



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO
CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**APLICACIÓN MÓVIL PARA VISIBILIZAR LA GASTRONOMÍA TÍPICA DEL
BARRIO SELVA ALEGRE DE SANGOLQUÍ**

Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de:

Licenciado/a en Diseño Multimedia

AUTOR: MATEO ESTEVEN SORIA VASQUEZ

MILTON NICOLAS ROJAS FERNANDEZ

TUTOR: Mgtr. JOSE EDUARDO MELENDEZ MEJÍA

Quito-Ecuador

2026

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL
TRABAJO DE TITULACIÓN**

Nosotros, MATEO ESTEVEN SORIA VASQUEZ con documento de identificación N° 1750942946 y MILTON NICOLAS ROJAS FERNANDEZ con documento de identificación N° 1751807189; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 19 de enero del año 2026

Atentamente,



MATEO ESTEVEN SORIA
VASQUEZ
1750942946



MILTON NICOLAS ROJAS
FERNANDEZ
1751807189

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL
TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA**

Nosotros, MATEO ESTEVEN SORIA VASQUEZ con documento de identificación No. 1750942946 y MILTON NICOLAS ROJAS FERNANDEZ con documento de identificación No. 1751807189, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documentocedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Proyecto Integrador: “APLICACIÓN MÓVIL PARA VISIBILIZAR LA GASTRONOMÍA TÍPICA DEL BARRIO SELVA ALEGRE DE SANGOLQUÍ”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado/a en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 19 de enero del año 2026

Atentamente,



MATEO ESTEVEN SORIA
VASQUEZ
1750942946



MILTON NICOLAS ROJAS
FERNANDEZ
1751807189

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Jose Eduardo Meléndez Mejía con documento de identificación N° 1719991869, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: APLICACIÓN MÓVIL PARA VISIBILIZAR LA GASTRONOMÍA TÍPICA DEL BARRIO SELVA ALEGRE DE SANGOLQUÍ, realizado por MATEO ESTEVEN SORIA VASQUEZ con documento de identificación N° 1750942946 y por MILTON NICOLAS ROJAS FERNANDEZ con documento de identificación N° 1751807189, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Proyecto Integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 19 de enero del año 2026

Atentamente,



Mgtr. Jose Eduardo Meléndez Mejía
C.I 1719991869

DEDICATORIA

Yo, Mateo Esteven Soria Vásquez, en primer lugar dedico a mi familia, que fue muy importante su apoyo a lo largo de todo este proceso académico, así como por los valores y la motivación que siempre me han brindado para seguir adelante, también a mis profesores, por su orientación, dedicación y valiosos aportes, que fueron fundamentales para mi formación académica y profesional, y pues mis compañeros, por el apoyo mutuo, el intercambio de ideas y las experiencias compartidas durante esta etapa contribuyeron de manera significativa a mi crecimiento personal y académico. A todos ellos, expreso mi más sincero agradecimiento por haber sido parte esencial de este logro.

Yo, Milton Nicolás Rojas Fernández, dedico este trabajo a mi familia, por el amor incondicional, su apoyo constante y la comprensión que me dieron a lo largo de todo este proceso de formación académica. Muchas gracias por ser mi fuente de motivación y por acompañarme en cada etapa de este camino e incluso apoyarme en los momentos más complicados. Este logro no es solo mío también es de ustedes, ya que con su ejemplo, paciencia y confianza hicieron posible que termine esta tan importante en mi vida.

AGRADECIMIENTO

Yo, Mateo Esteven Soria Vásquez, deseo expresar el agradecimiento a mi familia, por el apoyo, comprensión y aliento que resultaron fundamentales a lo largo de todo este proceso. A mis profesores, por la disposición, orientación y enseñanzas que potenciaron mi formación académica y a mis compañeros, por el trabajo compartido, la solidaridad y el apoyo brindado en lo largo de esta etapa de mi vida. A todos les quiero decir muchas gracias.

Yo, Milton Nicolás Rojas Fernández, expreso mi más profundo y sincero agradecimiento a mi familia, por el apoyo incondicional, la comprensión y la paciencia constante a lo largo de mi formación académica. El esfuerzo, confianza y acompañamiento que me brindaron fue fundamental para lograr superar los desafíos que se presentaron y también para la culminación exitosa de tan importante etapa de mi vida. También debo agradecer a las personas que conforman a la Universidad Politécnica Salesiana y a la Carrera de Diseño Multimedia por los conocimientos impartidos durante mi formación profesional.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
APROXIMACIÓN TEÓRICA.....	4
Diseño multimedia y experiencia del usuario (UX/UI)	4
Gastronomía típica y desarrollo local en Sangolquí.....	4
Desarrollo tecnológico y herramientas multiplataforma.....	6
Arquitectura funcional y gestión de datos.....	7
METODOLOGÍA.....	9
RESULTADOS.....	15
CONCLUSIONES.....	25
REFERENCIAS.....	29
ANEXOS.....	32
ANEXO 1: FICHA TÉCNICA FOCUS GROUP (COMENSALES GASTRONOMÍA TÍPICA BARRIO SELVA ALEGRE PARROQUIA SANGOLQUÍ)	32
ANEXO 2: GUION DEL MODERADOR – FOCUS GROUP (COMENSALES GASTRONOMÍA TÍPICA BARRIO SELVA ALEGRE PARROQUIA SANGOLQUÍ)	38
ANEXO 3: TRANSCRIPCIÓN DE FOCUS GROUP.....	45
ANEXO 4: GUION TÉCNICO PARA VIDEO PUBLICITARIO DE RESTAURANTES EN SELVA ALEGRE, SANGOLQUÍ - QUITO, ECUADOR.....	63
ANEXO 5: FOTOGRAFÍAS REALIZADAS A LOS PLATILLOS DE LOS RESTAURANTES DEL BARRIO SELVA ALEGRE, SANGOLQUÍ - QUITO, ECUADOR.....	68

RESUMEN

La investigación denominada “**Aplicación móvil para visibilizar la gastronomía típica del barrio Selva Alegre de Sangolquí**” surge debido a la falta de una plataforma digital que organice, concentre y difunda de manera clara la oferta gastronómica del sector. Aunque el barrio Selva Alegre cuente con varios restaurantes y emprendimientos culinarios, la información que dispone se encuentra dispersa en redes sociales y medios informales, dificultando el acceso a datos confiables, limitando la visibilidad de los negocios y frenando su crecimiento.

El objetivo principal de este estudio fue el diseño y desarrollo de una aplicación móvil que centralice dicha información gastronómica del barrio, facilitando así la búsqueda, exploración y valoración de los locales típicos del sector. La propuesta tecnológica emplea herramientas como Flutterflow y Firebase, lo que ayuda a generar un desarrollo eficiente, escalable y centrado en la experiencia de usuario (UX). Esta aplicación se ubica dentro del sistema Android, considerando criterios de viabilidad y alcance.

La investigación se desarrolló bajo la metodología mixta con focus group, observación de campo y pruebas de usabilidad con posibles usuarios. Estas técnicas identificaron necesidades reales, evaluar la interfaz UX/UI y validar el prototipo desarrollado. Además, este proyecto se fundamenta en el paradigma socio-crítico, debido a la marginación digital de pequeños negocios locales como una forma de exclusión dentro del contexto tecnológico actual. Los resultados evidenciaron una gran aceptación a la aplicación, destacando su navegación intuitiva, claridad visual, filtros por temáticas, geolocalización y menús verificados. En conclusión, el estudio demuestra que las aplicaciones móviles y el diseño multimedia son herramientas que fortalecen la identidad cultural, reducen brechas digitales y promueven el desarrollo económico.

Palabras Clave: Diseño Multimedia, Aplicación móvil gastronómica, Visibilización digital, Gastronomía típica local, Usabilidad y experiencia de usuario (UX/UI).

ABSTRACT

The research project, titled “**Mobile Application for the Visibility of Traditional Gastronomy in the Selva Alegre Neighborhood of Sangolquí,**” arose from the lack of a digital platform to organize, centralize, and clearly disseminate the area's culinary offerings. While the Selva Alegre neighborhood boasts several restaurants and culinary ventures, the available information is scattered across social media and informal channels, hindering access to reliable data, limiting business visibility, and impeding growth.

The main objective of this study was the design and development of a mobile application that centralizes gastronomic information for the neighborhood, thus facilitating the search, exploration, and evaluation of typical local establishments. The technological proposal employed tools such as Flutterflow and Firebase, which helped generate an efficient, scalable, and user-centered (UX) development process. This application was developed for the Android operating system, taking into account feasibility and scope criteria.

The research was conducted using a mixed methodology, incorporating focus groups, field observation, and usability testing with potential users. These techniques identified real needs, evaluated the UX/UI interface, and validated the developed prototype. Furthermore, this project is grounded in the socio-critical paradigm, given the digital marginalization of small local businesses as a form of exclusion within the current technological context. The results demonstrated high acceptance of the application, highlighting its intuitive navigation, visual clarity, thematic filters, geolocation, and verified menus. In conclusion, the study demonstrates that mobile applications and multimedia design are tools that strengthen cultural identity, reduce the digital divide, and promote economic development.

Keywords: Multimedia Design, Gastronomic Mobile Application, Digital Visibility, Typical Local Gastronomy, Usability and User Experience (UX/UI).

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, en el barrio Selva Alegre sector de Sangolquí cuenta con una gran oferta gastronómica abarcando desde restaurantes típicos hasta el surgimiento de nuevos emprendimientos culinarios. Sin embargo, no existe un medio digital que permita centralizar y organizar información referente a estos establecimientos, generando dificultades para usuarios que quieran descubrir nuevas opciones gastronómicas. La gran mayoría de locales se promocionan en redes sociales o sitios web informales, ocasionando una difusión de información de poca visibilidad y baja accesibilidad para potenciales clientes. Como menciona Aránega Segura (2024), “en la era de la sobreinformación, hallar datos fiables y actualizados sobre destinos o actividades de este tipo puede ser todo un desafío. Toda la información disponible hace que encontrar datos veraces y confiables se convierta en una tarea complicada” (p. 6). Esta situación afecta tanto a los consumidores como a los negocios locales, ya que el usuario no dispone de una herramienta confiable que facilite la búsqueda de lugares gastronómicos, y los establecimientos pierden oportunidades de promoción y crecimiento debido a la falta de presencia digital estructurada.

Ante esta problemática, surge la necesidad del desarrollo de una aplicación móvil multiplataforma que servirá tanto para *Android* como para *iOS*, pero debido a distintas limitaciones, económicas y de tiempo se optará a publicar en un solo sistema operativo, en este caso en particular, dentro del ecosistema de *Android*. Con esto se busca que el usuario pueda descubrir, elegir, navegar y valorar diferentes sitios gastronómicos en el barrio Selva Alegre, con la integración de información actualizada y accesible. El uso que se da a nuevas tecnologías como lo son *Flutter* y *Firebase* de *Google* permitirá generar una solución eficiente y de fácil uso, que contribuirá a mejorar la experiencia del usuario potenciando la visibilidad de los locales gastronómicos típicos. De esta manera, el proyecto buscara solventar la carencia de una herramienta tecnológica moderna y funcional que una la oferta y la demanda gastronómica típica del barrio Selva Alegre de la parroquia Sangolquí. Como menciona Zazo Millán (2019), “para empresas que desarrollan software y que son relativamente pequeñas es difícil abordar el desarrollo de aplicaciones móviles en nativo, con desarrolladores especializados en ambas plataformas o con equipos distintos desarrollando en paralelo” (p. 5).

Hoy en día la tecnología ha cambiado la forma en la que se desarrollaban las aplicaciones, antes no existía como tal el término multiplataforma y ahora con las nuevas tecnologías y herramientas podemos hacer aplicaciones compatibles con dos sistemas operativos distintos, aunque como se mencionó con anterioridad en este caso solo se optara por el sistema *Android*, siendo *Flutter* una de las más utilizadas por los medios, que hasta empresas grandes han construido sus aplicaciones de esta forma. En palabras de Quisaguano Collaguazo et al. (2022):

Flutter es una tecnología híbrida diferente a lo que hay hoy en día, desarrollada por Google y basada en el lenguaje Dart, permite crear aplicaciones nativas para Android y iOS en tiempo récord con una interfaz muy amigable basada en Material Design, con la que puedes hacer cambios en el código y ver el resultado en el emulador en tiempo real, mientras la app sigue en marcha. (p. 4597).

En este proyecto se abordan aspectos esenciales con una estructura necesaria para el desarrollo de aplicaciones móviles, enfocándonos en *Flutter* como principal recurso para lograr un desarrollo optimizado y compatible con el sistema operativo *Android*. Con el lenguaje de programación *Dart* permite el desarrollo de una sola base de código para aplicaciones móviles ofreciendo un rendimiento nativo, recarga en tiempo real (*Hot Reload*), seguridad con tipado estático y *null safety*. La integración que se da con *Flutter* lo vuelve en una opción perfecta para la creación de interfaces atractivas, multiplataformas y rápidas. Cruz Martínez, (2024), menciona lo siguiente, “Flutter se destaca por su velocidad de renderizado sin precedentes y su capacidad para crear interfaces de usuarios únicas y atractiva que se adaptan a las necesidades específicas de cada aplicación son sus principales características.” (p. 26). En este caso, si el fin del proyecto es desarrollar una aplicación móvil propuesta para descubrir sitios gastronómicos típicos en el barrio Selva Alegre, Flutter es una herramienta adecuada para este propósito. Para el manejo de datos, en este proyecto consideramos usar Firebase, ya que ofrece una integración compatible y escalable para guardar información en tiempo real. Como se señala Pablo Santos, (2024) “la inicialización de la conexión a Firebase y el monitoreo de Internet de la aplicación son procesos esenciales dentro del desarrollo móvil” (p. 145).

Además, para este proyecto es importante tener claro el proceso de desarrollo y trabajar de manera coordinada. Por eso, nosotros como equipo conformado por dos personas encargadas del desarrollo y dos compañeros dedicados al diseño *UX/UI*, colaboraremos de la mano, asegurando que cada etapa del proyecto sea realizada correctamente y en los tiempos previstos. Para el trabajo colaborativo, se adoptará la metodología Scrum, la cual busca integrar un flujo de trabajo ágil entre los equipos de diseño y programación, garantizando una aplicación funcional, atractiva y útil para cualquier persona que desee comer un plato típico del sector de Sangolquí. Como lo mencionan Babativa Briceño et al. (2016), la metodología ágil Scrum “facilito el manejo de los cambios en la funcionalidad ya que algunas de ellas se modificaron, otras se crearon e incluso, algunas que se eliminaron” (p. 271).

Por lo tanto, se establecerá las bases conceptuales y técnicas necesarias para el seguimiento del desarrollo de una aplicación móvil de optima usabilidad, permitiendo así alcanzar los objetivos planteados en esta investigación. De la problemática planteada se establece la siguiente pregunta:

¿De qué manera el desarrollo de una aplicación e implementación de criterios de usabilidad y funcionalidades tecnológicas que impactan en la accesibilidad, el alcance y la conexión entre los usuarios y los establecimientos de barrio Selva Alegre?

Por lo tanto, se va a desarrollar una aplicación móvil para la búsqueda de restaurantes en el barrio Selva Alegre Parroquia Sangolquí, organizados por temáticas, con el fin de ofrecer a los usuarios una herramienta eficiente para visibilizar lugares gastronómicos típicos.

Esto nos conduce a realizar un estudio de campo en el barrio Selva Alegre para recopilar los datos sobre establecimientos gastronómicos típicos y de esa forma validamos el contenido de la aplicación, implementar la aplicación móvil en *Flutterflow*, integrando funcionalidades de localización y filtros por temática para facilitar la búsqueda de lugares gastronómicos típicos y aplicar una base de datos en *Firebase* para gestionar la información de los restaurantes, actualizar y sincronizar los datos de manera eficiente entre la aplicación y la nube.

