

Licencia de DivYX

- El uso de DivYX deberá estar de acuerdo con los términos mencionados en esta licencia.
- DivYX solo puede ser obtenido mediante la solicitud apropiada encontrada en el sitio www.newtondreams.com
- Para ser usuario de DivYX se deberá estar registrado en la base de usuarios que se encuentra en posesión del autor y fue generada al registrarse en el sitio www.newtondreams.com
- Todo uso de DivYX deberá ser en situaciones que impliquen usos no comerciales, es decir que no exista intercambio monetario por el uso del software y de los resultados obtenidos por la aplicación del mismo.
- Si usted necesita emplear DivYX para propósitos comerciales deberá ponerse en contacto con el autor: hector.gonzalezf@udem.edu

Detalle de los usos no comerciales de DivYX

Los usos no comerciales de DivYX involucran como usuarios principalmente a estudiantes y maestros empleando el software en su casa o en la escuela, realizando trabajos escolares y como medio de aprendizaje o de la enseñanza, sin sacar ventaja económica o comercial de estos usos.

Detalle de los usos comerciales de DivYX

Los usos comerciales de DivYX involucran a: editoriales, sistemas de cursos en línea que reciban una cuota por estar inscritos en ellos y que empleen DivYX como soporte a sus actividades, institutos de investigación que empleen a DivYX como herramienta de obtención de datos y cualquier actividad industrial o intelectual que pretenda recibir una remuneración monetaria y en sus procesos emplee DivYX en la obtención de datos.

Ejemplos de usos comerciales de DivYX

- La creación de material educativo o de entrenamiento que luego sea comercializado y por el que se obtenga una recompensa monetaria.
- La creación de libros de texto o materiales educativos o de entrenamiento en donde se emplee como herramienta de obtención de datos, sin importar que estos materiales sean comercializados o no.
- La creación de cursos en línea en donde DivYX sea empleado como herramienta de obtención de datos.
- El uso de DivYX en una conferencia donde las personas asistentes tengan que pagar una cuota por asistir al encuentro o disponer de los materiales, los cuales incluyan una copia de DivYX.
- El empleo de DivYX en la solución de cualquier situación que a una industria, u a un gobierno le sea conveniente.

Que se entiende por una licencia no comercial del empleo de DivYX

DivYX, su código fuente, sus instaladores, sus recursos en web y la documentación pertinente es propiedad intelectual de sus autores y su desarrollo es un proyecto que se encuentra bajo el soporte de la Universidad de Monterrey en Monterrey, Nuevo León, México. DivYX es distribuido exclusivamente mediante el llenado de una solicitud en el sitio: www.newtondreams.com.

Los términos de esta licencia constituyen un acuerdo vinculante entre usted, un usuario individual o una organización y nosotros, suponiendo el uso de DivYX será sin fines de lucro. Al llenar la solicitud, descargar y utilizar DivYX usted indica su aceptación a estar obligado por los términos de esta licencia.

TOME EN CUENTA QUE ESTA LICENCIA ES EXCLUSIVAMENTE PARA USUOS NO COMERCIALES. SI USTED PRETENDE USAR DivYX DE MANERA COMERCIAL, CONTACTE A hector.gonzalezf@udem.edu PARA LLEGAR A UN ACUERDO COMERCIAL ENTRE LAS PARTES.

Términos de la licencia para usos no comerciales de DivYX

Los archivos necesarios para su instalación y funcionamiento son licenciados a usted. En el entendido de que no los puede pasar a otro usuario y que no realizará actividades con fines de lucro al utilizar el software. No cobrará a terceras partes por el uso de DivYX y en todo momento en la presentación de sus resultados por cualquier medio disponible, dará crédito y referenciará a los autores de DivYX y al sitio www.newtondreams.com

El código fuente de DivYX es licenciado a usted bajo los términos de GNU (versión 3 o posterior) publicado por la Free Software Foundation, que podrá ser encontrado en: <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Todos los materiales relacionados con DivYX encontrados en el sitio www.newtondreams.com son licenciados a usted bajo los términos de the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike licence, texto que podrá ser encontrado en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/legalcode>. Y en todo momento deberá referenciar a los autores de tales materiales.

DivYX (el software y sus materiales) son licenciados a usted SIN GARANTIA ALGUNA y sin posibilidad de reclamación de su parte por posibles malos funcionamientos del software o inconvenientes causados por el empleo de los resultados obtenidos debido a su aplicación. Los autores no aceptarán ninguna responsabilidad por el uso inadecuado del software.

Los autores no estarán obligados a dar soporte en el uso de DivYX a los usuarios con licencia que se encuentren registrados en su base de usuarios. Lo cual no implica que los usuarios puedan ponerse en contacto con los autores para notificar fallas encontradas en el software.

Usted como usuario registrado tiene el permiso de instalar el software en sus computadoras personales que sean de su propiedad. No tiene permiso de pasarlo a otros usuarios, los cuales

necesariamente deberán convertirse en usuarios registrados llenando al forma correspondiente den el sitio www.newtondreams.com

Su licencia es para uso personal y usted no la podrá transferir a otro usuario ni podrá permitir el uso de DivYX a otro usuario que no esté registrado.

Usted deberá notificar a los autores el uso indebido que no esté de acuerdo con los acuerdos de esta licencia a los autores.

Si cualquiera de las disposiciones de la presente Licencia (incluyendo los términos adicionales incorporados por referencia) se considera inválida o imposible de cumplir bajo cualquier ley o regla de la ley aplicable, se considerará omitido de la licencia. Tal omisión no afectará a la validez de las disposiciones restantes de la licencia, que permanecerán en pleno vigor y efecto.

Esta licencia es un acuerdo tácito entre los autores y los usuarios de DivYX, no intenta ser un documento que viole alguna ley, derecho u obligación imputable a las personas.