

## OBRAS LIJD

Clasificación de campos	Nombre del campo	Tipo de campo	Opciones de listados	Criterios del campo
Información básica de la obra	<b>Título</b>	Texto unicode, máx. 100 caracteres	Espacio	Título de la obra sin comillas. Escrito Tipo oración y en idioma original.
	<b>Creador</b>	Texto unicode, máx. 100 caracteres	Espacio	Nombre del creador, si figuran dos o más todos los nombres separados por guion. El creador puede ser persona natural, compañía o editorial. Escrito Tipo oración. Ej. Aaron Reed. En algunos casos no aplica puesto que la obra se publica bajo el nombre de una compañía o editorial. También es importante tener en cuenta que se trata de creador (puede ser escritor, ilustrador, programador, etc.) es la persona o el grupo de personas que ha dado vida a la idea bien sea desde el texto o desde cualquier otro campo. Usualmente se reconoce gracias a los créditos.
	<b>Desarrollador</b>	Texto unicode, máx. 100 caracteres	Espacio	Nombre de la compañía o editorial productora, en algunos casos no aplica porque se trata de una obra creada y desarrollada por uno o varios artistas.
	<b>Año de publicación</b>	Fecha	Espacio	El año de publicación. Como hasta el momento se utiliza una herramienta que ingresa fecha con día y mes, se debe seleccionar siempre el primer día del año de publicación. Ej.: 1/1/2012
	<b>Idioma Original</b>	Listado con opción múltiple	Listado de todos los idiomas incluyendo opción "Lenguas indígenas". Ejemplo formato: Inglés (English) - EN	Idioma en el que fue escrita la obra, en el caso de las obras mudas se tiene en cuenta el idioma de los paratextos.
	<b>Traducida a</b>	Listado con opción múltiple	Listado de todos los idiomas incluyendo opción "Lenguas indígenas". Ejemplo formato: Inglés (English) - EN	Idioma(s) al que se ha traducido la obra, en el caso de las obras mudas se tiene en cuenta el idioma de los paratextos. En caso de no estar traducida se escoge la opción "No traducido".
Información de acceso	<b>Soporte</b>	Listado con opción múltiple	Computador	Se clasifica como soporte de reproducción "Computador" cuando la obra puede ser recorrida en el navegador o descargada como programa para computadora. Un ejemplo son las obras que se podían reproducir en el programa Adobe Flash Player como <i>Bla Bla</i> .

			Dispositivo táctil	Este soporte de reproducción hace referencia a obras que sólo pueden ser leídas en dispositivos táctiles, la mayoría son aplicaciones que requieren descarga y que hacen uso de la tecnología táctil para funcionar. Ej.: BlackBar
			Videoconsola	Teniendo en cuenta que se acepta la literariedad de algunos videojuegos de manera que se incluyen dentro de la categoría de obras LIJD, las videoconsolas también son un soporte de reproducción de estas obras. Ej.: <i>80 Days</i>
	<b>Acceso</b>	Listado con opción múltiple	Pago electrónico	El pago de la obra en dispositivos electrónicos, como las aplicaciones que se compran mediante App Store o Google Play, entre otras. Ej.: <i>Boum!</i>
			Plataforma con inscripción sin cobro	Opciones estatales como bibliotecas digitales son plataformas que requieren inscripción, pero no tienen un costo monetario. Un ejemplo es la Biblioteca Digital de Bogotá la cual da acceso a obras LIJD.
			Plataforma con inscripción y cobro	Se han diseñado editoriales o bibliotecas digitales privadas que, mediante una membresía, se puede acceder a su catálogo de obras LIJD. Un ejemplo es la biblioteca Make Make de la compañía digital Mákina Editorial.
			Plataforma sin inscripción ni cobro	En algunos casos hay plataformas que facilitan el acceso a obras. Un ejemplo es Maguaré, una apuesta del Ministerio de Cultura de Colombia por dar acceso a obras LIJD y materiales digitales para primera infancia.
			Libre	Cuando la obra no requiere ni pago ni inscripción, como las obras de descarga gratis o de reproducción en el navegador. Ej. <i>18 Cadence</i>
			Elegibilidad financiera	Hace referencia a la posibilidad de escoger entre diferentes opciones de membresía, puede ser una opción beta gratis y otra plus de pago. Ej.: <i>Creatures Such as We</i>
			Sin acceso	Cuando la obra ya no tiene la posibilidad de acceso. Se ha decidido dejar las obras de Adobe Flash Player en esta categoría dado que el programa caduca al terminar el 2020.
<b>Aspectos literarios</b>	<b>Origen</b>	Listado única opción	Adaptación de obra literaria clásica	Hace referencia a obras LIJD que son el resultado de la adaptación de obras clásicas de la literatura al medio digital y que necesariamente integra los

