

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA
HERRERA

DISEÑO INTERACTIVO Y MULTIMEDIA DEL IBOOK UCG

Autor.-
Marcelo Neira Crespo

GUÍA
Suleen Díaz Christiansen

ASESOR
Juan De Althaus Guarderas

Trabajo final para la obtención del Título Licenciado en
Diseño Gráfico y Comunicación Visual.

Guayaquil, Noviembre de 2014

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA
HERRERA
UNIVERSIDAD CASA GRANDE**

IBOOK UCG

Autor.-
Marcelo Neira Crespo

Trabajo final para la obtención del Título Licenciado en
Diseño Gráfico y Comunicación Visual.

Guayaquil, Noviembre de 2014.

RESUMEN

Actualmente la forma en la que se aprende y estudia está cambiando en todo el mundo, debido a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Si se compara los métodos tradicionales de aprendizaje, hoy en día existen varias herramientas que hacen que la comunicación sea cada vez más rápida y el aprendizaje cada vez más fácil de adquirir.

El objetivo del proyecto es desarrollar un libro electrónico (*iBook*) de contenido académico para los alumnos de la Universidad Casa Grande (UCG) de la ciudad de Guayaquil. También se determina la estructura, diseño del producto, contenido y costos de desarrollo del producto para finalmente pueda ser posible la introducción del producto final dentro de los procesos de aprendizaje de la institución mencionada anteriormente.

Para lograr estos objetivos, ha sido muy importante la investigación de mercado, enfocada en el uso y los costos del proyecto *iBookUCG*, se ha utilizado una metodología de investigación cualitativa con herramientas como grupos focales y entrevistas a profesores y alumnos de la Universidad Casa Grande y a estudiantes de distintos colegios de la ciudad de Guayaquil.

Ha sido de gran importancia analizar el mercado meta al que el proyecto se propone llegar, la tendencia de uso de tecnología en su método de estudio y realizar una evaluación comparativa de los posibles competidores del producto.

Finalmente, se puede concluir que el proyecto será exitoso debido a la familiarización que la nueva generación de alumnos tiene con el uso de las tecnologías de vanguardia en su vida cotidiana, en su carrera académica y profesional. Adicionalmente será un gran beneficio para la institución, vender el producto con fines académicos a sus estudiantes, esto motivará a otras instituciones a involucrarse con este nuevo formato de aprendizaje y enseñanza.

ABSTRACT

Nowadays, the way we study is changing around the world due to the Information and Communications Technology (ICT). Comparing to the past studying methods, today there are many tools and applications that make communication faster and the knowledge easier to achieve.

The goal of this project is to develop a digital book (*iBook*) with academic content for the students of Universidad Casa Grande (UCG) of Guayaquil. Also, to determine the structure, design of the product, subject content and costs of this Project, and finally to

introduce the final product into the studying method of the mentioned institution.

To achieve these goals, it has been very important to make a marketing research concerning the use and costs of iBooks, using research methodology such as focus groups and interviews to high school and college students.

It has been very important to analyze the target market to which the iBook is addressed, its trends to use technology in their studying methods and benchmarking of the competitors. The research and financial results that the researchers obtained have been positive.

Finally, it can be concluded that the project would be successful, due to the familiarization that the new generation of students have with the use of technologies in their everyday lives, academic and professional career. Also, it would be beneficial for the university to sell the product for academic purposes to their students and, as well, motivate to other institutions to get involved in this new format of knowledge and teaching methods.

ÍNDICE

1. Introducción	9
2. Antecedentes	10
3. Problema	13
4. Justificación	13
5. Conclusiones Estratégicas	15
6. Objetivos del Proyecto	16
6.1 Objetivo General	16
6.2 Objetivos Específicos	15
7. Resumen del Proyecto	17
8. Evaluación del Proyecto	28
8.1 Metodología	28
8.2 Herramientas	28
9. Muestra	30
10. Resultado de la Evaluación	35
11. Conclusiones y Recomendaciones	36
12. Reflexión Personal	37
13. Referencias	39
14. Tablas	46
15. Capturas de pantalla de <i>iBookUCG</i>	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados y Escala de puntuación para determinar la materia más idónea para el *iBook* Página 46

Tabla 2. Benchmarking de precios de *iBooks* del área de lengua en el mercado Página 46

1. Introducción

Es evidente que vivimos en un mundo de constante cambio y que los métodos y recursos del pasado deben ser renovados y alineados a la realidad de los estudiantes. A nivel educativo, se pueden rediseñar los métodos de aprendizaje actuales gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), las cuales se han convertido, con el paso del tiempo, en herramientas que forman parte de la vida cotidiana de las personas. Sus múltiples funciones ayudan tanto a nivel personal, como educativo; sobre todo en los jóvenes de la actual generación. Si bien para algunos grupos, el proceso de cambio en los métodos de aprendizaje es un desafío del siglo XXI, para otros es una herramienta que supone una gran alternativa para renovar sus recursos y migrar sus contenidos educativos al formato digital e interactivo.

El libro digital ha comenzado a representar una herramienta indispensable para la práctica docente del siglo XXI, no sólo como recurso para la introducción de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también, para dar respuesta a las expectativas de una nueva generación nativa en el uso de nuevas tecnologías (Sanz, 2013). En el Ecuador, ya se ha dado paso al uso de estas tecnologías y, principalmente en el campo de la educación. Según el Ministro de Educación Augusto Espinosa, en una charla sobre las nuevas reformas en las Unidades Educativas del Milenio “Los estudiantes podrán llevar los celulares a los centros educativos y los docentes recibirán laptops con internet.” (Espinosa, 2014). Según Adell (1997)

las nuevas tendencias digitales no sólo han afectado la forma en que los jóvenes consumen información, sino también su método de estudio.

La Universidad Casa Grande (UCG), reconocida a nivel nacional e internacional por su metodología pedagógica innovadora, ha incorporado a su sistema de enseñanza la herramienta *Moodle* y se encuentra abierta a proyectos innovadores para mejorar el aprendizaje de los estudiantes fomentando el uso de las TICs en el ámbito académico.

2. Antecedentes

Desde hace aproximadamente un cuarto de siglo, según Hess (1997) se inició la incorporación de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), primero en los países industrializados y posteriormente en otros con grados de desarrollo menores. Las TIC han sido definidas como sistemas tecnológicos mediante los que se recibe, manipula y procesa información, y que facilitan la comunicación entre dos o más interlocutores (CEPAL, 2003). Se ha señalado que las TIC constituyen herramientas fundamentales para facilitar el acceso al conocimiento y potenciar las capacidades de innovación de los países de América Latina y el Caribe, y así lograr que éstos puedan integrarse plenamente al mundo globalizado (Hopenhayn y Ottone, 2000).

