ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

La Percepción de Inseguridad de las Jóvenes en espacios públicos y el impacto en su vida diaria

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y DISEÑO GRAFICO

PRESENTADO POR

Jose Julian Alejos Perez
DNI: 73391271, Perú
Facundo Aranibar Salinas
DNI: 70799333, Perú

ASESOR

Erick Samir Alfaro Ccasani
DNI: 74020181, Perú
ORCID: 0009-0003-8733-9540

JURADO

Rodrigo Leonardo Rivera Lozano
Diego Alonso Vilchez Tirado
Paola Margarita Sánchez Mendoza

Lima, Octubre 2025

Proyecto de Innovaci%C3%B3n TLS - Entrellas Final.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:502809099

Submission Date
Sep 24, 2025, 12:02 AM GMT-5

Download Date
Sep 24, 2025, 11:22 AM GMT-5

File Name
Proyecto de Innovación TLS - Entrellas Final.pdf

File Size
1.7 MB

32 Pages

3,940 Words

21,391 Characters

turnitin Page 1 of 38 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:502809099

14% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

7% Internet sources
1% Publications
11% 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.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 5

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 8

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 9

II. Descripción de la innovación **10**

2.1 Planteamiento del Problema 10

2.2 Población beneficiaria 12

2.3 Objetivo(s) del proyecto 13

2.4 Marco referencial 14

2.5 Proceso creativo y experimentos 14

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 14

2.5.2 Información sobre el Mercado 14

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 15

2.5.4 Diseño de producto/servicio 15

2.5.5 Modelo de Negocio 15

2.5.6 Resultados esperados 16

2.5.7 Prototipos desarrollados 16

2.5.8 Experimentos 17

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 17

III. Estimación de costos **18**

3.1 Presupuesto 18

IV. Conclusiones y recomendaciones **19**

4.1 Conclusiones 19

4.2 Recomendaciones 19

V. Referencias Bibliográficas 20

VI. Anexos 20

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba de Tabla 1

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de Problemas 6
Figura 2 Mapa de Actores 8
Figura 3 Arquetipo 11
Figura 4 Custormer Journey Map 11
Figura 5 Matriz de Propuesta de Valor 13
Figura 6 Modelo de Negocio 15
Figura 7 Prototipo de Baja Definición 16
Figura 8 Prototipo de Alta Definición Parte 1 17
Figura 9 Prototipo de Alta Definición Parte 2 17

I. Información general

1.1 LA PERCEPCIÓN DE INSEGURIDAD DE LAS JÓVENES EN ESPACIOS PÚBLICOS Y EL IMPACTO EN SU VIDA DIARIA

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El servicio Entrellas, propone una aplicación móvil que funciona como una red de apoyo ante la inseguridad que experimentan las adolescentes en los espacios públicos de Lima. Se identificó que la carga mental de la hipervigilancia y la falta de información confiable en tiempo real son los principales "dolores" que limitan la libertad y autonomía de este grupo. Se responde a esta problemática mediante una comunidad participativa, verificada y exclusiva para mujeres, que comparten datos de seguridad, califican rutas y generan una red de apoyo digital. La solución no solo busca ofrecer una herramienta de seguridad personal, sino también contribuir al Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 5: Igualdad de Género, promoviendo el derecho de las mujeres a transitar libre y seguramente por la ciudad.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se desarrolla en el ámbito de Lima Metropolitana, caracterizada por su gran diversidad cultural y social, pero también por una persistente problemática de inseguridad ciudadana que impacta de manera significativa en las costumbres y la vida diaria de sus habitantes. Culturalmente, la calle es un espacio de encuentro y socialización; sin embargo, para las mujeres, y en especial para las adolescentes, se ha convertido en un entorno percibido como hostil. Esta percepción, alimentada por experiencias propias y noticias constantes sobre delincuencia y acoso, ha transformado salidas espontáneas en operaciones logísticas que requieren planificación y supervisión parental constante. El impacto de esta problemática es profundo: restringe la autonomía de las jóvenes, limita su

acceso a oportunidades y genera una cultura de miedo que afecta su bienestar emocional y su derecho a disfrutar de la ciudad.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

La percepción de inseguridad en Lima se mantiene en niveles críticos. Para el semestre de febrero a julio de 2025, el 87.8% de la población urbana del país de 15 y más años de edad percibió que puede ser víctima de algún hecho delictivo, una cifra que se agudiza entre las mujeres (Instituto Nacional de Estadística e Informática INEI, 2025). Este problema se manifiesta de forma particularmente intensa en las adolescentes, quienes enfrentan una doble vulnerabilidad por género y edad. "La Fase 1 de Investigación se incluye en el Anexo 1."

La entrevistada mencionó que percibe temor al encontrarse con una persona extraña, sintiendo que en cualquier momento puede suceder algo, le da ansiedad, lo que hace que deba estar acompañada. (M. Carrasco ,comunicación personal, 15 de Agosto de 2025).