				lenguajes del medio para crear la experiencia estética de la obra. Ej. <i>Lil' Red – An Interactive Story</i>	
		Adaptación de obra literaria no clásica		Son adaptaciones de obras literarias que no entran dentro del concepto de clásico. Ej.: Emma Isst	
		Adaptación de obra no literaria		En algunos casos hay adaptaciones de otras formas artísticas diferentes a las literarias, como el caso de <i>El viaje de Alvin</i> , el cual es una adaptación a obra LIJD de una película.	
		Nacida en digital como obra literaria		Es el caso de las obras LIJD que han sido diseñadas desde un inicio en y para el medio digital. <i>En mis sueños</i>	
		Nacida en digital como obra no literaria		Es el caso de las obras que han sido diseñadas en y para el medio digital pero no como obras de literatura, es el caso de la película interactiva <i>Bla Bla</i> .	
		Otro		En este espacio se da la posibilidad de ubicar obras que no corresponden a los campos antes descritos. Hasta el momento no hay una obra que pueda servir de ejemplo, pero parece importante dejar la posibilidad abierta.	
	<b>Tipo de creador</b>	Listado única opción		Artista independiente	Cuando es una sola persona quien ha creado en totalidad la obra. Es el caso de Daniel Merlin Goodbrey creador de la obra <i>Icarus Needs</i> y otras más las cuales ha creado, programado y publicado él mismo.
				Grupo de artistas independientes	Cuando la obra fue creada, desarrollada y publicada por un grupo de personas o colectivo que no es una editorial ni una compañía. Es el caso de <i>BlackBar</i> cuyos creadores son dos artistas independientes: Neven Mrgan y James Moore.
				Compañía o editorial dedicada a la producción de obras digitales	Es el caso de editoriales o compañías dedicadas a la creación de productos digitales, no necesariamente sólo obras de literatura, también pueden estar dedicadas al desarrollo de películas interactivas o videojuegos. Un ejemplo es Mákina Editorial.
				Compañía o editorial dedicada a la producción de obras en físico y digital	Sobre todo, hace referencia a editoriales que publican en físico pero que han llevado a cabo proyectos de obras digitales, como el caso de Penguin Random House y su obra LIJD <i>Chopsticks</i> . Como el ejemplo, hay casos en los que sí hay claramente un creador (escritor, ilustrador) pero se encierra en esta categoría porque la creación de la

				obra LIJD en sí es adjudicada a la compañía no a los escritores.
			Artista(s) en conjunto con una compañía o editorial	En algunos casos los proyectos se llevan a cabo de la mano entre artistas y editoriales o compañías. Sobre todo, se da en casos en donde el artista desarrolla la obra en su mayoría, pero trabaja en conjunto con una compañía dedicada a la elaboración de productos digitales. Es el caso de la obra David Wiesner's Spot la cual fue desarrollada por el artista David Wiesner de la mano con Houghton Mifflin Harcourt.
	<b>Propósito implícito</b>	Listado única opción	Educativo	Cuando prima una intención formativa en conceptos o materias relacionadas al ámbito educativo como la obra <i>Parker Penguin</i> que relata el crecimiento y el hábitat de un pingüino. Es necesario diferenciar la obra literaria de la informativa, en este caso es una obra literaria que apela a la imaginación y a la fantasía para ilustrar un tema de biología marina. En este estudio no se tienen en cuenta obras informativas.
			Ético	Aquellas obras aleccionadoras, cuyo propósito implícito es enseñar algún concepto ético o una actitud moralistas, como el caso de <i>The Unwanted Guest</i> la cual relata una historia de tradición oral que enseña que la pobreza puede ser vencida con esfuerzo y laboriosidad.
			Estético	En este caso se hace referencia a obras cuyo principal objetivo es la experiencia estética del arte y la literatura y de lo que ella conlleva. Para ampliar más sobre este tema puede verse el trabajo de Umberto Eco <i>Obra abierta</i> (1962).
			Entretenimiento	De acuerdo a lo observado, en muchos casos las obras LIJD se diseñan con objetivos puramente de entretenimiento, como el caso de <i>Hat Monkey</i> .
	<b>Género</b>	Listado con opción múltiple	Aventura	Protagonista(s) que se ven enfrentados a una situación que rompe la cotidianidad. Ej.: <i>A Duck Has an Adventure</i>
			Ciencia Ficción	Cuando el nudo del argumento se desprende de algún desarrollo científico o tecnológico del presente o futuro. Ej.: <i>Creatures Such as We</i>
			Detectivesco	Básicamente exige la presencia de un detective, pero a manera general aplica a obras que disponen de una serie de pistas para que el lector o