Las TIC han cambiado el típico esquema de enseñanza. “Algunos autores han propuesto que la aplicación de las TIC en los procesos de enseñanza ha llegado a suponer un cambio en el paradigma educativo, puesto que los alumnos han ganado responsabilidad y participación en su propio proceso educativo y a la vez, han roto la estructura altamente jerarquizada y aglutinada en la figura de profesores” (López-Meneses & Martín Sánchez, 2009). Es por esto que en el Ecuador la Normativa que define los nuevos lineamientos de la educación superior, fomenta el uso de las mismas y que éstas sean integradas en el sistema de educación de tercer nivel. Para conocer los procesos de aprendizaje de la universidad, se realizó un análisis mediante encuestas realizadas a los alumnos dentro de la UCG, como parte de estos procesos de aprendizaje, existe una herramienta tecnológica denominada *Moodle*, la cual fue implementada para ser utilizada por docentes y alumnos. Se encuentra que la herramienta no es utilizada a diario es por eso que no forman parte del método de enseñanza y finalmente no es aprovechada al máximo por el poco conocimiento del personal docente y alumnado sobre los beneficios que esta plataforma ofrece, en adición al miedo que significa realizar un cambio en los métodos de aprendizaje hacia un nuevo método innovador.

Con el desarrollo de la tecnología y la aparición de los nuevos métodos de aprendizaje, se han creado nuevas herramientas educativas, una de ellas es la aplicación *iBooks* desarrollada por la

marca Apple. Esta fue una de las aplicaciones que vino de la mano del primera *tablet* de la misma marca llamada *iPad*. Posteriormente llegó la versión mundial para su uso en otros dispositivos de la marca Apple. Esta herramienta tiene como objetivo descargar libros digitales que permiten al usuario interactuar con el contenido. Esta aplicación facilita el aprendizaje y la comprensión debido a la interactividad que la aplicación permite, haciendo a su vez más palpable lo que consume, según indica la marca Apple, propietaria de la herramienta. El 21 de enero de 2014, Apple anunció que *iBooks* se está extendiendo hacia nuevos continentes como Asia, América Latina, Europa y otros lugares por todo el mundo. *iBooks* lleva libros de texto *Multi-Touch* con contenido dinámico, actual e interactivo a docentes y estudiantes en 51 países que ahora incluyen a Brasil, Italia y Japón.

En el ámbito local, según los resultados obtenidos por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) en 2013; se muestra que el acceso a internet en el país, desde los hogares, es de un 28,3%. Mientras que el 18,1% de estos hogares tienen acceso a las TIC, las cuales implican: televisores a color, equipos de sonidos, DVH, VHS y computadoras de escritorio o portátiles. Durante el 2013, el 31,7% de usuarios de Internet utilizó la herramienta con fines educativos y de aprendizaje lo que muestra, el nivel de relevancia que el Internet ha tenido dentro del ámbito de la educación en el Ecuador.

3. Problema

Considerando que parte de los avances tecnológicos en el ámbito educacional, en el mundo y en el Ecuador, se orientan sobre la base de las Técnicas de Información y Comunicación (TIC), la Normativa de Educación Superior y la Ley Orgánica de Educación Superior estimulan su innovación y su uso en el sistema educativo.

Por esto, los estudiantes de la UCG aprenden según lo indicado, en las tendencias de uso y consumo de medios digitales, debido a que los profesores le dan poco uso a la herramienta *Moodle* y que, por falta de conocimiento y de tiempo, no han indagado en nuevas herramientas educativas. Como consecuencia, se evidencia que la universidad no cuenta con un recurso académico apoyado adecuadamente en las TIC que se adapte a las formas de consumo de información y comunicación del alumnado y que, además, se adicione a las estrategias de la innovación pedagógica, descritas en la visión de la institución.

4. Justificación

El estudio de este proyecto toma relevancia debido a que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han sido utilizadas desde 1980 y en el Ecuador solo el 31,7% de la población las utiliza. Existen países como Canadá, Estados Unidos y de la Unión Europea que nos llevan mucha ventaja en el uso de las TIC en la educación y el Ecuador aún está en vía de desarrollo e

implementación en este ámbito, y como prueba de ello, las leyes ecuatorianas están impulsando el desarrollo tecnológico en la educación, empezando con el uso de los *smartphones*, laptops y demás aparatos para el uso dentro de las aulas, tanto para alumnos como para profesores.

Otra variable que aporta relevancia al proyecto es la tendencia del *hiperconsumo*, en la información y la educación, enunciada por Lipovetsky, Scolari y Castell, que coincide con los hábitos de consumo tecnológico de los estudiantes de la UCG. Los alumnos de la UCG tienen acceso a información académica y herramientas de estudio a través de medios digitales y conocen los usos de los libros electrónicos, los implementan en su vida diaria y están dispuestos a pagar por ellos. La única barrera a considerar es que los profesores manifiestan que, entre los desafíos para utilizar herramientas interactivas como los *iBooks*: son el tiempo, el miedo al reemplazo de los docentes y la falta de conocimiento sobre sus ventajas y beneficios en el ámbito educativo.

Este proyecto aporta a la comunidad estudiantil y docente debido a que es un material de estudio que aporta al desarrollo de esta colectividad. *iBooks* es una herramienta educativa-tecnológica que se adapta a las formas de consumo informativo de sus estudiantes. Se vincula directamente entre el alumnado y los profesores quienes lo podrán utilizar para reforzar el conocimiento en el aula.

Indirectamente se vincula con otras universidades que podrían implementar proyectos similares.

5. Conclusiones estratégicas

- El desarrollo de un libro electrónico o *iBooksUCG* que aporte a la comunidad estudiantil y de profesores, debe ser complementario a la clase, mas no reemplazará la presencia o función del profesor. Es una herramienta de trabajo tanto para el alumno como para el profesor.
- Para persuadir a los profesores, que aún se sienten inseguros o que le temen al cambio, se debe aclarar que los *iBooksUCG* no reemplazarán el contenido de sus asignaturas ni su presencia física en las aulas.
- Se podrá actualizar el contenido constantemente y se dará el crédito a quien aporte con su material de autoría.
- En las encuestas realizadas a los alumnos, una mayoría representativa mencionó saber qué es un *iBook* y saber cómo usarlo; es decir, la herramienta no resultará extraña y lejana para las habilidades los alumnos.
- El mercado objetivo usa como canal más recurrente los digitales, por lo tanto, un libro digital ingresaría de forma natural a sus prácticas de estudio.
- Por consiguiente, es acertado crear un libro digital con contenido académico para los estudiantes de la Universidad Casa Grande (UCG).

6. Objetivos del Proyecto

6.1 Objetivo General

- Desarrollar un libro digital que sirva como herramienta académica de soporte para los alumnos de la Universidad Casa Grande.

