

Contenido

1. El contenido y la lectura: movilidad, inmediatez y conectividad	13
1.1. Introducción	13
1.2. La movilidad como seña de identidad de las nuevas prácticas lectoras	16
1.3. Cronolectura y economía de la atención	19
1.4. La «lectura» de audiolibros	24
1.5. Atención, concentración, comprensión	31
1.6. El lector digital en el campo editorial: de la práctica individual a la colaborativa.	41
1.7. Las nuevas materialidades	54
2. La cuarta pantalla.	57
2.1. E-readers y tablets	59
2.2. La lectura en el móvil	60
2.3. La lectura en el ordenador	62
2.4. Niños y pantallas: el control parental	63
3. Los nuevos libros	67
3.1. De lo digitalizado a lo digital: una transformación en marcha	67
3.2. <i>In/off</i> : de los dedos a la nube: el acceso a los contenidos	70
3.2.1. En el dispositivo.	71
3.2.2. La lectura online	74
3.2.3. Lectura offline	76
3.3. La bibliodiversidad tecnológica	76
3.3.1. Lo textual.	76
3.3.2. Lo gráfico.	77
3.3.3. Contenidos enriquecidos (<i>enhanced e-book</i>)	78
3.3.4. Audiolibros	83
3.3.5. Videolibros	86
3.3.6. Transmedia y crossmedia	88
3.3.6.1. Transmedia	86
3.3.6.2. Crossmedia	91
3.3.6.3. Plot 28: paradigma de la literatura transmedia	92

3.3.7. Traspasando pantallas (realidad aumentada).....	98
3.3.8. App toy.....	103
3.3.9. Libros o contenidos híbridos.....	105
3.3.10. Escenarios de futuro.....	106
4. En el laberinto de las pantallas: cómo buscar y comprar sin perderse.....	109
4.1. La adquisición de aplicaciones y contenidos.....	110
4.1.1. Adquisición de aplicaciones.....	110
4.1.2. Adquisición de contenidos para una aplicación de lectura.....	111
4.1.3. Adquisición de libros-app.....	112
4.1.4. Métodos de pago.....	113
4.1.5. Devolución de apps.....	113
4.2. Fuentes de información de y sobre libros electrónicos y aplicaciones.....	114
4.2.1. Fuentes para la obtención de libros.....	115
4.2.1.1. Bibliotecas digitales.....	115
4.2.1.2. Plataformas de distribución y venta.....	118
4.2.1.3. Editoriales.....	122
4.2.1.4. Buscadores de libros electrónicos.....	123
4.2.2. Fuentes de información sobre libros.....	125
4.2.2.1. Blogs, páginas y sitios web.....	125
4.3. Fuentes para la selección y la compra de aplicaciones.....	130
4.3.1. Tiendas asociadas a los sistemas operativos.....	130
4.3.2. Otras tiendas.....	131
4.4. Fuentes de información de libros y aplicaciones para niños y jóvenes.....	132
4.4.1. Para la obtención de libros.....	133
4.4.1.1. Bibliotecas digitales.....	133
4.4.1.2. Plataformas de distribución y venta.....	135
4.4.1.3. Editoriales.....	137
4.4.2. Fuentes para la selección y la compra de aplicaciones.....	139
4.4.2.1. Tiendas de aplicaciones.....	139
4.4.3. Desarrolladores/editores de contenidos digitales.....	141
4.4.4. Buscadores/recomendadores de aplicaciones.....	144
4.4.5. Blogs especializados en aplicaciones infantiles.....	147
4.4.6. Premios y sellos de calidad.....	150
4.4.7. Otras webs de interés.....	153
5. El mundo mágico de las aplicaciones: funcionalidades y prestaciones.....	155
5.1. Acceso a la tienda.....	156
5.2. Visualización y organización de la colección.....	157

5.3. Interacción y organización del contenido	158
5.3.1. Personalización del proceso de lectura	158
5.4. Búsqueda de los contenidos	160
5.5. Búsqueda en los contenidos	160
5.6. Navegación por los contenidos.....	161
5.7. Anotaciones	162
5.8. Interacción hacia fuera	162
5.9. La gamificación.....	163
5.10. Las funcionalidades de las web apps.....	165
6. La evaluación de las aplicaciones de lectura.....	167
6.1. Elementos de evaluación	168
6.1.1. La dimensión forma (F).....	168
6.1.2. La dimensión contenido (C).....	179
6.2. Plantilla de evaluación.....	186
7. La autopublicación: de la prensa de las vanidades a una corriente principal de publicación en la era digital	193
7.1. El libro autopublicado: una de las grandes líneas de crecimiento de colecciones en bibliotecas	205
7.2. Editoriales de autopublicación.....	209
7.3. Servicios de impresión bajo demanda (POD)	214
7.4. Cómo publicar un libro con Kindle Direct Publishing de Amazon	215
7.5. Conclusiones.....	229
8. Referencias bibliográficas.....	231
Anexos.....	237
ANEXO I: APLICACIONES DE LECTURA.....	237
Lectura recreativa y ensayo	237
Lectura de artículos y documentos de trabajo.....	238
Lectura de prensa.....	238
Lectura de revistas.....	238
Cómic y novela gráfica	239
Sindicación de contenidos	239
Ordenador.....	240
ANEXO II: APLICACIONES INFANTILES Y LIBROS-APP	241
Aplicaciones infantiles	241
Libros-app	243

ANEXO III: EVALUACIÓN DE APLICACIONES DE LECTURA	245
Aplicación general.....	245
Aplicación infantil.....	248
Índice de figuras y de tablas.....	253