				el protagonista descubran una situación que no necesariamente es un crimen. Ej. <i>Chopsticks</i>
			Distopía	Presenta una sociedad casi siempre futurista en la que los ideales que la configuran como una comunidad ideal terminan por destruir, física o emocionalmente, a sus habitantes. Ej.: <i>BlackBar</i>
			Fantasia	Cuando presenta hechos extraordinarios, criaturas sobrenaturales, situaciones paranormales, escenarios imaginarios que no corresponden con nuestra realidad, personajes con poderes, etc. se trata de fantasía. Para ampliar ver Todorov. Ej. La mayoría de literatura infantil es fantasía: animales antropomórficos, escenarios fuera de la realidad, superhéroes, etc. Por ejemplo se deja a <i>David Wiesner's Spot</i> que presenta cinco mundos de fantasía.
			Gótico	Además de presentar elementos mágicos, como fantasmas o espíritus, cuestiona la realidad y en su mayoría incluye terror y misterio. Suele incluir elementos románticos y personajes de la literatura clásica de terror. La ambientación también suele relacionarse con una arquitectura gótica. Ej. Aún no hay un ejemplo en la base, pero es casi seguro que dentro de la literatura digital para adolescentes es un tema recurrente.
			Histórico	Presenta narraciones con base en hechos históricos o a manera de relato histórico. Un ejemplo claro es <i>18 Cadence</i> la narrativa está en forma de línea de tiempo y presenta la historia de la casa ubicada en la dirección que lleva por título.
			Humorístico	En general la literatura infantil suele utilizar con frecuencia este recurso, sin embargo, en este caso se hace alusión a obras que están basadas puramente en ello. Si bien dentro de la base no hay un ejemplo claro, puede verse la aplicación <i>Wonderscope</i> del autor Beth Garrod en donde los juegos de palabras y los equívocos son el elemento principal de la creación de la narrativa.
			Metaficción	Obras en donde se reflexiona sobre la creación de obras de su misma índole, es decir de la creación de obras LIJD o videojuegos, como el caso de <i>Creatures Such as We</i> en donde la creadora del

				juego entra a dialogar con el personaje sobre el último capítulo de la obra.	
		Poético		Obras que por su lenguaje o por la disposición de su imagen evoquen estados poéticos, contemplación, figuras poéticas o lenguaje lírico. <i>El viaje de Alvin</i> es una obra que representa un estado estético del viaje, su recorrido se convierte en una imagen poética. Se toma este ejemplo con el fin de enfatizar en que no es necesario que esta escrito en verso, la poesía puede presentarse en el concepto o en la imagen.	
		Romance		Obras que presentan relaciones sentimentales o sexuales. Ej. <i>The Sailor's Dream</i>	
		Terror		Obras que apelan al miedo para crear suspenso o curiosidad. En el caso de la literatura infantil se apela a este recurso usualmente de la mano de otros elementos como el amor o el humor y casi siempre con el fin de superarlo. Es el caso de <i>The Monster at the end of this book... starring Grover!</i> en el que el personaje teme que al final del libro haya un monstruo, así que enlaza los elementos de terror con el humor para crear curiosidad en el lector.	
		Viaje		Uno o varios personajes entablan un viaje fuera de su entorno habitual. Algunas obras proponen al lector un viaje en donde se convierte en protagonista de la historia. Ej. <i>80 Days</i>	
		Otro		Se propone como alternativa en caso de que no pertenezca a ninguno de los anteriores o presente otros elementos que no puedan ser categorizados dentro de los géneros establecidos aquí.	
	<b>Tema</b>	Listado con opción múltiple	Abandono	Activismo	El campo de los temas ofrece la posibilidad de añadir información sobre las obras en metadatos. Da una idea sobre las temáticas más recurrentes de la LIJD, así como una caracterización de cada obra. Lo importante es escoger las temáticas más afines con la obra evitando excederse en las asociaciones, sino teniendo en cuenta el argumento y la relevancia del tema en el mismo.
			Acoso	Alimentación	
			Amistad	Amor	
			Animales	Arte	
			Bullying	Cambio climático	
Censura			Ciencias exactas		
Ciencias humanas			Ciencias naturales		
Ciencias sociales			Conflicto armado		
Crítica social			Contemplación		
Deporte			Depresión		

			Derechos sociales	Deberes sociales	
			Desnutrición	Desplazamiento forzado	
			Drogadicción	Educación	
			Emociones	Enfermedad	
			Escatología	Escuela	
			Etapas de la vida	Familia	
			Feminismo	Geografía	
			Herramientas y máquinas	Idiomas	
			Lenguaje	LGTBIQ	
			Medio ambiente	Meditación	
			Migración	Movilización	
			Muerte	Naturaleza	
			Orfandad	Patrimonio cultural	
			Programación digital	Plantas	
			Pobreza	Política	
			Racismo	Redes sociales	
			Relaciones humanas	Religión	
			Sexualidad	Soledad	
Suicidio	Tecnología				
Trabajo	Violencia				
Valores	Otro				
<b>Interactividad</b>	<b>Pertinencia</b>	Listado única opción	Es imprescindible y modifica la narrativa de la obra		En este caso se trataría de una interacción que conlleva a unas consecuencias trascendentales para la obra, tales como la modificación del argumento, el final de la historia, los caminos por los que se sigue, etc. Puede hablarse de "consecuencias funcionales". Un ejemplo es <i>18 Cadence</i> la cual depende de la participación del lector para ser y cada decisión del usuario modifica la obra.
			Es imprescindible y no modifica la narrativa de la obra		Hace referencia a los casos en donde la interacción es necesaria para avanzar o continuar la lectura de la obra, pero la interacción no modifica la narrativa. Es el caso de <i>Boum</i> , el cual

