

Biblioteca epm[®]

LIBROS DIGITALES Y AUDIOLIBROS OVERDRIVE, EN LA APLICACIÓN LIBBY

La Fundación EPM a través de su proyecto Biblioteca EPM dispone el servicio de préstamo de libros digitales y audiolibros por medio de la plataforma OverDrive su nuevo desarrollo con la aplicación Libby. Para tener acceso desde el computador o dispositivo móvil debe seguir las siguientes instrucciones:

1. Ingrese a nuestro sitio Web: www.bibliotecaepm.com En la página principal encontrará una barra horizontal verde con distintas pestañas. Sin dar clic, ubique el cursor sobre la pestaña “**Servicios**”, de inmediato se desplegará un listado de opciones, dé clic en la opción: “**Libros digitales y audiolibros**”.



2. Luego de realizar la selección anterior, debe dar clic en el botón verde **“Ingresa a Libby aquí”** este le dará acceso directo a la plataforma. Si desea consultar la guía de uso debe dar click en **“Guía de uso Libby”**.

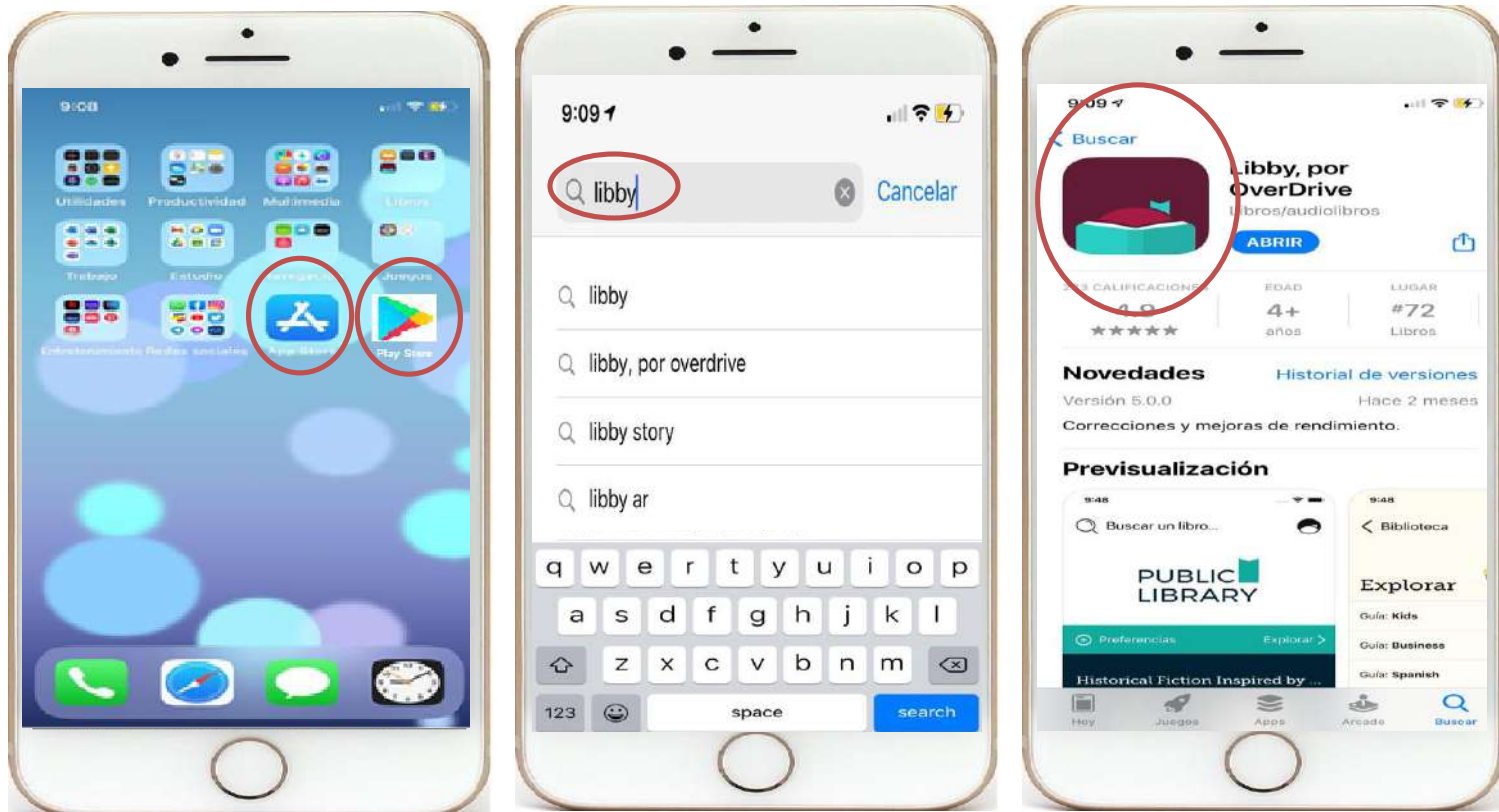


Guía de uso de Libby



Ingresa a Libby aquí

- Para ingresar desde su celular ingrese a la tienda de las aplicaciones móviles “**Play Store**” o “**App Store**”.
- Luego escriba en la barra de búsqueda “**Libby**”.
- Seleccione la primera opción e instale la aplicación, posteriormente de clic en “**Abrir**”.



3. El sistema lo redireccionará al sitio web de Libby donde le preguntarán “¿tienes una tarjeta de biblioteca?”, marque “**Sí**”.



¡Bienvenido! Miles de bibliotecas públicas ofrecen libros electrónicos y audiolibros (¡gratis!) en Libby. Vamos a hacerte algunas preguntas para guiarte a tu biblioteca.

Primera pregunta: ¿tienes **una tarjeta de biblioteca?**

Sí

Todavía no

4. El sistema le solicitará seleccionar una biblioteca, debe de dar clic en “**Buscaré una biblioteca**”.

ATRÁS



¡De acuerdo! Si tienes Libby en otro dispositivo, simplemente debes copiar tus tarjetas.

Copiar de mi otro dispositivo

