



**Ciencia Latina**  
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.  
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2024,  
Volumen 8, Número 2.

[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2)

**DIAGNÓSTICO DE REZAGO ACADÉMICO  
EN ESTUDIANTES DE NUEVO INGRESO.  
TRAS PANDEMIA POR COVID 19**

**DIAGNOSIS OF ACADEMIC BACKLOG IN NEW  
INCOMING STUDENTS, FOLLOWING THE  
COVID-19 PANDEMIC**

José Luis Ortega Palacios  
Instituto Superior Tecnológico Portoviejo, Ecuador

Kenny Orlando Suasti Alcivar  
Instituto Superior Tecnológico Portoviejo, Ecuador

DOI: [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10673](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10673)

## Desarrollo y Uso de las Super APPS Aplicadas a los Negocios

José Luis Ortega Palacios<sup>1</sup>

[jose.ortega@itsup.edu.ec](mailto:jose.ortega@itsup.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0003-1444-2849>

Instituto Superior Tecnológico Portoviejo  
Ecuador

Kenny Orlando Suasti Alcivar

[orlando.suasti@itsup.edu.ec](mailto:orlando.suasti@itsup.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-0169-920X>

Instituto Superior Tecnológico Portoviejo  
Ecuador

### RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de que el usuario aprenda sobre las aplicaciones inteligentes y se socialice con el uso de las plataformas desarrolladas desde un software y que vean lo indispensable que es hacer y ejecutar comandos o diferentes tipos de funciones en los cuales sería un pago de algún producto o crear una cuenta donde el usuario ofrezca sus productos sean desde un pequeño a mayor emprendimiento y su negocio pueda prosperar gracias a la Tecnología Inteligente e innovadora que nos brinda una facilidad y seguridad a diario mediante el uso de una red de internet. El usuario debe sentirse seguro y confiable al momento de tener una aplicación que le permite hacer sus tareas diarias tanto física y virtualmente para que su emprendimiento se vea como un marketing digital y fluya su negocio de manera eficaz y contundente al momento de subir sus productos y la gente mediante la aplicación pueda comprar y pagar; para esto se necesita de una buena seguridad informática y que los datos del usuario y el vendedor sean de manera confidencial en el tema de dinero.

**Palabras clave:** aplicaciones inteligentes, software, negocio, seguridad, marketing

---

<sup>1</sup> Autor principal

Correspondencia: [jose.ortega@itsup.edu.ec](mailto:jose.ortega@itsup.edu.ec)

## Development and use of super apps applied to business

### ABSTRACT

This research is carried out with the objective that the user learns about intelligent applications and socializes with the use of platforms developed from software and that they see how essential it is to make and execute commands or different types of functions in which they would be a payment for a product or create an account where the user offers their products, whether from a small to a large undertaking and their business can prosper thanks to intelligent and innovative technologies that provide us with ease and security on a daily basis through the use of an internet network. The user must feel safe and reliable when having an application that allows them to do their daily tasks both physically and virtually so that their business is seen as digital marketing and their business flows effectively and forcefully when uploading their products and People through the application can buy and pay. For this, good computer security is needed so that the data of the user and the seller are confidential in the matter of money.

**Keywords:** intelligent applications, software, business, security, marketing

*Artículo recibido 20 marzo 2024  
Aceptado para publicación: 20 abril 2024*



## INTRODUCCIÓN

Una Super Apps es una plataforma el cual ofrece múltiples tipos de servicios en el interviene el sector financiero y hace de nuestras vidas más fácil al gestionar diversos trámites en una sola plataforma y solo teniendo el uso de un dispositivo inteligente y no solo está en el sector de finanzas sino de distintas plataformas en lo que es las mensajerías instantáneas, redes sociales, pagos móviles y compras en línea, lo que hace del usuario una actividad diaria a vivir con estas tecnologías que han evolucionado en el mundo y en el futuro se va a ver con más frecuencias estos tipos de inteligencia artificial, esto también cubre mucho ahorro de almacenamiento en tu dispositivo en una única plataforma con una interfaz muy cómoda y sencilla al momento de utilizar y se las suele definir como plataformas “

All In On” que en breve resumen nos permite a todos los usuarios hacer una sola tarea en una sola app es muy interesante al ver que podemos hacer todo nuestros que haceres a través de una sola plataforma y nos hace más fácil.

