



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

**Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas e Informática
Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**Desarrollo de una aplicación móvil que permita mejorar la localización de
restaurantes en la Ciudad de Huacho**

Tesis

Para optar el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas

Autor

Cristian Antony Perez Ticona

Asesor

Dr. Jhonar Angel Gallardo Andrés

Huacho - Perú

2026



JHONAR ANGEL GALLARDO ANDRÉS
INGENIERO DE SISTEMAS
Reg. C.I.P. 138158



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas e Informática

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Cristian Antony Perez Ticona	73108752	17 de abril de 2026
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Ing. Jhonar Angel Gallardo Andrés	42563646	https://orcid.org/0000-0002-9513-3126
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Ing. Alejandro Manuel Salazar Santibáñez	15592485	https://orcid.org/0000-0002-8004-0023
Ing. Jose Antonio Galdos Felipe	15760821	https://orcid.org/0000-0003-4160-6925
Ing. Cristina Pilar Damián Espinoza	40065328	https://orcid.org/0000-0002-6284-6058

Cristian Antony Perez Ticona

Desarrollo de una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes en la ciudad de Huacho

 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FIISI - PREGRADO 2026

 Unidad de Investigación de la FIISI - 2026

 Facultad de Ingeniería Industrial, Sistemas e Informática

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3479823054

Fecha de entrega

12 feb 2026, 10:31 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

12 feb 2026, 10:50 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

Tesis_-_Cristian_Antony_Perez_Ticona.pdf

Tamaño del archivo

3.0 MB

79 páginas

11.559 palabras

75.550 caracteres



Página 2 de 85 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid:::1:3479823054

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

19%  Fuentes de Internet

3%  Publicaciones

10%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con sincero afecto y agradecimiento a mi familia, por su amor incondicional, su apoyo permanente y por ser una fuente constante de motivación en cada etapa de mi vida. A mis padres, por inculcarme el valor del esfuerzo, la responsabilidad y la perseverancia, principios que han guiado mi formación personal y profesional. A mis amigos y personas cercanas, por su compañía y palabras de aliento en los momentos más difíciles. Finalmente, a todas aquellas personas que confiaron en mí, incluso cuando yo mismo dudé; este logro también les pertenece.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión y a la Escuela Profesional de Ingeniería Informática por la formación académica brindada a lo largo de mi carrera profesional. Asimismo, expreso mi agradecimiento a los docentes que, con sus conocimientos y orientación, contribuyeron al desarrollo de la presente investigación.

INDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO	ii
INDICE DE TABLA.....	v
INDICE DE FIGURA.....	vi
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCION	x
1 CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad Problemática	1
1.2 Planteamiento del Problema	4
1.2.1 Problema General	4
1.2.2 Problemas Específicos.....	4
1.3 Objetivo de la Investigación	5
1.3.1 Objetivo General	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
1.4 Justificación de la Información.....	6
1.5 Delimitación del Estudio.....	9
1.5.1 Delimitación Espacial	9
1.5.2 Delimitación Temporal.....	9
1.5.3 Delimitación Teórica.....	10
1.6 Viabilidad del estudio	10
1.6.1 Evaluación Técnica	10
1.6.2 Evaluación Ambiental.....	11
1.6.3 Evaluación Financiera	11
1.6.4 Evaluación Social	12
2 CAPITULO II: MARCO TEORICO	13
2.1 Antecedente de la Investigación.....	13
2.1.1 Investigaciones Internacionales	13
2.1.2 Investigaciones Nacionales	18
2.2 Bases Teóricas	21
2.2.1 Aplicación Movil	21
2.3 Bases Filosóficas	23

2.4	Definición de Términos básicos	24
2.5	Hipótesis de la Investigación	27
2.5.1	Hipótesis General	27
2.5.2	Hipótesis Específicos	27
2.6	Operacionalización de las Variables	29
3	CAPITULO III: METODOLOGIA.....	30
3.1	Diseño Metodológico	30
3.2	Población y Muestra	31
3.2.1	Población.....	31
3.2.2	Muestra	31
3.3	Técnicas de Recolección de Datos	31
3.4	Técnicas de Recolección de Datos	32
3.5	Matriz de Consistencia	33
4	CAPITULO IV: RESULTADOS	34
4.1	Análisis de Resultados	34
4.2	Contrastación de Hipótesis.....	43
5	CAPITULO V: DISCUCIONES	46
6	CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	50
6.1	Conclusiones	50
6.2	Recomendaciones	51
7	CAPITULO V: BIBLIOGRAFIA.....	52
7.1	Fuentes Bibliográficas.....	52
7.2	Anexo 03.....	56
7.3	Anexo 03.....	58
7.4	Anexo 03.....	59
7.5	Anexo 03.....	60
7.6	Anexo 04.....	61
7.7	Anexo 05.....	62
7.8	Anexo 06.....	63
7.9	Anexo 08.....	64
7.10	Anexo 09.....	65
7.11	Anexo 10.....	66

INDICE DE TABLA

Tabla 1: Variables de Estudio	29
Tabla 2. Información centralizada de los restaurantes PRETEST	34
Tabla 3. Información centralizada de los restaurantes POSTEST	35
Tabla 4. Visibilidad digital de los restaurante PRETEST.....	37
Tabla 5. Visibilidad de los restaurantes POSTEST.	38
Tabla 6. Participación de usuarios PRETEST	40
Tabla 7. Participación de usuarios POSTEST	41

INDICE DE FIGURA

Figura 1. Información centralizada PRETEST	34
Figura 2. Información centralizada POSTEST	35
Figura 3. Pantalla de Centralización de la información	36
Figura 4. Visibilidad digital de los restaurantes PRETEST	37
Figura 5. Visibilidad de los restaurantes POSTTEST	38
Figura 6. Seguimiento Indicadores	39
Figura 7. Participación de usuarios PRETEST	40
Figura 8. Participación de usuarios POSTEST	41
Figura 9. Pantalla concerniente al objetivo 3	42
Figura 10. Prueba de McMemar N°1	43
Figura 11. Prueba de McMemar N°2	44
Figura 12. Prueba de McMemar N°3	45
Figura 13. Cuestionario	57
Figura 14. Base de Datos N° 1	61
Figura 15. Base de datos N° 2	62
Figura 16. Base de datos N° 3	63
Figura 17. Histogramas N° 1	64

Figura 18.Histogramas N° 2	65
Figura 19.Histogramas N° 3	66

RESUMEN

El presente estudio tuvo como propósito desarrollar una aplicación móvil orientada a mejorar la localización de los restaurantes de la ciudad de Huacho, así como facilitar el acceso a información centralizada, fortalecer la visibilidad digital y promover la participación activa de los establecimientos gastronómicos locales. Para ello, se empleó un diseño de investigación de tipo experimental con enfoque cuantitativo. La población de estudio estuvo conformada por 38 clientes, a quienes se les aplicó un cuestionario como instrumento de recolección de datos. La información obtenida fue procesada mediante el software estadístico SPSS versión 26, lo que permitió analizar los resultados de manera objetiva y confiable. Los resultados obtenidos fueron favorables, evidenciando que el desarrollo de una aplicación móvil sí contribuye a mejorar la localización de los restaurantes de la ciudad de Huacho. Asimismo, el análisis estadístico permitió sustentar la aprobación de las tres hipótesis específicas planteadas en la investigación. En la primera contrastación de hipótesis se obtuvo un valor de $p = 0,000 < 0,05$; en la segunda, un valor de $p = 0,003 < 0,05$; y en la tercera, un valor de $p = 0,000 < 0,05$, confirmando la significancia estadística de los resultados.

Palabras claves: Aplicación Móvil, Localización de Restaurantes, Acceso a la información.

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop a mobile application designed to improve the location of restaurants in the city of Huacho, as well as to facilitate access to centralized information, strengthen digital visibility, and promote the active participation of local food establishments. To this end, an experimental research design with a quantitative approach was employed. The study population consisted of 38 customers, who were given a questionnaire as the data collection instrument. The information obtained was processed using SPSS version 26 statistical software, which allowed for objective and reliable analysis of the results. The results obtained were favorable, demonstrating that the development of a mobile application does contribute to improving the location of restaurants in the city of Huacho. Furthermore, the statistical analysis supported the acceptance of the three specific hypotheses proposed in the research. In the first hypothesis test, a p-value of $0.000 < 0.05$ was obtained; in the second, a p-value of $0.003 < 0.05$; and in the third, a p-value = $0.000 < 0.05$, confirming the statistical significance of the results.

Keywords: Mobile App, Restaurant Location, Access to Information

INTRODUCCION

En la actualidad, las aplicaciones móviles representan una herramienta fundamental para la interacción entre usuarios y servicios, especialmente en sectores como el turismo y la gastronomía. La facilidad de acceso a la información en tiempo real, la integración con mapas interactivos y la posibilidad de personalizar búsquedas han transformado la manera en que las personas localizan establecimientos y toman decisiones de consumo. En este contexto, el desarrollo de soluciones digitales enfocadas en la localización de restaurantes adquiere una relevancia estratégica, ya que permite fortalecer la visibilidad de los negocios, mejorar la experiencia de los usuarios y dinamizar la actividad económica local. La ciudad de Huacho, capital de la provincia de Huaura, es reconocida por su variada y rica oferta gastronómica, en la que destacan platos marinos, criollos y fusiones modernas. Restaurantes emblemáticos, cevicherías tradicionales y picanterías familiares forman parte de un ecosistema culinario que atrae tanto a visitantes locales como a turistas nacionales e internacionales. Sin embargo, a pesar de esta riqueza gastronómica, actualmente no existe una plataforma tecnológica unificada que centralice la información sobre la ubicación, horarios, menús y servicios de los restaurantes de la ciudad. Esta carencia dificulta la búsqueda eficiente de opciones gastronómicas y limita la capacidad de los establecimientos para posicionarse de manera competitiva en entornos digitales. Ante esta situación, surge la necesidad de desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes en la ciudad de Huacho. Esta plataforma integrará herramientas de geolocalización precisas, mapas interactivos, filtros de búsqueda por categorías y servicios complementarios que facilitarán la identificación rápida de establecimientos según la ubicación del usuario y sus preferencias personales. De esta manera, se busca optimizar la experiencia del consumidor, brindándole información confiable, actualizada y accesible desde cualquier dispositivo móvil. Asimismo, la aplicación contribuirá significativamente al fortalecimiento de la presencia digital de los restaurantes locales,

especialmente de aquellos pequeños y medianos negocios que muchas veces no cuentan con recursos para invertir en estrategias de marketing digital. Al concentrar toda la información en una sola plataforma, se generará un espacio digital de referencia que permitirá a los restaurantes aumentar su visibilidad, atraer a nuevos clientes y mejorar su posicionamiento en el mercado gastronómico local. Desde el punto de vista tecnológico, el desarrollo de esta aplicación implica la integración de sistemas de información geográfica (SIG), bases de datos centralizadas y componentes de interfaz de usuario intuitivos, diseñados para ofrecer una experiencia amigable, rápida y eficiente. Además, el proyecto se alinea con las tendencias actuales de transformación digital y desarrollo de ciudades inteligentes, donde la información georreferenciada se convierte en un recurso clave para la toma de decisiones.

1 CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad Problemática

La ciudad de Huacho, capital de la provincia de Huaura y ubicada en la región Lima, se distingue por su diversidad cultural, su riqueza histórica y su importante potencial turístico. Entre los principales atractivos de la ciudad destaca su amplia y reconocida oferta gastronómica, la cual se ha consolidado como uno de los ejes fundamentales del desarrollo económico local. La presencia de restaurantes de comida marina, criolla, chifa e internacional, entre otros, no solo representa una oportunidad de negocio, sino también una expresión de la identidad cultural huachana. No obstante, a pesar del crecimiento sostenido del sector gastronómico, la ciudad enfrenta una problemática relacionada con la localización eficiente y actualizada de los establecimientos de comida, especialmente para los usuarios que desean conocer nuevas alternativas o para los turistas que visitan Huacho por primera vez. En la actualidad, tanto residentes como visitantes encuentran diversas dificultades al intentar ubicar un restaurante específico. Si bien existen plataformas tecnológicas globales como Google Maps, Facebook, Instagram o TripAdvisor, estas no siempre ofrecen información completa, actualizada o confiable sobre los restaurantes de la ciudad. Muchos negocios no se encuentran registrados en dichas plataformas o presentan información desactualizada, como horarios incorrectos, direcciones imprecisas, menús antiguos o ausencia de reseñas verificadas. Esta situación genera incertidumbre en los usuarios, quienes recurren frecuentemente a recomendaciones informales o redes sociales, lo que puede ocasionar pérdida de tiempo, desplazamientos innecesarios y experiencias poco satisfactorias. Otro aspecto relevante de esta problemática es

el limitado nivel de digitalización de los pequeños y medianos negocios gastronómicos. Muchos restaurantes, especialmente los de carácter familiar o tradicional, no cuentan con presencia en internet ni utilizan herramientas tecnológicas que les permitan incrementar su visibilidad. Esta situación se agrava en un contexto donde los hábitos de consumo están estrechamente vinculados al uso de dispositivos móviles. Actualmente, los usuarios prefieren emplear aplicaciones móviles para acceder a información en tiempo real, consultar reseñas, comparar precios, revisar menús, conocer la ubicación geográfica y tomar decisiones informadas sobre dónde consumir alimentos. Sin embargo, la inexistencia de una aplicación móvil especializada en la oferta gastronómica de Huacho limita significativamente esta posibilidad. Asimismo, el turismo gastronómico, que podría constituirse como una fuente relevante de ingresos y desarrollo para la ciudad, se ve afectado por la escasa disponibilidad de herramientas digitales locales. Muchos visitantes llegan motivados por la gastronomía, pero al no disponer de información organizada y confiable, optan por establecimientos visibles o recomendados por terceros, dejando de lado otras alternativas que podrían ofrecer una mejor experiencia. Esta falta de orientación incide negativamente en el tiempo de permanencia del turista, en la cantidad de establecimientos visitados y en su percepción general de la ciudad. La problemática descrita también impacta directamente en los propietarios de los restaurantes, quienes, al no contar con canales digitales eficaces, enfrentan dificultades para promocionar sus negocios, acceder a nuevos mercados y fidelizar clientes. La mayoría de estos emprendimientos continúa utilizando métodos tradicionales de difusión, como el boca a boca o publicidad física, los cuales resultan insuficientes en el contexto digital actual. Adicionalmente, la

información disponible sobre los restaurantes se encuentra dispersa y desorganizada, lo que obliga a los usuarios a consultar múltiples fuentes para obtener datos básicos. Este proceso resulta poco eficiente y genera frustración, debido a la ausencia de una herramienta que concentre información relevante como tipo de comida, precios, horarios, ubicación, imágenes reales, promociones y reseñas confiables. Desde una perspectiva tecnológica, esta situación representa una oportunidad para el desarrollo de una aplicación móvil especializada que permita localizar restaurantes en la ciudad de Huacho de manera rápida, confiable y personalizada. El acceso masivo a teléfonos inteligentes y el uso cotidiano de aplicaciones móviles constituyen un escenario favorable para la implementación de una solución de este tipo, la cual podría mejorar la experiencia del usuario, incrementar la visibilidad de los negocios gastronómicos y dinamizar el desarrollo turístico y económico de la ciudad. En síntesis, la problemática existente en la ciudad de Huacho respecto a la localización de restaurantes se caracteriza por la ausencia de una solución tecnológica especializada que responda a las necesidades tanto de los usuarios como de los emprendedores locales. Esta situación genera desinformación, pérdida de oportunidades comerciales y una experiencia limitada para el consumidor, lo que evidencia la pertinencia del desarrollo de una aplicación móvil como alternativa viable y de alto impacto social, económico y turístico.