De lo contrario, puedes buscar tu biblioteca por nombre o ubicación.

Buscaré una biblioteca

Por supuesto, hay una forma fácil.
¿Puedo **determinar tu biblioteca**?

Sí, determina mi biblioteca

5. En la barra de búsqueda digita “**Biblioteca EPM**”, debe dar clic sobre el enunciado “**Fundación EPM-Biblioteca EPM**”.

ATRÁS



Puedes buscar tu biblioteca por nombre o ubicación de la sucursal.

 Biblioteca EPM

BIBLIOTECAS COINCIDENTES

Fundación EPM-Biblioteca EPM

Biblioteca EPM

Carrera 54 No. 44 - 48 Biblioteca EPM, Plaza de Cisneros
Medellín, Antioquia, Colombia

+ 2 MÁS SUCURSALES

Activar W

6. Seleccione la opción “**Ingresar los datos de la cuenta de la biblioteca**”, a continuación da clic en “**siguiente**”.

ATRÁS



Agreguemos una tarjeta de biblioteca para **Fundación EPM-Biblioteca EPM**.

Ingresar los datos de la cuenta de la biblioteca

Estoy visitando desde otra biblioteca

Deseo una tarjeta de biblioteca

ATRÁS



En esta biblioteca, inicias sesión en tu tarjeta a través de un sitio web seguro. Abriremos este sitio para ti ahora.

Saltar este paso

Siguiente

7. El sistema le solicitará un **usuario y contraseña**. Debe digitar su **número de documento de identidad** en **ambos campos** y dar clic en **Acceder**.

Biblioteca **epm**[®]

Bienvenid@ al servicio de consulta de recursos electrónicos

Por favor ingrese el usuario y contraseña asignado por la Biblioteca EPM

Si aún no tiene cuenta, puede registrarse a través de este enlace:

<https://rebrand.ly/registrobepm>

En caso de inquietudes o dificultad para acceder a los recursos de información diríjase al correo electrónico infobiblioteca@epm.com.co

8. La plataforma le brinda la tarjeta de biblioteca, la cual tiene la opción de “**Renombrar tarjeta**”, ponerle el nombre que desee, y finalmente se da clic en “**Siguiente**”.



Muy bien, ¡ya estas conectado! Aquí está tu tarjeta de biblioteca.



