

Diseño de una aplicación móvil para restaurantes rurales en Ecuador

Paulina Molina, Andrés Franco Zavala,
Joel Arteaga y Ángel Solórzano (*)

Actas de Diseño (2026, julio),
Vol. 54, pp. 174-177. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2023
Fecha de aceptación: noviembre 2025
Versión final: julio 2026

Resumen: Comunicarnos mediante una aplicación móvil es lo más común en nuestros días. Detrás de esa amigable forma de acercarnos con el otro acortando distancias conlleva un proceso previo en donde se diagrama y diseña el tipo de navegación que tendrá la interfaz en la cual navegan los usuarios. El diseño gráfico hace posible esto al centrar su estudio en la gráfica, composición, color, tipografía, iconografía adecuada que llevará esa interfaz para hacer de la misma una experiencia de usuario única, de fácil recorrido, con seguridad y accesibilidad. Este trabajo presenta la experiencia áulica del diseño de una *App* de servicio para hacer pedidos gastronómicos en restaurantes rurales de Ecuador.

Palabras claves: diseño – aplicación móvil – multimedia – interfaz.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 177]

Introducción

Actualmente, 1.850 millones de personas en el mundo utilizan al menos una vez al año los servicios de alguna plataforma *online*, según el reporte de Digital 2023 (Global Overview Report). Esta población hace la compra

de sus alimentos, reserva de mesas en restaurantes o cualquier otra actividad *online*, tan solo utilizando una aplicación móvil.

Esto demanda que los nuevos emprendedores que deseen competir en el mercado necesiten ofertar este tipo de

servicio a través del uso de la tecnología, para diversificar el alcance de su negocio. Por ello, un adecuado diseño de interfaz posibilita al usuario el fácil manejo de una aplicación móvil, cuyo único requisito será saber leer y entender el idioma que utilice la aplicación. Sin embargo, el diseño del interfaz de aplicaciones (*apps*), así como la experiencia de usuario en aplicaciones móviles, son uno de los puntos más importantes del proceso de creación de una aplicación. Es ahí donde un diseñador está capacitado para mejorar el entendimiento y distribución de un mensaje; en el caso de una aplicación móvil hablamos de un mensaje multimedia, en donde el profesional del diseño debe diseñar, maquetar y determinar los códigos cromático y, tipográficos adecuados para el servicio que se ofertará con la aplicación móvil.

En el presente trabajo de investigación se pretende describir las características del diseño multimedia desarrollado para la construcción de una aplicación móvil denominada Hermanas de Tierra, que permita a 280 mujeres de la ruralidad manabita en Ecuador ofertar su servicio gastronómico en sus cinco restaurantes.

Para la consecución del objetivo descrito anteriormente, se procede, en primer lugar, a conceptualizar algunos términos que son necesarios para abordar el tema en cuestión. También, se analizará las fases y características del sistema de navegación de una *app*. Todo lo que se describa se fundamentará en una revisión bibliográfica, en páginas web y documentos que aborden temas vinculados con lo que se expondrá a lo largo del desarrollo del presente escrito.

Sistema multimedia de navegación

A través de los sistemas multimedia de comunicación, el diálogo entre usuarios y contenido se basa en la interacción, donde diseño y realización (medios audiovisuales) son factores principales para captar su atención. El contenido interactivo es una de las principales características de este tipo de multimedia, en donde se permite al usuario realizar una acción sobre el mismo; es decir, la audiencia debe involucrarse activamente a través de diferentes acciones: deslizar el ratón, hacer clic, tocar la imagen, marcar una casilla, etc. Por otra parte, el término *app*, o aplicación, hace referencia a un programa que se instala en dispositivos móviles o *tablets*, diseñado para un propósito en específico (compras, *delivery*, pagos, etc). Para el funcionamiento de la *app* es necesario que esta cuente con una estructura claramente definida, que permita al usuario navegar libremente y de manera amigable por la misma.

Al respecto, Bou(1997) señala que se debe contar con un guion en donde se establezcan los siguientes elementos: estructura y vista, entendiéndose la primera como la organización interna de los datos y la segunda como la percepción de los datos que llegan al usuario.

Ahora bien, antes de que cualquier usuario pueda navegar en una *app* móvil, Ramón y Serra (2012) plantean tres etapas que deben ser consideradas durante el proceso de creación de un producto multimedia: diseño, producción y difusión.