6.2 Objetivos Específicos

- Conocer qué materias están disponibles y son aptas para ser publicadas y evaluadas por el profesor y por la Universidad.
- Determinar la estructura más adecuada para la creación del *iBookUCG*.
- Definir el formato más atractivo y práctico del *iBookUCG* para los estudiantes de la Universidad Casa Grande (creación de los *widgets* apropiados para el diseño del *iBook*).
- Determinar las formas de implementación necesarias para el desarrollo del *iBook*; como: costos, tiempos, formas de cobro, normativas de protección intelectual y requisitos solicitados por la marca propietaria, *Apple*.

7. Resumen del Proyecto

Previo a la creación de la primera edición del *iBookUCG*, se seleccionó el material y el contenido a publicar. Para seleccionar la asignatura a publicar en el *iBook* se realizó una ficha de comparación, la cual determina la materia más apropiada en base a una puntuación que se establece según los siguientes criterios: cantidad de paralelos, cantidad de profesores que imparten la materia, material disponible por el profesor, modo de participación del profesor, naturaleza de la materia e idioma.

Según el Departamento de Admisiones de la Universidad Casa Grande, las materias deben tener mínimo 25 alumnos para ser abiertas. Es por eso que el primer filtro de selección fue escoger las materias con mayor número de paralelos, dando como resultado las materias de interfacultad. Después de eso se sometió a las tres clases seleccionadas: Lengua I, *Professional presentations* y Metodología de la Investigación, a una escala de calificación para determinar cuál era la más apta para la realización del proyecto.

La materia con la puntuación más alta es la escogida para el trabajo de desarrollo. Para este estudio, la materia con la mayor puntuación resultó la de Lengua I (ver Tabla 1).

Posteriormente, para definir la estructura, formato y diseño del *iBookUCG* se trabaja en una estructura que permite definir las necesidades, requerimientos y características del producto con la finalidad de obtener un producto funcional. Como parte del plan de mercadeo del producto se elabora un análisis de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas (FODA) del prototipo del *iBook*, donde se descubren muchos beneficios del producto tales como: facilidad de edición y actualización, es portátil, rápido alcance de los usuarios, contenido simplificado de las materias, recurso digital que permite interactividad. Como oportunidad, el uso del producto es apoyado por las Técnicas de Información y Comunicación (TIC), es una fuente de ingreso para la Universidad, crecimiento del mercado tecnológico. Como debilidades se encuentra que se requiere conocimiento mínimo de tecnología presente en los dispositivos compatibles con la aplicación *iBooks*, para descargar los libros electrónicos en esta plataforma se requiere necesariamente conexión a internet, los libros electrónicos se adquieren solamente desde la aplicación *iBooks* de la marca Apple. Finalmente como amenazas se encuentran los productos sustitutos, la competencia y la piratería.

Además, se realiza una segmentación del mercado de la siguiente manera: Actualmente la UCG cuenta con 1.367 estudiantes de los cuales se ha dividido el mercado basado en aspectos demográficos y psicográficos, en función a los beneficios del proyecto. De esta manera el mercado meta para el *iBookUCG* de

Lengua I son los estudiantes de la Universidad Casa Grande (UCG) de primer año de carrera o que se encuentran realizando el pre-universitario, que utilizan medios tecnológicos como herramienta para sus estudios y que tengan en su malla curricular la materia de Lengua I, quedando así un mercado meta de 397 estudiantes, que de acuerdo al reporte brindado por el departamento de admisiones de la institución, son los estudiantes que cumplen los requisitos antes expuestos.

Se considera aplicar la estrategia de diferenciación para posicionar el *iBook* como una herramienta de estudios interactiva, debido a que es el único libro digital interactivo dirigido a estudiantes universitarios. La estrategia de diferenciación permite ofrecer un producto que el mercado perciba como único y por tanto esté dispuesto a pagar un precio por adquirirlo. Se busca que el mercado meta diferencie el producto por la interacción y contenido que este ofrece.

El *iBookUCG* de Lengua I es un libro digital que sirve como herramienta de apoyo para cursar dicha materia, la misma que contiene información académica, contenidos audiovisuales y pequeñas aplicaciones (*widgets*) que permiten interactuar a través de ejercicios, videos, juegos, entre otros. El *iBookUCG* puede ser visualizado de manera horizontal (*landscape*) o vertical (*portrait*) y cuenta con 9 capítulos de contenido teórico bajo el asesoramiento de

la profesora de Lengua I, Mgtr. Sandra Guerrero, de la Universidad Casa Grande.

Los atributos de la marca son su practicidad, interactividad, modernidad y la ventaja de implementar un lenguaje y diseño empático para el consumidor. Su beneficio es intangible/emocional debido a que lo que otorga al consumidor es conocimiento y facilidad de aprendizaje. La personalidad de la marca se la describe como sencilla, ya que solo muestra lo necesario e importante; es amigable con el usuario debido a su tono de redacción y simplicidad del contenido; alegre, porque se puede tener un momento ameno mientras se obtienen nuevos conocimientos; proactivo porque invita a conocer e ir más allá por medio de sus herramientas interactivas y multimedia; inteligente porque tiene un vasto conocimiento de diversos temas y cultura general; y moderno porque se mantiene siempre actualizado.

Para el diseño de la marca se han considerado los siguientes aspectos: El isotipo se creó en base a la forma de un libro visto desde una perspectiva invertida y añadiendo un triángulo en la parte inferior de la ilustración del libro, para de esta forma convertir el ícono del libro en una nube de diálogo utilizada actualmente en las interfaces de mensajería instantánea, de esta forma se logra un concepto de un libro interactivo. Se utilizó la tipografía *Avenir* en la palabra *iBooks*, dándole una imagen sólida, pero a la vez de apariencia fresca y amigable con un aspecto armonioso que funciona tanto en textos

como en títulos. Finalmente, para las siglas UCG se utilizó la tipografía *Trajan Pro*, la misma utilizada por la UCG, esto con el fin de no perder la conexión con la institución. El Color de la marca es cian, el cual se complementa con el color institucional naranja utilizado por la UCG, con el objetivo de revivir el sentido de aprendizaje en los alumnos, al darle al *iBook* una identidad propia, pero no alejada de lo ya establecido por la institución. Cada una de las fases para la creación del logo fueron diseñadas con la respectiva esencia de alumnos, maestros y operarios de la universidad, se unió cada una de las partes que simboliza la institución y se logró el resultado obtenido.

El estilo de redacción del *iBook* tiene como objetivo lograr que el alumno se identifique y sienta que, quien le enseña, es alguien como él. Por lo tanto, su contenido fue escrito con ideas claras y sencillas. El tono de escritura es amigable y demuestra cercanía con el usuario. El *iBook* es inteligente porque domina la materia, es proactivo porque aprovecha cualquier momento para enseñar por medio de ejercicios y ejemplos, además, es actual y moderno.

