

1912 - 2012



# Cronología de la edición digital



100 AÑOS DE EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

## INTRODUCCIÓN

Al igual que iniciamos el año 2011 con la publicación de la “Chuleta de las Redes Sociales”, de la cual se han descargado más de 20.000 ejemplares, queremos iniciar el año 2012 compartiendo con nuestros lectores la “Cronología de la edición digital”. Esperamos que este nuevo trabajo del equipo de Dosdoce.com sirva de guía para entender mejor la rápida evolución que está teniendo lugar en la reciente, pero intensa, historia de la edición digital.

Los 100 años que recorreremos en la “Cronología de la edición digital” no sólo aspiran a señalar las fechas e hitos más relevantes que atañen a la evolución del libro digital como producto, sino que hemos ampliado el análisis evolutivo a todo su entorno con el fin de enriquecerlo con una mirada más completa. Desde los primeros dispositivos de lectura, también conocidos como e-readers, pasando por las fechas de aparición de compañías clave en el mundo online hasta el lanzamiento de todo tipo de plataformas de distribución y comercialización de ebooks. A su vez, hemos analizado aspectos que, de algún modo, señalan hacia dónde vamos en el futuro inmediato de la edición digital. Desde la convergencia de medios hasta la confluencia en las nuevas formas de contar historias. Por tanto, no debe extrañar las menciones a videojuegos y a redes sociales, así como a nuevos conceptos como narrativa Transmedia o Cross-over. Tampoco la de ordenadores y lenguajes de codificación, germen de cualquier acceso a los contenidos culturales digitales. Todas estas empresas, tendencias y tecnologías están influyendo en mayor o menor medida en la transformación del mundo del libro en la nueva era digital.

Los lectores de la “Cronología de la edición digital” verán que hemos detectado una gran cantidad de iniciativas a lo largo de la última década. Esta aceleración indica que vivimos un presente en constante cambio. La Revolución Digital ha alterado los conceptos relacionados con el presente y el futuro. Para sorpresa de muchos, el futuro ya no es lo que está por venir; la velocidad de transformación de sociedad digital ha convertido el futuro en un presente en constante cambio para el que no estamos preparados. Al igual que la Revolución Industrial transformó radicalmente la manera de producir, comercializar y promocionar cualquier tipo de producto o servicio en la sociedad, la Revolución Digital representa el principal desafío de todas las entidades del mundo del libro (editoriales, librerías, bibliotecas, etc.) a la hora de innovar para redefinir su papel en la sociedad y sus nuevos modelos de negocio en el siglo XXI.

Como en ocasiones anteriores, estaremos abiertos –y encantados– a recibir cualquier tipo de comentario constructivo sobre mejoras del informe, sugerencias para futuras nuevas ediciones o avisos sobre posibles datos incorrectos. Durante la elaboración del informe hemos encontrado alguna oscilación de fecha de un año para otro. Por otro lado, estos son los hechos, anuncios, eventos o sucesos que nosotros hemos considerado importante señalar. Por supuesto, se podrían incluir otros. Alguien puede pensar “por qué esto es relevante y esto otro no lo han señalado”. Si es así, no dejéis de indicarlo puesto que esperamos que se convierta en una infografía participativa.

De cualquier modo, esperamos que os aporte una buena visión panorámica de la edición digital en relación a otros aspectos que, de una manera u otra, han acompañado o acompañarán al libro digital.

## CLAVE DE COLOR

**ROJO:**

Evolución de la edición digital en el mundo

**VERDE OSCURO:**

Evolución de la edición digital en España

**AZUL:**

Aparición de los primeros ordenadores

**BURDEOS:**

Despliegue de la “cacharrería”: E-readers, tabletas, smartphones, etc.

**GRIS:**

Tecnología precedente a los e-readers

**VERDE:**

Programación y lenguajes

**NARANJA:**

Noticias y eventos en torno a la edición digital

**VIOLETA:**

Otros (sucesos, anécdotas, empresas 2.0, videojuegos, etc.)

## 100 AÑOS DE EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

PRE-1912



En junio de 1911 el científico Edison predice que en el año 2011 existirán pequeños soportes de lectura de libros hechos con hojas de níquel en los que los lectores podrán almacenar toda una biblioteca en un solo volumen.

1920



Se comercializa la máquina de codificación "Enigma". Su electro-mecanismo rotatorio permitía cifrar o descifrar mensajes secretos.

1930



Kurt Gödel sienta las bases de la ciencia de la computación lógica con su trabajo sobre el uso de un lenguaje universal formal.



Bob C. Brown publica "The Readies", un ensayo que anunciaba la necesidad de las publicaciones en soportes electrónicos contra "la tiranía y limitaciones del papel".

1931



El Congreso de Estados Unidos establece el programa del "libro parlante" (audiolibros), destinado a aquellas personas ciegas que no podían leer libros impresos.

1933



IBM lanza la primera máquina de escribir eléctrica comercial, la "Electromatic".

1935



Allen Lane lanza Penguin Books: el formato de bolsillo también sirve para los libros de calidad literaria.

