

Descubrimiento, selección y recomendación de aplicaciones nativas para móviles en bibliotecas

Natalia Arroyo-Vázquez

3 septiembre 2013

Arroyo-Vázquez, Natalia (2014). "Descubrimiento, selección y recomendación de aplicaciones nativas para móviles en bibliotecas". *Anuario ThinkEPI*, v. 8, pp. 331-333.



Resumen: Las bibliotecas vienen seleccionando y recomendando tradicionalmente lecturas, música y películas. Las *apps* nativas se pueden incluir de forma natural en las prescripciones de las bibliotecas, ampliando así el servicio a los usuarios con más contenidos y servicios en diferentes formatos. Se apuntan algunas ideas básicas para abordar los procesos de descubrimiento, selección y recomendación de aplicaciones nativas para móviles o *apps*. Se aborda el proceso que se debe seguir, las fuentes de información y criterios a tener en cuenta a la hora de escoger qué información se debe ofrecer al usuario.

Palabras clave: Apps, Aplicaciones nativas, Smartphones, Tabletas, Dispositivos móviles, Bibliotecas, Selección.

Title: Library selections and recommendations of native mobile applications

Abstract: Libraries have traditionally selected and recommended books, music, and movies. Mobile apps can also be readily included, thus extending library services by offering users more content, resources and services in different formats. Some basic ideas to tackle the discovery, selection and recommendation of native mobile apps are addressed in this text. Processes, information sources, selection criteria to be taken into account, and what information to provide to the users are also defined.

Keywords: Apps, Smartphones, Tablets, Mobile devices, Handheld, Libraries, Selection.

Sólo las dos mayores tiendas de aplicaciones nativas para *smartphones* y tabletas, la *App store* de *Apple* y *Google play*, suman entre ambas alrededor de 180.000 *apps*¹. La recomendación de este tipo de aplicaciones supone por lo tanto un importante valor para los usuarios de dispositivos móviles, pues ahorran tiempo y obtienen contenidos y servicios de utilidad.

<https://itunes.apple.com/en/genrel/id36?mt=8>

<https://play.google.com/store/apps?hl=es>

"Las bibliotecas llevan años recomendando lecturas, música y películas; la prescripción de aplicaciones nativas para móviles amplía ese servicio"

Las bibliotecas llevan años recomendando lecturas, música y películas a través de guías de lectura y enlaces de interés desde sus sitios web. La prescripción de aplicaciones nativas para móviles amplía ese servicio a un nuevo formato de contenidos y contribuye a orientar y expandir

horizontes a grupos de usuarios experimentados, o a los que se inician en los dispositivos móviles. Las bibliotecas se suman así a otras voces, como son las propias tiendas de aplicaciones, blogs y portales especializados o las redes de contactos, a nuestros amigos.

Algunas bibliotecas universitarias y especializadas ya recomiendan aplicaciones para investigadores, estudiantes y otros grupos de usuarios. Padres y educadores pueden ser otros sectores interesados en este servicio; a ellos se dirige la selección del *Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil*, que ha incluido varias *apps* en la guía de lectura *Lo más 2012*, junto con prescripciones de lecturas, música y películas para niños y jóvenes. Las bibliotecas públicas tienen un amplio margen de maniobra en este campo, pues sus usuarios son más diversos y por lo tanto también es variada la temática.

<http://recursos.fgsr.es/lomas>

Descubrimiento de aplicaciones nativas para móviles

Pero no hay recomendación si antes no se ha pasado por los procesos de descubrimiento y selección.