El *iBook* de la materia Legua, permite disfrutar del estudio de diversas obras artísticas, culturales y además ejercicios que se relacionan con la asignatura. El contenido de los capítulos, finalmente, es depurado por los desarrolladores del proyecto bajo la asesoría de la profesora Sandra Guerrero Martínez. En la estructura

de cada capítulo, en su formato original, se encuentra el número y título de cada capítulo, seguido hay una introducción al tema señalado y la forma cómo se abordará el aprendizaje del mismo. Por consiguiente, se muestra un ejercicio de abordaje del tema y sus indicaciones. Luego se invita al estudiante a hacer una reflexión de lo aprendido; de esto surge otro tema de aprendizaje dentro del mismo capítulo, para finalmente concluir con los ejercicios. (Ver capturas de pantalla en Anexos)

En cuanto a estructura, la propuesta es hacer uso de un texto introductorio, corto y sencillo que invite al lector a este nuevo aprendizaje, seguido de la explicación de los temas de cada capítulo, en uno o dos párrafos. Los conceptos se complementarán de uno, dos y hasta tres opciones de ejercicios, los cuales quedarán a elección del usuario. Al final de cada capítulo habrá pasos a seguir titulados como “*Tips*” con un ícono que los identifiquen; con la finalidad de que una vez que el alumno ha leído cada concepto y lo ha puesto en práctica, repase de forma estructurada todo lo que hizo a lo largo del capítulo.

Finalmente, luego de tener una estructura y delimitación del trabajo, se redacta cada capítulo bajo los parámetros antes mencionados. El equipo de redacción desarrolla cada capítulo y posteriormente se realizan revisiones periódicas para verificar el correcto uso del lenguaje y la línea establecida anteriormente.

Para el diseño interactivo se considera una lectura tradicional, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, con una retícula de 16 campos para el área de texto, márgenes, número de página y pie de página. La retícula también permite organizar los elementos de manera vertical y horizontal, como los íconos, imágenes, videos y los ejercicios interactivos. Se utilizó la tipografía *Avenir Next* con sus versiones *Bold*, *Medium*, *Regular* y *Ultra Light*. Se aplicó *Avenir Next Ultra Light* con 72 puntos para los titulares, *Regular* con 60 puntos para subtítulos, *Regular* con 22 puntos para cuerpos de textos, *Bold* con 22 puntos para textos resaltados y *Regular* con 12 puntos para pie de página. Para el diseño de las ilustraciones de cada capítulo se aplicó el estilo gráfico *Flat Design* (Diseño plano), denominado así por la carencia de elementos decorativos y por ser esta una técnica de ilustración utilizada en las interfaces de las plataformas y medios digitales de vanguardia tecnológica.

Para lograr un diseño interactivo funcional para el proyecto *iBookUCG* y para que sea utilizado como material de apoyo de una materia de nivel superior, es esencial facilitar la comprensión y aportar de forma óptima con el proceso de aprendizaje. Para lograrlo fue necesario tener en cuenta los siguientes factores: la apariencia del *iBookUCG* fue diseñada de forma sencilla, funcional y visualmente atractiva acorde a las tendencias actuales de diseño en medios digitales, en donde el objetivo principal es mostrar información concreta y precisa según lo que se quiere comunicar al usuario.

Adicionalmente se utilizan recursos gráficos como botones o iconos que guían al usuario en la navegación.

Con el fin de integrar todas las herramientas disponibles para potenciar el proceso de aprendizaje, es necesario incluir herramientas interactivas conocidas como *widgets* con el fin de potenciar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Estas aplicaciones son desarrolladas en el programa *iAd Producer* y se incorporan en el *iBookUCG* para ejemplificar la teoría presentada en forma de texto mediante una forma interactiva y moderna, brindando siempre información valiosa sobre definiciones importantes, datos interesantes, entre otros elementos que mejoran el aprendizaje.

Para determinar el precio del *iBook* de Lengua I, se consideró que es un producto tecnológico nuevo dentro de la UCG. La empresa Apple obtiene el 30% del precio final establecido para el producto por cada descarga del libro electrónico. Y por otro lado se realizó una investigación de precios en las dos tiendas de libros electrónicos de libros digitales *iTunes* y *Amazon*. En ambas tiendas encontramos que los libros de pago, de carácter académico, tienen precios desde USD \$0,99, sin tope de precio límite. El libro electrónico más costoso, dentro de la categoría de los libros de la disciplina lingüística, es el libro del autor José Ignacio Hualde, titulado *Introducción a la lingüística hispánica* el cual está valorado en USD USD \$55,49 (ver *Tabla 2*).

Ahora, considerando que la plataforma de *Apple* margina el 30% del valor de cada libro descargado, se obtiene una utilidad por cada libro vendido de USD\$4,89

\$6,99	Precio
\$2,10	Costo
\$4,89	Utilidad bruta por unidad

Por otro lado, para descargar un libro electrónico desde la aplicación *iBooks* de *Apple*, se debe contar con una cuenta de identificación de usuario conocida como ID de *Apple* y poseer una tarjeta de crédito para realizar el pago (si el libro electrónico es de pago). Los estudiantes que no cumplan con estos requisitos deben obtener el ID de *Apple* ingresando a la página web o con cualquier dispositivo que cuente con el sistema operativo de *Apple*, para registrar sus datos y crear una cuenta. Para el alumnado que no cuente con tarjeta de crédito, se propone el uso de las tarjetas pre pagadas *Paykards* del Banco Bolivariano, las cuales pueden ser utilizadas para realizar compras en Internet en los comercios afiliados a VISA. Los usuarios no podrán usar la tarjeta para recibir fondos de transferencias de otros bancos, ventas de comercio electrónico ni créditos ganados en aplicaciones. La *Paykard* servirá como tarjeta de crédito para descargar el *iBookUCG*. Cuando el alumno o su representante se acerque a cancelar el valor de la materia en el departamento de Finanzas de la institución, se le entregará la tarjeta con el monto

predeterminado para la compra del *iBook* de Lengua I. Se propone una alianza con el banco para que esta tarjeta pueda ser adquirida por los estudiantes de la UCG. El beneficio para el banco es el de un potencial cliente, mientras que el beneficio para la UCG es de asegurar la descarga del libro electrónico.

Para comunicar el lanzamiento del producto y los beneficios del mismo, se realizan estrategias que incluyen medios tradicionales y digitales. Entre los medios tradicionales, se comunica por medio de carteleras, pasillos y banners en los espacios permitidos dentro de la institución. Entre los medios digitales, se comunica por medio de la página web de la Universidad Casa Grande (UCG) y en redes sociales por medio de la cuenta oficial de la UCG.

Para implementar un *iBook*, se deben cumplir requisitos para el registro de derechos del autor en el Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI) y también obtener un número de identificación editorial denominado *International Standard Book Number (ISBN)*. El ISBN se realiza por internet en la página web www.celibro.org.ec, donde se ingresa por medio de una cuenta en este portal para luego registrar los datos de la publicación y de sus desarrolladores como: autores, editores y/o adaptadores; luego de ingresar los datos, el portal arroja un código de solicitud el cual sirve para realizar el depósito o transferencia bancaria para el pago de este número de identificación editorial. También, se deben cumplir los requisitos de Apple, cuya

plataforma permite subir, sin costo, libros a la tienda de libros electrónicos *iBooks*, los cuales pueden ser descargados de manera gratuita o pagada. Para vender el *iBookUCG* se debe crear una cuenta de libros de pago en la plataforma mencionada anteriormente.