1.2 Planteamiento del Problema

1.2.1 Problema General

¿De qué manera el desarrollo de una aplicación móvil permitirá mejorar la localización de restaurantes de la ciudad de Huacho?

1.2.2 Problemas Específicos

¿De qué manera el desarrollo de una aplicación móvil permitirá mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho?

¿De qué manera el desarrollo de una aplicación móvil permitirá mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho?

¿De qué manera el desarrollo de una aplicación móvil permitirá mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho?

1.3 Objetivo de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Desarrollar de una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes de la ciudad de Huacho.

1.3.2 Objetivos Específicos

Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho.

Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho.

Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho.

1.4 Justificación de la Información

La ciudad de Huacho, capital de la provincia de Huaura, destaca por su amplia oferta gastronómica, la cual forma parte importante de su identidad cultural y de su desarrollo económico local. Esta riqueza culinaria, que incluye desde platos típicos como el ceviche huachano, el charquicán o la sopa huachana, hasta propuestas innovadoras de cocina fusión, representa una gran oportunidad para el fortalecimiento del turismo y el comercio. Sin embargo, dicha oferta gastronómica no ha sido acompañada de soluciones tecnológicas que permitan a ciudadanos y turistas localizar fácilmente los restaurantes de la ciudad, acceder a información confiable y actualizada, ni generar interacciones digitales que potencien su visibilidad. El presente proyecto propone el desarrollo de una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes en la ciudad de Huacho, abordando tres aspectos fundamentales: acceso a información centralizada, visibilidad digital de los restaurantes y participación activa de los usuarios mediante calificaciones y comentarios. Esta propuesta responde a una necesidad latente tanto del lado de los consumidores, que enfrentan dificultades para encontrar restaurantes adecuados a sus preferencias, como del lado de los emprendedores gastronómicos, que requieren mayor difusión digital para captar nuevos clientes. Uno de los principales aportes del proyecto es mejorar el acceso a información centralizada sobre los restaurantes. Actualmente, los usuarios deben consultar distintas plataformas, muchas veces desactualizadas, como Google Maps, Facebook, o perfiles dispersos en redes sociales, sin tener la seguridad de encontrar datos confiables como horarios, ubicación exacta, menús o servicios ofrecidos. Esta falta de información organizada no solo reduce la eficiencia en la toma de decisiones, sino que

desincentiva el consumo local, en especial por parte de turistas o personas que desean explorar nuevas opciones. La aplicación propuesta ofrecerá una solución a este problema, centralizando los datos más relevantes de cada restaurante en un solo entorno digital accesible desde cualquier smartphone. En segundo lugar, el proyecto busca mejorar la visibilidad digital de los restaurantes locales. Muchos establecimientos en Huacho no cuentan con páginas web ni presencia formal en redes sociales, lo que reduce drásticamente su alcance y limita su crecimiento. A través de esta aplicación móvil, los restaurantes podrán registrarse, subir su información, actualizarla en tiempo real y llegar a un público más amplio sin necesidad de invertir en herramientas complejas de marketing digital. De esta manera, se contribuye a la transformación digital del sector gastronómico, especialmente en beneficio de los pequeños y medianos negocios que no tienen acceso a medios publicitarios tradicionales. Además, la aplicación fomentará una mayor participación activa de los usuarios, quienes podrán dejar calificaciones, comentarios y recomendaciones sobre los restaurantes que visitan. Esta funcionalidad tiene un doble propósito: por un lado, permite generar una comunidad digital activa que intercambia opiniones y experiencias, fortaleciendo la confianza de nuevos usuarios; y por otro lado, brinda a los dueños de restaurantes retroalimentación directa que puede servirles para mejorar su servicio y responder a las necesidades del mercado. Las calificaciones y comentarios no solo actúan como una guía para futuros comensales, sino también como una herramienta de evaluación para los negocios. Desde el punto de vista tecnológico y académico, el desarrollo de esta aplicación representa una oportunidad de aplicar conocimientos en ingeniería de software, experiencia de usuario (UX), programación móvil, gestión de bases

de datos y servicios de geolocalización, lo cual fortalece la formación integral de los desarrolladores involucrados en el proyecto. Asimismo, el uso de metodologías ágiles permitirá mantener un proceso iterativo, centrado en las necesidades reales de los usuarios, y adaptable a los cambios del entorno local. El proyecto también tiene un impacto social y económico positivo. Al facilitar el acceso a la oferta gastronómica, se contribuye a dinamizar el consumo interno, estimular el turismo local y regional, y generar nuevas oportunidades de empleo y crecimiento para los emprendedores del sector. En un contexto donde la transformación digital es un eje transversal para el desarrollo sostenible, esta iniciativa aporta al cierre de brechas tecnológicas en ciudades intermedias como Huacho. Finalmente, este proyecto es pertinente porque responde a una problemática concreta identificada en la realidad local, es viable técnicamente y tiene un alcance escalable. La aplicación puede ser implementada inicialmente en Huacho y, con el tiempo, replicarse en otras ciudades de la región que presentan características similares. Además, es un aporte innovador que puede posicionarse como un referente en la digitalización del sector gastronómico peruano.

1.5 Delimitación del Estudio

1.5.1 Delimitación Espacial

La presente investigación se desarrollará en la ciudad de Huacho, capital de la provincia de Huaura, ubicada en el departamento de Lima, Perú. El enfoque se centrará en los restaurantes que operan dentro del ámbito urbano de la ciudad, incluyendo tanto establecimientos formales como aquellos en proceso de digitalización. Huacho ha sido seleccionada por su creciente actividad gastronómica y su potencial como destino turístico regional, pero que aún carece de soluciones tecnológicas locales para mejorar la localización y visibilidad digital de sus negocios de comida. Esta delimitación permitirá contextualizar el desarrollo de la aplicación móvil en un entorno específico con características reales y necesidades identificadas.

1.5.2 Delimitación Temporal.

La investigación será desarrollada a lo largo del año 2025, comprendiendo desde la etapa de diagnóstico del problema, recolección de información, diseño e implementación del prototipo de la aplicación móvil, hasta las fases de validación y análisis de resultados. Este periodo temporal permitirá aplicar metodologías ágiles de desarrollo de software, realizar pruebas funcionales con usuarios reales de la ciudad de Huacho, y evaluar los impactos en términos de acceso a información, visibilidad digital y participación del usuario. El marco temporal propuesto es suficiente para cubrir el ciclo completo de investigación aplicada y desarrollo tecnológico.

1.5.3 Delimitación Teórica

La delimitación teórica de este estudio se basa en los fundamentos relacionados con el desarrollo de aplicaciones móviles, específicamente en áreas como experiencia de usuario (UX), diseño de interfaces (UI), servicios de geolocalización, bases de datos móviles, y participación de usuarios en plataformas digitales. Asimismo, se consideran los conceptos vinculados a la transformación digital de negocios gastronómicos, el marketing digital local, y la interacción usuario-sistema. Las teorías abordadas permitirán sustentar el diseño, implementación y evaluación de la aplicación móvil como herramienta para mejorar la localización de restaurantes en la ciudad de Huacho.

1.6 Viabilidad del estudio

1.6.1 Evaluación Técnica

El presente proyecto de investigación cuenta con la viabilidad técnica necesaria para su desarrollo, ya que dispone de los recursos tecnológicos, humanos y metodológicos adecuados. Se emplearán herramientas de desarrollo de software multiplataforma (como Flutter o React Native), servicios de bases de datos en la nube (como Firebase o MySQL online), y APIs de geolocalización para integrar mapas interactivos. Asimismo, se contará con el apoyo de especialistas en ingeniería de software, diseño de experiencia de usuario (UX) y pruebas funcionales con usuarios reales.

1.6.2 Evaluación Ambiental

La presente investigación es de tipo aplicada con enfoque explicativo, centrada en el diseño y desarrollo de una solución tecnológica, por lo tanto, no genera ningún tipo de impacto ambiental negativo. No se contempla la utilización de recursos naturales, ni se produce contaminación del aire, agua o suelo en ninguna de las etapas del proyecto. Al tratarse de una aplicación móvil cuyo desarrollo y distribución se realiza de forma digital, no se requiere infraestructura física ni intervención sobre el entorno natural o urbano. Por el contrario, al promover la digitalización de procesos, se puede incluso reducir el uso de medios impresos como volantes o afiches publicitarios, contribuyendo indirectamente al cuidado del medio ambiente. En base a ello, se concluye que el proyecto es ambientalmente viable y compatible con los principios del desarrollo sostenible.

1.6.3 Evaluación Financiera

El presente proyecto de tesis es financieramente viable, dado que cuenta con los recursos económicos necesarios para su ejecución. El desarrollo de la aplicación móvil será autofinanciado por el investigador, quien cubrirá los costos relacionados con software de desarrollo, alojamiento web, servicios de almacenamiento en la nube, acceso a licencias (si fueran necesarias) y otros gastos logísticos menores como transporte o impresiones. Además, se utilizarán herramientas de desarrollo de código abierto y entornos gratuitos o de bajo costo, lo que reduce considerablemente los requerimientos financieros. El uso de

plataformas como Firebase, Flutter y GitHub garantiza eficiencia sin incurrir en gastos elevados. No se contempla la contratación de personal externo ni adquisición de hardware adicional, por lo que se considera que el presupuesto previsto es adecuado y manejable dentro del alcance del trabajo de investigación.

1.6.4 Evaluación Social

Desde el enfoque social, el presente proyecto contribuye al fortalecimiento del ecosistema gastronómico y turístico local en la ciudad de Huacho, al facilitar el acceso a la información sobre restaurantes a través de una herramienta tecnológica innovadora. La aplicación móvil no solo beneficiará a los ciudadanos que buscan mejorar su experiencia al localizar opciones gastronómicas, sino también a los propios empresarios del rubro, quienes podrán obtener mayor visibilidad y captar nuevos clientes. La participación de las personas involucradas en esta investigación tales como usuarios para pruebas, dueños de restaurantes y expertos consultados— ha sido gestionada de manera responsable, garantizando que estén debidamente informados sobre los objetivos, beneficios y alcances del estudio. Además, se respetarán principios éticos como la confidencialidad, el consentimiento informado y la voluntariedad en la colaboración. Se espera que el impacto social del proyecto sea positivo y que fomente la adopción tecnológica en negocios tradicionales.

2 CAPITULO II: MARCO TEORICO

2.1 Antecedente de la Investigación

2.1.1 Investigaciones Internacionales

Silva y Hernández (2023) En su investigación titulada “Aplicación móvil para la digitalización de ventas en mercados tradicionales del sur de México”, desarrollaron una app con el objetivo de optimizar las ventas de productos frescos en mercados locales. El problema identificado fue la disminución de ventas presenciales debido a la competencia con plataformas digitales. Para contrarrestar esta situación, se diseñó una aplicación móvil de pedidos y catálogo en línea que permitía a los usuarios comprar productos desde sus teléfonos. La muestra estuvo conformada por 120 comerciantes del Mercado de San Cristóbal y 300 usuarios compradores. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo y diseño experimental. Los resultados demostraron un incremento del 35 % en las ventas en un período de tres meses, evidenciando que la digitalización mediante apps móviles mejora significativamente la competitividad de mercados tradicionales.

Rodríguez y Méndez (2022) En su investigación “Aplicación móvil para la promoción de establecimientos gastronómicos en zonas rurales de Colombia”, desarrollaron una app orientada a aumentar la visibilidad de pequeños restaurantes en zonas de bajo acceso digital. El problema identificado fue la escasa presencia digital de negocios rurales, lo cual limitaba la llegada de turistas y clientes

locales. Se diseñó una aplicación móvil con mapas interactivos, perfiles de restaurantes, menús digitales y calificaciones. La muestra estuvo compuesta por 25 restaurantes del Eje Cafetero y 200 usuarios entre turistas y residentes. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque mixto y diseño cuasiexperimental. Se concluyó que los restaurantes registrados aumentaron su flujo de clientes en un 42 %, mejorando su competitividad a través de herramientas tecnológicas de bajo costo.

Fernández y Lara (2021) En su estudio “Desarrollo de una app móvil para optimizar la ubicación de food trucks en Santiago de Chile”, los autores identificaron como problema principal la falta de información georreferenciada sobre la ubicación diaria de los carritos de comida. Su objetivo fue desarrollar una solución móvil que integre GPS en tiempo real, horarios y tipo de comida ofrecida. La muestra consistió en 40 dueños de food trucks y 250 usuarios consumidores. Se utilizó un enfoque cuantitativo, con metodología de desarrollo ágil y pruebas piloto en campo. La investigación evidenció que el 78 % de los usuarios encontraron más fácil localizar sus opciones de comida móvil, y los dueños reportaron un incremento en sus ventas diarias de hasta 28 %.

García y León (2022) La investigación “Aplicación móvil para la recomendación de restaurantes usando preferencias del usuario en Quito” tuvo como objetivo mejorar la experiencia de los comensales mediante un sistema de recomendación personalizado.