1939



George Stibitz desarrolla la primera calculadora de números complejos, base de las posteriores calculadoras digitales.

1941



IBM anuncia la llegada de la "Electromatic Model 04", la primera máquina de escribir con espaciado proporcional que imita la apariencia de una página impresa.

1945



Se crea el Proyecto Whirlwind, una computadora que establece el paso de lo analógico a la electrónica digital.

1946



Howard Aiken y Grace Hopper publican el Manual of Operation for the Automatic Sequence Controlled Calculator (ASCC), el primer ordenador electromecánico de IBM. En este volumen se dan los primeros ejemplos publicados sobre programas para un ordenador digital.



Se funda la Electronic Control Company, la primera empresa electrónica-informática del mundo.

1947



La Electronic Control Company desarrolla un código de instrucción preliminar C-1, denominado "Statistical EDVAC." Es el primer documento sobre programación de una computadora de uso comercial.

1948



Columbia Records presenta el primer Long Play de 33 1/3 revoluciones por minuto, con 17 minutos de duración por cada cara.

1949



Una maestra de Ferrol diseña y patenta un libro mecánico, "precedente" del libro digital.

1950



Hideo Yamachito crea en Japón el primer ordenador electrónico.



La Federal Records Act amplía la definición de "registro" para incluir también aquellos "materiales legibles para las máquinas".



El Dinners Club emite el primer intento generalizado de tarjeta de crédito, inventada por el fundador de dicho club, Frank X. McNamara.

1952



Se desarrolla el UNIVAC Short Code II. La primera versión existente de un lenguaje de programación de alto nivel destinado a ser utilizado por ordenadores electrónico-digitales.



Edmund Berkeley comienza la publicación de Computing Machinery Field, la primera revista sobre computación electrónica, antecesora de todas las posteriores revistas de informática.

1953



El IBM 701 se hace disponible y un total de 19 unidades se vende a la comunidad científica.

1954



John Backus comienza a desarrollar, junto a IBM, el FORTRAN, alternativa como lenguaje de programación de alto nivel, más práctico que el lenguaje ensamblador.



Desde 1954 se difunden más noticias a través de medios electrónicos (radio y televisión) que en papel.



J. A. Barnes acuña la frase "Red social" (Social Network) hablando sobre las "relaciones humanas".

1957



Hans Peter Luhn, de IBM, publica "A Statistical Approach to Mechanized Encoding of Library Information", enfoque estadístico de codificación para la información bibliotecaria.



Grace Hopper escribe la primera compilación sobre procesamiento de datos en lengua inglesa, el B-0 (FLOW-MATIC) para el UNIVAC II, la mejora del UNIVAC I, la primera computadora fabricada en EEUU.

1958



Jack Kilby y Robert Noyce fabrican en EEUU el primer circuito integrado o chip de silicio.



William Higinbotham, jefe de la Instrumentation Division en el Brookhaven National Laboratory, inventa el primer videojuego: "Tenis para dos", que se ejecuta en un ordenador analógico conectado a un osciloscopio.



El estadístico americano John Tukey acuña por primera vez el término "software" en un contexto informático en "The Teaching of Concrete Mathematics," publicado en la revista American Mathematical Monthly.

1960



Se inventa el lenguaje de programación COBOL (The Common Business-Oriented Language).



Lanston Monotype Machine Company presenta la máquina tipográfica Monomatic, con un sistema de teclado separado e interconectado a una cinta de papel perforado de 31 canales.

1962



Steve Russell y MIT crean el primer juego de ordenador: Spacewar.



Marshall McLuhan publica La galaxia Gutenberg.

1964



IBM presenta el primer procesador de texto.



John Kemeny y Thomas Kurtz desarrollan el lenguaje BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Language).



M. R. Davis y T. O. Ellis, de la Rand Corporation, crean The RAND Tablet, el primer dispositivo gráfico digital.

1965



Ted Nelson acuña el concepto "hipertexto".



Entre 1964 y 1965 se transcribe el que puede ser el primer libro electrónico, codificado en tarjetas de IBM: "El paraíso perdido", de Milton. En 1991 el Proyecto Gutenberg lo rescata y lo convierte a formato digital.



J.C.R. Licklider publica "Bibliotecas del futuro", un estudio de cómo serían las bibliotecas a finales del siglo XX.



Se estandariza el OCR (Optical Character Recognition), Reconocimiento Óptico de Caracteres, sobre un sistema ya patentado en 1929 por el alemán Gustav Tauschek.

1967



IBM inventa el primer disquete.



Andries van Dam crea un sistema de edición hipertextual.

1968



Aparece el primer sistema de codificación informática: el ASCII (American Standard Code for Information Interchange), el código estadounidense estándar para el intercambio de información. Un código de 128 caracteres traducidos en lenguaje binario.

1970



Intel presenta el primer chip de memoria RAM y el primer microprocesador Intel 4004.



La empresa Books on Tape comienza la distribución y alquiler de audiolibros.

