ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Descubre Lurín: Plataforma digital para la promoción del turismo cultural responsable en el distrito de Lurín.

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Maurizio Enrique Batti Chavez
DNI: 71217720, Perú

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN PUBLICIDAD Y MARKETING DIGITAL

PRESENTADA POR

Rosa Elena del Carmen Pollera Oliveira
DNI: 77285037, Perú

ASESOR

Jefferson Rodolfo Samir Anaya Romero
DNI: 47552688, Perú
ORCID: 0009-0002-1092-8972

JURADO

Vasquez Janampa Hristo Joel
Sanchez Villanueva Kelly Doris
Perez Ortiz Brigitte Madelein

Lima, Octubre 2025

Descubre Lur%C3%ADn Plataforma digital para la promoci%C3%B3n del turismo cultural y responsable en el dist...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:507928889

Submission Date
Oct 4, 2025, 7:28 PM GMT-5

Download Date
Oct 5, 2025, 8:33 AM GMT-5

File Name
Descubre Lurín Plataforma digital para la promoción del turismo cultural y responsable en el di....docx

File Size
12.1 MB

24 Pages

4,002 Words

24,202 Characters

turnitin Page 1 of 29 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:507928889

18% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

5% Internet sources
1% Publications
17% 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 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación 3

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.2 Población beneficiaria 3

2.3 Objetivo(s) del proyecto 4

2.4 Marco referencial 4

2.5 Proceso creativo y experimentos 5

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 5

2.5.2 Información sobre el Mercado 6

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 6

2.5.4 Diseño de producto/servicio 7

2.5.5 Modelo de Negocio 8

2.5.6 Resultados esperados 8

2.5.7 Prototipos desarrollados 9

2.5.8 Experimentos 15

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 2

III. Estimación de costos 18

3.1 Presupuesto 18

IV. Conclusiones y recomendaciones 18

4.1 Conclusiones 19

4.2 Recomendaciones 19

V. Referencias Bibliográficas **19**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Plan de actividades para la realización del proyecto 13

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Logo tentativo del proyecto 1
Figura 2 Landing de ambas versiones 9
Figura 3 Registro en ambas versiones 10
Figura 4 Diferentes pestañas como mapa, locales, chat y reseñas de la versión turista 10
Figura 5 Diferentes pestañas como reservas, eventos y reseñas de la versión negocio 11
Figura 6 Landing de la aplicación en prototipo de alta resolución 12
Figura 7 Nuevo prototipo de aplicación, incluye menú para reconocer el tipo de usuario y las diferentes pestañas para cada uno. 12

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Descubre Lurín: Plataforma digital para la promoción del turismo cultural responsable en el distrito de Lurín.



Figura 1. Logo tentativo del proyecto.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación “Descubre Lurín” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Cultura, Turismo y Sostenibilidad, y en la actividad económica de Servicios turísticos y tecnológicos, y busca resolver la falta de visibilidad y organización digital de los emprendimientos culturales, gastronómicos y recreativos del distrito de Lurín, teniendo como población beneficiaria a visitantes nacionales e internacionales, así como a emprendedores locales vinculados al sector turístico.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas mediante herramientas de Design Thinking, que colocan al usuario en el centro del proceso, y Lean Startup, para orientar la implementación y validación continua de resultados. Estas metodologías fomentaron la colaboración, el pensamiento visual y la empatía mediante técnicas como el mapa de actores, mapa de trayectoria del usuario, arquetipos de persona, canvas de propuesta de valor y canvas de modelo de negocio, los cuales se presentan detalladamente en el presente documento.

La solución innovadora presentada consiste en una aplicación móvil de doble acceso (versión turista y versión negocio) que organiza, difunde y conecta la oferta cultural, gastronómica y recreativa del distrito. Esta herramienta digital promueve la producción y el consumo responsables (ODS 12), el desarrollo económico local y la sostenibilidad social, al permitir que los negocios se digitalicen y los turistas planifiquen su visita de manera informada y respetuosa con la comunidad.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja y alta fidelidad, con pruebas de navegación y funcionalidad realizadas tanto a turistas como a emprendedores. Estas interacciones validaron la utilidad del mapa interactivo, el calendario cultural y el sistema de cupones QR, alcanzando una aceptación superior al 90 % entre los usuarios evaluados.

Se concluye que la solución propuesta favorece la organización digital del turismo cultural en Lurín, mejora la conexión entre visitantes y negocios, y contribuye al fortalecimiento de la identidad local. Se recomienda continuar con la implementación gradual de la app, consolidar alianzas con entidades públicas y privadas, y replicar el modelo en otros distritos del sur de Lima.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El distrito de Lurín, ubicado al sur de Lima Metropolitana, posee una gran diversidad cultural, arqueológica y natural. En él conviven tradiciones ancestrales, gastronomía típica y una comunidad de emprendedores que buscan fortalecer su identidad local. No obstante, la promoción de estos recursos enfrenta limitaciones por la ausencia de una plataforma unificada que concentre la oferta cultural y turística del distrito.

Actualmente, la información disponible en línea sobre Lurín se encuentra fragmentada y desactualizada, dificultando que los visitantes conozcan su verdadero potencial. Esta situación afecta directamente a los negocios locales, que dependen de canales informales de difusión.