El problema identificado fue que las apps globales no se ajustaban a los gustos específicos del público local. Se desarrolló una app con filtros por tipo de comida, distancia, horarios y precios. La muestra estuvo conformada por 300 usuarios voluntarios y 60 restaurantes participantes. El enfoque fue cuantitativo, con validación de funcionalidad a través de encuestas y analítica de uso. Se concluyó que el 85 % de los usuarios consideraron que las recomendaciones fueron más precisas que las ofrecidas por apps comerciales como TripAdvisor.

Morales y Barreto (2021) En la tesis titulada “Sistema móvil para la promoción de emprendimientos gastronómicos en Lima Norte”, se planteó como problema la limitada exposición de negocios pequeños en plataformas digitales. El objetivo fue diseñar una app que ofreciera visibilidad a través de mapas, fotos, menús y promociones. La muestra incluyó a 50 emprendedores gastronómicos y 150 usuarios. Se aplicó una metodología de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo y recolección de datos mediante encuestas pre y post implementación. Los resultados reflejaron una mejora del 33 % en la cantidad de pedidos luego del uso de la aplicación, lo que permitió a los negocios captar nuevos clientes y fidelizar a los existentes.

Nguyen y Tran (2022) En su trabajo “Mobile application for local food discovery in Ho Chi Minh City”, los investigadores identificaron la dificultad de turistas para encontrar comida tradicional

auténtica. El objetivo fue crear una app que permitiera descubrir lugares con platos típicos vietnamitas, usando ubicación, comentarios y puntuaciones. La muestra fue de 100 turistas internacionales y 70 restaurantes locales. Se utilizó una metodología mixta y se validó con pruebas de usabilidad y entrevistas. Los resultados indicaron que los usuarios pudieron localizar comidas locales con un 60 % menos de tiempo y valoraron la app como una herramienta útil para una experiencia cultural más auténtica.

Paredes y Chávez (2021) Su investigación “Aplicación móvil para conectar consumidores con restaurantes locales en Cusco durante la pandemia del COVID-19” abordó la problemática del descenso drástico en ventas debido a las restricciones sanitarias. El objetivo fue desarrollar una aplicación sencilla que permitiera pedidos y reservas sin contacto, visibilizando a restaurantes sin presencia digital previa. La muestra fue de 35 restaurantes y 250 usuarios. Se trabajó bajo una metodología ágil SCRUM y enfoque aplicado. La aplicación permitió a los restaurantes continuar operando, y se observó un aumento del 40 % en los pedidos online tras el segundo mes de uso. Se concluyó que el uso de tecnologías móviles es clave para la resiliencia del sector gastronómico.

López y Quintero (2023) En su investigación titulada “Desarrollo de una aplicación móvil para mejorar la experiencia gastronómica en zonas urbanas de Guatemala”, los autores se propusieron

solucionar la falta de herramientas digitales que permitieran a los ciudadanos encontrar restaurantes según sus preferencias y ubicación. El problema identificado fue la dispersión de la información en redes sociales y la limitada presencia en plataformas digitales de muchos negocios locales. Para abordarlo, se desarrolló una aplicación móvil con funcionalidades de búsqueda geolocalizada, filtrado por tipo de comida, reseñas de clientes y sistema de reservas. La muestra estuvo conformada por 40 restaurantes urbanos y 220 usuarios activos. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque mixto y validación mediante pruebas de campo y encuestas de satisfacción. Los resultados mostraron que el 82 % de los usuarios encontró más rápido una opción adecuada para comer, y los restaurantes participantes reportaron una mejora del 30 % en la afluencia de nuevos clientes, destacando la utilidad de la herramienta como canal de visibilidad y fidelización.

2.1.2 Investigaciones Nacionales

Cano Torrez (2023) Su investigación “Aplicativo móvil para mejorar la gestión de pedidos en un restaurante limeño, 2022” abordó la problemática de errores frecuentes en ventas y control de stock debido a la ausencia de digitalización. El objetivo fue desarrollar una aplicación móvil que permitiera automatizar la toma de pedidos, la facturación y el control de productos. La muestra fue de 40 clientes y 3 trabajadores del restaurante. Se trabajó bajo una metodología analítico-deductiva, con enfoque mixto y diseño explicativo. Los resultados demostraron una mejora significativa en la eficiencia del negocio, reducción de errores y mayor control interno. Se concluyó que el uso de apps móviles representa una solución efectiva para optimizar la operatividad del sector gastronómico.

Cabrera Viera y Portuguez Candela (2023) Su investigación “Aplicación móvil para el proceso de delivery del restaurante ‘Puente Colgante’, Cañete” abordó el problema de lentitud en el registro, preparación y entrega de pedidos. El objetivo fue diseñar e implementar una aplicación móvil que permita agilizar todo el proceso de delivery. La muestra estuvo compuesta por operaciones diarias del restaurante, con un promedio de 12 pedidos. Se utilizó una metodología ágil SCRUM con enfoque aplicado y diseño preexperimental. Los resultados mostraron una reducción de hasta 77 % en el tiempo de registro y 64 % en el tiempo de entrega. Se

concluyó que una app bien implementada mejora considerablemente la eficiencia logística de restaurantes locales.

Lizana (2023) Su investigación “Aplicación móvil para la gestión de restaurantes en la región de Ayacucho” abordó la falta de herramientas tecnológicas que permitieran organizar los pedidos, fidelizar clientes y mejorar el tiempo de atención. El objetivo fue diseñar una aplicación que apoye en la gestión interna de restaurantes. La muestra fue de 15 restaurantes y 100 clientes locales. Se trabajó bajo un enfoque cuantitativo, diseño no experimental y metodología Extreme Programming. Los resultados reflejaron una notable mejora en la atención al cliente, una reducción en los tiempos de espera y un incremento en la fidelización. Se concluyó que la incorporación de soluciones móviles fortalece la eficiencia operativa de restaurantes regionales.

Escalante Tresierra (2023) Su investigación “Aplicativo móvil que permite ubicar restaurantes con precios accesibles para personas con bajos recursos económicos en Lima Metropolitana” abordó la problemática del acceso limitado a información sobre restaurantes económicos. El objetivo fue desarrollar una aplicación que permita filtrar restaurantes según el rango de precios y ubicación. La muestra estuvo conformada por 200 usuarios y 40 establecimientos. La metodología fue aplicada, con enfoque cuantitativo y validación mediante encuestas y pruebas funcionales. Se concluyó que el aplicativo contribuyó a

democratizar el acceso a opciones alimenticias económicas, promoviendo la inclusión digital en sectores vulnerables.

Acosta Chávez y Acosta Chávez (2023) Su investigación “Aplicación móvil para mejorar el servicio de atención al cliente en el restaurante Katá Food, Lima” abordó el problema de lentitud en la generación y confirmación de pedidos. El objetivo fue desarrollar una app que mejore los tiempos de atención y aumente la satisfacción del cliente. La muestra fue el restaurante Katá Food y 150 clientes frecuentes. Se trabajó bajo metodología Mobile-D, con enfoque aplicado y diseño preexperimental. Los resultados mostraron una reducción de más del 95 % en los tiempos de pedido y confirmación. Se concluyó que las tecnologías móviles representan una estrategia efectiva para mejorar la experiencia del cliente en restaurantes.

Sotomayor Gonzales y Huamanñahui Robles (2023). Su investigación “Casos de éxito de restaurantes que usaron tecnología móvil para generar valor comercial” abordó la carencia de evidencia empírica nacional sobre los beneficios de la tecnología móvil en restaurantes. El objetivo fue documentar y analizar casos reales de restaurantes peruanos que implementaron apps para mejorar su valor de marca, procesos y fidelización. Se trabajó con revisión sistemática de 20 casos documentados en Lima, Arequipa y Cusco. La metodología fue descriptiva con enfoque cualitativo. Se concluyó que el uso de apps móviles fortalece la competitividad,

mejora la experiencia del cliente y es un factor clave en la transformación digital del sector gastronómico.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Aplicación Móvil

Ramírez y Quispe (2022) definen “Aplicación móvil” como:

Un software desarrollado para ser utilizado en dispositivos móviles como teléfonos inteligentes o tabletas, cuyo objetivo principal es ofrecer una plataforma interactiva que facilite el acceso a servicios, contenidos o herramientas específicas. Estas aplicaciones están diseñadas para ser intuitivas, ligeras y adaptables a las condiciones de conectividad móvil, permitiendo que los usuarios ejecuten tareas desde cualquier lugar. Son ampliamente utilizadas en sectores como el comercio electrónico, educación virtual, salud digital y entretenimiento.

Soto y Delgado (2021) definen “Aplicación móvil” como:

Una herramienta informática diseñada para ejecutarse en smartphones o dispositivos portátiles, que permite a los usuarios realizar tareas específicas de manera eficiente y personalizada. Estas aplicaciones se adaptan a las necesidades del entorno digital y suelen estar disponibles a través de tiendas virtuales como Google Play o App Store.

Vera y Cuenca (2022) definen “Aplicación móvil” como:

Un programa desarrollado con el propósito de brindar funcionalidades prácticas en dispositivos móviles, orientadas a resolver necesidades cotidianas o empresariales. Estas aplicaciones permiten la interacción en tiempo real, el procesamiento de datos y la conexión directa entre usuarios y servicios digitales.

Ríos y Bazán (2023) definen “Aplicación móvil” como:

Un software que proporciona al usuario una experiencia interactiva, portable y accesible desde teléfonos inteligentes o tabletas, ofreciendo servicios en áreas como finanzas, salud, comercio o entretenimiento. Su desarrollo se basa en lenguajes de programación adaptados al entorno móvil y a la experiencia del usuario.

Gutiérrez y Palma (2021) definen “Aplicación móvil” como:

Una solución tecnológica diseñada para facilitar el acceso a recursos digitales desde cualquier lugar mediante dispositivos móviles. Estas aplicaciones están orientadas a mejorar la eficiencia en procesos personales o empresariales, utilizando interfaces amigables y funcionalidades conectadas o autónomas.

Mendoza y Vargas (2023) definen “Aplicación móvil” como:

Un software interactivo ejecutado en dispositivos móviles, cuyo diseño considera portabilidad, usabilidad y rendimiento. Está enfocado

en brindar al usuario una solución ágil que pueda operar tanto online como offline, según el contexto o necesidad.

2.3 Bases Filosóficas

Pérez y Quispe (2022) sostienen que la aplicación móvil, desde un enfoque filosófico, representa una extensión digital de la capacidad humana para transformar su entorno y facilitar el acceso al conocimiento, la comunicación y la acción. En este sentido, no es solo una herramienta técnica, sino una manifestación del pensamiento instrumental moderno, donde el individuo busca optimizar su interacción con el mundo a través de artefactos tecnológicos cada vez más portátiles, personalizados y ubicuos. La aplicación móvil encarna así la convergencia entre razón práctica, tecnología y experiencia cotidiana, sirviendo como puente entre la intención humana y la realidad digitalizada.

Ramírez y Salazar (2023) argumentan que la aplicación móvil, desde una perspectiva filosófica, constituye un artefacto de mediación entre el sujeto y la realidad digital. En ella se expresa la lógica del sujeto moderno que busca eficiencia, inmediatez y control sobre su entorno. Las apps simbolizan el deseo humano de domesticar la complejidad mediante interfaces accesibles, revelando un vínculo profundo entre la técnica, la autonomía y la construcción del yo digital.

Córdova y Núñez (2022) afirman que las aplicaciones móviles no deben entenderse únicamente como productos tecnológicos, sino como expresiones de la racionalidad técnica contemporánea. Filosóficamente, son una proyección del principio de utilidad que rige la modernidad, donde el conocimiento, la estética y la acción se subordinan a la eficiencia. Las apps

son, en este sentido, herramientas que configuran nuevas formas de habitar el tiempo y el espacio.

Delgado y Huamán (2021) sostienen que las aplicaciones móviles reflejan una nueva ontología del ser conectado. El sujeto contemporáneo se define por su capacidad de estar en múltiples lugares a través de la pantalla, y las apps se convierten en extensiones de su identidad. Desde esta mirada, las aplicaciones no son sólo utilitarias, sino constitutivas del modo de ser digital, donde el pensamiento, el deseo y la memoria se externalizan.

Vargas y Pinto (2023) proponen que la aplicación móvil es, filosóficamente, una síntesis entre la técnica y la vida cotidiana. Representa el triunfo de la racionalidad técnica en la esfera de la subjetividad. Cada app incorpora un modelo de mundo, un marco de acción, y una visión del ser humano. Así, el desarrollo y uso de aplicaciones móviles implica una ética implícita, una forma de entender lo que significa actuar, comunicar o elegir en la era digital.

2.4 Definición de Términos básicos

Aplicación Móvil: Una aplicación móvil es un software diseñado para ejecutarse en dispositivos portátiles como smartphones o tablets, con el objetivo de brindar acceso rápido y personalizado a servicios, funciones o contenidos, operando con o sin conexión a internet. García y Morales (2023)

Localización: La localización hace referencia a la capacidad de un sistema para identificar, ubicar y mostrar con precisión elementos geográficos (como

restaurantes), permitiendo al usuario encontrar puntos de interés en su entorno mediante mapas digitales u otras interfaces interactivas. Pérez y Quispe (2022)

Funcionalidad: Es el conjunto de características técnicas que permiten que una aplicación cumpla eficazmente con las tareas para las que fue diseñada. Incluye procesos, herramientas y recursos disponibles dentro del software.

Usabilidad: Se refiere al grado en que un sistema puede ser utilizado por usuarios específicos para lograr objetivos concretos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso determinado. Nielsen (2021)

Interactividad: Capacidad de una aplicación para establecer una comunicación fluida y dinámica con el usuario, permitiendo respuestas inmediatas a sus acciones y generando una experiencia de participación activa. Torres & Delgado (2022)

Precisión Geográfica: Nivel de exactitud con el que un sistema es capaz de ubicar un punto en el espacio geográfico real, comparando su posición digital con la ubicación física real. Hernández et al. (2021)

Información Visual: Representación gráfica o simbólica de datos, como mapas, íconos, imágenes o esquemas, que facilitan la comprensión de la información por parte del usuario. Salazar & Rivas (2022)

Actualización: Proceso mediante el cual la información contenida en una aplicación se renueva o modifica periódicamente, garantizando que los datos disponibles para el usuario sean precisos y vigentes. Mendoza & Castro (2023)

Facilidad de Navegación: Medida en que un usuario puede desplazarse de forma intuitiva entre los elementos de una aplicación, sin esfuerzo cognitivo excesivo, accediendo fácilmente a las funcionalidades deseadas. Nielsen (2021)

Velocidad de Carga: Tiempo que tarda una aplicación en mostrar completamente su contenido al usuario una vez iniciada, lo cual impacta directamente en la experiencia de uso. Google Developers (2022)

Interfaz: Es el medio visual e interactivo a través del cual el usuario se comunica con una aplicación, incluyendo botones, menús, iconos y otros elementos gráficos. Shneiderman et al. (2021)

2.5 Hipótesis de la Investigación

2.5.1 Hipótesis General

Desarrollar de una aplicación móvil permite mejorar la localización de restaurantes de la ciudad de Huacho.