				presenta a todos los usuarios una lectura lineal, pero depende de este para avanzar.
			Es prescindible y modifica la narrativa de la obra	Son obras que presentan la posibilidad de interactuar, pero dicha participación no es necesaria, es decir, la obra puede seguir proyectándose así el usuario no interactúe. Sin embargo, la participación sí modifica la narrativa. Es el caso de <i>El viaje de Alvin</i> en el que el lector puede interactuar con los personajes del camino si así lo desea o simplemente continuar, no hacerlo no evita que siga desarrollándose la obra, pero de su participación si depende la narrativa y la experiencia de su lectura.
			Es prescindible y no modifica la narrativa de la obra	Cuando la interacción ni es necesaria para el desarrollo de la obra ni modifica la narrativa. Por ejemplo, actividades extras como pintar, jugar a las cartas, etc. o incluso algunos puntos calientes que hacen mover a los personajes pero que finalmente no tiene no modifican la narrativa de la obra, incluso, se pueden pasar por alto y continuar. Un ejemplo es <i>Oliver y su Niñeromatic</i> en la cual el lector puede tocar a los personajes para que estos se muevan o alumbren, pero de eso no depende ni el desarrollo de la historia ni la narrativa.
	<b>Experiencia estético – literaria</b>	Listado única opción	En la mayoría de los casos la propuesta interactiva aporta a la experiencia estético literaria	Como experiencia estética literaria se entiende la posibilidad de despertar en el lector emociones que creen lazos con la obra y que amplíen su visión de mundo. En ese caso, la interactividad puede ser una herramienta que potencialice, amplíe o cree emociones o estados intelectuales como: satisfacción en el juego, interés por descubrir espacios vacíos, expectativa, configuración de posturas críticas o cuestionamiento sobre las ya establecidas, entre otros. (Para más información leer a Suarez <sup>1</sup> ) La interactividad aporta a la experiencia estética en la medida en que tiene sentido, es útil al desarrollo de dichas emociones, aporta a la configuración de una visión de mundo. Un ejemplo es <i>El viaje de Alvin</i> en el que el lector puede llegar a entender la importancia del viaje, más allá de la meta, así como, el valor de las

<sup>1</sup> Suárez, Viviana (2014) *La lectura como experiencia estético literaria* <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/7535/13918>

				relaciones con otras personas y con la naturaleza en la cotidianidad, gracias a los puntos calientes que desatan interacciones entre los transeúntes y el personaje principal. La música, el ambiente, los colores y la simplicidad son parte de esa interacción que llevan a una experiencia estética.
			En la mayoría de los casos la propuesta interactiva no aporta a la experiencia estético literaria	Con base en lo descrito en la otra opción de este campo, hay obras que aunque hacen uso de la interactividad, y esta es necesaria para el desarrollo de la obra, no aporta a la experiencia estético-literaria, es el caso de la aplicación <i>iPoe</i> en la que la experiencia estética que sí ofrece la obra impresa se desvanece ante innecesarias interacciones que opacan el valor simbólico de la obra, también sucede en obras como <i>Hat Monkey</i> en las que las interacciones ofrecen únicamente entretenimiento y no una experiencia estética al lector.
<b>Elementos interactivos</b>		Listado con opción múltiple	Imagen	Puntos calientes, posibilidad de determinar los movimientos de las imágenes o de los personajes y de crear escenarios. Ej.: <i>David Wiesner's Spot</i>
			Sonido	Posibilidad de interactuar/crear música, de participar en una conversación ficcional con el personaje por medio del micrófono y el audio, de crear movimientos que se vean reflejados en efectos de sonido, etc. Ej.: <i>Wonderscope</i>
			Texto	Obras en las que se le da la participación al lector de interactuar con el texto, puede ser a manera de ensamble como <i>Dans mon reve (En mis sueños)</i> , completando fragmentos en blanco, como lo propone la obra <i>BlackBar</i> o de manera conversacional como <i>Lifeline</i> .
			Paratextos	Información de créditos (equipo de creación, año, idiomas, premios o financiaciones recibidas, etc.), así como título de obra y de capítulos o información general como índice e instrucciones.
			Actividades extras	Algunas obras de LIJD ofrecen la posibilidad de ampliar la experiencia con actividades extras relacionadas al argumento, como pintar, jugar o interactuar en un foro. Es el caso de <i>18 Cadence</i> la cual daba la posibilidad de participar en un foro y de compartir públicamente la narrativa creada en la obra.