[Renombrar tarjeta](#)

[Siguiente](#)

9. Para realizar una búsqueda simple, debe dar clic en el icono de “lupa” y enseguida se desplegará una **“barra de búsqueda”**.



recién agregado



popular



aleatorio

3k


disponible ahora


105

temas



Activar Win
Ve a Configurar

10. Para realizar una búsqueda más exhaustiva, debe dar clic en el icono derecho tres puntos , que se encuentra debajo de la **“barra de búsqueda”**.

 Buscar...

OCULTAR

 Fundación EPM-Biblioteca EPM



Temas	<u>Todos</u>
Fecha de adición	<u>Cualquiera</u>
Formato	<u>Cualquiera</u>
Idioma	<u>Cualquiera</u>
Audiencia	<u>Todos</u>
Compatibilidad	<u>Todos</u>
Disponibilidad	<u>Todos</u>

11. Luego de ingresar a la obra de su interés, usted puede **pedir prestado por 21 días** el título, o **“leer y/o escuchar un fragmento”** del libro antes de prestarlo.

El Arte de la Guerra

Sun Tzu

También disponible como un **audiolibro**.


FORMATO	Libro
AUTOR	Sun Tzu >
EDITORIAL	Aegitas >
MARCA	Издательство Aegitas >
LANZAMIEN...	14 de feb. de 2017
COPIAS	1 de 2 disponibles
AUDIENCIA	Contenido general
COMPATIBIL...	Libro de Libby, EPUB (DRM)

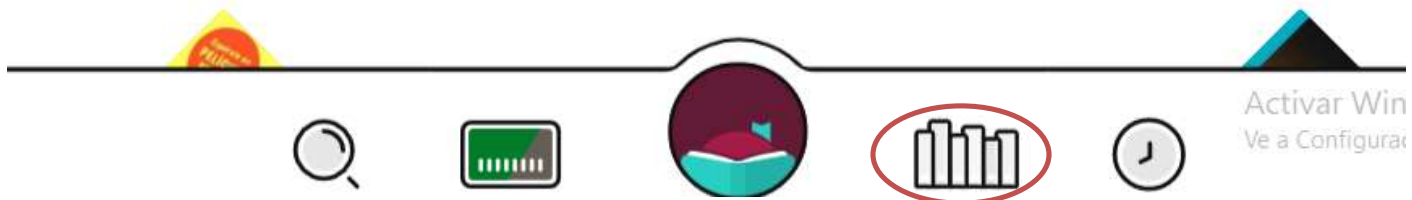
El Arte de la Guerra es el mejor libro de estrategia de todos los tiempos. Inspiró a Napoleón, Maquiavelo, Mao Tse Tung y muchas más figuras históricas. Este libro, de dos mil quinientos años de antigüedad, es uno de los más importantes textos clásicos chinos, en el que, a pesar del tiempo transcurrido, ninguna de sus máximas ha quedado anticuada, ni hay un solo consejo que hoy no sea útil. Pero la obra del general Sun Tzu no es únicamente un libro de práctica militar, sino un tratado que enseña la estrategia suprema de aplicar con sabiduría el conocimiento de la naturaleza humana en los momentos de confrontación. No es, por tanto, un libro sobre la guerra; es una obra para comprender las raíces de un conflicto y buscar una solución. “La mejor victoria es vencer sin combatir”, nos dice Sun Tzu, “y ésta es la distinción entre el hombre prudente y el ignorante”.

Pedir prestado

Leer muestra

Etiquetar

12. Para conocer su historial de préstamos y ver que materiales tiene cargados en su cuenta, debe dar clic en el icono de “**Estante de libros**”  , situado en la parte de abajo.



Nota: puede prestar hasta tres obras entre libros digitales y audiolibros a la vez. El material se presta por 21 días, si transcurrido este tiempo no se ha realizado la renovación del material o no se ha devuelto, éste se **borrará automáticamente** de la cuenta **sin generar multas, ni sanciones.**

13. Al ubicar su cuenta, tiene la opción de leer o escuchar una obra desde el navegador si se encuentra en un computador, o se descarga automáticamente el título a la aplicación en su dispositivo móvil.