Para el análisis financiero de este proyecto se utiliza el Valor Presente Neto (VAN), el cual muestra en el momento actual, el valor de los flujos de dinero de la empresa utilizando una tasa de descuento del 12% y la Tasa Interna de Retorno (TIR), la cual representa la rentabilidad porcentual del proyecto, tomándose en cuenta los flujos anuales del dinero, para luego compararlo con la tasa de descuento. Los ingresos se proyectan en base al porcentaje de crecimiento histórico de alumnos nuevos de los cuatro últimos años. en cuanto a los gastos se consideró el 30% que retiene Apple por la cada descarga del producto final, el gasto administrativo equivalente al 20% de la venta y, de acuerdo al mismo escenario, se considera que ninguno de los estudiantes posee tarjeta de crédito.

Se obtiene como resultado de los indicadores que, en un periodo de 5 años se proyectan los siguientes valores: el VAN es de USD \$917,59 y una TIR de 19%, por lo que se acepta el proyecto como rentable. Se debe tomar en cuenta que en caso de que la UCG decida implementar el proyecto, este equipo de trabajo entregará listo el *iBook* para ser subido a la plataforma, cubriendo de esta manera el 99,30% de la inversión inicial. La Universidad Casa Grande deberá

asumir los trámites para proteger la propiedad intelectual del proyecto y establecer los lineamientos de derechos de autor.

8. Evaluación del Proyecto

8.1 Metodología

La metodología empleada en este estudio fue un enfoque mixto cualitativo. El enfoque cualitativo ayudará a definir las preguntas adecuadas de la investigación y poder interpretarlas de mejor manera. Además, ayuda a definir las preguntas para las entrevistas y el grupo focal a efectuarse y así lograr un entendimiento integral de la propuesta a desarrollar. Este enfoque ayudará a definir qué y cómo es la propuesta desarrollada para luego describirlo y entenderlo.

8.2 Herramientas

Como herramientas de investigación y evaluación se utilizaron las entrevistas, el grupo focal y una mesa de trabajo con docentes de la UCG.

Entrevistas: Se realizaron entrevistas a siete profesores de la Universidad Casa Grande para conocer la percepción y aceptación de herramientas digitales como los libros electrónicos dentro del proceso de enseñanza a los alumnos de la institución. Los resultados muestran que para poder mejorar el proceso de enseñanza es necesario utilizar herramientas tecnológicas, ya que una de las necesidades más

importantes de los docentes es el intercambio de información digital y la comunicación con sus alumnos. La herramienta disponible para los docentes de la UCG es la plataforma *Moodle*, la cual no es utilizada por la falta de conocimiento sobre su funcionamiento y beneficios que la plataforma ofrece, lo cual apunta a el producto final del proyecto *iBookUCG* como una nueva herramienta para mejorar los métodos de aprendizaje en la institución. Finalmente, los resultados de las entrevistas evidencian que existe miedo de parte del personal docente a que una nueva herramienta dentro del aula de clases pueda reemplazarlos.

Grupo Focal: El producto final *iBookUCG* será testado a un grupo de alumnos de la Universidad Casa Grande y alumnos de varios colegios con el objetivo de descubrir cuáles son sus hábitos de estudio y cómo utilizan las herramientas digitales para fines académicos.. El grupo focal será apoyado con una ficha de preguntas de apreciación sobre el *iBook* y la usabilidad de los *widgets*. El resultado de este grupo focal evidencia que el *iBook* es considerado por los participantes de la entrevista como una herramienta útil para el proceso de aprendizaje de una materia en particular, en este caso la materia de Lengua I en la Universidad Casa Grande.

Mesa de trabajo: Se realizó una mesa de trabajo en la que participaron cinco profesores de la institución como parte de la

evaluación y revisión del desarrollo del proyecto con el fin de revisar el trabajo realizado para poder emitir comentarios, observaciones, indicaciones y recomendaciones del producto final y sobre el trabajo de investigación, esta mesa de trabajo se efectuó en la Universidad Casa Grande. Se encontraron varias observaciones valiosas que ayudan a determinar detalles sobre la propiedad intelectual del libro electrónico y la importancia que el *iBook* especifique en su contenido que será un libro electrónico con fines educativos desarrollado por alumnos para los alumnos de la UCG.

9. Muestra

El *iBook*UCG fue testeado mediante dos grupos focales realizado por separado, en uno de ellos participaron 8 alumnos de tres colegios diferentes de la ciudad de Guayaquil: 4 alumnos del Colegio Alemán Humboldt, 1 alumno del Colegio Bellavista, 3 alumnos de la Unidad Educativa Javier, de edades entre 16 y 18 años. El segundo grupo focal se realizó con 5 alumnos de primer año de la Universidad Casa Grande de distintas facultades (1 Comunicación, 2 de Administración, 1 de Redacción, 1 de Ciencias Políticas). La técnica a utilizar fue la de grupo focal, apoyado de una ficha con preguntas de apreciación. Los temas a abordar fueron:

- Diseño de la marca: colores, logotipo, tipografía.
- Usabilidad de los *widgets*.
- Diseño de interfaz, línea gráfica y usabilidad del *iBook*.

- Capacidad de síntesis y claridad en la redacción del contenido.
- Estilo de redacción y referencias culturales.
- Percepción del producto como una herramienta interactiva, precio y promoción.

El presente trabajo analizará únicamente el tema de “Usabilidad de los *widgets* en los *iBooks*”, para lo cual se han desarrollado los siguiente temas:

- Defina que es un *widget*
- Opinión que tienen los participantes sobre los *widgets* dentro de cada capítulo
- Utilidad los *widgets*
- El propósito que cumplen los *widgets* dentro del *iBook*
- Herramientas interactivas que los participantes agregarían al producto final
- Propuestas de herramientas adicionales para mejorar el aprendizaje y entendimiento de cada capítulo de *iBookUCG*

Los integrantes del primer grupo focal realizado a los 8 estudiantes de sexto curso de colegio fueron:

- Efrén Piedra, 17 años, Colegio Javier
- Andrea Manzano, 17 años, Colegio Alemán
- José Pincay, 17 años, Colegio Javier
- Eduardo Meléndez, 18 años, Colegio Alemán
- Karla Ponce, 17 años, Colegio Bellavista
- Mathias Witte, 17 años, Colegio Alemán

- Lucas Neira, 18 años, Colegio Alemán
- Duncan Wong, 16 años, Colegio Javier

Se inició pidiendo a los participantes que definan el significado de la palabra *widget*, la respuesta de todos los participantes del grupo focal fue que no tenían conocimiento sobre este término, por lo cual no pudieron elaborar una definición. Es por eso que se hizo una breve explicación sobre la definición de la palabra *Widget*: “Los *widgets* que están dentro de cada capítulo, son las funciones que nos ayuden a entender como herramientas interactivas adicionales que se las puede utilizar para diferentes cosas, dependiendo de cada capítulo”. Efran Piedra, del Colegio Javier.