<b>Multimedia</b>	<b>Sonido</b>	Listado con opción múltiple	Efectos de sonido	Todos aquellos sonidos que se asocian a las acciones de los personajes, al movimiento de los objetos o al ambiente de la obra. Tales como viento, puertas sonando, pasos, etc.
			Rapsoda	Es el caso en donde la obra da la posibilidad de que una voz lea la obra. Lo ideal es que tenga la posibilidad de activarlo y desactivarlo a decisión del lector.
			Música	Cuando la obra es acompañada por una melodía a manera de banda sonora.
			Conversacional	Cuando la obra da la posibilidad de que el personaje y lector mantengan una conversación hablada o cuando los personajes hablan como el caso de <i>The Monster at the End of This Book starring Grover!</i>
			Sin sonido	Obras que no tienen sonido o cuyo único sonido es el generado al pasar la página o al oprimir los botones de secuencialidad o de inicio, es decir, los que dependen de los paratextos y no de la obra en sí.
	<b>Función de la imagen</b>	Listado única opción	En la mayoría de los casos la imagen acompaña el texto	Si la imagen se puede omitir y no de modifica la narrativa.
			En la mayoría de los casos la imagen complementa el texto	Si la imagen forma parte de la narrativa y no se puede omitir ni imagen ni texto.
			En la mayoría de los casos la imagen contradice el texto	Si la imagen presenta una narrativa diferente o contraria al texto.
			En la mayoría de los casos la imagen crea la narrativa de la historia	Si la narrativa se construye únicamente con las imágenes.
			En la mayoría de los casos la imagen crea la narrativa junto con otros lenguajes no textuales	Si la narrativa se construye con las imágenes y otros lenguajes no textuales como sonido.
			Sin imagen	Cuando la obra no presenta imágenes o sólo tiene la imagen de portada.
	<b>Disposición de la imagen</b>	Listado con opción múltiple	Fotografía	Imágenes por cámara fotográfica como las presentadas por <i>Chopsticks</i> .
			Video	Grabaciones de video como las de <i>Inanimate Alice</i> . Puede ser montajes o no.
			Imagen fija tipo ilustración	Es el caso de obras que presentan ilustraciones sin interactividad o movimiento, aunque no es muy común algunas obras combinan este tipo de imagen con otras, como la obra <i>Inanimate Alice</i> .

			Imagen en movimiento tipo animación	Imágenes con interactividad o en movimiento. Casi todas las obras lo tienen, desde el tipo <i>Emma Isst</i> con interacciones que generan movimientos sencillos en las imágenes, así como la complejidad del movimiento en obras tipo videojuego como <i>The Gardens Between</i> .	
			Imágenes secuenciales	Cuando se presentan imagen estáticas que tienen una narrativa secuencial. Por ejemplo los hipercómics de Daniel Merlin como <i>The Empty Kingdom</i> .	
			Sin imagen	Cuando la obra no presenta imágenes o sólo presenta imágenes en los paratextos (como portada o vínculos tipo pasa la página). Ej. <i>Creatures Such as We</i> un videojuego de texto que sólo presenta una imagen al iniciar.	
	<b>Texto</b>	Listado con opción múltiple	Prosa	<i>Creatures Such as We</i> es un ejemplo en donde se construye la obra a partir de la prosa, lo que le hace una obra LIJD es la posibilidad de interactuar con dicho texto.	
			Verso	<i>Dans mon reve</i> crea a partir del carrusel de versos un gran número de posibilidades de poemas. El verso entonces es parte de la estética interactiva y, por ende, literaria.	
			Diálogo	<i>Wonderscope</i> es un ejemplo de obra de diálogo, en el que se utiliza la interactividad para crearlo, su estética está basada precisamente en él.	
			Sin texto	Obras como <i>Bla Bla</i> entran dentro de esta categoría, convirtiéndose así en parientas de los libros mudos de la literatura impresa. Si la obra sólo presenta texto en los paratextos se considera una obra muda.	
			Otro	Esta posibilidad se deja abierta, teniendo en cuenta que se trata de un objeto con posibilidades aún por descubrir. Un ejemplo de este campo puede ser los caligramas digitales que se han utilizado en la literatura electrónica "para grandes".	
	<b>Narrativa digital</b>	<b>Estructura narrativa</b>	Listado única opción	Lineal	Cuando la narrativa empieza y termina de la misma manera para cualquier lector – usuario. Ej. <i>Parker Penguin</i>
				Hipervinculada	Hipertextual hipervinculada. Lineal con expansiones: hace referencia a una narrativa que, aunque conserva la linealidad en su argumento, tiene cada tanto enlaces o nodos que remiten a otros mensajes

