

Rev. Minerva Vol. 6 N.º 11 Jun-dic/25

Artículo recibido: 23 de enero de 2025

Aceptado para publicación: 26 de agosto de 2025

Fecha de publicación: 30 de diciembre de 2025.

## "AppEmprende ISTG: Plataforma para la Promoción, Gestión y Búsqueda de Emprendimientos Estudiantiles"



José Luis Rendón Ortiz  
[jrendon@istg.edu.ec](mailto:jrendon@istg.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0001-9838-5687>

Instituto Superior Tecnológico  
Guayaquil

Laura Lucia Preciado Sandoval  
[lprecioado@istg.edu.ec](mailto:lprecioado@istg.edu.ec)

<https://orcid.org/0009-0009-6196-8780>

Instituto Superior Tecnológico  
Guayaquil



## RESUMEN

Esta investigación surge de la necesidad de proporcionar una plataforma digital que facilite la gestión, promoción y búsqueda de emprendimientos estudiantiles dentro del Instituto Superior Tecnológico Guayaquil. Forma parte del semillero de investigación en Aplicaciones Móviles de la carrera de Desarrollo de Software, con el objetivo de desarrollar una aplicación móvil llamada "AppEmprende ISTG", que permita a los estudiantes y emprendedores registrar, divulgar y gestionar sus negocios dentro de la comunidad educativa.

Los usuarios podrán acceder a la aplicación mediante su cuenta institucional o en modo invitado, teniendo acceso a funciones como la búsqueda de emprendimientos, publicación de negocios, filtrado de categorías y gestión de sus propios emprendimientos. La aplicación cuenta con un sistema de aprobación administrado por un moderador, garantizando la calidad y autenticidad de los negocios publicados.

Para el desarrollo de AppEmprende ISTG, se empleó la metodología ágil Kanban, asegurando flexibilidad y adaptabilidad en cada iteración del proceso de desarrollo. Con esta herramienta, se facilita la integración de mejoras continuas basadas en las necesidades de los usuarios y la comunidad educativa.

Se concluye que el desarrollo de esta aplicación proporciona un beneficio significativo a los estudiantes emprendedores, permitiéndoles impulsar sus negocios dentro del ecosistema académico del ISTG. Además, se fortalece la digitalización y organización de emprendimientos en la institución, optimizando el acceso a información comercial relevante para la comunidad educativa.

**Palabras clave:** aplicación móvil, emprendimiento estudiantil, gestión de negocios, sistemas digitales, herramientas digitales, ISTG.

# "AppEmprende ISTG: Platform for the Promotion, Management and Search of Student Entrepreneurship"

## ABSTRACT

This research arose from the need to provide a digital platform that facilitates the management, promotion, and search for student entrepreneurship within the Guayaquil Higher Technological Institute. It is part of the Mobile Applications research group for the Software Development program, with the goal of developing a mobile application called "AppEmprende ISTG," which will allow students and entrepreneurs to register, promote, and manage their businesses within the educational community.

Users can access the app through their institutional account or in guest mode, gaining access to features such as searching for businesses, posting business listings, filtering categories, and managing their own businesses. The app features a moderator-managed approval system, ensuring the quality and authenticity of the businesses posted.

The agile Kanban methodology was used to develop AppEmprende ISTG, ensuring flexibility and adaptability in each iteration of the development process. This tool facilitates the integration of continuous improvements based on the needs of users and the educational community.

It is concluded that the development of this application provides a significant benefit to student entrepreneurs, allowing them to boost their businesses within the ISTG academic ecosystem. Furthermore, it strengthens the digitalization and organization of entrepreneurship at the institution, optimizing access to relevant business information for the educational community.

**Keywords:** mobile application, student entrepreneurship, business management, digital systems, digital tools, ISTG.

**Revista Minerva**

Cdla. Universitaria. Universidad de Guayaquil  
Av. Delta S/N y Av. Kennedy  
Guayaquil-Ecuador

pág. 3  
<https://revistas.ug.edu.ec/index.php/minerva/index>



## INTRODUCCIÓN

En el área de la educación actual, la tecnología móvil, la disponibilidad de datos y la formación del aprendizaje se han transformado para ser más rápidos y versátiles, variar la manera en que nos relacionamos con el conocimiento. La disponibilidad constante de los smartphone ha cambiado la manera en que las personas se relacionan con su entorno y obtienen materiales de aprendizaje, el Instituto Superior Tecnológico Guayaquil (ISTG) ha emprendido un emocionante proyecto denominado "AppEmprende ISTG", conformado por un equipo de docentes y estudiantes comprometidos con la innovación educativa.