1971



El 1 de diciembre nace el Proyecto Gutenberg.



Ray Tomlinson, de Bolt, Beranek and Newman, inventa el email para ARPANET: SNDMSG y READMAIL, escogiendo la arroba “@” como símbolo clave del correo electrónico. En octubre se envía el primer e-mail.



James Fergason inventa la pantalla de cristal líquido o LCD (Liquid Crystal Display).

1972



Atari crea el primer videojuego comercial: Pong.



Se inventa en EEUU el primer disco compacto (CD).

1973



Robert Metcalfe y David Boggs crean Ethernet, el protocolo de red de área local (LAN).



PLATO Notes, desarrollado por David Woolley, se convierte en la primera comunidad online a través de foros.



1974



IBM desarrolla el SEQUEL (Structured English Query Language) conocido como SQL, lenguaje de consulta estructurado.



Nace Internet tras la instauración del protocolo TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) de la mano de Vinton Cerf y Bob Kahn.

1975



Altair fabrica el primer ordenador portátil.



El 4 de abril se funda Microsoft Corporation por Bill Gates y Paul Allen para desarrollar y vender intérpretes ejecutables del BASIC para el Altair 8800.



La cadena de librerías Barnes & Noble se convierte en la primera librería en EEUU en aplicar un descuento en los libros al vender los best-seller del New York Times al 40% del precio marcado por los editores.

1976



Steve Wozniak y Steve Jobs fundan Apple Computers.

1977



Se presenta el Apple II, el primer ordenador personal con gráficos en color.



Ward Christensen cifra el programa "Modem" que permite a dos microcomputadoras intercambiar archivos a través de la línea telefónica.

1980



Paul Allen y Bill Gates crean para IBM un nuevo sistema operativo para PC. Compran los derechos para un sistema operativo simple fabricado por Seattle Computer Products y lo utilizan de plantilla para crear el SO DOS.



Los laboratorios Bell desarrollan la tecnología digital del teléfono móvil, con mejor calidad de sonido y menor costo que la analógica.

1981



El sistema operativo afianza su posición dominante.



Primer ordenador con ratón incluido: Xerox Star 8010.

## 1982



Se acaba de definir el lenguaje de descripción de páginas Postscript (PS) y se funda Adobe Systems Incorporated.



WordPerfect Corporation presenta el procesador de texto WordPerfect 1.0.



El Commodore 64 se convierte en el ordenador personal más vendido hasta el momento.



Se presenta el SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), protocolo de red para intercambio de mensajes de correo entre dispositivos digitales.



Se comercializa el popular ordenador de 8 bits, Sinclair ZX Spectrum.

## 1983



Jon Postel, Paul Mockapetris y Craig Partridge establecen los DNS (Domain Name System). Los siete primeros dominios web fueron: edu, com, gov, mil, net, org e int.



Microsoft anuncia la creación de Windows; el usuario ya no tendrá que teclear los comandos como en MS-DOS, sino que usará un ratón para navegar y abrir ventanas e iconos.



Comienza el trabajo de informatización del Diccionario inglés de Oxford. 414.825 palabras con sus correspondientes cinco millones de citas que hay que volver a escribir en una base de datos.

## 1984



Se presenta el Mac Macintosh (128 K), con ratón e interfaz de ventanas. A partir de aquí, se populariza el uso del ratón.



Bob Doyle presenta para el Macintosh el primer programa de edición de escritorio: Mac-Publisher.



William Gibson acuña el término ciberespacio con la publicación de "Neuromancer" (Neuromante), novela de ciencia ficción.



John Warnock y Chuck Geschke, de Adobe Systems, comercializan el PostScript Level 1, permitiendo las primeras Fuentes digitales escalables y la edición de escritorio, o maquetación.



Surge la idea del Copyleft a iniciativa de Richard Stallman, ingeniero informático.

## 1985



Se comercializa el Windows de Microsoft (creado en 1983).



Nace el Aldus Pagemarker 1.0, primer programa de maquetación.



Nace The Voyager Company, pionera en la producción de CD-Rom de libros o “expanded books”. Antesala de los libros enriquecidos.



Comodore presenta el popular PC Amiga.



Paul Brainard presenta el Pagemaker para Macintosh, creando así el campo de la autoedición.



Debuta Nintendo Entertainment System.



Comienza la biblioteca digital Perseus, en la Tufts University. Un proyecto sobre cultura y literatura griega y latina que abre un nuevo modo de investigación online.

## 1986



Franklin Computer Corporation presenta Spelling Ace, un corrector electrónico considerado por algunos el primer ebook/ereader.



Surgen las variantes del ASCII para otros idiomas además del inglés.

## 1987



Microsoft presenta el Microsoft Works.



Apple lanza HyperCard, la primera aplicación informática que desarrolla el concepto de hipertexto.

## 1990



Tim Berners-Lee y Robert Cailliau sientan las bases hipertextuales del Internet moderno.



Se hace el primer CD-Book para niños: “Discuss Tale of Peter Rabbit”.