2.5.2 Hipótesis Específicos

Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho.

Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho.

Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho.

2.6 Operacionalización de las Variables

Tabla 1:
Variables de Estudio

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores	Instrumento Cuestionario
Aplicación Móvil	Silva, R., & Hernández, L. (2023). Software diseñado para ejecutarse en dispositivos móviles como smartphones o tablets, permitiendo a los usuarios acceder a funcionalidades específicas de forma ágil e intuitiva.	❖ Funcionalidad	❖ Facilidad de navegación	Cuestionario tipo Likert
		❖ Usabilidad	❖ Velocidad de carga	
Localización	García, J., & León, S. (2020). Capacidad de identificar, ubicar y mostrar geográficamente los restaurantes dentro de un área específica mediante una aplicación móvil.	❖ Interactividad	❖ Interfaz amigable	Cuestionario tipo Likert
			❖ Capacidad de interacción con el usuario	
		❖ Precisión geográfica	❖ Exactitud de la ubicación	Cuestionario tipo Likert
		❖ Información visual	❖ Uso de mapas interactivos	
		❖ Participación de Usuarios	❖ Frecuencia de actualización	

Nota: Variables de Estudio

3 CAPITULO III: METODOLOGIA

3.1 Diseño Metodológico

Diseño experimental: La presente investigación adopta un diseño experimental, ya que se manipula deliberadamente la variable independiente (desarrollo e implementación de la aplicación móvil) para observar su efecto en la variable dependiente (mejora en la localización de restaurantes).

Enfoque de la Investigación: El estudio se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, ya que se recopilarán datos numéricos a través de cuestionarios tipo Likert y se analizarán mediante técnicas estadísticas.

Nivel de Investigación: El nivel es explicativo porque pretende identificar y analizar el efecto que tiene el uso de una aplicación móvil sobre la mejora de la localización de restaurantes.

El esquema de la investigación corresponde a un diseño experimental con un solo grupo, representado de la siguiente manera: GE – O1 – X – O2. En este esquema, el grupo experimental (GE) es evaluado inicialmente mediante una prueba de entrada (O1 o pretest), posteriormente se aplica el tratamiento (X), que corresponde al uso de la aplicación móvil, y finalmente se realiza una prueba de salida (O2 o posttest) con el fin de medir los efectos de la intervención.

El grupo experimental estuvo conformado por un único grupo de estudio, integrado por clientes de los restaurantes de la ciudad de Huacho, quienes participaron en el proceso de evaluación antes y después de la implementación de la aplicación móvil, permitiendo analizar los cambios en la variable de localización de restaurantes.

3.2 Población y Muestra

3.2.1 Población

La población de la presente investigación estará conformada por los ciudadanos que frecuentan dichos establecimientos.

3.2.2 Muestra

Establecido por Tamayo (2003), “la muestra intencional o de expertos ocurre cuando el investigador selecciona los elementos o unidades de población que a su juicio son representativos. Estas muestras son útiles y válidas cuando el objetivo del estudio así lo requiere”. (p.153). se considerará a 38 ciudadanos.

3.3 Técnicas de Recolección de Datos

Aplicación de cuestionario para las siguientes dimensiones

a) Funcionalidad

Facilidad de navegación.

b) Usabilidad

Velocidad de carga.

c) Interactividad

Interfaz amigable.

Capacidad de interacción con el usuario.

d) Precisión geográfica

Exactitud de la ubicación.

e) Información visual

Número de nuevos clientes registrados o atendidos.

f) Participación de usuarios

Frecuencia de actualización.

3.4 Técnicas de Recolección de Datos

Las encuestas serán aplicadas a los usuarios seleccionados y los datos obtenidos serán ingresados en el software estadístico SPSS versión 26. A través de esta herramienta se procesará la información recopilada, permitiendo obtener resultados confiables que servirán como base para el análisis y la toma de decisiones del investigador.

Para la presentación y análisis de los resultados se utilizarán los siguientes procedimientos estadísticos:

Elaboración de tablas de distribución para organizar la información recolectada.

Representación gráfica de los resultados, facilitando su interpretación visual.

Aplicación de pruebas de hipótesis, con el fin de contrastar estadísticamente los resultados obtenidos.

3.5 Matriz de Consistencia

TITULO: Desarrollo de una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes en la ciudad de Huacho					
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODO Y TECNICAS
Problema General ¿De qué manera el desarrollo de una aplicación móvil permitirá mejorar la localización de restaurantes de la ciudad de Huacho?	Objetivo General Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes de la ciudad de Huacho	Hipótesis General Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar la localización de restaurantes de la ciudad de Huacho	Variable Independiente (X): Aplicación Movil Dimensiones: D1: Funcionalidad D2: Usabilidad D3: Interactividad	Dimensión N° 1 ❖ Facilidad de navegación Dimensión N° 2 ❖ Velocidad de carga Dimensión N° 3 ❖ Interfaz amigable ❖ Capacidad de interacción con el usuario Dimensión N° 4 ❖ Exactitud de la ubicación Dimensión N° 5 ❖ Número de nuevos clientes registrados o atendidos Dimensión N° 6 ❖ Frecuencia de actualización	Población = Ciudadanos de la ciudad de huacho Muestra = 38 ciudadanos Método: Científico. Enfoque: Cuantitativo Tipo de Investigación: Aplicada Nivel de Investigación: Explicativo Diseño de Investigación: Experimental Técnicas Para el acopio de Datos: Encuesta Instrumentos de recolección de datos: Cuestionario. Para el Procesamiento de datos. Consistencia, Codificación Tabulación de datos. Técnicas para el análisis e interpretación de datos. Paquete estadístico SPSS 26.0 Estadística descriptiva para cada variable. Presentación de datos Cuadros, gráficos y figuras estadísticas.
Problema Especifico ¿De qué manera el desarrollo de una aplicación móvil permitirá mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho? ¿De qué manera el desarrollo de una aplicación móvil permitirá mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho? ¿De qué manera el desarrollo de una aplicación móvil permitirá mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho?	Objetivo Especifico Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho. Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho. Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho	Hipótesis Especifica Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho. Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho. Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho	Variable Dependiente(Y): Ventas Dimensiones: D4: Precisión geográfica D5: Información visual D6: Participación de Usuarios		

4 CAPITULO IV: RESULTADOS

4.1 Análisis de Resultados

¿Actualmente cuenta con una herramienta informática que pueda tener acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho?

Tabla 2.

Información centralizada de los restaurantes PRETEST

		fi	hi	hi	Hi
Válido	SI	11	28,9	28,9	28,9
	NO	27	71,1	71,1	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

11 colaboradores encuestado respondió que sí tienen una información centralizada de los restaurantes esto representa el 28,9% y 27 encuestados respondieron que no esto representa el 71,1% del total de los encuestados.

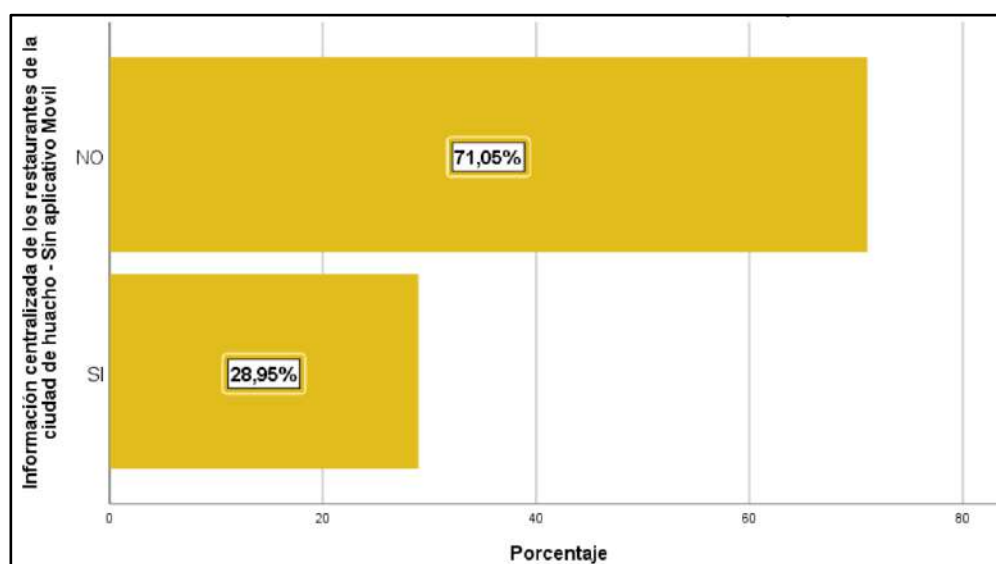


Figura 1. Información centralizada PRETEST

Después de realizar la implementación se realizó la siguiente pregunta

¿Actualmente cuenta con una herramienta informática que pueda tener acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho?

Tabla 3.

Información centralizada de los restaurantes POSTEST

		fi	hi	hi	Hi
Válido	SI	30	78,9	78,9	78,9
	NO	8	21,1	21,1	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

30 colaboradores encuestado respondió que sí tienen una información centralizada de los restaurantes esto representa el 78,9% y 8 encuestados respondieron que no esto representa el 21,1% del total de los encuestados.

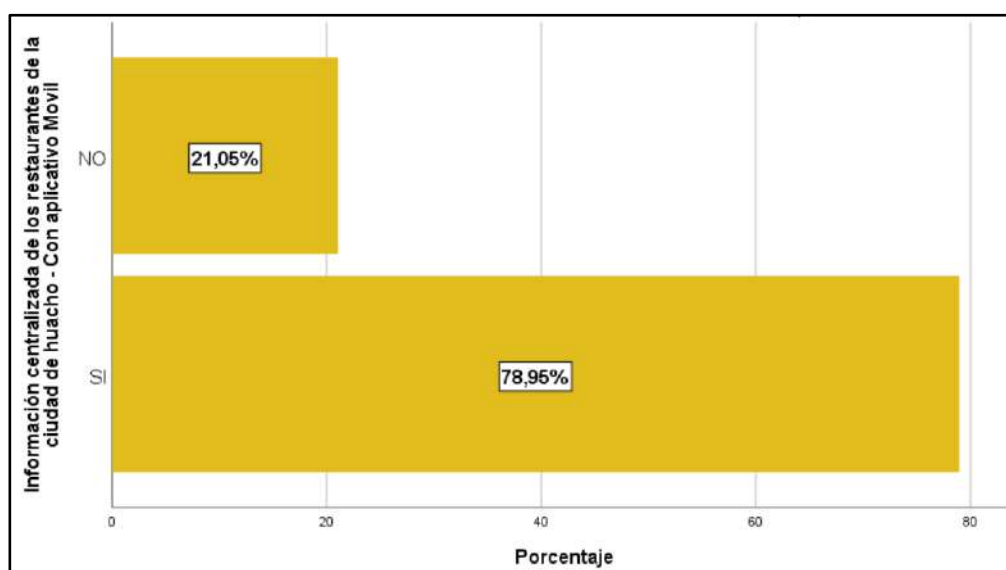


Figura 2. Información centralizada POSTEST

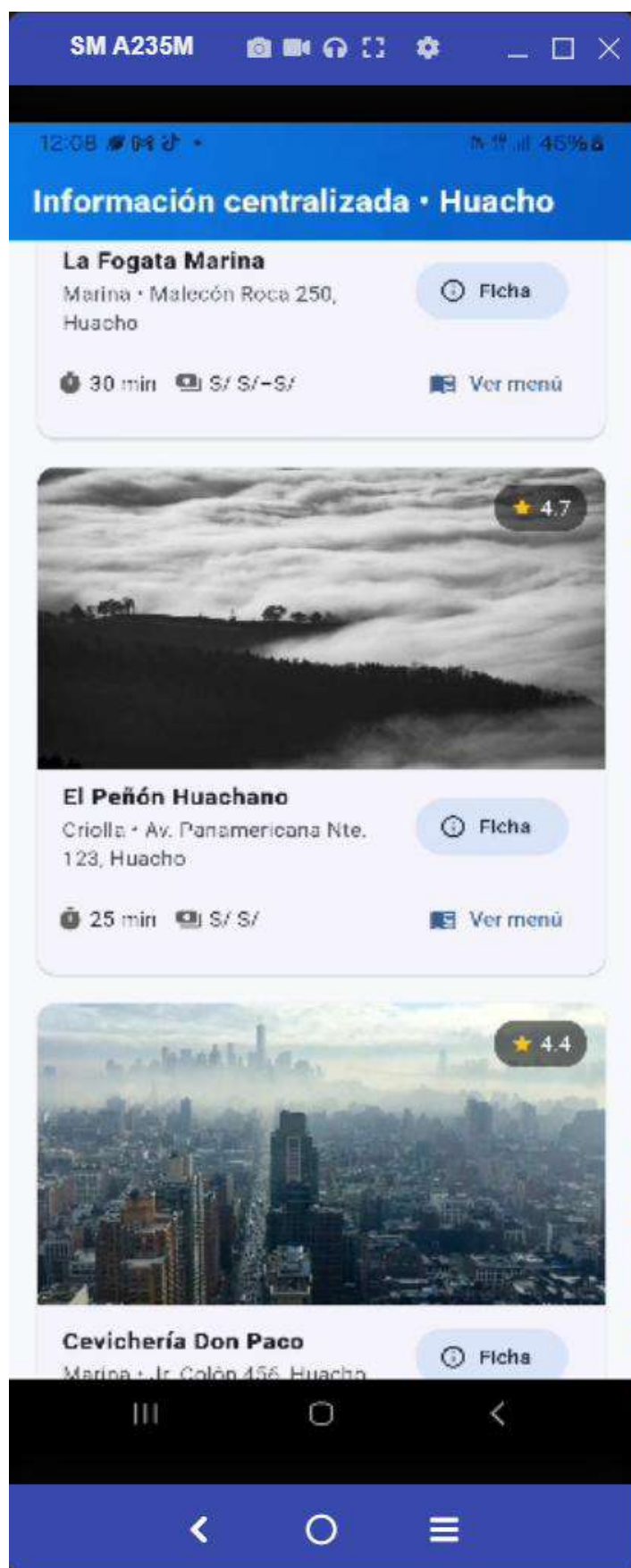


Figura 3. Pantalla de Centralización de la información

Respondiendo a la pregunta.