Lima es una ciudad de enorme desarrollo, pero con un alto índice de inseguridad en sus espacios públicos. Dicha inseguridad ha ido en incremento, por tal motivo se culpa a las autoridades de dichos incidentes (Juarez, 2021)

La nula participación de los serenos en la seguridad ciudadana en Lima,Lince; hace sentir a las personas, no formar parte de un plan estratégico de Seguridad Ciudadana. Siendo necesario que se les incorpore un patrullaje mixto (Portal & Martín, 2022)

Se reveló que la mayoría de los limeños sienten inseguridad en las calles. Una condición que refuerza más la poca confianza en las autoridades (Datum Internacional,2025)

La causa principal es la combinación de una alta incidencia delictiva real con una falta de infraestructura y sistemas de protección eficaces en los espacios públicos (poca iluminación, escasa vigilancia, transporte público deficiente). Esto se suma a una cultura normalizada de acoso callejero, lo que genera un ambiente donde las adolescentes no se sienten protegidas ni por las autoridades ni por la comunidad. Las consecuencias directas, identificadas en la investigación, son una constante carga mental por la hipervigilancia, la restricción de la libertad y la autonomía, y un profundo sentimiento de vulnerabilidad que las hace sentir "intrusas en su propia ciudad". Esto limita su desarrollo personal y social, afectando su salud mental.

Figura 1 Árbol de Problemas



2.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria directa del servicio son las adolescentes mujeres, con un rango de edad entre los 13 y 18 años, que residen o transitan de manera habitual por la ciudad de Lima. Este grupo demográfico fue definido en el brief inicial del proyecto y validado a través de la investigación.

Dentro de esta población, el servicio se enfoca en el arquetipo de "La Estudiante Cautelosa", representada por María (15 años), quien experimenta de forma aguda los dolores relacionados con la inseguridad y cuyo principal deseo es ganar autonomía y tranquilidad en sus desplazamientos.

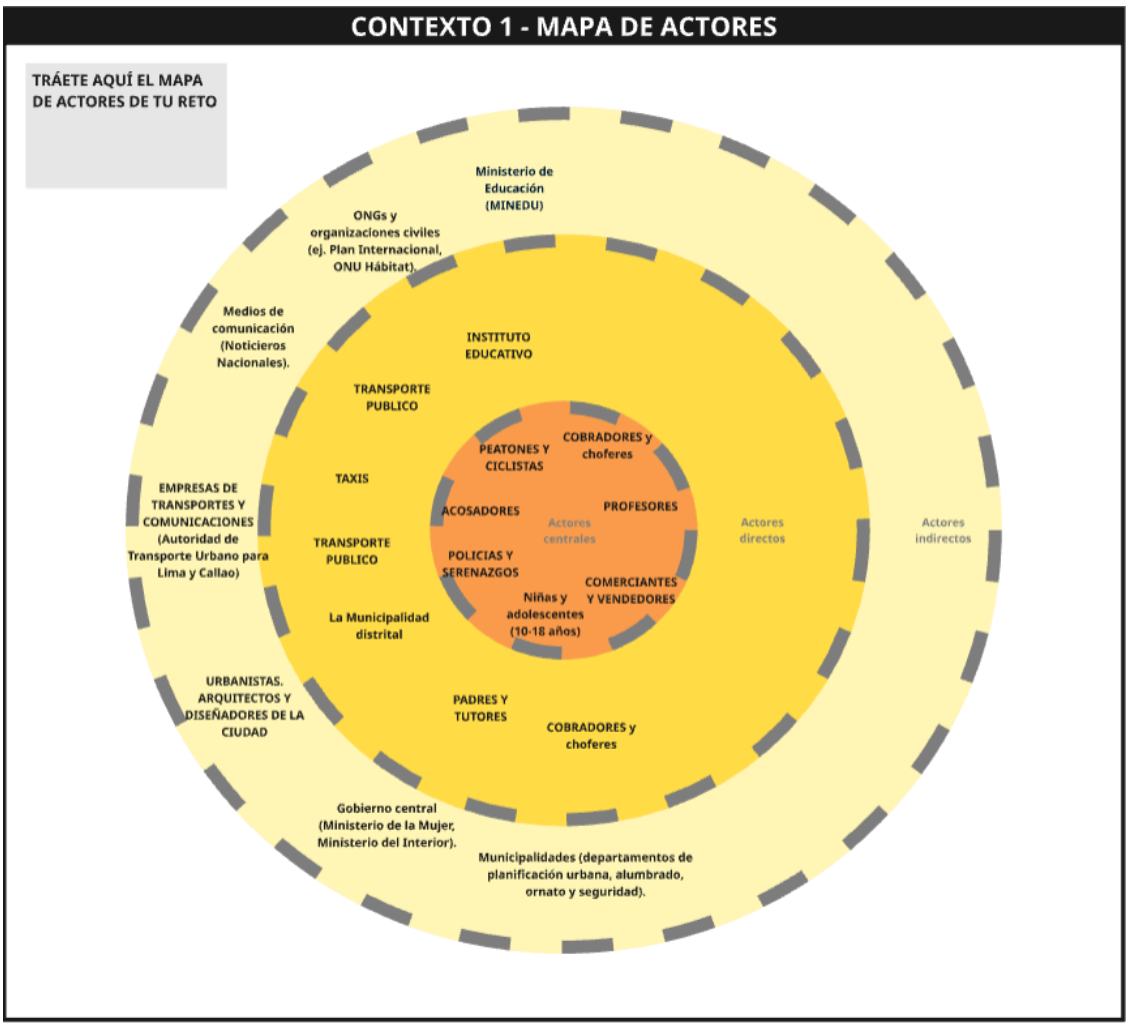
De forma directa, también se benefician los padres y tutores de las adolescentes, quienes obtienen una mayor paz mental al saber que sus hijas cuentan con una herramienta de apoyo para sus traslados.