Estas aplicaciones surgieron en el país de China que abarca más del 80% a nivel mundial y son tendencia en todos los países de Sudamérica este país asiático es el número uno en desarrollar móviles y aplicaciones tanto de uso comercial como de plataformas de juegos online esto lo decidió Google en el 2010 y no tenía mucha experiencia previa en los ordenadores siendo el país más amplio en desarrollar celular inteligentes y económicos.

La disponibilidad de las mejoras tecnológicas, tanto en las redes de los operadores como en los dispositivos móviles, están creando en las personas la demanda del uso de nuevos servicios que se basan en estas tecnologías para solucionar problemas específicos en el ámbito empresarial (m-business), comercial (m-commerce), académico (m-learning), de salud (m-health) y social (redes sociales como: correo electrónico instantáneo de Blackberry, Facebook, Twitter, MySpace, Skype, entre otros) (Autelsi, 2009).

En gran medida, esto se debe a la disminución del costo de los equipos de telefonía celular y al incremento de sus capacidades tecnológicas. De manera especial, la confluencia de dos tecnologías: la telefonía móvil y el cómputo ubicuo, ha propiciado el desarrollo de un dispositivo portátil que cabe en la palma The smartphone as a teaching tool8 Año 13 – Núm. 18 (nueva época) – Abril 2013 – ISSN 1665-6180 de la mano, y cuya aceptación se debe a su gran capacidad de comunicación, procesamiento



y almacenamiento, al manejo de contenidos multimedia y a la facilidad para integrarse a redes inalámbricas (Cruz y López-Morteo, 2007).

Tal dispositivo portátil –conocido como smartphone o teléfono inteligente– posee capacidades técnicas interesantes que han propiciado su aceptación, entre las que se pueden mencionar lo reducido de su tamaño, su carácter personal y, en especial, una gran conectividad que le permite acceder en todo momento y lugar a sitios de información y a redes sociales. Según la información mostrada por Canalys Research (Cooper, 2012).

Si bien el teléfono celular es considerado en muchos casos un distractor educativo, también es cierto que ofrece aplicaciones susceptibles de apoyar cualquier modalidad educativa. Más aún, ofrece alternativas de uso en condiciones de movilidad del estudiante. Por la riqueza potencial que brinda como herramienta pedagógica, diversos autores han aportado elementos teóricos que le abonan a una caracterización del proceso educativo con mediación de dispositivos celulares. Así para el proceso de aprendizaje de los individuos con mediación de dispositivos portátiles lo concibe como una actividad relacionada directamente con el manejo de información y la comunicación disponibles. El éxito de este proceso se alcanza cuando los individuos son capaces de resolver problemas contextualizados en su vida real. (Brown,2005)

En la tercera generación 3G y 3.5G aparecen nuevos servicios, entre los que se destacan la videoconferencia y el Sistema de Posicionamiento Global, Global Positioning System (GPS), además del uso de las redes del operador de telefonía para acceder a Internet desde un computador con altas velocidades de descarga, High Speed Downlink Packet Access (HSDPA) (Holma y Toskala, 2004).

Una nueva forma de negocio y una forma de conseguir una financiación estable, conocida como Patreon. Esta iniciativa es una alternativa en la que un creador de contenido consigue un salario estable mensual a través de inversores que consiguen una contraprestación mensual. (Laserna,2014).