¿Actualmente cuenta con una herramienta informática que permita la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho?

Tabla 4.

Visibilidad digital de los restaurante PRETEST

		fi	hi	hi	Hi
Válido	Si	15	39,5	39,5	39,5
	No	23	60,5	60,5	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

15 encuestados respondieron que sí tienen una visibilidad digital de los restaurantes esto representa el 60,5% y 23 encuestados respondieron que no esto representa el 60,5% del total de los encuestados.

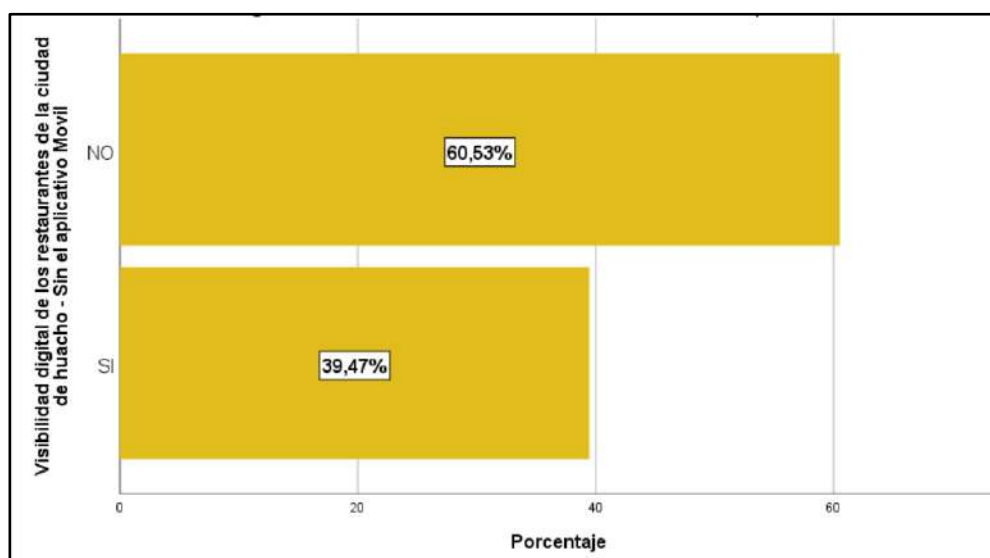


Figura 4. Visibilidad digital de los restaurantes PRETEST

Se realizó la misma pregunta en la cual se obtuvieron los siguientes resultados

¿Actualmente cuenta con una herramienta informática que permita la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho?

Tabla 5.

Visibilidad de los restaurantes POSTEST.

		fi	hi	hi	Hi
Válido	SI	30	78,9	78,9	78,9
	NO	8	21,1	21,1	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

30 encuestados respondieron que sí tienen una visibilidad digital de los restaurantes esto representa el 78,9% y 8 encuestados respondieron que no esto representa el 21,1% del total de los encuestados.

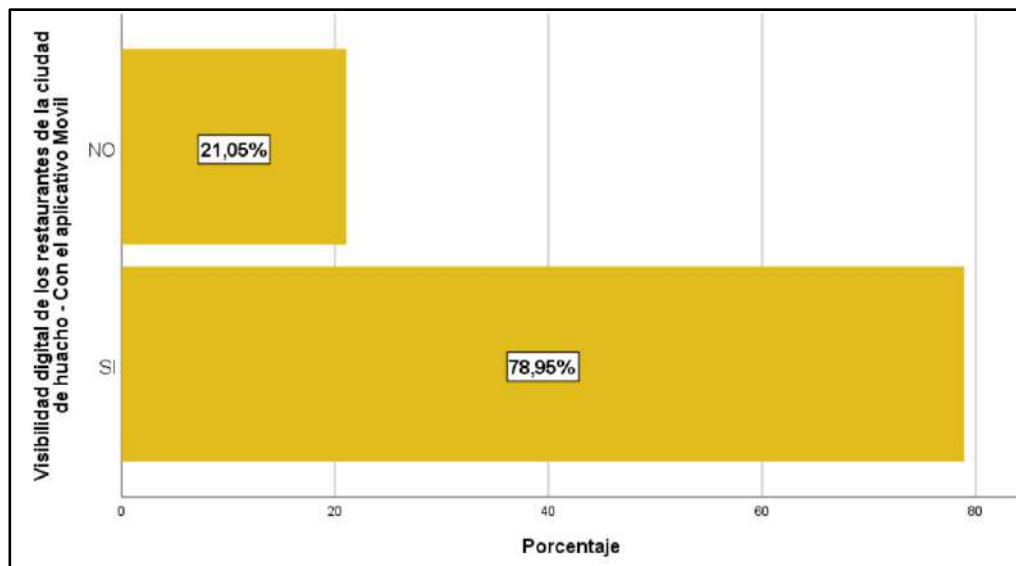


Figura 5. Visibilidad de los restaurantes POSTTEST



Figura 6. Seguimiento Indicadores

Respondiendo a la pregunta.

¿Actualmente cuenta con una herramienta informática que permita la participación de los usuarios para asignar calificaciones a los restaurantes de la ciudad de huacho?

Tabla 6.

Participación de usuarios PRETEST

		fi	hi	hi	Hi
Válido	SI	10	26,3	26,3	26,3
	NO	28	73,7	73,7	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

10 encuestados respondieron que si pueden asignar calificaciones a los restaurantes esto representa el 26,3% y 28 encuestados respondieron que no esto representa el 73,7% del total de los encuestados.

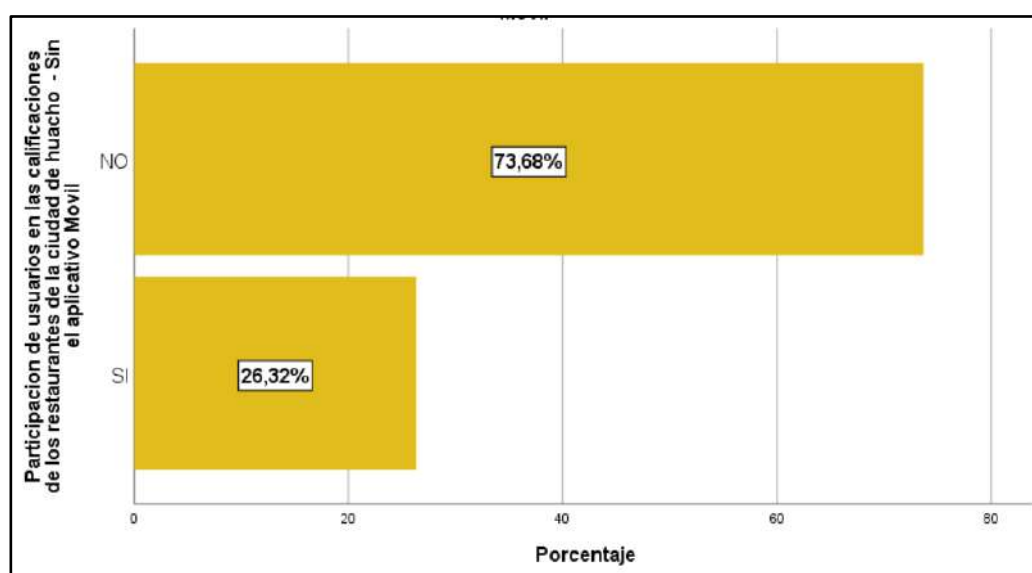


Figura 7. Participación de usuarios PRETEST

Después de realizar la implementación se realizó la siguiente pregunta

¿Actualmente cuenta con una herramienta informática que permita la participación de los usuarios para asignar calificaciones a los restaurantes de la ciudad de huacho?

Tabla 7.

Participación de usuarios POSTEST

		fi	hi	hi	Hi
Válido	SI	35	92,1	92,1	92,1
	NO	3	7,9	7,9	100,0
	Total	38	100,0	100,0	

35 encuestados respondieron que si pueden asignar calificaciones a los restaurantes esto representa el 92,1% y 3 encuestados respondieron que no esto representa el 7,9% del total de los encuestados.

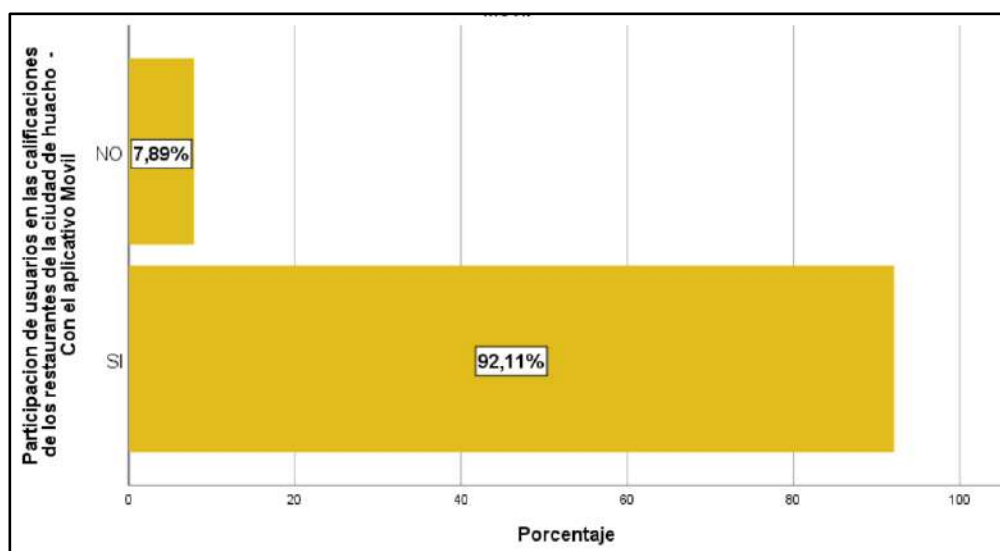


Figura 8. Participación de usuarios POSTEST

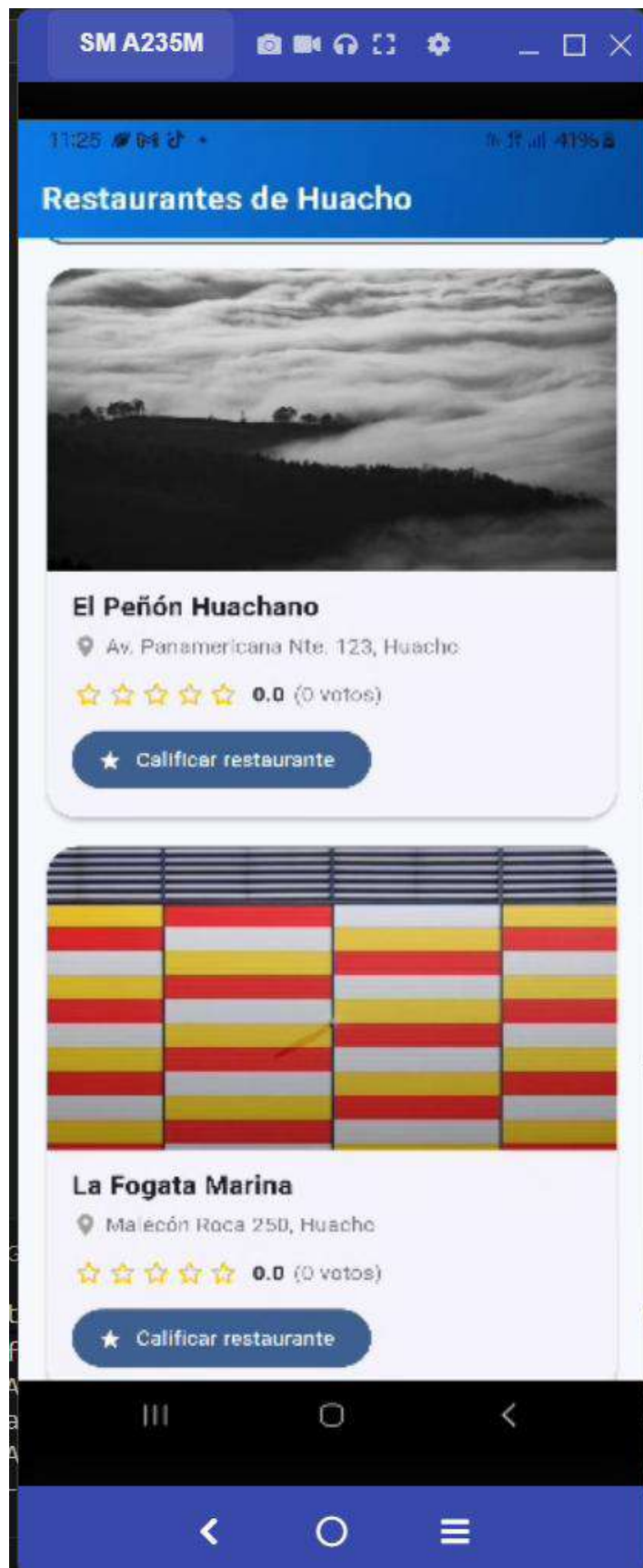


Figura 9. Pantalla concerniente al objetivo 3

4.2 Contraste de Hipótesis

P.E. N° 1: Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho. La hipótesis

H0: Desarrollar una aplicación móvil no permite mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho.

H1: Desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho.

Un P valor de 0,000 y considerando un α de 0,05% se demuestra que se acepta la hipótesis alterna por lo cual, Desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho.

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	Las distribuciones de los diferentes valores entre Información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho - Con aplicativo Movil y Información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho - Sin aplicativo Movil tienen las mismas probabilidades.	Prueba de McNemar para muestras relacionadas	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

¹Se muestra la significación exacta para esta prueba.

Figura 10. Prueba de McMemar N°1

H.E. N° 2: Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho.

H0: Desarrollar una aplicación móvil no permite mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho.

H1: Desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho.

Un P valor de 0,003 y considerando un α de 0,005% se demuestra que se acepta la hipótesis alterna por lo cual, desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho.