El ecosistema del servicio involucra a otros actores clave cuyo rol es fundamental:

- Padres y Tutores: Son beneficiarios indirectos, ya que la aplicación les proporciona una mayor paz mental al saber que sus hijas cuentan con una herramienta de apoyo que fomenta su seguridad.
- Municipalidades y Autoridades Locales: Actúan como potenciales socios estratégicos. Pueden utilizar la data anonimizada generada por la app para tomar decisiones informadas sobre la mejora de la infraestructura urbana (alumbrado, patrullaje).
- Policía Nacional del Perú: Un colaborador clave que puede aportar datos oficiales sobre índices delictivos para fortalecer el algoritmo de la aplicación y, a su vez, recibir información valiosa para la prevención.
- ONGs y Colectivos Feministas: Son aliados cruciales para la difusión, validación y masificación del servicio, ya que comparten la misma misión de luchar por los derechos y la seguridad de las mujeres.

Mencionar a los involucrados externos e indirectos q es lo q hacen en el contexto

Figura 2 Mapa de Actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo General:

- Diseñar y conceptualizar un servicio digital como una solución que reduzca la percepción de inseguridad en las adolescentes; y promueva su autonomía y libertad para transitar por los espacios públicos de Lima.

Objetivos Específicos:

- Crear una plataforma colaborativa para el intercambio de información de seguridad en tiempo real entre una comunidad verificada de mujeres.
- Proveer herramientas tecnológicas para la planificación y selección de rutas seguras, basadas en datos generados por las propias usuarias.
- Fomentar la creación de una red de apoyo digital que genere un sentimiento de acompañamiento y protección colectiva.

- Contribuir de forma directa a la meta 5.2 del Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 5: Igualdad de Género.

2.4 Marco referencial

La propuesta se sitúa en un contexto donde ya existen iniciativas tecnológicas que buscan abordar la inseguridad ciudadana. A nivel global, aplicaciones como Citizen en Estados Unidos o Waze (con su función de reporte de incidentes) han demostrado el poder de la información colaborativa en tiempo real. Aplicaciones como Sosafe han ganado popularidad al permitir a los vecinos reportar actividades sospechosas, creando redes de alerta barrial.

Sin embargo, estos antecedentes, si bien exitosos, tienen un enfoque generalista. "Entrellas" se diferencia al centrarse en un nicho específico y altamente vulnerable: las adolescentes mujeres. La innovación no radica solo en el reporte de delitos, sino en la creación de una comunidad de confianza con un enfoque de género, donde la información compartida (rutas con poca luz, zonas de acoso frecuente, etc.) responde directamente a los "dolores" y necesidades de seguridad de este grupo, un aspecto que las soluciones existentes no abordan con la misma profundidad.

El uso de tecnologías móviles para combatir la inseguridad ha sido objeto de estudio académico. La iniciativa Hollaback! la cual se llama ahora Right To B, es un referente clave, conceptualizada como una forma de activismo digital que permite a las mujeres mapear y reportar experiencias de acoso callejero. Un estudio de Green (2013) analiza cómo esta plataforma transforma el acto individual de contar una historia en una herramienta colectiva que reclama el "derecho a la ciudad digital" y, por extensión, al espacio físico. La investigación destaca que el valor de Hollaback! no solo reside en la data generada, sino en su capacidad para crear una contra-narrativa que desafía la normalización del acoso. Sin embargo, el mismo estudio plantea implícitamente la necesidad de mecanismos que

aseguren la confianza y eviten la estigmatización. Estas lecciones son fundamentales para "ENTRELLAS", que incorpora un sistema de verificación de identidad y se enfoca no solo en el reporte, sino en la planificación proactiva de rutas seguras, utilizando la comunidad para construir un entorno de confianza.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Para empatizar profundamente con la población beneficiaria, se consolidó la información de la investigación en el arquetipo de La Estudiante Cautelosa: María Castillo, 15 años. Este arquetipo representa a las adolescentes cuyo deseo de independencia choca de manera directa con el miedo a la inseguridad.

Dilema Central: El arquetipo vive en un conflicto constante entre su deseo de explorar y socializar, y la ansiedad que le genera transitar por la ciudad. La investigación reveló que esta situación es percibida como si les estuvieran robando su adolescencia.

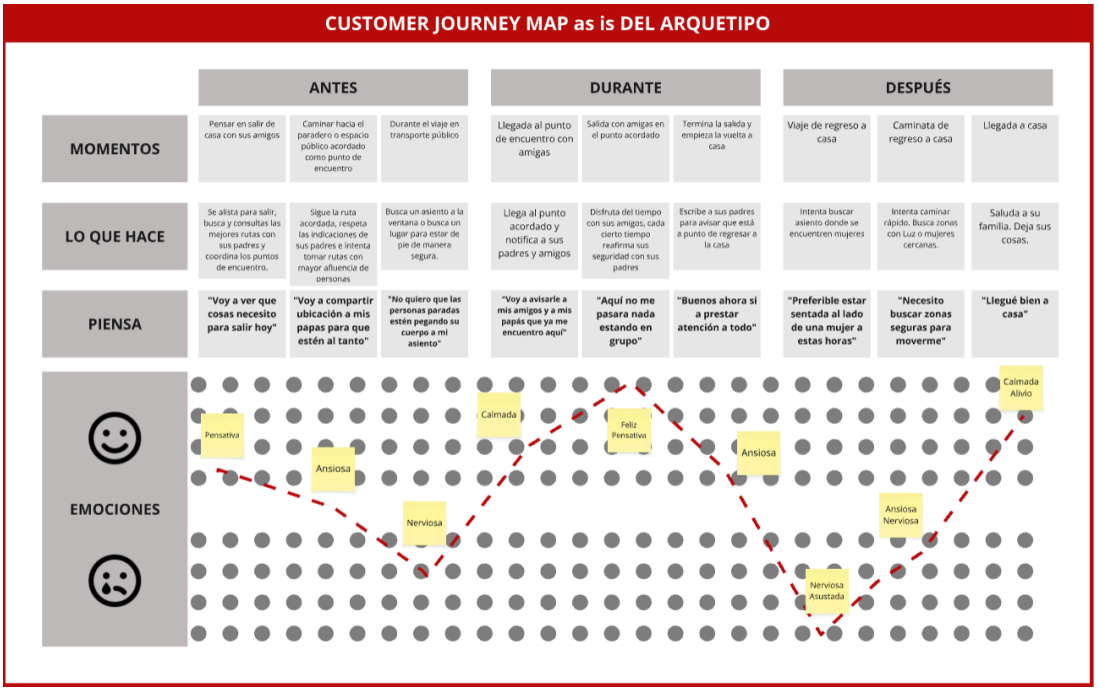
Necesidad Principal: Su meta no es solo llegar a un lugar, sino poder hacerlo con autonomía y paz mental, sin la carga de la hipervigilancia que la acompaña en cada trayecto.

Según M. Carrasco (comunicación personal, 15 de Agosto de 2025), Evita a veces algunas zonas que perciba poco seguras o iluminadas, prefiere estar acompañada, tratar de no prestarle atención para que pase el tiempo.

Figura 3 Arquetipo



Figura 4 Customer Journey Map



2.5.2 Información sobre el Mercado

Oportunidad de Mercado y Barreras de Entrada: La oportunidad para Entrellas surge de la confluencia de tres factores clave: gran parte de la población juvenil cuenta con un smartphone cada vez a más temprana edad, una creciente conciencia social sobre la violencia de género y la falta de soluciones de seguridad con un enfoque específico en mujeres. Las barreras de entrada para la competencia son significativas, ya que la efectividad del servicio no depende solo de la tecnología, sino de la construcción de una comunidad de confianza. Una nueva aplicación no podría replicar la base de datos de seguridad y la red de usuarias de Entrellas sin una inversión considerable de tiempo y recursos para generar esa comunidad desde cero.

Mercado Objetivo y Demanda Potencial: El mercado objetivo son las adolescentes de 10 a 18 años de Lima Metropolitana. Según proyecciones del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) para mediados de 2025, la capital peruana superará los 10.4 millones de habitantes. De este total, el grupo de 0 a 14 años representa el 18.7% (Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2025a). Extrapolando estos datos, se estima que el segmento demográfico femenino en la adolescencia supera las 600,000 personas, representando un mercado con una demanda potencial considerablemente alta dada la elevada percepción de inseguridad.

Análisis de la Competencia: En el mercado latinoamericano, la principal competencia es la aplicación Sosafe, una red de seguridad vecinal. Estudios sobre estas plataformas en la región indican que su valor principal es la creación de capital social y la disuasión del delito a nivel local (Muggah & Aguirre, 2018). Sin embargo, su enfoque es generalista y se centra en delitos como el robo, sin abordar las especificidades del acoso y la violencia de género, que son las principales preocupaciones del público objetivo de Entrellas. La diferenciación radica en su enfoque de nicho, creando un espacio seguro y exclusivo para mujeres, donde la data recolectada está directamente alineada con sus

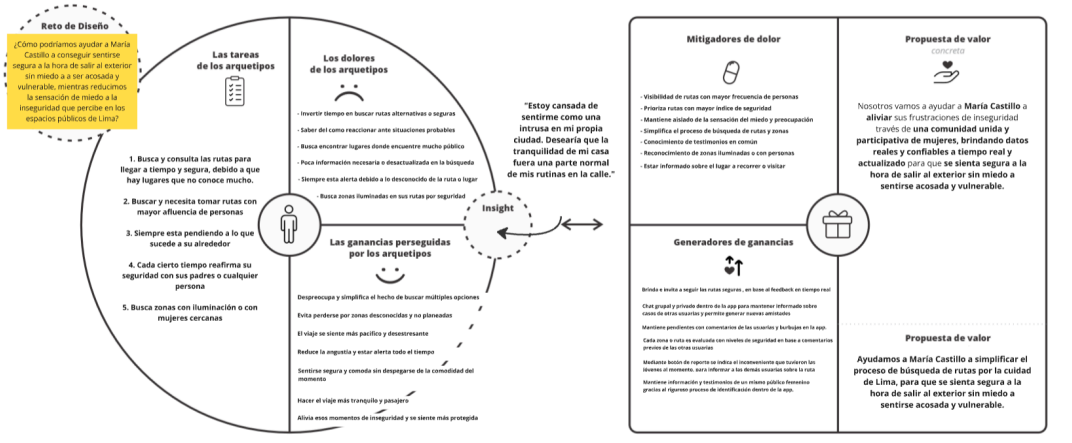
necesidades, priorizando la prevención y la planificación sobre la reacción a un delito ya consumado.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Concepto: Entrellas es un servicio de seguridad personal y red de apoyo digital, en una aplicación móvil. Su concepto se basa en la inteligencia colectiva: es una plataforma donde una comunidad verificada y exclusiva de mujeres comparte información en tiempo real para crear un mapa de seguridad dinámico y confiable de la ciudad.

Propuesta de Valor: La aplicación ayuda a las adolescentes de Lima a aliviar sus frustraciones de inseguridad a través de una comunidad unida y participativa, brindando datos reales y actualizados en tiempo real para que se sientan seguras a la hora de salir al exterior sin miedo a sentirse acosadas y vulnerables.

Figura 5 Matriz de Propuesta de Valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

Características del Servicio: La aplicación móvil contiene las siguientes características clave:

1. **Registro y Verificación de Identidad:** Proceso riguroso con escaneo de DNI para garantizar una comunidad exclusiva y segura de mujeres.
2. **Rutas Seguras:** Algoritmo que sugiere rutas basadas en calificaciones, comentarios y reportes de la comunidad, priorizando la seguridad sobre la rapidez.
3. **Mapa de Riesgo en Tiempo Real:** Visualización de reportes de incidentes (acoso, robos, zonas sin luz) geolocalizados y actualizados por las usuarias.
4. **Botón de Pánico:** Función de emergencia que envía una alerta con la ubicación a contactos de confianza preestablecidos.
5. **Check-in de Seguridad:** Notificaciones por vibración no invasivas durante los trayectos para que la usuaria confirme que todo está bien.
6. **Chats Comunitarios:** Espacios de conversación (generales o por ruta) para compartir información y generar lazos de apoyo.

Mecánica del Servicio: La usuaria planifica su viaje en la app, evalúa las rutas sugeridas, inicia su trayecto con monitoreo pasivo, recibe alertas relevantes, y al finalizar, califica su experiencia, retroalimentando así el sistema para toda la comunidad.

2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio de Estrellas es una iniciativa con fines de impacto social. La sostenibilidad del proyecto no dependerá de cobros a las usuarias, ya que esto significaría una barrera de acceso para la población objetivo. En su lugar, se buscará financiamiento a través de las siguientes vías:

Alianzas con el Sector Público: Convenios con municipalidades o el Ministerio de la Mujer para integrar la plataforma en sus estrategias de seguridad ciudadana.

Cooperación Internacional y ONGs: Postulación a fondos y grants de organizaciones enfocadas en igualdad de género y desarrollo social.

Responsabilidad Social Empresarial (RSE): Alianzas con empresas privadas que deseen patrocinar el servicio como parte de sus programas de RSE.

Figura 6 Modelo de Negocio



2.5.6 Resultados esperados

El resultado ideal es que la aplicación Entrellas se convierta en una herramienta indispensable en la vida de las adolescentes de Lima. Se espera que, al entrar en contacto con el mercado, la propuesta genere una reducción medible en los niveles de ansiedad asociados a los traslados. Las usuarias, como el arquetipo María, pasarán de un estado de hipervigilancia a uno de confianza informada. Su relación con la ciudad se transformará: de ser un espacio hostil, pasará a ser un entorno navegable. Se espera un incremento en su autonomía, una mayor participación en actividades sociales y, en última instancia, la recuperación de su derecho a disfrutar del espacio público.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Baja Definición: En la fase inicial de ideación, se desarrollaron prototipos de baja definición en papel. Estos bocetos permitieron mapear el flujo principal de la usuaria, desde el registro y la búsqueda de una ruta, hasta la visualización de alertas y la calificación final.

Los cuales sirvieron para definir la arquitectura de la información y la jerarquía de las funcionalidades clave.

Figura 5 Prototipo de Baja Definición

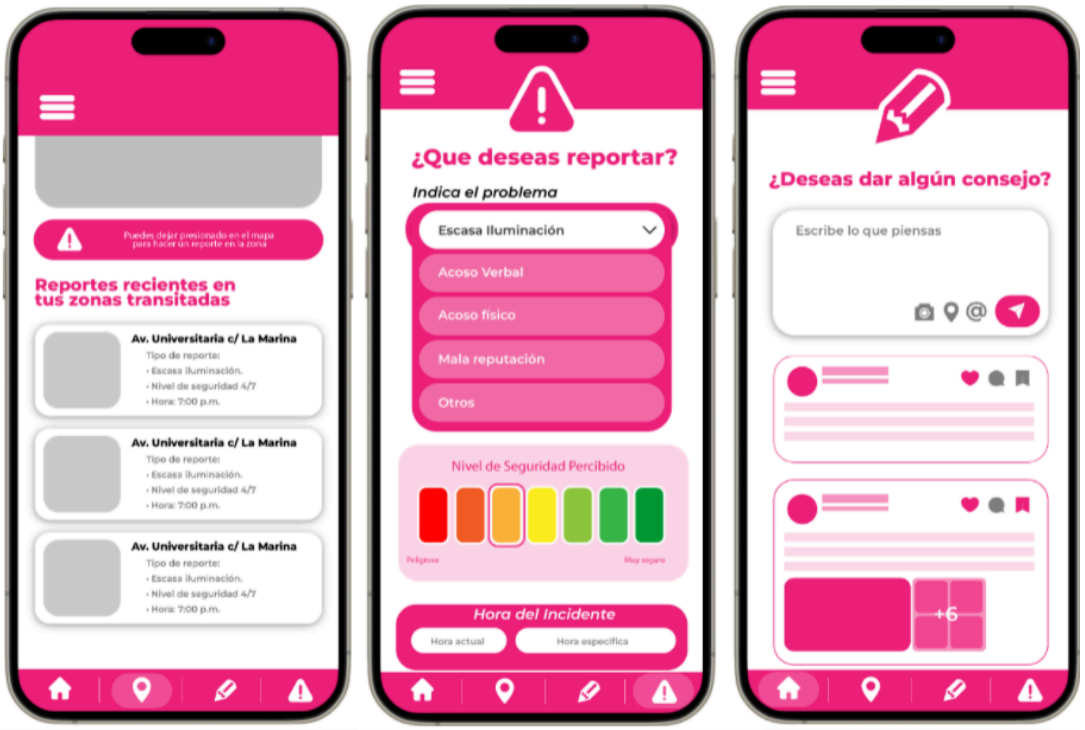


Alta Definición: Posteriormente, se crearon prototipos de alta definición utilizando una herramienta de diseño digital como figma e illustrator. Estos mockups incluyeron la identidad visual de "Entrellas" (logotipo, paleta de colores) y un diseño de interfaz de usuario (UI) pulido. Estos prototipos fueron cruciales para los testeos con usuarias porque permitieron una interacción mucho más realista con el concepto del servicio.

Figura 6 Prototipo de Alta Definición Parte 1



Figura 7 Prototipo de Alta Definición Parte 2



2.5.8 Experimentos

En base a talleres generativos se le dio a conocer a la usuaria de como era su interacción con el servicio, y como este a su vez le ayudaba a aliviar su problema.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

Entrellas es una solución innovadora que aborda la inseguridad desde una perspectiva de género y comunidad. Su propuesta de valor es ofrecer paz mental a las adolescentes a través de información de seguridad colaborativa y en tiempo real. Su modelo de negocio sin fines de lucro garantiza la sostenibilidad a través de alianzas estratégicas, asegurando que el servicio sea siempre gratuito para quienes más lo necesitan. El plan de actividades a futuro incluye el desarrollo de un Producto Mínimo Viable (MVP) para un piloto en un distrito específico, la búsqueda activa de financiamiento y la creación de alianzas con colectivos feministas para aumentar su recibimiento de manera positiva. Los recursos necesarios son principalmente tecnológicos (desarrollo de app, servidores) y humanos (community managers, desarrolladores).

En el ámbito social, su impacto es directo en la mejora del bienestar y la salud mental de las adolescentes, la reducción de la ansiedad y el fomento de la igualdad de género (ODS 5). En el ámbito económico, su viabilidad no se mide en ganancias, sino en su sostenibilidad a largo plazo a través de un modelo diversificado de alianzas y fondos. Finalmente, en el ámbito ambiental, el proyecto tiene un impacto positivo indirecto al promover el uso de rutas peatonales seguras y el transporte público eficiente, contribuyendo a una movilidad urbana más sostenible.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El plan de financiamiento para Entrellas se ha diseñado bajo una metodología ágil y realista, aprovechando al máximo las capacidades del equipo fundador para minimizar costos. Se estructura en tres fases progresivas:

- **Fase 1 (Pre-Lanzamiento y Construcción de Comunidad):** Se enfoca en utilizar un capital semilla mínimo, aportado por los fundadores, para construir una comunidad sólida en redes sociales que valide el interés en la solución y respalde la futura campaña de financiamiento.
- **Fase 2 (Crowdfunding y Desarrollo del MVP):** Busca levantar el capital necesario para el desarrollo del Producto Mínimo Viable a través de una campaña de financiamiento colectivo, apalancada en la comunidad creada en la fase anterior.
- **Fase 3 (Sostenibilidad y Crecimiento):** Detalla el modelo de ingresos anuales proyectados para la operación continua de la aplicación una vez que esté en marcha, basado en alianzas estratégicas, fondos concursables y donaciones.