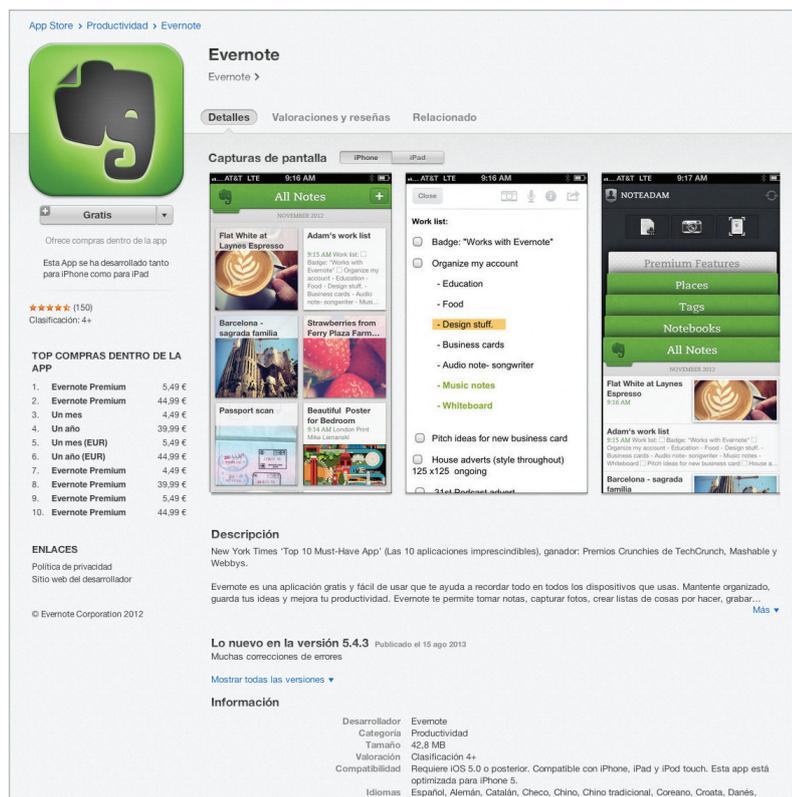


Figura 1. Información sobre la aplicación Evernote en la App Store

El primer paso consiste en escoger un tema de interés o definir un sector de usuarios -o ambos-, que actúen a modo de hilo conductor y establezcan límites. Una vez determinada la temática comienza el proceso de descubrimiento de aplicaciones, para lo que se acudirán a las fuentes señaladas en el anterior apartado.

Las tiendas de aplicaciones se convierten en la principal fuente de información porque ofrecen contenidos de primera mano. Vienen equipadas con diferentes sistemas de búsqueda y descubrimiento:

- Buscador: óptimo para realizar búsquedas de aplicaciones cuyo nombre ya conocemos (o al menos aproximadamente), o por términos que puedan sugerir algo. Por ejemplo, si buscamos aplicaciones de bibliotecas, posiblemente encontremos algunas tecleando el término "biblioteca" en cualquier idioma.
- Organización por categorías: que nos permite navegar por grupos generales de apps (libros, educación, entretenimiento y juegos, productividad o referencia son algunas de ellas). Esta utilidad es adecuada para consultas generales y se obtendrá una gran cantidad de resultados, no siempre ajustados a nuestras necesidades, por lo que requerirá más tiempo para filtrar.
- Rankings de apps: las tiendas muestran constantemente listados de las aplicaciones más descargadas (tanto gratuitas como de pago)

y de las mejor valoradas por los usuarios, entre otros. Gracias a ellos podremos descubrir las aplicaciones más populares en cada momento.

- Selecciones sobre un tema publicadas por la tienda y realizadas por su propio personal. Su ventaja es que son muy especializadas y van cambiando periódicamente.

También se pueden consultar sitios web y aplicaciones de descubrimiento, como *App shopper* para iPhone y iPad; *AndroLib* o *AppBrain* para Android; o *Quixey*, que funciona además en otras plataformas móviles, navegadores o medios sociales.

<http://appshopper.com>

<http://appsfire.com>

<http://www.androlib.com>

<http://www.appbrain.com>

<http://www.quixey.com>

Por otra parte, algunos blogs se dedican a la revisión de apps y los hay que publican puntualmente entradas con listados de aplicaciones sobre un tema.

En ámbitos como el de la salud, donde la fiabilidad de la información juega un importante papel por cuestiones obvias, han aparecido portales con la garantía de un organismo, como la *Health apps library* del servicio nacional de salud inglés, y sistemas de distintivos que garantizan al usuario la calidad, como *AppSaludable*, de la *Junta de Andalucía*. Ambos constituyen no sólo fuentes acreditadas de información, sino también un modelo a seguir.

<http://apps.nhs.uk>

<http://www.juntadeandalucia.es/agenciadecalidadsanitaria/calidadappsalud>

“Además de adecuarse a la temática y al público al que se dirige la selección, se deben escoger apps procedentes de una fuente fiable”

Proceso de selección: criterios y fuentes de información

A la hora de seleccionar aplicaciones es preciso tener en cuenta algunos criterios básicos. Además de adecuarse a la temática y al público al que se dirige la selección, se deben escoger apps procedentes de una fuente fiable, tanto por el desarrollador como por el lugar desde el que se efectúa.

túa de la descarga (las tiendas de aplicaciones no son los únicos sitios que las proporcionan). Los contenidos deben estar actualizados y no hay que olvidar aspectos como el idioma, coste y calidad de los contenidos, así como la utilidad del servicio que proporcionan para el público al que se dirige la selección.