Para la consecución de los objetivos planteados que responden a la pregunta de investigación es fundamental comprender las siguientes temáticas:

Diseño multimedia y experiencia del usuario (UX/UI)

El diseño multimedia es un elemento clave dentro de lo que es el desarrollo aplicaciones móviles, debido a la combinación de varios componentes como visuales, sonoros y textuales para una comunicación informativa y efectiva. Su objetivo no solo se limita en la estética, sino que también llega a abarcar la experiencia del usuario (*UX*) y la interfaz de usuario (*UI*), aspectos esenciales para hacer que las aplicaciones sean intuitivas, accesibles y funcionales. La integración que se da entre el diseño y la programación crea productos atractivos y fáciles de usar. En el caso de la aplicación propuesta, se centra en la búsqueda de restaurantes típicos ecuatorianos dentro del barrio Selva Alegre, con el diseño multimedia se contribuirá a desarrollar una interfaz visualmente llamativa y una navegación fluida que favorece la interacción del usuario. Márquez et al. (2021), afirman lo siguiente:

La interfaz de usuario, para viabilizar la interacción entre el usuario y un artefacto, sistema o máquina, por tanto, las grandes empresas utilizan técnicas de Design Thinking y Diseño de interfaces de usuario, para acercarse más a los clientes de manera empática, así poder conocer sus necesidades reales y estar realmente interesados en los detalles de sus vidas. (p. 6).

El desarrollo de productos multimedia implica un proceso colaborativo en el que contribuyen en diversas áreas del conocimiento, como puede ser el diseño, la programación y la experiencia de usuario. En este caso, se fundamenta en la construcción conjunta entre equipos de trabajo, donde se parte de una interfaz inicial diseñada por un grupo para posterior a eso implementar y validar de los elementos. Esto permite evaluar la coherencia visual, la funcionalidad y la experiencia del usuario de manera integral.

Gastronomía típica y desarrollo local en Sangolquí

La gastronomía típica de parroquia Sangolquí, y en específico del barrio Selva Alegre, representa una identidad clave dentro del desarrollo económico y cultural del cantón Rumiñahui. Ortiz, Tupiza Miranda y Araujo Brabo (2024), mencionan lo siguiente: “En el cantón Rumiñahui es fundamental destacar la identidad corporativa de las Pymes gastronómicas, debido a que existe un extenso mercado que requiere

diferenciarse de la competencia” (p. 8). Pero antes de continuar es importante el diferenciar entre gastronomía típica y tradicional dentro del contexto ecuatoriano. La comida tradicional se refiere a los platos y técnicas culinarias preservadas con el tiempo, con historia y raíces ancestrales ligadas a rituales o festividades locales. A diferencia, la comida típica abarca platos más comunes, cotidianos y populares que con el tiempo han evolucionado e incorporado nuevas tendencias adaptándose al nuevo mercado y la disponibilidad de ingredientes. Dentro de la oferta del sector de Sangolquí se centra en la comida típica, reflejando su popularidad y el consumo diario de paltos que se adaptaron a la vida moderna. De esta manera se evidencia, el cómo los emprendimientos gastronómicos dentro del sector no solo conservan lo que hace auténtico a los platos típicos, sino que también incorporan nuevas formas de representar su imagen en el mercado, lo cual refleja una adaptación a las nuevas demandas del consumidor. Atme Lizana (2023), señala que:

La pandemia del COVID-19, se hizo necesario e imprescindible el uso de la tecnología móvil para poder sobrevivir y ser productivo en el comercio de la restauración y así evitar la propagación del virus, de tal forma que la digitalización fue respuesta a la movilización del comercio de restauración. Por eso es muy importante que el comercio de la restauración en general haya un componente de resiliencia, para aceptar y modificar sus hábitos de atención al cliente manualmente a una atención digital (p. 42).

Por ello, la gastronomía se posiciona como un puente entre lo típico y lo moderno, donde las herramientas digitales como las aplicaciones móviles pueden ayudar a visibilizar estos espacios y ampliar su alcance hacia un público más amplio.

Se debe mencionar que el desarrollo gastronómico en la parroquia Sangolquí se encuentra ampliamente relacionado con factores como: la riqueza cultural, la diversidad en productos locales, tradiciones culinarias heredadas, el crecimiento del turismo y la influencia de la modernización en los hábitos alimenticios. Todos los anteriores elementos permitieron que la gastronomía sangolquileña se consolide como un reflejo de la identidad local, siendo un motor en el desarrollo económico del sector de Sangolquí. Duque et al. (2020), mencionan lo siguiente: “Como consecuencia del crecimiento poblacional, se ha incrementado también la demanda de bienes y servicios en cuanto a calidad y cantidad” (p. 30). Este análisis nos muestra que las zonas gastronómicas como del barrio Selva Alegre no es casualidad, sino el resultado del estado económico y social

que promueven la concentración de estos negocios culinarios. En este contexto, una aplicación móvil que recopile información de los locales contribuye no solo al fortalecimiento de su visibilidad dentro del comercio local, sino también fomenta el desarrollo gastronómico del sector mediante la gestión digital de datos y la interacción con el usuario.

Desarrollo tecnológico y herramientas multiplataforma

El desarrollo de aplicaciones multiplataforma se ha vuelto esencial debido al constante crecimiento en el uso de dispositivos móviles. Este enfoque permite crear una sola aplicación que funcione en distintos sistemas operativos, principalmente en sistemas *Android* e *iOS*; en este contexto, *FlutterFlow* se presenta como una herramienta eficaz en cuanto a desarrollo de aplicaciones multiplataformas, facilitando la creación visual y despliegue de código. Como explica Pablo Santos (2024):

Las aplicaciones híbridas, por otro lado, son aplicaciones que no van desarrolladas específicamente para un sistema operativo, por lo que pueden ser usadas en cualquiera. Son resultado de una combinación entre elementos de desarrollo de aplicaciones nativas y web, que pueden ser desarrolladas bajo diversos ambientes y tecnologías como Flutter y Dart, pertenecientes a Google; Ionic, React Native, JQuery Mobile, entre otros. (p. 19).

Sin embargo, se debe mencionar que el desarrollo y la publicación de una app son distintos procesos, lo que respalda el uso de *frameworks* como *FlutterFlow* en proyectos que requieren eficiencia y compatibilidad.

FlutterFlow genera varias versiones necesarias para los distintos sistemas operativos (*Android* y *iOS*), pero su publicación debe realizarse por separado en cada tienda: *Google Play Store* (*Android*) y *App Store* (*iOS*). Para ello se debe adquirir una cuenta de desarrollador para cada plataforma:

Cuenta de Desarrollador Google: USD 25 (pago único)

Cuenta de Desarrollador Apple: USD 99 (al año)

Por lo tanto, al planificar un proyecto para una aplicación, es importante considerar no solo el desarrollo técnico, sino también el alcance que tendrá la app y los costos referentes a su publicación y posterior mantenimiento en cada tienda digital.

Reduciendo así los costos y tiempo de desarrollo. Acosta Espinoza et al. (2022), menciona que “las aplicaciones móviles se han transformado en el principal canal de comunicación de la sociedad, obteniendo el primer lugar en versatilidad y eficiencia” (p. 238). Esto demuestra que el desarrollo multiplataforma se presenta como una solución eficiente que genera necesidades tecnológicas accesibles.

Entre todas las herramientas que existen la que más destacada es *Flutter*, un *framework* desarrollado por *Google* que utiliza el lenguaje *Dart* y que permite el compilar aplicaciones nativas desde una sola base de código. Las ventajas incluyen desde la rapidez en el desarrollo, la escalabilidad y la posibilidad de crear interfaces modernas. Como lo menciona Cruz Martínez (2024), “La capacidad de flutter para permitir el desarrollo de aplicaciones móviles multiplataforma con una sola base de código, quizás sea la principal fortaleza de Flutter y eso es lo que hace que sea excepcionalmente valioso” (p. 18). Convirtiéndolo en la opción ideal para el desarrollo de aplicaciones móviles en este caso una app gastronómica, donde la eficacia y la compatibilidad van de la mano.

Arquitectura funcional y gestión de datos

En el desarrollo con *Flutter*, la gestión del estado y la navegación que se realice entre pantallas son componentes esenciales para mantener la coherencia de los datos y ofrecer una experiencia fluida. La biblioteca *Navigator* permite controlar el flujo de vistas, mientras que herramientas como *Redux* o *Context API* ayudan a mantener actualizados los datos globales de la aplicación. Márquez et al. (2021), destacan que la usabilidad se debe evaluar desde las primeras etapas, porque “el diseñador no sabe si el usuario encontrará amigable la interfaz propuesta para este, es por eso que Design Thinking es uno de los métodos más usados con el fin de ponerse en la posición del usuario final” (p. 17), lo que refuerza la importancia de metodologías centradas en el usuario como *Design Thinking*.

Finalmente, el desarrollo técnico de la aplicación se organiza en tres componentes principales: la lógica de navegación, la conexión con la base de datos y la gestión del *backend*. La app permitirá buscar restaurantes, visualizar información detallada, guardar favoritos y realizar búsquedas temáticas. En conjunto, el uso de *Flutter* y *Firestore* garantiza un desarrollo ágil, escalable y moderno. Este marco teórico sienta las bases para la creación de una aplicación móvil funcional e intuitiva que contribuya a visibilizar la

oferta gastronómica del barrio Selva Alegre, cantón Rumiñahui y fortalecer la conexión entre comensales y establecimientos locales. Como explica Cheng (2023):

El desarrollo backend es un elemento fundamental para el correcto funcionamiento de un sitio web. Este constituye la columna vertebral de la aplicación y puede considerarse como la infraestructura oculta que regula todas las operaciones que suceden tras bambalinas, desde la gestión de la base de datos hasta la ejecución de la lógica del servidor (p. 16).

Una estructura de datos que refuerza la importancia de mantener componentes organizados para un uso funcional e integral.

METODOLOGÍA

La línea de investigación en la que se inscribe este trabajo de fin de carrera es de *gestión de datos, visualización y desarrollo de interfaces gráficas*, que busca solucionar la falta de herramientas digitales que integren una oferta gastronómica dentro del barrio Selva Alegre mediante la implementación de una aplicación móvil multiplataforma desarrollado con *Flutter*, orientada a optimizar la experiencia del usuario y la gestión de información.

La combinación de ambos métodos, cualitativos y cuantitativos permitieron obtener una comprensión más amplia y clara del fenómeno estudiado. Mientras que los datos cualitativos aportan a una visión más subjetiva y detallada sobre la percepción del usuario frente a la aplicación, los datos cuantitativos por otra parte ofrecieron una base numérica que respalde la toma de decisiones. Con esto el enfoque mixto garantizó el desarrollo de una aplicación que no solo sea técnicamente funcional, sino también centrada en el usuario y sus necesidades.

En este mismo sentido, en el enfoque cualitativo se centrará en entender la experiencia del usuario (*UX*), las impresiones que se tiene sobre el diseño de la interfaz (*UI*) y su usabilidad general dentro de la aplicación. Para ello, se realizó pruebas de usabilidad con un grupo de 8 personas considerando que son comensales recurrentes, posibles comensales y cuatro moradores de zona en estudio. Con esta técnica se obtuvo información más profunda sobre cómo los usuarios llegan a interactuar con la app, qué tan intuitiva resulta y qué aspectos se podrían mejorar para su correcto funcionamiento. Como explica Pablo Santos (2024), “la usabilidad hace alusión a facilidad con la que los usuarios interactúan con un producto o servicio, de manera que resulta intuitivo para quien lo usa y ahorra tiempo en el aprendizaje de este.” (p. 29). Las pruebas de usabilidad se realizaron al grupo de participantes del *focus group*, con el propósito de evidenciar el uso, comprensión y experiencia que poseen frente a la aplicación. Los restaurantes que se encuentran enlistados dentro de la aplicación, como: Hueca Dos, La Hueca del Cuy, El Hueco, y Morocho, empanadas y pollo, por la similitud de la oferta gastronómica típica y marca, la zona de ubicación y la exclusividad basados en la información proporcionada en el trabajo académico DISEÑO UX/UI PARA UNA APLICACION QUE PROMUEVA LA IDENTIDAD GASTRONOMICA DEL BARRIO “SELVA

ALEGRE” EN LA PARROQUIA DE SANGOLQUI de Diego Simbaña y Katherine Jácome del 2025.

Durante la implementación de las etapas de investigación y planificación, diseño de la experiencia de usuario, la interfaz de usuario, prototipado, pruebas de usabilidad e iteración se aplicó métodos como la observación directa y el *focus group* en base a la **FICHA TÉCNICA FOCUS GROUP (COMENSALES GASTRONOMÍA TÍPICA BARRIO SELVA ALEGRE PARROQUIA SANGOLQUÌ)**, como ANEXO 1, permitiendo registrar que comportamiento tiene el usuario al interactuar con la interfaz de la aplicación, como menús, filtros de búsqueda, mapa de ubicación, etc., lo que permitió elaborar un guion técnico denominado **GUION DEL MODERADOR – FOCUS GROUP (COMENSALES GASTRONOMÍA TÍPICA BARRIO SELVA ALEGRE PARROQUIA SANGOLQUÌ)**, en calidad de ANEXO 2, que se estructura con en dieciséis preguntas abiertas y 4 con escala de valoración referentes a la percepción y hábitos de los clientes, la idea de la aplicación, evaluación del prototipo y preguntas referenciales al *UX/UI*.

El enfoque cuantitativo permite la medición de forma objetivo el grado de aceptación, funcionalidad y satisfacción del usuario con la aplicación desarrollada. Por ello mediante *el focus group* se realizó preguntas con escalas de valoración, las cuales se aplicaron a una muestra representativa de usuarios potenciales. Los datos que se obtuvieron permiten analizar los patrones de comportamiento y preferencias gastronómicas de los usuarios, así como la evaluación de frecuencia de uso, categorías más consultadas y el nivel de satisfacción general referente con la interfaz.

Los resultados se procesaron mediante técnicas estadísticas descriptivas, utilizando herramientas digitales para la organización y representación de información recolectada que se presentara en forma de gráficos o tablas. Esto facilitando la identificación de tendencias cuantificables que sirven para el sustento a las mejoras y actualizaciones futuras que tendrá la aplicación.

De acuerdo con lo anterior, el paradigma socio-crítico es la base de esta investigación. Este método se diferencia de otros porque su propósito principal no solo es explicar, prever o interpretar la realidad, sino que también transformarla. El paradigma socio-crítico se basa en que la investigación no puede ser neutral, puesto que la realidad

social presenta estructuras de poder, desigualdades e ideologías. Por ende, presenta la crítica autorreflexiva con un propósito claro: la mejora social y la emancipación. García & Castro (2017) sostienen que este paradigma "cuestiona la supuesta neutralidad de la ciencia y de la investigación, atribuyéndole un carácter emancipatorio y transformador" (p. 19).

Este paradigma tiene un impacto positivo dentro de la investigación, puesto a que proporciona al proyecto una justificación desde el punto de vista ético y social. Posibilita encuadrar la cuestión de la "invisibilidad" de los establecimientos gastronómicos típicos del barrio Selva Alegre, sector de Sangolquí, no simplemente como una falta de información, sino como una forma de exclusión o injusticia estructural en la época digital, en la que las plataformas más influyentes tienden a dejar fuera a los más pequeños.

Por consiguiente, la propuesta de esta investigación se basa, en el método sintético. Este procedimiento implica la combinación de diversos componentes o partes estudiados para crear un conjunto completamente nuevo y eficaz. Como lo define Gómez Bastar (2012), el método sintético:

Su principal objetivo es lograr una síntesis de lo investigado; por lo tanto, posee un carácter progresivo, intenta formular una teoría para unificar los diversos elementos del fenómeno estudiado; a su vez, el método sintético es un proceso de razonamiento que reconstruye un todo, considerando lo realizado en el método analítico. Sin duda, este método permite comprender la esencia y la naturaleza del fenómeno estudiado. (p.16).

En este contexto, dicho método se implementó directamente en la etapa de desarrollo de la aplicación móvil, puesto que se orienta en cómo se integrarán los distintos elementos. Por ejemplo, las especificaciones técnicas del software, los requerimientos del usuario, los principios de diseño de interfaz (*UI/UX*) y la base de datos sobre gastronomía típica. Por lo tanto, esta técnica posibilitará la estructuración, el diseño y la codificación de la plataforma, garantizando que todas las partes interactúen de manera armoniosa. Así pues, la aplicación móvil finalizada será el resultado de esta.

