ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

CREACIÓN DE MURALES INTERACTIVOS QUE AYUDEN A DISMINUIR LA INSEGURIDAD CIUDADANA EN LOS VISITANTES QUE TRANSITAN EN LA ALAMEDA 28 DE JULIO DEL CENTRO DE LIMA

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico.

Autor:

JERRY MITCHELL, GUTIERREZ SULCA

https://orcid.org/0009-0008-8740-9533

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

Autor:

GIANCARLO STEPHEN FELIPE, ANTICONA ESPINO

https://orcid.org/0009-0009-7268-6113

Asesor

LENY AMELIA PERCCA TREJO

https://orcid.org/0000-1111-0000-1111

Lima - Perú

2025

GUITIERREZ SULCA JERRY MITCHELL 0009-0008-8740-9533 - ANTICONA ESPINO GIANCARLO STEPHEN FELIPE 0009-0009...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:471397008

Submission Date
Jul 2, 2025, 6:28 PM GMT-5

Download Date
Jul 2, 2025, 6:55 PM GMT-5

File Name
GUITIERREZ SULCA JERRY MITCHELL 0009-0008-8740-9533 - ANTICONA ESPINO GIANCARLO STEP....docx

File Size
9.6 MB

41 Pages

6,998 Words

43,596 Characters

19% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

17% Internet sources
3% Publications
8% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Resumen del Trabajo de Investigación

El presente informe expone cómo mejorar la percepción de seguridad ciudadana en los visitantes que transitan por la Alameda 28 de Julio del Centro de Lima. El objetivo principal fue proponer una solución creativa e inclusiva que ayude a reducir la sensación de inseguridad a través del diseño de un mural interactivo llamado “El Mural Centinela”. Esta propuesta busca integrar arte, seguridad, tecnología y participación ciudadana, generando un impacto positivo en el entorno urbano.

Para alcanzar este objetivo, se empleó la metodología Toulouse Thinking, acompañada de herramientas como entrevistas, encuestas, mapa de actores, insights, talleres co-creativos, etc. Estas acciones permitieron una validación directa con usuarios reales y actores vinculados al contexto urbano de la Alameda. La información obtenida sirvió para identificar los dolores, necesidades y aspiraciones de diferentes perfiles ciudadanos, permitiendo diseñar una solución funcional, visualmente atractiva y con propósito social.

Entre los principales beneficiarios se encuentran estudiantes, vecinos, trabajadores y transeúntes de la zona que buscan un espacio público más seguro y acogedor. El mural, equipado con luces, un código QR informativo y un botón SOS, no solo mejora la estética del lugar, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y la apropiación ciudadana del espacio.

Los resultados evidencian una alta aceptación del prototipo, con más de 80% de participantes manifestando sentirse más seguros ante la implementación de la propuesta. Se concluye que esta solución es viable técnica, económica y socialmente, con posibilidades de replicarse en otras zonas vulnerables de la ciudad.

Palabras clave: seguridad ciudadana, mural, espacio público, percepción urbana, innovación social.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación

1. Contextualización del problema……..6
2. Justificación…….....8
   2.1 Justificación Social……....8
   2.2 Justificación Práctica……..……....9
   2.3 Justificación Metodológica…….……....9
3. Reto de Innovación…….10
   3.1 Pregunta general……11
   3.2 Preguntas específicas…….11
   3.3 Objetivo general……...…….11
   3.4 Objetivos específicos…….12
4. Sustento teórico……..….12
   4.1 Estudios previos…….……12
   4.2 Marco teórico…….....17
   4.2.1 Creación de Murales Interactivos……...17
   4.2.2 Conceptualización de Murales Interactivos……....17
   4.2.3 Características de Murales Interactivos……..17
   4.3 Tipos de Murales Interactivos……...18
   4.3.1 Difusión de Murales Interactivos por redes sociales……..19
   4.3.2 Importancia de la creación de Murales Interactivos……...20
5. Beneficiarios……20
   5.1 Directos……..20
   5.2 Indirectos……...21
   5.3 Mapa de actores…….21
   5.4 Arquetipos del cliente……22
   5.5 Cantidad de beneficiarios……..23
6. Modelo de negocio……..……23
   6.1 Reto……..
   6.2 Propuesta de valor……13

6.3 Segmento de clientes……14
6.4 Canales……..……15
6.5 Relación con los clientes……..16
6.6 Actividades clave…….17
6.7 Recursos clave…….18
6.8 Aliados clave……19
6.9 Fuentes de ingreso……20
6.11 Impacto……..…….……..21
6.11 Presupuestos……...22
7. Resultados…….….23
8. Conclusiones…….….25
9. Bibliografía…….……...27
10. Anexos……...29

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. ***Producción de Mural*** ……...30

Tabla 2. ***Tecnología interactiva***……..31

Tabla 2. ***Instalación y permisos*** …….32

Tabla 2. ***Marketing y Gestión***…….33

Contextualización del Problema

La inseguridad ciudadana es un fenómeno global que afecta la calidad de vida en las ciudades, impactando directamente en el uso y disfrute de los espacios públicos. Según ONU-Hábitat (2022), este problema reduce la vitalidad social y económica urbana, deteriorando la percepción de bienestar de sus habitantes. Factores como la falta de vigilancia, una iluminación deficiente, zonas abandonadas y la violencia callejera generan un sentimiento generalizado de miedo en quienes transitan por estos espacios.

En América Latina, la inseguridad en entornos urbanos es una de las problemáticas más frecuentes. En el caso del Perú, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022), 8 de cada 10 ciudadanos de 15 años a más manifestaron sentirse inseguros al recorrer las calles de su ciudad, lo que limita su movilidad y altera sus rutinas cotidianas.

Es por ello que la inseguridad en el Perú se ha convertido en un aspecto alarmante, pues ha afectado la vida de los ciudadanos y perjudicado la economía del país. Desde un robo común hasta la extorsión y el crimen organizado, la delincuencia implica una sensación generalizada de miedo que afecta a las empresas y, por tanto, a las inversiones. Entre mayo y octubre de 2024, los robos a negocios aumentaron en un 320 % respecto al mismo periodo de 2022. Asimismo, las denuncias por secuestro y extorsión crecieron un 50 %, y en Lima y Callao se concentraron cerca del 40 % de los casos de extorsión a nivel nacional, con más de 11 500 denuncias registradas en los primeros meses de 2024 (El Comercio, 2024; Observatorio del Crimen y Violencia, 2024).

De acuerdo al Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) Cercado de Lima es el segundo distrito de Lima Metropolitana con mayor “índice de comisión de delito”, puesto que solo se halla después de San Juan de Lurigancho. (INEI, 2023). (Bibiana, 2023).