El Arte de la Guerra

Sun Tzu



Abrir En Libby

Administrar Préstamo

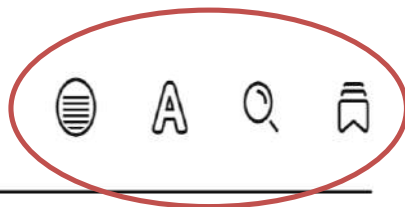


Vence En 21 Días

0 %

LIBROS DIGITALES

14. Una vez haya ingresado a leer el título, observará la siguiente interfaz. En la esquina superior derecha se encuentran las opciones para personalizar la lectura.



< Atrás



EL ARTE DE LA GUERRA

Sun Tzu

El mando ha de tener como cualidades: sabiduría, sinceridad, benevolencia, coraje y disciplina.

Por último, la disciplina ha de ser comprendida como la organización del ejército, las graduaciones y rangos entre los oficiales, la regulación de las rutas de suministros y la provisión de material militar al ejército.

Estos cinco factores fundamentales han de ser conocidos por cada general. Aquel que los domina, vence; aquel que no, sale derrotado. Por lo tanto, al trazar los planes, han de compararse los siguientes siete factores, valorando cada uno con el mayor cuidado:

¿Qué dirigente es más sabio y capaz?

¿Qué comandante posee el mayor talento?

¿Qué ejército obtiene ventajas de la naturaleza y el terreno?

¿En qué ejército se observan mejor las regulaciones y las instrucciones?

¿Qué tropas son más fuertes?

¿Qué ejército tiene oficiales y tropas mejor entrenadas?

¿Qué ejército administra recompensas y castigos de forma más justa?

Mediante el estudio de estos siete factores será capaz de adivinar cuál de los dos bandos saldrá victorioso y cuál será derrotado.

El general que siga mi consejo, es seguro que vencerá. Ese general ha de ser mantenido al mando. Aquel que ignore mi consejo, ciertamente será derrotado. Ese debe ser destituido.

Tras prestar atención a mi consejo y planes, el general debe crear una situación que contribuya a su cumplimiento. Por situación quiero decir que debe tomar en consideración la situación del campo y actuar de acuerdo con lo que le es ventajoso.

El arte de la guerra se basa en el engaño. Por lo tanto, cuando es capaz de atacar, ha de aparentar incapacidad; cuando las tropas se mueven, aparentar inactividad. Si está cerca del enemigo, ha de hacerle creer que está lejos; si está lejos, aparentar que se está cerca. Poner cebos para atraer al enemigo.

Golpear al enemigo cuando está desordenado. Prepararse contra él cuando está seguro en todas partes. Evitarle durante un tiempo cuando es más fuerte. Si tu oponente tiene un temperamento colérico, intenta irritarle. Si es arrogante, trata de fomentar su egoísmo.

Si las tropas enemigas se hallan bien preparadas tras una reorganización, intenta desordenarlas. Si están unidas, siembra la disensión entre sus filas. Ataca al enemigo cuando no está preparado y aparece cuando no te espera. Estas son las claves de la victoria para el estratega.

Activar W

- Icono para cambiar el texto de una página a doble página. 

< Atrás



I. Sobre la evaluación

Sun Tzu dice: la guerra es de vital importancia para el Estado; es el dominio de la vida o de la muerte, el camino hacia la supervivencia o la pérdida del Imperio: es forzoso manejarla bien. No reflexionar seriamente sobre todo lo que le concierne es dar prueba de una culpable indiferencia en lo

< Atrás



graduaciones y rangos entre los oficiales, la regulación de las rutas de suministros y la provisión de material militar al ejército.

Estos cinco factores fundamentales han de ser conocidos por cada general. Aquel que los domina, vence; aquel que no, sale derrotado. Por lo tanto, al trazar los planes, han de compararse los

El arte de la guerra se basa en el engaño. Por lo tanto, cuando es capaz de atacar, ha de aparentar incapacidad; cuando las tropas se mueven, aparentar inactividad. Si está cerca del enemigo, ha de hacerle creer que está lejos; si está lejos, aparentar que se está cerca. Poner cebos para atraer al enemigo.

- Icono para buscar palabras dentro del texto. 



II. SOBRE LA INICIACIÓN DE LAS ACCIONES

1. Cuando recompensas a tus **hombres** con los beneficios que ostentaban los adversarios los harás luc...
2. ...or esto por lo que se dice que donde hay grandes recompensas hay **hombres** valientes.

