUnet](#).

eDonkey

Es el nombre de una red de intercambio de archivos [P2P](#), su nombre deriva del programa original creado para la misma. Actualmente el cliente original es poco usado, debido a que en su lugar han aparecido varios clientes que en muchos aspectos lo superan. Se estima que es **usada por 5 millones de usuarios compartiendo más de 550 millones de archivos**, aunque es imposible realizar un cálculo exacto.

La red está algo optimizada para archivos grandes, pero es válida para cualquier fichero. En ella **los archivos suelen tener una vida larga**, es decir, desde que alguien comparte por primera vez el fichero, hasta que ya nadie lo comparte, suele pasar mucho tiempo, y no suele pasar, gracias a esto se pueden intercambiar material antiguo. También en ella se puede encontrar muchos archivos *raros*, es decir, archivos que tienen muy pocas fuentes (incluso a veces una sola), gracias a esto, permite el intercambio de ficheros muy poco populares.

Actualmente se usa para casi cualquier cosa, intercambio de películas, música, juegos, programas... pero también muchos archivos libres, como sistemas operativos o música.

Ejemplo de elink para archivo (con dos saltos de línea añadidos para mejorar la presentación), en este caso [Mozilla](#) para Windows:

```
ed2k://file|mozilla-win32-1.7.7-  
installer.exe|12026064|3051AED8D8F1F668897F3F5D15019056  
|p=028BC88D5D8046C535C01453F178E44C:8ADE8D54E6AB28B1E7878ED8BE14BA23|h=D  
RTI5SNTPUAXQLQFPSNTJI6HDM2UPP2 |/sources,213.254.111.49:7788/
```

Clientes que utilizan esta red:

- eDonkey 2000, programa original con el que apareció la red.
- [MLDonkey](#), una versión para GNU/Linux.
- [eMule](#) y sus mods, actualmente el más usado.
- [aMule](#), cliente multiplataforma, y [xMule](#) y [IMule](#), para GNU/Linux.
- [Shareaza](#), usa múltiples redes.
- [lphant](#), alternativa a eMule con versión para MacOS y GNU/Linux

eMule

(apócope de *electronic mule*, en inglés mula electrónica), es un programa creado por Hendrik Breitkreuz (conocido como Merkur), quien estaba descontento con el cliente de [eDonkey](#). Es un programa [P2P libre](#) de intercambio de ficheros que utiliza la red [eDonkey 2000](#), pero ofrece mayor cantidad de funciones que el cliente eDonkey original, motivo por el cual ha logrado superarlo en popularidad y convertirse en uno de los programas favoritos de los usuarios de redes P2P.

Sus principales características son el intercambio directo de archivos entre sus nodos, el uso de un sistema de créditos, la **recuperación rápida de partes corruptas y el uso complementario de una red sin servidores**, denominada [kademlia](#), de reciente implantación y prometedoras expectativas. También destaca el hecho de que, **al ser un programa [GPL](#), cualquier usuario puede colaborar y modificarlo libremente**. Ésta es la razón por la que han proliferado toda una serie de versiones modificadas o *mods* del programa, como Phoenix, Webcache o Morph. Existen incluso proyectos independientes basados en su código como los clientes eMule para otras plataformas o el programa [eMule Plus](#). Todo ello contribuye a una continua mejora del programa.

eMule se basa en un sistema de créditos por el cual **quien más sube a la red más descarga**, si bien puede funcionar también con este sistema desactivado. Los créditos se registran de forma descentralizada en todos los usuarios de la red, evitando así la posibilidad de falsearlos. De cada usuario se descargan *partes* de ficheros (que pueden estar siendo descargadas en ese momento por otros usuarios) que se ensamblan al finalizar para formar el fichero completo. Esta red P2P resulta especialmente útil cuando los ficheros que se pretenden descargar son de gran tamaño, si bien el tamaño máximo que permite gestionar es de cuatro Gigabytes.

Aunque el cliente eMule es una aplicación para sistemas [windows](#), su código es libre y existen en la actualidad proyectos muy avanzados que utilizan distintos sistemas operativos. Los más conocidos son tal vez [xMule](#) o [aMule](#).

Su amplia implantación, así como su carácter descentralizado lo han hecho el preferido por la mayor parte de los usuarios, dispuestos a “compartir contenidos”. Esas mismas causas son las que han levantado la polémica sobre la necesidad o no de una legislación internacional que vele por la defensa de los derechos de [propiedad intelectual](#) y sancione actos que los puedan vulnerar.

También el eMule cuenta con **la posibilidad de enviar mensajes a usuarios** de la red [eDonkey 2000](#) conectados a las descargas en curso y de un [chat IRC](#) para buscar información sobre lo que le interese a los usuarios

KaZaa

Es una aplicación para distribución de archivos entre pares que utiliza el [protocolo FastTrack](#). KaZaA es comúnmente **utilizado para intercambiar música (principalmente en formato [mp3](#)) y películas (en formato [DivX](#))**. Su versión oficial puede ser descargada gratuitamente y su sustento económico es el [spyware](#) (software espía) y [adware](#) (software publicitario) instalado en **forma predeterminada con el producto**. KaZaA y el protocolo FastTrack fueron creados por los [suecos Niklas Zennstrom](#) y [Janus Friis](#), y fueron presentados en [marzo](#) del [2001](#) por la empresa [holandesa](#) Consumer Empowerment.

Actualmente, el programa está disponible exclusivamente para el [sistema operativo Windows](#). Aunque puede ser ejecutado en [Linux](#), [Mac OS X](#) y otros sistemas operativos con software de emulación del entorno [Win32](#) como [WINE](#) o [Virtual PC](#). Para acceder a la red FastTrack desde la mayoría de sistemas operativos se puede utilizar también [MLDonkey](#).

Actualmente existen unos programas alternativos para usar la red de KaZaA, sin necesidad de instalar los spyware y adware, como es el [Kazaa Lite Resurrection](#) o el Kazaa Lite K++.

Gnutella

Es un proyecto de software distribuido para crear un [protocolo](#) de red de distribución de archivos [entre pares](#), sin un servidor central.

El primer cliente fue desarrollado por [Justin Frankel](#) y [Tom Pepper](#) de [Nullsoft](#), (ahora) una división de [AOL](#), a principios del año [2000](#). El [14 de marzo](#) de ese mismo año, el programa fue hecho disponible para descargar desde el sitio de Nullsoft. El [código fuente](#) fue liberado poco más tarde, supuestamente bajo los términos de la [licencia GPL](#). **El evento fue anunciado de inmediato en [Slashdot](#), y el programa fue descargado masivamente ese día.**

Al día siguiente, AOL detuvo la disponibilidad del programa debido a problemas legales y prohibió a la división Nullsoft continuar trabajando en el proyecto. Esto no fue el fin de Gnutella; unos días más tarde el protocolo había sido descifrado por [ingeniería inversa](#) y varios clones de [código abierto](#) comenzaron a emerger. Este desarrollo paralelo de distintos clientes por distintos grupos continúa siendo hoy la manera en que se realiza el desarrollo de Gnutella hoy.