A continuación se desarrollan las preguntas que se efectuaron durante este encuentro:

Opinión que tienen los participantes sobre los *widgets* dentro de cada capítulo

Mathias: A mí me parece que están muy bien, ayudan apoyan y te ayudan a entender más el tema sin distraerte. Te ayudan a la comprensión.

Defina que es un *widget*

Lucas: Los cuadros con los que puedes interactuar.

Mathias: Los extras del mismo libro, las aplicaciones dentro del libro.

Entrevistador: ¿Serían las aplicaciones o los videos, las canciones o los ejercicios?

José: Los ejercicios o las herramientas que hay en el libro.

Herramientas interactivas que los participantes agregarían al producto final

José: Al cerrar, sería más fácil cerrarlo aplastando en cualquier lugar.

Karla: Me pareció que están bien porque explican las cosas básicas de los capítulos como que refrescan lo que ya sabías, entonces está bien, porque las definiciones no son tan complejas, y los *widgets* te ayudan a refrescar las cosas que ya has olvidado con el pasar del tiempo, y entendemos nuevamente de qué se trata.

Para el segundo grupo focal efectuado a estudiantes de universidad de primer ciclo, los integrantes fueron:

- José Marín, Carrera: Comunicación
- Angie Campoverde, Carrera: Administración y Marketing
- Andrés García, Carrera: Administración y Marketing
- Fernando Contreras, Carrera: Redacción
- Diana Villamar, Carrera: Ciencias Políticas

A continuación se desarrollan las preguntas que se efectuaron durante este encuentro:

Definan que es un *widget*:

Los participantes del grupo focal respondieron que no lo conocían por lo que se hizo una explicación sobre el término para poner en contexto el ejercicio.

“...Un widget es como una pequeña aplicación dentro del iBook o alguna otra herramienta que nos permite hacer cosas, por ejemplo, cada ejercicio es un widget.”

Opinión que tienen los participantes sobre los *widgets* dentro de cada capítulo

Diana: Si está muy claro, porque te dice “ejercicio de aplicación” y sabes que tienes que tocar el botón, si está fácil

Se consideran útiles las herramientas interactivas dentro de los capítulos del *iBook*

Todos: Si consideran útiles las herramientas presentadas en el *iBook*.

Angie: ¿También hay uno en los *tips* verdad?

Nosotros: Si.

Angie: Eso es interesante porque te da algo más de lo que ya te explica en el tema.

Herramientas interactivas que los participantes agregarían al producto final

Todos responden que no agregarían herramientas adicionales.

10. Resultado de la Evaluación

Los grupos focales nos permitieron la interacción entre el producto y los estudiantes tanto de colegio como universitarios. La mayoría no sabía lo que es un *widget*, pero finalmente todos

entendieron cuál es el uso del libro electrónico y el uso de los *widgets* (herramienta interactiva) que se encuentra en cada capítulo.

La mayoría de los integrantes definió al *widget* como una herramienta para entender mejor lo que se está estudiando en el *iBook* y también como una forma de recordar lo que ya se ha ido estudiando en el contenido del *iBook*.

Finalmente no le agregaron nada más a la aplicación y afirmaron que es simple y fácil de utilizar.

11. Conclusiones y Recomendaciones

- Los recursos de aprendizaje necesitan renovarse conforme los avances de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), ya que, dentro de los hábitos de los estudiantes actuales incluyen los canales digitales de forma recurrente; pero, sin dejar a un lado los métodos tradicionales como periódicos, revistas científicas, libros impresos.
- No es nuevo para los jóvenes de la nueva generación lo que es un libro electrónico y para qué sirve, sin embargo, algunas aplicaciones como los *widgets* sí son nuevos para la mayoría.
- El *iBookUCG* trae consigo fortalezas como los recursos audiovisuales y digitales para la interactividad con el usuario, mientras una debilidad es que solo puede ser adquirido por la aplicación *iBooks* de la marca Apple.
- El libro electrónico es complementario a la clase de la materia de Lengua I y no reemplaza al profesor ni a su pensum académico.
- En base al grupo focal se concluye que la aplicación de los *widgets* (herramienta interactiva) es muy útil y aceptada dentro de cada capítulo del *iBook* para mejorar la comprensión de lo que se está estudiando.
- Se recomienda emprender este proyecto en base al análisis financiero en donde se obtuvo un Valor Actual Neto de \$ 917,59 y una Tasa Interna de Retorno de 19% y según el resultado de los grupos focales, el precio establecido para el *iBook* es adecuado.

- Luego de un periodo de prueba con el primer *iBook*, se recomienda efectuar otros más para otras materias.

12. Reflexión Personal

Mi participación en el presente proyecto de desarrollo de un *iBook* para la Universidad Casa Grande y de la usabilidad de los *widgets*, me ha sido de mucho beneficio como parte de mi aprendizaje estudiantil y profesional en un ámbito nuevo como lo es el desarrollo de un libro digital, su diseño, su costeo y la investigación aplicada. Además, del trabajo en equipo e individual para lograr culminar el presente proyecto.

En el proyecto se presentaron varias dificultades debido a que es un tema que se encuentra aún en desarrollo en nuestro país, se convierte en un desafío muy importante que puede trascender en la historia sobre la forma en la que la educación cambia al mismo ritmo del avance de la tecnología. Esto aporta con un gran aprendizaje ya que, para lograr comunicar el beneficio de este proyecto, es necesario encontrar razones y argumentos concretos que aseguren que apoyarse a la tecnología para mejorar nuestros sistemas de educación es una decisión que significa avanzar hacia excelentes resultados.

En este trabajo de investigación aplicado pude emplear y reforzar varios conocimientos recibidos durante mi carrera estudiantil dentro

de la Universidad Casa Grande, tales como Diseño y Comunicación visual, Publicidad, Producción Audiovisual, y los mismos que serán aplicados durante mi carrera profesional.

13. Referencias

Abilene, K. (2006). Civil rights-- Little Rock school integration. Dwight D. Eisenhower Presidential Library. Civil Rights Digital Library (2013,

20 de noviembre última modificación). Recuperado de

http://crdl.usg.edu/cgi/crdl?query=id%3Ade_littlerock&cc=1

Acuerdo Nro. 2013 - 018 SENESCYT. Numeral 2. Artículo 16 (2013).

Adell, J. (1997). Revista Electrónica de Tecnología Educativa, nº7. Edutec.