- Icono para resaltar una página o palabra del libro. 

son las **maneras** de conocer al fut
ie el Príncipe sea el que da las ór



- Icono para ver las páginas o palabras resaltadas. 

Marcadores y Textos marcados

OCULTAR

Para colocar un marcador, pulsa la esquina superior derecha de la página.

Para crear un texto marcado, haz clic y mantén presionada una palabra, luego deslízala hacia la izquierda o hacia la derecha.

- Icono para visualizar los capítulos del libro.

Capítulos



Capítulos

OCULTAR

El Arte de la Guerra	4
– I. Sobre la evaluación	6
– II. Sobre la iniciación de las acciones	10
– III. Sobre las proposiciones de la victoria y la derrota	14

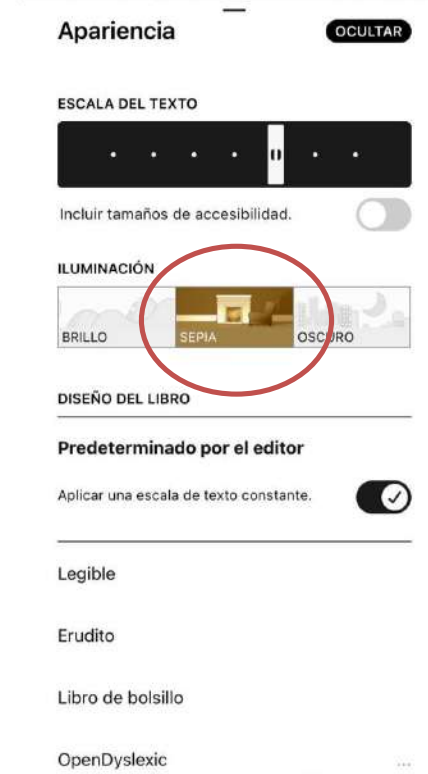
- Icono para personalizar el tipo y tamaño de la fuente. Además, del color de la página en modo brillante, sepia o nocturno. **A**

acarrearía las peores consecuencias. Trata de mantenerte al abrigo y evita en lo posible un enfrentamiento abierto con él; la prudencia y la firmeza de un pequeño número de personas pueden llegar a cansar ya dominar incluso a numerosos ejércitos.



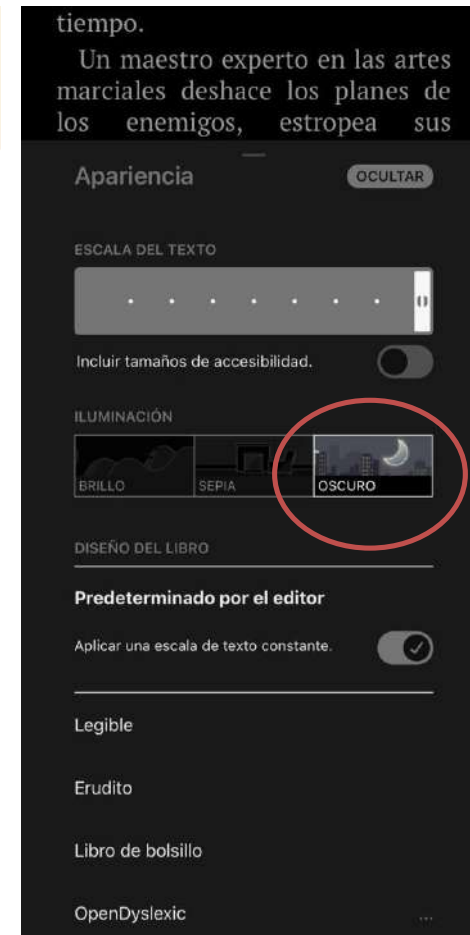
divídelo.