Considerando los planteamientos en este proyecto se tomó al diseño experimental de investigación, ya que esta perspectiva es el método perfecto para determinar y verificar

relaciones de causa y efecto, permitiendo poner a prueba la hipótesis de que la aplicación móvil creada (la variable independiente) tiene un efecto directo en la visibilidad gastronómica del sector (la variable dependiente). La manipulación intencionada de la variable independiente y la evaluación del impacto en la dependiente son requisitos para el diseño de esta estructura. Como señala, Ramos Galarza (2021), en “el tipo experimental se cuenta con uno o más grupos de intervención, un grupo control y la asignación de los participantes en los diferentes grupos se lo hace de manera aleatoria probabilística” (p.1). La asignación aleatoria (que se aplica a los restaurantes o a los usuarios) permite que la comparación inicial de los grupos sea equivalente y asegura que cualquier diferencia que se detecte en la visibilidad después de la intervención pueda ser atribuida sin lugar a duda a la eficacia de la aplicación.

Este proyecto se clasifica dentro del tipo de investigación aplicada, pues se orienta al desarrollo de una solución tecnológica que ayude a mejorar la visibilidad de la gastronomía típica del barrio Selva Alegre de Sangolquí. Este tipo de investigación busca emplear los conocimientos teóricos para dar solución a problemas concretos en el contexto, tomando la información obtenida en acciones concretas que generen impacto. Según Vargas Cordero (2009), la investigación aplicada “se caracteriza por la forma en que analiza la realidad social y aplica sus descubrimientos en la mejora de estrategias y actuaciones concretas, en el desarrollo y mejoramiento de éstas, lo que, además, permite desarrollar la creatividad e innovar” (p. 158). De esta manera, el desarrollo de la aplicación móvil no solo supone la implementación de estas herramientas tecnológicas, sino también la aplicación de principios de diseño y usabilidad orientados a responder con las necesidades identificadas en la comunidad.

De acuerdo con la estructura metodológica planteada, el actual estudio se enmarca dentro de la modalidad de investigación de proyecto factible, se basa en la creación de una propuesta de solución práctica para un problema o necesidad concreta demostrando la viabilidad para ser implementada. Ana Hernández (2003), define que “la investigación, elaboración, y desarrollo de un modelo operativo viable, cuyo propósito es la búsqueda de solución de problemas y satisfacción de necesidades” (p.1). Esta metodología es apropiada para este proyecto, ya que el propósito principal es el desarrollo de una aplicación móvil cuyo objetivo es dar visibilidad a la gastronomía típica del barrio Selva Alegre, sector de Sangolquí. Este trabajo se basa en un diagnóstico que muestra la escasa

promoción digital de esa gastronomía típica, con el objetivo de crear la estructura técnica y funcional de la aplicación y por último, examinar su viabilidad económica, operacional y técnica para validar su pertinencia y su capacidad real de ejecución.

Para el desarrollo del producto se utilizó el método *Design Thinking* que cuenta con cinco etapas siendo un proceso iterativo y no lineal: Identificando la empatía, estableciendo definiciones, concebir ideas, creación de prototipos y testear. El propósito principal es entender las necesidades del usuario para generar soluciones innovadoras con una perspectiva que se enfoca en la creatividad y la cooperación.

El *Design Thinking* es un método para comprender los problemas y ofrecer soluciones innovadoras. Es una perspectiva sistemática (proceso) que ayuda a comprender la naturaleza del problema y a proporcionar soluciones más compatibles con los deseos, necesidades y preferencias del usuario. Shahrabi et al (2021) mencionan que:

La DT es un método para comprender los problemas y ofrecer soluciones innovadoras. Es una perspectiva sistemática (proceso) que ayuda a comprender la naturaleza del problema y a proporcionar soluciones más compatibles con los deseos, necesidades y preferencias del usuario. (p.93).

Empatizar: En esta etapa, se recolecto datos sobre los usuarios a través de un focus group, observaciones y análisis de investigaciones anteriores. El objetivo es entender los comportamientos, necesidades y problemáticas asociadas sobre la visibilidad de sitios gastronómicos típicos.

Definir: Con los datos que fueron recopilados, se condensaron los hallazgos definiendo la problemática principal y determinando las necesidades fundamentales que la aplicación móvil debe tratar. Esta definición permitió guiar al diseño y que se diera prioridad a las funcionalidades.

Idear: En esta etapa se produjeron varias propuestas para la solución usando técnicas como lluvia de ideas, mapas mentales y diagramas de interacción. Luego se evaluó las ideas seleccionando solo aquellas que mejor se adecua a las necesidades del usuario.

Prototipar: Se utilizaron prototipos de baja y alta fidelidad, que incluye a wireframes y pantallas iniciales de la app. Con estos prototipos se visualizó la estructura, navegación y elementos de la interfaz antes de pasar al desarrollo final.

Testear: Los prototipos se analizaron por usuarios, que brindaron retroalimentación referente a la usabilidad, claridad visual y funcionalidad de la propuesta. Los resultados y opiniones de estos usuarios se utilizaron para ajustarse a sus necesidades y mejorar su experiencia.

El uso de la metodología Design Thinking, permitió generar procesos de diseño centrados en el usuario y que se orientan a la validación de una solución en cada etapa, asegurándose que el producto final pueda responder manera efectiva las necesidades identificadas.

RESULTADOS

El análisis del *focus group* muestra lo siguiente, los habitantes del barrio Selva Alegre cuentan con distintas frecuencias de consumo de la gastronomía local, todos los participantes están de acuerdo en la diversidad culinaria del lugar. El sabor, la limpieza y el ambiente son elementos fundamentales para una experiencia positiva según el criterio de los participantes al momento de decidir por un establecimiento. También mencionaron, que suelen encontrar nuevos sitios mediante el uso de redes sociales y recomendaciones, pero les resulta complicado conseguir información organizada referente a menús, precios, horarios y ubicaciones. En base a esto se justificó la necesidad de crear con una aplicación que centralice dicha necesidad.

Debido a esta problemática, la generación de una aplicación exclusiva para el barrio Selva Alegre, consiguió una muy buena aceptación en general. Los usuarios valoraron que la aplicación cuente con los siguientes puntos: información actualizada, menús verificados, horarios, ubicación de los restaurantes y fotografías claras de los platos. Entre las funciones que mejor valoraron se destacan: filtros por tipo de comida, la ubicación y la incorporación de un código QR para ampliar detalles.

En cuanto la prueba del prototipo, los participantes mencionaron la claridad del diseño, la navegación intuitiva y el despliegue correcto de los elementos visuales. Confirmando la viabilidad del desarrollo bajo criterios de *UX/UI*. Los datos cualitativos mostraron las expectativas y dificultades en la interacción con la interfaz, por otro lado, los datos cuantitativos evidenciaron la aceptación, satisfacción y eficiencia de la aplicación.

El estudio también muestra la limitada presencia de los locales gastronómicos en el entorno digital, reflejando de una forma la exclusión del medio, en donde estas plataformas digitales son clave para la competitividad. Por esto, el proyecto es de carácter transformador al proponer una solución tecnológica que pueda contribuir a la reducción de la brecha digital y el fortalecimiento de la identidad gastronómica típica del barrio Selva Alegre.

La metodología adoptada fue de enfoque mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas. En la parte cualitativa, se realizó observación directa y *focus group* que

permitió identificar la sensación, expectativa y principales dificultades que tienen los usuarios al interactuar con las aplicaciones móviles. Dicha información fue de suma importancia para el diseño de una aplicación que pueda responder a las necesidades del público objetivo.

En la parte cuantitativa, se implementó cinco preguntas con escala de valoración para así medir el nivel de satisfacción, eficiencia y aceptación del prototipo. Con este enfoque se analizó los datos de manera objetiva y respaldar las decisiones tomadas en el diseño con la retroalimentación proporcionada por los participantes. El uso de ambos métodos facilitó una evaluación amplia en cuanto a la experiencia del usuario se refiere, procurando que el producto final sea una aplicación funcional, accesible y alineada a las necesidades de las personas del sector local.

La metodología operativa del producto se basó en el *Design Thinking*, que se desarrolló de manera iterativa a través de las cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. Para empezar, se recopilaron datos mediante el *focus group* y las observaciones, después se establecieron los hallazgos y necesidades, se generaron propuestas enfocadas en la accesibilidad y usabilidad, se elaboró un prototipo de fidelidad baja y alta, al final los usuarios pudieron evaluar estos elementos, con la retroalimentación proporcionada se redefinió la aplicación para así poder asegurar que respondiera de manera correcta las necesidades del barrio Selva Alegre

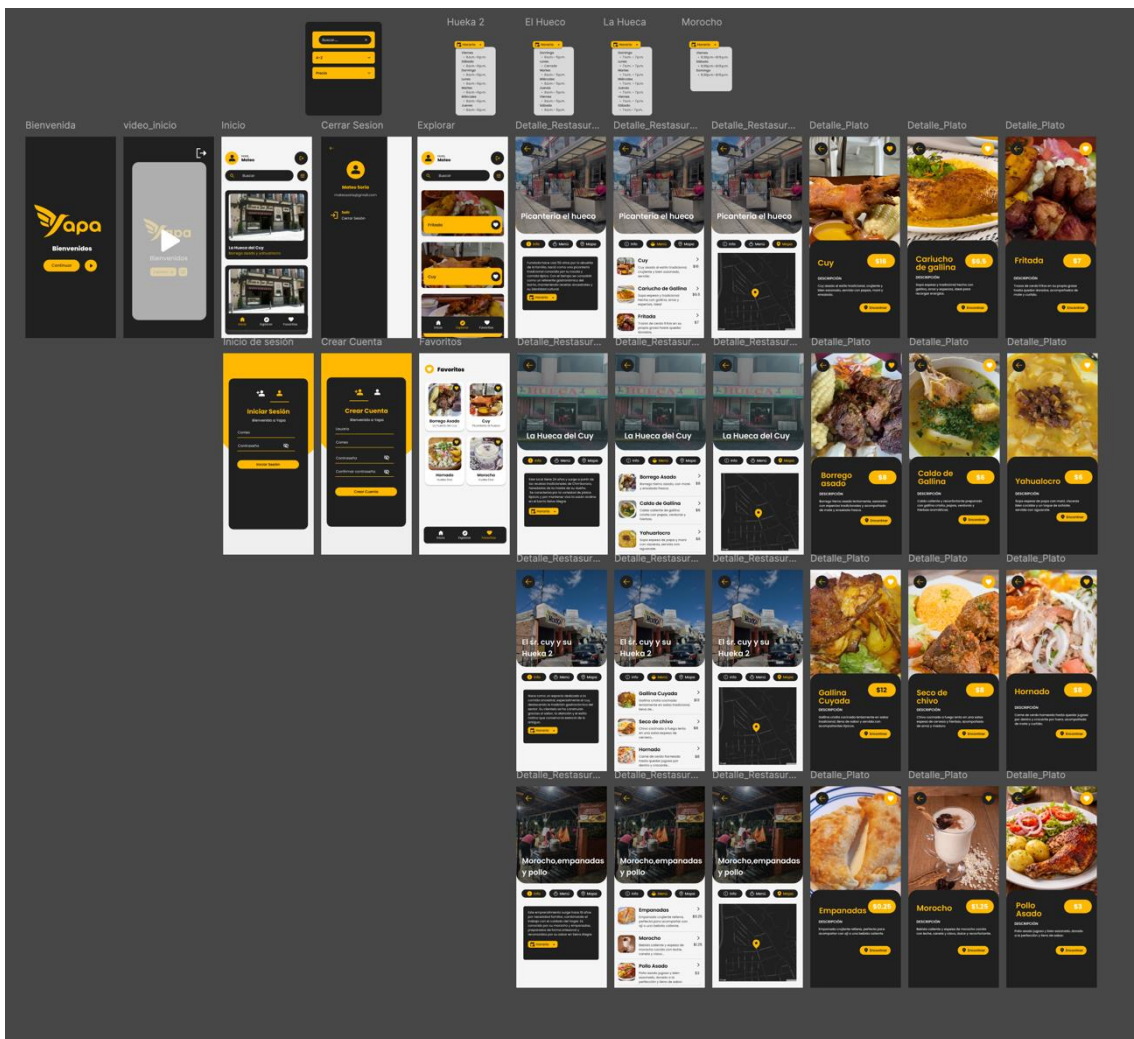
A continuación, se mostrará los resultados obtenidos mediante el *focus group* realizado basándose en la **TRANSCRIPCIÓN DE FOCUS GROUP**, en calidad de ANEXO 3, con esto evidenciado la aceptación y necesidad de desarrollar una aplicación móvil que visibilice la oferta gastronómica típica del barrio Selva Alegre.

Para empezar el desarrollo de la aplicación primero se tomó en cuenta el prototipado realizado por Simbaña y Jácome en calidad de bocetos que posteriormente se digitalizaron en *figma*, que fue aceptado y evaluado por el *focus group* de manera exitosa, que en base a las sugerencias y retroalimentación que proporcionaron los participantes se podrá continuar con la fase de desarrollo de la aplicación.

Prototipado:



Prototipado a color (alta fidelidad):



El imagotipo y colores se basaron en el trabajo académico DISEÑO UX/UI PARA UNA APLICACION QUE PROMUEVA LA IDENTIDAD GASTRONOMICA DEL BARRIO “SELVA ALEGRE” EN LA PARROQUIA DE SANGOLQUI de Diego Simbaña y Katherine Jácome del 2025.

Imagotipo:



Dentro de la línea gráfica propuesta por Simbaña y Jácome (2025), el imagotipo toma como inspiración la palabra Yapa que viene del quechua: ñapa o yapay, en español significa aumentar o ayudar. Por otro lado, se tomó el colibrí como un símbolo que representa a la parroquia Sangolquí honrando a la fauna local y biodiversidad, la paleta de colores son para demostrar como el amarillo (con código de color #FFC107 dentro de *FlutterFlow*) es predominante dentro de la cultura gastronómica de la zona junto a que el negro (con código de color #202020 dentro de *FlutterFlow*) represente la elegancia y exclusividad, con todo esto en mente se tomó esta gráfica para que al momento de ingresar dentro de la aplicación móvil de Yapa aparezca el identificativo animado dando una bienvenida a los usuarios.

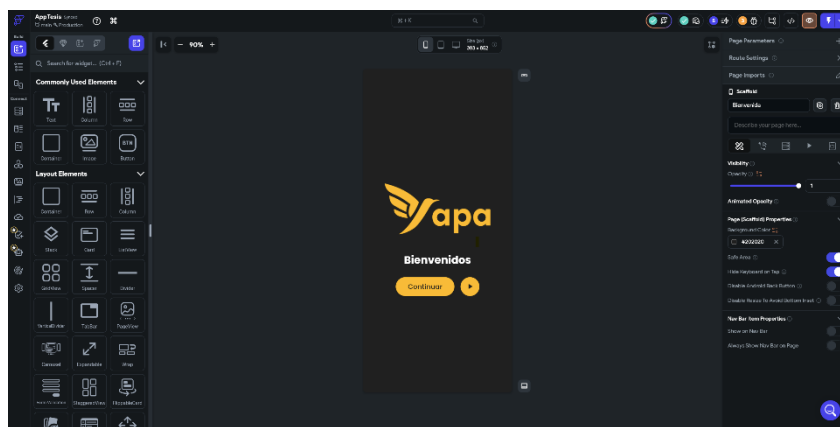
De igual modo al momento de ingresar a la aplicación móvil se puede visualizar un pequeño video informativo referente al barrio Selva Alegre, para la realización de este video se basó en **GUION TÉCNICO PARA VIDEO PUBLICITARIO DE RESTAURANTES EN SELVA ALEGRE, SANGOLQUÍ - QUITO, ECUADOR**, en calidad de ANEXO 4.