El 1 de julio se presenta el Sony Discman, que soporta audio y CD de datos con un formato propietario de ebook.



Comienza a poder leerse la prensa online en EEUU a través de servicios comerciales como America Online o Compuserve.



El 3 de diciembre se presenta “Afternoon”, de Michael Joyce, considerada la primera novela electrónica.

## 1991



El 6 de agosto se hace pública la World Wide Web, la red mundial en Internet.



Se publica el primer volumen del lenguaje estándar Unicode por el Unicode Consortium. Ahora con 107.000 caracteres en 90 secuencias de comandos.



Linus Torvalds, un estudiante de 21 años de la Universidad de Helsinki, crea el sistema operativo Linux kernel, origen del software de código abierto.



Microsoft pone en marcha su propio ebook.

## 1992



Vinton Cerf funda la Internet Society (ISOC).



Los primeros textos electrónicos son inventariados en los Etexts Archives por Paul Southworth, y en le E-Zine List por John Labovitz (1993).



Neil Papworth, de Sema Group, envía el primer SMS: "Merry Christmas".

## 1993



Se presenta el PDF de Adobe.



Digital Books Inc. lanza 50 libros para disquete con Digital Book Format (DBF).



Apple crea la PDA Newton MessagePad, que en 1997 permitirá el formato ebook.



Nace Mosaic, de Microsoft Works, el segundo navegador gráfico para la web (aunque algunos le consideran el primero por su popularidad) tras ViolaWWW, completado en el 92.



Nace Online Books Page, el primer índice de libros online, creado por John Mark Ockerbloom.



Zahur Klemath Zapata registra el primer programa de libros digitales: Digital Book v.1.



Se publica el que algunos consideran el primer libro digital: Del asesinato considerado como una de las bellas artes, de Thomas de Quincey.



Digital Book pone a la venta los primeros 50 libros digitales en disquete.



Aparece Bibliobytes, un proyecto de libros digitales gratuitos en Internet.

## 1994



Se funda el World Wide Web Consortium por Tim Berners-Lee para ayudar al desarrollo de protocolos comunes.



Lanzamiento de Netscape, el primer navegador web comercial.



Nace Yahoo!



AT&T presenta AT&T EO Personal Communicator, la primera tableta electrónica con conexión inalámbrica a través de un teléfono móvil.



Algunas editoriales comienzan a ofrecer libros digitales de acceso libre en sus webs para promocionar la venta del libro impreso, como la National Academy Press (NAP) y la MIT Press.



Sony crea su primera consola de mesa, la PlayStation.

## 1995



Se funda Amazon, la gran librería online.



Nace el lenguaje de programación Java.



Nace Hotmail.



Ward Cunningham inicia la primera wiki, la WikiWikiWeb.



Comienza la generalización de prensa online de manera paulatina.

## 1996



El año en el que los e-mail superan al correo ordinario.



Comienza una versión interactiva del New York Times.



Primera especificación del DVD finalizada.



El Proyecto Gutenberg alcanza los 1.000 libros digitalizados.



Se funda el Internet Archive para preservar la totalidad de los historiales de la web.



El Palm Pilot es el primer asistente personal (PDA).



Nace el proyecto @Folio, lector portátil de textos sacados de Internet.



Nace la primera web de Casa del Libro: casadellibro.com, su librería virtual.

## 1997



Joseph Jacobson, físico e inventor del MIT Media Lab, funda la E Ink Corporation para desarrollar su invento: el papel electrónico (e-paper).



Comienza la creación del JPEG 2000, posterior sistema estándar para la codificación de imágenes.



El 18 de diciembre nace la editorial digital pionera: Hard Shell Word Factory.



Nace la plataforma GABRIEL (acrónimo de Gateway And Bridge to Europe's National Libraries), punto de acceso en común a los servicios Internet de las bibliotecas de Europa.



Comienza el proyecto Gallica, de la Biblioteca Nacional de Francia.



Se estrena el m-commerce en Helsinki, con una campaña de Coca-Cola a través de SMS.

## 1998



Se fabrican los primeros lectores (ereaders) específicos para ebooks: Rocket ebooks y SoftBook.



Kim Blagg obtiene el primer ISBN para un ebook y comienza la promoción de libros enriquecidos en CD-ROM.



Nace Google Inc.



Se funda PayPal.



Se presenta el formato en audio comprimido MP3.



Tiene lugar la primera conferencia sobre el libro digital: El Instituto Americano de Estándares y Tecnología (U. S. National Institute of Standards and Technology, NIST) crea el primer taller sobre el libro digital en Gaithersburg, Maryland.



Se define la primera versión del XML: XML 1.0



Se presenta el primer volumen online de la Enciclopedia de Diderot por el proyecto ARTFL.



Se funda ooHoo en Francia, primera editorial de creación sólo de ebooks y venta online.



Nace E-libro, primera editorial virtual en español, portugués e inglés.



Murray Suid es el primer autor en poner su libro en la web con enlaces, actualizaciones y multimedia.