Aunque evidentemente la última voz la tiene quien realiza la selección, las tiendas de aplicaciones proporcionan información de utilidad a la hora de escoger las mejores:

- Información sobre la *app* en la tienda: incluye la fecha de la última actualización, espacio que ocupa en disco, idioma y compatibilidad, entre otros.
- Información del desarrollador: proporciona un resumen sobre su funcionamiento y algunas pantallas que dan una primera impresión de lo que se puede encontrar.
- Comentarios y votaciones de los usuarios: conocer las mejor valoradas puede servir de orientación, aunque no hay que olvidar que se trata de opiniones.

La mejor forma de valorar una aplicación o formarse una opinión propia es descargarla en un dispositivo y probarla. La mayor parte de las *apps* en las dos principales tiendas son completamente gratuitas, lo que favorece su descarga, pero también hay aplicaciones de pago que tienen una versión "lite", con menos funciones que la versión de pago y sin coste de descarga, diseñada para que el usuario la pruebe.

Recomendación de *apps*: forma y contenidos

Una vez seleccionadas las *apps* se comenzará a escoger la forma y los contenidos en que se presentará la recomendación. En lo referente a estos últimos, los contenidos, es preciso aportar al usuario la suficiente información como para que pueda decidir rápidamente si le interesa o no descargar la *app*, pero sin extenderse demasiado.

Así, se debe incluir el nombre de la *app* tal y como aparece en la tienda de aplicaciones, el

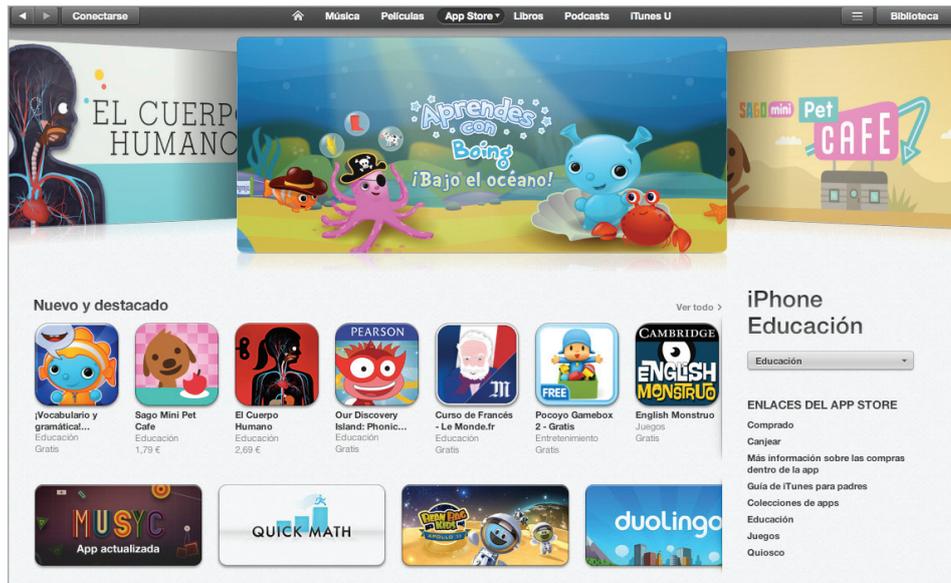


Figura 2. Aplicaciones en la sección Educación en la App Store

enlace a la página de descarga en la tienda (para facilitar su instalación) y una breve descripción, de un párrafo, que explique sus principales funciones.

Si la selección va a publicarse en formato impreso es recomendable acortar el url mediante algún servicio web o recogerlo en un código QR, de forma que se evite teclear los largos url a las tiendas de aplicaciones, y se facilite el acceso desde un dispositivo móvil.

“El mejor valor que puede aportar la recomendación, además de la propia selección, es un comentario conciso y personalizado, con información de utilidad”

El mejor valor que puede aportar la recomendación, además de la propia selección, es un comentario conciso y personalizado, con información de utilidad sobre lo que la *app* aporta. Además se debe informar de características básicas, como el precio de la descarga, el idioma (especialmente si pueden entrañar alguna dificultad para el usuario), el tipo de dispositivo y sistema operativo en los que funciona la *app*.

Notas

1. Fuente de los datos: *Canalys*, mayo 2013. <http://www.canalys.com/newsroom/top-ios-and-android-apps-largely-absent-windows-phone-and-blackberry-10>