

B.9. Nueve errores comunes en la aplicación de la tecnología móvil en bibliotecas

Natalia Arroyo-Vázquez

27 diciembre 2012

Arroyo-Vázquez, Natalia (2013). "Nueve errores comunes en la aplicación de la tecnología móvil en bibliotecas". *Anuario ThinkEPI*, v. 7, pp. 86-88.



Resumen: Las bibliotecas están experimentando con posibles aplicaciones de la tecnología que incorporan smartphones y tabletas, en la mejora de los servicios y en la práctica profesional. A través del análisis de las primeras experiencias, de la lectura de la bibliografía profesional y del contacto directo con los profesionales, se pueden detectar algunos errores comunes, que se recogen en este texto con la intención de que sirvan como punto de inicio para el debate y la reflexión. Para evitarlos es necesario conocer y asumir la tecnología móvil.

Palabras clave: Dispositivos móviles, Smartphones, Tablet, Web móvil, Realidad aumentada, Códigos QR, Aplicaciones nativas, Bibliotecas.

Title: *Nine common errors in the application of mobile technology in libraries*

Abstract: Libraries are trying out mobile technologies and looking for applications of smartphones and tablets that can improve library services and professional practice. Through the analysis of the first experiences, professional literature and direct contact with professionals, some common errors have been detected. They are listed and explained in this text in order to serve as a starting point for professional discussion and reflection.

Keywords: Mobile devices, Smartphones, Tablets, Mobile web, Augmented reality, QR codes, Apps, m-Libraries.

Introducción

Cuando nos enfrentamos a una nueva tecnología debemos realizar el esfuerzo de probarla hasta entenderla y asumirla. Sólo después de comprender sus peculiaridades y apropiarnos de ella seremos capaces de aplicarla en un ámbito determinado, encontrando utilidades que contribuyan de alguna manera a mejorar los productos y servicios que prestamos, la relación con los usuarios o clientes o la práctica profesional. En el camino es imprescindible probar y equivocarse para obtener después mejores resultados.

Las bibliotecas están asimilando en este momento la tecnología que incorporan los dispositivos móviles —especialmente *smartphones* y *tablets*, que son los más comunes— y descubriendo posibles utilidades prácticas. El primer paso ha sido la adaptación de contenidos web, que tiene en las bibliotecas universitarias los primeros ejemplos en España, pero también se está experimentando con códigos QR (con la creación de aplicaciones nativas) y los más atrevidos, con realidad aumentada (Riancho; Juárez, 2011).

En los foros profesionales y la bibliografía se pueden encontrar las primeras experiencias. A través de su análisis, de la lectura de la bibliografía profesional y del contacto directo con los profesionales, se pueden detectar algunos errores comunes en la aplicación de la tecnología de los dispositivos móviles al ámbito de las bibliotecas.

En este texto se recogen nueve de ellos con la intención de que sirvan como punto de inicio para el debate y la reflexión.

Los nueve errores

1. Poner en práctica determinados servicios es complicado y costoso

Al contrario: crear un sitio web adaptado a la pantalla de un *smartphone* u obtener un código QR es sencillo y asequible económicamente para cualquier biblioteca con acceso a internet (Rubio-Montero *et al.*, 2010), y ni siquiera es imprescindible tener a mano un dispositivo móvil, aunque sí lo es para familiarizarse con el medio. Incluso están apareciendo servicios web y aplicaciones como *Mobincube*¹, *Aurasma*² o *Layar*

*creator*³, que facilitan tareas que inicialmente resultaban más complejas para quienes desconocían los lenguajes de programación, como la creación de aplicaciones nativas (Carnerero; Bagés, 2012) o de capas de realidad aumentada (Riancho; Juárez, 2011; Humphries, 2012).

