



REUSE
SOFTWARE

¡Indicar licencias y derechos de autor nunca fue tan sencillo!

24.06.2022 – esLibre 2022

Lina Ceballos – FSFE Project Manager – lina.ceballos@fsfe.org

Errores comunes



- **Falta de información** sobre licencia y derechos de autor del código propio o de terceros
- Aquellos que reutilizan el código **pueden pasar por alto las licencias elegidas** en todos los archivos o algunos de ellos.
- ¿Cómo manejar múltiples licencias?
- **Ambigüedad de la licencia** (por ejemplo, la versión GPL)
- Prácticas recomendadas **contradictorias**

Principios de REUSE



REUSE
SOFTWARE

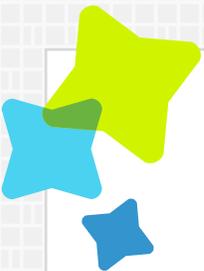
- Facilitar la búsqueda de información sobre derechos de autor/licencias en **cada archivo de un repositorio - encabezado**
- Evitar bases de datos externas, **almacenando la información dentro del repositorio**
- Información **legible** por **humanos y máquinas**
- Hacer que las licencias **sean fáciles y divertidas** para los desarrolladores, sin importar el tamaño del proyecto.

Tres sencillos pasos



REUSE
SOFTWARE

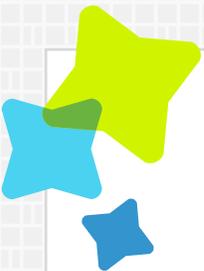
1. Elegir y proporcionar licencias
2. Añadir información sobre derechos de autor y licencias en cada archivo
3. Confirmar el cumplimiento con los principios de REUSE



1. Elegir y proporcionar licencias

- Elige la(s) licencia(s) que vas a utilizar en el proyecto
- Guarda el texto de la(s) licencia(s) dentro del directorio LICENSES/
- Nombra el archivo cómo aparece en el identificador de licencia SPDX

```
project/  
├── LICENSES/  
│   └── GPL-3.0-or-later.txt  
├── src/  
│   └── main.c
```



2. Información de derechos de autor y licencias

- Añadir información en cada archivo como comentario en el encabezado
- Licencia(s): expresión *SPDX-License-Identifier*
- Derechos de Autor: *Copyright* o *SPDX-FileCopyrightText*

```
/*  
 * SPDX-License-Identifier: GPL-3.0-or-later  
 *  
 * SPDX-FileCopyrightText: 2021 Jane Doe <jane@example.com>  
 * Copyright © 2017 Foo Bar <foo@bar.baz>  
 */
```

2. Información de derechos de autor y licencias



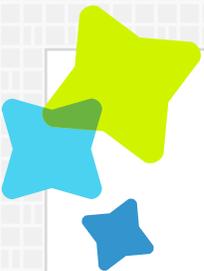
- Dos alternativas para archivos que no se pueden editar directamente:

1. Archivo separado .license

```
project/  
├── img/  
│   ├── cat.jpg  
│   └── cat.jpg.license
```



```
SPDX-License-Identifier: CC-BY-4.0  
SPDX-FileCopyrightText: 2021 Great Artist <artist@example.net>
```



2. Información de derechos de autor y licencias

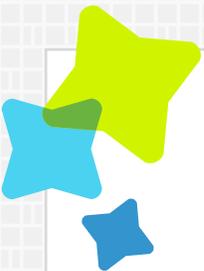


- Dos alternativas para archivos que no se pueden editar directamente:

2. Archivo dep5 en /.reuse

```
Format: https://www.debian.org/doc/packaging-manuals/copyright-format/1.0
Upstream-Name: reuse-example
Upstream-Contact: Free Software Foundation Europe <https://fsfe.org>
Source: https://github.com/fsfe/reuse-example

Files: img/*
Copyright: 2021 Great Artist <artist@example.net>
License: CC-BY-4.0
```



3. Confirmar el cumplimiento con los principios de REUSE

- Usa la herramienta **REUSE helper** para verificar si hay información que hace falta

```
$ reuse lint
# SUMMARY

* Bad licenses: 0
* Missing licenses: 0
* Unused licenses: 0
* Used licenses: CC-BY-4.0, CC0-1.0, GPL-3.0-or-later
* Read errors: 0
* Files with copyright information: 6 / 6
* Files with license information: 6 / 6

Congratulations! Your project is compliant with version 3.0 of the
REUSE Specification :-)
```



Ejemplo Práctico

Componentes de REUSE

Prácticas recomendadas

Especificación para hacer de REUSE el estándar

“Helper tool”

Apoya a los desarrolladores para que sus proyectos sean compatibles con REUSE



Tutorial / FAQ

Introducción y respuesta a preguntas básicas y avanzadas

API / Insignia

Comprobación rápida de un repositorio y generación de una insignia

Three overlapping stars (yellow, light blue, and dark blue) in the top-left corner of the slide.

Particularidades de REUSE

- Archivos de texto de licencia almacenados en el directorio **LICENSES/**
- **Cada archivo** debe contener una cabecera de comentario con etiquetas de copyright y el identificador de licencia SPDX
- **Alternativas** para los archivos no comentables
- **Información inequívoca** sobre derechos de autor y licencias para cada archivo de un repositorio



¿Quién ha adoptado REUSE?



- Más de 800 proyectos registrados en la API
- La mayoría de los proyectos (más de 100) de la iniciativa Europea Next Generation Internet: financiada por la Comisión Europea
- KDE, curl
- Algunas empresas: Siemens, Huawei, SAP, Liferay, LF Energy
- Linux kernel (en parte)
- ¿Y tú?



FSFE License Questions



¡Gracias! ¿Preguntas?



REUSE
SOFTWARE

Web: reuse.software

List: lists.fsfe.org/mailman/listinfo/reuse

Git: github.com/fsfe | git.fsfe.org/reuse

Información legal

- Diapositivas con licencia CC-BY-SA-4.0 a menos que se indique lo contrario