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	Las distribuciones de los diferentes valores entre Visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho - Sin el aplicativo Movil y Visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho - Con el aplicativo Movil tienen las mismas probabilidades.	Prueba de McNemar para muestras relacionadas	,003 ¹	Rechazar la hipótesis nula.
Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.				
¹ Se muestra la significación exacta para esta prueba.				

Figura 11. Prueba de McMemar N°2

H.E. N° 3: Desarrollar una aplicación móvil permite mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho

H0: Desarrollar una aplicación móvil no permite mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho

H1: Desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho

Un P valor de 0,000 y considerando un α de 0,05% se demuestra que se acepta la hipótesis alterna por lo cual, Desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho

Resumen de prueba de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	Las distribuciones de los diferentes valores entre Participacion de usuarios en las calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho - Con el aplicativo Movil y Participacion de usuarios en las calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho - Sin el aplicativo Movil tienen las mismas probabilidades.	Prueba de McNemar para muestras relacionadas	,000 ¹	Rechazar la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,05.

¹Se muestra la significación exacta para esta prueba.

Figura 12. Prueba de McMemar N°3

5 CAPITULO V: DISCUCIONES

Se resuelve para el primer resultado “Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho.” Los encuestados mencionaron que con desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar el acceso a la información centralizada de los restaurantes de la ciudad de huacho. Esto se respalda en los resultados obtenidos después del procesamiento de la información en la cual se obtuvo un P valor de 0,000.

Los resultados obtenidos evidencian que el desarrollo de una aplicación móvil enfocada en la centralización de la información de los restaurantes de la ciudad de Huacho representa una solución efectiva para mejorar el acceso de los usuarios a datos actualizados y confiables sobre la oferta gastronómica local. En línea con estudios previos, las plataformas móviles han demostrado ser herramientas clave para optimizar la difusión de información en tiempo real, fortaleciendo el vínculo entre negocios y consumidores (García & López, 2022; Martínez, 2023). En este contexto, la aplicación propuesta facilita la consulta centralizada de menús, ubicaciones, horarios de atención y promociones, aspectos que tradicionalmente se encontraban dispersos en redes sociales o páginas no oficiales.

Asimismo, la centralización de la información contribuye directamente a mejorar la experiencia del usuario, al reducir el tiempo de búsqueda y aumentar la confiabilidad de los datos consultados (Pérez et al., 2021). Este hallazgo coincide con investigaciones que resaltan que las plataformas digitales que integran información en un único canal favorecen la toma de decisiones de los consumidores y potencian la visibilidad de los negocios locales (Ramírez & Torres, 2020). Además, el uso de tecnologías móviles se adapta a las tendencias actuales de consumo, caracterizadas por la preferencia de los

usuarios por soluciones rápidas, accesibles y personalizables desde sus teléfonos inteligentes.

Se resuelve para el segundo resultado “Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho.” Los encuestados mencionaron que con Desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de huacho. Esto se respalda en los resultados obtenidos después del procesamiento de la información en la cual se obtuvo un P valor de 0,003.

Los resultados obtenidos confirman que el desarrollo de una aplicación móvil contribuye significativamente a mejorar la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de Huacho. Esta mejora se refleja en el aumento de la presencia en línea, el acceso más rápido a información relevante por parte de los usuarios y el posicionamiento de los establecimientos gastronómicos en entornos digitales. De acuerdo con estudios recientes, la adopción de plataformas móviles es una estrategia clave para que las pequeñas y medianas empresas fortalezcan su alcance en mercados locales y regionales (Gómez & Hernández, 2022; Torres, 2023).

En el contexto local, muchos restaurantes de Huacho enfrentan dificultades para mantener una presencia digital sostenida, ya sea por falta de conocimientos tecnológicos o por la dispersión de su información en redes sociales no actualizadas. La aplicación móvil propuesta centraliza los datos esenciales —como ubicación, menús, horarios de atención, promociones y reseñas de clientes—, lo que facilita que los consumidores encuentren y elijan opciones de manera más eficiente. Este enfoque coincide con lo señalado por Ramírez y Paredes (2021), quienes destacan que la

centralización de la información en entornos móviles fortalece la imagen de marca y mejora la interacción digital con el público objetivo.

Asimismo, la visibilidad digital no solo se relaciona con la exposición, sino también con la percepción de profesionalismo y confianza que transmiten los negocios a través de canales tecnológicos (Fernández & Cruz, 2020). Al contar con una aplicación moderna, intuitiva y constantemente actualizada, los restaurantes logran proyectar una imagen más competitiva frente a otros establecimientos que dependen únicamente del boca a boca o de publicaciones informales en redes sociales. Esto les permite atraer nuevos segmentos de clientes, incluidos turistas nacionales e internacionales, potenciando así el desarrollo económico local.

Se resuelve para el tercer resultado “Desarrollar una aplicación móvil que permita mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho” Los encuestados mencionaron que con desarrollar una aplicación móvil si permite mejorar la participación activa de los usuarios mediante calificaciones de los restaurantes de la ciudad de huacho. Esto se respalda en los resultados obtenidos después del procesamiento de la información en la cual se obtuvo un P valor de 0,000.

Los resultados de la investigación evidencian que el desarrollo de una aplicación móvil que incorpore un sistema de calificaciones permite incrementar significativamente la participación activa de los usuarios en la experiencia gastronómica digital de la ciudad de Huacho. Este tipo de funcionalidades fomenta la interacción constante entre consumidores y establecimientos, generando un entorno colaborativo en el que la opinión del usuario adquiere un rol relevante. De acuerdo con estudios previos, las plataformas que integran herramientas de evaluación y

retroalimentación logran mayores niveles de compromiso y fidelización del público (Martínez & Salazar, 2022; Torres et al., 2021). En el contexto local, los restaurantes de Huacho suelen depender principalmente de comentarios informales en redes sociales o del boca a boca para conocer la percepción de sus clientes. Sin embargo, estos canales no permiten recopilar ni sistematizar información de manera estructurada. La implementación de un sistema de calificaciones dentro de una aplicación móvil proporciona un medio ordenado y confiable para que los usuarios expresen sus opiniones sobre el servicio, la calidad de los platos, la atención y otros factores relevantes. Esto coincide con lo planteado por Rojas y Fernández (2023), quienes destacan que las valoraciones digitales contribuyen a construir una reputación sólida y transparente en el mercado gastronómico. Asimismo, la participación activa de los usuarios a través de calificaciones genera beneficios tanto para los consumidores como para los negocios. Por un lado, los futuros clientes pueden tomar decisiones informadas al consultar opiniones de otros comensales, reduciendo la incertidumbre sobre la calidad del servicio (Gonzales & Pérez, 2020). Por otro lado, los restaurantes obtienen información valiosa para mejorar sus procesos internos, identificar oportunidades de mejora y diseñar estrategias de fidelización basadas en la retroalimentación real de su clientela (Cárdenas & Vega, 2021).

6 CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- ❖ Se concluye que el desarrollo de una aplicación móvil contribuye de manera significativa a mejorar la localización de los restaurantes de la ciudad de Huacho, lo cual se evidencia a partir de los resultados obtenidos tras el análisis y procesamiento de la información recopilada.
- ❖ Asimismo, se determinó que la aplicación móvil facilita el acceso a información centralizada sobre los restaurantes de la ciudad de Huacho. Este resultado fue respaldado por el análisis estadístico, en el cual se obtuvo un valor de $p = 0,000$, menor al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0,05$), permitiendo la aceptación de la hipótesis alterna.
- ❖ Del mismo modo, los resultados evidencian que la implementación de una aplicación móvil mejora la visibilidad digital de los restaurantes de la ciudad de Huacho. El tratamiento estadístico de los datos arrojó un valor de $p = 0,003$, inferior a $\alpha = 0,05$, confirmando la significancia del efecto observado.
- ❖ Finalmente, se concluye que la aplicación móvil favorece la participación activa de los usuarios mediante la calificación de los restaurantes de la ciudad de Huacho. Este resultado se sustenta en el análisis estadístico realizado, donde se obtuvo un valor de $p = 0,000$, menor al nivel de significancia, lo que permitió aceptar la hipótesis alterna planteada.

6.2 Recomendaciones

- ❖ Implementar una base de datos centralizada y dinámica que permita a los restaurantes actualizar en tiempo real su información de contacto, menús, horarios, promociones y ubicación, garantizando la confiabilidad y accesibilidad de los datos para los usuarios.
- ❖ Capacitar al personal de los restaurantes para que puedan administrar correctamente la información dentro de la aplicación móvil, aprovechando las funcionalidades de visibilidad digital y herramientas de interacción con clientes.
- ❖ Promover campañas de difusión digital y alianzas estratégicas con entidades municipales, asociaciones gastronómicas y medios locales, con el fin de aumentar el alcance de la plataforma y posicionarla como el canal principal de información gastronómica en Huacho.
- ❖ Incorporar incentivos y dinámicas participativas (por ejemplo, sorteos, cupones o puntos) que motiven a los usuarios a calificar y comentar activamente, fortaleciendo la participación comunitaria dentro de la aplicación.
- ❖ Documentar el desarrollo técnico de la aplicación móvil para facilitar futuras actualizaciones, mantenimiento y la participación de otros desarrolladores o instituciones interesadas en su mejora continua.

7 CAPITULO V: BIBLIOGRAFIA

7.1 Fuentes Bibliográficas

Silva, R., & Hernández, L. (2023). Aplicación móvil para la digitalización de ventas en mercados tradicionales del sur de México [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Chiapas]. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Chiapas. <https://repositorio.unach.mx/tesis/silva-hernandez-2023>

Rodríguez, M., & Méndez, C. (2022). Aplicación móvil para la promoción de establecimientos gastronómicos en zonas rurales de Colombia [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/tesis-2022>

Fernández, D., & Lara, P. (2021). Desarrollo de una app móvil para optimizar la ubicación de food trucks en Santiago de Chile [Tesis de ingeniería, Universidad de Santiago de Chile]. Repositorio Académico de la USACH. <https://repositorio.usach.cl/tesis/fernandez-lara-2021>

García, J., & León, S. (2020). Aplicación móvil para la recomendación de restaurantes usando preferencias del usuario en Quito [Tesis de pregrado, Universidad de las Américas]. Repositorio UDLA. <https://repositorio.udla.edu.ec/tesis/garcia-leon-2020>

Morales, H., & Barreto, V. (2021). Sistema móvil para la promoción de emprendimientos gastronómicos en Lima Norte [Tesis de ingeniería,

Universidad Nacional de Ingeniería]. Repositorio Institucional de la UNI.
<https://repositorio.uni.edu.pe/tesis/morales-barreto-2021>

Nguyen, T. H., & Tran, V. M. (2022). Mobile application for local food discovery in Ho Chi Minh City [Master's thesis, Ho Chi Minh City University of Technology]. HCMUT Repository.
<https://repository.hcmut.edu.vn/thesis/nguyen-tran-2022>

Paredes, A., & Chávez, K. (2021). Aplicación móvil para conectar consumidores con restaurantes locales en Cusco durante la pandemia del COVID-19 [Tesis de licenciatura, Universidad Andina del Cusco]. Repositorio UAC. <https://repositorio.uac.edu.pe/tesis/paredes-chavez-2021>

López, S., & Quintero, G. (2023). Desarrollo de una aplicación móvil para mejorar la experiencia gastronómica en zonas urbanas de Guatemala [Tesis de licenciatura, Universidad del Valle de Guatemala]. Repositorio UVG. <https://repositorio.uvg.edu.gt/tesis/lopez-quintero-2023>

Cano Torrez, A. (2023). Aplicativo móvil para mejorar la gestión de pedidos en un restaurante limeño, 2022 [Tesis de licenciatura, Universidad Wiener]. Alicia – CONCYTEC.
https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UWIE_85ed89f5bb534117dd901d45436b688c

Cabrera Viera, J., & Portuguez Candela, K. (2023). Aplicación móvil para el proceso de delivery del restaurante “Puente Colgante”, Cañete [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Cañete]. Alicia – CONCYTEC.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_22530b710b18a57437ad447eba38ab69

Lizana, J. L. (2023). Aplicación móvil para la gestión de restaurantes en la región de Ayacucho [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias e Informática]. Repositorio UPCI. <https://repositorio.upci.edu.pe/handle/upci/864>

Escalante Tresierra, M. C. (2023). Aplicativo móvil que permite ubicar restaurantes con precios accesibles para personas con bajos recursos económicos en Lima Metropolitana [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio TLS. <https://repositorio.tls.edu.pe/handle/20.500.12826/992>

Acosta Chávez, J., & Acosta Chávez, A. (2023). Aplicación móvil para mejorar el servicio de atención al cliente en el restaurante Katá Food, Lima [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio UPN. <https://repositorio.upn.edu.pe/>

Universidad Tecnológica del Perú. (2022). Diseño de una aplicación móvil para la disminución de tiempos de espera en restaurantes – Lima [Proyecto académico, UTP]. Repositorio ISIL. <https://repositorio.isil.pe/bitstream/123456789/1360/1/Dise%C3%B1o%20de%20una%20aplicaci%C3%B3n%20m%C3%B3vil.pdf>

Sotomayor Gonzales, C. F., & Huamanñahui Robles, N. A. (2023). Casos de éxito de restaurantes que usaron tecnología móvil para generar valor

- comercial [Artículo de revista]. Revista Científica de la UNTELS, 5(2), 45–58. <https://revistas.untels.edu.pe/index.php/files/article/view/72>
- Paredes, M., & Chávez, L. (2021). Aplicación móvil para conectar consumidores con restaurantes locales en Cusco durante la pandemia del COVID-19 [Tesis de licenciatura, Universidad Andina del Cusco]. Alicia – CONCYTEC. <https://alicia.concytec.gob.pe>
- B2Chat. (2024, abril). ¿Qué es una aplicación móvil y para qué sirve? B2Chat. <https://www.b2chat.io/blog/marketing/aplicacion-movil-que-para-que-sirve>
- Sánchez, C. (2020, abril 18). ¿Cómo citar un App o Aplicación Móvil? Normas APA. <https://normas-apa.org/referencias/citar-app-o-aplicacion-movil/>
- Grafiati. (2023). Cómo citar aplicaciones móviles en APA 7. Grafiati. <https://www.grafiati.com/es/info/apa-7/software/>
- David, M. (2021, agosto 23). ¿Qué es el desarrollo de aplicaciones móviles? ComputerWeekly. <https://www.computerweekly.com/es/definicion/Desarrollo-de-aplicaciones-moviles>
- Salina Cruz, I. (2021). Aplicaciones móviles: definición y funcionamiento [Documento PDF]. Scribd. <https://es.scribd.com/document/523368698/Definicion-y-como-funcionan-las-aplicaciones-moviles>

7.2 Anexo 03

Encuesta

Instrucciones

Estimado colaborador el presente cuestionario es parte del proyecto de investigación que tiene por finalidad la obtención de información del presente estudio. Lee cuidadosamente cada ítem del cuestionario y marcar con una (X) tu respuesta.