La red Gnutella sería una alternativa completamente distribuida a sistemas semi-centralizados como [Napster](#). La popularidad inicial de la red fue estimulada aún más tras la caída de Napster en el año [2001](#) por causas legales. Este crecimiento en popularidad reveló rápidamente los límites de la escalabilidad inicial del protocolo. A principios del 2001, algunas variaciones del protocolo (liberadas al principio como clientes de código cerrado) mejoraron en alguna medida la escalabilidad del protocolo. En vez de tratar cada usuario como cliente y servidor, algunos usuarios pasaron a ser tratados como "ultrapares", enrutando peticiones de búsquedas y respuestas para los usuarios conectados a ellos.

Algunos clientes populares de Gnutella son:

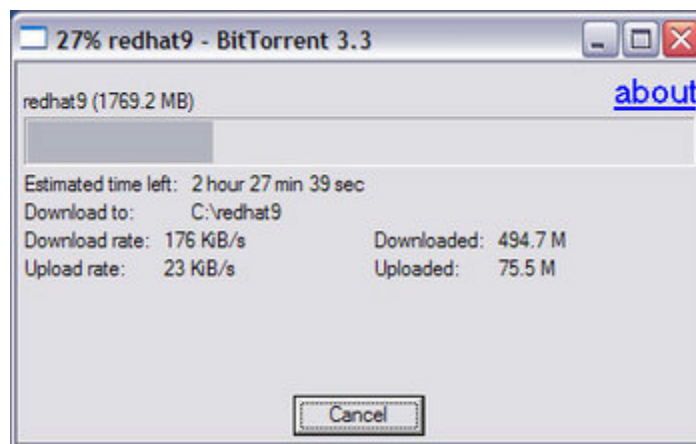
- [BearShare](#) ([Windows](#))
- [Casbos](#) (multiplataforma, escrito en Java)
- [LimeWire](#) (multiplataforma, escrito en Java)
- [Gnucleus](#) (Windows)

- [Shareaza](#) (Windows)
- [gtk-gnutella](#) ([GNU/Linux](#), [Unix](#))
- [MLDonkey](#) ([GNU/Linux](#), [Windows](#))
- [Acquisition](#) ([Mac OS X](#))

El nombre 'Gnutella' es un juego de palabras entre [GNU](#) y [Nutella](#) (un dulce). Supuestamente, Frankel y Pepper comían mucho Nutella mientras trabajaban en el proyecto original y utilizarían la licencia GPL de GNU para el programa terminado. Gnutella no se encuentra asociado con el proyecto GNU.

BitTorrent

Es un [protocolo](#) diseñado para el intercambio de ficheros entre pares ([peer to peer](#) o *P2P*) creada por el programador [estadounidense Bram Cohen](#) y que se estrenó en la [Codecon 2002](#). Está escrita en [Python](#) y está publicada bajo la [licencia MIT](#).



Breve transfono

BitTorrent ganó su fama al **permitir que mucha gente descargara los mismos ficheros sin ralentizarse** unos a otros la transferencia. Para lograr esto **fuerza a todos los descargadores a compartir las partes que tienen de los ficheros** con otros descargadores, de modo que cada miembro de un enjambre contribuye a la distribución del contenido.

Funcionamiento

A diferencia de los sistemas de compartición de ficheros tradicionales, **su principal objetivo es el proporcionar una forma eficiente de distribuir un mismo fichero a un gran grupo de personas**, forzando a todos los que **descargan** un fichero a compartirlo también con otros. Primero se distribuye por medios convencionales **un pequeño fichero con extensión .torrent**. Este fichero es estático, por lo que a menudo se encuentra en **páginas web** o incluso se distribuye por **correo electrónico**. El fichero **torrent** contiene la dirección de un "**servidor de búsqueda**", el cual se encarga de localizar posibles fuentes con el fichero o parte de él.

Este servidor actualmente se encuentra centralizado y provee estadísticas acerca del número de transferencias, el número de nodos con una copia completa del fichero y el número de nodos que poseen sólo una porción del mismo.

El fichero o colección de ficheros deseado es descargado de las fuentes encontradas por el servidor de búsqueda y, al mismo tiempo que se realiza la descarga, se comienza a subir las partes disponibles del fichero a otras fuentes, utilizando el ancho de banda asignado a ello. Ya que la acción de compartir comienza incluso antes de completar la descarga de un fichero, cada nodo inevitablemente contribuye a la distribución de dicho fichero. El sistema se encarga de premiar a quienes compartan más, a mayor ancho de banda mayor el número de conexiones a nodos de descarga que se establecerán.

Cuando un usuario comienza la descarga de un fichero, BitTorrent no necesariamente comienza por el principio del fichero, sino que se baja por partes al azar. Luego los usuarios se conectan entre sí para bajar el fichero. Si entre los usuarios conectados se dispone de cada parte del fichero completo (aún estando desparramado), finalmente todos obtendrán una copia completa de él. Por supuesto, inicialmente alguien debe poseer el fichero completo para comenzar el proceso. Este método produce importantes mejoras en la velocidad de transferencia cuando muchos usuarios se conectan para bajar un mismo fichero. Cuando no existan ya más nodos con el fichero completo ("semillas" o "seeds") conectados al servidor de búsqueda, **existe la posibilidad de que el fichero no pueda ser completado**.

BitTorrent en comparación con otros clientes P2P

El método utilizado por BitTorrent para distribuir archivos es similar en muchos aspectos al utilizado por la red **eDonkey 2000**, pero generalmente los nodos en esta red comparten y bajan mayores cantidades de ficheros, reduciendo el ancho de banda disponible para cada transferencia. Las transferencias en BitTorrent son normalmente muy rápidas ya que todos los nodos en un grupo se concentran en transferir un solo fichero o una colección de los mismos. Además el protocolo eDonkey2000 no premia a aquellos usuarios que comparten un mayor ancho de banda.

A pesar de haber sido inicialmente creado para distribuir ficheros legales, como distribuciones de [GNU/Linux](#) o avances de películas, BitTorrent también está siendo utilizado en gran medida por ciertos usuarios para descargar contenidos con copyright restrictivos, al igual que con otras redes "entre pares".

BitTorrent fue programado originalmente en [Python](#) aunque hoy en día se pueden encontrar clientes escritos en [C](#) o en [Java](#) por ejemplo.