				que complementan la obra. Dichos mensajes pueden 1) ser externos, es decir, pertenecer al ciberespacio y no ser creados por los productores de la obra, 2) formar parte de la producción de la obra o 3) presentar enlaces tipo 1 y 2. Ejemplo: <i>Innanimate Alice</i>
			Arborescente	Hipertextual arborescente. Ficción interactiva basada en elecciones: cuando la narración se bifurca cada tanto y da la posibilidad al lector de escoger una de las opciones para continuar la narrativa. Ej. <i>BlackBar</i>
			Anémona	Cuando la obra tiene diferentes formas de ser explorada, no hay una ruta fija. Usualmente son tantas las posibilidades que no hay dos lecturas iguales. Es el caso de <i>Bla Bla</i> en la que el lector crea su propia narrativa a partir de las interacciones que genera.
			Ensamble	Cuando la narrativa es el resultado de un trabajo del lector por ensamblar partes como en el carrusel que propone Stephane Kiehl en <i>Dans mon reve</i> o la obra <i>18 Cadence</i> . También hace referencia a obras en las que se ofrece al lector fragmentos y es este el que está llamado a crear su propia hipótesis de lectura a partir de la conexión de los mismos como <i>Touché!</i>
<b>Competencias lectoras</b>	<b>Nivel lector</b>	Listado única opción	<u>Lector inicial infantil:</u> Hace referencia a obras con interacción básica como puntos calientes señalados, uso de metáforas que permitan comprender el uso de los objetos dispuestos, como una flecha para indicar el paso de la página, entre otros y con temáticas para un público infantil en donde haya una línea narrativa fácil de identificar. Son importantes las instrucciones de lectura.	Para este espacio es necesario determinar a qué se hace referencia con inicial, intermedio y experto y por otro lado lo que se considera para público infantil y juvenil. <b>Inicial:</b> el lector nunca o sólo algunas veces se ha aproximado a una obra digital. Además de esto debe tener la capacidad de usar un celular, hoy en día estamos hablando de 3 o 4 años en adelante. Esto se acompaña de un conocimiento básico de los aspectos literarios tales como estar aprendiendo a leer signos lingüísticos e imágenes, reconocer algunas palabras y asociarlas a imágenes. <b>Intermedio:</b> el lector se ha aproximado algunas veces a obras digitales con la mediación de un experto. Debe tener un conocimiento medio de los aspectos literarios como la elaboración de hipótesis, así como saber leer signos lingüísticos y estar
			<u>Lector inicial juvenil:</u> Similar a la <i>inicial infantil</i> con la diferencia de que la temática tenga afinidad con los intereses juveniles y proponga una	

			<p>complejidad. También es importante que tenga instrucciones o guías explícitas de interacción.</p>	<p>aprendiendo a leer y reconocer la narrativa de imágenes, sonidos y otros lenguajes.  <b>Experto:</b> el lector ha recibido la mediación de un experto y se aproxima a obras digitales con frecuencia. Tiene conocimiento de los aspectos literarios tales como la lectura inferencial, la elaboración de hipótesis y las obras de argumento no lineal. Reconoce metáforas comunes en el ciberespacio, como botones, puntos calientes, teclas de uso en los videojuegos, etc.</p> <p>En cuanto a la diferencia entre infantil y juvenil, más que hacer una categorización por edades, lo que se pretende es hacer una división por temáticas, así como hay unas que funcionan mejor con niños otras tienen mejor recepción en adolescentes o jóvenes por lo que es a ello a lo que se apela. Determinar qué público o lector es infantil o juvenil es tarea del mediador.</p> <p>Es importante precisar que estos son estimados que funcionan para mediadores y que en ningún caso una obra está necesariamente atada a una edad o competencia, si hay un mediador este debería poder saber cuál obra puede ser abordada por su público. Lo que sí parece imprescindible de acuerdo al presente estudio es la presencia en todos los casos de un mediador, sobre todo en las primeras aproximaciones.</p> <p>También es importante decir, que al igual que la literatura infantil impresa, muchas de las obras pueden ser disfrutadas por adultos. Es el caso de <i>Bla Bla</i>, una obra que de acuerdo a esta categoría está dentro de "lector experto juvenil", sin embargo, hay niños y niñas de 7 u 8 años que interactúan con agrado con la obra o adultos que pueden llegar a niveles de complejidad más profundos en su lectura.</p>
			<p><u>Lector intermedio infantil:</u>  Se proponen obras con interacciones más elaboradas, en donde no sea necesariamente evidente las posibilidades de participación del lector, puede implicar interacción con otros usuarios. La complejidad literaria debe ir de la mano y proponer una lectura comprensible, pero que exija unos primeros niveles de análisis, de deducción e inferencia.</p>	
			<p><u>Lector intermedio juvenil:</u>  El nivel tecnológico es similar al <i>intermedio infantil</i> pero su temática debe ser acorde a los intereses juveniles. En lo preferible que exija de la resolución de conflictos lúdicos, puede presentarse la pérdida de la linealidad de la narrativa, los ensambles, el argumento por hipótesis.</p>	
			<p><u>Lector experto infantil:</u>  Prácticamente la interactividad está abierta a todas las posibilidades, pero el nivel de complejidad literario aunque puede ser mucho más avanzado no debe perder de vista que su público es aún infantil y requiere de una narrativa de corte tradicional (inicio, nudo desenlace) o similar a ella.</p>	
			<p><u>Lector experto juvenil:</u>  Las posibilidades son infinitas tanto en interacción como en complejidad literaria, sin embargo,</p>	