El marketing de artículos de consumo y de servicios vendidos directamente a los consumidores en sus casas, en las casas de sus amigos o en su lugar de trabajo y otros sitios parecidos, lejos de las tiendas, por medio de la explicación o demostración de los mismos por parte de un vendedor, para el consumo o el uso del consumidor.

Una política de ventas basada en las relaciones interpersonales y humanas, elegida por individuos y corporaciones, productores y/o distribuidores, que toman la iniciativa de establecer un contacto directo y físico con los consumidores para ofrecerles artículos o servicios en sus hogares, lugares de trabajo y, en general, fuera de los sitios generalmente reservados para las operaciones de venta, a los que acuden los consumidores por voluntad propia (Xardel, 1993).

Las metodologías de desarrollo de software surgen como una alternativa y marco de trabajo a partir de la complejidad que conlleva realizar un software y como respuesta ante los problemas que se presentaban en cada etapa de desarrollo debido a que no se lleva un control adecuado lo que generaba problemas y desarrollo de software deficientes que no cumplían los requisitos del cliente. (Crish.,2014).

“Las aplicaciones Web no son más que herramientas de ofimática de la Web 2.0 que se manejan simplemente con una conexión a internet, y en estos casos cabe la opción de utilizar el ordenador solo como forma de procesos de la aplicación remota” (Pinzari,2003)

Para mantener dentro de la planificación el desarrollo de un SI (Sistema de Información) se puede minimizar, entre otros, el tiempo necesario para realizar la codificación. Si bien este tiempo es mínimo dentro del ciclo de desarrollo de un sistema, las tareas repetitivas no específicas del dominio de aplicación ocupan generalmente entre un 50 y un 60% del tiempo total asignado. Además, la puesta a punto y depuración de la funcionalidad, y la generación de interfaz de usuario resulta en valores temporales que no pueden considerarse despreciables. (Balboa, 1994).

El equipo de desarrollo debe concentrarse en la programación de las funcionalidades mínimas (utilizando un lenguaje de programación), actualizar la BD (generalmente con otro lenguaje específico), armar los formularios de carga de datos, grillas, combinando componentes visuales, entre otras actividades además, un aspecto importante de toda aplicación, en particular cuando se trata de un SI, es la coherencia en el desarrollo de la interfaz, debiendo presentar la información e interactuar con el usuario en forma homogénea y consistente(Richarson,2005).

Estos objetivos resultan normalmente tediosos para los desarrolladores. Es aquí donde resultan particularmente útiles los lenguajes de programación de cuarta generación (4GL) (como por ejemplo Clarión [9]) y las herramientas CASE de generación automática de código (Ruth,2018).

Las aplicaciones web son una tendencia a nivel mundial por los estándares que nos ofrecen y nos facilitan al momento de hacer algún trámite sea laboral, escolar y la programación la vemos a diario al momento de organizarnos o hacer alguna gestión desde el punto de vista ya estamos programando desde nuestra mente es como nuestro diario vivir entonces los desarrolladores de las aplicaciones inteligentes son verdaderamente unos genios porque nos hacen nuestro diario vivir un claro ejemplo es cuando hacemos publicidad desde nuestra computadora para una empresa haciendo un mercado de estudio y un marketing para ese producto pueda alcanzar el objetivo principal que es vender y se pueda repartir a nivel nacional o internacional en breve momento vamos a explicar cómo se clasifican los tipos de aplicaciones para que tengamos en cuenta como las podemos manejar desde un sistema operativo sea en un software Android o Windows.

Las aplicaciones de un móvil se clasifican en los siguientes puntos:

- **Aplicaciones** nativas
- **Aplicaciones** híbridas
- **Aplicaciones** web progresivas
- **Aplicaciones** de realidad aumentada (AR)
- **Aplicaciones** de realidad virtual (VR)

**Aplicaciones nativas:** Las aplicaciones nativas son aquellas que se desarrollan específicamente para un sistema operativo en particular, como iOS o Android.