Nº	Variable Independiente X: Aplicación Móvil					
	Dimensión N° 1: Funcionalidad	1	2	3	4	5
1	¿La aplicación permite navegar fácilmente entre sus secciones?					
2	¿La velocidad de carga de la aplicación es adecuada para su uso?					
	Dimensión N° 2: Usabilidad					
3	¿La interfaz de la aplicación es comprensible y amigable para el usuario?					
	¿El diseño de la aplicación facilita el acceso a sus funciones principales?					
	Dimensión N° 3: Interactividad					
5	¿La aplicación permite interactuar eficazmente con las funcionalidades disponibles?					
	¿Puede el usuario realizar comentarios o calificaciones dentro de la aplicación?					
	Variable Dependiente Y: Localización					
	Dimensión N° 4: Precisión Geográfica	1	2	3	4	5
6	¿La aplicación muestra con precisión la ubicación de los restaurantes?					
	Dimensión N° 4: Información Visual					

7	¿La aplicación incluye mapas o representaciones visuales claras para ubicar los restaurantes?					
	Dimensión N° 4: Actualización					
8	¿La información sobre los restaurantes (ubicación, horarios, etc.) se mantiene actualizada en la aplicación?					

Analizaremos **los datos estadísticamente** con la escala de Likert para la toma decisiones basadas en evidencias.

Valor	Respuesta
1	Totalmente en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4	De acuerdo
5	Totalmente de acuerdo

Figura 13.Cuestionario



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO: CUESTIONARIO

TEMA: "Desarrollo de una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes en la ciudad de Huacho"

OPINIÓN O JUICIO DE EXPERTO:

1. La opinión que Ud. nos brinde es Personal, Sincera y Anónima.
2. Marque con un aspa "X" dentro del cuadrado de Valoración, solo una vez por cada criterio, el que Ud. Considere su opinión.

CRITERIOS	VALORACION	
	SI	NO
Claridad: Esta formulado con lenguaje apropiado.	X	
Objetividad: Esta expresado en conductas observables.	X	
Actualidad: Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización: Existe una organización lógica.	X	
Suficiencia: Comprende los aspectos de cantidad y calidad.	X	
Intencionalidad: Adecuado para conocer las opiniones de las encuestadas.	X	
Consistencia: Basados en aspectos teóricos científicos de organización.	X	
Coherencia: Establece coherencia entre las variables y los indicadores.	X	
Metodología: La estrategia responde a los propósitos del estudio.	X	
Pertinencia: El instrumento es adecuado al tipo de investigación.	X	

Muchas Gracias por su Respuesta.

Carlos Enrique Chinga Ramos
Juez Experto



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO: CUESTIONARIO

TEMA: "Desarrollo de una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes en la ciudad de Huacho"

OPINIÓN O JUICIO DE EXPERTO:

1. La opinión que Ud. nos brinde es Personal, Sincera y Anónima.
2. Marque con un aspa "X" dentro del cuadrado de Valoración, solo una vez por cada criterio, el que Ud. Considere su opinión.

CRITERIOS	VALORACION	
	SI	NO
Claridad: Esta formulado con lenguaje apropiado.	X	
Objetividad: Esta expresado en conductas observables.	X	
Actualidad: Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización: Existe una organización lógica.	X	
Suficiencia: Comprende los aspectos de cantidad y calidad.	X	
Intencionalidad: Adecuado para conocer las opiniones de las encuestadas.	X	
Consistencia: Basados en aspectos teóricos científicos de organización.	X	
Coherencia: Establece coherencia entre las variables y los indicadores.	X	
Metodología: La estrategia responde a los propósitos del estudio.	X	
Pertinencia: El instrumento es adecuado al tipo de investigación.	X	

Muchas Gracias por su Respuesta.

José Antonio Galdós Felipe
Juez Experto



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión

VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO: CUESTIONARIO

TEMA: "Desarrollo de una aplicación móvil que permita mejorar la localización de restaurantes en la ciudad de Huacho"

OPINIÓN O JUICIO DE EXPERTO:

1. La opinión que Ud. nos brinde es Personal, Sincera y Anónima.
2. Marque con un aspa "X" dentro del cuadrado de Valoración, solo una vez por cada criterio, el que Ud. Considere su opinión.

CRITERIOS	VALORACION	
	SI	NO
Claridad: Esta formulado con lenguaje apropiado.	X	
Objetividad: Esta expresado en conductas observables.	X	
Actualidad: Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	X	
Organización: Existe una organización lógica.	X	
Suficiencia: Comprende los aspectos de cantidad y calidad.	X	
Intencionalidad: Adecuado para conocer las opiniones de las encuestadas.	X	
Consistencia: Basados en aspectos teóricos científicos de organización.	X	
Coherencia: Establece coherencia entre las variables y los indicadores.	X	
Metodología: La estrategia responde a los propósitos del estudio.	X	
Pertinencia: El instrumento es adecuado al tipo de investigación.	X	

Muchas Gracias por su Respuesta.