También se debe de mencionar que las imágenes que se muestran dentro de la aplicación son originales y no se tomo ninguna externa, las imágenes en un inicio se tomaron con fondo blanco y luego en edición se prefiero tomar un fondo de madera, con el fin de transmitir un toque más rustico y hogareño al plato las imágenes se pueden encontrar en **FOTOGRAFIAS REALIZADAS A LOS PLATILLOS DE LOS RESTAURANTES DEL BARRRIO SELVA ALEGRE, SANGOLQUÍ - QUITO, ECUADOR**, en calidad de ANEXO 5.

Con todo los demás demostrado dentro del prototipo de alta fidelidad que se realizó en *figma*, se pasó al desarrollo de la aplicación móvil dentro de la herramienta *flutterflow*, la cual proporciono una apertura positiva para generar el producto, a continuación, se proporcionara un enlace para descargar y probar la app.

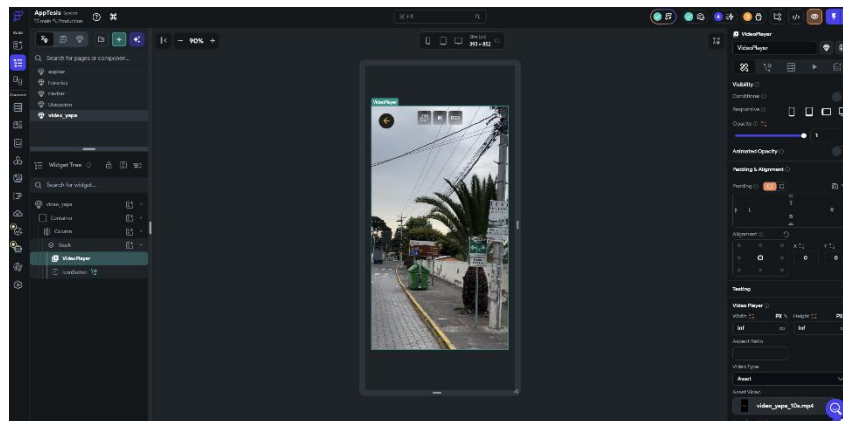
Enlace:

Foto de la pantalla de Bienvenida en FlutterFlow:



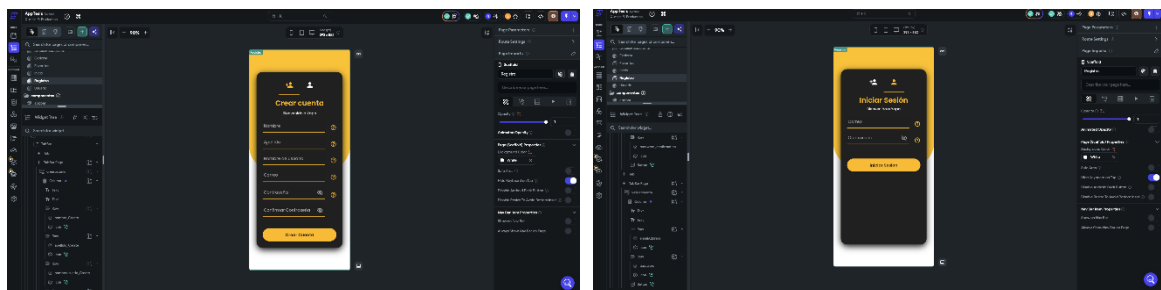
Dentro de la pantalla Bienvenida los usuarios pueden continuar a la app o reproducir un pequeño video informativo acerca del barrio Selva Alegre con una duración de 25 segundos.

Foto de la pantalla del video publicitario en FlutterFlow:



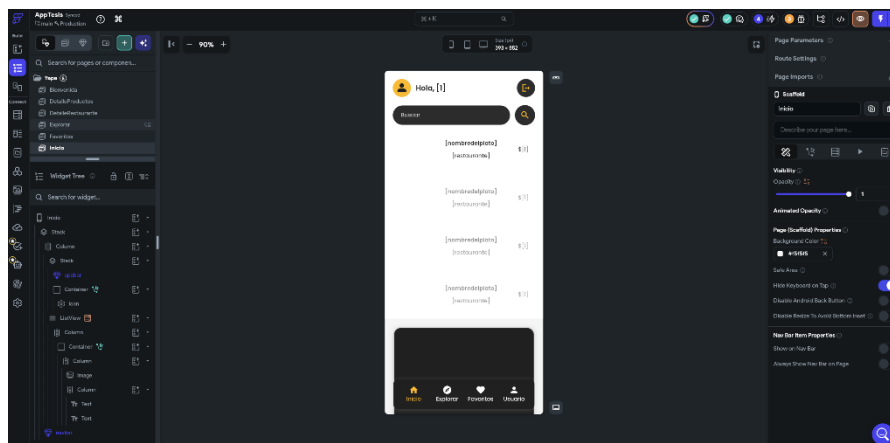
Dentro del video informativo se habla de la cultura local, su gastronomía y los restaurantes típicos que tiene el barrio Selva Alegre.

Foto de la pantalla de Registro en FlutterFlow:



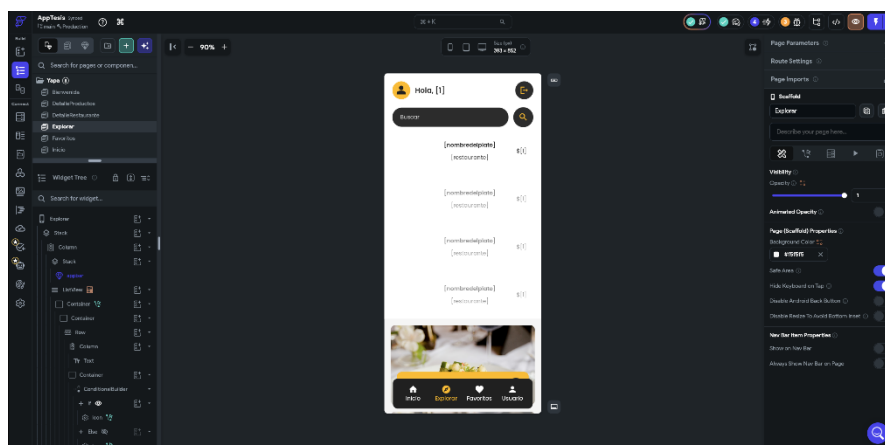
Dentro de la pantalla registro los usuarios pueden crear su usuario dentro de la aplicación o si cuenta ya con un usuario podrán acceder a la aplicación.

Foto de la pantalla Inicio en FlutterFlow:



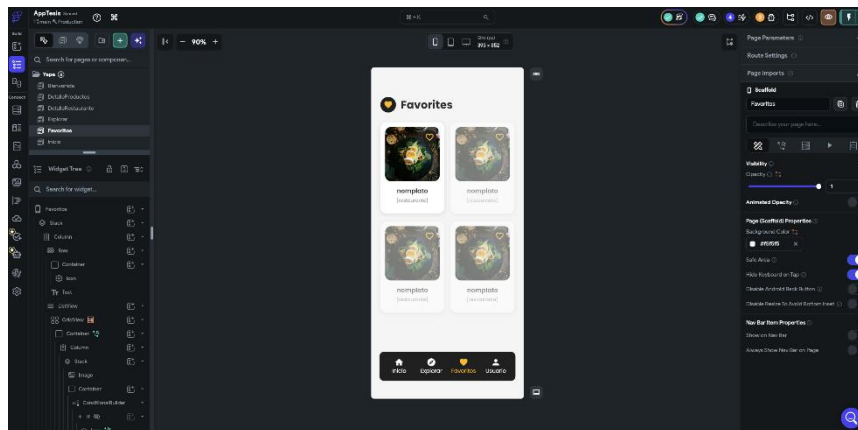
Dentro de la pantalla inicio se desplegarán los restaurantes que están dentro de la aplicación, con su identidad y una pequeña descripción.

Foto de la pantalla Explorar en FlutterFlow:



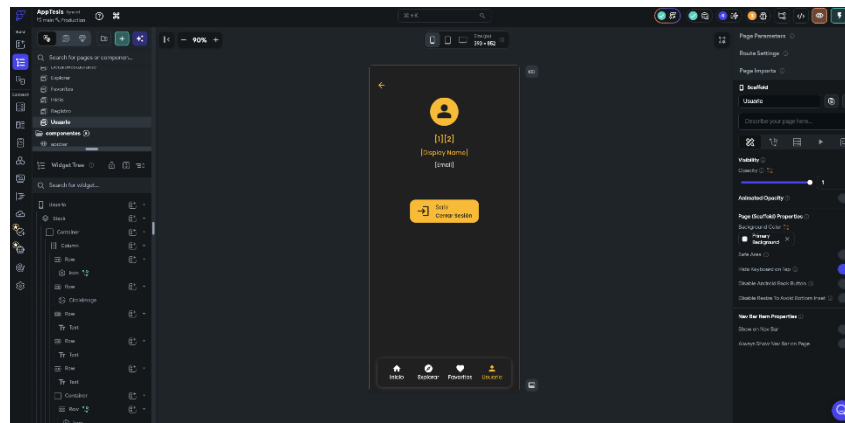
Dentro de la pantalla explorar se puede encontrar los platos más interesantes de cada restaurante, en donde se visualiza una foto del plato y una descripción de sus ingredientes.

Foto de la pantalla Favoritos en FlutterFlow:



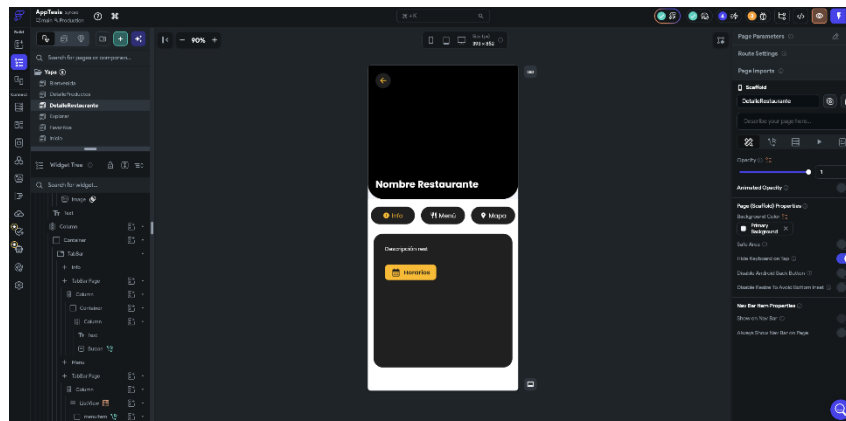
Dentro de la pantalla favoritos se colocan los platos que se han guardado como favoritos, para que así el usuario puede acceder rápidamente a los platillos que más le ha gustado.

Foto de la pantalla Usuario en FlutterFlow:



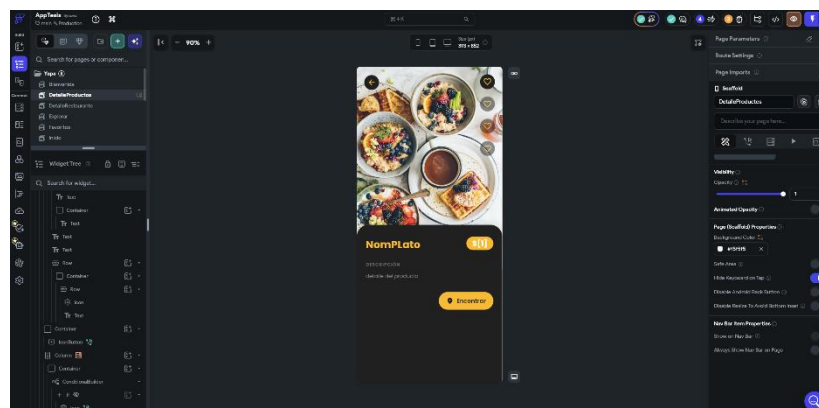
Dentro de la pantalla usuario se muestra la información del usuario que ingreso a la app, como su nombre, nombre de usuario y correo electrónico, también en esta pantalla podrá cerrar su sesión.

Foto de la pantalla Restaurante en FlutterFlow:



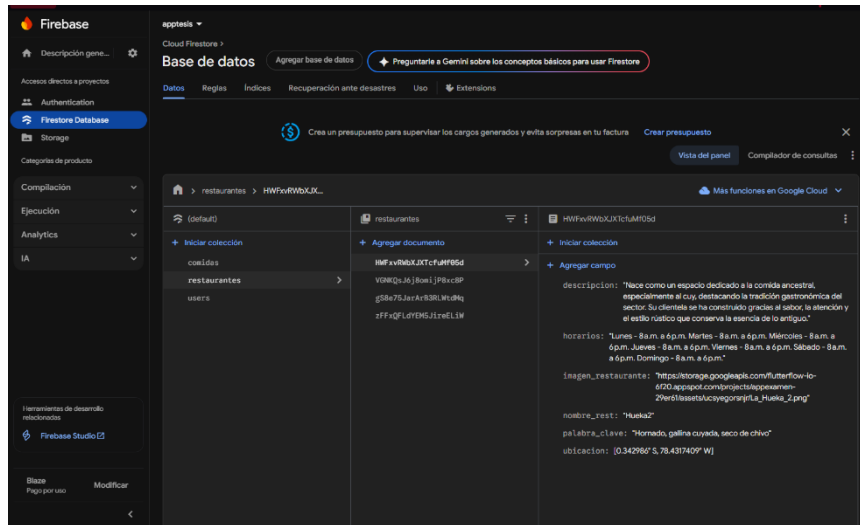
Dentro de la pantalla restaurante los usuarios pueden ver una imagen del restaurante, información, menú, horarios y un mapa que les permita ubicarse para localizar de manera clara el restaurante requerido.

Foto de la pantalla DetallesProducto en FlutterFlow:



Dentro de la pantalla detalles producto se muestra el platillo que más le interesa al usuario, en él puede encontrar el nombre del plato, su valor, una descripción de sus ingredientes y en que restaurante lo puede encontrar.

Foto de Firebase de la aplicación:



En esta captura se puede evidenciar que la app implementa *Firebase*, para que así la gestión de datos sea sencilla y fácil de controlar.

CONCLUSIONES

Los objetivos de investigación se cumplieron satisfactoriamente. Se identificó las necesidades, expectativas y dificultades que atraviesan los usuarios del barrio Selva Alegre, respecto al consumo de la gastronomía típica local y las herramientas digitales empleadas. El *focus group* evidenció lo siguiente, todos los participantes aprecian y valoraron la diversidad culinaria que ofrece el sector y los aspectos clave como la experiencia gastronómica, el sabor, la sazón, la limpieza y el ambiente.

Uno de los principales hallazgos fue la dificultad de encontrar información organizada y fiable sobre los restaurantes del sector. La dependencia de redes sociales o recomendaciones de conocidos, pero esta información inexacta que se transmite por estos medios no garantiza que sea clara hablando en temas sobre menús, precios, horarios y ubicaciones, generando frustración y limitando al momento de tomar una decisión informada. Debido a esto se pudo dar una respuesta directa a la problemática de la investigación y se justificó la necesidad de desarrollar una solución tecnológica para el barrio Selva Alegre. En esta línea, otro de los objetivos fue el de diseñar, desarrollar y validar un prototipo de aplicación móvil que contenga la información centralizada de los cuatro restaurantes gastronómicos típicos del barrio que fueron agregados en la aplicación final. Los resultados que se obtuvieron mediante la fase de pruebas demostraron que la aplicación propuesta respondió de manera efectiva a las necesidades detectadas por los usuarios, dejando como evidencia los altos niveles de aceptación, satisfacción y eficacia. Así se afirma que la investigación realizada no solo cumplió con sus objetivos, sino que también proporcionó una respuesta práctica y factible al problema planteado.

Los resultados del proyecto desde el punto de vista del diseño multimedia demuestran lo fundamental de integrar elementos visuales, interactivos y funcionales para así entregar una experiencia del usuario satisfactoria. La coherencia visual, la claridad del diseño y la correcta estructuración de la información son elementos clave durante las pruebas del prototipo de la aplicación. De igual modo los participantes destacaron la navegación intuitiva, el adecuado despliegue de elementos visuales y la facilidad para obtener información clara y precisa, confirmando los criterios de *UX/UI* que se utilizaron de manera pertinente.