BitTorrent es más utilizado en [Asia](#), mientras que [eMule](#), la versión libre de eDonkey2000 es más utilizado en [Europa](#) y [América](#).

Cientes no oficiales de BitTorrent

- [Azureus](#)
- [BitComet](#)
- [BitLord](#)
- [BitTornado](#)
- [ABC](#)
- [Ktorrent](#)
- [Lphant](#)
- [MLDonkey](#)
- [Shareaza](#)
- [Utorrent](#)

Aplicaciones disponibles en Internet

Licencias de programas

Una Licencia de Software es la autorización o permiso concedida por el autor para utilizar su obra de una forma convenida habiendo marcado unos límites y derechos respecto a su uso. Es decir, la Licencia puede, por ejemplo, restringir el territorio de aplicación del programa, su plazo de duración o cualquier otra cláusula que el autor del software decida incluir.

Las licencias sobre obras intelectuales originales son una forma de protección proporcionada por las leyes vigentes que incluyen tanto los trabajos publicados como los pendientes de publicación, y otorgan al autor el derecho exclusivo para autorizar a otros a utilizar, modificar y/o redistribuir su obra original.

En Resumen: el autor del software puede autorizar o limitar el uso, modificación y/o redistribución de su obra adscribiéndose a un determinado tipo de licencia.

En la actualidad existe una organización llamada **Free Software Foundation**, o **Fundación para el Software Libre**, que introdujo el concepto de licencia GPL (General Public License, Licencia Pública General) y que establece los derechos de uso del Software Libre.

El **Software Libre** no tiene por qué ser gratuito. De hecho su denominación de Libre se debe a que se tratan de programas de **Código Abierto** (Open Source) y es ahí donde reside la esencia de su *libertad*: los programas bajo licencias GPL, **una vez adquiridos**, pueden ser usados, copiados, modificados y redistribuidos libremente.



GNU es el proyecto principal de esta organización, que intenta crear un sistema operativo completamente libre. De hecho GNU/Linux (más conocido únicamente por Linux) está formado por el conjunto de todas las herramientas y programas pertenecientes al sistema GNU, más el núcleo de **Linux** (también bajo licencia GPL).

Copyleft es un nuevo término acuñado por el proyecto GNU que protege al **Software Libre** y obliga a aquellos que modifiquen programas libres existentes a *liberalizar* estas *versiones* del mismo modo. Con esto se intenta evitar que el

Software Libre se vea modificado y luego redistribuido por empresas privadas como Software Privativo.

Formas de distribución de los programas

Estas clasificaciones afectan a la forma en la que los programas son comercializados, y **son independientes de la licencia de software a la que pertenezcan.**

- **Freeware:** Se define como **Freeware** todo aquel programa que se distribuya gratuitamente, con ningún coste adicional. Uno de los grandes ejemplos es la *suite* de navegador y cliente de correo y noticias de **Mozilla**, distribuido también bajo licencia GPL (**Software Libre**).

Existe una diferencia notable entre el **Software Libre** y el **Freeware**. El conflicto nace en el significado de la palabra *free* en inglés, que significa tanto libre como gratuito. **Software Libre** no tiene por qué ser gratuito, del mismo modo en que el **Freeware** no tiene por qué ser libre. Un programa puede ser de distribución freeware pero los autores no dejen acceder al código fuente.

- **Shareware:** es otra modalidad de comercialización todavía más extendida, el programa se distribuye con limitaciones, bien como versión de demostración o evaluación, con funciones o características limitadas o con un uso restringido a un límite de tiempo establecido (por ejemplo 30 días). Así, se le da al usuario la oportunidad de probar el producto antes de comprarlo y, más tarde, adquirir la versión completa del programa. Un ejemplo muy claro de este tipo es el **software antivirus**, estas compañías suelen permitir la descarga de sus productos de evaluación que sólo son válidos para un determinado número de días. Una vez superado el máximo, el programa se bloquea y es necesario comprar el producto si deseas seguir utilizándolo.
- **Adware:** También podemos encontrar programas gratuitos en su totalidad pero que incluyen publicidad en su programa, este tipo de distribución se denomina **Adware**. Un ejemplo muy claro es el programa **Messenger** de Microsoft, que permite el uso de su software gratuitamente a cambio de introducir publicidad a modo de banners o pop-ups.

Es cierto que con el tiempo la privacidad y seguridad de la información se han visto atacadas por este tipo de programas, pues algunos de ellos instalan programas adicionales con su software (**Spyware**), que recopilan información almacenada en los discos duros del usuario y la comparte con terceros, ya bien sean empresas publicitarias u otras organizaciones. El software de **Kazaa**, por

ejemplo, instala además del programa principal otros que envían publicidad a tu ordenador según tus preferencias de navegación. Por eso es recomendable la lectura del Contrato de Licencia con el Usuario Final (EULA en inglés) que aparece durante la instalación para el acuerdo de las condiciones de uso.

Si a pesar de todo el Spyware se instala en tu ordenador, existen herramientas anti-spyware (como **Spybot**) que recorren tu disco en busca de programas instalados que pudieran ser maliciosos (de ahí también el término **Malware**) y peligrosos para tu privacidad.

Webs con aplicaciones:

- [Directorio de software de la Free Software Foundation](#)
- [Sofcatalà.org](#):
- [Softonic.com](#)
- [Superarchivos.com](#)
- [Tucows](#)
- [Downloads.com](#)

Chat

Chat (**español**: *charla*) es un **anglicismo** que usualmente se refiere a una comunicación escrita a través de **internet** entre dos o más personas que se realiza instantáneamente. Es común que estas personas escriban bajo pseudónimos llamados **nick**.

Dentro de los **clientes de chat** más conocidos caben destacar **XChat** (GPL y multiplataforma), el cliente de **Mozilla** o el mIRC (con posibles problemas de seguridad). El protocolo que se usa se conoce como IRC, cuyas siglas significan *Internet Relay Chat*. Dentro de la red **IRC** los principales servidores son: irc.freenode.net (red "libre" de IRC), irc.irc-hispano.org (red para hispanos) e irc.quakenet.org (red acerca de juegos de ordenador).

Chatear es un verbo reconocido por la **RAE Real Academia Española** como tomar **chatos** (de vino) y, en la 22ª edición, no ha sido incorporado al **diccionario de la RAE** en una acepción relacionada con la **informática**.