Endurecimiento del Copyright en USA por el crecimiento de la red como vehículo de difusión: se reduce la ley del dominio público.

## 1999



NTT DoCoMo, el mayor operador móvil en Japón, presenta la aplicación web móvil con el primer servicio entero de Internet para móviles, incluido el navegador.



La corte suprema de los EEUU sentencia que los dominios en Internet pasan a ser de propiedad.



Aparece el Open Ebook 1.0, un nuevo formato estándar para ebooks basado en XML.



Nace la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.



Se lanza NetLibrary, que permite a los lectores acceder a través de su navegador a la lectura online de sus ebooks.



Nace la librería online Submarino.



Nace la librería online Bol.com, creada por Planeta y Bertelsmann.

## 2000



El 1 de marzo Stephen King vende el primer éxito digital: "Riding the Bullet". Sólo disponible para lectura online (llega a las 400.000 copias descargadas en las primeras 24 horas). Se calcula que ha llegado al millón de copias.



Se fabrica el primer disco en Blue-Ray.

- En estos momentos, la preimpresión se convierte en un proceso digital generalizado para los procesos de impresión.
- El 1 de marzo se inaugura Mobipocket.
- Nace Publidisa.
- Se inventa el sistema de lectura electrónico (text-to-speech), llamado “Kurzweil Reading Machine” por su inventor, Ray Kurzweil.
- Se crea Microsoft Reader: un programa que incluye text-to-speech, tamaño de fuente, subrayado, marcapáginas, anotaciones y posibilidad de dibujar.
- Se crea el Open Ebook Forum, hoy llamado Digital Publishing Forum.
- Barnes&Noble abre su primera ebookstore (que cierra en 2003).
- Gemstar lanza el RocketBook.
- El 5 de junio nace FictionWise, tienda de libros electrónicos.
- La British Library pone en línea la versión digital de la Biblia de Gutenberg.
- Adobe compra Glassbook, Co. Empresa de software especializado en librerías, editoriales, bibliotecas y distribuidoras, y llega a un acuerdo con Amazon y Barnes&Noble para que adopten su formato de ebook.
- ▲ Microsoft lanza el Pocket PC, una PDA con su software nativo, el Microsoft Reader para ebooks en formato .LIT.
- ▲ Se fabrica la eBookMan, una PDA multimedia para el software Franklin Reader.

## 2001

- Jimmy Wales y Larry Sanger crean la Wikipedia, una de las principales contribuciones de la Web social.
- Se presenta la primera X-Box.
- Ya hay 2.000 libros en Amazon para leer con Acrobat eBook Reader.
- Internet Archive pone sus archivos de acceso libre en la web Wayback Machine.





Sale a la venta el ereader Cybook, de fabricación francesa.



Se crea la licencia Creative Commons por iniciativa de Lawrence Lessig.



Se acuña el término FLOSS (Free and Open-Source Software).



Aparece Todoebook.com, la primera plataforma de ebooks en español.



El grupo editorial Planeta lanza la librería "Veintinueve" para vender ebooks en español.



Se fabrica el primer smarthphone, lanzado por Nokia: Nokia 9210 con Symbian OS.



Se presenta el iPod, de Apple.

## 2002



HarperCollins y RandomHouse editan sus primeros ebooks en digital.



Se sufre la gran recesión tras la burbuja de las compañías .com.



Creative Commons pone en marcha su primer proyecto, una serie de licencias de uso público.



Se constituye la Asociación de Revistas Digitales de España (ARDE).



Las ventas de ebooks crecen un 5,7% en los Estados Unidos.



E-ink presenta el prototipo de pantalla con esta tecnología.

## 2003



Se publica en Japón la primera novela para teléfono móvil, Deep Love, bajo el pseudónimo "Yoshi": La historia de una prostituta adolescente en Tokyo.



Lotfi Belkhir presenta The BookScan 1200, el primer escáner automático que pasa las páginas de los libros encuadernados.



Brad Greenspan y eUniverse fundan MySpace.



Se estrena -sólo en Japón- el dispositivo Sony Librie, anterior al Reader.



Se fusionan Acrobat Reader y Acrobat Ebook Reader para ser Adobe Reader.



Adobe estrena su librería Digital Media Store, con títulos en PDF de HarperCollins, RandomHouse y Simon&Schuster, entre otras.



Las ventas de ebooks crecen un 7,3%.

## 2004



Nace Dosdoce.com



Mark Zuckerberg funda Thefacebook.com.



Bob Stein, pionero de la edición multimedia y cofundador de The Criterion Collection, cofunda The Institute for the Future of the Book.



Thomson-Gales presenta la Eighteenth Century Collections Online: 150.000 títulos publicados en Inglaterra en el siglo XVIII.



Tiene lugar la primera Conferencia Web 2.0, en San Francisco.



Chris Anderson publica el artículo "The Long Tail" en la revista Wired.



Se crea Flickr.com, la red social para compartir imágenes.



Aparece el Google Print Library Project, precedente de Google Books.



Se funda Grammata, empresa especializada en la comercialización de e-readers.



