

F. SISTEMAS DE INFORMACIÓN

En esta sección se incluyen los siguientes temas:
Hardware, software, software libre, nuevos métodos, técnicas y sistemas, usabilidad, accesibilidad,

F.1. Movilidad de la información: de la biblioteca al salón de casa

Por **Pablo Lara-Navarra**

3 abril 2008

Lara-Navarra, Pablo. "Movilidad de la información: de la biblioteca al salón de casa".
Anuario ThinkEPI 2009, EPI SCP, pp. 167-169.



Resumen: Los proyectos de movilidad están centrando gran parte de los esfuerzos de innovación de los que trabajan con las tecnologías de la información. Se repasan los tres principales elementos que permiten hablar de movilidad (tecnología, software e información), exponiendo las principales tendencias y novedades en el mercado.

Palabras clave: Movilidad de la información, Tecnologías de la información, Media centers, Interoperabilidad, Contenidos multiplataforma.

Title: *Information mobility: from the library to the living room*

Abstract: Mobility projects are focusing much of the innovation efforts for those working with information technologies. The three main elements that allow mobility (technology, software and information), showing the main trends and develop-

ments in the market.

Keywords: Information mobility, Information technologies, Media centers, Interoperability, Multiplatform content.

DIFERENTES EXPERTOS que trabajan con tecnologías de la información se han puesto de acuerdo en centrar los esfuerzos de innovación en proyectos de movilidad. La tecnología ya permite producir contenidos accesibles e interoperables para diferentes dispositivos.

Antes de que algún lector matice estas palabras e indique que no es nueva la existencia de estas características, y menos en internet, hagamos un inciso y una pausa *in memoriam* del wap.

Tras estos segundos de recuerdo por este sueño, que nos hizo perder tantas noches seducidos por creer que al día siguiente veríamos todos nuestros contenidos web en un móvil, pensando que sería la panacea de la movilidad, a día de hoy nos encontramos con un cambio sustancial, y son unas nuevas técnicas las que hacen ese sueño realidad.

¿Cuáles son los elementos que posibilitan la movilidad?

a) Tecnología

Media centers^{1,2}

Tuvieron un momento de esplendor hace unos años, aunque entonces no consiguieron mucho entusiasmo en los mercados, y ahora se están relanzando.

Con ellos se puede tener un canal de televisión propio³, y el producto estrella del mercado es *Online Spotlight*⁴, de *Microsoft*. Con él se adapta la información a las distintas pantallas y se puede acceder a ella remotamente, desde cualquier parte del mundo, mediante un móvil. Además, la programación se puede personalizar (televisión a la carta).

También es posible leer libros electrónicos –texto más multimedia–.

Tinta electrónica

De existir algún tímido intento hace unos años, comienzan a salir más productos, entre ellos *iLiad e-reader*, *Kindle*, *Sony Reader*, *STAReBook*, *Rea-*

dias, Flepia... Por consiguiente, los libros de nuestra biblioteca pueden ir en el metro o el tren, no sólo uno, sino cientos.

Finalmente hay que citar los móviles, donde destaca el furor del *iPhone* con su manejo a base de movimientos de dedo, característica que probablemente tendrá su impacto en este área.

b) Software y lenguajes de programación

Entre los miles de programas que permiten la movilidad, el que mayor interés despierta es *Silverlight*⁶ de *Microsoft*.



Silverlight

Es una aplicación que permite que los contenidos pasen de *Windows* a *Linux* o *Mac* a través de un móvil. Lo más interesante es que ese móvil no tiene que tener la plataforma *Windows Mobile*, como puede ser un *iPhone*. Por tanto, el contenido se transfiere sin que se le modifique

“El reto de los profesionales de la información es desempolvar la información de nuestros estantes para invitarla a salir y ser presentada ante la sociedad en nuevos dispositivos”

una sola línea de código (¡increíble!, siendo de *Microsoft*).

Silverlight compite con *Flex*⁷ de *Adobe* (antes *Macromedia*).

Por último, resaltar en este apartado el salto cualitativo que ha permitido la plataforma en abierto *Android*, que pertenece a la saga de productos de *Google*.



c) Información

Todos los dispositivos y softwares necesitan trabajar con información que esté estandarizada, interoperable y por supuesto accesible, y éste ha sido precisamente uno de los esfuerzos de estos años. Por ejemplo, se ha codificado en xml información generada durante años anteriores.

Este arduo trabajo nos permite hablar hoy con más tranquilidad y solvencia del concepto movilidad. Los conceptos estandarización, interoperabilidad y accesibilidad merecen un artículo propio, por lo que sólo dejamos apuntada ahora la idea de que sin ellos sería imposible hablar de movilidad.