Uno de los aportes principales que abarca el proyecto es la centralización de la información gastronómica típica perteneciente al barrio Selva Alegre, dentro de una sola plataforma digital. Los elementos como menús verificados, horarios actualizados, ubicación georreferencial, y fotografías nítidas de platos, fortalecen la usabilidad e interacción eficiente de la aplicación móvil. La incorporación de un código *QR*, para descargar la aplicación y visibilizar la información de los restaurantes demuestra la interactividad, así ampliando la experiencia del usuario no solo limitándose a una navegación básica. Además, la propuesta ayuda en la construcción de una narrativa visual que resulta ser coherente con la propia identidad gastronómica del barrio Selva Alegre, fortaleciendo en este sentido la pertenencia y valor cultural que ofrecen estos establecimientos gastronómicos locales. Desde el diseño multimedia, esto no solo implica mostrar información, sino también es la de comunicar visualmente una experiencia que establezca una conexión entre el usuario y el producto digital dentro de su contexto social perteneciente.

En lo teórico, este proyecto ofrece consideraciones relevantes sobre la función que cumple el diseño multimedia como una herramienta de cambio social y disminución de brechas digitales. La investigación evidencia el cómo la ausencia de los locales gastronómicos dentro de entornos digitales provoca limitaciones en la competitividad y visibilidad, refiriéndose a los contextos barriales. Desde este punto de vista, el diseño multimedia ya no solo es un recurso estético o funcional, porque se convierte en un medio en donde la inclusión, visibilización y fortalecimiento de identidades locales, siendo un propulsor de cambio social y económico. Además, dentro de este estudio se reafirma los siguientes enfoques de modelos como el diseño centrado en el usuario (*DCU*), la experiencia de usuario (*UX*) y el *Design Thinking*, siendo efectivos para tratar problemáticas difíciles desde una mirada interdisciplinaria. La integración de los métodos cuantitativos y cualitativos permitió la generación de conocimiento aplicable y fundamentado, lo que enriquece al campo académico del diseño multimedia.

El proyecto, se desarrolló a partir de un prototipo de aplicación móvil funcional, diseñado a partir de las necesidades de los usuarios. Este producto facilita, la usabilidad, interacción y la toma de decisiones mediante información clara para los usuarios, también contribuye al desarrollo cultural y económico del barrio Selva Alegre.

La metodología adoptada fue adecuada y alineada con los objetivos propuestos de la investigación. El enfoque mixto ofreció una comprensión amplia sobre el problema, combinando los datos cualitativos y cuantitativos. Las técnicas que se usaron como la observación directa y *focus group* resultaron esenciales para la identificación de emociones, expectativas y dificultades de los usuarios, esta información resultó clave para posterior desarrollo y diseño de la aplicación. Por otra parte, el uso de encuestas con escalas de valoración permitió medir de manera objetiva la satisfacción, eficiencia y aceptación del prototipo con los usuarios, respaldando así las decisiones que se tomaron para el diseño de la aplicación con datos concretos. Esta metodología equilibrada evaluó positivamente la experiencia del usuario de manera completa y fortaleció la validez de la investigación.

La metodología operativa se inscribe dentro del *Design Thinking*, un proceso iterativo y flexible, se logró ajustar y redefinir la propuesta a partir del *feedback* proporcionado por los usuarios, asegurando que el producto final este alineado con las necesidades reales que mostraron los usuarios. La iteración, la validación temprana y el escuchar activamente a los usuarios, resultan ser elementos imprescindibles dentro del diseño multimedia, siendo de suma importancia estos aprendizajes metodológicos.

Pese a que los resultados fueron rotundamente positivos, el estudio se encontró con algunas limitantes que deben ser mencionadas con toda honestidad. Una de las principales limitantes fue el tiempo, limitando la posibilidad de realizar pruebas de usabilidad más amplias o iteraciones adicionales referentes al prototipo. De igual forma, el alcance del estudio se vio condicionado por el número limitado de participantes, lo que puede caer en una generalización de los resultados obtenidos. Otra limitante relevante, fue la disponibilidad que se contaba con los usuarios para realizar pruebas continuas e imposibilidad de evaluación del uso de la aplicación en un contexto real práctico. Además, el prototipo fue desarrollado con recursos limitados, restringiendo el poder agregar funcionalidades más avanzadas en etapas tempranas del proyecto. Pese a esto, las limitaciones descritas no llegan a invalidar los resultados que se obtuvieron, sino que permiten abrir nuevas posibilidades para futuras investigaciones y próximas mejoras del producto.

En los resultados obtenidos por el estudio se identificó futuras líneas de trabajo y oportunidad de mejoras como ampliación de funcionalidades de la aplicación mediante

un sistema de valoración y comentarios, promociones por usar la app e integración de redes sociales y también fortalecer las pruebas de accesibilidad, que se encuentren dirigidas para adultos mayores y personas con discapacidad.

Para concluir, dentro del ámbito investigativo se sugiere que el profundizar en el impacto que tiene el diseño multimedia en el desarrollo económico local, y también el rol que deben cumplir las plataformas digitales referente a la preservación y difusión de la identidad cultural. Además, existe la posibilidad de replicar este modelo en otros barrios o situaciones similares, comparando resultados y consolidando el aporte académico que tiene el proyecto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Espinoza, J. L., Lenin León Yacelga, A. R., & Sanafria Michilena, W. G. (2022). Las aplicaciones móviles y su impacto en la sociedad. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 237-243.
- Alanis, L. M. V., Gaetan, G., & Martín, A. E. (2021). Guías de experiencia de usuario para aplicaciones de turismo cultural basadas en realidad aumentada. *Informe Científico Técnico UNPA*, 13(2), 26-43.
- Aránega Segura, A. (2024). *Insight: UX/UI de una app para explorar opciones de viaje y facilitar el turismo responsable* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).
- Arévalo Ortiz, P., Tupiza Miranda, R. M., & Araujo Brabo, M. N. (2024). Análisis de la identidad corporativa de las Pymes gastronómicas, Sangolqui, Ecuador. *Zincografía*, 8(15), 5-21.
- Atme Lizana, W. (2023). APLICACIÓN MÓVIL PARA LA GESTIÓN DE RESTAURANTES EN LA REGIÓN DE AYACUCHO.
- Barrilla Torres, M. J., & Guevara González, J. F. (2024). Diseño de interfaz de aplicación móvil para guía gastronómica de la ciudad de Guayaquil. *ESPOL. FADCOM*.
- Bastar, S. G. (2019). Metodología de la investigación.
- Brown, T. (2019). *Change by design, revised and updated: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins.
- Cordero, Z. R. V. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista educación*, 33(1), 155-165.

- Cheng, S. (2023). Desarrollo de una aplicación web para la gestión eficiente de un restaurante y fomentar la lealtad del cliente.
- Cruz Martínez, J. J. (2024). *Análisis para la implementación de una app móvil multi vendedor desarrollada en el Framework Multiplataforma Flutter para los restaurantes de la ciudad de Babahoyo* (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB-FAFI, 2024).
- Duque, D. A. S., Maldonado, A., Muñoz, G. A. D., & Portugal, C. (2020). Análisis del desarrollo gastronómico de Sangolquí a partir de los factores de localización de una actividad económica. *Kalpana*, (19), 21-42.
- Ramos-Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1-7.
- García, M. J. M., & Castro, A. M. P. (2017). La investigación en educación. *Notas teórico-metodológicas de pesquisas em educação: concepções e trajetórias*, 1, 13-40.
- Google Developers. (2023). *Firestore documentation*. Recuperado de <https://firebase.google.com/docs>
- Goyeneche, A. M. B., Briceño, D., Lemus, A. C. N., & Morales, O. S. (2016). Desarrollo ágil de una aplicación para dispositivos móviles. Caso de estudio: Taxímetro móvil. *Ingeniería*, 21(3), 1.
- Hernandez, A. (2003). El proyecto factible como modalidad en la investigación educativa. *Ponencia: II Reunión Nacional de Gestión de Investigación y Desarrollo. Barquisimeto*, 21.
- Márquez, B. L. V., Hanampa, L. A. I., & Portilla, M. G. M. (2021). Design Thinking aplicado al Diseño de Experiencia de usuario. *Innovation and Software*, 2(1), 6-19.

- Pablo Santos, J. C. Nuevas tendencias de UX/UI en aplicaciones móviles.
- Collaguazo, M. L. R. Q., Venegas, M. M. S. P., Guerrero, A. A. A., Freire, M. N. M., & Beltrán, M. S. H. C. (2022). Desarrollo híbrido con flutter. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 4594-4609.
- Shahrasbi, N. B., Jin, L., & Zheng, W. J. (2021). Design thinking and mobile app development: A teaching protocol. *Journal of Information Systems Education*, 32(2), 92-105.
- Zazo Millán, C. (2019). *Migración de aplicaciones Android hacia Flutter, un framework para desarrollo de apps multiplataforma* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

ANEXOS

ANEXO 1: FICHA TÉCNICA FOCUS GROUP (COMENSALES GASTRONOMÍA TÍPICA BARRIO SELVA ALEGRE PARROQUIA SANGOLQUÍ)

Fecha: 17/11/2025

Moderadores:

Mateo Esteven Soria Vásquez

Milton Nicolas Rojas Fernandez

Apoyo:

Katherine Isabella Jácome Hinojosa

Diego Alejandro Simbaña Escobar

1. Objetivo general del Focus Group

Recopilar las impresiones, necesidades, expectativas y experiencias de comensales, futuros comensales y habitantes del barrio Selva Alegre, referentes el consumo de la gastronomía típica, así como el explorar la disposición y aceptación de una aplicación móvil que centralice la información de restaurantes del sector.

2. Objetivos específicos

1. Identificar los hábitos de consumo y frecuencia de visita a locales gastronómicos típicos en Selva Alegre.
2. Evaluar los principales problemas o limitaciones percibidas en la búsqueda y difusión de información gastronómica.
3. Explorar el nivel de interés, expectativas y funcionalidades deseadas en una aplicación móvil de descubrimiento gastronómico, mediante la recolección de sugerencias referentes al diseño, la usabilidad y contenidos que la aplicación debería contar para resaltar su atractivo y usabilidad.

3. Perfil de los participantes

El Focus Group estará compuesto por **tres segmentos clave** de usuarios:

Segmento	Descripción	Número aproximado
Comensales frecuentes	Habitantes que consumen comida típica en restaurantes del barrio al menos 2 veces por semana.	2
Futuros comensales	Personas interesadas en probar la gastronomía del sector pero que no tienen locales de preferencia.	4
Habitantes locales	Residentes o dueños de negocios que conocen la oferta gastronómica del barrio.	2

Total de participantes: 8 personas

4. Lugar y duración

- **Ubicación:** (Centro de taxistas)
- **Duración total:** 90 minutos (aproximadamente).
- **Modalidad:** Presencial.

5. Rol del moderador y equipo

Rol	Función
Moderador principal	Toma guía de la conversación y mantiene el enfoque temático a tratar.
Observador	Registra los comportamientos, lenguaje corporal y reacciones de los participantes.
Apoyo técnico	Graba el audio, captura imágenes, toma notas sobre aspectos técnicos y sugerencias relacionadas referente a la aplicación.

6. Estructura de la sesión (Guion detallado)

Fase 1: Introducción (10 min)

Objetivo: Generar confianza y se explica el propósito del estudio.

- Bienvenida y presentación del equipo.
- Mencionar el propósito del Focus Group
- Reglas básicas: el respeto, la confidencialidad y la libre opinión.

Fase 2: Exploración de hábitos y percepciones actuales (25 min)

Preguntas guía:

1. ¿Con qué normalidad suele salir a comer fuera de casa, especialmente en restaurantes enfocados en gastronomía típica del barrio?
2. ¿Qué los motiva a elegir un restaurante? ¿Qué es lo más importante para ustedes: el sabor, el precio, la atención o el ambiente?
3. ¿Cómo descubre nuevos lugares para comer? ¿En redes sociales, recomendaciones o pasan por un restaurante y entran?
4. Cuando se busca un lugar típico para comer, ¿es fácil o difícil encontrar información confiable sobre horarios, precios y ubicación?
5. ¿Qué piensan sobre la forma en que los negocios locales se dan a conocer hoy en día? ¿Creen que les falta más visibilidad o necesitan su presencia en internet?
6. ¿Han tenido experiencias negativas al buscar información sobre locales gastronómicos típicos? Ejemplo, horarios desactualizados, direcciones incorrectas o información confusa.

Fase 3: Exploración de la idea de la aplicación (30 min)

Objetivo: Obtener percepciones, expectativas y sugerencias sobre la aplicación.

Preguntas guía:

1. ¿Qué les parece la idea de tener una aplicación exclusiva para restaurantes típicos del barrio Selva Alegre? (*Repregunta*): ¿Creen que sería útil o existen demasiadas opciones en el Internet?

2. Si tuvieran esta aplicación en su celular, ¿para qué la usarían principalmente? ¿Para buscar lugares gastronómicos nuevos, ver menús o ubicar sitios cercanos?
3. ¿Qué funcionalidades les gustaría que tenga la app? (Sugerir si no mencionan): *mapa interactivo, fotos, menús, reseñas, horarios, filtros por tipo de comida, contacto, etc.*
4. ¿Es importante que la información esté verificada y actualizada de los restaurantes? (Explorar si confían más en redes sociales o apps especializadas).
5. ¿Qué les gusta que se presente una aplicación?, ¿Les gusta como se ve la aplicación? (Colores, estilo, íconos, fotos, lenguaje, etc.)” (Posible repregunta): *¿Qué colores o imágenes representan mejor la comida típica del barrio?*
6. ¿Y qué cosas harían que dejen de usarla o la desinstalen?

Fase 4: Evaluación de prototipo (15 min)

- Se muestran pantallas de ejemplo (inicio, listado, perfil del restaurante, mapa).
- Preguntas de validación:
 - ¿Qué es lo primero que les atrae la atención sobre el diseño?
 - ¿Le parece sencillo de comprender el manejo de la aplicación o que recomendación nos pueda dar?
 - ¿Qué datos creen que no debería faltar dentro de la ficha informativa de cada restaurante?
 - ¿Qué implementaría en la aplicación en cuanto a diseño?
 -

Fase 5: Preguntas en escala de valoración referente al UX/UI de la app (5min)

Preguntas guía:

- a. Visibilidad de la propuesta: Para que los locales típicos del vecindario se vuelvan más populares, una buena alternativa es una aplicación móvil. (*Calificación de 1 - 5*)
- b. Interfaz (UI): Me parece que las letras, los iconos y la disposición de los objetos en la pantalla son fáciles de distinguir y claros. (*Calificación de 1 - 5*)

- c. Experiencia de usuario (UX): Me parece sencillo de usar la manera en que se navega de una pantalla a otra. (*Calificación de 1 - 5*)
- d. Incorporación de mapas: Es fundamental para mí que la aplicación indique cómo llegar al restaurante. (integrándose con Google Maps). (*Calificación de 1 - 5*)

Fase 6: Cierre y conclusiones (10 min)

- Resumen de las principales ideas mencionadas.
- Pregunta final:
- Si esta aplicación estuviera disponible desde hoy en la tienda de Android, ¿la descargarían? ¿Por qué?
- Agradecimiento por su participación.
- Entrega de un pequeño regalo como agradecimiento

7. Técnicas de análisis

- **Análisis cualitativo de contenido:** codificación temática de respuestas y observaciones.
- **Identificación de patrones de comportamiento:** frecuencia de mención, tono emocional y lenguaje corporal.
- **Síntesis de hallazgos UX:** se agruparán insights en categorías como:
 - Necesidades funcionales (búsqueda, filtros, mapas).
 - Expectativas emocionales (confianza, pertenencia local).
 - Problemas actuales (desinformación, saturación de redes).

8. Resultados esperados

- Validar la necesidad real de una app que centralice la oferta gastronómica local.
- Determinar las funcionalidades prioritarias desde la perspectiva del usuario.
- Generar insumos para el diseño UX/UI (colores, estructura, usabilidad).