Las ventas de ebooks crecen un 9,5% en los Estados Unidos.

## 2005



Nace Bookboon.com, donde ofrecen libros de texto y guías digitales de manera gratuita.



Tim Spalding crea LibraryThing, una red social sobre libros.



Nace YouTube, la TV de la era digital.



Google anuncia una moratoria en su proyecto de escanear libros con Copyright por un conflicto sobre los derechos de autor.



Se comercializan las primeras unidades del "Papyre", un dispositivo de lectura de libros electrónicos.



Amazon compra Mobipocket.



Se crea la Open Content Alliance (OCA), un proyecto cooperativo para una biblioteca digital mundial pública.



En los Estados Unidos, las ventas de ebooks crecen un 10,6%.

2006



Se lanza el primer ereader de tinta electrónica de Sony, el Reader PRS 500.



Dosdoce.com publica el primer estudio sobre la comunicación online en el mundo del libro.



Se instala la primera máquina Espresso Book Machine (máquina para la impresión bajo demanda, POD), todavía en fase beta, en el World Bank InfoShop en Washington, D.C.



Reborn Digital, la primera editorial universitaria digital de los EEUU.



Nace la red de microblogging Twitter de la mano de la start-up Obvious.



Jeff Howe acuña en un artículo de la revista Wired el término "crowdsourcing".



Nace Microsoft Live Search Books, el servicio de búsqueda de libros online de Microsoft.



Se estrena Google Book Search. En agosto ya ofrece libros en PDF.



Se presenta DILVE, base de datos de los libros en español.



En los Estados Unidos, las ventas de ebooks crecen un 20%.

## 2007



Nace el Kindle, con 90.000 ebooks disponibles en Amazon.



Sale la primera generación de iPhone.



Aparece el Sony PRS 505.



Booken lanza el Cybook Gen 3.



El formato ePub se declara estándar en el Fórum Internacional de Publicaciones Digitales (IDPF).



Nace el observatorio del libro digital JISC National e-Book Observatory (NeBO).



Steve Jobs dice su famosa afirmación a propósito de los eBooks: “No importa lo bueno o malo que sea el producto, lo cierto es que la gente ya no lee”.



Se crea Citizendium, otra enciclopedia online colaborativa que quiere evitar los “fallos y el vandalismo” existente en Wikipedia.



Nace Leer-e de la mano de Ignacio Latasa y crea “Palabras mayores”, que comercializa varios títulos electrónicos de la agencia literaria de Carmen Balcells.



Nace “Colección Planta 29”, una iniciativa del área de Innovación Corporativa del BBVA con el apoyo de “Ediciones del Cobre” y “Sociedad de las Indias Electrónicas” para publicar ebooks de dominio público.



En los Estados Unidos, las ventas de ebooks crecen un 31,8%.

## 2008



Nace Europeana.



Hachette es la primera editorial en usar, en enero de 2008, el formato ePub para comercializar sus ebooks.



Nace el Proyecto Enclave, de la Biblioteca Nacional de España.



BooksonBoard comienza a vender libros para iPhone.



Facebook llega a los 100 millones de usuarios.



Wikipedia llega a los 684 millones de visitantes al año.



Se lanza la aplicación de lectura para iPhone, Stanza.



Se fabrica el Digital Reader 3000 de iRex.



Sale a la venta el nuevo lector de Sony, el Prs 700.



Nace en Canadá la plataforma de libros digitales Kobo.



Google llega a un acuerdo con los editores para poder mostrar online hasta un 20% de los libros de manera gratuita. Los libros de dominio público se podrán ver en su totalidad.



Sony y Adobe llegan a un acuerdo para que ambas tecnologías sean compatibles y puedan desarrollar un mismo DRM.



Nace BUBOK, una plataforma de autoedición de libros en papel y digital.



Microsoft abandona su programa de digitalización de libros: Live Book Search.



Se agota el Kindle en la campaña de Navidad.



iTunes supera la cifra de más de 1.000 millones de canciones vendidas.



Según el New York Times, en el año 2008 se han enviado 2,5 trillones de mensajes de texto en todo el mundo, un 32% más que en 2007.



En los Estados Unidos, las ventas de ebooks crecen un 44,5%.

## 2009



Lanzamiento del Kindle 2.



Nace el dispositivo "Nook" de Barnes&Noble.



Wikipedia alcanza los 3 millones de artículos en inglés.



USA Today anuncia que incluirá en su lista de libros más vendidos las ventas de ebooks en Amazon.



Se hackea el Kindle, lo que permite transferir todo el contenido comprado fuera del dispositivo en formato PDF.



Algunas películas clásicas en formato Blue-Ray se venden junto a los libros de tapa dura en los cuales están inspiradas estas películas.



Amazon borra, sin previo aviso de los usuarios del Kindle, el ebook "1984", de George Orwell, por cuya acción la empresa es demandada.



Apple anuncia el acuerdo al que llega con algunas multinacionales discográficas para eliminar las restricciones anticopia (DRM) en todas las canciones de venta en iTunes.