Ejemplos de chat por web:

- Chat de Terra: <http://www.terra.es/chat/>
- Chat de Ya: <http://www.ya.com/chats.html>
- Chat Ozú: <http://chat.ozu.es/>
- Chat Wanadoo: <http://chat.wanadoo.es/>

Ejemplos de clientes chat:

- mIRC: <http://www.mirc.com/> (Español), <http://www.mirc.com> (Inglés)
- X-Chat: <http://www.xchat.org/> (Inglés)
- Gaim: <http://gaim.sourceforge.net/> (Inglés)

Foro

Los foros en internet son también conocidos como **foros de mensajes, de opinión o foros de discusión** y son una [aplicación web](#) que le da soporte a **discusiones** en línea. Son los descendientes modernos de los sistema de noticias [BBS](#) (Bulletin Board System) y [Usenet](#), muy populares en los [años 1980](#) y [1990](#). Por lo general los foros en internet existen como un complemento a un sitio web invitando a los usuarios a discutir y/o compartir información relevante a la temática del sitio, sino es que la misma es determinada por el foro.

Comparado con los [wikis](#), no se pueden modificar los aportes de otros miembros a menos que tengas ciertos permisos especiales como moderador o administrador. Por otro lado, comparado con los [weblogs](#), se diferencian porque los foros permiten una gran cantidad de usuarios (excepciones: [Barrapunto](#) y/o [Slashdot](#)) y las discusiones están anidadas, algo similar a lo que serían los comentarios en los weblogs. Además, por lo general, los foros suelen ser de temas más diversos y/o amplios con una cantidad de contenido más diverso y la posibilidad de personalizar a nivel usuario (no sólo a nivel dueño).

Funciones

Un foro en internet, comúnmente, permite que el administrador del sitio defina varios *foros* sobre una sola plataforma. Éstos funcionarán como contenedores de las *discusiones* que empezarán los usuarios; otros usuarios pueden responder en las discusiones ya comenzadas o empezar unas nuevas según lo crean convenientes.

Se puede clasificar a los foros de internet en aquellos que **requieren registrarse** para participar y aquellos en los que se puede aportar de manera **anónima**. En el primer tipo, los usuarios eligen un [nick](#), al que le asocian una [contraseña](#) y, probablemente, una dirección de [correo electrónico](#) para poder confirmar su deseo de unirse al foro. Los miembros, generalmente, tienen ciertas ventajas como las de poder personalizar la apariencia del foro, sus mensajes y sus perfiles (con información personal, [avatares](#), etc). Los *foros anónimos*, por su parte, enfatizan el total anonimato de sus participantes ó la protección de los nicks o alias sin registrarse [encriptando](#) cadenas de caracteres únicas como identificadores.

Algunos usuarios pueden llegar a obtener privilegios en el foro o parte de él, se los denomina **Moderadores**. Dichos privilegios pueden llegar a incluir la modificación y/o eliminación de posts ajenos, mover discusiones de foro, eliminarlas y otros mecanismos designados para mantener el clima cordial y amistoso dentro del foro según las normas designadas por el administrador. La decisión de quién será el moderador es tomada, generalmente, por el administrador o algún proceso específicamente diseñado para tal fin. Los sistemas de moderación son muy variados y es el administrador quien decide cuál usar así también como las normas generales del foro. Los principales enemigos del correcto funcionamiento del foro que un moderador debe

combatir, son el [spam](#) (la publicación de mensajes no solicitados, generalmente publicitarios, en forma anárquica y caótica, y **los troles**, usuarios cuyo único interés es molestar a otros usuarios y interrumpir el correcto desempeño del foro, ya sea por no estar de acuerdo con su temática o simplemente por divertirse de ese modo.

La forma de ver un foro puede ser *llana*, en la que las respuestas de una discusión se ordenan en forma cronológica; o puede ser *anidada*, en la que cada respuesta está vinculada con el mensaje original o alguna de las respuestas subsiguientes formando algo así como un *árbol genealógico de discusión*. Por lo general los foros disponen de formas de personalizar la apariencia a la que le resulte más cómoda al usuario e inclusive algunas formas mixtas

Son muchos los soportes disponibles para crear un foro en internet. Por lo general están desarrollados en [PHP](#), [Perl](#), [ASP](#) o [Java](#) y funcionan con [CGI](#) ó [Java](#). Los datos y la configuración se guardan, generalmente en una [base de datos SQL](#) o una serie de archivos de texto. Cada versión provee funciones y/o capacidades diferentes: los más básicos se limitan a los mensajes sólo con texto, los más avanzados facilitan la inclusión de [multimedia](#), formato del texto, [HTML](#) y [BBCode](#). A veces el soporte de los foros viene integrado con [weblogs](#) ó algún otro sistema de manejo de contenido.

Otros datos

Es interesante notar que muchos foros en internet tienden a fomentar la creación de comunidades con reglas propias y, en algunos casos, inclusive un propio lenguaje formando una [subcultura](#). Se llegan a organizar eventos sociales que pueden llegar a involucrar viajes internacionales masivos. Tampoco es difícil encontrar gente que ha comenzado una relación (a distancia muchas veces) con gente que conoció en un foro, e inclusive se conocen casos que terminaron en matrimonio.

Más allá de que son una herramienta en Internet, una popularmente conocida por ir en contra de la cultura (en su acepción de conocimientos generales), los foros generan una gran cantidad de escritos. En contraste con otras [tecnologías](#) modernas basadas en internet, como la [mensajería instantánea](#), muchos de los miembros de los foros realmente se preocupan por la calidad de los textos tanto en contenido como en redacción, [ortografía](#), [gramática](#) y otras características del lenguaje escrito.

Sin embargo, es también muy común encontrarse comunidades de internet en un foro que utilizan términos creados por ellos o nuevos significados para algunas frases; al punto que dificulta la interpretación a un *recién llegado* (newbie).

Enlaces externos

- [Ranking de los foros con más usuarios del mundo](#) (inglés)
- [El foro con más usuarios y mensajes del mundo](#) (inglés)

- [El foro con más mensajes de España](#)
- [PHPBB, Software popular para crear un foro](#) (inglés)

Blogs

Un **weblog**, también conocido como **blog** o [bitácora](#), bitàcola en catalán, es un sitio [web](#) periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos y/o artículos de uno o varios autores donde el más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular, siempre conservando el autor la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Los **weblogs** usualmente están escritos con un estilo personal e informal.

Herramientas

Existen variadas herramientas de mantenimiento de blogs que permiten, muchas de ellas gratuitamente, sin necesidad de elevados conocimientos técnicos, administrar todo el weblog, coordinar, borrar o reescribir los artículos, moderar los comentarios de los lectores, etc., de una forma casi tan sencilla como administrar el [correo electrónico](#). Actualmente su modo de uso se ha simplificado a tal punto que casi cualquier usuario es capaz de crear y administrar un blog.

