Aplicación multiplataforma de compra y gestión de libros electrónicos.

Andrés García Payá y Alexis Willy Andía Rosales

# **Resumen**

Esta aplicación constara de una versión de PC y una versión móvil. Ambas versiones tendrán funciones similares. Ambas versiones están planteadas para ser usadas de forma independiente la una de la otra. Ambas versiones constarán de una tienda online desde donde se podrán comprar nuevos libros y la biblioteca del usuario, desde donde se podrán añadir a la misma libros que el propio usuario posea, así como organizarla, modificar algunas propiedades de los libros, entre otras cosas.

La diferencia entre la versión de PC y la versión de móvil será que en la primera se podrá también leer los libros que tenga el usuario y manipular la biblioteca virtual del libro electrónico mientras que en la versión de móvil no se podrán llevar a cabo estas dos últimas acciones.

# **Introducción**

La idea de este proyecto surge de una reciente noticia relacionada con Amazon, en la que comentan que la empresa elimina la capacidad de descargarse los libros que tenga uno ya comprados, así como también eliminarlos y o actualizarlos del propio dispositivo. Si bien esto es algo que solo afectaría a los usuarios de Kindle, estos mismos son gran parte del mercado, por lo que puede suponer un problema. Esto también imposibilita a los usuarios de Kindle a acceder a la parte de su biblioteca que pertenezca a Amazon si no disponen de una conexión a internet.

Otra de las razones por las que se escogió el proyecto fue que, como consumidores, nos parecía más cómodo tener todo lo relacionado con el tema en una sola aplicación, así como hacen otros sectores como pueda ser el de los videojuegos, que en PC cuenta con diversas aplicaciones desde no solo se puede comprar el juego deseado sino también desde donde se puede jugar al mismo.

Para solucionar estos problemas se ha optado por

# **Objetivos**

El objetivo de esta aplicación es acercar lo mas posible las ventajas que tienen los libros físicos sobre los digitales y viceversa. Para llevar a cabo ese propósito se ha creado esta aplicación, que cuenta con una biblioteca digital, así como una local, lo que permitirá a los usuarios no solo de sus libros comprados la aplicación, sino que también permitirá almacenar libros sacados de otras tiendas. El usuario no solo contara con los libros, sino que también tendrá la facilidad para modificar ciertas características de estos, así como leerlos en caso de que no se disponga de un libro electrónico.

# **Análisis de contexto**

# **Contexto general**

En el panorama actual del mercado de libros digitales y bibliotecas electrónicas, los usuarios han comenzado a enfrentar limitaciones impuestas por las principales plataformas de distribución, como Amazon Kindle. Recientemente, se ha informado que Amazon ha restringido la descarga, eliminación y actualización de libros ya comprados, lo que ha generado preocupaciones sobre la verdadera propiedad de los libros digitales y el acceso sin conexión. Este fenómeno ha evidenciado una brecha en la oferta de plataformas que brinden mayor autonomía al usuario en la gestión de su biblioteca digital.

Además, se observa una creciente tendencia hacia la digitalización de contenidos, lo que ha llevado a una mayor adopción de dispositivos móviles y aplicaciones de lectura. Sin embargo, los sistemas existentes suelen estar fragmentados, limitando la capacidad de los usuarios de integrar libros adquiridos en distintas plataformas dentro de una única biblioteca organizada.

# **Motivación del proyecto**

El proyecto surge como respuesta a estas restricciones impuestas por los grandes distribuidores de contenido digital, así como la necesidad de unificar la experiencia de compra, organización y lectura en una sola aplicación. Similar a lo que ocurre en la industria de los videojuegos, donde los usuarios pueden gestionar sus juegos desde una plataforma centralizada, esta aplicación busca ofrecer una solución integral que permita:

* Comprar y gestionar libros digitales desde una tienda en línea.
* Almacenar y organizar libros adquiridos desde otras plataformas o en formato físico mediante digitalización.
* Proporcionar una experiencia de lectura flexible y accesible en la versión de PC.

Esta iniciativa no solo responde a una necesidad del consumidor, sino que también capitaliza la tendencia de autonomía y descentralización en el manejo de contenidos digitales.

* 1. **Público objetivo**

El público objetivo de esta aplicación está compuesto por:

* Lectores digitales frecuentes que desean mayor control sobre sus bibliotecas.
* Usuarios que poseen libros de múltiples plataformas y buscan una solución unificada.
* Personas preocupadas por la accesibilidad y disponibilidad de sus libros sin conexión.
* Estudiantes y profesionales que requieren herramientas avanzadas para la organización de su material de lectura.
  1. **Diferencias y ventajas competitivas**

A diferencia de otras plataformas, esta aplicación se enfocará en ofrecer:

* **Interoperabilidad:** Permitiendo a los usuarios importar libros de diferentes tiendas y dispositivos.
* **Autonomía:** No depender de una conexión a internet para acceder a los libros comprados.
* **Gestión Avanzada:** Posibilidad de modificar metadatos, crear categorías personalizadas y mejorar la experiencia de organización.
* **Versatilidad:** Una versión para PC con funcionalidad completa y una versión móvil centrada en la gestión y compra de libros.
  1. **Conclusión**

Este proyecto busca redefinir la forma en que los usuarios interactúan con sus bibliotecas digitales, ofreciendo un sistema más abierto, flexible e independiente de las restricciones de las grandes plataformas. Con una estructura pensada para la escalabilidad y la accesibilidad, esta aplicación tiene el potencial de posicionarse como una alternativa real para los lectores digitales modernos.

# **Bibliografía**

<https://www.theverge.com/news/612898/amazon-removing-kindle-book-download-transfer-usb>