En consecuencia, la movilidad es posible porque existen grandes masas de contenidos que han sido estandarizados y maquetados para diferentes dispositivos. Y todo ello por una razón: movilidad igual a dinero.

El reto de bibliotecarios, documentalistas, gestores de información, contenidos y conocimiento, arquitectos de la información y archiveros, es desempolvar la información de nuestros estantes para invitarla a salir con buenos modales y ser presentada ante la sociedad en nuevos dispositivos como la televisión, *tablets PC*, o móviles, ya sea en *blackberrys*, *htcs* o *iPhones*.

Referencias

1. *Media Center Microsoft*
<http://www.microsoft.com/spain/windows/products/windowsvista/features/details/mediacenter.mspx>

2. *Linux Media Center Edition*
<http://www.ubuntu-es.org/index.php?q=node/77922>
3. *Apple Tv*
<http://www.apple.com/es/appletv>
4. *Online Spotlight Microsoft*
<http://www.microsoft.com/WindowsXP/mediacenter/evaluation/onlinespotlight.msp>
5. *Android*
<http://code.google.com/android>
6. *Silverlight*
<http://www.microsoft.com/spanish/msdn/articulos/archivo/010507/voices/bb404300.msp>
7. *Adobe Flex*
<http://www.adobe.com/es/products/flex>

* * *

Gestión de contenidos en videoconsolas

Por **Oskar Calvo**

Si queremos llegar a los salones, creo que sería más inteligente entrar por las videoconsolas; hoy día tanto las consolas de salón (*Xbox*, *Wii*, y *Playstation 2* y *3*) pueden acceder a contenido online. Las videoconsolas portátiles y dispositivos portátiles son el otro gran reto a conseguir.

Está claro que este tipo de acciones se pueden conseguir de diferentes formas, desde iniciativas como las de la *Biblioteca de Muskiz* (es un ejemplo entre varias). Pero sería interesante que los usuarios pudiesen añadir contenidos a las áreas de internet de las diferentes consolas.

La cuestión es: ¿existe alguna herramienta que permita a los usuarios ver su *status* de las bibliotecas u otros centros de información? Y, es más, ¿alguien quiere apostar por crear *APIs* y luchar porque en los entornos de *Xbox*, *Wii* y *Ps* se pueda incrustar esta información?

Si conquistamos estas áreas conseguiremos mucho, porque hoy día no son sólo niños pequeños quienes usan las herramientas de entretenimiento, también padres y madres las utilizan y disfrutan con ellas.

Internet en la TDT

Por **Julián Marquina**

La oportunidad de llegar directamente a las personas hasta el salón de su casa es sin duda la

televisión. A través de ella se podrían ofrecer infinidad de servicios. Y no es así, todavía.

Por qué no hablar del teletexto, ¿dónde se ha quedado su "evolución"? Si fuera un poco más parecido a una página de internet lo usaría más gente.

La evolución de la movilidad de la información esta ahí, en la creación de una televisión realmente con internet, en la cual se pueda acceder a cualquier tipo de información en cualquier momento.

Esto se tendría que haber planteado ya hace unos años para poder incorporar una nueva función a la nueva televisión, la TDT. Todos los hogares van a tener que incorporar un nuevo aparato a sus televisiones y qué mejor oportunidad que ésta para haber aprovechado que toda la gente tuviese acceso a internet y además a través del televisor.

Con referencia al acceso a internet a través de la telefonía móvil, hay que decir que este modo de ver la movilidad de la información ha quedado un poco en *stand-by* dado que los precios por conexión en España son abusivos y muchos de los teléfonos móviles existentes están bastante limitados para ver páginas web. Si fuera un servicio gratuito, toda la gente accedería desde cualquier sitio y a cualquier hora a servicios ofrecidos a través de móvil.

Como siempre, el dinero frena la evolución, pero... sin dinero tampoco habría evolución.

Contenidos multiplataforma

Por **Pablo Lara-Navarra**

Respondiendo a **Oskar Calvo**, efectivamente se puede hacer el acceso a través de la videoconsola, concretamente desde la *Xbox*, que viene con el sistema *Media center* instalado por defecto.

Y a **Julián Marquina** comentarle que efectivamente el *Media center* que comentaba es el que hace de intermediario entre la información y el televisor, por lo tanto, traslada al televisor toda la información para ser gestionada con un mando a distancia.

Por último, quiero indicar que un debate es la conectividad 3G y otro debate es cómo un contenido puede saltar de plataforma. Trabajando con los productos comentados, tipo *Silverlight*, convertimos nuestros contenidos en multiplataforma...

¿Alguien da más para la lectura móvil?