Las herramientas de mantenimiento de weblogs se clasifican, principalmente, en dos tipos: aquellas que ofrecen una solución completa de alojamiento, gratuita (como [Blogger](#)), y aquellas soluciones consistentes en [software](#) que, al ser instalado en un [Sitio web](#), permiten crear, editar y administrar un blog directamente en el servidor que aloja el sitio (como es el caso de [WordPress](#)). Este software es una variante de las herramientas llamadas Sistemas de Gestión de Contenido ([CMS](#)), y muchos son gratuitos.

Las herramientas que proporcionan alojamiento gratuito asignan al usuario una dirección web (por ejemplo, en el caso de Blogger, la dirección asignada termina en "blogspot.com"), y le proveen de una [interfaz](#), a través de la cual puede añadir y editar contenido. Sin embargo, la funcionalidad de un blog creado con una de estas herramientas se limita a lo que pueda ofrecer el proveedor del servicio.

Un software que gestione el contenido, en tanto, requiere necesariamente de un servidor propio para ser instalado, del modo en que se hace en un sitio web tradicional. Su gran ventaja es que permite control total sobre la funcionalidad que ofrecerá el blog, permitiendo así adaptarlo totalmente a las necesidades del sitio, e incluso combinarlo con otros tipos de contenido.

Enlaces

Algunos elementos suelen ser comunes en los weblogs, como son una lista de enlaces a otros weblogs (denominada habitualmente [blogroll](#)), un archivo de anotaciones anteriores, enlaces permanentes (permalinks) para que cualquiera pueda citar (enlazando) una anotación, o una función que permite añadir comentarios.(entre otros).

Una particularidad que los diferencia de los sitios de noticias es que las anotaciones suelen incluir múltiples enlaces a otras páginas web (no necesariamente weblogs) como referencias o para ampliar la información agregada.

Enlaces inversos

En algunos casos las anotaciones o historias permiten que se les haga [trackback](#), un enlace inverso que permite, básicamente, saber que alguien ha enlazado nuestra entrada, y avisar a otro weblog que estamos citando uno de sus *posts* o que se ha publicado un artículo relacionado. Todos los *trackbacks* aparecen automáticamente a continuación de la historia, junto con los comentarios.

Sindicación

Otra característica de los weblogs es la multiplicidad de formatos en los que se publican. Aparte de [HTML](#), suelen incluir algún medio para [sindicarlos](#), es decir, para poder leerlos mediante un programa que pueda incluir datos procedentes de muchos medios diferentes. Generalmente se usa [RSS](#) para la sindicación, aunque desde el año [2004](#) ha comenzado a popularizarse también el [Atom](#).

Características sociales

También se diferencian en su soporte económico: los sitios de noticias o periódicos digitales suelen estar administrados por profesionales, mientras que los weblogs son principalmente personales y aunque en algunos casos pueden estar incluidos dentro de un periódico digital o ser un blog corporativo, suelen estar escritos por un autor o autores determinados que mantienen habitualmente su propia identidad.

Un aspecto importante de los weblogs es su interactividad, especialmente en comparación a páginas web tradicionales. Dado que se actualizan frecuentemente y permiten a los visitantes responder a las entradas, los blogs funcionan a menudo como herramientas sociales, para conocer a personas que se dedican a temas similares.

Algunas variantes del weblog son los [fotolog](#), los [vlogs](#) (videoblogs), los [audioblogs](#) y los [moblog](#) (desde los teléfonos móviles).

El término weblog fue acuñado por [Jorn Barger](#) en [diciembre](#) de [1997](#).

Usos y temáticas de weblogs

Los weblogs pueden tener un sinnúmero de usos y temáticas. Éstas son las más comunes:

- Personal

- [Noticias](#)
- [Diseño](#)
- [Políticos](#)
- Negocios
- Legal
- [Tecnología](#)
- Medios
- [Literarios](#)
- [Religiosos](#)

Véase también

- [RSS](#), formato de sindicación usado en weblogs, entre otras.
- [Atom](#), otro formato de sindicación usado en weblogs.
- [Blogger](#), servicio para publicar blogs.

Enlaces externos

- [Diez consejos para escribir una bitácora mejor](#), por [Rebecca Blood](#).
- [Bitácoras y sindicación de contenidos: dos herramientas para difundir información](#), por [Jorge Franganillo](#) y Marcos Antonio Catalán.
- [Weblogs: A History and Perspective](#), por [Rebecca Blood](#).
- [Blogómetro](#), análisis de weblogs en castellano, enlaces entrantes y salientes.
- [Herramienta para hacer sociogramas de blogs](#).
- [Technorati.com](#), el mayor motor de búsqueda de blogs a la fecha, que además muestra periódicamente análisis estadísticos sobre la [Blogosfera](#).
- [BlogPulse](#), motor de búsqueda de blogs con características avanzadas, como el seguimiento y comparación de tendencias.
- [Historia de los weblogs](#) Wiki que reconstruye la historia de la blogosfera hispana a través de hitos que permitan a los futuros webloggers conocer cómo empezó todo y a los historiadores tener una base sobre la que escribir. Elaborado por los propios webloggers.
- [Ética de los Blogs](#) Traducción al español del artículo "Ética de Blogs", publicado originalmente por [Rebecca Blood](#).
- [12 Razones para ponerse un blog \(humor\)](#).

Conocimientos relacionados

Archie

Sistema para la localización de información sobre archivos y directorios, muy unido al servicio [FTP](#). Es como una gran base de datos donde se encuentra registrada una gran cantidad de nombres de archivos y los servidores [FTP](#). Al igual que [gopher](#), ha sido reemplazado por la [WWW](#).

FTP

Es uno de los diversos protocolos de la red [Internet](#), concretamente significa *File Transfer Protocol* ([Protocolo](#) de Transferencia de [Archivos](#)) y es el ideal para transferir grandes bloques de datos por la red.

Se precisa de un [Servidor](#) de FTP y un [cliente FTP](#), puede darse el caso de que los servidores sean de libre acceso para todo el mundo y entonces estamos hablando de login anónimo o FTP anónimo.

La mayoría de las páginas web a nivel mundial son subidas a los respectivos servidores mediante este protocolo.

Por defecto utiliza los puertos 20 y 21. El puerto 20 es el utilizado para el flujo de datos entre el cliente y el servidor y el puerto 21 para el flujo de control, es decir, para enviar las órdenes del cliente al servidor. Mientras se transfieren datos a través del flujo de datos, el flujo de control permanece en espera. Esto puede causar problemas en el caso de transferencias de datos muy grandes realizadas a través de cortafuegos que interrumpan sesiones después de periodos largos en espera. El fichero puede que se haya transferido con éxito, pero el cortafuegos puede desconectar la sesión de control, por lo que se genera un error.