- Definir estrategias de lanzamiento y promoción basadas en los canales más usados por los comensales.
- Establecer la propuesta de valor diferenciadora de la aplicación frente a redes sociales o Google Maps.

9. Consideraciones éticas

- Consentimiento informado de los participantes.
- Uso confidencial de la información obtenida.
- No se divulgarán nombres ni grabaciones sin autorización.
- Se utilizarán los datos únicamente con fines académicos y para desarrollo del proyecto.

ANEXO 2: GUION DEL MODERADOR – FOCUS GROUP (COMENSALES GASTRONOMÍA TÍPICA BARRIO SELVA ALEGRE PARROQUIA SANGOLQUÍ)

Proyecto:

Desarrollo de aplicación móvil para descubrir gastronomía típica del barrio Selva Alegre (Parroquia Sangolquí)

Duración total:

90 minutos

Participantes:

8 personas (comensales, futuros comensales y habitantes locales)

Moderador:

Mateo Esteven Soria Vásquez

Milton Nicolas Rojas Fernández

Apoyo:

observador (UX/UI): Katherine Isabella Jácome Hinojosa

asistente técnico (registro y grabación): Diego Alejandro Simbaña Escobar

FASE 1: BIENVENIDA E INTRODUCCIÓN (10 min)

Objetivo: Explicar el propósito del encuentro y empezar con un rompe hielo.

Guion:

Buenos días, mis compañeros Diego Simbaña, Katherine Jácome, Milton Rojas y mi persona (Mateo) estudiantes de la carrera de Diseño Multimedia, próximos a graduarse como Lic. En Diseño Multimedia les queremos agradecer por presentarse y darnos su tiempo. Junto a mi equipo, se está llevando a cabo una iniciativa para impulsar la promoción y la visibilidad de la gastronomía típica del barrio, Selva Alegre. Se tomo en cuenta las ofertas gastronómicas que se encontraron en el barrio y al final se escogió solo 4 restaurantes, el propósito de esta reunión es la de conversar abiertamente acerca de cómo resulta su experiencia gastronómica dentro del sector, como: dónde comen, cómo encuentran los lugares, qué les gusta y qué mejorarían. Asimismo, nos gustaría saber qué piensa acerca de una aplicación móvil que estamos creando para ayudar a encontrar restaurantes típicos del sector.

Esta charla aproximadamente tendrá una duración de una hora y media. No existen respuestas malas; lo que buscamos son solo sus opiniones honestas. Lo que se mencione aquí será plenamente confidencial y solo se utilizará con los fines investigativos y educativos del proyecto. Se les pide de favor, que hablen de uno en uno para que podamos grabar y registrar de forma adecuada.

Dinámica rompehielos (5 min):

Para conocernos mejor, díganme su nombre, a qué se dedican y cuál es su plato típico preferido de la parroquia Sangolquí o del barrio Selva Alegre.

FASE 2: HÁBITOS Y PERCEPCIONES GASTRONÓMICAS (25 min)

Objetivo: Conocer a los habitantes y con qué frecuencia se busca gastronomía típica.

Transición:

Ahora que nos conocemos un poco más, quiero que conversemos sobre cómo disfrutan la comida típica aquí en Selva Alegre.

N°	Preguntas guías	Observación
1	<p>¿Con qué normalidad suele salir a comer fuera de casa, especialmente en restaurantes enfocados en gastronomía típica del barrio?</p> <p><i>(Repregunta): ¿Lo hacen por costumbre, por ocasiones especiales o por conveniencia?</i></p>	
2	<p>¿Qué los motiva a elegir un restaurante? ¿Qué es lo más importante para ustedes: el sabor, el precio, la atención o el ambiente?</p>	
3	<p>¿Cómo descubre nuevos lugares para comer?</p> <p>¿En redes sociales, recomendaciones o pasan por un restaurante y entran?</p>	
4	<p>Cuando se busca un lugar típico para comer, ¿es fácil o difícil encontrar información confiable sobre horarios, precios y ubicación?</p>	
5	<p>¿Qué piensan sobre la forma en que los negocios locales se dan a conocer hoy en día? ¿Creen que les falta más visibilidad o necesitan su presencia en internet?</p>	
6	<p>¿Han tenido experiencias negativas al buscar información sobre locales gastronómicos típicos? Ejemplo, horarios desactualizados, direcciones incorrectas o información confusa.</p>	

Cierre de la fase:

Todo lo que nos comentaron nos ayuda a entender cómo está la situación actual de la gastronomía en el barrio Selva Alegre.

FASE 3: PERCEPCIÓN DE LA APLICACIÓN PROPUESTA (30 min)

Objetivo: Observar y evaluar la aceptación de la propuesta, recogiendo sugerencias sobre diseño y sus funcionalidades.

Transición:

Ahora continuare hablando acerca del concepto principal de este proyecto.

Se está desarrollando una aplicación móvil para los sistemas operativos Android, diseñada específicamente para visibilizar la gastronomía típica del barrio Selva Alegre. En dicha app móvil, los usuarios podrán hallar todos los restaurantes tradicionales clasificados por tipo de comida, restaurantes y ubicación.

La idea central es que sea una herramienta confiable, actualizada y sencilla de usar para descubrir nuevos lugares y apoyar a los negocios locales. Me gustaría conocer su opinión sobre este tema.

N°	Preguntas guías	Observación
1	¿Qué les parece la idea de tener una aplicación exclusiva para restaurantes típicos del barrio Selva Alegre? <i>(Repregunta): ¿Creen que sería útil o existen demasiadas opciones en el Internet?</i>	
2	Si tuvieran esta aplicación en su celular, ¿para qué la usarían principalmente? ¿Para buscar lugares gastronómicos nuevos, ver menús o ubicar sitios cercanos?	
3	¿Qué funcionalidades les gustaría que tenga la app? <i>(Sugerir si no mencionan): mapa interactivo, fotos, menús, reseñas, horarios, filtros por tipo de comida, contacto, etc.</i>	
4	¿Es importante que la información esté verificada y actualizada de los restaurantes?	

	<i>(Explorar si confían más en redes sociales o apps especializadas).</i>	
5	¿Qué les gusta que se presente una aplicación?, ¿Les gusta como se ve la aplicación? (Colores, estilo, íconos, fotos, lenguaje, etc.)” <i>(Posible repregunta): ¿Qué colores o imágenes representan mejor la comida típica del barrio?</i>	
6	¿Y qué cosas harían que dejen de usarla o la desinstalen?	

FASE 4: EVALUACIÓN DE PROTOTIPO VISUAL (15 min)

Transición:

Les voy a mostrar unas imágenes de cómo podría verse la aplicación. No es el diseño final, pero servirá para tener una idea de su estilo y las funciones que llegará a tener la app.

Dinámica:

Mostrar pantalla o impresos referentes a los **wireframes**: pantalla de inicio, listado de restaurantes, perfil de restaurante, platos y mapa.

Nº	Preguntas	Observaciones
1	¿Qué es lo primero que les atrae la atención sobre el diseño?	
2	¿Le parece sencillo de comprender el manejo de la aplicación o que recomendación nos pueda dar?	

3	¿Qué datos creen que no debería faltar dentro de la ficha informativa de cada restaurante?	
4	¿Qué implementaría en la aplicación en cuanto a diseño?	

Moderador:

Gracias por sus opiniones, nos ayudan muchísimo al momento para mejorar el diseño antes de continuar con la programación de la app.

FASE 5: PREGUNTAS EN ESCALA DE VALORACIÓN REFERENTE AL UX/UI DE LA APP (5 min)

Guion: A continuación, se les presentaran unas hojas con preguntas de valoración, califiquen según se muestra siendo 1 el valor mas bajo (insatisfecho) y 5 el valor más alto (satisfecho).

Nº	Pregunta	1	2	3	4	5
A	Visibilidad de la propuesta: Para que los locales típicos del vecindario se vuelvan más populares, una buena alternativa es una aplicación móvil.					
B	Interfaz (UI): Me parece que las letras, los iconos y la disposición de los objetos en la pantalla son fáciles de distinguir y claros.					
C	Experiencia de usuario (UX): Me parece sencillo de usar la manera en que se navega de una pantalla a otra.					
D	Incorporación de mapas: Es fundamental para mí que la aplicación indique cómo llegar al restaurante. (integrándose con Google Maps).					

FASE 6: CIERRE Y CONCLUSIONES (10 min)

Objetivo: Agradecimiento, resumen y reforzar la participación.

Guion:

Para terminar, les agradezco de corazón por su tiempo y compartir sus ideas. Toda la información que nos proporcionaron el día de hoy es valiosa y nos servirá directamente para desarrollar una aplicación que refleje las necesidades de los habitantes del barrio Selva Alegre. Muchas gracias nuevamente. Con su ayuda esperamos que esta aplicación contribuya a que más personas conozcan y disfruten la gastronomía típica del barrio Selva Alegre.

Ahora pueden disfrutar de un pequeño regalo que preparamos por su participación, si desean tener más conocimiento sobre esta aplicación, nos pueden contactar por el número de teléfono.

ANEXO 3: TRANSCRIPCIÓN DE FOCUS GROUP

Fecha: 17/11/2025

Hora Inicio: 19:27

Hora Final: 20:23

Participantes:

- Coloma Barragán Cesar Augusto – 0201016110
- Pinto Morales Juan Carlos – 1708542640
- Vallejos Proaño Carmen Anita – 1001986726
- Ocampo González Cristian Rolando – 1720670486
- Jacome Parra Wider Ney – 1712461308
- Hinojosa Loza Ruth Elizabeth – 1712050580
- Rosero Ayala Rully Marisol – 1710647114
- Cruz Amaya Marco Vinicio – 1708705940

Preguntas:

Exploración de hábitos y percepciones actuales

Preguntas guía:

7. ¿Con qué normalidad suele salir a comer fuera de casa, especialmente en restaurantes enfocados en gastronomía típica del barrio?

1. César Coloma: Bueno, no es muy frecuente que salga, pero las veces que he podido salir aquí en Selva Alegre tenemos un sin número de platos típicos y bueno, yo disfruto mucho del cuy.

2. Juan Carlos Pinto: Sí, en mi caso es más o menos una vez por semana los días domingos y a mí el plato típico de aquí de Selva Alegre es el morocho con empanadas de viento.

3. Anita Vallejos: En mi caso, salimos muy esporádico, tal vez una vez al mes y mi plato sería la chuleta.

4. **Cristian Ocampo:** De igual manera, en mi caso, bueno, no específicamente aquí en el barrio, pero aquí dentro del cantón, dentro del Valle de los Chillos, igual no es muy constante que vayamos a servirnos a deleitarnos de estos platos típicos que hay acá, pero siempre busco las humitas, las empanadas de viento con morocho igual.

5. **Ney Jacome:** Nosotros sí salimos del fin de semana, puede ser el viernes o el sábado, si salimos. Y normalmente comemos así el cuí, aquí en Selva Alegre.

6. **Ruth Hinojosa:** De igual salimos los fines de semana y comemos el Cariucho, me gustó mucho.

7. **Marisol Rosero:** A mí disfruto mucho de servirme en lo poco que se puede, pero el hornadito de Sangolquí.

8. **Marco Cruz:** Las veces que salimos yo disfruto en selva alegre el caldo de gallina.

8. ¿Qué los motiva a elegir un restaurante? ¿Qué es lo más importante para ustedes: el sabor, el precio, la atención o el ambiente?

1. **César Coloma:** Bueno, yo creo que para disfrutar de una comida primero tiene que haber buen ambiente de la presentación es muy importante para mí, el aseo que debe presentar el local y finalmente, el sabor y el condimento que le pongan al plato típico.

2. **Juan Carlos Pinto:** Sí, en mi caso sí es importante que el ambiente esté apropiado como para servirse un plato típico.

3. **Anita Vallejos:** Sería el sitio y la higiene del local de los alimentos.

4. **Cristian Ocampo:** Sí, me gusta a mí bastante el sabor, el saber que sea muy agradable lo que me voy a servir. Igual el ambiente que sea un buen lugar y este es súper limpio.

5. **Ney Jacome:** Sí, bueno, más que nada que el ambiente también tiene que ser totalmente sanitario y también el sabor. No tanto que el restaurante sea tan bien presentado como físicamente, pero o que tenga un buen sabor y que se vea todo limpio.

6. **Ruth Hinojosa:** Igual, o sea, es el conjunto total de todo, la presentación, la atención, el sabor, pero el sabor es algo muy importante

porque también puede ser un restaurante full bien presentado y el sabor no concuerda. Entonces, el sabor yo pienso que es lo más importante.

7. Marisol Rosero: A mí me gusta que un local tenga una buena recepción y que el precio esté de acuerdo al servicio que me prestan

8. Marco Cruz: Igual que el local tenga aseo, el sabor en el plato, la presentación y el ambiente en el cual uno se va a servir los alimentos.

9. ¿Cómo descubre nuevos lugares para comer? ¿En redes sociales, recomendaciones o pasan por un restaurante y entran?

1. César Coloma: Bueno, en calidad de que nos dedicamos al transporte, estamos rodando constantemente y bueno, se ve la propaganda, se ve en los lugares y cuando se quiere algo nuevo, siempre se acude a las redes sociales a buscar a través del internet.

2. Juan Carlos Pinto: Bueno, en mi caso en especial son las recomendaciones, pero por lo general, por lo que nosotros estamos en constante movimiento siempre vemos donde que algún sitio hay mucha gente, entonces hay que intentar y probarlo.

3. Anita Vallejos: Por recomendaciones y las redes sociales vamos a un local nuevo.

4. Cristian Ocampo: Yo creo que hoy en día como los compañeros lo dijeron es ahora en estos tiempos de tecnología, ¿no? Yo siempre veo en Facebook, TikTok o a veces en nuestro medio mismo que también nosotros circulamos toda la ciudad y vemos ahí y buscamos lugares estratégicos.

5. Ney Jacome: En mi caso también por recomendación, porque a veces con los clientes uno se conversa y ellos le van indicando dónde son los lugares más buenos y como uno pasa por ahí y ve que sí está lleno de gente, entonces dice sí está de ir a probar.

6. Ruth Hinojosa: Exacto, o sea, es más por recomendaciones, porque con una persona conocida te dice, mira, este lugar es súper bueno, entonces uno va confiado que va a un lugar seguro, ¿no?

7. Marisol Rosero: Yo me baso mucho en sugerencias de las personas que ya disfrutaron de esa comida y también por las redes sociales.

8. Marco Cruz: Igual recomendaciones, las redes sociales o cuando usted está en algún lugar y hay bastante gente, es bueno.

10. Cuando se busca un lugar típico para comer, ¿es fácil o difícil encontrar información confiable sobre horarios, precios y ubicación?

1. César Coloma: Bueno, no es tan difícil, ¿no? Lo que más bien sí, a veces es complejo por la variedad de comida que hay aquí en el sector específicamente hablando de selva alegre, hay un montón de platos típicos de restaurantes. Entonces, hay un momento en que más bien uno no sabe a qué, qué ir a comer, ¿no? Ve difícil, no, los sitios están ahí al paso para que todos podamos acercarnos a comer.

2. Juan Carlos Pinto: En mi caso, no es difícil. Lo que pasa es que uno tiene que decidir en ese momento qué es lo que desea servirse y buscar la hueca adecuada.

3. Anita Vallejos: Aquí en el valle hay tanta variedad que no es difícil conseguir un buen lugar para comer.

4. Cristian Ocampo: Sí, de igual manera, no es complicado. Como dicen los compañeros, solamente tiene que uno decidirse ver qué es lo que necesita servirse, o qué es lo que se le antoja en el momento.

5. Ney Jacome: Sí, bueno, al menos en restaurantes ya conocidos o tradicionales como el hueco, por ejemplo, es muy fácil encontrarlo y sí hay gran variedad de comida y es conocido, o sea, sí es fácil.