El Sindicato de autores de EEUU se manifiesta en contra de la tecnología text-to-speech integrada en el Kindle.



Kindle comercializa su aplicación de lectura y compra de libros en iPhone.



Se inaugura la Biblioteca Digital Mundial.



Aparece el dispositivo de lectura Kindle DX.



Sony vuelve a la carga con PRS 300 Pocket, PRS 600 Touch Edition y PRS 900 Daily Edition.



Barnes&Noble estrena su nueva tienda online de libros.



RandomHouse comercializa varios de sus libros como aplicaciones en la AppStore de Apple.



La revista Life ofrece su contenido en Google Books.



La mítica editora de HarperCollins, Jane Friedman, crea su nueva editorial digital, Open Road Integrated Media.



Amazon crea "Amazon Encore", para resucitar libros que han pasado desapercibidos pero han sido muy bien valorados por los lectores.



FNAC Francia alcanza los 40.000 ebooks vendidos en menos de un año.



Flammarion, Gallimard y La Martiniere crean la plataforma de ebooks Eden-livres.



Nacen las primeras plataformas transversales de libros digitales en nuestro país: Luarna y Edí.cat.



The Christian Science Monitor es el primer periódico de tirada nacional en EEUU que anuncia el cambio del formato impreso al digital, con actualizaciones constantes de sus contenidos online.



Nace Amabook, plataforma de distribución de libros en castellano.



Se lanza Leqtor.



En los Estados Unidos, las ventas de ebooks crecen un 165,8%.

## 2010



Nace la tableta de Apple, iPad, junto a su propia aplicación de venta y lectura de ebooks: iBooks.



Amazon vende más ebooks que libros de tapa dura.



Se estrena la Google eBookstore en los Estados Unidos.



Abre la plataforma de distribución Libranda.



Theodore Gray presenta la versión ebook enriquecida de The Elements: A Visual Exploration of Every Known Atom in the Universe, para el iPad.



Amazon introduce la función opcional "popular highlights", que permite ver entre usuarios de Kindle qué partes de un libro han destacado. Una información de valor para los editores.



James Crawford, director de Google Books, anuncia que han escaneado más de 15 millones de libros de más de 100 países y en más de 400 idiomas.



John Palfrey y el Berkman Center for Internet & Society, en Harvard, anuncian que comienzan los planes de coordinación para iniciar el proyecto de la Digital Public Library of America, la réplica a Google Books.



Según el New York Times, las novelas de género romántico son las más vendidas en formato ebook, como sucede en bolsillo.



GameCollage.com presenta el primer ebook interactivo infantil de éxito, Three Little Pigs and the Secrets of a Popup Book, para iPhone, iPod Touch y iPad.



La British Library publica "Treasures", una aplicación para iPhone, iPad y Android con manuscritos de la Edad Media y el Renacimiento.



Se publica la primera edición del Post, la primera revista independiente editada exclusivamente para el iPad.



Se lanza The Atavist, una editorial de no ficción que publica textos con la extensión de un artículo, enfocados a lectores de Smartphone, ereaders y tabletas.



El segundo libro más vendido en EEUU, un thriller de Lisa Gardner titulado Alone, y que en 2005 costaba \$25 en tapa dura, en Amazon ahora está disponible en formato ebook por \$0,99.



Tiene lugar en Nueva York la primera Copa del mundo LG de mensajes de texto (SMS).



El 1 de abril nace el modelo agencia para la venta de ebooks en los Estados Unidos.



Twitter alcanza los 175 millones de usuarios registrados.



Se presenta la aplicación para iPad, Flipboard. Una revista social y personalizada.



Twitter anuncia en su blog que va a donar su archivo de tweets de sus usuarios a la Library of Congress.



Amazon presenta la iniciativa Kindle Singles, edición para textos breves.



Se lanza la aplicación de lectura Bluefire para iOS.



El 9 de junio se deja de fabricar el iReX, lo que supone la primera suspensión de pagos de un fabricante de ereaders.



Barnes&Noble y Amazon rebajan drásticamente el precio de sus ebooks.



Nace TheCopia, primera plataforma de ebooks de lectura compartida.



O'Reilly dice haber vendido más de 100.000 libros para el iPhone a través de la plataforma iTunes de App Store.



Barnes&Noble estrena su propio servicio de autoedición.



Nace Blio, un lector de ebooks multimedia online.



Nace Bookish, el primer lector de libros en la nube con tecnología HTML5.



Se presenta Gurebooks, plataforma vasca de ebooks.



Nace Entrelectores, red social española especializada en la lectura.



Primera convocatoria de los premios ARDE a la digitalización.





ARCE presenta su quiosco digital.



Nace 24Symbols, el "spotify de los libros".



Nace eBook-teca, una librería digital universitaria.



En los Estados Unidos, las ventas de ebooks crecen un 439,2%.

2011



Steve Jobs anuncia que se han descargado 100 millones de ebooks de la iBookstore en un solo año.



El Proyecto Gutenberg llega a los 33.000 ebooks.