En primera instancia, la fase de diseño define el equipo humano que trabajará en el proyecto, los objetivos, estrategias y el presupuesto requerido para la realización de la aplicación. En la etapa de concepción del producto, se enmarca la elaboración del guion, se diseña la interface y se define el plan de producción.

- **Equipo humano:** Se trata de un equipo multidisciplinar dividido en áreas de trabajo: área de producción, área de redacción, área artística y área técnica. Para este estudio centraremos nuestra atención en el rol que cumple el diseñador gráfico, el director de arte y el diseñador de interfaces, quienes pertenecen al área artística y tienen como funciones las siguientes:

- **Director de arte:** es el encargado de definir la estética global del proyecto, supervisa el diseño gráfico, coordina con especialistas y controla el estilo final.

- **Diseñador gráfico:** tendrá bajo su responsabilidad el aspecto visual del proyecto, junto con ilustradores, animadores, y especialistas en procesamiento de imágenes. Además, debe encargarse del diseño de las interfaces, la creación de elementos visuales y la composición en pantalla

- **Diseñador multimedia:** creará rutas de navegación y mapas de contenido, organizará el contenido multimedia de una manera sencilla, para que el usuario pueda acceder y navegar fácilmente dentro de la creación final. El diseñador debe garantizar que se mantenga la facilidad de uso de navegación, el uso efectivo de ventanas, fondos, íconos, etc. Deberá dar tratamiento digital de las imágenes, crea entornos, objetos bi o tridimensionales. Debe pensar y planificar con detalle cada pantalla (texto, fotos, íconos, etc.) y su conjunto. Además, debe considerar dos elementos fundamentales presentes en el diseño multimedia: el hipertexto (organización y estructura de la información) y la interactividad (cantidad de acciones, calidad, capacidad de control por parte del usuario).

Posteriormente, en la etapa de producción se crean contenidos; se define el tratamiento de la información, la programación, la integración y la estampación; se hacen pruebas.

Finalmente, la tercera etapa, la difusión, define el hosting, la distribución y promoción.

Clasificación de los sistemas/ flujos de navegación

Definir el sistema de navegación es otro de los aspectos indispensables para la organización y distribución de la información. Además, el tipo de sistema de navegación define la forma en la que los contenidos serán interpretados y distribuidos adecuadamente, cumpliendo con los conceptos de navegabilidad e interactividad usuario-producto. A continuación, se detallan algunos de ellos de acuerdo a los postulados de Gitelman (2006), Nielsen (2000) y Murray (1997):

- **Navegación Lineal:** La navegación lineal se refiere a un flujo de navegación predefinido y secuencial, donde

los usuarios avanzan de forma lineal, de una pantalla o sección a otra. En este tipo de navegación, no hay opciones o bifurcaciones para que los usuarios elijan diferentes caminos. Es común en presentaciones multimedia, videos o narrativas lineales, donde el usuario sigue una secuencia específica de contenido sin opciones para desviarse del orden establecido.

- **Navegación Jerárquica:** La navegación jerárquica se basa en una estructura de niveles y subniveles, organizados en forma de árbol o estructura en capas. Los usuarios pueden explorar y acceder a diferentes niveles de contenido a través de enlaces o menús desplegables. Este tipo de navegación permite una navegación estructurada y ordenada, donde los usuarios pueden moverse hacia arriba o hacia abajo en la jerarquía de contenido, según sus necesidades e intereses.

- **Navegación Reticular:** La navegación reticular, también conocida como navegación en red, implica una conexión no lineal entre diferentes elementos o nodos de contenido. Los usuarios pueden saltar de un nodo a otro, siguiendo conexiones hipertextuales o enlaces no lineales. En este tipo de navegación, los usuarios tienen más libertad para explorar y acceder a contenido relacionado de manera no secuencial. Es común en hipertextos, sitios web y sistemas interactivos donde se enfatiza la exploración y la asociación de ideas o conceptos.

Además de estas fases y sistemas de navegación, autores como Snyder (2003), Norman (2013), Garret (2010), Nielsen (1990), Tidwell (2010), Preece, Rogers y Sharp (2015), destacan la necesidad de que el diseño de la interfaz esté centrado en la experiencia del usuario, de ahí la importancia de que el diseño debe hacer que las cosas sean comprensibles y utilizables para los usuarios. Tomando este marco como referencia, los estudiantes de séptimo nivel de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad San Gregorio de Portoviejo (USGP) definieron roles dentro del grupo de trabajo, realizaron el guion, determinando como flujo de navegación, uno de tipo jerárquico. En este modelo, el contenido e información que aparece en cada pantalla de la *app* tiene como estructura la presentación de una pantalla principal, en donde se le presentan opciones gráficas al usuario para que seleccione cualquiera de ellas, llevándolo a otras pantallas más específicas, que contendrán información de acuerdo a lo seleccionado.