Estas aplicaciones suelen ser más rápidas y eficientes que otras opciones, ya que están diseñadas específicamente para aprovechar al máximo las características del sistema operativo.

**Aplicaciones híbridas:** Las aplicaciones híbridas son una combinación de aplicaciones web y nativas.

Estas aplicaciones se desarrollan utilizando tecnologías web, como HTML, CSS y JavaScript, y luego se envuelven en un contenedor nativo que les permite acceder a las características del dispositivo.

Las aplicaciones híbridas: son una buena opción si quieres desarrollar una aplicación para múltiples plataformas sin tener que escribir código específico para cada sistema operativo.

**Las aplicaciones web progresivas:** son aplicaciones que se ejecutan en un navegador web, pero se sienten y funcionan como aplicaciones nativas. Estas aplicaciones utilizan tecnologías web como

HTML, CSS y JavaScript, pero pueden acceder a las características del dispositivo, como la cámara y la ubicación.

Las aplicaciones web progresivas: son una buena opción si quieres tener una aplicación que se sienta como una aplicación nativa, pero no quieres desarrollar una aplicación específica para cada plataforma.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

En el presente proyecto se aplica este método de investigación porque es un modelo de investigación tecnológico que se basa en los sistemas de desarrollo de software para elaborar una aplicación el desarrollo de aplicaciones móviles tiene las mismas complicaciones que el desarrollo de una página web. Los desarrollos de software sufren también problemas. Una de las cualidades que tiene es que la duración es más corta y hay mucha competencia en el sector. De esta manera, obliga a que esté constantemente innovando e implementando cambios en la plataforma de desarrollo. Todo ello influye a la hora de elegir una metodología concreta de desarrollo. Existen diferentes tipos de metodologías para el desarrollo de aplicaciones móviles.

### **Método Cualitativo**

Mediante un enfoque cualitativo, se realizó un análisis de la inserción de la estrategia en los sectores aledaños de las urbanizaciones del Norte de la ciudad de Guayaquil entre los pequeños a medianos emprendedores de diferentes tipos de mercados, esta permitió investigar a partir de la experiencia de los comerciantes de tiendas a personas que emprenden en la gastronomía y es que la importancia del desarrollo de la técnica didáctica innovadora, su aplicación y el resultado que ha obtenido con el comercio a mediana escala.

Por consiguiente, este enfoque permitió fortalecer la eficiencia dentro y fuera de las parroquias, el comerciante crea su propio conocimiento, desarrolla oportunidades de un mejor ingreso y fomenta la autonomía, incentiva la interacción del equipo desarrollando aptitudes en la profesión contable.

### **Método descriptivo**

Analiza los fenómenos dados de acuerdo con la realidad o momento de la investigación en breve nos muestra una parte de los resultados obtenidos en el proyecto investigativo ya que esto es muy útil para tener en claro el conocimiento de ciertas facilidades que nos brinda una buena seguridad informática y los casos dados se obtienen para mejorar el avance del estudio tecnológico en una implementación de

desarrollo de software en comparación de otros datos obtenidos a nivel internacional en países avanzados como en el continente europeo y asiático estos programas se han hecho una tendencia mundial en como poder manejar el estudio de mercado de exportar productos de mayor distancia de país a país en aplicaciones que nos permite comprar en línea y de manera sencilla y segura

### Encuesta

“Es una herramienta que accede adquirir información precisa de un tema planteado, establece datos definidos y concretos propicios para la obtención de los mismos y resultados relevantes” (Hernández, Fernández & Baptista, 2020). Nos ayuda mucho con la información receptada todo se basa en los sectores del norte de Guayaquil y así tener un breve énfasis de las personas que se adaptan a una aplicación móvil y de ciertos programas que son dedicados al marketing y de emprendimiento.