2. Adoptar los esquemas del medio escrito o trasladar la forma de hacer de los PCs

Un ejemplo de este error se da al enlazar desde un código QR, que el usuario va a descifrar la mayor parte de las veces desde un *smartphone*, con un documento electrónico diseñado para ser impreso, como un tríptico o un artículo a doble columna⁴. La lectura de cualquiera de estos documentos no será cómoda para quien lee en la pantalla de un *smartphone*, pues tendrá que desplazarse de derecha a izquierda y de arriba abajo varias veces para leerlo, y posiblemente esto lleve a perder el interés por el mismo. La forma de evitar este tipo de errores es situarse en el contexto de quien descifrará el código y asumir la tecnología después de haberla probado.

3. Pensar que el uso de la tecnología móvil es innovador por sí solo

La innovación vendrá de los usos que se le dé a la tecnología que incorporan los dispositivos móviles, y no de su aplicación por sí sola. Quizá los primeros ejemplos de uso de dispositivos móviles sean interesantes, pero los siguientes sólo lo serán si introducen alguna novedad o ponen en práctica algún nuevo servicio. Aún nos quedan por ver muchas aplicaciones innovadoras de los móviles, puesto que apenas se han materializado las primeras. Las aplicaciones nativas, de las que se hablará más adelante en este texto, han demostrado ser una fuente casi inagotable para encontrar nuevas utilidades.

4. Confundir los códigos QR con la realidad aumentada

La realidad aumentada consiste en la superposición de contenidos digitales sobre (una imagen de) la realidad, capturada desde la cámara de un *smartphone*, tableta o videoconsola. Los códigos



Google goggles permite buscar información simplemente haciendo fotos de los objetos, lugares y textos.
<http://www.google.com/mobile/goggles>

QR, sin embargo, funcionan a modo de enlace entre nuestro entorno —se pueden visualizar en la pantalla de un ordenador o colocar en un cartel, folleto, papel o cualquier superficie— y un contenido informativo. Ambos (código y contenido) se ven en una secuencia correlativa, no superpuestos, a diferencia de la realidad aumentada, que los mezcla. De la misma manera que los códigos QR, en secuencia, funciona *Google Goggles*⁵, que en ocasiones se confunde con una *app* de realidad aumentada.

5. Obviar las interfaces táctiles

La interacción con las pantallas de los móviles actuales suele ser táctil. Sin embargo, los diseños de algunos sitios web adaptados a dispositivos móviles y aplicaciones nativas obvian completamente esa característica. ¿Por qué no crear enlaces en forma de botones, por ejemplo?

6. Enlazar desde una web adaptada para smartphones a otra no adaptada

Según los resultados de un estudio publicado por Nielsen (2011), la usabilidad disminuye perceptiblemente al acceder desde un dispositivo móvil a una web diseñada para grandes pantallas. A menudo se encuentran webs de bibliotecas adaptadas a móviles que enlazan con páginas no adaptadas. Esto se produce por la misma razón

explicada en el segundo punto de esta enumeración: no situarse en el contexto del usuario. Esto se asume como un mal menor ante la dificultad que supondría la adaptación del catálogo, más compleja técnicamente, o del esfuerzo de adaptar nuevas páginas web. Sin duda sería interesante analizar las estadísticas de uso del sitio para conocer cómo reaccionan los usuarios ante estas discontinuidades.

“La usabilidad disminuye perceptiblemente al acceder desde un dispositivo móvil a una web diseñada para pantalla grande”

7. No medir los resultados

¿Cuánta gente visita nuestra web desde un dispositivo móvil? ¿Cuántos acceden a la versión para móviles? ¿Cuántos acaban escaneando un código QR que ponemos en la biblioteca? Servicios como *Layar creator*³ incorporan analíticas de uso de sus capas de realidad aumentada y existen varias formas de medir cuántas veces se ha llegado hasta el enlace desde un código QR⁶.

8. No facilitar un enlace entre la web completa y la web para móviles

Posiblemente un usuario que necesita información de la biblioteca accederá a la web completa a través de su móvil, puesto que el url que conoce es ése. Si no se facilita un enlace visible a la versión móvil y tampoco existen otras formas de detección automática, ¿cómo será capaz el usuario de llegar a ella? El esfuerzo de adaptación de la web se verá entonces desaprovechado.