También se puede utilizar el protocolo FTP utilizando un [navegador web](#)

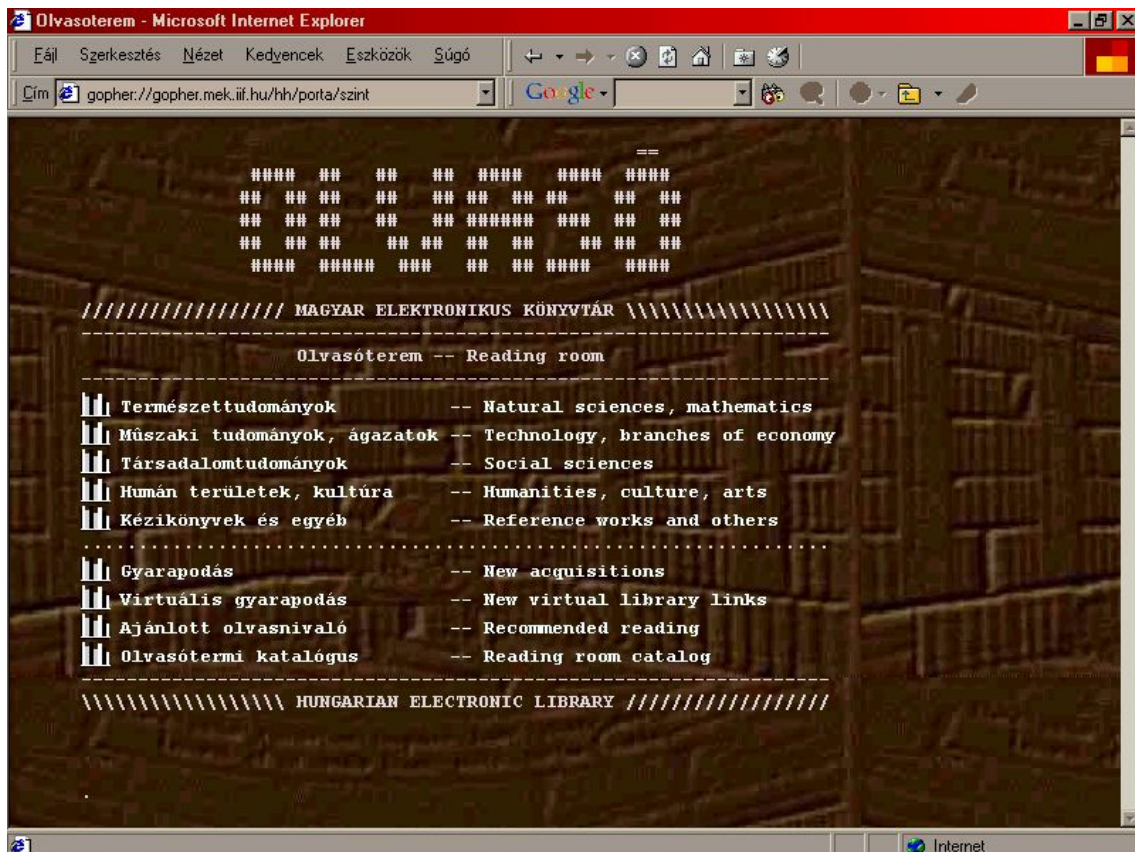
Ejemplo: <ftp.rediris.es>

Gopher

Servicio de [Internet](#) consistente en el acceso a la información a través de menús. La información se organiza de forma arborescente, de forma que sólo los *nudos* contienen menús de acceso a otros menús o a *hojas*, mientras que las hojas contienen simplemente información textual. De esta forma, es un predecesor de la [Web](#), aunque sólo se permiten enlaces desde nudos-menús hasta otros nudos-menús o a hojas, y las hojas no tienen ningún tipo de hiperenlaces.

El protocolo Gopher fue presentado en [1991](#) por la [Universidad de Minnesota](#), y su nombre puede proceder tanto de la mascota de la universidad (un *gopher*, una ardilla de tierra), como del coloquial *go-fer*, *ir-por* o ir a buscar información.

Aunque los servidores gopher que quedan son testimoniales, el navegador [Mozilla](#) todavía tiene soporte para el mismo. El Internet Explorer lo eliminó el [2002](#) después de descubrirse una vulnerabilidad.



Software libre – Open Source

Web: <http://www.opensource.org>

Software libre es el [software](#) que, una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. El software libre suele estar disponible gratuitamente en [Internet](#), o a precio del coste de la distribución a través de otros medios; sin embargo no es obligatorio que sea así y, aunque conserve su carácter de libre, puede ser vendido comercialmente. Análogamente, el software gratuito (denominado usualmente [Freeware](#)) incluye en algunas ocasiones el [código fuente](#); sin embargo, este tipo de software *no es libre* en el mismo sentido que el *software libre*, al menos que se garanticen los derechos de modificación y redistribución de dichas versiones modificadas del programa.

Historia

Entre los [años 60](#) y [70](#) del [Siglo XX](#), el software no era considerado un producto sino un añadido que los vendedores de los grandes [computadores](#) de la época (los [mainframes](#)) aportaban a sus clientes para que éstos pudieran usarlos. En dicha cultura, era común que los [programadores](#) y desarrolladores de software compartieran libremente sus [programas](#) unos con otros. Este comportamiento era particularmente habitual en algunos de los mayores grupos de usuarios de la época, como DECUS (grupo de usuarios de computadoras DEC). A finales de los 70, las compañías iniciaron el hábito de imponer restricciones a los usuarios, con el uso de acuerdos de [licencia](#).

En [1984](#), [Richard Stallman](#) comenzó a trabajar en el proyecto [GNU](#), y un año más tarde fundó la [Free Software Foundation](#) (FSF). Stallman introdujo una definición para *free software* y el concepto de "[copyleft](#)", el cual desarrolló para dar a los usuarios libertad y para restringir las posibilidades de apropiación del software [\[1\]](#).

Libertades del Software Libre

De acuerdo con tal definición, el software es "libre" si garantiza las siguientes libertades:

- "libertad 0", ejecutar el programa con cualquier propósito (privado, educativo, público, comercial, etc.)
- "libertad 1", estudiar y modificar el programa (para lo cuál es necesario poder acceder al [código fuente](#))
- "libertad 2", copiar el programa de manera que se pueda ayudar al vecino o a cualquiera
- "libertad 3", mejorar el programa, y hacer públicas las mejoras, de forma que se beneficie toda la comunidad.

Es importante señalar que las libertades 1 y 3 obligan a que se tenga acceso al [código fuente](#). La "libertad 2" hace referencia a la libertad de modificar y redistribuir el software libremente licenciado bajo algún tipo de licencia de software libre que beneficie a la comunidad.