El emprendimiento tiene una función fundamental en el crecimiento de los alumnos, brindándoles herramientas para prosperar en el panorama económico moderno. Tradicionalmente, los estudiantes y emprendedores han enfrentado desafíos para promover y gestionar sus negocios dentro del entorno académico. Sin embargo, en el mundo digital de hoy, es crucial modernizar y agilizar la manera en que los estudiantes interactúan con los recursos relacionados con el emprendimiento. Es por ello que el proyecto "AppEmprende ISTG" surge como una solución innovadora para facilitar la promoción, gestión y búsqueda de emprendimientos estudiantiles en el ISTG.

El proyecto "AppEmprende ISTG" tiene como objetivo desarrollar una aplicación móvil que brinde a estudiantes y emprendedores una forma rápida y sencilla de registrar, promover y gestionar sus negocios. La app les permitirá publicar sus emprendimientos, acceder a información, buscar negocios por categorías y gestionar su propio perfil, todo dentro de un entorno intuitivo. Esta iniciativa busca fomentar el desarrollo autónomo de negocios y



transformar la experiencia emprendedora al ofrecer a los estudiantes una herramienta integral para su crecimiento académico y empresarial usando la tecnología móvil.

Este proyecto también tiene como objetivo involucrar activamente a los docentes y administradores en el desarrollo y enriquecimiento digital del emprendimiento dentro del ISTG. Aprovechando el poder de la tecnología móvil para impulsar la excelencia académica, "AppEmprende ISTG" busca fortalecer el compromiso de la comunidad educativa con el emprendimiento y brindar a los estudiantes una plataforma para fomentar sus habilidades empresariales. (Flores Oré (2023) esto Permite que los estudiantes de educación superior desarrollen apropiadamente su emprendimiento digital. Como un enfoque innovador para el desarrollo de aplicaciones móviles educativas, este proyecto se posiciona a la vanguardia de la tecnología educativa en el ISTG.

## Metodología

El Instituto Superior Tecnológico Guayaquil(ISTG), al no contar con una plataforma digital específica para la promoción, gestión y búsqueda de emprendimientos estudiantiles, presentaba dificultades para dar visibilidad a los proyectos de los estudiantes dentro de la comunidad académica. El objetivo de "AppEmprende ISTG" es mejorar esta situación, proporcionando a los estudiantes una aplicación móvil que facilite la promoción de sus emprendimientos, el acceso a información relevante y la gestión de sus proyectos en línea. La aplicación busca promover el emprendimiento autónomo y fomentar la implicación activa de los alumnos en el ecosistema emprendedor del ISTG.

El desarrollo de "AppEmprende ISTG" se llevó a cabo en varias etapas:

## Revista Minerva



**Primera Etapa: Selección de herramientas y entorno de desarrollo.** Se optó por el uso de Android Studio como la plataforma de desarrollo debido a su accesibilidad y licencia libre, lo que permitió la creación de una aplicación robusta y funcional que pudiera ser implementada en los dispositivos móviles de los estudiantes sin inconvenientes.

**Segunda Etapa:** Análisis, diseño y programación. En esta fase se definieron los requerimientos funcionales de la aplicación, asegurando que cumpliera con los objetivos de la plataforma y resolviera las necesidades del usuario final. Se llevó a cabo un proceso de diseño interactivo y programación enfocado en la experiencia del usuario para asegurar que la aplicación fuera sencilla de usar, intuitiva y funcional.

**Tercera Etapa: Integración y difusión.** Uno de los aspectos clave para el éxito de "AppEmprende ISTG" fue su integración con el sistema actual de gestión académica del ISTG, permitiendo que los estudiantes pudieran acceder a la aplicación a través de sus correos institucionales y realizando reservas, promociones o consultas de sus emprendimientos de forma rápida y eficiente. Además, se implementó una estrategia de difusión a través de la Play Store para facilitar el acceso a la aplicación y asegurar su uso masivo por parte de la comunidad educativa.

En cuanto a los elementos requeridos para realizar este proyecto, se hizo uso de dispositivos móviles Android para pruebas y validaciones, así como la integración de un inicio de sesión seguro y exclusivo para los estudiantes y docentes del ISTG. Se incorporó igualmente la utilización de la nube para almacenar información de los emprendimientos y mantener la plataforma estable y accesible.

Para validar la experiencia de uso de la aplicación *AppEmprende ISTG*, se aplicó una encuesta estructurada a una muestra de 26 usuarios (20 estudiantes y 6 docentes del Instituto Superior Tecnológico Guayaquil), quienes interactuaron con la aplicación durante una semana.

La encuesta fue administrada mediante Google Forms y se dividió en tres secciones: información general, experiencia de uso (evaluada mediante una escala lineal de 1 a 5), y retroalimentación abierta. Los datos fueron analizados de forma descriptiva para obtener promedios y frecuencias de respuesta.

La meta de este proyecto es dar un paso hacia la innovación educativa y el fortalecimiento del emprendimiento estudiantil, aprovechando el poder de las tecnologías móviles para facilitar el acceso a los recursos y promover un ambiente de aprendizaje más dinámico y accesible. Esta metodología modular y adaptable permitirá realizar futuras actualizaciones y mejoras a la plataforma, respondiendo a las necesidades cambiantes de los estudiantes y del ecosistema emprendedor.

El proyecto también se requiere un análisis para la proyección (Quijije Roldán (2021) examina el valor de la formación emprendedora en los estudiantes universitarios. las generaciones más jóvenes han adoptado rápidamente la tecnología móvil, creando un entorno educativo ideal para el uso de aplicaciones móviles en el aprendizaje y emprendimiento autónomo. Esto demuestra que el uso de aplicaciones no solo mejora la interacción con el conocimiento, sino también la accesibilidad a recursos valiosos de manera flexible y ubicua.

## Resultados

### Revista Minerva



Se aplicó una encuesta a **26 participantes** del Instituto Superior Tecnológico Guayaquil, de los cuales el **76.9%** fueron estudiantes (n=20) y el **23.1%** docentes (n=6). El objetivo fue evaluar la experiencia de uso de la aplicación móvil **AppEmprende ISTG**, desarrollada para facilitar el registro, gestión y exploración de emprendimientos dentro de la comunidad educativa.

Entre los principales hallazgos se destacan los siguientes:

### 1. Acceso y uso de la aplicación

Del total de encuestados:

- El **69.2%** indicó haber utilizado la aplicación.
- El **30.8%** manifestó no haberla usado, lo que sugiere una oportunidad para fortalecer su difusión y capacitación.

Respecto a la **modalidad de ingreso**:

- El **72.2%** accedió a través de su **cuenta institucional**, modalidad que permite utilizar todas las funciones disponibles.
- El **27.8%** lo hizo mediante el **modo invitado**, valorado por su practicidad, aunque con acceso limitado a ciertas funcionalidades.

### 2. Funcionalidades utilizadas

Los usuarios que interactuaron con la app identificaron las siguientes funcionalidades como las más utilizadas:

#### Revista Minerva



Funcionalidad	Porcentaje	Nº de usuarios estimado
Registro de emprendimientos	61.1%	11
Exploración de otros proyectos	22.2%	4
Filtro por categoría	11.1%	2
Sugerencias y comentarios	5.6%	1

El **registro de emprendimientos** fue la funcionalidad principal, lo que confirma que la app cumple su propósito institucional de fomentar la visibilidad de proyectos estudiantiles.

### 3. Evaluación de la experiencia de usuario

Los participantes valoraron distintos aspectos del funcionamiento de la app utilizando una escala de 1 a 5, donde 5 representa el nivel más alto de satisfacción.

#### a. Facilidad de uso

Calificación	Porcentaje
5	66.7%
4	22.2%
3	5.6%
2	5.6%

El 88.9% otorgó calificaciones de 4 o 5, lo que indica que la mayoría considera que la plataforma es intuitiva y accesible.

#### b. Velocidad de respuesta

Calificación	Porcentaje
5	66.7%
4	22.2%
2	11.1%



*El 88.9% percibe la velocidad de la app como adecuada, aunque un pequeño porcentaje evidenció lentitud en ciertos dispositivos.*

#### c. Diseño y apariencia

Calificación	porcentaje
5	66.7%
4	27.8%
2	5.6%

*El 94.5% calificó positivamente el diseño visual, destacando su simplicidad, estética y organización.*

#### d. Utilidad para registrar y buscar emprendimientos

Calificación	porcentaje
5	72.2%
4	22.2%
2	5.6%

*El 94.4% de los usuarios considera que la aplicación es útil para cumplir su propósito de promover y gestionar emprendimientos.*

- A través del formulario de comentarios, los participantes realizaron diversas sugerencias de mejora, entre ellas: habilitar edición de publicaciones, integrar redes sociales, y agregar soporte en línea. Estas observaciones serán consideradas para futuras actualizaciones de la plataforma.

Las siguientes tablas resumen la información recopilada sobre el perfil de los participantes, el uso de la aplicación *AppEmprende ISTG*, las funcionalidades utilizadas y la evaluación de la experiencia de usuario. Estos datos permiten analizar la percepción general del sistema, identificar fortalezas y detectar áreas de mejora para futuras versiones de la plataforma.



**Tabla 1. Rol de los participantes en el ISTG**

Rol	Frecuencia	Porcentaje
<b>Estudiantes</b>	20	76.9%
<b>Docentes</b>	6	23.1%
<b>Total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

**Tabla 2. Uso de la aplicación App Emprende ISTG**

¿Ha utilizado la aplicación?	Frecuencia	Porcentaje
<b>Sí</b>	18	69.2%
<b>No</b>	8	30.8%
<b>total</b>	<b>26</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

**Tabla 3. Modalidad de ingreso a la aplicación**

Modalidad de ingreso	Frecuencia	Porcentaje
<b>Cuenta institucional</b>	13	72.2%
<b>Modo invitado</b>	5	27.8%
<b>total</b>	<b>18*</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

\*Nota. Solo se consideran los 18 usuarios que utilizaron la aplicación.

**Tabla 4. Funcionalidades utilizadas en la aplicación**



Funcionalidad	Frecuencia	Porcentaje
Registro de emprendimientos	11	61.1%
Exploración de otros emprendimientos	4	22.2%
Filtro por categoría	2	11.1%
Sugerencias y comentarios	1	5.6%
<b>Total</b>	<b>18*</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

\*Nota. Solo se consideran usuarios que usaron la aplicación.

**Tabla 5. Evaluación de la experiencia de usuario: Facilidad de uso**

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
5 (Excelente)	12	66.7%
4	4	22.2%
3	1	5.6%
2	1	5.6%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

**Tabla 6. Evaluación de la experiencia de usuario: Velocidad de respuesta**

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
5 (Excelente)	12	66.7%
4	4	22.2%
2	2	11.1%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>



**Tabla 7. Evaluación de la experiencia de usuario: Diseño y apariencia**

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
5 (Excelente)	12	66.7%
4	5	27.8%
2	1	5.6%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

**Tabla 8. Utilidad de la app para registrar y buscar emprendimientos**

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
5 (Excelente)	13	72.2%
4	4	22.2%
2	1	5.6%
<b>Total</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

*Fuente: Elaboración propia (2025)*

Los resultados de esta evaluación demuestran que **AppEmprende ISTG** es una herramienta bien recibida por sus usuarios, con una **alta aceptación en términos de usabilidad, funcionalidad y utilidad**. Las valoraciones positivas predominan en todos los ítems evaluados, especialmente en facilidad de uso, diseño y utilidad funcional.

Asimismo, se identifican **oportunidades de mejora** en aspectos como el rendimiento en algunos dispositivos y la incorporación de nuevas funciones sugeridas por los usuarios, como la posibilidad de **editar publicaciones, integrar redes sociales y guardar emprendimientos favoritos** desde el modo invitado.

Estos hallazgos respaldan la continuidad y evolución de la plataforma como **estrategia institucional para fortalecer el ecosistema de emprendimiento estudiantil**.

Se ha dispuesto un enlace de acceso en modo solo lectura al archivo Excel que contiene los resultados de la encuesta realizada, con el fin de facilitar su consulta:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1chzFnE2bdqvC20T1EgTBdAJljZoeh2wA1-nG5HleGMM/edit?usp=sharing>

### Discusión

La creación de una plataforma digital destinada a la promoción, gestión y búsqueda de emprendimientos estudiantiles.

Uno de los aspectos clave en esta investigación es la aplicación de la metodología ágil Kanban, la cual permitió una adaptabilidad constante durante el desarrollo de la aplicación. Esta metodología proporciona flexibilidad para ajustar las funcionalidades de la plataforma según los requerimientos de los usuarios. La mejora continua garantizan que AppEmprende ISTG se mantenga relevante y efectiva en su propósito de apoyar a los estudiantes emprendedores (Bravo Bravo, Bravo Bravo, Preciado y Mendoza (2021) Esto trata sobre cómo una adecuada organización para iniciar un negocio se conecta con el deseo de emprender en estudiantes de educación superior.

Otro punto a destacar es la accesibilidad de la aplicación. En la encuesta que se realizó el 89% de los encuestados (16 de 18 personas) indicó que la plataforma es fácil de usar.

Las respuestas cualitativas destacan aspectos como la simplicidad en el registro de emprendimientos y la claridad en el diseño. La posibilidad de ingresar mediante una cuenta institucional o en modo invitado facilita su uso tanto para estudiantes registrados como para interesados externos, ampliando el impacto de la herramienta. Además, la implementación de un



sistema de aprobación administrado por un moderador asegura la autenticidad y calidad de los negocios publicados, lo que contribuye a la confianza dentro de la comunidad educativa.

El desarrollo de la aplicación *AppEmprende ISTG* fue posible gracias al trabajo conjunto entre docentes y estudiantes del semillero de aplicaciones móviles. A lo largo del proceso, se realizaron sesiones colaborativas para el diseño de interfaces, implementación de funcionalidades y validación con usuarios. Las siguientes imágenes documentan parte de este trabajo participativo.

### Conclusiones

La aplicación AppEmprende ISTG es una herramienta que facilita a los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Guayaquil la promoción y gestión de sus negocios dentro de la comunidad educativa. Gracias a esta plataforma, los emprendedores pueden dar a conocer sus productos y servicios de manera más sencilla, organizada y accesible.

Para que la aplicación sea realmente útil, (Lee y Chang (2021) se encontró que las aplicaciones móviles tienen un impacto positivo en las intenciones emprendedoras de los estudiantes es importante que tenga un diseño fácil de usar y que funcione bien en distintos dispositivos. Además, el material debe ser comprensible y cautivador para que los usuarios localicen de manera ágil la información que requieren. Promover la aplicación a través de redes sociales y otros medios ayudará a que más personas la conozcan y aprovechen sus beneficios.

También sería recomendable incluir funciones como notificaciones, un espacio para que los usuarios dejen opiniones sobre los emprendimientos y un sistema de ayuda para resolver dudas. De esta manera, AppEmprende ISTG no solo será una herramienta de apoyo para los emprendedores, sino que también contribuirá al crecimiento y fortalecimiento del espíritu

### Referencias

Araiza-Vazquez, M. J., Figueroa-Garza, F. G., & Pedraza-Sanchez, E. Y. (2023). Estimación del rendimiento de los estudiantes en una experiencia de aprendizaje móvil. *Formación universitaria*, 16(1), 33-44.

- Balanyà Rebollo, J., & Minelli de Oliveira, J. (2022). Elementos didácticos del aprendizaje móvil: condiciones en que el uso de la tecnología puede apoyar los procesos de aprendizaje. *Edutec: revista electrónica de tecnología educativa*.
- Bravo Bravo, I. F., Bravo Bravo, M. X., Preciado, J. D., & Mendoza, M. (2021). Educación para el emprendimiento y la intención de emprender. *Revista Economía y Política*, 33, 1-16.
- Castillo, N. F. C., Palma, M. E. M., & Rodriguez, R. R. S. (2023). PERSPECTIVAS DE LA ADOPCIÓN DE LA TECNOLOGÍA MÓVIL EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA PERUANA. *REVISTA CIENTIFICA EPISTEMIA*, 7(1), 53-68.
- Filippi, J. L., Lafuente, G., & Bertone, R. (2016). Aplicación móvil como instrumento de difusión. *Multiciencias*, 16(3), 336-344.
- Flores Oré, B. R. (2023). Emprendimiento digital en estudiantes de educación superior. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*
- García, S., & López, E. (2023). "Impacto de las aplicaciones móviles en el emprendimiento: Estudio de caso en emprendedores latinoamericanos." *Revista de Innovación y Emprendimiento*.
- Lee, M., & Chang, H. (2021). The impact of mobile applications on student entrepreneurial intentions.
- Pereira, V. C. (2022). NOTAS SOBRE APPBOOKS DA STORYMAX: UM ESTUDO DE CASO NA LITERATURA DIGITAL INFANTIL BRASILEIRA. *Scripta Uniandrade*, 20(3), 21-42.
- Quijije Roldán, J. T. (2021). El emprendimiento universitario [Entrepreneurship academic]. Universidad Técnica de Manabí, Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela de Medicina.