Recuperado de: http://nti.uji.es/docs/nti/Jordi_Adell_EDUTECH.html

Agencia Pública de Noticias del Ecuador y Suramérica Andes (2013, 1 de

julio). Estaciones del pintor: un recorrido por las obras de Oswaldo

Guayasamín. Agencia Pública de Noticias del Ecuador y Suramérica

Andes. Recuperado de

<http://www.andes.info.ec/es/cultura/estaciones-pintor-recorrido-obras-oswaldo-guayasamin.html>

Amador, J. (2014). *Transmediaciones, nativos digitales y educación*.

Recuperado de:

http://actacientifica.servicioit.cl/biblioteca/gt/GT22/GT22_AmadorJ.pdf

Apple Inc España. (2014). *Aprender con el iPad*. Recuperado de:

<http://www.apple.com/es/education/ipad/itunes-u/>

Apple Inc. (2014). *Create with iBooks Author*. Recuperado de:

<http://www.apple.com/education/create-with-ibooks-author/>

Apple Inc España. (2014). *iBooks Author*. Recuperado de:

<http://www.apple.com/es/ibooks-author/>

Apple Inc. (2014). *iBooks identity guidelines*. Recuperado de:

<http://www.apple.com/itunes/affiliates/resources/iBooksIdentityGuidelines.pdf>

- Apple Inc. (2014). *iBooks textbooks editorial guidelines*. Recuperado de:
<http://www.apple.com/itunes/affiliates/resources/iBooksTextbooksGuide.pdf>
- Apple Inc. (2014). *iBooks textbooks for iPad*. Recuperado de:
<http://www.apple.com/education/ipad/ibooks-textbooks/>
- Apple Inc. (2014). *Interactive magic in every book*. Recuperado de:
<http://www.apple.com/education/ipad/ibooks-textbooks/gallery.html>
- Apple Inc. (2014). *iTunes U courses*. Recuperado 16 de mayo de 2014.
<http://www.apple.com/education/ipad/itunes-u/>
- Apple Inc. (2014). *iTunes U guidelines: Creating your course*. Recuperado de:
http://images.apple.com/education/docs/iTunesU_CourseCreation_1213.pdf
- Arévalo, J. A., Cordon García, J. A. & Gómez Díaz, R. (2011). El libro electrónico en la biblioteca universitaria y de investigación. *Biblios*, (42) 15-35. Recuperado de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16120044002>
- Arévalo, J.; Cordon García, J. y Gómez Díaz, R. La autopublicación, un nuevo paradigma en la creación digital del libro. *Rev. cuba. inf. cienc. salud* vol.25 no.1 La Habana mar.2014. Recuperado de:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2307-21132014000100009&script=sci_arttext
- Baena Extremera, A. y Granero Gallegos, A. (2013). *Utilización del iBook en la enseñanza de contenidos de anatomía en educación*

secundaria. España: SciELO. Recuperado de:

<http://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v31n2/art24.pdf>

Biblioteca Nacional de Chile Memoria Chilena. (2013). Nicanor Parra (1914-). Recuperado de <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-3629.html>

Cisneros-Hereida, D. (2014, 27 de agosto). E-Books y Materiales de

Lectura: El nuevo modelo USFQ. Recuperado de:

<http://noticias.usfq.edu.ec/2014/08/NuevoModeloEBooks.html>

Constitución política del Ecuador, Artículo 16 sección tercera de comunicación e información (2008).

Constitución Política del Ecuador, Artículo 27 sección quinta de educación (2008).

Cortés, K., Valesini, M. Sin fecha. Cien años de soledad: una aproximación

al estudio del tiempo. Revista Científica de la Facultad de Bellas

Artes. Recuperado de

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/19298/Documento_completo.pdf?sequence=1

Cuadros, R. (2005). La escritura y la muerte de Los detectives salvajes de

Roberto Bolaño. Revista latinoamericana de ensayo Crítica.cl.

Recuperado de <http://critica.cl/literatura/la-escritura-y-la-muerte-en-los-detectives-salvajes-de-roberto-bolano>

España Chavarría, C., & Canales García, A. (2013). La utilidad de las TICs para la promoción de aprendizajes en la educación superior. *Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la*

Información, 14(1), 189-227. Recuperado de

http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/9449/9738

Espinosa, A. (2014). Nuevas reformas para unidades educativas del milenio, Colegio Eloy Alfaro. Guayquil, Ecuador

García, L. (2012). *Manual de iBooks Author*. España: observatorio tecnológico. Recuperado de:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-educativo/1069-manual-de-ibooks-author>

Gómez Gonzalvo, F. (2014). Educational innovation through ICTs in the university setting. What do students think of these practices?. *RUSC. Universities And Knowledge Society Journal*, 11(1), 49-60.

doi:10.7238/rusc.v11i1.1657 Recuperado de:

<http://journals.uoc.edu/index.php/rusc/article/view/v11n1-gomez/v11n1-gomez-es>

Guayasamín. (2014). Bibliografía. Recuperado de

<http://www.guayasamin.org/oswaldo-guayasamin/biografia.html>

INEC. (2013). *Tecnologías de la información y comunicaciones (TIC'S) 2013*. Recuperado de:

http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/Resultados_principales_140515.Tic.pdf

INEC. (2014). *1,2 millones de ecuatorianos tienen un teléfono inteligente (Smartphone)*. Recuperado de:

<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/12-millones-de-ecuatorianos-tienen-un-telefono-inteligente-smartphone/>

- Juan-Navarro, S. (1992). Un tal Morelli: Teoría y práctica de la lectura en Rayuela, de Julio Cortázar. *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*. Recuperado de https://www.academia.edu/176660/Un_tal_Morelli_Teoria_y_practica_de_la_lectura_en_Rayuela_de_Julio_Cortazar
- Last.FM. (2013). Yendo De La Cama Al Living. Recuperado de http://www.lastfm.es/music/Charly+Garc%C3%ADa/_/Yendo+De+La+Cama+Al+Living
- Ley orgánica de comunicación, Artículo 4 de Contenidos personales en Internet (2013).
- Ley orgánica de comunicación, Artículo 6 de Medios de comunicación social (2013).
- Ley orgánica de educación superior, Artículo 107 del Principio de pertenencia (2010).
- Malagón Terrón, F. (2010). La cultura-mundo: Respuesta a una sociedad desorientada, Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean (2010). *Mediaciones Sociales*, 0(7), 165 - 170. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/MESO/article/view/MESO1010220165A/21144>
- Marcos, N. (2013, 30 de septiembre). De Walter White a Heisenberg, en seis pasos. *Diario El País*. Recuperado de <http://blogs.elpais.com/quinta-temporada/2013/09/breaking-bad-de-walter-white-a-heisenberg.html>
- Marín Díaz, V. & Romero López, M. A. (2009). La formación docente universitaria a través de las TICs. *Pixel-Bit. Revista de Medios y*

Educación, (35) 97-103. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812381008>

Ministerio de Educación. (2012). *UEM en funcionamiento*. Recuperado de:

<http://educacion.gob.ec/uem-en-funcionamiento/>

Moodle. (2014). About Moodle. Recuperado:

[https://docs.moodle.org/27/en/About Moodle](https://docs.moodle.org/27/en/About_Moodle)

Museo Nacional del Prado. Sin Fecha. Galería Online. Recuperado de

<https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/la-familia-de-felipe-iv-o-las-meninas/>

Noticiero Virtual de la Universidad San Francisco de Quito USFQ.