			también es importante no perder de vista la orientación hacia temas afines con la edad y que de alguna manera amplíe la visión de mundo.	
<b>Acerca de la obra</b>	<b>Reconocimientos</b>	Listado con opción múltiple	La obra fue financiada por una entidad pública	Incentivos como el Crea Digital de Colombia.
			La obra fue financiada por una entidad privada	Becas o residencias como la opción de residencia de la ELO.
			La obra fue premiada por una entidad pública	Premiaciones de proyectos estatales o de universidades públicas.
			La obra fue premiada por una entidad privada	Premiaciones como el Bologna Ragazzi Digital Award.
			La obra participó en una premiación pública	La participación de la obra en una premiación le da visibilidad, por eso también es importante determinar esta categoría.
			La obra participó en una premiación privada	Cuando participa en una premiación privada.
			No encontrado	Por sobre la opción "No aplica" se ofrece la opción "No encontrado" porque en algunos casos las obras pueden no tener públicos los reconocimientos obtenidos o aún ser candidatas para ello.
	<b>Argumento</b>	Texto unicode, máx. 400 caracteres	Espacio	Una breve descripción del argumento central de la obra o, en el caso de no tener un argumento claro, una descripción de lo que la obra presenta y de su temática general de manera que pueda dar luz sobre lo que trata.
	<b>Observaciones</b>	Texto unicode, máx. 400 caracteres	Espacio	Este espacio es para observaciones del usuario que ha llenado el registro, puede quedar en blanco y no es visible.
<b>Enlace a la obra</b>	Enlace	Vínculo	Espacio para enlace de la obra. Es ideal que el enlace no remita a una app sino a la editorial, compañía o página web del creador en donde se promociona la obra, de manera que se pueda tener el contexto de la publicación.	
<b>Datos de registro</b>	<b>Actualización</b>	Fecha	Espacio automático	Este dato lo registra automáticamente la herramienta de la tabla y ofrece la información de la última actualización del registro, lo que supone también una actualización de los datos de la tabla.
	<b>Creado por</b>	Usuario	Espacio automático	El nombre del usuario permite crear referentes de investigación y comunidad.

## HERRAMIENTAS

Nombre del campo	Tipo de campo	Opciones de listado	Criterios
<b>Nombre</b>	Texto unicode, máx. 100 caracteres	Espacio	Nombre de la herramienta sin comillas. Escrito Tipo oración y en idioma original.
<b>Desarrollador</b>	Texto unicode, máx. 100 caracteres	Espacio	Nombre de la persona o de la organización que la desarrolló. Tipo oración y en su idioma original.
<b>Descripción</b>	Texto unicode, máx. 400 caracteres	Espacio	Una breve descripción de la herramienta y su uso, así como de las organizaciones o personas que la diseñaron.
<b>Enlace</b>	Enlace	Vínculo	Enlace a página donde se descarga la herramienta.
<b>Acceso</b>	Listado única opción	Libre	No requiere pago.
		De pago	Requiere pago.
		Elegibilidad financiera	Da diferentes opciones de pago o no pago de acuerdo a los permisos que habilita.
<b>Soporte</b>	Listado con opción múltiple	Computador	Cuando la herramienta permite crear obras que pueden ser reproducidas en navegadores o computadoras.
		Dispositivo táctil	Cuando la herramienta permite crear obras que pueden ser reproducidas en dispositivos táctiles.
		Videoconsola	Cuando la herramienta permite crear obras que pueden ser reproducidas en videoconsolas.
<b>Tutorial</b>	Enlace	Vínculo	Enlace a tutorial sobre la herramienta. Por lo general los mismos desarrolladores crean tutoriales.
<b>Requiere descarga</b>	Checkbox	Check	Hay herramientas que permiten trabajar al usuario en el navegador, estas son de no descarga. Si requiere descarga esta sección se marca de lo contrario no.
<b>Idioma</b>	Listado con opción múltiple	Listado de todos los idiomas incluyendo opción "Lenguas indígenas". Ejemplo formato: Inglés (English) - EN	El idioma en el que se encuentra la herramienta, si bien se pueden crear obras en cualquier idioma, se requiere el conocimiento del idioma en el que esté desarrollada para mayor efectividad.
<b>Actualización</b>	Fecha	Espacio automático	Este dato lo registra automáticamente la herramienta de la tabla y ofrece la información de la última actualización del registro, lo que supone también una actualización de los datos de la tabla.
<b>Creado por</b>	Usuario	Espacio automático	El nombre del usuario permite crear referentes de investigación y comunidad.