9. Desaprovechar las capacidades de los móviles en la creación de aplicaciones

La mayor parte de las aplicaciones desarrolladas por las bibliotecas hasta el momento se limitan a reproducir los contenidos de sus sitios web y son muy pocas las que aprovechan las capacidades únicas del dispositivo. Tres buenos ejemplos de ese aprovechamiento son las búsquedas mediante el código de barras⁷, *ShelvAR* y *Suma*.

En el primero la cámara de fotos del *smartphone* capta el código, que es decodificado por la aplicación, que busca después en el catálogo o base de datos, obteniendo los resultados que coinciden con ese código. *ShelvAR*⁸ es una aplicación capaz de detectar qué libro está mal colocado en la estantería y *Suma*⁹ permite al personal bibliotecario recoger datos sobre el uso de los servicios y espacios físicos y analizarlos desde el *iPad* (**Chapman; Casden; Duckett**, 2012).

Hagamos el esfuerzo de adaptarnos al nuevo medio, “pensemos en móvil”. Identifiquemos los errores y evitémoslos para mejorar la experiencia del usuario.

Notas

1. <http://www.mobincube.com>
2. <http://www.aurasma.com>
3. <http://www.layar.com/features/#feature-layarcreator>
4. Véase el mensaje a la lista de distribución *IweTel* en el que se alertaba de este error: <http://listserv.rediris.es/cgi-bin/lwa?A2=ind1212A&L=IWETEL&F=&S=&P=81>
5. <http://www.google.com/mobile/goggles>
6. **Hernández-Coderch, Jordi** (2011). “QR-analytics. Midiendo el uso de tus QR-codes”. *QR-code*, 10 marzo. <http://www.qrcode.es/es/2011/03/qrcode-analytics>
7. Aplicaciones como *Library anywhere* incorporan esa función: <http://www.libanywhere.com>
8. <http://www.shelvar.com>
9. <http://www.lib.ncsu.edu/dli/projects/spaceassesstool>

Bibliografía

- Carnerero-Gamiz, Francesc; Bagés-Visa, Taïs** (2012). “Desarrollo de aplicaciones de bibliotecas para *Android* e *iOS*”. En: *XI Workshop Rebiun sobre proyectos digitales*, 23 nov. <http://upcommons.upc.edu/video/handle/2099.2/3276>
- Chapman, Joyce; Casden, Jason; Duckett, Kim** (2012). “The Suma project: an open-source, mobile tool enabling observational data collection and analysis”. En: *Library assessment conf.*, Charlottesville, 29 Oct. <http://www.lib.ncsu.edu/sites/default/files/files/pdfs/Suma-Assessment-Conference-Poster-Final.pdf>
- Humphries, Anthony** (2012). “A dose of (augmented) reality: exploring possible uses within a library setting”. *eLibrary, News from the eLibrary team*, 5 Dec. <http://bcuelibrary.wordpress.com/2012/12/05/a-dose-of-augmented-reality-exploring-possible-uses-within-a-library-setting>
- Nielsen, Jakob** (2011). “Mobile usability update”. *Alertbox*, 26 Sept. <http://www.useit.com/alertbox/mobile-usability.html>
- Riancho, Gontzal; Juárez-Urquijo, Fernando** (2011). “Muskiz y Las batallas de Somorrostro: un ejemplo práctico de cómo entendemos la memoria local en la sociedad de la movilidad”. En: *IV Encuentro bibliotecas y municipio*, Madrid, 17 nov. <http://travesia.mcu.es/portalnbl/jspui/bitstream/10421/6146/1/Muskiz.pdf>
- Rubio-Montero, Francisco-José; Pons-Chaigneau, David-Marcelo; Abarca-Villoldo, Marta; Vallés-Navarro, Raquel** (2010). “Web móvil en bibliotecas universitarias: movilízate desde 0 euros”. En: *X Workshop Rebiun sobre proyectos digitales: diez años de proyectos digitales: cambian las bibliotecas, cambian los profesionales*. Valencia, 7-8 de octubre. <http://riunet.upv.es/handle/10251/8655>