6. Ruth Hinojosa: Exactamente, o sea, no es difícil, sobre todo hablando del sector de selva Alegre, porque hay mucha variedad, hay algunos restaurantes que tienen una extensa clasificación de platos que nos ayuda a poder decidir qué queremos degustar.

7. Marisol Rosero: A mí sí se me complica. Se me complica porque hay como que no hay orden, como que no hay una organización de decir, bueno, aquí voy a encontrar esto, acá esta uno en la mitad del otro que el heladito está en la mitad del cuy y así, o sea, a mí sí me falta orden.

8. Marco Cruz: Llegar a un restaurante específico es fácil, lo difícil para mí es escoger qué plato se va a comer.

11. ¿Qué piensan sobre la forma en que los negocios locales se dan a conocer hoy en día? ¿Creen que les falta más visibilidad o necesitan su presencia en internet?

1. **César Coloma:** Si les hace falta más visibilidad o necesitan más presencia en internet. Yo creo que necesitan más publicidad a través de las redes sociales. Si bien es cierto, acá el pueblo es pequeño la gente conoce, pero es necesario que se apertura a otro público más de afuera a través de las redes sociales.

2. **Juan Carlos Pinto:** Sí, yo pensaría que si se debería aportar con más propaganda en especial para la gente que es de fuera para que vengan y hagan más turismo aquí en el sector.

3. **Anita Vallejos:** Sí, es necesario que se haga más publicidad para que se haga mayor cantidad de gente y vengan a deleitarse de aquí de los platos típicos

4. **Cristian Ocampo:** Claro, de verdad que se necesita un poco más de publicidad, tanto en redes sociales como también sería en medios de comunicación. Igual aquí, por ejemplo, ustedes conocen que tenemos la vía principal que conecta tanto al norte, al oriente, la parte sur del país y sí, necesitan también acá que haya publicidad fuerte para que puedan ingresar la gente aquí y deleiten de estos platos típicos que hay acá.

5. **Ney Jacome:** Mucha gente de aquí Quito viene por acá porque ha oído que Selva Alegre tiene buena comida. Entonces, sí sería bueno que los mejores restaurantes se publiciten mejor a través de las redes sociales y para ellos sea más fácil ubicarlos

6. **Ruth Hinojosa:** Exacto, las redes sociales ahorita serían muy importante para este sector de selva Legre, porque hay restaurantes muy buenos con gran variedad que necesita ser, o sea, salir más y ser conocido por muchos, muchas personas más de diferentes lugares

7. **Marisol Rosero:** Sí, es súper importante esto de las redes sociales, porque es un sector en donde hay una diversidad gastronómica increíble y tenemos que ofrecer eso, vender eso.

8. Marco Cruz: Sí, hace falta publicidad para todos los restaurantes y como dijeron en interiormente, hay tantos lugares, tanta variedad de comida que No se sabe en qué restaurante entrar a comer hace, falta más publicidad.

12. ¿Han tenido experiencias negativas al buscar información sobre locales gastronómicos típicos? Ejemplo, horarios desactualizados, direcciones incorrectas o información confusa.

1. César Coloma: Bueno, aquí el horario creo que sí influye mucho, creo por el clima, porque temprano ya cierran los locales, creo que 7, 8 de la noche y ya a diferencia de que en la costa o en el oriente, en clima Macario, hay comida hasta las 11, 12 de la noche. Entonces, eso sería mi apreciación en esta pregunta.

2. Juan Carlos Pinto: En mi caso, no he tenido mayores inconvenientes, como vuelvo y repito, estamos rodando mucho en la calle, entonces sabemos hasta qué hora están ya normalmente los restaurantes.

3. Anita Vallejos: Pues el transporte, entonces nos vamos por todos lados, entonces ahí nos fijamos en los horarios y todo, entonces no sé, nos vas es difícil llegar a un lugar o la hora de comida.

4. Cristian Ocampo: Sí, de igual manera, aquí yo no creo que haya problema porque hay varios sitios, varios lugares que lo tienen hasta bien tarde. Y creo que sería un poquito de problema en la mañana, porque en la mañana es ya a partir de las 8, 9 de la mañana, así incluso 10 de la mañana locales.

5. Ney Jacome: En ese tema, yo pienso que sí puede haber bastantes confusiones. Porque, por ejemplo, si en redes sociales se publicita, digamos del hueco y le ponen al lado la hueca, entonces te puedes confundir y cuentan con los mismos platos, pero siempre buscas lo más tradicional en este caso, por ejemplo, el hueco, que es un restaurante de más de 50 años.

6. Ruth Hinojosa: Yo pienso lo contrario, que el área lo que ustedes están aplicando, lo que nos están ofreciendo en una aplicación para este tipo de manejar este tipo de servicio de alimentos en este sector de selva

Alegre va a funcionar porque ahí la gente va a tener más información de horarios, porque en verdad a veces no se sabe hasta qué horario funciona un restaurante o hasta cuál el otro y a veces uno va con la ilusión de ir a comer ese restaurante y está cerrado. Entonces si ya se tiene una aplicación horarios, platos, entonces va uno ya fijo a qué lugar queremos y a qué hora y no vamos a decepcionarnos de no encontrar el lugar que queremos.

7. Marisol Rosero: Sí, es un problema, el horario de atención de los locales porque no todas las personas estamos inmersos en la tecnología. Entonces no aplicamos mucho las redes sociales, nos basamos a un horario que todos los demás tenemos y lo cerramos igual a la misma hora que los demás.

8. Marco Cruz: Igual si es falta una difusión más completa de los horarios en algunos restaurantes aquí en Selva Alegre, porque algunos cierran temprano y a veces 8, 9 de la noche se quiere comer algo y ya está cerrado.

Fase 3: Exploración de la idea de la aplicación (30 min)

Objetivo: Obtener percepciones, expectativas y sugerencias sobre la aplicación.

Preguntas guía:

7. ¿Qué les parece la idea de tener una aplicación exclusiva para restaurantes típicos del barrio Selva Alegre? (*Repregunta*): *¿Creen que sería útil o existen demasiadas opciones en el Internet?*

- **César Coloma:** Bueno, me parece muy bien en vista de que hoy pues el internet y las redes sociales es una herramienta fundamental para publicitar cualquier producto, sí me parece importante que haya esa aplicación.

- **Juan Carlos Pinto:** Me parece muy bien y muy importante porque tenemos que estar convencidos y saber que las nuevas personas que van a llegar a la aplicación, que sepan que en el barrio

Selva Alegre no hay solo cuy, también hay mucha cantidad de otros platos típicos. Entonces sería importante.

- **Anita Vallejos:** Me parece interesante la propuesta y una ayuda bastante grande a los locales.

- **Cristian Ocampo:** Sí, muy importante, muy interesante, más que todo, usted sabe, en el tiempo que nos encontramos, la juventud, ellos ya ocupan estas aplicaciones, estos medios para poder hacer sus pedidos. Ustedes saben que nosotros los antiguos, bueno, no confiamos mucho en las aplicaciones, pero en cambio la juventud, ellos irían y solamente van a los medios y piden sus alimentos. Y para que haya más que todo que sepan que Selva Alegre existe y con todos estos beneficios sería buenaza.

- **Ney Jacome:** Sí, bueno, la aplicación va a servir mucho para que la gente se pueda ubicar debido a que hay gente que viene de otras ciudades. Entonces va a ser fácil para ellos ubicar los restaurantes que se hallan aquí y de pronto ver los platos que tienen, los sabores que pueden ofrecer aquí en Selva Alegre.

- **Ruth Hinojosa:** Bueno, como ya se había mencionado, pienso que esta es una gran oportunidad para los dueños de los establecimientos, para el sector de Selva Alegre, para el Cantón Rumiñahui, y que sepan que hay un lugar específico donde hay una gastronomía extraordinaria y variada e inclusive se da a conocer realmente y pueda mucha gente más del país deleitar este lugar.

- **Marisol Rosero:** Importante esta aplicación, porque a mí personalmente me daría mucha seguridad el ocuparla.

- **Marco Cruz:** Sí, una aplicación así hace falta, pero debería ser una aplicación amigable para todas las personas que no sea muy complicada.

8. Si tuvieran esta aplicación en su celular, ¿para qué la usarían principalmente? ¿Para buscar lugares gastronómicos nuevos, ver menús o ubicar sitios cercanos?

- **César Coloma:** Bueno, si tuviera la aplicación, yo la ocuparía para promocionar con los pasajeros y de pronto también para ubicar y salir con mi familia a deleitarnos de un plato típico.
- **Juan Carlos Pinto:** Sí, en mi caso sería para promocionar y el uso personal mismo de buscar qué es apetecible para cualquier día con la aplicación. Entonces buscaría el menú o lo que me gustaría servirme ese día.
- **Anita Vallejos:** Sería buena la aplicación para poder elegir antes de llegar al local y servirme lo que se me antoje.
- **Cristian Ocampo:** Sí, de igual manera yo para ir a la aplicación es para tener conocimiento de todos los platos que existen.
- **Ney Jacome:** Sí, definitivamente la aplicación serviría mucho también para promocionar el barrio y sobre todo si es que algún cliente me pregunta algún plato en específico que tenga y la aplicación tiene ahí, el menú, entonces se podría ahí averiguar.
- **Ruth Hinojosa:** Pienso que para en mi caso sería para escoger menús, menús en familia y ya ir concretando a qué lugar vamos a ir, y con qué plato vamos a degustar.
- **Marisol Rosero:** A mí me interesaría el horario de atención y el menú que tiene el local.
- **Marco Cruz:** Sí es importante para saber el menú de todos los locales.

9. ¿Qué funcionalidades les gustaría que tenga la app? (*Sugerir si no mencionan*): *mapa interactivo, fotos, menús, reseñas, horarios, filtros por tipo de comida, contacto, etc.*

9. **César Coloma:** Sería bueno que estén las direcciones exactas, que eso es muy importante para que la gente pueda llegar. De pronto, un código QR, para que se amplíe la información.

10. **Juan Carlos Pinto:** En mi caso sería importante la dirección, los horarios y el QR en una aplicación necesaria.

11. **Anita Vallejos:** Como dijeron mis compañeros, o sea, que sí sería importante el código QR y las direcciones.
 12. **Cristian Ocampo:** Sí, de igual manera el código QR, con toda la información
 13. **Ney Jacome:** Sí, también sería bastante importante el código QR, la ubicación, horarios, todo debe salir ahí
 14. **Ruth Hinojosa:** Exacto, como ya todos han mencionado, pues como dicen el código QR, las direcciones exactas, horarios y menús también que en este conste, todo eso para poder ya ir concreto a aquel lugar decidimos.
 15. **Marisol Rosero:** Igual en una aplicación en donde me facilite saber la información completa.
 16. **Marco Cruz:** Sí, igual como lo han dicho con un código QR donde esté el menú, el local, fotos de local, las mesas que todo eso es importante.
10. ¿Es importante que la información esté verificada y actualizada de los restaurantes? *(Explorar si confían más en redes sociales o apps especializadas)*.

- **César Coloma:** Bueno, yo creo que sí, es importante que la información esté actualizada de los restaurantes, ¿no? Verificada. Sí, que esté verificada, que esté actualizada y en esto de las redes sociales pienso que constantemente hay que tienen que irse renovando, subiendo nueva información.

- **Juan Carlos Pinto:** Sí, sí, definitivamente tiene que estar actualizada, eso tiene que estar constantemente ingresando información, las cosas que van mejorando en los restaurantes para que sigan dándose a conocer los locales.

- **Anita Vallejos:** Es muy importante las redes sociales de tal forma que se llega al cliente y vemos las cosas nuevas o las implementaciones que están haciendo los locales.

- **Cristian Ocampo:** Sí, muy importante que constantemente estén actualizando.

- **Ney Jacome:** Sí, las redes sociales, el Facebook, el TikTok de eso es bastante importante. Con eso se va uno viendo qué restaurantes son, como van evolucionando, teniendo mejores platos y con la aplicación también se podría revisar, ¿no? A ver si es que ya tiene todo lo que uno necesita.

- **Ruth Hinojosa:** Pienso que es una unión junto de las redes sociales y la aplicación y que los dos deben partir con la información si hay algún cambio o si hay algo que tienen que ir perfeccionando o algo que tiene que ir modernizando a la par se vaya presentando en las dos partes.

- **Marisol Rosero:** Para mí es importante las dos redes sociales y aplicación porque es importante pensar en la sociedad, en los mayores de 60 y en los menores que es más fácil manejar las redes sociales que una aplicación. Me parece a mí porque estoy entrando en esa edad.

- **Marco Cruz:** Sí, debe estar actualizado las dos partes, tanto en las redes sociales como en la aplicación, porque con eso hay muchas personas, sobre todo los mayores que no tienen redes sociales y pueden consultar en la aplicación.

13. ¿Qué les gusta que se presente una aplicación?, ¿Les gusta como se ve la aplicación? (Colores, estilo, íconos, fotos, lenguaje, etc.)” *(Posible repregunta):* ¿Qué colores o imágenes representan mejor la comida típica del barrio?

- **César Coloma:** Bueno, el momento que se utilice la aplicación, yo pienso que el gusto entra por la vista, creo que debe estar muy bien hecha, si es que hay videos o si es que hay fotos deben de estar muy bien tomadas, ¿no? que se pueda elegir.

- **Juan Carlos Pinto:** Sí, en este caso, las fotos y los videos serían sumamente importantes, porque ahí vamos a observar y se nos va dar ganas de seguir consumiendo.

- **Anita Vallejos:** Sí pensaría que los videos, las fotos, como dicen, son importantes porque eso le llama la atención al ojo y sería que por ahí sería la captación de más clientes.

- **Cristian Ocampo:** Para mí sería el diseño de la aplicación en color, los colores que tenga la aplicación.
- **Ney Jacome:** Para mí sería fácil también la estructura del diseño, los colores, como dice, y que sea de fácil accesibilidad, que se sea entendible, que sea amigable, como se dice para las personas.
- **Ruth Hinojosa:** Pienso que es un conjunto de todo, o sea, que el diseño es sobre todo y en donde ustedes son especialistas, entonces yo pienso que es eso, o sea, la tipografía, la presentación de los platos, que sean muy claros, porque a veces hay aplicaciones que los platos se ven muy opacos, no se divisan cómo es. Entonces, si pueden presentar una mejor imagen de cada cosa, pues va a facilitar esta para aplicación.
- **Marisol Rosero:** A mí me interesa que tenga una información clara, concisa, corta y un diseño y que ya me la atención.
- **Marco Cruz:** El diseño de la aplicación y que sea amigable con el usuario.

¿Y qué cosas harían que dejen de usarla o la desinstalen?

- **César Coloma:** Bueno, lo que un poco sería molesto es que siempre esté lo mismo, que siempre esté la misma información, los mismos platos, tendría que irse cambiando.
- **Juan Carlos Pinto:** En mi caso, me molestaría es que la información que está en el programa no sea verídica, no sea cuando uno llegue a un restaurante, no hay a lo que uno necesita o cumpla las expectativas que uno quisiera.
- **Anita Vallejos:** Bueno, yo pienso que el trato así del local del restaurante sería muy importante para mantener la aplicación.
- **Cristian Ocampo:** Para mí sería la que no se actualicen de que estén manteniéndose siempre con lo mismo, que se mantengan constantemente actualizados para poder mantener la aplicación.

- **Ney Jacome:** La actualización de la aplicación siempre está bastante importante porque puede ser que cambien horarios de platos y así. Y si no está actualizado, entonces no serviría y esas ocasionaría que mejor deseche la es la aplicación.
- **Ruth Hinojosa:** Yo pienso eso que no sea real, por ejemplo, que presente unos platos que no es, después tú vas al restaurante y no existe el plato. Entonces eso, que no sea real y verdadero como lo que están presentando en la aplicación.
- **Marisol Rosero:** Qué esta aplicación no funcione con rapidez, eso me molestaría, si no funcionara con rapidez.
- **Marco Cruz:** Sí, una de las causas puede ser que no funcione sea la aplicación lenta y que no estén actualizando constantemente.

Fase 4: Evaluación de prototipo (15 min)

Se muestran pantallas de ejemplo (inicio, listado, perfil del restaurante, mapa).