Entre los años 2011 y 2023, la percepción de inseguridad ciudadana en el país se ha mantenido elevada, con una proporción cercana a nueve de cada diez peruanos que se sienten inseguros. Además, los casos de personas afectadas por delitos crecieron considerablemente en los últimos años, mostrando un repunte importante entre 2021 y 2023. (Centro Nacional de Planeamiento Estratégico, [CEPLAN] 2023). En 2023, más de 3 millones de ciudadanos peruanos fueron víctimas de robos, alcanzando niveles similares a los registrados en 2017, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (Silva, 2024).

En el caso específico del Centro Histórico de Lima, la Alameda 28 de Julio , un espacio emblemático que conecta importantes puntos de la ciudad y acoge a una diversidad de transeúntes, comerciantes, estudiantes y turistas, se ha visto afectada por la creciente percepción de inseguridad. Este corredor urbano, a pesar de su valor histórico y cultural, enfrenta problemas relacionados con asaltos, hurtos al paso, acoso callejero y desorden social, lo que ha disminuido su atractivo como espacio público y ha limitado su uso seguro, especialmente durante horarios nocturnos y en zonas menos vigiladas.

Frente a este contexto, resulta necesario investigar y proponer estrategias de diseño y gestión urbana que promuevan la seguridad en este tipo de espacios, permitiendo recuperar su funcionalidad, valor social y cultural, y mejorar la experiencia de quienes transitan por ellos.

A partir de todo lo redactado anteriormente y partiendo de las carreras de Dirección y Diseño Gráfico, Arquitectura de Interiores, Dirección y Diseño Publicitario y Comunicación Audiovisual Multimedia, se propone dar solución al problema con la creación de murales interactivos que serán elaborados en material de concreto por un equipo interdisciplinario para implementar los elementos tecnológicos que contiene y artistas urbanos quienes pintarán los murales con diferentes diseños culturales que contengan una cámara 360 para vigilancia las 24 horas en lugares estratégicos dentro de los murales, un botón de emergencia que pueda

ser usado en casos de inseguridad y un código QR que llevará a una interfaz interactiva que contendrá información sobre la Alameda 28 de Julio, hechos importantes sucedidos, eventos y/o festivales y contactos de emergencia.

Finalmente se concluye que nuestros murales interactivos no solo disminuirán la inseguridad ciudadana dentro de la Alameda 28 de Julio, sino también crearán un mayor sentido de pertenencia para que los visitantes deseen volver a frecuentar el lugar. Añadiendo que de esta forma, cada 28 de Julio, los murales serán renovados en cuanto al diseño, para una mayor captación de atención del público y llegar a ellos emocionalmente.

2. Justificación

La investigación tiene como objetivo abordar la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del Centro de Lima, sustentada por evidencia empírica que demuestra la sensación de vulnerabilidad en los visitantes por falta de serenazgos e iluminación dentro del espacio, en especial dentro de los horarios nocturnos.

2.1 Justificación social

Este proyecto beneficiará directamente a los residentes, trabajadores de oficina, estudiantes y visitantes que transitan a diario por la Alameda 28 de Julio, quienes actualmente enfrentan situaciones de inseguridad y abandono del espacio público. Mejorar las condiciones de seguridad permitirá revitalizar la zona, promoviendo su uso como un lugar de encuentro, integración social y desarrollo cultural. Como indica Otiniano y Vásquez (2022), los espacios públicos seguros son esenciales para fortalecer las relaciones sociales y garantizar la convivencia pacífica en contextos urbanos.

La solución propuesta es la creación de un mural interactivo iluminado y acompañado de recursos como un botón de emergencia, una cámara de seguridad y un código QR informativo. Este mural no solo embellece el espacio, sino que también promueve la seguridad, el sentido de pertenencia y la conexión cultural entre los visitantes.

2.2 Justificación práctica

La presente investigación busca contribuir a la reducción del índice de inseguridad ciudadana en la Alameda 28 de Julio, un espacio público de relevancia histórica y funcional en el contexto urbano. Según Ipos (2025) la ciudadanía no se siente protegida por las instituciones que deben luchar por el crimen y la señalan como responsable de la situación que vive el país. Ante este panorama, se busca proponer estrategias para transformar un espacio urbano más interactivo, que incentive a los transeúntes el uso constante y seguro del lugar.

2.3 Justificación Metodológica

Durante el proceso aplicamos la metodología Toulouse Thinking, la cual nos permitió abordar el reto desde una mirada integral, ayudándonos a organizar ideas y generar soluciones más alineadas con las necesidades reales. Así mismo, se utilizaron entrevistas estructuradas para conocer de cerca las emociones, preocupaciones y deseos de los usuarios, lo que nos permitió obtener información más empática y contextualizada. El mapa de actores nos ayudó a identificar a los principales involucrados, comprendiendo sus roles y niveles de influencia. A partir de esa información, construimos insights que revelaron hallazgos clave sobre las percepciones del espacio público. Luego, desarrollamos el mapa de problemas, que nos permitió visualizar las causas y consecuencias del reto planteado. El lienzo de propuesta de valor facilitó estructurar la solución enfocándonos en lo que realmente aporta valor a los

usuarios. Finalmente, realizamos un taller participativo donde pudimos contrastar nuestras ideas con los propios ciudadanos, recogiendo opiniones que fortalecieron el enfoque de nuestra propuesta.

3. Reto de Innovación

La inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del centro de Lima.

3.1 Pregunta General:

¿De qué manera se podría ayudar a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del centro de Lima?

3.2 Pregunta Específicas:

P1: ¿Qué materiales se necesitaría para crear un mural interactivo que ayude a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del centro de Lima?

P2: ¿Qué contenido visual, mensajes o recursos podrían emplearse en creación de mural interactivo que ayude a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del centro de Lima?

P3: ¿Qué tecnologías sería la más adecuada para la creación de mural interactivo que ayude a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del centro de Lima?

3.3 Objetivos General:

Creación de mural interactivo que ayuden a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del centro de Lima?

3.4 Objetivos Específicas

O1: Proponer la creación de murales interactivos que ayuden a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del Centro de Lima.

O2: Identificar qué contenido visual, mensajes o recursos podrían emplearse en la creación de murales interactivos que ayuden a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del Centro de Lima.

O3: Determinar qué tecnologías sería la más adecuada para la creación de murales interactivos que ayuden a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del Centro de Lima.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

4.1.1 Antecedentes:

Vásquez Caycho, K. J. (2022) desarrollaron en su tesis titulada *Diseño de carteles y mural móvil para la prevención de accidentes de tránsito generados por la presencia de mototaxis informales en el distrito de San Bartolo* para obtener el título profesional de Licenciado en Arte y Diseño Empresarial en la Universidad San Ignacio De Loyola.

El objetivo fue analizar cómo el crecimiento del servicio informal de mototaxis en San Bartolo influye en la seguridad vial y ciudadana.

En conclusión se reveló que la alta informalidad (estimada en más del 40% a nivel nacional) ha intensificado los accidentes viales y generado una percepción de inseguridad, tanto por imprudencias como por delitos cometidos desde estos vehículos. Además, se evidenció el descontento generalizado hacia el servicio, pese a que muchos mototaxistas lo ejercen como sustento familiar.

Se considera esta tesis dentro de la investigación ya que el resaltar la necesidad de implementar estrategias de prevención y regulación, ayuda no solo a reducir los accidentes, sino también el mejorar la percepción del transporte informal en los espacios públicos.

Hernández López, R., Favila Cisneros, H. y López Ojeda, A. (2022.) desarrollaron en su tesis titulada *El mural en el barrio de El Cóporo. Arte y paisaje urbano desde la estética de la marginalidad* para obtener el título profesional en Ciencias Humanas y de la Conducta en la Universidad Autónoma del Estado de México.

El objetivo fue analizar cómo un mural urbano puede transformar visual y socialmente un barrio marginado, a partir del caso de El Cóporo, en Toluca, aplicando el enfoque de la estética de la marginalidad.

En conclusión se muestra que el mural ha cambiado la percepción visual del espacio público, otorgando una nueva identidad al paisaje urbano. Sin embargo, no ha eliminado la marginación estructural del barrio, sino que la resignifica dentro de una nueva narrativa artística. Además se combinó un enfoque historiográfico con observaciones de campo, recorridos por el lugar intervenido y un registro fotográfico para estudiar el impacto del mural.

Se considera esta tesis dentro de la investigación ya que se evidenció el poder del arte como herramienta de intervención urbana y como medio para resignificar zonas olvidadas, aunque también plantea los límites de lo simbólico frente a problemas sociales estructurales.

Zambrano, et al., (2024) desarrollaron en su tesis titulada *Documentación virtual 3D de las intervenciones murales en el Edificio de las Artes, Universidad de Guanajuato* para obtener el título profesional de Licenciatura de Artes Visuales en la Universidad de Guanajuato.

El objetivo del proyecto fue digitalizar el Edificio de las Artes de la Universidad de Guanajuato en un entorno 3D, registrando sus intervenciones murales como parte de una propuesta de documentación, difusión y gestión cultural.

En conclusión se permitieron obtener un modelo digital preciso del edificio y sus obras, desarrollado durante el paro estudiantil de 2023, y una página web que alberga los recorridos virtuales para facilitar el acceso educativo y cultural. Además se incluyó fotografías profesionales de los murales, con modelado tridimensional en Blender, pruebas de iluminación y texturas, así como la integración de los resultados en una plataforma de realidad virtual para recorridos inmersivos.

Se considera esta tesis dentro de la investigación ya que se ofreció hacer una herramienta innovadora para preservar, documentar y difundir el arte mural universitario, promoviendo la participación estudiantil, la creatividad y el sentido de comunidad a través de la tecnología.

Vargas Olmos, R. y Rodríguez Pérez. (2023) desarrollaron en su tesis titulada *Representaciones médicas en el muralismo mexicano. Análisis histórico-médico de los murales*

del Hospital General en el Centro Médico Nacional La Raza para obtener el título profesional en el Programa de Maestría y Doctorado en Ciencias Médicas Odontológicas y de la Salud y en Historia de las Ciencias de la Salud en la Universidad Nacional Autónoma de México.

El objetivo fue analizar cómo el arte mural y la medicina se complementaron históricamente en México, enfocándose en los murales realizados por Diego Rivera y David Alfaro Siqueiros en el Hospital "La Raza" durante la década de 1940.

En conclusión se permitieron identificar la relación de los artistas con el campo de la medicina y el papel que juegan los murales como símbolos del desarrollo del modelo de seguridad social mexicano. Donde se consistió en el estudio del contexto histórico y un análisis iconográfico e iconológico de las obras murales ubicadas en este hospital.

Se considera esta tesis dentro de la investigación ya que se demostró cómo el muralismo funcionó como medio de comunicación y validación de los logros médicos y sociales del Estado, destacando a los hospitales como emblemas de bienestar y modernidad.

Noriega Vega, C. I. y Fajardo Montaño, D. (2024) desarrollaron en su tesis titulada *Nostalgia urbana: el color y la intervención mural* para obtener el título profesional de División de Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco.

El objetivo del estudio fue analizar cómo los murales urbanos modifican la percepción del espacio público, desde una dimensión estética y emocional, tomando como caso los murales del artista "Applezman" en los pilotes del metro en la Ciudad de México.

En conclusión se mostraron que la intervención mural transforma la relación afectiva entre las personas y su entorno, resignificando espacios urbanos marginados y conectándose con emociones como la nostalgia, el respeto o el orgullo. Donde además se incluyó registro fotográfico, intervención gráfica con color y análisis visual de los murales que representan personajes de la historia mexicana, como Cantinflas o Tin Tan, así como escenas del pasado prehispánico.

Se considera esta tesis dentro de la investigación ya que se evidenció cómo el arte mural puede reactivar la identidad cultural y emocional de un lugar, fortaleciendo el vínculo entre memoria colectiva, espacio urbano y apropiación ciudadana.

4.2 Marco teórico

4.2.1 Creación de murales interactivos

Se entiende por inseguridad ciudadana a la percepción o realidad de riesgo que viven los ciudadanos en espacios públicos, la cual limita su derecho al uso y disfrute de estos entornos urbanos. Según Becerra (2024), entre 2022 y 2024, los delitos como robos y extorsiones aumentaron notablemente en Lima Metropolitana, especialmente en zonas céntricas, lo que condiciona la convivencia social y la dinámica urbana.

Estos escenarios de inseguridad pueden transformarse mediante intervenciones que promuevan la apropiación social, visibilicen mensajes positivos y revaloricen los espacios, siendo una alternativa viable el mural interactivo.

4.2.2 Conceptualización de un Mural Interactivo

Un mural interactivo se define como una intervención artística de gran formato ubicada en el espacio público, que permite la interacción física, visual o sensorial de los

usuarios, integrando elementos digitales, físicos o participativos. Según Zambrano (2020), el arte urbano tiene la capacidad de transformar la percepción de seguridad y de recuperar espacios deteriorados, estableciendo una relación emocional entre el ciudadano y su entorno.

4.2.3 Características de un Mural Interactivo

De acuerdo con Torres (2021), los murales interactivos poseen características específicas que los diferencian de otros tipos de arte urbano:

a. Permiten la participación activa del público mediante recorridos, fotografías, experiencias táctiles o tecnología integrada.

b. Incorporan mensajes sociales, históricos o culturales que buscan generar reflexión y sentido de pertenencia.

c. Se ubican en zonas estratégicas de alta afluencia, donde su presencia puede incidir en la percepción de seguridad.

Estas características hacen que el mural interactivo no solo embellece el entorno, sino que también propicie una apropiación social del espacio público, favoreciendo su uso constante y disuasión de actos delictivos.

Por ello, el mural interactivo representa no solo una expresión estética, sino también un medio para revitalizar zonas vulnerables, fomentar la participación y mejorar la convivencia urbana.

4.3 Tipos de murales interactivos

Según Leon (2021) se desarrolló en Lima, una de las principales ciudades de América Latina, alberga 10 millones de habitantes. Su crecimiento urbano y desordenado ha generado

deficiencia significativa en la calidad de los espacio público, especialmente en la zonas periféricas. Entre los tipos de murales destacan:

a. PopulArt:

Se trata de una entidad sin fines de lucro dedicada a las artes plásticas y visuales, orientada en fomentar el acceso exclusivo a la educación artística. Promueve buenas prácticas el uso del arte como herramienta de transformación social. Su labor se extiende a espacios urbanos, rurales y comunitarios.

b. Ocupa Tu Calle:

La iniciativa es impulsada por el observatorio ciudadano de Lima Cómo Vamos, con el apoyo de la fundación AVINA. Busca intervenir el espacio urbano mediante acciones focalizadas, participativas y pequeñas escalas. Estas intervenciones son flexibles, colaborativas y de bajo presupuesto, promoviendo la mejora del entorno urbano.

c. Proyecto Arcoiris:

Es una iniciativa desarrollada por Qroma, empresa del grupo Breca, en alianzas con diversas organizaciones. Su objetivo es intervenir con espacio públicos a través del color y el arte para fortalecer el sentido de pertenencia y comunidad. Busca transformar el espacio público en un lugar de encuentro e inspiración colectiva.

4.3.1 Difusión de murales interactivos por redes sociales

A lo largo de su experiencia en el ámbito de la innovación y tecnología por Calderón (2024). Actualmente, analizan contenidos en redes sociales para identificar riesgos, rastrear información y prevenir posibles actos de violencia. Para convertirse en una realidad que está

modificando de manera sustancial las estrategias utilizadas para proteger a las comunidades y abordar los retos de seguridad.

a. Sistemas de videovigilancia y monitoreo

Calderón (2024) la seguridad urbana va más allá de la simple instalación de cámaras de vigilancia. Se trata de un sistema inteligente que incorpora inteligencia artificial para detectar patrones de comportamiento inusuales. Este sistema integra información proveniente, lo que permite generar una visión general del entorno urbano y facilitar respuestas provenientes en lugar de reacciones tardías.

4.3.3 Importancia de la creación de murales interactivos

Los murales interactivos promueven la participación ciudadana y fomentan un sentido de pertenencia al espacio público, lo cual contribuye a reducir comportamientos delictivos y mejorar la percepción de seguridad. Estos murales no solo embellecen el entorno urbano, sino también actúan como herramienta de comunicación y sensibilización, generando vínculos entre los ciudadanos y su entorno. Al integrar elementos tecnológicos o participativos, se incentiva la vigilancia activa y la aprobación colectiva del espacio, factores claves en la prevención de la seguridad ciudadana. Los códigos QR permiten ofrecer información útil a los transeúnte y visitante, facilitando el acceso a canales de denuncia. Por otro lado, la cámaras de 360°, permite una vigilancia integral en tiempo real, mejorando la capacidad de respuesta ante situaciones de riesgo. En conjunto, estas herramientas crean un entorno más dinámico, vigilado y colaborativo, que contribuye a prevenir la delincuencia y mejorar la percepción de seguridad en los espacios urbanos.

5. Beneficiarios

5.1 Directos

Los murales interactivos están diseñados especialmente para visibilizar y proteger a trabajadores, estudiantes y vecinos de niveles socioeconómicos B y C, que transitan

regularmente por la Alameda 28 de Julio. del Centro de Lima. Donde su objetivo es ofrecer como solución el aumentar la sensación de seguridad y sentido de pertenencia dentro del espacio, haciendo de la Alameda un espacio más seguro.

5.2 Indirectos

Los beneficiarios indirectos incluyen a turistas, transeúntes ocasionales, emprendedores locales y familias que visitan o cruzan la zona en diversos horarios, así como instituciones educativas cercanas cuyos estudiantes frecuentan la alameda. También se consideran las municipalidades y entidades públicas, que se ven beneficiadas por la revitalización del espacio, la mejora de la percepción de seguridad y el incremento de valor cultural de la zona. La activación del espacio fomenta el turismo urbano, el sentido de pertenencia y el compromiso ciudadano con su entorno.

5.3 Mapa de actores:

Los arquetipos se elaboraron utilizando toda la información recolectada de los vínculos de investigación, sumado a las entrevistas y encuestas, y el Mapa de Actores, que se fragmentó en tres secciones:

Sección 1 - Centrales: Personas que hacen uso directo y constante de la Alameda 28 de Julio, como estudiantes, trabajadores, adultos mayores y vecinos, quienes se ven más expuestos a la falta de seguridad, iluminación e infraestructura adecuada. Estos actores representan el público meta que más se beneficiará de la implementación del mural.

Sección 2 - Directos: Actores que mantienen contacto frecuente con el espacio, como serenazgos, comerciantes ambulantes, artistas urbanos, así como empresas privadas con enfoque en seguridad, tecnología o impacto social, que podrían formar parte del proyecto como aliados o patrocinadores.

Sección 3 - Indirectos: Entidades que no interactúan directamente con la alameda, pero que se ven favorecidas por su transformación, tales como ONGs, municipalidades, instituciones educativas, turistas, medios de comunicación y visitantes esporádicos, que encuentran valor en el fortalecimiento del espacio público y la cultura urbana.

5.4 Arquetipos del cliente

Los beneficiarios son hombres y mujeres, residentes del Centro de Lima o distritos aledaños, que transitan con frecuencia por la Avenida 28 de Julio del Centro de Lima, ya sea por trabajos, estudios o actividades recreativas. Suelen evitar rutas que consideran peligrosas y valoran el espacio público que transmiten orden, cultura y presencia de seguridad. Para ellos, la percepción de seguridad es un factor decisivo a la hora de elegir sus trayectos diarios.

Estos ciudadanos buscan soluciones urbanas que integren el arte urbano, la tecnología y la seguridad como parte de una experiencia positiva en el espacio público. Considerando que la presencia de los murales interactivos no solo embellece, sino que también puede generar conciencia colectiva, incentivar el respeto y mejorar el comportamiento de quienes transitan por el lugar.

Carolina, 27 años, es diseñadora de Diseñadora Gráfica, vive en el Centro de Lima, conoce bien el entorno y lo recorre con frecuencia, lo que ha permitido observar cómo, con el espacio del tiempo, la zona ha perdido dinamismo, especialmente durante las horas nocturnas. Cree que los murales interactivos, además de ser una propuesta visual atractiva, pueden generar una sensación de comunidad y seguridad, incentivando a que más ciudadanos visiten el lugar. Le gusta compartir en espacios que sean revitalizados, con mayor presencia de personas, que incluyan componentes tecnológicos y participar sobre la historia del lugar que fomentan la convivencia y fortalecen el sentido de comunidad. Cree que los lugares son

esenciales para una vida urbana más segura y armoniosa. Para ella, sentirse segura mientras camina no debería ser un privilegio, sino una garantía.

5.5 Cantidad de beneficiarios

El proyecto está enfocado en jóvenes y adultos que transitan por la Alameda 28 de Julio, en el Cercado de Lima. Según datos estimados de flujo peatonal, se calcula que alrededor de 2,500 personas por semana circulan por esta vía, lo que equivale a más de 130,000 personas al año. La implementación del mural interactivo busca impactar positivamente en su sensación de seguridad, bienestar emocional y conexión con el entorno, promoviendo una ciudad más humana, cultural y accesible para todos.

6. Modelo de Negocio

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

6.1 Reto:

A través de la creación de murales interactivos, ya que estos murales no solo transforman visualmente el espacio, sino que también invitan a los usuarios a visitar de la alameda, fortaleciendo el sentido de pertenencia y generando una percepción de mayor seguridad a través del arte y la participación ciudadana.

6.2 Propuesta de valor:

La intervención busca recuperar y revalorizar la Alameda 28 de Julio, convirtiéndola en un espacio público más seguro, accesible y activo culturalmente. Para lograrlo, se plantean acciones que permitan mejorar su uso y fortalecer el vínculo entre los ciudadanos y su entorno.

Entre los principales objetivos se encuentran: En primer lugar, se busca promover la apropiación del espacio público, invitando a los ciudadanos a habitarlo, recorrerlo y considerarlo parte de su vida diaria. Se espera que la Alameda recupere su valor como lugar de encuentro y convivencia. En segundo lugar, se plantea disminuir la percepción de inseguridad mediante el arte, a través de murales e intervenciones visuales que mejoren la imagen del entorno y transmitan mensajes positivos, resignificando el espacio y fortaleciendo su identidad. En tercer lugar, se propone difundir mensajes de convivencia y respeto, mediante recursos gráficos que fomenten relaciones armónicas y actitudes de cuidado entre los usuarios. Finalmente, se busca favorecer la vigilancia natural, generando espacios abiertos, activos e iluminados que incentiven la permanencia y circulación constante de personas, reduciendo oportunidades para actos delictivos y mejorando la percepción de seguridad.

De este modo, la propuesta no solo plantea intervenir el espacio, sino también fortalecer la seguridad en la Alameda 28 de Julio, creando entornos abiertos y activos que reduzcan la percepción de inseguridad y fomenten una convivencia respetuosa entre los ciudadanos.

6.3 Segmento de clientes:

Tenemos como cliente a Securitas Perú, una empresa líder en servicios inteligentes de seguridad que brinda una amplia gama de servicios adaptados con soluciones de protecciones tecnológicas, como: Seguridad especializada, seguridad móvil, seguridad remota, seguridad electrónica, protección contra incendios y gestión de riesgo corporativo. Logrando consolidarse como un socio estratégico de seguridad para diversas industrias, empresas e instituciones dentro y fuera del país.

6.4 Canales:

Los medios por los cuales llegaremos para dar a conocer nuestra propuesta, sería de forma directa, donde tendríamos presencia en redes sociales, como: Instagram, Facebook y Tiktok, mostrando contenido visual sobre nuestros murales, su propósito, características y poder generar expectativas en nuestros clientes, donde a su vez tendríamos los banners interactivos web, que lleven a nuestra cuenta de principal instagram. Tendríamos presencia en ferias de seguridad y/o tecnológicas con stands interactivos de nuestra propuesta, para lograr un mayor alcance y posicionamiento de marca emprendedora dentro del mercado.

6.5 Relación con los clientes:

Teniendo una comunicación cercana, clara y directa, podremos captar la atención de nuestro cliente, donde nuestro enfoque es ser proactivos y flexibles, con el objetivo de convertirnos en un socio confiable que aporte valor a largo plazo.

6.6 Actividades clave:

Para llevar a cabo la propuesta de valor se plantea identificar una serie de actividades clave. Entre ellos, está la alianza estratégica de coordinación con la municipalidad de Lima u otras autoridades gubernamentales , la comunicación y difusión en redes sociales, la gestión de permiso y logística para intervenir el espacio público, para asegurar la viabilidad del proyecto y plan de financiamiento para su sostenibilidad con el tiempo. Asimismo se planea establecer vínculo con colectivos culturales para el mural interactivo y se prevé la colaboración con tecnología interactiva, con el fin de fortalecer el desarrollo técnico y social de la propuesta.

6.7 Recursos clave:

Para desarrollar la propuesta de valor se requiere recursos humanos para el diseño y la ejecución del mural interactivo, técnico en tecnología y sociólogos o psicológicos urbanos para diseñar mensajes que generen confianza. En recursos tecnológicos se requiere software de diseño, soporte tecnológico y equipos digitales. En recurso financiero presupuesto para la tecnología y materiales, costo operativos y logístico, y fondos para difusión y sostenibilidad a mediano plazo. Finalmente en recursos institucionales y comunitarios con colaboración con ONG, empresas o entidades educativas que puedan aportar en el proyecto.

6.8 Aliados clave:

Para llevar a cabo esta propuesta, se considera fundamental contar con el apoyo de diversas instituciones y actores locales que, desde sus especialidades, contribuirán a fortalecer el proyecto. Entre los aliados claves se encuentra la Gerencia de Participación Vecinal, que facilitará la organización de actividades y convocará a los vecinos para involucrarlos en el uso y cuidado del espacio público. Asimismo, escuelas de arte y universidades aportarán con propuestas artísticas, intervenciones urbanas y actividades culturales desarrolladas junto a sus estudiantes. Por su parte, las ONG’s de cultura y seguridad ciudadana brindarán soporte en temas de gestión cultural, talleres comunitarios y campañas de sensibilización.

De igual forma, se prevé la colaboración de empresas tecnológicas, que podrán aportar herramientas como iluminación interactiva y recursos digitales aplicados al espacio público. Además, los medios de comunicación cumplirán un rol importante en la difusión de las actividades, intervenciones y mensajes de convivencia generados. Finalmente, comercios y juntas vecinales participarán activamente en la dinamización del espacio y en el cuidado de las intervenciones. La articulación con estos aliados permitirá asegurar el impacto positivo y la sostenibilidad de la intervención en el tiempo.

6.9 Fuentes de ingresos:

Para asegurar la sostenibilidad del proyecto, se plantea una estrategia de financiamiento basada en alianzas con actores comprometidos con el desarrollo urbano y social. Entre ellos se consideran las empresas privadas con enfoque en Responsabilidad Social Empresarial (RSE), que puedan ver en este proyecto una oportunidad para contribuir al bienestar ciudadano. Asimismo, se contempla la participación de Organizaciones No Gubernamentales (ONGs) enfocadas en seguridad ciudadana, cultura o desarrollo comunitario. Otra fuente de ingreso potencial proviene de Startups relacionadas con el urbanismo o la innovación tecnológica en ciudades, que podrían ver en este mural interactivo una plataforma de visibilidad e impacto. Finalmente, empresas especializadas en mobiliario urbano o iluminación inteligente podrían colaborar como patrocinadores o implementadores técnicos, al tratarse de un proyecto que integra diseño, tecnología y beneficio social en el espacio público.

6.10 Impacto:

La implementación del mural interactivo busca generar un impacto positivo integral en la Alameda 28 de Julio, promoviendo una transformación del espacio tanto a nivel funcional como simbólico. En primer lugar, se espera mejorar la percepción de seguridad en la zona a través de iluminación estratégica, botones de emergencia y señalización clara, disuadiendo comportamientos delictivos. En segundo lugar, se busca fomentar la apropiación del espacio público, convirtiéndolo en un entorno más atractivo, culturalmente vivo y acogedor para vecinos y transeúntes. Finalmente, el proyecto pretende fortalecer el vínculo entre comunidad, arte y tecnología, promoviendo la participación ciudadana y ofreciendo un modelo replicable de intervención urbana con enfoque social.

6.11 Presupuestos

Tabla 1. ***Producción de Mural***

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	Costo unitario	Costo por cantidad
1	Estructura de concreto	6	S/1,500	S/9,000
2	Pinturas y materiales artísticos	6	S/250	S/1,500
3	Plantas decorativas y base	6	S/100	S/600
			TOTAL	**S/11,100**

Tabla 2. ***Tecnología interactiva***

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	Costo unitario	Costo por cantidad
1	Sistema de iluminación con bocinas integradas	6	S/400	S/2,400

2	Botón de emergencia (SOS)	6	S/350	S/2,100
3	Placa con código QR con pedestal	6	S/120	S/720
4	Desarrollo de Interfaz	1	S/600	S/600
5	Sistema de enlace para botón (SOS) de emergencia	6	S/800	S/4,800
6	Cámara 360° de seguridad	6	S/1,000	S/6,000
			TOTAL	**S/16,620**

Tabla 3. ***Instalación y permisos***

Ítem	**Descripción de recursos**	**Cantidad**	**Costo unitario**
1	Instalación eléctrica o solar	1	S/500

2	Permisos y licencias de instalación pública	1	S/400
3	Transporte y montaje del mural	1	S/300
		TOTAL	**S/1,200**

Tabla 4. ***Marketing y Gestión***

Ítem	**Descripción de recursos**	**Cantidad**	**Costo unitario**
1	Publicidad en RRSS	1	S/300
2	Publicidad física (afiches, señalética)	1	S/200
3	Mantenimiento preventivo del mural	1	S/300

4	Sueldos del equipo organizador	6	S/1,600
		TOTAL	**S/2,400**

7. Resultados

El reto de innovación logró concretarse de forma satisfactoria, dado que se consiguió resolver la problemática sobre la inseguridad ciudadana de los visitantes dentro de la Alameda 28 de Julio, con murales interactivos que buscan aumentar la percepción de seguridad dentro del espacio y además el sentido de pertenencia para quienes lo frecuentan, permitiéndoles apropiarse del lugar y sentir menos pánico a altas horas de la noche dentro de la zona.

La validación del reto se logró gracias al desarrollo del prototipo del mural interactivo, el cual fue presentado y evaluado a personas que representan al público objetivo: estudiantes, vecinos, trabajadores y transeúntes que frecuentan la Alameda 28 de Julio. Durante el proceso de investigación, entrevistas y dinámicas participativas como el taller, se obtuvo retroalimentación directa sobre la propuesta.

Los participantes manifestaron que la intervención urbana propuesta está compuesta por iluminación, botón de emergencia, contenido cultural y una interfaz informativa vía código QR que responde adecuadamente a sus principales preocupaciones y necesidades en torno a la inseguridad y la falta de apropiación del espacio. Asimismo, destacaron que la propuesta transmite tranquilidad, mejora la percepción del entorno y les brinda razones para permanecer más tiempo en la zona. También se sugirieron pequeñas mejoras relacionadas con la

señalización del botón de emergencia y la posibilidad de agregar más puntos de interacción dentro de la Alameda.

Para lograr dicho resultado se llevó a cabo un taller dinámico con la participación de los usuarios más frecuentes que transitan por la Alameda 28 de Julio del Centro de Lima. Estos participantes fueron seleccionados por la experiencia directa con la problemática de inseguridad ciudadana. Durante el taller dinámico, se presentó un prototipo inicial del mural interactivo donde los participantes pudieron interactuar con la distinta función dinámica que ofrece el prototipo. De este modo, se recopilaron diversas opiniones e ideas de mejora que permitieron enriquecer el prototipo del diseño del mural, asegurando una mayor aceptación e impacto positivo en la percepción de seguridad de los visitantes que transitan por la Alameda 28 de Julio del Centro de Lima.

8. Conclusiones

Se concluyó que la creación de murales interactivos cumplió eficazmente el propósito de ayudar a disminuir la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio al menos un 75% y crear un sentido de pertenencia en los usuarios.

Como segunda conclusión, se propuso murales interactivos con iluminación, elementos culturales peruanos, códigos QR informativos y botones de emergencia representa una solución innovadora y coherente frente a la problemática de inseguridad ciudadana en la Alameda 28 de Julio. Esta alternativa logra equilibrar la funcionalidad urbana con el valor estético y cultural, generando una intervención que busca transformar un espacio olvidado en un entorno más seguro, activo y acogedor para los ciudadanos que lo transitan diariamente.

Como tercera conclusión, se identificó que los materiales necesarios para la creación de los murales interactivos, como las estructuras de concreto, pinturas y materiales artísticos, sistema de botones de emergencias (SOS), placas con código QR con pedestales, sistemas de iluminación con bocinas integradas, desarrollo de una interfaz para celular y cámaras de emergencia 360° de seguridad, son accesibles y viables, ayudando a la disminución de la inseguridad ciudadana en los visitantes que transitan en la Alameda 28 de Julio del Centro de Lima.

Como cuarta conclusión, se determinó que la incorporación de tecnologías accesibles, como luces con sensores, códigos QR informativos y botones de emergencia integrados, resultan adecuadas y funcionales para promover una percepción de vigilancia activa. Estas tecnologías no solo fortalecen el componente preventivo frente a situaciones de riesgo, sino que también permiten conectar al usuario con la historia del lugar, reforzando el vínculo emocional entre la comunidad y el espacio urbano.

Finalmente, se concluyó que la implementación de murales interactivos es una solución efectiva para contribuir a la percepción de seguridad y revitalización social en la Alameda 28 de julio. Su propuesta, que integra arte, sonido, iluminación y participación ciudadana, genera espacios de encuentro y apropiación positiva del espacio público, fortaleciendo el sentido de pertenencia, el cuidado urbano y las dinámicas culturales que favorecen la convivencia entre usuarios y su entorno.

9. Bibliografía

CIES Perú. (2021). *La percepción de inseguridad ciudadana: determinantes y narrativas*. CIES. https://cies.org.pe/wp-content/uploads/2021/04/la_percepcion_de_inseguridad_ciudadana_determinantes_y_narrativas.pdf

Collantes, E., & Vera, J. (2023). *Diseño urbano y miedo al delito en el espacio público de la ciudad popular: el caso del barrio Año Nuevo, Lima (Perú)*. Revista de Arquitectura. https://www.researchgate.net/publication/372038794_Diseno_urbano_y_miedo_al_delito_en_el_espacio_publico_de_la_ciudad_popular_el_caso_del_barrio_Ano_Nuevo_Lima_Peru

Centro Cultural Peruano Japonés. (2025, 9 de Febrero). *Edwin Higuchi "Pésimo" inauguró mural conmemorativo en el Centro Cultural Peruano Japonés.* APJ. https://www.apj.org.pe/cultural/publicacion_detalle/edwin-higuchi-pesimo-inauguro-mural-conmemorativo-en-el-centro-cultural-peruano-japones

Ecos Digitales. (2022, Marzo). *Entes es el primer artista peruano en exponer en la galería más importante de NFT*. EcosDigitales. https://www.ecosdigitales.com/entes-primer-artista-peruano-exponer-galeria-mas-importante-nft.html

El Comercio. (2024, junio 10). *Robos en ascenso: denuncias crecen un 24% desde 2022*. El Comercio. https://elcomercio.pe/economia/peru/cpc-robos-en-ascenso-denuncias-crecen-un-24-desde-2022-asaltos-en-negocios-extorsion-secuestros-macrorregion-norte-noticia/

Flores, J. A., & Guevara, C. (2020). *Impacto de la percepción de inseguridad ciudadana en el espacio público del distrito de Los Olivos, Lima*. Repositorio UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/119441

Hernández López, R., Favila Cisneros, H.,& López Ojeda, A. (2022). *El mural en el barrio de El Cóporo: Arte y paisaje urbano desde la estética de la marginalidad*. Ciencia Ergo Sum, 29(3). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10472165002

Hey Hunters. (2021, Julio). *Municipalidad de Lima Lucía Coz*. HeyHunters. https://www.heyhunters.com/project/murales-para-la-municipalidad-de-lima-lucia-coz/

Ipsos Opinión y Mercado S.A (2025, Febrero) *Inseguridad ciudadana en Perú, Encuesta Perú 21 - Ipsos - Febrero 2025.* Ipsos. https://www.ipsos.com/es-pe/inseguridad-ciudadana-en-peru-encuesta-peru-21-ipsos-febrero-2025

Infobae. (2023, octubre 12). *Cercado de Lima registra 24 homicidios, 2803 asaltos y 133 autos robados en zonas críticas durante el 2023*. Infobae. https://www.infobae.com/peru/2023/10/12/cercado-de-lima-registra-24-homicidios-2803-asaltos-y-133-autos-robados-en-zonas-criticas-durante-el-2023/

Infobae. (2024, junio 24). *Inseguridad en Perú: más de 3 millones de ciudadanos fueron víctimas de robos durante el año 2023*. Infobae. https://www.infobae.com/peru/2024/06/24/inseguridad-en-peru-mas-de-3-millones-de-ciudadanos-fueron-victimas-de-robos-durante-el-ano-2023/

Infobae. (2024, octubre 20). *En Lima y Callao, 94% de ciudadanos se siente inseguro en las calles*. Infobae. https://www.infobae.com/peru/2024/10/20/en-lima-y-callao-94-de-ciudadanos-se-siente-inseguro-en-las-calles/

Instituto de Estudios Peruanos (IEP). (2023). *Informe de opinión abril 2023*. https://iep.org.pe/wp-content/uploads/2023/05/Informe-IEP-OP-Abril-2023.pdf

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2022). *Perú: Estadísticas de Seguridad Ciudadana 2021*.

https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1519/cap04.pdf

IPSOS Perú. (2025, febrero). *Inseguridad ciudadana en Perú: Encuesta Perú21 - IPSOS*. https://www.ipsos.com/es-pe/inseguridad-ciudadana-en-peru-encuesta-peru-21-ipsos-febrero-2025

La República. (2025, enero 17). *Inseguridad ciudadana en Lima y Callao 2025: 8 de cada 10 personas lo consideran el principal problema*. https://larepublica.pe/sociedad/2025/01/17/inseguridad-ciudadana-en-lima-y-callao-2025-8-de-cada-10-personas-lo-consideran-como-el-principal-problema-delincuencia-crimen-organizado-hnews-1582938

Lima Cómo Vamos. (2023). *Intervenciones con color en Lima la Gris: Recuperando los espacios públicos*. https://www.limacomovamos.org/noticias/intervenciones-con-color-en-lima-la-gris-recuperando-los-espacios-publicos/#cuerpotexto

Moreano Rueda, F. (2019). *Evaluación de la percepción de inseguridad y el uso del espacio público del Mercado Modelo N°1, Chorrillos, Lima*. Repositorio Universidad de Chile. https://hdl.handle.net/20.500.12805/1452

Observatorio del Crimen y la Violencia. (2023). *Primer reporte del Observatorio del Crimen y la Violencia*. https://admin.observatoriodelcrimenylaviolencia.com/media/primer-reporte-del-observatorio-del-crimen-y-la-violencia.pdf

Observatorio Nacional de Prospectiva (CEPLAN). (2023). *Ficha de percepción de seguridad ciudadana en el Perú*. https://observatorio.ceplan.gob.pe/ficha/t26

Organización Editoz|rial Mexicana. (2023). *Representaciones médicas en el muralismo mexicano. Análisis histórico-médico de los murales del Hospital General en el Centro Médico Nacional La Raza*. *Gaceta Médica de México*.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0016-38132023000500409&script=sci_arttext

Paydar, M., & Kamani-Fard, A. (2015). *El temor a la delincuencia y la percepción de inseguridad en el entorno urbano*. Argos, 32(63), 179-195. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S0254-16372015000200011&script=sci_arttext&

Poole Fuller, E. (2021). *Discurso de la inseguridad ciudadana y privatización de espacios públicos en Lima*. Revista *Comunicación, Política y Seguridad*, (3), 65–83. https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/revistacomunicacion/article/view/6694

Universidad César Vallejo (UCV). (2023). *Inseguridad ciudadana y su efecto en la economía del Perú*. https://www.ucv.edu.pe/expertos-ucv/inseguridad-ciudadana-efecto-economia

Universidad Politécnica Salesiana (UPS). (2023). *Estrategias de intervención urbana para la mejora de la percepción de seguridad ciudadana*. https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21247

Universidad Autónoma Metropolitana. (2023). *El arte urbano como herramienta para la recuperación del espacio público*. *Espacios Urbanos.* https://espaciosurbanos.azc.uam.mx/index.php/path/article/view/410

Whithemad, R. (2025, 11 de Febrero) *Arte y Ciencia. Murales Científicos diseños por la medicina.* Mad White. https://www.whitemad.pl/es/arte-y-ciencia-murales-cientificos-disenados-por-la-medicina/

Zambrano Meza, M., Fuentes Capetillo, A. C., Rangel García, T., & Quezada Herrera, Z. (2024). *Documentación virtual 3D de las intervenciones murales en el Edificio de las Artes, Universidad de Guanajuato*. Jóvenes en la Ciencia, 28.

https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/4344

10. Anexos

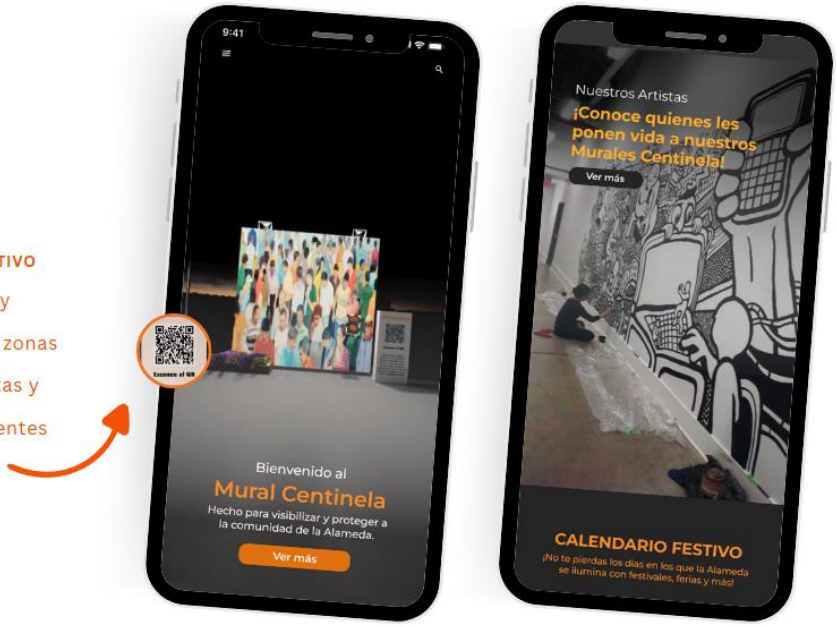



MURAL CENTINELA
Escanea el QR

INTERFÁZ

FUNCIÓN TECNOLÓGICA — QR INTERACTIVO

- Números de Serenazgo, Policía y Central de emergencias.
- Un mapa interactivo señalando zonas seguras y rutas recomendadas.
- Información del mural, su artistas y mensajes de convivencia.
- Una opción para reportar incidentes de forma anónima.



Barra de Inicio



1. Pantalla de inicio



2. Apartado sobre el Mural Centinela





3. Apartado de Artistas Urbanos





3. Apartado de Artistas Urbanos



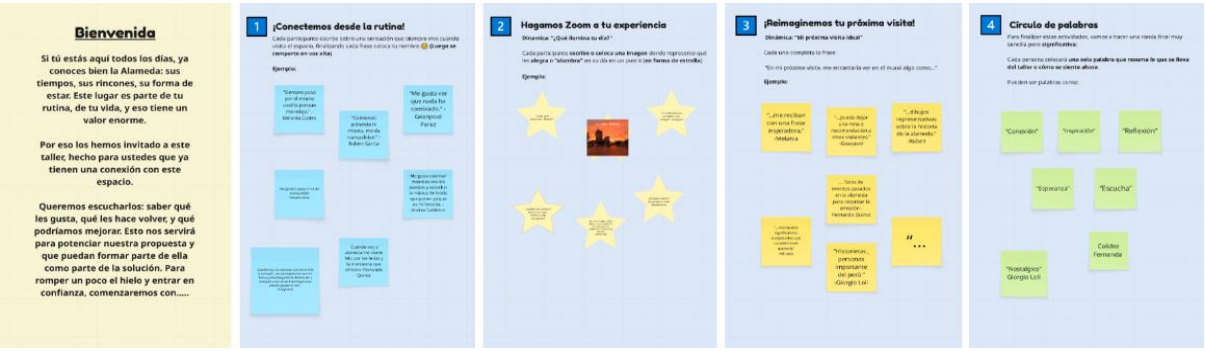


4. Calendario Festivo






TALLER CO-CREATIVO:
PROYECTO DE
AUMENTO DE LA SENSACIÓN DE SEGURIDAD EN LOS VISITANTES
MITCHELL GUTIERREZ - CAMILA NOBLECILLA -
MARIA FERNANDA QUIROZ - GIANCARLO ANTICONA


Bienvenida
Si tú estás aquí todos los días, ya conoces bien la Alameda: sus tiempos, sus rincones, su forma de estar. Este lugar es parte de tu rutina, de tu vida, y eso tiene un valor enorme.
Por eso los hemos invitado a este taller, hecho para ustedes que ya tienen una conexión con este espacio.
Queremos escucharlos: saber qué les gusta, qué les hace volver, y qué podríamos mejorar. Esto nos servirá para potenciar nuestra propuesta y que puedan formar parte de ella como parte de la solución. Para romper un poco el hielo y entrar en confianza, comenzaremos con.....
1 ¡Conectemos desde la rutina!
2 Hagamos Zoom a tu experiencia
3 ¡Reimaginemos tu próxima visita!
4 Círculo de palabras


Preguntas
Respuestas 32
Configuración
Total de puntos: 0
MURAL DE LOS RECUERDOS
"Mural de los Recuerdos" en la Alameda 28 de Julio.
Somos estudiantes de la Escuela Toulouse Lautrec y estamos realizando un tester con el objetivo de conocer tu opinión sobre nuestro prototipo de Murales Interactivos en la Alameda 28 de Julio para aumentar la sensación de seguridad y el sentido de pertenencia dentro del espacio.
Tu opinión es muy valiosa e importante para nosotros. Agradecemos de antemano tu participación.

Preguntas Respuestas 45 Configuración Total de puntos: 0



"Percepción e Impacto del Mural Interactivo en la Alameda 28 de Julio"

Somos estudiantes de la Escuela Toulouse Lautrec y estamos realizando una breve encuesta con el objetivo de conocer tu opinión sobre el mural interactivo en la Alameda 28 de Julio y cómo afecta tu sensación de seguridad y uso del espacio.

Tu opinión es muy valiosa e importante para nosotros. Agradecemos de antemano tu participación.