### RESULTADOS

**Tabla 1;** ¿Usted ha utilizado alguna vez una aplicación web o móvil?

Orden	Alternativa	Frecuencia	Por ciento
A	Siempre	20	50,00%
B	A veces	10	25,00%
C	Rara vez	5	12,50%
D	Nunca	5	12,50%
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: Guayaquil, negocios ubicados en el sector sauces 3

Una super apps también denominada aplicación móvil o web causa a las personas un gran impacto de ciertas apps que nos ayuda de muchas formas lo que refleja la tabla 1, la mayoría de las personas encuestada han visto o utilizan una plataforma en cualquier aspecto sea financiero, de videojuego o de redes sociales, pero no son todas las que utilizan un programa para invertir en un negocio de pequeño a grande escala que los ayude a crecer económicamente.

**Tabla 2;** ¿Cuántas veces ha hecho algún depósito utilizando el celular?

Orden	Alternativa	Frecuencia	Por ciento
A	Todos	10	25,00%
B	Algunos	20	50,00%
C	Ninguno	10	25,00%
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: Guayaquil, negocios ubicados en el sector sauces 3

La mayoría de los usuarios no saben que es un dispositivo inteligente o mejor dicho que es una banca móvil o web que es sin duda una plataforma que nos saca de apuros y nos hace muchos tramites bancarios sin necesidad de acudir al banco y el rango de edad desde los 45 años en adelante no han hecho estos tipos de tramites en cambio los jóvenes son los que más se destacan en estas innovadoras aplicaciones que todos manejamos a nivel mundial.

**Tabla 3; ¿Ha visitado algún lugar donde hacen plataformas de programaciones web?**

Orden	Alternativa	Frecuencia	Porciento
A	Mucho	30	75,00%
B	Poco	5	12,50%
C	Nada	5	12,50%
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: Guayaquil, negocios ubicados en el sector sauces 3

En Ecuador la gente desconoce mucho de estos lugares en la ciudad de Guayaquil ahí personas que trabajan en desarrollos de programas web y dan servicio de aquello sin la tecnología y la ayuda de ella nos sería muy difícil por ejemplo en el punto de almacenar un documento o tener nuestra propia base de datos que nos guarde la información de nuestros clientes.

**Tabla 4; ¿Le interesa mucho los temas de las super apps y poder aplicarla a los negocios?**

Orden	Alternativa	Frecuencia	Porciento
A	Mucho	13	32,50%
B	Poco	20	50,00%
C	Nada	7	17,50%
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: Guayaquil, negocios ubicados en el sector sauces 3

Mucha gente tiene experiencia manipulando un celular inteligente, pero pocos saben hacer el uso responsable de sus datos y de ver la manera más sencilla para hacer negocios desde la casa de una manera muy confiable y que el emprendimiento de cada persona crezca en la ciudad de Guayaquil más del 50% de las familias cuentan con un servicio de internet y un celular inteligente que les permite ver de una manera muy fácil y sencilla para publicar los servicios y productos que se les ofrece.

**Tabla 5;** ¿Qué aplicaciones ha escuchado que es dedicados para hacer negocios?

<b>Orden</b>	<b>Alternativa</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Por ciento</b>
<b>A</b>	Mucho	20	50,00%
<b>B</b>	Poco	13	32,50%
<b>C</b>	Nada	7	17,50%
<b>Total</b>		<b>40</b>	<b>100%</b>

Fuente: Guayaquil, negocios ubicados en el sector sauces 3

La mayoría de gente ha escuchado redes sociales como Facebook la opción de Marketplace que pueden publicar sus productos como celulares, carros, perfumes, ropas, casas entre otras, así mismos también ahí negocios dedicados a la gastronomía y ellos se ayudan mucho en plataformas como Rapi, Pedidos Ya, de una que son aplicaciones que generan ingresos y se puede pagar de forma virtual entro otras que gracias a estas aplicaciones han crecido muchos negocios por las personas se evitan caminar al restaurante y por seguridad piden sus comidas favoritas a domicilio.