Además, al ser una aplicación móvil, se definió que la misma se ajuste a la navegación en Android, manteniendo un comportamiento global hacia adentro, hacia atrás y hacia arriba. Es decir, que la navegación de la *app* disponga de dos botones: *up* y *back*. El primero está ubicado en la parte inferior izquierda, y obliga a la navegación a retroceder hacia arriba en el orden jerárquico establecido. El segundo deshace cronológicamente la navegación que se ha realizado, devolviendo al usuario a la pantalla de navegación de la que procede. Por lo tanto, si llegamos a una pantalla de navegación concreta, pulsando este botón volveremos a la pantalla anterior, o si esta era la pantalla de navegación principal, lo que hará será redirigirnos al escritorio de Android. Por su parte, el botón arriba nos llevará directamente a la pantalla inicial de la aplicación y no tendrá efectos posteriores.

También, se consideró para el marco de diseño centrado en el usuario, lo propuesto por Garret (2010), por lo que la *app* abarca cinco planos principales: estrategia, alcance, estructura, esqueleto y superficie.

La *app* Hermanas de Tierra cumple con la funcionalidad de proporcionar a los usuarios una experiencia de navegación que incluye los siguientes servicios: selección, compra y pago del menú gastronómico ofertado en los restaurantes de la agrupación Hermanas de Tierra, así como el servicio de delivery de estos productos gastronómicos e incluso monitorear el recorrido del pedido realizado. Esta *app* también permite hacer reservaciones previas, conocer si se está ofertando el servicio en cada uno de los restaurantes y, además, el usuario puede personalizar su perfil con su foto o avatar.

Conclusiones

El diseño de una *app* móvil presenta enfoques centrados en el usuario, y métodos de diseño, brindando una comprensión integral de la disciplina del diseño multimedia y su aplicación en diversos contextos.

En tal sentido, el diseño de la *app* Hermanas de Tierra concibe como aspectos sumamente importantes en el diseño de un sistema de navegación los criterios detallados anteriormente. De esta manera, se mantiene una comunicación interactiva entre el usuario y el servicio que ofrece la *app*.

Referencias Bibliográficas

- Bou Bauzá, G. (1997). *El guion multimedia*. Anaya.
- Digital Global Overview Report (2023). <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders.
- Gitelman, L. (2006). *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. MIT Press.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Nielsen, J. (2000). *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*.
- Nielsen, J. (1999). *Designing web usability: The practice of simplicity*. New riders publishing.
- Nielsen, J., y Molich, R. (1990). *Heuristic evaluation of user interfaces*. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 249-256.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Wiley.
- Snyder, C. (2003). *Paper Prototyping: The Fast and Easy Way to Design and Refine User Interfaces*. Morgan Kaufmann.
- Tidwell, J. (2010). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly Media.

Abstract: Communicating via a mobile app is commonplace these days. Behind this user-friendly way of connecting with others and bridging distances lies a preliminary process in which the navigation

structure of the interface users interact with is mapped out and designed. Graphic design makes this possible by focusing on the graphics, composition, color, typography, and appropriate iconography that the interface will feature, thereby creating a unique user experience that is easy to navigate, secure, and accessible. This paper presents the classroom-based experience of designing a service app for placing food orders at rural restaurants in Ecuador.

Keywords: design – mobile app – multimedia – interface.

Resumo: Comunicar-se por meio de um aplicativo móvel é algo muito comum nos dias de hoje. Por trás dessa forma amigável de nos aproximarmos uns dos outros, encurtando distâncias, há um processo prévio no qual se planeja e projeta o tipo de navegação que a

interface, pela qual os usuários navegam, terá. O design gráfico torna isso possível ao concentrar seu estudo na grafia, composição, cor, tipografia e iconografia adequadas que a interface apresentará, a fim de torná-la uma experiência única para o usuário, de fácil navegação, segura e acessível. Este trabalho apresenta a experiência prática do design de um aplicativo de serviço para fazer pedidos gastronômicos em restaurantes rurais do Equador.

Palavras-chave: design – aplicativo móvel – multimídia – interface.

(*) Paulina Molina docente- investigadora, Universidad San Gregorio de Portoviejo