Si tus fuerzas son iguales en número, lucha si te es posible. Si tus fuerzas son inferiores, mantente continuamente en guardia, pues el más pequeño fallo te



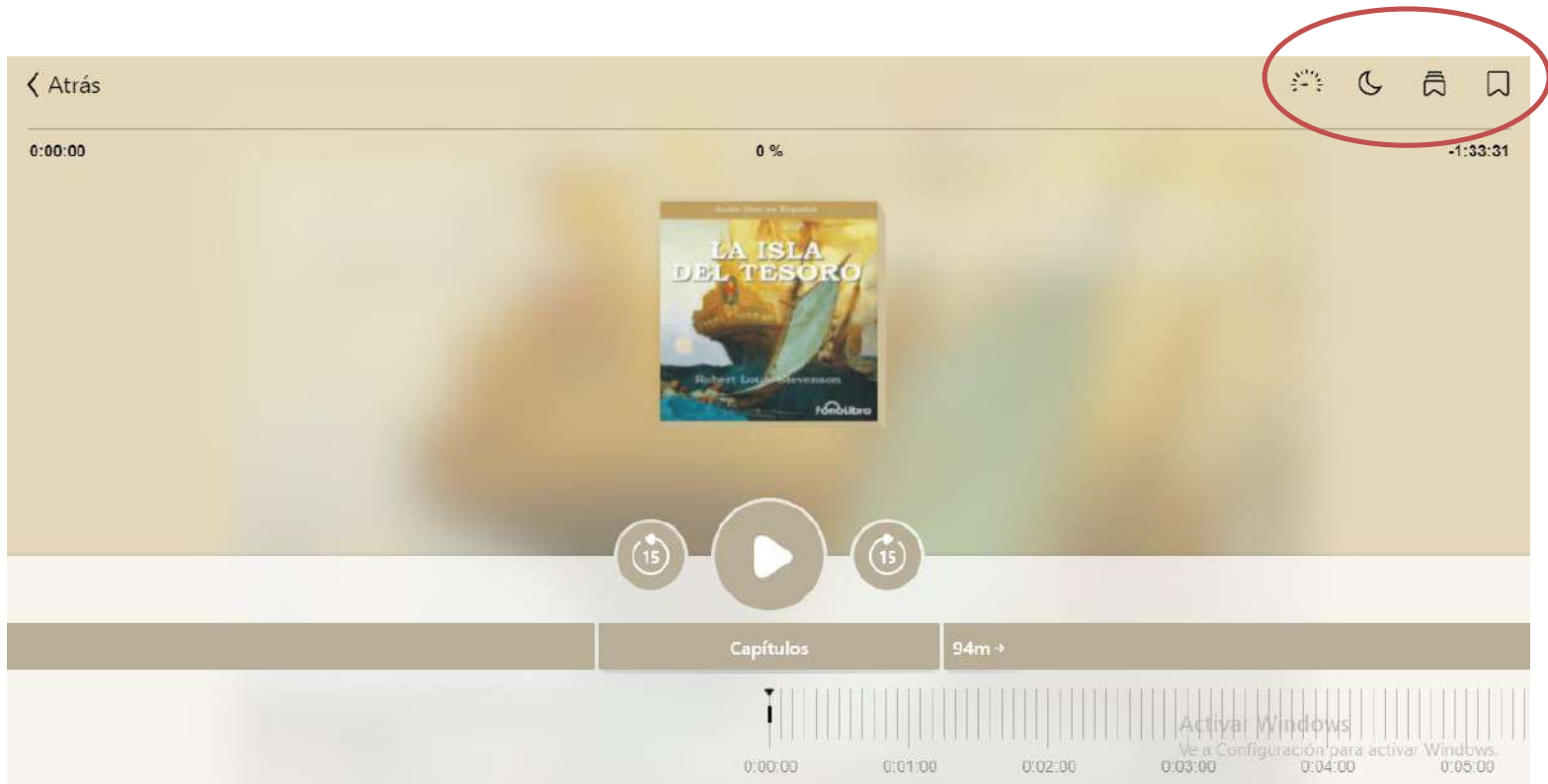
tiempo.

Un maestro experto en las artes marciales deshace los planes de los enemigos, estropea sus



AUDIOLIBROS

15. Una vez haya ingresado a escuchar un título va aparecer la siguiente interfaz. En la esquina superior derecha se encuentran las opciones para personalizar el audio.



- Icono para aumentar la velocidad del audio.



- Icono para programar pausa del audio.



- Icono para señalar alguna sección del audio.



- Icono para marcar secciones del audio.



Si desea profundizar en el manejo de la plataforma de libros digitales y audiolibros Libby-OverDrive, puede solicitar una capacitación a la dirección de correo electrónico infobiblioteca@epm.com.co