

Índice

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE LIBRO?	7
INTRODUCCIÓN	13
NIÑOS Y TABLETAS	17
Características de los dispositivos para niños	19
El control parental	22
TIPOS DE CONTENIDOS Y SUS APLICACIONES	29
Lo textual	30
Libros enriquecidos	31
Audiolibros	34
Cómic	37
Videolibros	39
<i>Transmedia</i> y <i>crossmedia</i>	40
<i>Storytelling</i>	41
Realidad aumentada	42

Libros o contenidos híbridos	46
------------------------------	----

ELEMENTOS DE LOS LIBROS

ENRIQUECIDOS 49

Tipos de enriquecimiento	50
Enlaces hipertextuales	50
Sonido	51
Movimiento de objetos y personajes	52
Imágenes interactivas	52
Vídeos	53
<i>Checklist</i> de contenidos	53
Elementos <i>pop-up</i>	54
Activación por movimiento o por sonido	54
Función <i>Karaoke</i>	55
Otros efectos	55
Buenas prácticas para el enriquecimiento	55

ADQUISICIÓN DE CONTENIDOS Y

APLICACIONES 57

Compra de aplicaciones	58
Compra de contenidos en una aplicación	60

FUNCIONALIDADES 63

Funcionalidades de la aplicación	64
Acceso a la tienda/ Adquisición de contenidos	64
Configuración de la aplicación	65
Funcionalidades de los contenidos	66
Personalización del proceso de lectura	67
Navegación por los contenidos	68

Búsqueda en los contenidos	69
Anotaciones	71
Interacción hacia fuera	71
La gamificación	72

FUENTES DE INFORMACIÓN DE LIBROS Y APLICACIONES 75

Para la obtención de libros	76
Bibliotecas digitales	76
Plataformas de distribución y venta	81
Editoriales	87
Fuentes para la selección y compra de aplicaciones	89
Tiendas de aplicaciones	89
Desarrolladores de contenidos digitales	94
Buscadores / recomendadores de aplicaciones	96
Blogs especializados en aplicaciones infantiles	105
Premios y sellos de calidad	110
Otras webs de interés	114

A MODO DE CONCLUSIÓN 119

Consejo editorial 123

Bibliografía 127