Ciertos teóricos usan este punto cuarto (libertad 3) para justificar parcialmente las limitaciones impuestas por la licencia [GNU GPL](#) frente a otras licencias de software libre, sin embargo el sentido original es más libre, abierto y menos restrictivo que el que le otorga la propia [GNU GPL](#).

La licencia [GNU GPL](#) posibilita la modificación, redistribución del software, pero únicamente bajo esa misma licencia. Y añade, que si se reutiliza en un mismo programa código "A" licenciado bajo licencia [GNU GPL](#) y código "B" licenciado bajo otro tipo de licencia libre, el código final "C", independientemente de la cantidad y calidad de cada código "A" y "B" debe de estar bajo la licencia [GNU GPL](#).

En la práctica esto hace que las licencias de software libre se dividan en dos grandes grupos, aquellas que pueden ser mezcladas con código licenciado bajo GNU GPL (y que inevitablemente desaparecerán en el proceso, al ser el código resultante licenciado bajo [GNU GPL](#)) y las que no lo permiten al incluir mayores u otros requisitos que no contempla ni admite la GNU GPL y que por lo tanto no puede ser enlazadas ni mezcladas con código gobernado por la licencia [GNU GPL](#).

Esta situación de incompatibilidad, que podría ser resuelta en la próxima versión 3.0 de la licencia GNU GPL (en desarrollo), causa en estos momentos graves prejuicios a la comunidad de programadores de software libre, que muchas veces no pueden reutilizar o mezclar códigos de dos licencias distintas, pese a que las libertades teóricamente lo deberían permitir.

En el sitio web de la [FSF](#) hay una lista de licencias que cumplen las condiciones impuestas por la [GNU GPL](#) y otras que no.

En el sitio web de la [OSI](#) está la lista completa de las licencias de software libre actualmente aprobadas y tenidas como tales.

El término [software no libre](#) se emplea para referirse al software distribuido bajo una licencia de software más restrictiva que no garantiza estas cuatro libertades. Las leyes de la [propiedad intelectual](#) reservan la mayoría de los derechos de modificación, duplicación y redistribución para el dueño del [copyright](#); el software dispuesto bajo una licencia de software libre rescinde específicamente la mayoría de estos derechos reservados.

La definición de software libre no contempla el asunto del precio; un eslogan frecuentemente usado es "libre como en libertad de expresión no como en cerveza gratis" (aludiendo a la ambigüedad del término inglés "*free*"), y es habitual ver a la venta [CDs](#) de software libre como [distribuciones GNU/Linux](#). Sin embargo, en esta situación, el comprador del CD tiene el derecho de copiarlo y redistribuirlo. El software gratis puede incluir restricciones que no se adaptan a la definición de software libre —por ejemplo, puede no incluir el código fuente, puede prohibir explícitamente a los distribuidores recibir una compensación a cambio, etc—.

Para evitar la confusión, alguna gente utiliza los términos "libre" (*Libre software*) y "gratis" (*Gratis software*) para evitar la ambigüedad de la palabra inglesa "free". Sin embargo, estos términos alternativos son usados únicamente dentro del [movimiento del software libre](#), aunque están extendiéndose lentamente hacia el resto del mundo. Otros defienden el uso del término *open source software* (software de código abierto, también llamado de fuentes abiertas). La principal diferencia entre los términos "[open source](#)" y "free software" es que éste último tiene en cuenta los aspectos éticos y filosóficos de la libertad, mientras que el "[open source](#)" se basa únicamente en los aspectos técnicos.

Tipos de Licencias

Existen distintas variantes del concepto de software libre o grupos de licencias, por ejemplo:

- Las libertades definidas anteriormente están protegidas por licencias de software libre, de las cuales una de las más utilizadas es la *Licencia Pública General GNU* ([GPL](#)). El autor conserva los derechos de autor (copyright), y permite la redistribución y modificación bajo términos diseñados para asegurarse de que todas las versiones modificadas del software permanecen bajo los términos más restrictivos de la propia [GNU GPL](#). Esto hace que no sea imposible crear un producto con partes no licenciadas GPL: el conjunto tiene que ser GPL.
- Software bajo el [dominio público](#), sobre el cual el autor ha abandonado sus derechos de autor. El software bajo el dominio público, puesto que carece de protección de copyright alguna, puede ser incorporado libremente tanto en software libre como no libre.
- [Licencias estilo BSD](#), llamadas así porque se utilizan en gran cantidad de software distribuido junto a los sistemas operativos [BSD](#). El autor, bajo tales licencias, mantiene la protección de copyright únicamente para la renuncia de garantía y para requerir la adecuada atribución de la autoría en trabajos derivados, pero permite la libre redistribución y modificación, incluso si dichos trabajos tienen propietario. Son muy permisivas, tanto que son fácilmente absorbidas al ser mezcladas con la licencia [GNU GPL](#) con quienes son compatibles.

Puede argumentarse que esta licencia asegura "verdadero" software libre, en el sentido que el usuario tiene libertad ilimitada con respecto al software, y que puede decidir incluso redistribuirlo como no libre. Otras opiniones están orientadas a destacar que este tipo de licencia no contribuye al desarrollo de más software libre.

- Licencias estilo MPL y derivadas, Esta licencia es de Software Libre y tiene un gran valor porque fue el instrumento que empleó Netscape Communications Corp. para liberar su Netscape Communicator 4.0 y empezar ese proyecto tan importante para el mundo del Software Libre: Mozilla. Se utilizan en gran cantidad de productos de software libre de uso cotidiano en todo tipo de sistemas operativos. La MPL es Software Libre y promueve eficazmente la colaboración evitando el efecto "viral" de la GPL (si usas código licenciado GPL, tu desarrollo final tiene que

estar licenciado GPL). Desde un punto de vista del desarrollador la GPL presenta un inconveniente en este punto, y lamentablemente mucha gente se cierra en banda ante el uso de dicho código. No obstante la MPL no es tan excesivamente permisiva como las licencias tipo BSD. Estas licencias son denominadas de copyleft débil. La NPL (luego la MPL) fue la primera licencia nueva después de muchos años, que se encargaba de algunos puntos que no fueron tenidos en cuenta por las licencias BSD y GNU. En el espectro de las licencias de software libre se la puede considerar adyacente a la licencia estilo BSD, pero perfeccionada.