Preguntas de validación:

- ¿Qué es lo primero que les atrae la atención sobre el diseño?
 - **César Coloma:** Bueno, me pareció simpático el diseño porque tiene un colibrí que también es lo típico de aquí de Sangolquí y me gustaría el tema del manejo, que sea sencillo el manejo de la aplicación, considerando de que hay personas que sí manejan aplicaciones y personas que no manejan, pero que acuden a comer.
 - **Juan Carlos Pinto:** En mi caso, me gustó bastante las imágenes, las imágenes llaman la atención y uno puede escoger. Y los que sí serían necesarios que sea simple y sencillo poder ingresar rápidamente para no tener complicaciones.

- **Anita Vallejos:** Me pareció muy interesante la aplicación y sí, los colores, de hecho, el nombre llama la atención.
 - **Cristian Ocampo:** Sí, de verdad, yo también comparto lo mismo con ella. Me gusta el diseño y más que todo el nombre, no, porque eso es lo que le va a llamar lo primero, la atención al cliente, va a decir, no, esto es muy importante, nos van a dar incluso Yapa, eso es lo que está llamando bastante la atención.
 - **Ney Jacome:** Sí, me gustó bastante el diseño o porque igual representa como a decir Sangolquí el colibrí, está bastante bonito.
 - **Ruth Hinojosa:** Bueno, está bastante atractiva la aplicación al observar porque han globalizado todo, tomando en cuenta las características del lugar, la alimentación y todo eso, entonces yo pienso que simplemente hagan un sistema que sea rápido, como dicen que sea rápido, directo, no darse tantas vueltas, pero veo, según lo observado de la aplicación, se ve muy aplicable, o sea muy muy bien desarrollada la aplicación.
 - **Marisol Rosero:** La aplicación me pareció muy bonita, los colores que usaron, el logo que usaron, el nombre y me parece amigable la aplicación.
 - **Marco Cruz:** Sí, está bien la aplicación a de mejorar bastante ya con las fotos de los locales y las fotos de los platos que distribuye cada local.
- ¿Le parece sencillo de comprender el manejo de la aplicación o que recomendación nos pueda dar?
- **César Coloma:** Bueno, yo recomendaría así que sea manejable, el manejo sea muy sencillo, eso recomendaría.
 - **Juan Carlos Pinto:** Yo podría recomendarles que igual, que sea rápida, sencilla, no complicada.
 - **Anita Vallejos:** Igual comparto con mis compañeros que la aplicación sea fácil de manejarla y no se nos complique.

- **Cristian Ocampo:** En mi caso, yo le veo la aplicación bastante sencilla, no le veo complicada. Sí, estaría bien de la manera que está el momento.
 - **Ney Jacome:** Sí, está fácil, se le ve bastante amigable la es la aplicación y sobre todo para ver los platos que ahí se ve bastante simpática.
 - **Ruth Hinojosa:** Yo noté que la aplicación está bastante organizada, está ahí muy buena presentación de todos los platos, de todo. Está globalizado también tomado en cuenta que el nombre es muy llamativo, bien llamativo referente al lugar y el objetivo es que también nos gustó mucho esta aplicación porque va a dar mucha importancia para el cantón Rumiñahui y a la vez para el sector de Selva.
 - **Marisol Rosero:** Yo tengo un poco de problema con el manejo de las aplicaciones, pero esta sí la voy a poder manejar
 - **Marco Cruz:** Sí, está muy bien la aplicación está amigable.
- ¿Qué datos creen que no debería faltar dentro de la ficha informativa de cada restaurante?
- **César Coloma:** Bueno, lo que no debe faltar es considero los horarios de atención y la dirección, el sitio, la localidad.
 - **Juan Carlos Pinto:** En mi caso es la dirección, los horarios, los menús y aunque no lo crean, es sumamente importante los precios.
 - **Anita Vallejos:** Sí, creo igual que la información, lo de lo qué es lo que tienen para deleitarse y los precios es muy importante.
 - **Cristian Ocampo:** Sí, que la información sea clara y precisa, concisa más que todo para que el cliente no se decepcione.
 - **Ney Jacome:** Importante que esté los menús bien actualizados y también como se dice los precios para cuando uno también quisiera ir a visitar estos restaurantes, ir ya confiado y a ver lo que va a comer

- **Ruth Hinojosa:** Exacto, que se conste toda la información, como como dicen, precios, menús, dirección que esté completo toda la información, eso es importante.
 - **Marisol Rosero:** Para mí es importante que esté el precio
 - **Marco Cruz:** Importante que esté el menú, el precio y la dirección.
- ¿Qué implementaría en la aplicación en cuanto a diseño?
- **César Coloma:** Bueno, yo creo que ahí estaría bien cómo está, bastante claro y sencillo, me parece bien. Ahí yo no le aumentaría nada.
 - **Juan Carlos Pinto:** Sí, está bonito, está claro, en la primera donde está la presentación le pondría al colibrí a algo más de colores.
 - **Anita Vallejos:** Yo creo que está muy bien la aplicación que sea fácil y colorida, todo está bien
 - **Cristian Ocampo:** Igual para mí está bien no creo que le hace falta nada.
 - **Ney Jacome:** Yo pienso que la aplicación está muy bien, lo único que le rebajaría es un poquito lo que es la introducción de un video, o sea que sea más rápido eso, de una ya empiece la aplicación para poder revisar rápido.
 - **Ruth Hinojosa:** Yo pienso que está correcta como está, o sea, como está me gusta mucho los colores, el nombre está muy representativo a lugar y vemos en la una facilidad para el manejo de la aplicación.
 - **Marisol Rosero:** Si estamos hablando de Selva Alegre, netamente hace falta poner algo de Selva Alegre en algún lugar de la aplicación.
 - **Marco Cruz:** Como alguna persona anterior menciono, no sé qué pueda darle un poco más de colorido, qué tal en el fondo atrás del colibrí y ponerle el choclo con algunos colores de ahí que le puede dar más colorido al inicio.

Fase 5: Preguntas en escala de valoración referente al UX/UI de la app (5min)*Preguntas guía:*

e. Visibilidad de la propuesta: Para que los locales típicos del vecindario se vuelvan más populares, una buena alternativa es una aplicación móvil. (*Calificación de 1 - 5*)

Todos los integrantes valoraron con: 5

f. Interfaz (UI): Me parece que las letras, los iconos y la disposición de los objetos en la pantalla son fáciles de distinguir y claros. (*Calificación de 1 - 5*)

Todos los integrantes valoraron con: 5

g. Experiencia de usuario (UX): Me parece sencillo de usar la manera en que se navega de una pantalla a otra. (*Calificación de 1 - 5*)

Todos los integrantes valoraron con: 5

h. Incorporación de mapas: Es fundamental para mí que la aplicación indique cómo llegar al restaurante. (integrándose con Google Maps). (*Calificación de 1 - 5*)

Todos los integrantes valoraron con: 5

Fotos evidencia del Focus Group:



ANEXO 4: GUION TÉCNICO PARA VIDEO PUBLICITARIO DE RESTAURANTES EN SELVA ALEGRE, SANGOLQUÍ - QUITO, ECUADOR

Duración Total: 1 minuto

Estilo General: Realismo Mágico

El enfoque será una mezcla de la belleza cotidiana con una tonalidad de misterio y magia, registrando las costumbres ecuatorianas y la cultura mestiza dentro del contexto de los restaurantes. Los ingredientes cálidos, los platos de colores vivos y la conexión con la naturaleza serán elementos fundamentales.

Tiempo (segundos)	Descripción de la Escena	Acción/Plano	Narrativa Publicitaria	Música/SFX	Notas Visuales
0:00- 0:03	Presentación del logo de la aplicación	Aparece una animación del Isologo "YAPA"	<i>N/A</i>	N/A	Animación de transparencia
0:03 – 0:10	Vista de calles y gente del barrio iniciando su día.	Plano general con drone la cámara avanza hacia el barrio Selva Alegre mostrando casas, calles y movimiento cotidiano.	<i>"En las tierras donde las montañas susurran secretos, donde el sabor se funde con la magia, BIENVENIDOS AL BARRIO SELVA ALEGRE..."</i>	La música se llama Andean Flow el artista y producción es Nestor MC y Produccion es Colca, cada que acabe el texto narrador se subirá el volumen.	Luz cálida de atardecer, tonos naranjas, amarillos y rojos. Se ven transeúntes, buses y fachadas reales del barrio. Movimiento leve.

0:10 – 0:20	Escena en “El Hueco”, mostrando el plato típico y su presentación.	Plano detalle del cuy asado servido sobre una mesa. Mano del mesero coloca el plato, corte a primer plano del bocado. Plano medio del comensal sonriendo.	<i>‘El Hueco’ trae el cuy, la fritada y cariucho de gallina...’</i>	La música se llama Andean Flow el artista y producción es Nestor MC y Produccion es Colca , cada que acabe el texto el narrador se subirá el volumen.	Colores vivos: dorado del cuy, verde de la ensalada, blanco del mote. Vapor visible, luz lateral. Ambiente auténtico de hueca típica.
0:20 – 0:30	Preparación y servicio del plato tradicional.	Plano medio en “La Hueca del Cuy”. Dueña sirve un seco de chivo y chicha de jora. Primer plano del líquido cayendo en el vaso. Corte al plato terminado.	<i>“De ‘La Hueca del Cuy’ llegan el borrego asado, caldo de gallina y el yahuarlocro ...”</i>	La música se llama Andean Flow el artista y producción es Nestor MC y Produccion es Colca , cada que acabe el texto el narrador se subirá el volumen.	Vapor del caldo, color dorado y verde del cilantro. Detalles del local real: manteles de bebida, sillas antiguas, paredes con afiches.

0:30 – 0:40	En “Hueka 2”, se muestra la preparación artesanal.	Primer plano de olla de barro con yahuarlocro. Mano sirve el caldo y agrega cilantro. La cámara sigue el movimiento hasta el comensal.	<i>“‘Hueka 2’, el hornado, la gallina cuyada y seco de chivo deleitan con su sabor...”</i>	La música se llama Andean Flow el artista y producción es Nestor MC y Produccion es Colca, cada que acabe el texto el narrador se subirá el volumen.	Enfocar textura de la comida, brillo natural y vapor suave. Fondo con mesas, sillas y manteles sencillos. Colores cálidos, luz natural.
0:40 – 0:50	Escena en “Morochu, Empanadas y Pollo Asado”.	Plano detalle de empanadas de viento friéndose. Corte a la bandeja con empanadas y un vaso de morochu junto a pollo asado. Primer plano de empanada abriéndose y	<i>“Y en ‘Morochu, Empanadas y Pollo Asado’, sus aromas te harán sentir en casa...”</i>	La música se llama Andean Flow el artista y producción es Nestor MC y Produccion es Colca, cada que acabe el texto el narrador se subirá el volumen.	Sonido del aceite burbujeando. Colores dorados, textura crujiente. Fondo con utensilios y ambiente cálido.

		soltando vapor.			
0:50 – 1:00	Cierre con los cuatro restaurantes mostrando unión y alegría.	Plano general de varias mesas al aire libre o dentro de los locales. Se muestran familias y amigos compartiendo. Cámara hace barrido mostrando platos de los cuatro restaurantes.	<i>“Con precios accesibles y la calidez de nuestra gente. ¡Te esperamos con los brazos abiertos en Sangolquí, Quito-Ecuador!”</i>	La música se llama Andean Flow el artista y producción es Nestor MC y Produccion es Colca, cada que acabe el texto el narrador se subirá el volumen.	Luz de atardecer. Se incluye Logos de los locales. Cierre con plano general del barrio.

Notas Adicionales:

- Colores** y **Texturas:**
Se resalta el uso de colores cálidos (amarillos, naranjas, rojos) de los ingredientes transmitiendo frescura y autenticidad de la comida. Las texturas rústicas de madera, cerámicas y utensilios tradicionales también se juega un papel importante en mantener la conexión de la cultura local.
- Realismo** y **Mágico:**
La atmósfera cuenta con elementos de realismo mágico, donde la comida cobra vida, como si tuviera poderes mágicos que reúne a las personas. Esto se puede mostrar con el vapor elevándose del plato.
- Narrativa** y **Visual:**
La historia se debe contar mediante la belleza visual, donde no solo destaquen los platos, sino también la conexión entre las personas y la cultura. Mostrando el ambiente de la parroquia y la diversidad cultural de los comensales.

- **Duración:**

La secuencia es corta, debido a esto cada plato aparece brevemente, pero de manera impactante. Con el objetivo de captar la atención del espectador rápidamente y dejando una sensación en la que estos lugares son importantes para vivir una verdadera experiencia gastronómica ecuatoriana de la región.

Este guion busca no solo capturar la variedad gastronómica de presetan estos restaurantes, sino que también la profunda conexión con la cultura local y la calidez de su gente, provocando la atención de los comensales tanto por los sabores como por la atmósfera única de cada local.

ANEXO 5: FOTOGRAFÍAS REALIZADAS A LOS PLATILLOS DE LOS RESTAURANTES DEL BARRRIO SELVA ALEGRE, SANGOLQUÍ - QUITO, ECUADOR

Las fotos tomadas se realizaron con un fondo blanco, en edición se cambió el fondo por uno de madera rustico, para dar un toque más hogareño y cálido a los platillos.

Yahuarlocro



Borrego Asado:



Caldo de gallina:



Seco de chivo:

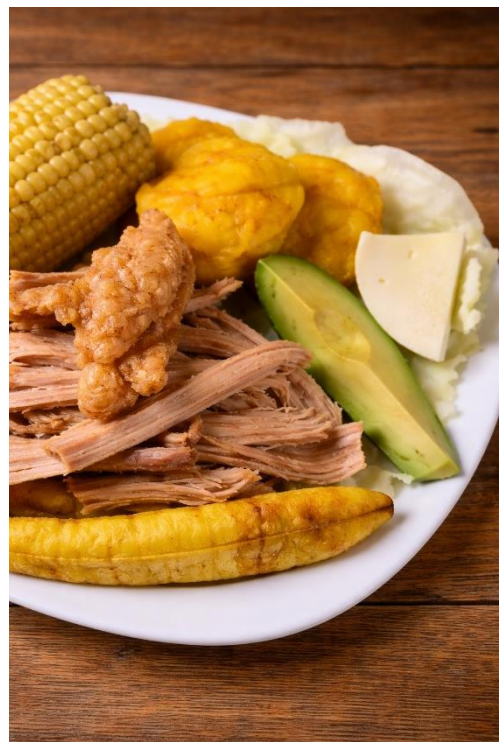


Fritada:

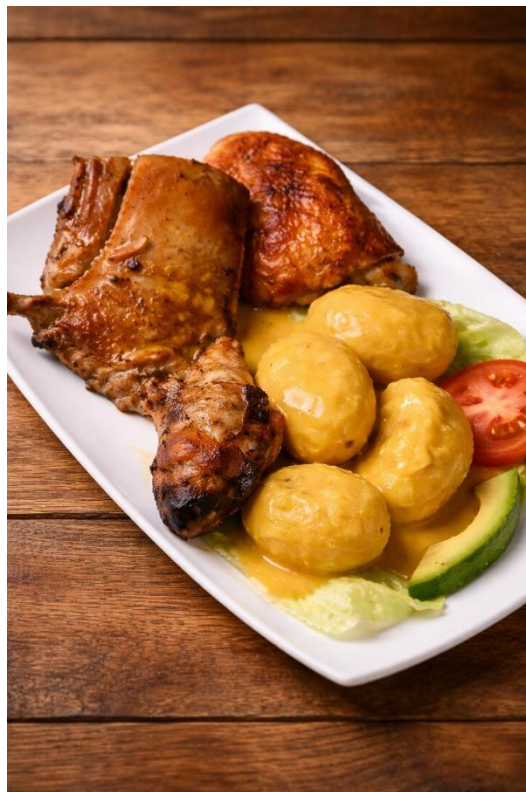


Cariucho de gallina:

Hornado:



Gallina-cuyada:



Cuy:



Pollo asado:

Empanadas y morocho:



Empanadas:



Morocho: