

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”



**CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN DE CONCIENTIZACIÓN QUE
AYUDE AL CONOCIMIENTO EN LA CONSTRUCCIÓN DE
VIVIENDAS AL BORDE DE LOS RÍOS EN EL DISTRITO DE
LURIGANCHO**

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual
Multimedia

Autor:

MIGUEL ANGELLO CESPEDES LULLI

(0009-0000-2088-5828)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing
Digital

Autor:

MARIANA BARRERA GONZALES

(0009-0006-6055-0444)

Asesor

LENY AMELIA PERCCA TREJO

(0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú

2024

PAPER NAME

**CONSTRUYESEGURO - T_INVEST-MARIA
NA BARRERA GONZALES.docx**

AUTHOR

-

WORD COUNT

5888 Words

CHARACTER COUNT

35170 Characters

PAGE COUNT

28 Pages

FILE SIZE

270.5KB

SUBMISSION DATE

Jun 9, 2024 11:40 PM GMT-5

REPORT DATE

Jun 9, 2024 11:40 PM GMT-5

● 21% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 19% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 11% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Resumen del Trabajo de Investigación

El objetivo general del proyecto es crear una aplicación de concientización destinada a mejorar el conocimiento en la construcción de viviendas en zonas ribereñas del distrito de San Juan de Lurigancho. Por otro lado, con el objetivo de proponer una solución innovadora para nuestra problemática se ha empleado la metodología Toulouse Thinking, que de manera creativa, flexible, ágil y colaborativa, permite recopilar la información necesaria. Este procedimiento consta de las siguientes etapas: Investigar, Idear, Desarrollar, Transferir.

Los beneficiarios directos de la aplicación de concientización sobre la construcción de viviendas en lugares de alto riesgo son niños de nivel socioeconómico C - D de 6 a 11 años de edad que buscan sentirse motivados a tomar acción para en el futuro poder construir sus viviendas en un lugar seguro sin poner en riesgo su vida y la de sus seres queridos.

Como resultado se ha logrado cumplir de manera satisfactoria con el desafío de innovación al abordar la problemática del riesgo asociado a la construcción de viviendas en zonas de peligro, especialmente en áreas cercanas a ríos, en el distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. Este logro se ha alcanzado a través de la creación de la aplicación de concientización "Construir a Salvo", diseñada para educar a niños de entre 6 y 11 años sobre los riesgos de habitar en áreas de alto riesgo.

Palabras claves: Aplicativo digital, concientización, borde de los ríos, construcción de viviendas.

TABLA DE CONTENIDO

1.	Contextualización del problema.....	5
2.	Justificación.....	6
	2.1. Justificación social	6
	2.2. Justificación práctica.....	7
	2.3. Justificación metódica.....	8
3.	Reto de Innovación.....	9
	3.1. Pregunta general.....	9
	3.2. Preguntas específicas	9
	3.3. Objetivos generales	10
	3.4. Objetivos específicos	10
4.	Sustento teórico.....	10
	4.1. Estudios previos.....	10
	4.2. Marco teórico.....	14
	4.2.1. Creación de un aplicativo de concientización.....	14
	4.2.2. Conceptualización de un aplicativo de concientización.....	14
	4.2.3 Características de un aplicativo de concientización.....	14
	4.2.4 Contenido de un aplicativo de concientización.....	15
	4.2.5 Importancia de crear un aplicativo de concientización.....	17
5.	Beneficiarios.....	17
	5.1. Directos.....	17
	5.2. Indirectos.....	17
	5.2.1. Arquetipos de cliente	18
	5.3. Cantidad de beneficiarios	19
6.	Propuesta de valor.....	20
	6.1 Segmento de clientes.....	20
	6.2 Canales.....	20
	6.3 Relación con los clientes.....	20
	6.4 Actividades clave.....	20
	6.5 Recursos clave.....	21

6.6 Aliados clave.....	21
6.7 Fuentes de ingreso.....	21
6.8 Presupuesto.....	22
7. Resultados.....	23
8. Conclusiones.....	24
9. Bibliografía.....	24

1. Contextualización del Problema

En la actualidad, debido a dificultades económicas, muchas familias en nuestro país se ven obligadas a edificar sus hogares cerca o incluso dentro de los lechos de los ríos. Esta situación expone estas construcciones a un riesgo constante de inundación cada vez que las lluvias en la región montañosa aumentan. Este problema afecta particularmente a quienes residen en áreas adyacentes al río Rímac, que atraviesa diversos distritos como Ate, Chaclacayo, Lurigancho-Chosica, el Cercado de Lima y el propio Rímac. Asimismo, hay viviendas en situación similar en San Martín de Porres, Los Olivos, Puente Piedra, Comas, Carabaylo, Pachacámac y Cieneguilla, expuestas a posibles desbordamientos de los ríos Chillón y Lurín. (ElPeruano.pe, 2023)

Según Mario Casaretto, gerente de Gestión de Riesgo de Desastre de la Municipalidad Metropolitana de Lima, en conjunto, más de 1,100 hogares ubicados en las tres cuencas se enfrentan a una situación de peligro inminente ante la posibilidad de desbordamientos. Por ende, es imperativo acelerar las labores de limpieza y prevención para mitigar esta amenaza. (Rpp.pe, 2023)

En consecuencia, las autoridades de gobierno deben tomar acción para mitigar los daños que podrían ocurrir ante la llegada de lluvias, Fenómeno El Niño y activación de quebradas, ya que en muchos casos, familias enteras construyen sus viviendas en lugares poco accesibles o espacios de alto riesgo como construcciones al borde de los ríos o en plena quebrada, arriesgando su vida y la de sus seres queridos.

A partir de todo lo redactado anteriormente y partiendo de las carreras Comunicación Audiovisual Multimedia, Arquitectura, Dirección y Diseño Gráfico, Publicidad y Marketing Digital, se plantea la creación de un aplicativo que ayude a conocer los riesgos de construir viviendas en lugares de alto riesgo como construir al pie del río, también conocerán espacios

y lugares seguros para la construcción de sus viviendas, de igual modo los lugares de alto riesgo donde no podrán construir, finalmente podrán conocer de una manera lúdica historias verdaderas de familias afectadas por desbordes de ríos, por otro lado, los usuarios de manera lúdica podrán crear viviendas, edificios, campos para cultivos en distintos espacios buscando puedan haber creado ciencia sobre la problemática y construyan sus viviendas en lugares seguros y sin ningún tipo de riesgo.

Finalmente se concluye que el factor económico, el desconocimiento y la falta de educación son factores que son evidentes ante la problemática, el gobierno y las municipalidades deben tomar acción para educar y concientizar a la población ante los daños que podrían ocurrir ante eventuales lluvias, huaicos o desastres naturales.

2. Justificación

Esta investigación se concentra en abordar un problema actual que impacta a un segmento de la población de Lima y que no está recibiendo la atención requerida.

Para ello se busca desarrollar una app que ayude a concientizar a dicha población de los riesgos de realizar construcciones al borde de los ríos.

2.1 Justificación social

En los últimos años, han proliferado episodios meteorológicos y climáticos con consecuencias muy graves en el distrito de Lurigancho en la ciudad de Lima, sobretodo por viviendas que están construidas cerca al río Rímac o cerca a quebradas como la de Canto Grande, pero a pesar de las consecuencia que se ven cada año, la población mayor se niega a formar parte del cambio, se rehúsan por lo menos a intentarlo.

A pesar del aumento en el caudal del río Mantaro, que está erosionando la zona ribereña, los residentes que construyeron sus viviendas rústicas en la zona de Chanchaspampa en el distrito de Tres de Diciembre se resisten a abandonar sus hogares.(diariocorreo.pe, 2019)

Por esa razón, se ha decidido enfocar la investigación en los niños y jóvenes de dicho distrito, pues se considera que es el grupo de personas más vulnerable a desastres naturales por las constantes lluvias, activación de quebradas, pero a la vez personas más abiertas a intentar un cambio a corto o mediano plazo, por lo tanto, se buscamos concientizarlos desde pequeños y así poder lograr un cambio positivo para el futuro.

Los niños y jóvenes se verán beneficiados al recibir una propuesta creativa que ayude a concientizar a la población desde pequeños de manera entretenida e innovadora.

Se verán beneficiados al recibir una propuesta creativa que implica la creación de una aplicación diseñada para concientizar a la población, especialmente a los niños, de una manera entretenida, innovadora y dinámica. Esta experiencia lúdica tiene como objetivo fomentar la concienciación sobre el riesgo desde una edad temprana.

2.2. Justificación práctica

El incremento urbano informal en nuestra ciudad, no solo genera condiciones de vida indignas para miles de familias peruanas, sino que crea además ciudades caóticas, desordenadas e ineficientes, que afectan la salud, seguridad y productividad de toda la población. Contar con un lugar digno para vivir es indispensable para nuestro desarrollo como personas y así poder integrarnos a la sociedad respetando normas y reglas; sin embargo, a pesar de su importancia, la población y el estado peruano no toman en cuenta la importancia necesaria para abordar el tema, lo que termina afectando de manera negativa muchas familias y muchas de nuestras vidas de manera directa o indirecta. Las afectaciones más frecuentes son la pérdida de viviendas, campos de cultivos, negocios, animales, y en casos más extremos, pérdida de vidas humanas.

Esta investigación se lleva a cabo debido a la necesidad de brindar ayuda y a reducir las pérdidas de vida de muchas familias de la ciudad de Lima, distrito de Lurigancho, por la

construcción de viviendas en lugares de alto riesgo, específicamente viviendas construidas al borde del río, la desinformación, falta de educación y problemas económicos son muchas veces las causas de esta problemática, preocupaciones que dicha población debe de atender todos los días. La investigación ayudará a abordar el problema real del incremento urbano informal en el distrito de Lurigancho, Lima. Este fenómeno genera condiciones de vida precarias para muchas familias peruanas y contribuye a la creación de entornos urbanos caóticos e ineficientes. Al aumentar la conciencia y comprensión de los niños y jóvenes sobre los riesgos asociados a este problema, se espera mitigar sus impactos negativos, incluyendo la pérdida de viviendas, la inseguridad y posibles pérdidas de vidas humanas.

Maura Tanta, residente del lugar, dijo a RPP. “Lo único que nos ha dado son 40 sacos para poder llenar arena. Pero eso no nos va a proteger. Yo fui a la municipalidad y hablé, pero nos dijeron que esperemos. El ministerio de Vivienda vino y no dijo nada. Entonces nosotros estábamos en carpas, 15 días, después de eso nos dijeron que vayamos a nuestros domicilios. Tuvimos que regresar porque no tenemos a donde ir” (gestion.pe, 2024)

2.3. Justificación metodológica

Con el objetivo de proponer una solución innovadora para nuestra problemática se ha empleado la metodología Toulouse Thinking, que de manera creativa, flexible, ágil y colaborativa, permite recopilar la información necesaria. Este procedimiento consta de las siguientes etapas: Investigar, Idear, Desarrollar, Transferir.

Del mismo modo, otra herramienta importante durante el desarrollo del proyecto fue el Mapa de actores que hizo posible tener una visión completa de los actores directos e indirectos y así, realizar las conexiones que llevaron a definir las personas o instituciones involucradas en la problemática.

Por otro lado, utilizamos la encuestas por medio de google forms, y entrevistas, donde obtuvimos respuestas directas a las preguntas que abarcaban nuestra problemática de manera global y también enfocada.

También empleamos la herramienta lienzo del problema, el cual nos permite investigar, profundizar, obtener los datos relevantes y sacar conclusiones sobre la problemática abordada.

Finalmente, empleamos el cuadro de arquetipos, el cual nos permite conocer el problema visto desde distintos enfoques y realidad, el cual, nos permite conocer los dolores que experimentan cada uno de ellos, también sus miedos, y sus alivios que generaría la solución.

3. Reto de innovación

Desconocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de Lurigancho.

3.1. Pregunta general

¿De qué manera se podría solucionar el desconocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de Lurigancho.

3.2. Preguntas específicas

P1: ¿Qué recursos se necesitaría para crear una aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de San Juan de Lurigancho?

P2: ¿Qué tipo de actividades se podrían implementar en un aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de San Juan de Lurigancho?

P3: ¿Qué tan efectiva sería la creación de una aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de Juan de Lurigancho?

3.3. Objetivos generales

Crear una aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos del distrito de Lurigancho.

3.4 Objetivos específicos

O1. Determinar qué recursos se necesitaría para crear una aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de San Juan de Lurigancho.

O2. Definir los tipos de actividades que se podrían implementar en un aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de San Juan de Lurigancho?

O3. Evaluar la efectividad de la creación de una aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de Juan de Lurigancho.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Muñoz y Noreña (2021) desarrollaron la tesis: *Diseño de la App Construir: Interconexión del sector construcción a través de la tecnología (red social/laboral)*, para optar el título profesional de Ingeniero Civil, en la facultad de Ingeniería Civil Bogotá D.C, de la Universidad Piloto de Colombia.

Tuvo como objetivo desarrollar el diseño y la plataforma de la App Construir (una red social/laboral) como una iniciativa tecnológica para potenciar la conexión dentro del sector de la construcción en Colombia. La idea es fomentar una mayor interacción y colaboración entre los profesionales de la industria a través de una comunidad en línea, facilitando la oferta y demanda de productos y servicios, así como la gestión de procesos clave en la construcción de obras civiles.

Se concluye de manera satisfactoria la entrega del diseño detallado y el concepto de la App Construir. Además del documento, se proporciona un prototipo interactivo que brinda una experiencia inmersiva sobre las funcionalidades y navegación de la aplicación. También se presentan dos prototipos de software desarrollados como herramientas técnicas y mecanismos para optimizar las actividades relacionadas con la digitalización y mejorar el proceso de construcción.

Se escogió esta tesis pues se asemeja a nuestro proyecto en lo relacionado a la creación de una aplicación y una interfaz sólida para móviles, por otro lado nos interesa su propuesta tecnológica para mejorar la interconectividad.

Morales (2021) desarrolló la tesis: *Análisis del impacto de la gestión del conocimiento en la calidad de la construcción de edificios multifamiliares en la ciudad de arequipa*, para optar el grado académico de Maestro en Ciencias con mención en: gerencia en la construcción, en la facultad de Ingeniería Civil Arequipa de la Universidad Nacional de San Agustín, Perú.

El objetivo fue examinar cómo la gestión del conocimiento influye en la calidad de la construcción de edificios multifamiliares en Arequipa.

Se puede concluir que el conocimiento tiene un impacto directo en la calidad de estas construcciones. Al analizar cada dimensión de las variables, se observa que cuando una

empresa implementa alguna dimensión de la gestión del conocimiento, esto repercute positivamente en la calidad del resultado final.

Se escogió esta tesis pues nos es necesario saber sobre materiales adecuados par realizar construcciones familiares de calidad pues impacta directamente en la creación de nuestra aplicación móvil, en el apartado videojuego.

Archuby (2020) desarrolló la tesis: *Metodologías de diseño y desarrollo para la creación de juegos serios digitales*, para optar el grado académico de Magíster en Tecnología Informática Aplicada en Educación, en la facultad de informática de la Universidad Nacional de la Plata, Argentina.

El objetivo de este estudio es investigar metodologías que simplifiquen y dirijan el diseño y desarrollo de juegos serios digitales educativos.

En conclusión, se considera que la tesis ha realizado una contribución significativa a la investigación en el campo de las metodologías de diseño y desarrollo de juegos serios educativos digitales. Esto se evidencia tanto en el análisis teórico como en la propuesta y posterior evaluación de la metodología desarrollada.

Elegimos esta tesis porque proporciona puntos relevantes que nos interesan, específicamente en lo que respecta a las metodologías que guían el diseño y desarrollo de juegos serios digitales educativos. Estamos interesados en aplicar estos resultados en la creación de nuestra aplicación.

Alean y Otero (2020) desarrollaron la tesis: *Implementación de una aplicación móvil para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de los estudiantes del grado 9* para optar el Título de Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación, en centro de educación virtual de la Universidad de santander udes, Colombia.

El objetivo fue fortalecer las competencias ciudadanas mediante un aplicativo móvil para mejorar el ambiente escolar de los estudiantes de noveno grado en la Institución Educativa Dolores Garrido de González en Cereté, Córdoba.

En la conclusión de la investigación, se destaca que se ha desarrollado el aplicativo móvil, implementando todas las estrategias previamente establecidas, como planes de clase y evaluaciones para fortalecer las competencias ciudadanas. Esto cumple con el segundo de los objetivos planteados en el diseño de la investigación.

Se seleccionó esta tesis porque ofrece puntos relevantes que nos interesan, especialmente aquellos relacionados con el fortalecimiento de las competencias de los ciudadanos para mejorar el ambiente escolar a través de una aplicación.

Bohórquez y Huertas (2021) desarrollaron la investigación: *Propuesta Para La Creación De App “Reciclando El Ambiente” Implementando La Metodología Del Aprendizaje Significativo En Niños De 5 A 9 Años*, para Optar Por El Título De Especialistas En Educación Para La Sostenibilidad Ambiental, en la Dirección de Posgrados de la Universidad ECCI, Bogotá D.C. Colombia.

El objetivo es educar a niños de entre 5 y 9 años sobre formas adecuadas de reciclaje, utilizando la metodología del aprendizaje significativo y respaldándose en la creación de una aplicación móvil. Esta iniciativa tiene como objetivo promover la disposición adecuada de residuos en el conjunto residencial Parques de Castilla 1.

Como conclusión basándome en los estudios previos realizados, se puede concluir que para promover una educación ambiental responsable y sostenible, es esencial comenzar desde una edad temprana involucrando directamente a los niños en la comprensión de las causas y efectos de los malos hábitos humanos en el medio ambiente. Esto contribuye a desarrollar

una conciencia ética y socioambiental en cada individuo, lo que favorece la adopción de prácticas responsables y amigables con el entorno a lo largo del tiempo.

Se escogió esta investigación pues nos permite conocer estudios realizados sobre cómo fomentar la concientización sobre el medio ambiente por medio de una aplicación móvil para fomentar la disposición adecuada de residuos.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Creación de un aplicativo de concientización

La intención detrás de esta aplicación es generar conciencia sobre los riesgos asociados a la construcción de viviendas en áreas vulnerables, como las cercanas a ríos o en quebradas. El impulso para crear esta aplicación surge principalmente del avance de nuevas tecnologías. Se busca combinar información turística con la tecnología de Realidad Aumentada para ofrecer una experiencia más interactiva y en tiempo real sobre los destinos turísticos del país. (Salazar, 2023).

4.2.2. Conceptualización de un aplicativo de concientización.

Concientización se define como el proceso en el que las personas son motivadas y alentadas a examinar su realidad y su propia conciencia, lo que les permite adquirir una comprensión más profunda de su entorno y de sí mismos.

Una app es una aplicación de software diseñada para funcionar en dispositivos móviles, como smartphones y tabletas. El término proviene de la palabra inglesa application. Estas aplicaciones pueden servir para múltiples propósitos, ya sea para trabajo, ocio o entretenimiento, yendo desde plataformas de redes sociales hasta herramientas de productividad o juegos. (godaddy.com, 2023)

4.2.3. Características de un aplicativo de concientización

Las principales características de una aplicación de concientización es que conozcan espacios y lugares seguros para la construcción de sus viviendas, también los lugares de alto riesgo donde no podrán construir, nuestra aplicación también tiene como característica dar a conocer de una manera lúdica historias verdaderas de familias afectadas por desbordes de ríos, finalmente los usuarios de manera lúdica podrán crear viviendas, edificios, campos para cultivos en distintos espacios buscando puedan haber creado ciencia sobre la problemática y construyan sus viviendas en lugares seguros y sin ningún tipo de riesgo.

4.2.4. Contenido de un aplicativo de concientización,

Los contenidos más importantes con los que cuenta una aplicación de concientización son:

A. Talleres:

De acuerdo a Paul VanZandt, (2020) Un taller se caracteriza como una actividad que promueve la colaboración entre un conjunto de individuos mediante reuniones y ejercicios educativos. Estos talleres posibilitan que los equipos mejoren su comunicación y encuentren soluciones de forma colaborativa a los problemas, o bien involucran a un amplio grupo de personas en una experiencia educativa compartida.

De esta manera se busca llegar a los niños tomando diversas actividades como reuniones o ejercicios educativos para enfocar la problemática y así lograr un mayor impacto en ellos.

B. Videojuego:

De acuerdo al equipo de pandacinematico.com, (2020). Un videojuego es una forma interactiva de entretenimiento que se lleva a cabo utilizando dispositivos audiovisuales. Al tratarse de juegos, los videojuegos incluyen una variedad de elementos y reglas particulares, junto con una narrativa, y requieren la participación activa de uno o más jugadores.

De esta manera se busca crear conciencia por medio de historias que implican la participación activa de los niños, siendo ellos mismos los creadores de la historia.

A. Charlas:

Según Alesga de Definiciones-de.com (2024) Una charla implica el intercambio informal de palabras, ideas o emociones entre individuos, abarcando una amplia gama de temas. También puede designar una presentación corta con el propósito de informar, educar o entretener a una audiencia específica. En contraste con las conferencias convencionales, estas charlas son menos formales, promoviendo la interacción con el público mediante preguntas, respuestas o debates abiertos.

De esta forma se busca tener contacto directo con los usuarios por medio de charlas con el fin de educar e informar sobre la problemática, de igual manera nos interesa conocer de primera mano lo que piensan.

B. Videos interactivos:

Según Equipo Editorial eLearning de editorialelearning.com, (2022) Los videos interactivos son herramientas audiovisuales que posibilitan la participación del usuario, ofreciendo así un contenido más atractivo, entretenido y menos monótono.

De esta manera se busca tener una interacción con el usuario más lúdica con el usuario que en este caso serán los niños.

C. Testimonios:

Según el equipo editorial, Etecé de concepto.de, (2024) Un testimonio es una narración o declaración dada por un testigo, un sobreviviente o alguien cuya opinión es considerada confiable. La palabra "testimonio" se deriva del latín "testimonium" y proviene de "testis" ("testigo" en latín), lo que implica que es el relato de alguien que ha presenciado o experimentado algo relevante.

De esta manera se busca que los niños creen conciencia gracias a relatos de personas reales y así el impacto sea más profundo sobre la problemática.

D. Encuestas

De acuerdo a Frías, (2024) Las encuestas son herramientas utilizadas para recopilar información, compuestas por un conjunto predefinido de preguntas estandarizadas, dirigidas a una muestra representativa de la sociedad. Su propósito es obtener opiniones o percepciones de los individuos sobre un tema específico que les concierne.

De esta manera se busca tener la opinión de los niños acerca de la problemática y la aplicación de concientización, de la manera más metódica posible.

4.2.5 Importancia de crear un aplicativo de concientización

La creación de una aplicación digital busca la concientización de construcción de viviendas en lugares de alto riesgo para hacer entender sobre las amenazas ante desastres naturales, Se pueden realizar campañas de concientización pública en escuelas, a través de los medios de comunicación, así como los canales oficiales, públicos, privados, profesionales y comerciales. Los gobiernos son responsables de promover la concientización pública con respecto a las amenazas de origen natural y al riesgo en forma continua. Para crear una cultura de prevención, es preciso que haya un alto grado de participación y comprensión pública.

5. Beneficiarios

5.1. Directos

La aplicación de concientización sobre la construcción de viviendas en lugares de alto riesgo está enfocado en niños de nivel socioeconómico C - D de 6 a 11 años de edad que

buscan sentirse motivados a tomar acción para en el futuro poder construir sus viviendas en un lugar seguro sin poner en riesgo su vida y la de sus seres queridos.

5.2. Indirectos

Los beneficiarios indirectos del servicio de tratamiento interactivo son los padres de los niños a los que estamos enfocados pues de alguna manera buscarán el mejorar la calidad de vida de sus mejores hijos, si bien las personas mayores de la zona se rehúsan al cambio, estamos seguros que apoyarán las decisiones a futuro que tomen sus menores hijos, con el fin de salvaguardar sus vidas.

5.2.1. Arquetipos del cliente

Los beneficiarios de este programa son niños en edades comprendidas entre los 6 y los 11 años, que están cursando estudios en el colegio y residen en el distrito de San Juan de Lurigancho en la ciudad de Lima. Son niños que disfrutan mucho pasar el tiempo con su familia, círculo social y realizar actividades que los distraen de sus problemas emocionales. Han vivido diferentes desastres causados por la naturaleza, desborde de los ríos y quebradas, muchas veces han visto sus casas inundadas o la cosecha de sus padres perdidas, ellos creen que es importante saber escoger un lugar seguro para construir sus viviendas y compartir sus vidas. Sin embargo, no cuentan con suficiente información o recursos para poder generar un cambio. Finalmente, esperan que se les brinde mayor información y herramientas y nuevas alternativas acerca de soluciones a la problemática y así, generar un cambio en el futuro a mediano plazo.

Joel Villegas, estudiante de primaria de 9 años que vive con su familia en el distrito de San Juan de Lurigancho. Es un niño muy curioso y le encanta jugar al fútbol con sus amigos, es un estudiante diligente en la escuela y le encanta aprender cosas nuevas, presta atención a las previsiones meteorológicas y a los avisos de posibles desastres naturales como

deslizamientos de tierra. expresa sus preocupaciones y espera soluciones prácticas hacia la problemática. Tiene conocimiento básico sobre el tema de construcciones en lugares de alto riesgo, Él piensa que sería mejor mudarse pues quiere estar seguro junto a su familia y seres queridos, no le gusta verlos sufrir cada vez que ocurre un desastre natural.

Él ha vivido estos problemas, sin embargo, también es consciente que sus padres no le dan la prioridad debida a la problemática. Finalmente, de grande le gustaría vivir en una zona segura, libre de riesgos que involucren su vida y la de su familia.

Los arquetipos fueron elaborados teniendo como punto de partida toda la información recolectada de los lienzos de investigación, así como de las entrevistas y encuestas realizadas. También se tomó en cuenta el Mapa de Actores, el cual fue segmentado en tres secciones distintas.

Sección 1 - En esta sección central se encuentra el público objetivo, que son los niños de 6 a 11 años de edad. Ellos representan a aquellos dispuestos a un cambio a mediano plazo en relación con la problemática previamente establecida, que son las construcciones en zonas de alto riesgo. Además, son los principales beneficiarios de la solución propuesta.

Sección 2 - Directos: En esta sección se encuentran las personas quienes tienen un contacto más directo y forman parte del entorno social de los niños. Encontramos a los padres de familia, amigos, compañeros de escuela y maestros de las instituciones educativas.

Sección 3 - Indirectos: En esta sección se encuentran las organizaciones públicas y privadas, quienes no mantienen un contacto tan directo con el público elegido.

Se tomaron en cuenta las organizaciones privadas de ayuda hacia las personas con problemas en haber construido viviendas en zonas de alto riesgo, y a entidades públicas tales

como el Ministerio de vivienda, Ministerio de Educación, Defensa Civil. Sin embargo, no influyó mucho para el desarrollo previo de los arquetipos.

5.3. Cantidad de beneficiarios

Este proyecto está enfocado en niños de 6 a 11 años del distrito de San Juan de Lurigancho en la ciudad de Lima, aproximadamente 1000 niños seleccionados según criterios sociales e investigativos. La meta es proporcionarles una aplicación de concienciación ambiental con el fin de fomentar un cambio desde una etapa temprana.

6. Propuesta de valor

La propuesta de valor empleada para el proyecto es crear una experiencia lúdica que promueva un aprendizaje y un cambio de pensamiento de los niños afectados por los desbordes del Río Rímac.

6.1. Segmento de clientes

El proyecto se enfoca principalmente en niños de 6 a 11 años que están asistiendo a la escuela y viven en el distrito de San Juan de Lurigancho en Lima. Estos niños constituyen el segmento central y son los principales actores en la problemática que estamos abordando.

6.2. Canales

Los canales necesarios para llegar a nuestros clientes y así crear una relación son: Google play, Apple Store, YouTube, centros educativos de la zona, redes sociales como Facebook, Instagram y Tik Tok.

6.3. Relación con los clientes

Para fortalecer nuestra relación con los clientes, crearemos un canal de YouTube donde ofreceremos charlas informativas que refuercen nuestro mensaje de concienciación. Esto nos permitirá llegar de manera más directa y dinámica a nuestra audiencia, ofreciendo contenido relevante y útil que fortalezca nuestro vínculo con ellos.

6.4. Actividades clave

Para ejecutar la propuesta, es necesario tomar en cuenta las siguientes actividades claves:

En la creación de la aplicación digital, se tomará a cabo el diseño del aplicativo, el desarrollo del mock up para su desarrollo final, así como la programación la cual se enfatizará en crear una interacción lúdica para captar el interés del usuario.

En cuanto a los eventos para generar la red de contactos, se llevará a cabo la búsqueda de líderes profesionales que puedan apoyarnos en nuestra propuesta, también la creación de videojuego, talleres, charlas, encuestas y recursos que sean necesarios, también desarrollo de materiales educativos interactivos en periodos cortos, organización de talleres educativos, asesorías con expertos para garantizar la calidad de la información, coordinación logística para la implementación de programas educativos en comunidades afectadas.

6.5. Recursos clave

Para llevar a cabo la propuesta se deben tomar en cuenta dentro de Capital humano Diseñador Gráfico, Programador, Comunicador Audiovisual, Publicista; Por otra lado, dentro de recursos tecnológicos se debe tomar en cuenta computadoras, tablet para diseño, cámara de vídeo con trípode.

6.6. Aliados clave

Los aliados claves en nuestro proyecto serían: Ministerio de Educación, Ministerio de Vivienda y Construcción, Defensa Civil, Cuerpo General de Bomberos, Organizaciones sin fines de lucro, potenciales patrocinadores, voluntariados.

6.7. Fuentes de ingresos

La principal fuente de ingreso de nuestro proyecto se basa en el modelo de sostenibilidad Freemium donde se ofrece un servicio dentro de la aplicación, en dos modalidades: básica y premium. La básica cubre las principales necesidades pero tiene algunas limitaciones, normalmente gratuita y lleva publicidad. La premium ofrece ventajas e incentivos frente a la gratuita, todas funcionalidades y no tiene publicidad. tarifas para desbloquear objetos de alto rango dentro de la aplicación de concientización, ingresos por publicidad generada a través de nuestra aplicación de concientización. Además, planeamos generar ingresos a través de patrocinios de empresas interesadas en respaldar iniciativas de seguridad comunitaria, así como mediante colaboraciones con organizaciones sin fines de lucro y agencias gubernamentales.

6.8. Presupuestos

6.1 Presupuestos					
Tabla 1. <i>Inversión inicial</i>					
Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo unitario	Importe
1	Diseñador gráfico	1	UND	S/1,500.00	S/.1,500.00
2	Productor audiovisual	1	UND	S/1,500.00	S/.1,500.00
3	Programador	1	UND	S/1,500.00	S/.1,500.00
4	Publicista	1	UND	S/1,500.00	S/.1,500.00

Tabla 2. <i>Gastos mensuales</i>					
Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo unitario	Importe
1	Personal administrativo: diseñador	1	GL	S/1,500.00	S/.1,500.00
2	Personal administrativo: community manager	1	UND	S/1,200.00	S/.1,200.00
3	Personal administrativo: Programador	1	UND	S/1,500.00	S/.1,500.00
4	Personal administrativo: Administrador	1	UND	S/1,500.00	S/.1,500.00

Tabla 3. Ingresos					
Ítem	Descripción de recursos	Costo unitario	Estimado total de unidades vendidas por mes	Ingreso estimado mensual	Ingreso estimado trimestral
1	Publicidad en app	S/0.10	50,000	S/5,000.00	S/15,000.00
2	Ingreso por organizaciones sin fines de lucro	S/1,000.00	1	S/1,000.00	S/3,000.00
3	Agencias gubernamentales	S/2,000.00	1	S/2,000.00	S/6,000.00
4	Patrocinios de empresas interesadas en apoyar iniciativas de concientización al construir viviendas	S/2,000.00	1	S/2,000.00	S/6,000.00
5	Compras dentro de la app	S/2,500.00	1	S/2,500.00	S/7,500.00
			TOTAL	S/12,500.00	S/37,500.00

7. Resultados

Se ha logrado cumplir de manera satisfactoria con el desafío de innovación al abordar la problemática del riesgo asociado a la construcción de viviendas en zonas de peligro, especialmente en áreas cercanas a ríos, en el distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. Este logro se ha alcanzado a través de la creación de la aplicación de concientización "Construye seguro", diseñada para educar a niños de entre 6 y 11 años sobre los riesgos de habitar en áreas de alto riesgo. El objetivo principal es que, a mediano y largo plazo, estos niños puedan vivir en entornos seguros junto a sus familias, mejorando así su calidad de vida.

Además, se ha validado el proyecto con personas reales pertenecientes al público objetivo seleccionado, es decir, niños de entre 6 y 11 años que residan en San Juan de

Lurigancho, Lima. Esto se llevó a cabo a través de un grupo focal, donde los participantes compartieron sus dudas e inquietudes, y expresaron su opinión sobre la aplicación de concientización. En general, los comentarios fueron positivos, mostrando un gran interés en el proyecto y manifestando su disposición para compartir la información con sus familiares y amigos.

Los resultados fueron posibles gracias al taller generativo que se llevó a cabo junto a un grupo de niños del público objetivo antes señalado, donde se expuso a detalle de que trata el proyecto, se le mostró imágenes del prototipo de la aplicación, pudiendo responder diversas preguntas planteadas para recolectar datos útiles para la investigación, por otro lado, se brindó información general sobre los riesgos de construir viviendas en zonas de alto riesgo.

8. Conclusiones

Como primera conclusión se validó la implementación exitosa de los recursos para la creación de una aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de San Juan de Lurigancho, lo cual fue fundamental para la creación de una creación segura e interactiva.

Como segunda conclusión se determina satisfactoriamente los tipos de actividades que se podrían implementar en una aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de San Juan de Lurigancho.

Como tercera conclusión se puede determinar al 100% que se puede evaluar de manera satisfactoria la efectividad de la creación de una aplicación de concientización que ayude al conocimiento en la construcción de viviendas al borde de los ríos en el distrito de Juan de Lurigancho.

9. Bibliografía

Archuby (2020) *Metodologías de diseño y desarrollo para la creación de juegos serios digitales*: <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/111123>

Alean y Otero (2020) *Implementación de una aplicación móvil para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de los estudiantes del grado 9*: <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/7f762f9b-f94a-4c92-8dd4-68381525880d>

Bohórquez y Huertas (2021) *Propuesta Para La Creación De App “Reciclando El Ambiente” Implementando La Metodología Del Aprendizaje Significativo En Niños De 5 A 9 Años*: <https://repositorio.ecci.edu.co/handle/001/1038>

Chalco y Cullanco (2020) *Determinación de zonas vulnerables a inundaciones en el tramo Puente Huachipa-La Atarjea del Río Rímac, distrito Lurigancho-Chosica para la mitigación de desastres*: <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/8a910c0e-93cf-4bb2-8c02-61566a0fcd78>

Cconislla (2022) *Identificación de zonas vulnerables a desbordes e inundaciones y propuesta de reforzamiento en el río Mala, tramo carretera Panamericana Sur y acceso San Antonio de Padua*: <https://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/7268>

Concepto.de (2024) *¿Qué es un testimonio?*: <https://concepto.de/testimonio/>

Capitalismo Consciente (2022) *Charlas de motivación: definición, propósito y errores a evitar:*

<https://capitalismoconsciente.es/blog/charlas-de-motivacion-definicion-proposito-y-errores/>

Definiciones-de.com (2024) *Definición de charla:*

https://definicion.de/charla/#google_vignette

Diariocorreo.pe (2019) *Pobladores se niegan a abandonar sus casas pese a que el río se va acercando:*

<https://diariocorreo.pe/edicion/huancayo/pobladores-se-niegan-abandonar-sus-casas-pese-que-el-rio-se-va-acercando-871091/>

Editorialelearning.com (2022) *¿Qué es un video interactivo?:*

<https://editorialelearning.com/blog/que-es-un-video-interactivo/>

ElPeruano.pe (2023) *1,200 viviendas en riesgo por caudal de ríos en Lima:*

<https://www.elperuano.pe/noticia/204954-1200-viviendas-en-riesgo-por-caudal-de-rios-en-lima>

Frías (2024) *¿Qué es una encuesta?:* <https://concepto.de/encuesta/>

Godaddy.com (2023) *¿Qué es una app? Guía completa sobre aplicaciones móviles:*

<https://www.godaddy.com/resources/es/tecnologia/que-es-una-app-y-para-que-se-utiliza>

Galiana (2023) *¿Qué son los esports y cuáles son sus modelos de negocio emergentes?* :

<https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/>

Muñoz y Noreña (2021) *Diseño de la APP construir: Interconexión del sector construcción a través de la tecnología (red social - laboral):*

<https://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/9960?show=full>

Morales (2021) *Análisis del impacto de la gestión del conocimiento en la calidad de la construcción de edificios multifamiliares en la ciudad de Arequipa:*

<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/a57f98dc-0600-48ec-8a15-d12ea5ab8be4>

Martin (2022) *Las redes sociales más utilizadas, cifras y estadísticas: ¿Qué son las redes sociales?:*

<https://www.iebschool.com/blog/medios-sociales-mas-utilizadas-redes-sociales/>

Ormeño (2023) *Diseño de defensas ribereñas para el encauzamiento y mitigación de los desastres en la quebrada Malanche ubicado en el distrito de Punta Hermosa provincia*

y departamento de Lima: <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/13289>

Paul VanZandt (2020) *¿Qué es un taller? Definición, ejercicio y buenas prácticas:*

<https://ideascale.com/es/blogs/definicion-de-taller/>

Perez Rojas (2023) *Talleres de concientización para desarrollar actitudes ambientales en niños de educación primaria-Chiclayo -2021:*
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/5918>

Redacción Gestión (2024) *El Niño: Vecinos de Lurigancho-Chosica piden obras de prevención ante deslizamientos:*
<https://gestion.pe/peru/el-nino-en-lurigancho-chosica-vecinos-piden-obras-de-prevencion-ante-deslizamientos-fen-indeci-coer-noticia/>

RedacciónRPP (2023) *Mario Casaretto: Unas 1 200 viviendas precarias están en riesgo por invasión de cauces de ríos en Lima:*
<https://rpp.pe/peru/actualidad/mario-casaretto-unas-1-200-viviendas-precarias-estan-en-riesgo-o-por-invasion-de-cauces-de-rios-en-lima-noticia-1466123>

Smart (2023) *¿Qué es un taller y por qué debería organizar uno?*
<https://www.sessionlab.com/es/blog/que-es-un-taller/>

Velarde (2020) *Identificación e implementación de medidas de protección y prevención de inundaciones en tramos de los ríos Santa Eulalia y Rímac:*
<https://repositorio.lamolina.edu.pe/handle/20.500.12996/4711>

Nuñez (2019) *Aplicación de geosintéticos en la prevención de riesgo de inundación fluvial, por desborde del Río Chillón en la Urbanización la Rinconada – Carabayllo – Lima:*
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/53744>