Recuperado de <http://noticias.usfq.edu.ec/>

Reinoso, R. y Tintin, R. (2012). *La Inserción de la Tecnología de la*

Información en los Procesos Educativos Públicos en el Ecuador.

Ecuador: Instituto de Altos Estudios Nacionales. Recuperado de:

[http://iaen.edu.ec/wp-content/uploads/2012/09/La-](http://iaen.edu.ec/wp-content/uploads/2012/09/La-Inserci%C3%B3n-de-la-Tecnolog%C3%ADa-de-la-)

[Inserci%C3%B3n-de-la-Tecnolog%C3%ADa-de-la-](http://iaen.edu.ec/wp-content/uploads/2012/09/La-Inserci%C3%B3n-de-la-Tecnolog%C3%ADa-de-la-)

[Informaci%C3%B3n-en-los-Procesos-Educativos-](http://iaen.edu.ec/wp-content/uploads/2012/09/La-Inserci%C3%B3n-de-la-Tecnolog%C3%ADa-de-la-)

[P%C3%BAblicos-en-el-Ecuadorversion-final.pdf](http://iaen.edu.ec/wp-content/uploads/2012/09/La-Inserci%C3%B3n-de-la-Tecnolog%C3%ADa-de-la-)

Revista Rolling Stone (2014, 27 de agosto). El debut de Soda Stereo

cumple 30 años. Revista Rolling Stone. Recuperado de

<http://www.rollingstone.com.ar/1722145-el-debut-de-soda-stereo-cumple-30-anos>

Rock.com.ar. (1996). Charly García. Recuperado de

<http://www.rock.com.ar/artistas/charly-garcia>

- Rotten Tomatoes. (2011). Pulp Fiction (1994). Recuperado de http://www.rottentomatoes.com/m/pulp_fiction/
- Rotten Tomatoes. (2011). 2001: A Space Odyssey (1968). Recuperado de http://www.rottentomatoes.com/m/1000085-2001_a_space_odyssey/
- Salvador-Dali.org. Sin Fecha. Noticias. Últimos días de La persistencia de la memoria. Recuperado de <http://www.salvador-dali.org/serveis/premsa/noticias/138/ultimos-dias-de-la-persistencia-de-la-memoria>
- Sanz Gil, J. (2013). El libro electrónico educativo: histología práctica con ebooks author. Revista Didáctica, Innovación y Multimedia. Recuperado de <<http://www.pangea.org/dim/revista26>>
- Scolari, Carlos. (2012, 5 de julio). La segunda pantalla - Hipermediaciones. Recuperado el 25 de mayo de 2014, de <http://hipermediaciones.com/2012/07/05/la-segunda-pantalla/>
- Secretaria Nacional de Telecomunicaciones. (2014). *Biblioteca*. Recuperado de: <http://www.regulaciontelecomunicaciones.gob.ec/biblioteca/>
- Sin autor. (2013, 5 de noviembre). Cabildo destina casi \$ 4 millones en tablets para futuros bachilleres de Guayaquil. *El Universo*. Recuperado de: <http://www.eluniverso.com/noticias/2013/11/05/nota/1685421/cabildo-destina-casi-4-millones-tablets-futuros-bachilleres>
- Toledo, M. (2014, 5 de septiembre). Nicanor Parra, los 100 años del legendario creador de la antipoesía. BBC Mundo. Recuperado de

http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2014/09/140422_nicanor_para_chile_crz.shtml

14. Tablas

Tabla 1. Resultados y Escala de puntuación para determinar la materia más idónea para el iBook

ESCALA DE CALIFICACIÓN	Cantidad de paralelos	Cantidad de profesores	Material disponible	Participación	Naturaleza de la materia	Idioma
La materia con la mayor puntuación será la idónea para elaborar el iBook.	Menos de 10: 1	Más de 6 profesores: 1	Sin material disponible: 1	Participación pasiva: 1	Práctico y constantemente actualizable: 1	Inglés: 1
	10 a 12: 2	4 a 5 profesores: 2	Material escaso: 2		Más práctico que teórico: 2	
	13 a 14: 3	2 a 3 profesores: 3	Material semi completo: 3		Más Teórico que Práctico: 3	
	Más de 15: 4	1 profesor: 4	Material completo: 4	Participación activa: 4	Teórico y práctico por igual: 4	Español: 4
Se llenará según el profesor que ofrezca más horas de participación. Los valores de la escala se determinaron según la información proporcionada por la UCG. Las materias fueron seleccionadas por ser interfacultad y tener el mayor número de paralelos.						

Fuente: Departamento de Admisiones de la Universidad Casa Grande.

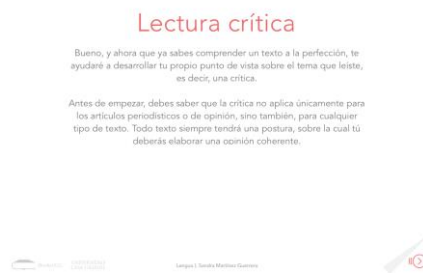
Tabla 2. Benchmarking de precios de iBooks del área de lengua en el mercado

Autor	Precio	Libro
Guadalupe Vales	\$ 22,00	Composición, proceso y síntesis
Manuel Casado Velarde	\$ 12,46	El castellano actual: usos y normas
José Ignacio Hualde	\$ 55,49	Introducción a la lingüística hispánica
Gonzalo Martin	\$ 24,09	Curso de redacción
Real Academia Española	\$ 23,55	Nueva gramática de la lengua española
Ana Maria Kaufman	\$ 20,98	Leer y escribir: el día a día en las aulas
Anthony Weston	\$ 19,99	Las claves de la argumentación
David Tuffley	\$ 0,99	Guide to effective report writing
Jossey Bass	\$ 19,23	Building academic language
Andrea Lunsford	\$ 30,12	Easy writer

15. Capturas de pantalla del iBookUCG



9.1 Título: Titular e ilustración del tema a desarrollar en el capítulo.



9.2 Introducción al tema: Definición concreta para iniciar la explicación del tema.



9.3 Contenido: Desarrollo del tema de forma sencilla y precisa.



9.4 Página de ejercicios: Actividades y widgets para mejorar el proceso de aprendizaje del tema.



9.5 Tips: pagina dedicada a la presentacion de un widget con “tips”, información adicional que ayudará al usuario a aplicar lo aprendido en cada capítulo.