A continuación, se presentarán los cuadros de presupuesto detallados para cada una de estas fases."La tabla de presupuesto se incluye en el Anexo D."

FASE 1: Pre-Lanzamiento y Construcción de Comunidad (Duración: 3 Meses)		
Utilizar un capital semilla mínimo para construir una comunidad sólida en redes sociales que respalde la futura campaña de financiamiento.		
INGRESOS (FASE 1)	Monto (S/)	Descripción
Aporte de Fundadores (Capital Semilla)	S/ 2,000	Inversión inicial de las dos fundadoras (S/ 500 cada una) para cubrir los primeros gastos operativos.
TOTAL INGRESOS (FASE 1)	S/ 2,000	
COSTOS (FASE 1)		
Marketing y Difusión		
► Pauta en Redes Sociales (Instagram/TikTok)	S/ 2,000	Se utiliza el 100% del capital semilla para publicitar contenido clave y atraer a la comunidad objetivo.
► Creación de Contenido y Piezas Gráficas	S/ 0	Realizado por el equipo. Se aprovechan sus habilidades en diseño para crear todo el material de marketing sin costo.
Diseño del Producto		
► Diseño de Experiencia (UX) e Interfaz (UI)	S/ 0	Realizado por el equipo. Se diseñan los prototipos de alta definición internamente para presentarlos en la campaña de crowdfunding.
TOTAL COSTOS (FASE 1)	S/ 2,000	
Resultado al final de la Fase 1: Balance de S/ 0. Se ha invertido todo el capital semilla para construir una comunidad sólida y comprometida, lista para la siguiente fase.		

FASE 2: Crowdfunding y Desarrollo del MVP (Duración: 3-6 Meses)		
Objetivo: Lanzar una campaña de crowdfunding exitosa, apalancada en la comunidad creada, para financiar el desarrollo completo del MVP.		
INGRESOS (FASE 2)	Monto (S/)	Descripción
Campaña de Crowdfunding (Meta)	S/ 25,000	Se lanza una campaña en una plataforma peruana (ej. Ekeko) o internacional (ej. Kickstarter) con una meta clara para financiar el desarrollo, infraestructura y costos asociados.
TOTAL INGRESOS (FASE 2)	S/ 25,000	
COSTOS (FASE 2)		
Desarrollo del MVP		
► Contratación de Desarrollador Freelance	S/ 15,000	Costo principal para la programación de la aplicación básica y funcional en una plataforma (ej. Android).
Infraestructura y Mantenimiento (Anual)		
► Servidores, Hosting y Licencias de APIs	S/ 3,000	Costos operativos anuales mínimos para mantener la app funcionando a baja escala.
Administrativos y Legales		
► Asesoría Legal y Trámites de Constitución	S/ 2,000	Gastos para la formalización del proyecto y protección de la propiedad intelectual.
Costos de la Campaña		
► Comisión de Plataforma Crowdfunding (~8%)	S/ 2,000	Tarifa que cobra la plataforma por el uso de su servicio y procesamiento de pagos.
Contingencia		
► Fondo para Imprevistos (~12%)	S/ 3,000	Fondo de reserva crucial para cubrir gastos no planificados o ajustes durante el desarrollo.
TOTAL COSTOS (FASE 2)	S/ 25,000	

FASE 3: Operación, Sostenibilidad y Crecimiento (Anual)		
Objetivo: Asegurar el funcionamiento continuo y la mejora de la aplicación a largo plazo a través de un modelo de ingresos diversificado.		
INGRESOS ANUALES PROYECTADOS (FASE 3)	Monto (S/)	Descripción
Alianzas Estratégicas (Municipalidades / Empresas)	S/ 30,000	Proyección basada en conseguir 2-3 socios (públicos o privados) que financien el servicio a cambio de data anonimizada o como parte de su RSE.
Donaciones de la Comunidad y Campañas	S/ 5,000	Ingresos estimados a través del botón de donación en la app y una campaña de recaudación anual.
Grants y Fondos Concursables	S/ 15,000	Proyección conservadora de ganar al menos un fondo concursable al año (ONGs, cooperación internacional, ProInnóvate).
TOTAL INGRESOS (FASE 3)	S/ 50,000	
COSTOS (FASE 3		
Infraestructura y Mantenimiento	S/ 6,000	Se duplica el costo de servidores y APIs para soportar un mayor número de usuarias.
Recursos Humanos (Equipo Fijo)	S/ 30,000	Contratación de un Community Manager a tiempo parcial (S/ 15,000/año) y un estipendio para las fundadoras (S/ 15,000/año).
Marketing y Crecimiento	S/ 5,000	Presupuesto para mantener la adquisición de nuevas usuarias y la comunicación.
Mejoras y Nuevas Funcionalidades	S/ 5,000	Fondo para contratar al desarrollador freelance para implementar mejoras y nuevas características en la app.
Administrativos y Legales	S/ 2,000	Gastos recurrentes de contabilidad y asesoría.
TOTAL COSTOS (FASE 3)	S/ 48,000	
Resultado al final de la Fase 3 (Anual): Balance positivo de S/ 2,000. Se logra la sostenibilidad operativa y se genera un pequeño superávit para reinvertir en el crecimiento del proyecto.		