T.J. Waters desarrolla un programa para poder firmar y autografiar ebooks: Autography.



Amazon anuncia la llegada de su biblioteca de préstamo (Kindle Lending Library), que permitirá a los usuarios de Kindle leer ebooks de más de 11.000 bibliotecas de EEUU.



Nace Ebookfling, plataforma para préstamo de ebooks.



Se presenta BookReader, el nuevo lector de libros en la nube de Internet Archive.



MakerBot Industries presenta la impresora en 3D, Thing-O-Matic.



Condé Nast, editores del The New Yorker, comienzan un programa de suscripción para el iPad, en lugar de que los usuarios se tengan que descargar cada número de forma separada.



La editorial O'Reilly comienza a vender sus libros de papel mediante la impresión bajo demanda en alianza con On Demand Books/Espresso Book Machine.





Amazon permite prestar ebooks entre usuarios de Kindle, con 14 días de plazo.



Amazon estrena Print Replica Project, su propia versión del PDF.



Se anuncia la llegada de Pottermore, la web monográfica para leer online libros y otros contenidos de Harry Potter.

-  Muere Michael S. Hart, fundador del Proyecto Gutenberg.
-  Muere Steve Jobs.
-  Se lanza la especificación del ePub3, que facilita contenidos enriquecidos y multimedia.
-  Amazon y Kindle llegan a España.
-  Se abre la iBookstore en España.
-  Nace Movistar Ebook.
-  Tiene lugar el primer LIBER Digital.
-  Casa del Libro presenta su propio ereader: Tagus.
-  FNAC presenta su lector de ebooks: Libro electrónico FNAC
-  Nace PressBooks, proyecto de edición colaborativa basado enteramente en la web.
-  Publicación de la infografía sobre los “Derechos de los usuarios en la nube”.
-  Amazon presenta su nueva tableta, Kindle Fire.
-  Amazon anuncia la creación del formato Kindle Format 8 con soporte HTML5.
-  Se estima que las ventas de ebooks crecerán un 724,2% en los Estados Unidos.

2012

A lo largo del año 2012 iremos actualizando este documento en el blog de Dosdoce.com publicando todo tipo de noticias relacionadas con la edición digital (tendencias, aparición de nuevas tecnologías y empresas, lanzamiento de proyectos de interés, etc.).

## AUTORÍA

Este documento ha sido realizado por José Antonio Vázquez y Javier Celaya de [Dosdoce.com](http://dosdoce.com). El diseño ha sido efectuado por [www.EstudioChimeno.com](http://www.EstudioChimeno.com).

Dosdoce.com nació en marzo de 2004 con el propósito de animar a las entidades culturales a utilizar las nuevas tecnologías sociales (blogs, wikis, podcasts, redes sociales, etc.) y a entender mejor las implicaciones y beneficios derivados de su utilización en sus estrategias de comunicación y marketing online.

A lo largo de estos años hemos elaborado más de quince estudios sobre el uso de las nuevas tecnologías en diferentes ámbitos del sector cultural. En noviembre de 2005 publicamos nuestro primer estudio: "El papel de la comunicación en la promoción del libro". En 2006 publicamos dos nuevos estudios: "El uso de las tecnologías Web 2.0 en entidades culturales" y "Los retos de las editoriales independientes". En octubre de 2007 publicamos el estudio "Tendencias Web 2.0 en el sector editorial". En octubre de 2008, conjuntamente con la red social Ediciona, publicamos el estudio "La digitalización del libro en España". En marzo de 2009 publicamos el estudio "Visibilidad de las ciudades en la Web 2.0"; en octubre de 2009, la segunda edición del estudio "La digitalización del libro en España"; y en noviembre de 2009, "La visibilidad de los museos en la Web 2.0". En 2010 publicamos el estudio "La visibilidad de las galerías de arte en Facebook" y la "Chuleta de las redes sociales". En 2011 publicamos el estudio "La visibilidad de las galerías de arte en Facebook, Twitter, Flickr y YouTube", el estudio "Conexiones entre museos en las redes sociales", el informe "Industria editorial 2.0", la infografía "Derechos de los usuarios en la nube" y las versiones en catalán, inglés y portugués de la "Chuleta de las redes sociales".

Todos estos informes tienen un enfoque divulgativo y están especialmente dirigidos a aquellos responsables de comunicación con escaso conocimiento sobre estas nuevas herramientas pero con mucho interés en conocer los beneficios derivados de su aplicación en sus entidades.

Tal y como hemos señalado anteriormente todos estos estudios se publican bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento -No Comercial - Sin obra derivada"; se permite su copia y distribución por cualquier medio siempre que mantenga el reconocimiento de sus autores, no haga uso comercial de la obra y no realice ninguna modificación de ellas. La licencia completa puede consultarse en: <http://es.creativecommons.org/>

Para más información:  
Javier Celaya  
Email: [info@dosdoce.com](mailto:info@dosdoce.com)  
Web: [www.dosdoce.com](http://www.dosdoce.com)  
Teléfono: 638.258.351