## **DISCUSIÓN**

En estas aplicaciones como todo tipo de proyecto de inversión tienen sus ventajas y desventajas por lo que la mayoría de las personas están atemorizada al salir de sus casas a realizar una transacción bancaria por lo que todos los jóvenes la mayoría lo hace mediante sus celulares inteligentes esto conlleva a una gran ventaja al estar seguro desde la casa y evitar los peligros como usuario que se abstiene en la calle y aparte tienen una seguridad informática muy factible y mucho más segura que cualquier otra aplicaciones y mucha gente se beneficia de aquello más que todo el pequeño emprendedor que es el que más le cuesta a veces hacer progresar su negocio pero con ayuda de una súper Apps suele incrementar más las ventas en un 50% por eso en el estudio realizado la mayor comunidad de la ciudad de Guayaquil y también a nivel nacional todos cuentan con un servidor de internet por temas de teletrabajos, de estudios y otras situaciones por eso el marketing en ciertas marcas suben y los negocios progresan lo único malo de la plataformas en la mayoría de sus casos es que no todas las persona la saben manipular o no cuentan con un dispositivo tecnológico inteligente.

Como las aplicaciones siempre están integradas en infraestructuras y mercados más amplios, la hoja de ruta de Tencent hacia el dominio móvil ha pasado gradualmente del control de su propio portal a la

distribución de aplicaciones a través de la tienda de aplicaciones MyApp y al desarrollo de WeChat en una súper aplicación. Chen (2010)

A medida que muchas empresas se están transformando a través de la digitalización para aumentar la eficiencia y eficacia de los procesos comerciales, las empresas de tecnología financiera innovaron la billetera digital como un pago omnicanal para facilitar los pagos digitales. Abraham (2022).

## **CONCLUSIONES**

Es necesario el incremento del desarrollo de aplicaciones para el uso desde los diferentes tipos de edades que tengan en conocimiento y se les resulte fácil de manipular los softwares en las plataformas desarrolladas solo para nivel de mercado de estudio y locales comerciales donde se basa todos los negocios desde el más pequeño a mediana escala esto no ayuda y nos facilita la necesidad de cada usuario para cumplir sus peticiones y hacer más sencilla la vida cotidiana para evitar todo tipo de peligro y tener una billetera móvil más segura todo parte desde un proyecto elaborado desde un lenguaje de programación para hacer una aplicación que nos solucione nuestros gastos y compras de cualquier artículo que nosotros deseemos en la plataforma web esto nos ayuda y nos beneficia siempre y cuando le demos buen uso a nuestra plataforma y así evitar que nos roben nuestra información personal.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

- Abraham. (2022). Super Aplicaciones en el Marketing. Valencia .
- Autelsi. (2009). *Asociación española de usuarios de telecomunicaciones y de la sociedad de la informacion*. España.
- Balboa. (1994). Topologías de Redes . Berlin.
- Brown. (2005). *Marketing* . Madrid.
- c. (s.f.).
- Chen. (2010). Super Apps . China.
- Colina. (2019). Tecnología de las aplicaciones. España.
- Cooper. (2012). *Sistemas Operativo*. Roma.
- Crish. (2014). *Uso De Aplicaciones Case*. Monterrey.
- Cruz y López Morteo . (2007). *Desarrollo Software*. México.

Echeveria. (2016). Desarrollo Web. Barcelona.

Eneo. (2013). Ambient Intelligence. Madrid.

Hokenson. (2015). *Circuit Cellar Project*. Boston.

Pinzari. (s.f.).

Pinzari. (2003). Implentacion Movil. Buenos Aires.

Richarson. (2005). Redes y Marketing. Rio de Janeiro .

Ruth. (2018). Adminitracion de negocios . Guadalajara .

Toskala, H. &. (2004). Radio Access Ford Third Generation Mobile Communications. Inglaterra.

Xardel. (1999). *Movil Tc*. Sinaloa.