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

A lo largo del proceso de investigación y diseño del servicio Entrellas, se han extraído los siguientes hallazgos y aprendizajes clave:

- El problema central es la carga mental, no solo el crimen: El principal hallazgo de la investigación es que la inseguridad para las adolescentes se traduce en una crisis de confianza y salud mental. El dolor más significativo no es el riesgo estadístico de un delito, sino la carga emocional de la hipervigilancia constante que deben ejercer para sentirse seguras.
- La confianza es el activo más valioso: Se aprendió que la efectividad de una solución de seguridad no reside en la cantidad de data, sino en su credibilidad. Los experimentos validaron que las usuarias confían más en la experiencia compartida por sus pares que en datos institucionales, lo que posiciona a la comunidad como el pilar fundamental del servicio.
- Un enfoque de género es indispensable: El proyecto demostró que una solución de seguridad no puede ser generalista. Las necesidades de las adolescentes como la protección contra el acoso y la percepción de vulnerabilidad en ciertos entornos requieren un diseño de servicio con un enfoque de género específico que las soluciones existentes en el mercado no ofrecen.
- La viabilidad requiere un modelo de impacto social: Se concluyó que un modelo de negocio tradicional basado en suscripciones o publicidad no es viable, ya que crearía barreras de acceso. La sostenibilidad del proyecto depende de un modelo de impacto social que se financie a través de alianzas estratégicas con actores públicos y privados que compartan la misión del proyecto.

4.2 Recomendaciones

- Priorizar en el diseño del MVP funcionalidades que reduzcan activamente la carga mental. Esto significa que la interfaz debe ser tranquilizadora y enfocada en ofrecer soluciones claras (como "la ruta más segura recomendada"), en lugar de simplemente bombardear a la usuaria con alertas de peligro que podrían aumentar su ansiedad. El

objetivo es que la app se sienta como un "guardián silencioso", no como una fuente adicional de estrés.

- Invertir recursos desde el inicio en la construcción y protección de la confianza comunitaria. El siguiente paso debe ser el diseño detallado del proceso de verificación de identidad y la creación de un sistema de moderación de contenido claro y fácil de usar. La integridad de la comunidad es la base del servicio y debe ser la máxima prioridad.

- Mantener el enfoque de nicho en mujeres adolescentes como una fortaleza estratégica. Se recomienda resistir la tentación de ampliar el servicio a un público general en futuras versiones, ya que esto diluiría la propuesta de valor única. Futuras investigaciones deberían explorar las necesidades específicas de subgrupos dentro de esta población para hacer la herramienta aún más inclusiva y efectiva.

- Materializar el modelo de negocio social desarrollando un paquete de alianzas estratégicas. El siguiente paso práctico es crear una presentación formal para potenciales socios (municipalidades, ONGs, empresas con RSE), ofreciéndoles data anonimizada y visibilidad a cambio de financiamiento. Esto debe hacerse en paralelo al desarrollo del MVP para asegurar la sostenibilidad desde el principio.

V. Referencias Bibliográficas

Datum Internacional. (2025, 9 de abril). *Estudio de Opinión Pública*. Datum Internacional. https://datum.com.pe/new_web_files/files/pdf/Encuesta%20DATUM%20-%20Abril%202025%20-%20SEGURIDAD_250430093307.pdf

Green, L. (2013). The geographies of online/offline activism: 'Hollaback!' and the right to the digital city. *Gender, Place & Culture, 20*(8), 953–971. https://doi.org/10.1080/0966369X.2013.805501

Juarez, L. (2021). *Impacto de la percepción de la inseguridad ciudadana en el espacio público del distrito de los Olivos, 2020* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_c97706094c0621440c23436d79633eda

Muggah, R., & Aguirre, K. (2018). *Citizen Security in Latin America: A Look at the Evidence*. Igarapé Institute. https://igarape.org.br/en/citizen-security-in-latin-america-a-look-at-the-evidence/

Portal, L., & Martín, J. (2022). *La percepción sobre la inseguridad ciudadana y el rol de las juntas vecinales, la comisaría y el municipio del distrito de Lince* [Tesis de grado, Universidad Nacional Federico Villareal]. Repositorio Institucional UNFV. https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.13084/6374

VI. Anexos

Anexo A

FASE 1 ENTREVISTAS

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1cGZf1KN07EG-CAVKek53j7YKoBXHtdoF

Anexo B

FASE 2 ENTREVISTAS

https://drive.google.com/drive/folders/1KPC3Sogp9CGn-UDosDW-LAmJyovMutsH?usp=drive_link

Anexo C

FASE 3 ENTREVISTAS

https://drive.google.com/drive/folders/1Nr5_yLS8FO6zvODVYJD5KGhSHiqV1Jqc?usp=sharing

Anexo D

Tabla de Presupuesto

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EwQMSvBINnxT4GEGu0YvL-wR0NWa8Yc20906Hy1ZaMo/edit?gid=0#gid=0