Ing. Claudia Julissa Zelaya Huerta
Juez Experto

7.6 Anexo 04

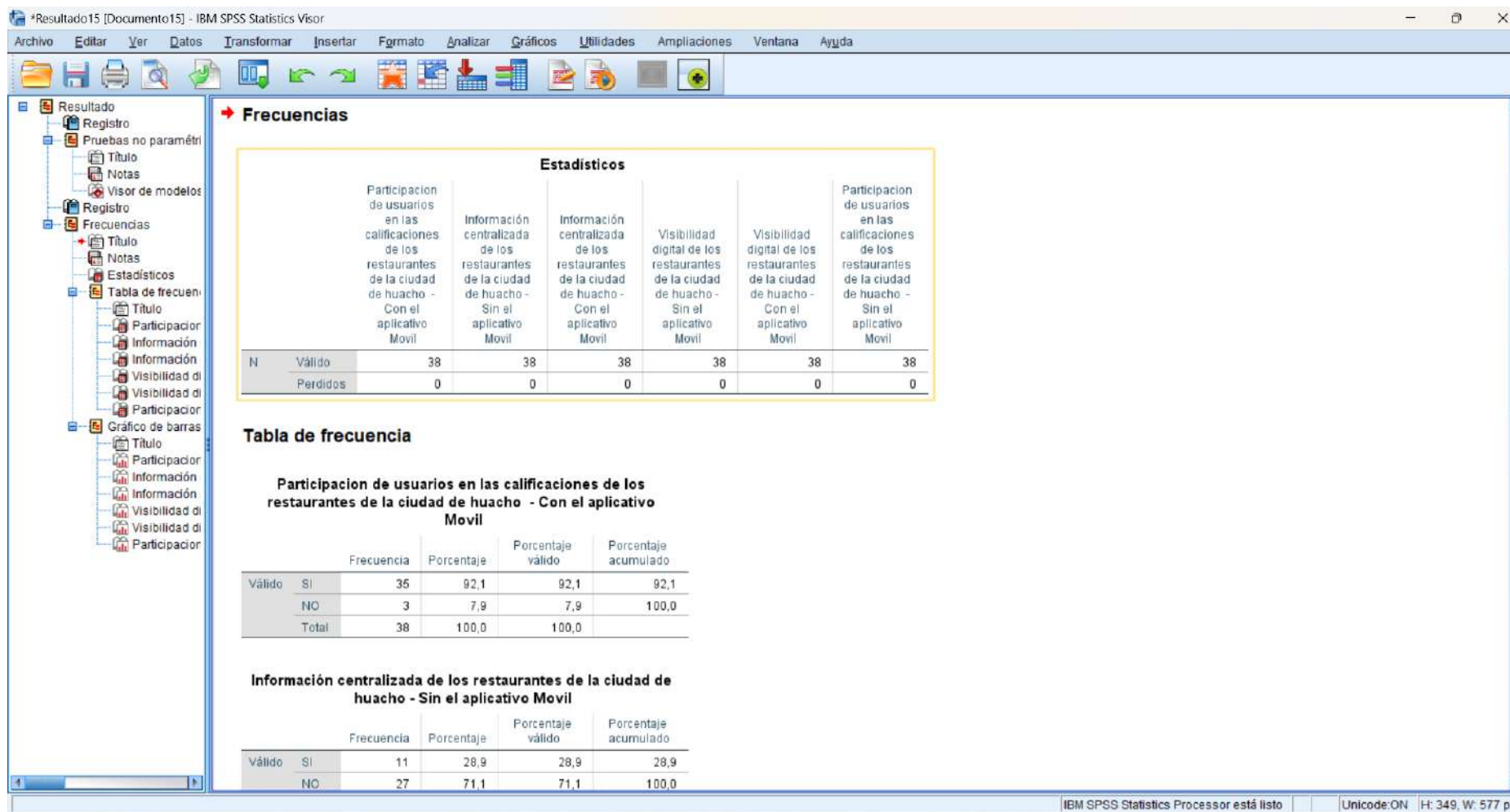


Figura 14. Base de Datos N° 1

7.7 Anexo 05

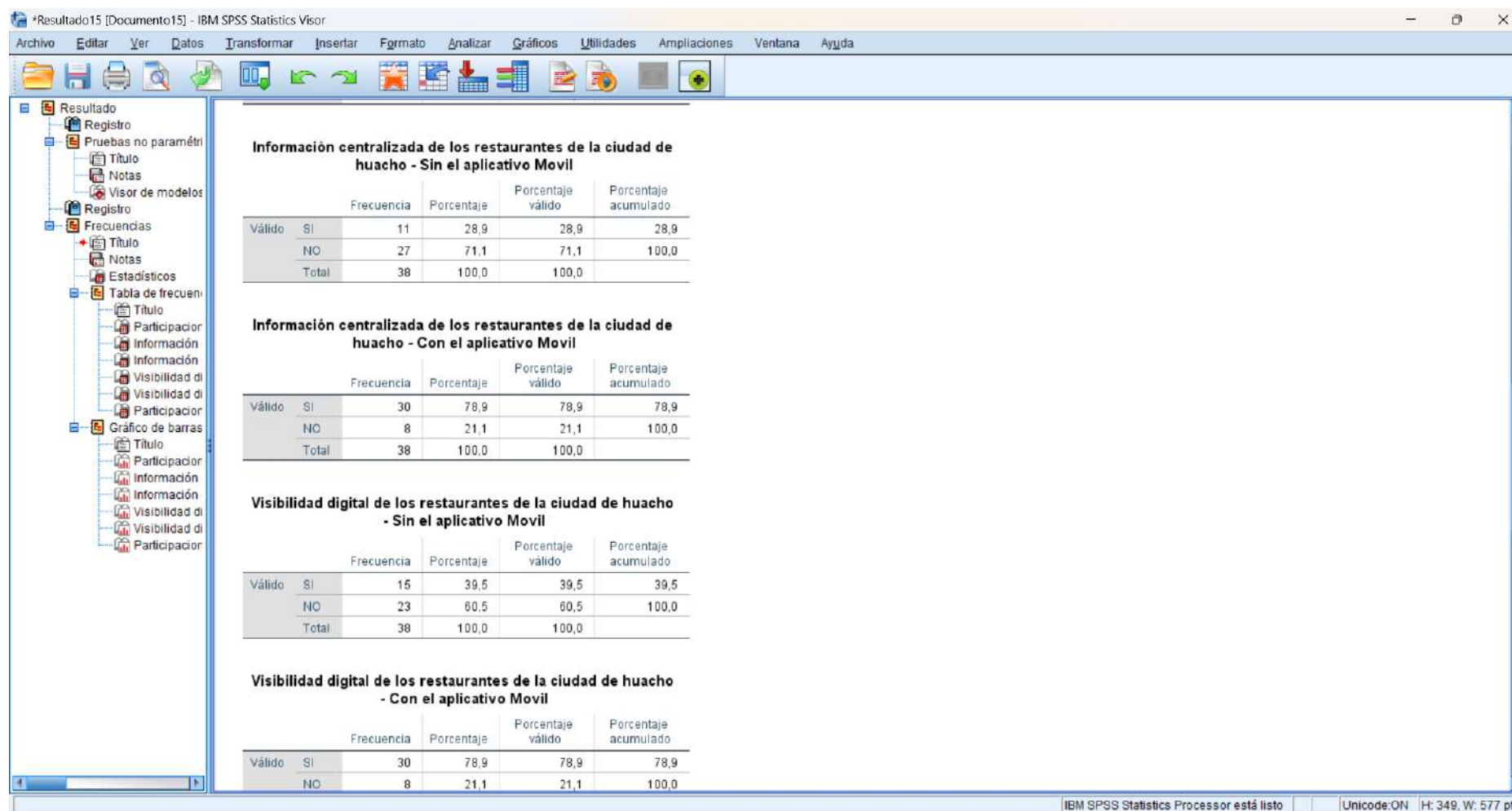


Figura 15.Base de datos N° 2

7.8 Anexo 06

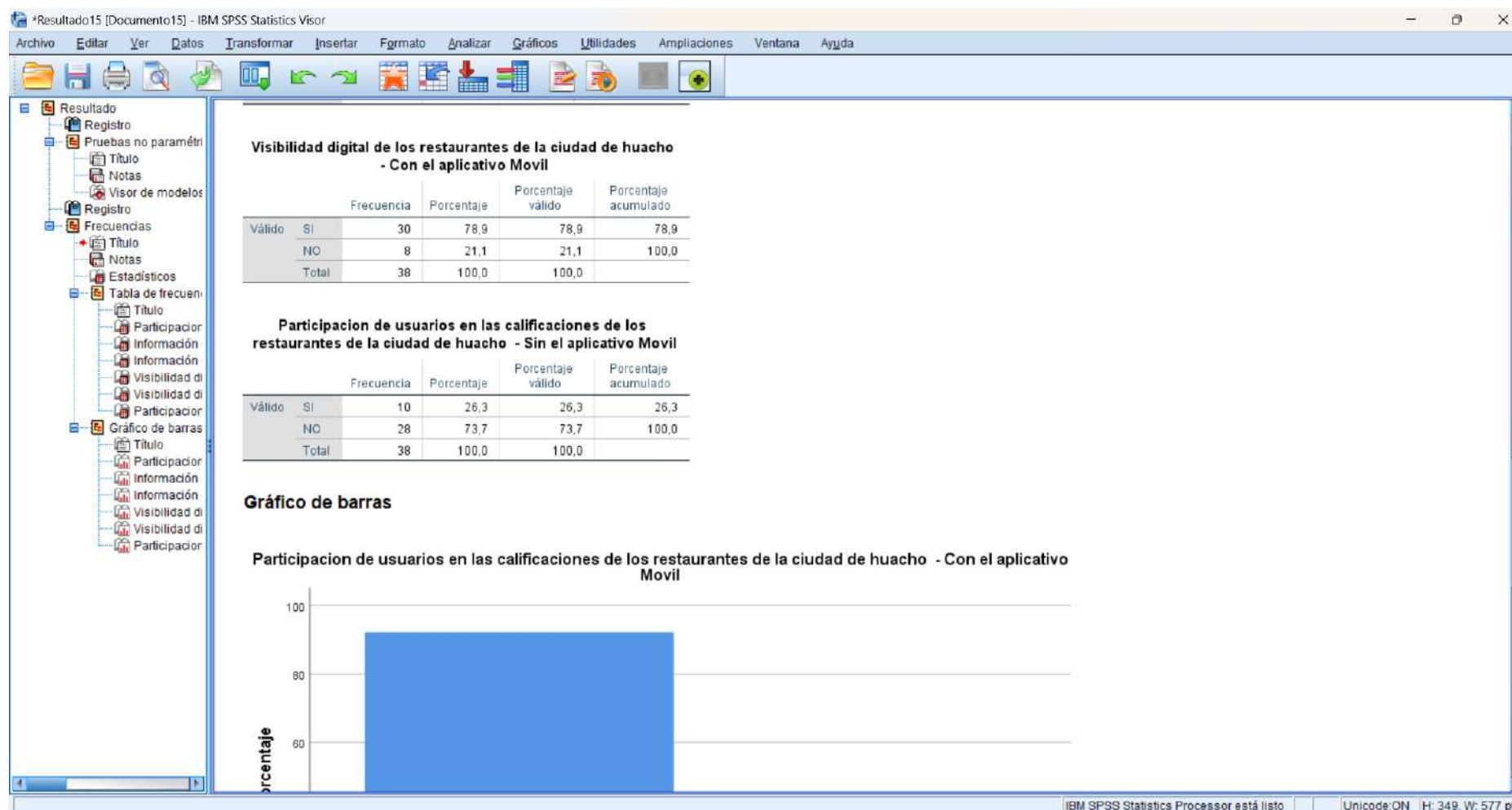


Figura 16.Base de datos N° 3

7.9 Anexo 08

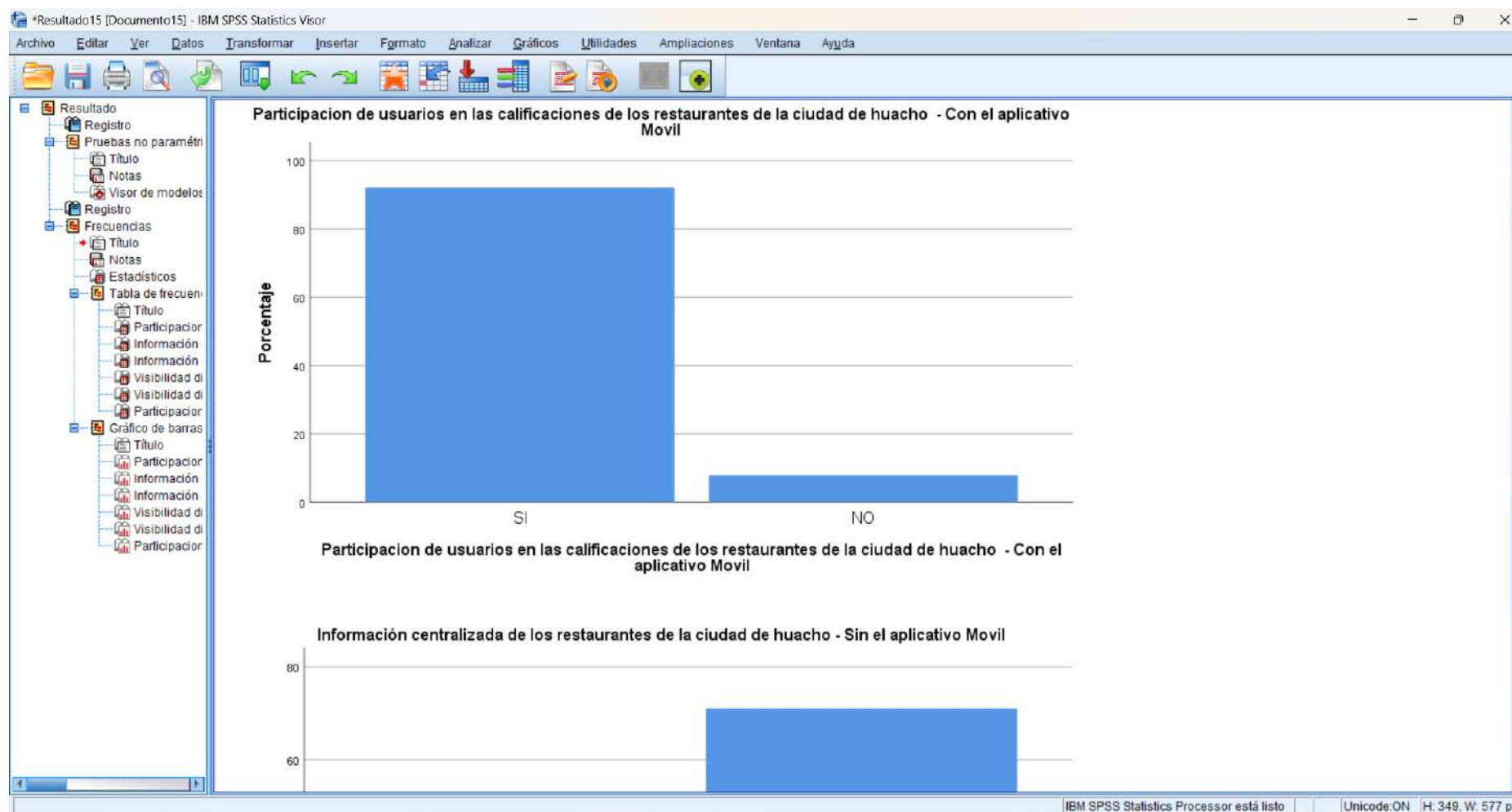


Figura 17. Histogramas N° 1

7.10 Anexo 09

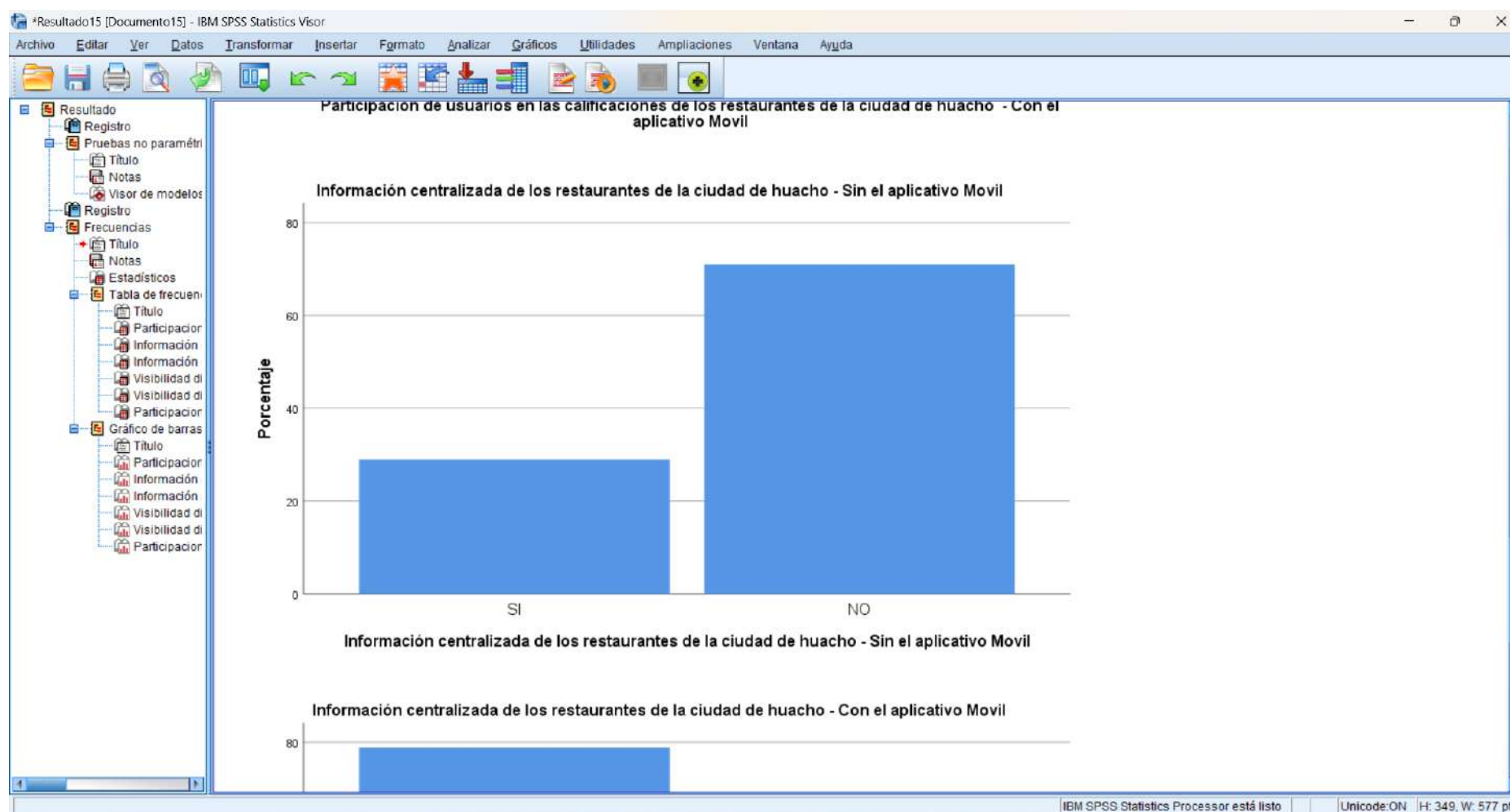


Figura 18. Histogramas N° 2

7.11 Anexo 10

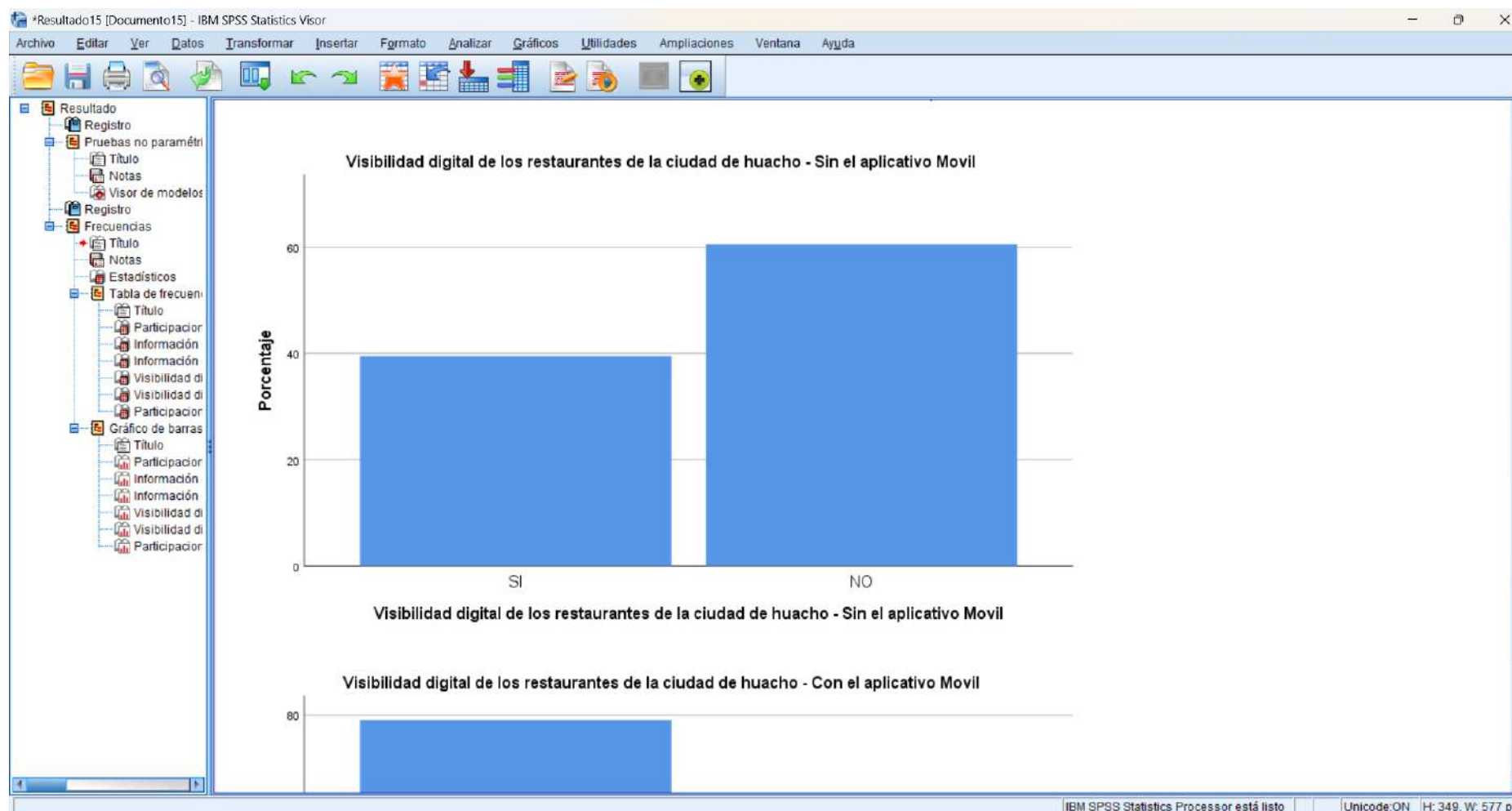


Figura 19.Histogramas N° 3