## ORGANIZACIONES

Nombre del campo	Tipo de campo	Opciones de listado	Criterios
<b>Nombre</b>	Texto unicode, máx. 100 caracteres	Espacio	Nombre de la organización sin comillas. Escrito Tipo oración y en idioma original.
<b>Descripción</b>	Texto unicode, máx. 400 caracteres	Espacio	Breve descripción de la organización, su función y relación a la literatura infantil y juvenil digital.
<b>Fundadores</b>	Texto unicode, máx. 100 caracteres	Espacio	Personas u organizaciones que la fundaron, en caso de no encontrar el/la fundador(a) entonces el/la actual director(a)
<b>Idioma</b>	Listado con opción múltiple	Listado de todos los idiomas incluyendo opción "Lenguas indígenas". Ejemplo formato: Inglés (English) - EN	El idioma en el que publica, crea y está dispuesto su material, si bien se pueden tener materiales en diferentes idiomas o traducidos hay por lo general un idioma específico en el que construyen todo su repertorio.
<b>Año de fundación</b>	Fecha	Espacio	El año de fundación. Como hasta el momento se utiliza una herramienta que ingresa fecha con día y mes, se debe seleccionar siempre el primer día del año de fundación. Ej.: 1/1/2012
<b>Ubicación principal</b>	Listado con opción múltiple	Listado con todos los países del mundo.	El objetivo es seleccionar el principal país en donde están ubicados, pero es necesario tener en cuenta que a veces no es preciso ya sea porque cambian de ubicación de acuerdo a los recursos o porque tienen diferentes equipos de trabajo en distintas partes del mundo.
<b>Página web</b>	Enlace	Vínculo	Que remita a la página web de la organización.
<b>Tipo</b>	Listado con opción múltiple	Divulgación	Organizaciones que se dedican a la publicación o difusión de obras LIJD o investigación del tema.
		Creación	Organizaciones que se dedican a la creación de obras LIJD o que propician laboratorios de aprendizaje para la creación de dichas obras.
		Crítica	Organizaciones que se dedican a la crítica de obras LIJD.
		Investigación	Organizaciones que se dedican a la investigación de obras LIJD, así como a la creación de espacios de investigación como residencias o semilleros.
		Edición	Organización que se dedica a la edición de obras LIJD.
		Formación de mediadores	Organizaciones que se dedican a la formación de mediadores que acerquen a los lectores a la apropiación de las obras LIJD. A la vez, que generen talleres de formación de lectores o recursos que faciliten la lectura de las obras.

		Regulación	Organizaciones que se dediquen a la regulación de contenidos de las obras LIJD teniendo en cuenta que se trata de materiales cuyo público son menores de edad y que los contenidos no deben ser medios que manipulen sus emociones ni personalidad.
		Distribución	Organizaciones que se dediquen a la distribución de obras LIJD.
<b>De carácter</b>	Listado única opción	Privado	Institución financiada con recursos privados.
		Público	Institución financiada con recursos públicos (gubernamentales o de instituciones educativas públicas)
		Público-privado	Cuando recibe recursos tanto de instituciones privadas como públicas.
<b>Colaboración (Puede ser de tipo económico, infraestructural o recursos humanos)</b>	Listado con opción múltiple	Institución académica	Cuando la organización recibe ayuda o está impulsada por una institución de educación como universidad o instituto.
		Institución gubernamental	Cuando la organización recibe ayuda o está impulsada por una institución gubernamental, como los Ministerios de Educación.
		Otra	Pueden ser muchos los colaboradores de estas organizaciones, como a esta investigación interesa sobre todo la manera en como interviene la academia y los recursos públicos en la creación de obras LIJD, se ha determinado además de Inst. Académica e Inst. Gubernamental, la posibilidad de incluir todo lo demás en la categoría "Otra".
		No aplica	Cuando la organización no recibe ningún tipo de colaboración externa.
<b>Actualización</b>	Fecha	Espacio automático	Este dato lo registra automáticamente la herramienta de la tabla y ofrece la información de la última actualización del registro, lo que supone también una actualización de los datos de la tabla.
<b>Creado por</b>	Usuario	Espacio automático	El nombre del usuario permite crear referentes de investigación y comunidad.

## ESTÍMULOS

Nombre del campo	Tipo de campo	Opciones de listado	Criterios
Nombre	Texto unicode, máx. 100 caracteres	Espacio	Nombre del estímulo sin comillas. Escrito Tipo oración y en idioma original.
Descripción	Texto unicode, máx. 400 caracteres	Espacio	Una breve descripción del tipo de estímulo, de las organizaciones que lo financian y de las condiciones.
Enlace	Enlace	Vínculo	Página web en donde se detallan las características del tipo de financiación.
Tipo	Listado con opción múltiple	Premio	Reconocimientos otorgados a una obra al participar y ganar en una competencia o festival en donde se evalúan criterios que tienen en cuenta las características de las obras LIJD.
		Beca	Estímulo financiero para la creación o investigación de obras LIJD.
		Financiación	Aportes económicos para la creación o investigación de obras LIJD.
		Pasantía	Una práctica en la que se le facilita al pasante los recursos económicos o físicos para realizar investigación o creación de obras LIJD.
		Residencia	Una residencia en la que se le facilita al pasante los recursos económicos o físicos para realizar investigación o creación de obras LIJD.
Alcance regional	Listado única opción	Internacional	Cuando el alcance de los estímulos es a nivel internacional.
		Nacional	Cuando el alcance de los estímulos es únicamente en un país.
		Otro	Cuando el alcance es sectorizado, por ejemplo: determinado continente, determinados países o ciertas personas pertenecientes a una institución o condición.