

Fin del embargo obligaría a pagar por software estadounidenses, reconoce Granma

written by La Singularidad | viernes, 22 de mayo, 2015 1:00 pm



Nova, sistema operativo creado en Cuba basado en Linux.

MIAMI - El uso extendido de software propietarios, sin pago previo de licencias, fue reconocido por el diario oficialista Granma, en un reportaje publicado ayer jueves 21 de mayo. En el mismo también se analizaron las posibilidades del país para enfrentar un posible levantamiento del embargo y la obligación, en consecuencia, de pagar las licencias de uso de tales aplicaciones.

El artículo, titulado "[¿Una opción viable para Cuba?](#)", de la periodista Amaya Saborit Alfonso, admitió que es masivo el uso de software propietarios, tales como Windows, Corel-Draw, Photoshop o SAP, en toda la Isla, y señaló los precios de los mismos en el mercado internacional. "El precio de un sistema operativo de Windows se encuentra entre los 119 y 219 USD y el paquete de Office (Word, Power Point, Excel, Access, Outlook...), entre los 240 y 680 USD. Entonces ¿podríamos pagar precios como esos?", apunta la autora.

El embargo de Estados Unidos a Cuba no permite que los usuarios de estos software puedan pagar sus licencias. "¿Qué ocurrirá entonces si desaparecieran, a instancias del proceso de normalización de las relaciones Cuba-Estados Unidos, las circunstancias que hoy no nos obligan a pagar el uso de estos programas y sistemas?", apunta.

El software propietario se refiere a cualquier programa informático o aplicación en la cual el usuario no puede acceder al código fuente o tiene un acceso restringido limitándose en sus posibilidades de uso, modificación y redistribución. El software libre es aquel que tiene abierto su código fuente y puede ser distribuido, modificado, copiado y usado libremente.

La solución impuesta, el software libre

"Como país subdesarrollado, la migración a software libre se impone en el camino hacia el alcance de una auténtica independencia tecnológica. Para ello, debemos cimentar nuestras bases con software que no dependan de ningún monopolio extranjero, y que principalmente sea posible analizar y modificar por nuestros profesionales", recomienda Saborit Alfonso.

Sin embargo, desde 1999 la Aduana de Cuba, institución pionera en este campo, junto a otras instituciones gubernamentales cubanas, han estado tratando de adoptar software libre, en la mayoría de las ocasiones, infructuosamente. Como admite el artículo de Granma, según la Oficina Nacional de Estadística e Información (ONEI), la mayoría de las máquinas que operan en Cuba emplean

Microsoft Windows, y la mayoría de los usuarios utiliza Word, PowerPoint, Photoshop, etcétera, programas empleados sin el autorizo de las empresas que los diseñan.

El problema principal es que, como pasa con todo lo que se hace “en socialismo”, se ha tratado de imponer el software libre por la fuerza del poder centralizado, no mediante el entrenamiento y la educación sobre sus ventajas y desventajas. Esto se suma a los problemas de compatibilidad de hardware y las deficiencias propias del software libre que, por lo general, no es sencillo de utilizar para el usuario promedio.

En 2003, llegó una “circular” (orden del gobierno central) al laboratorio de computación de una de las universidades en la Isla. Inmediatamente, los informáticos de la institución pusieron manos a la obra e instalaron Linux en todas las máquinas. Al día siguiente comenzaron las quejas de los usuarios y de los jefes de bajo rango; no sabían cómo usar aquello y el software al que estaban acostumbrados había cambiado de la noche a la mañana. Además, los problemas de incompatibilidad, tanto en software como en hardware, hacían casi imposible llevar a cabo el trabajo diario.

En menos de una semana los jefes orientaron, de manera subrepticia para que no se enteraran sus superiores, volver a instalar Windows en las máquinas, el Linux había durado, como reza el popular refrán cubano, menos que un merengue en la puerta de un colegio. Es de imaginar que esta situación se repitió a lo largo del país, pues más de 10 años después, continúa reinando Microsoft Windows y Microsoft Office en Cuba, según reconoce el trabajo de Granma.

El Software libre para sobrevivir, debe competir, evitar la línea de comandos y remunerar a los programadores

¡Sacrilegio! Cobrar por Software Libre y evitar la línea de comandos, muchos informáticos, fanáticos a nivel de culto, pondrán el grito en el cielo cuando lean este texto. Sin embargo, se puede observar uno de los más éxitos rotundos basados en software libre: El sistema operativo Android, basado en el Kernel de Linux y creado por la compañía norteamericana Google Inc. Android ha logrado convertirse en una plataforma muy lucrativa que en 2014 contaba con un billón de usuarios activos y más aplicaciones móviles publicadas que Apple y Microsoft. Una gran parte de este éxito se debe a que provee una interfaz súper sencilla

para el usuario promedio, además de que brinda oportunidades muy lucrativas de remuneración para los programadores que lo utilizan como plataforma. Las nuevas y prometedoras [posibilidades de micropagos](#) que brinda la [criptodivisa Bitcoin](#) podrían ayudar en el futuro a monetizar implementaciones basadas en software libre que puedan competir con el software propietario.

La línea de comandos, aunque muy útil para los programadores y “cool” para los nerds, para el usuario promedio es una pared de concreto contra la que se estrellan aquellos que desean incursionar en el software libre por primera vez. La línea de comandos debería ser una herramienta solo disponible para usuarios avanzados, jamás un requisito para utilizar el software o instalar un driver. De hecho, lejos de sentirse orgullosos, los programadores que obligan al usuario a utilizar la línea de comandos deberían verlo como una falta y no como un logro. Lo difícil es crear una interfaz atractiva, útil y sencilla que pueda competir en el mundo moderno. Todo sistema operativo que requiera que el usuario común utilice la línea de comandos al menos una vez debería pertenecer a un museo de la década de los 80.