Hay que hacer constar que el titular de los [derechos de autor](#) (copyright) de un software bajo licencia copyleft puede también realizar una versión modificada bajo su copyright original, y venderla bajo cualquier licencia que desee, además de distribuir la versión original como software libre. Esta técnica ha sido usada como un modelo de negocio por una serie de empresas que realizan software libre (por ejemplo MySQL); esta práctica *no* restringe ninguno de los derechos otorgados a los usuarios de la versión [copyleft](#). También podría retirar todas las licencias de software libre anteriormente otorgadas, pero esto obligaría a una indemnización a los usuarios de las mismas, y en todo caso no está claro que pasaría con los productos derivados.

Ejemplos y evolución

Existe una gran cantidad de software, cada vez mayor, disponible bajo licencias de software libre. Los observadores (y adeptos) a menudo interpretan este fenómeno como el [movimiento del software libre](#). Algunos proyectos notables de software libre incluyen los kernel de los sistemas operativos [GNU-Linux](#) y [BSD](#), los compiladores [GCC](#), el depurador [GDB](#) y las bibliotecas de [C](#), el servidor de nombres [BIND](#), el servidor de transporte de correo [Sendmail](#), el [Servidor web Apache](#), los sistemas de [base de datos relacional MySQL](#) y [PostgreSQL](#), los lenguajes de programación [Perl](#), [Python](#), [Tcl](#) y [PHP](#), el sistema [X Window](#), los entornos de escritorio [GNOME](#) y [KDE](#), la suite de ofimática [OpenOffice.org](#), el navegador [Mozilla](#), el servidor de ficheros [Samba](#), y el editor de gráficos [GIMP](#).

Los paquetes de software libre constituyen un ecosistema software donde diferentes piezas de software pueden proporcionar servicios a otras, llevando a la co-evolución de características. Por mostrar un ejemplo sencillo, el lenguaje de programación Python proporciona soporte para el protocolo [HTTP](#), y el servidor web Apache que proporciona el protocolo HTTP puede llamar al lenguaje de programación Python para servir contenido dinámico.

El Proyecto [Debian](#), que produce un [sistema operativo](#) compuesto enteramente de software libre, ha creado una serie de directrices que se usan para evaluar la compatibilidad de una licencia con el objetivo de libertad de Debian. Las [Directrices de Software Libre de Debian](#) se usan para discernir el software *libre* del *no-libre*. Para [2003](#), Debian había recolectado más de siete mil quinientos [paquetes de software](#) que cumplían con las citadas directrices.

Los desarrolladores de Debian argumentan que los mismos principios deberían aplicarse no sólo a los programas, sino también a la documentación libre. Muchos documentos escritos por el Proyecto de Documentación de Linux, y muchos documentos licenciados bajo la [Licencia de Documentación Libre de GNU](#) (los documentos con secciones invariantes) no se ajustan a todas las directrices citadas arriba.

Licencias incluidas como Open Source hasta el día de hoy:

- The [GNU General Public License \(GPL\)](#)
- The [GNU Library or "Lesser" General Public License \(LGPL\)](#)
- The [BSD license](#)
- The [MIT license](#)
- The [Artistic license](#)
- The [Mozilla Public License v. 1.0 \(MPL\)](#)
- The [Qt Public License \(QPL\)](#)
- The [IBM Public License](#)
- The [MITRE Collaborative Virtual Workspace License \(CVW License\)](#)
- The [Ricoh Source Code Public License](#)
- The [Python license](#) (CNRI Python License)
- The [Python Software Foundation License](#)
- The [Apache Software License](#)
- The [Vovida Software License v. 1.0](#)
- The [Sun Industry Standards Source License \(SISSL\)](#)
- The [Intel Open Source License](#)
- The [Mozilla Public License 1.1 \(MPL 1.1\)](#)
- The [Jabber Open Source License](#)
- The [Nokia Open Source License \(NOKOS License\) Version 1.0a](#)
- The [Sleepycat License](#)
- The [Nethack License](#)
- The [Common Public License](#)
- The [Apple Public Source License](#)
- The [X.Net License](#)
- The [Sun Public License](#)
- The [Eiffel Forums License V.1](#)
- The [W3C License](#)
- The [Motosoto License](#)
- The [Open Group Test Suite License](#)
- The [Zope Public License](#)
- The [zlib/libpng License](#)
- The [Academic Free License](#)
- The [Attribution Assurance License](#)
- The [Open Software License](#)
- The [OCLC Research Public License 2.0](#)
- The [wxWindows Library License](#)
- The [Sybase Open Watcom Public License 1.0](#)
- The [Eiffel Forum License V2.0](#)
- The [Naumen Public License](#)
- The [Historical Permission Notice and Disclaimer](#)
- The [RealNetworks Public Source License V1.0](#)

- The [Reciprocal Public License](#)
- The [University of Illinois/NCSA Open Source License](#)
- The [Entessa Public License](#)
- The [Plan 9 Open Source License](#)
- The [PHP License \(v3.0\)](#)
- The [Framework License](#)
- The [Apache License, Version 2.0](#)
- The [CUA Office Public License Version 1.0](#)
- The [EU DataGrid Software License](#)
- The [Fair License](#)
- The [Lucent Public License Version 1.02](#)
- The [Eclipse Public License](#)
- The [Nasa Open Source Agreement](#)

Puntos aclaratorios:

- GNU: es un [acrónimo recursivo](#) que significa "GNU No es Unix". Está dentro de la GPL.
- GPL: (*General Public License* o licencia pública general) es una [licencia](#) creada por la [Free Software Foundation](#) y orientada principalmente a los términos de distribución, modificación y uso de [software](#).
GNU GPL: habitualmente se utiliza conjuntamente los dos términos.
- Existen varias licencias "hermanas" de la GPL:
 - o Como la [licencia de documentación libre GNU](#) (GFDL) que cubre los artículos de la [Wikipedia](#)
 - o La [Open Audio License](#), para trabajos musicales, etcétera, y otras menos restrictivas, como la [MGPL](#)
 - o La [LGPL](#) (*Lesser General Public License* o *Library General Public License*), que permiten el enlace dinámico de aplicaciones libres a aplicaciones no libres.

Licencia Creative Commons

Web: <http://es.creativecommons.org/>

Definición wikipedia: [http://es.wikipedia.org/wiki/Creative Commons](http://es.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons)

Creative Commons ofrece un abanico de licencias que abarcan desde el tradicional sistema de derechos de autor hasta el dominio público. Nuestro objetivo es dar opciones a aquellos creadores que quieren que terceras personas utilicen y/o modifiquen su obra bajo determinadas condiciones. Y estas condiciones son escogidas por el propio autor. Entre una obra con "todos los derechos reservados" o una con "ningún derecho reservado", Creative Commons propone tener "algunos derechos reservados".

Enlaces de interés:

- <http://www.tejedoresdelweb.com/307/article-68900.html>

- <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/creativecommons/>