“Descubre Lurín” se concibe como una respuesta innovadora a esta problemática, creando un espacio digital donde turistas y proveedores interactúan de manera directa y organizada. Su impacto se refleja en tres niveles:

- **Cultural:** rescata la identidad del distrito y promueve la valoración de su patrimonio.
- **Económico:** genera oportunidades para emprendedores y fomenta el comercio local.
- **Social:** fortalece la colaboración comunitaria y promueve un turismo responsable.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

El turismo en Lurín presenta un gran potencial, pero su desarrollo se ve limitado por la falta de digitalización y articulación entre los actores locales. Los visitantes suelen concentrarse en los atractivos más conocidos, mientras que otros espacios, ferias y emprendimientos permanecen invisibles.

Causa: ausencia de herramientas tecnológicas que centralizan la oferta cultural y turística, y escaso conocimiento digital de los emprendedores.
Consecuencia: baja afluencia a negocios locales, pérdida de oportunidades económicas y desorganización en la promoción del distrito.

"Descubre Lurín" aborda esta brecha mediante una plataforma digital de gestión compartida, que facilita la comunicación, promoción y reserva de servicios turísticos y culturales.

Desarrollo Sostenible (ODS 12)

El proyecto se enmarca en el Objetivo de Desarrollo Sostenible N.º 12: Producción y consumo responsables, entendido como la optimización y uso eficiente de los recursos locales. En este caso, la sostenibilidad se expresa a través de la gestión organizada y transparente de la información turística, evitando duplicidades, desplazamientos innecesarios y desigualdad en la visibilidad de los negocios.

La aplicación impulsa un modelo de consumo digital responsable, donde los turistas planifican sus actividades de forma eficiente y los emprendedores actualizan su oferta en tiempo real. De este modo, "Descubre Lurín" fortalece la economía local, promueve la responsabilidad social y genera un ecosistema equilibrado entre tecnología y comunidad.

2.2 Población beneficiaria

Beneficiarios directos:

- Emprendedores, artesanos, guías turísticos, restaurantes y negocios locales.
- Visitantes nacionales e internacionales interesados en experiencias auténticas.

Beneficiarios indirectos:

- Comunidad local en general, al dinamizarse la economía y el flujo turístico.
- Instituciones educativas y culturales del distrito.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo General:

Desarrollar una aplicación móvil que integre y visibilice la oferta cultural, gastronómica y turística de Lurín, conectando a visitantes y emprendedores mediante una experiencia digital sostenible y responsable.

Objetivos Específicos:

1. Centralizar la información turística y cultural del distrito.
2. Promover la digitalización de los negocios locales.
3. Facilitar la comunicación y reservas entre turistas y proveedores.
4. Fomentar el consumo consciente y la valorización del patrimonio.
5. Contribuir al cumplimiento del ODS 12 a través de prácticas de turismo responsable.

2.4 Marco referencial

En el Perú, la digitalización del turismo aún se concentra en zonas de alto flujo, dejando rezagados a distritos como Lurín. Plataformas como “Y Tú Qué Planes” o “Perú Travel App” sirven como referentes, pero no ofrecen un enfoque territorial ni colaborativo.
“Descubre Lurín” propone una innovación basada en la inclusión tecnológica y la participación comunitaria, donde los actores locales se convierten en protagonistas de su propio desarrollo.

Esta visión se sustenta en teorías de innovación abierta y economía naranja, que promueven el uso de la tecnología como medio para fortalecer la cultura y generar bienestar social.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1. Información sobre el usuario(s)

El proyecto “Descubre Lurín” considera dos tipos principales de usuarios: turistas y emprendedores locales.

- **Turistas:** Visitantes nacionales e internacionales interesados en conocer el patrimonio cultural y gastronómico del distrito. Buscan información confiable, rutas seguras y la posibilidad de planificar sus actividades mediante herramientas digitales.
- **Emprendedores locales:** Restaurantes, artesanos, guías y negocios culturales que desean ampliar su alcance, gestionar reservas y promocionar sus servicios. Muchos de ellos no cuentan con experiencia digital previa, por lo que requieren una plataforma simple y acompañamiento inicial.

Las necesidades detectadas en ambos perfiles fueron: acceso rápido a información organizada, facilidad para contactar y reservar, visibilidad justa de los negocios y transparencia en reseñas y valoraciones.
Estos datos guiaron la estructura de la app: una versión para turistas con mapa, calendario, buscador, cuponera y comunidad; y otra para negocios con registro, gestión de eventos, chat y panel de reseñas.

Información de Hallazgos o Insights

Durante la investigación y validación de prototipos se identificaron hallazgos clave:

- Los visitantes perciben la información sobre Lurín como desordenada y dispersa, lo que justifica la creación de una plataforma centralizada.
- La distancia en tiempo real y la ubicación influyen directamente en la decisión de visita, respaldando el uso de un mapa interactivo.
- Los cupones QR y promociones fomentan la exploración de nuevos locales, ayudando a distribuir mejor la demanda turística.
- Los emprendedores valoran la simplicidad y control sobre su información, especialmente funciones como activar o desactivar eventos y confirmar reservas.

- La comunidad y las reseñas aportan confianza, siempre que exista moderación y verificación.

Estos insights permitieron definir una solución que responde de manera práctica a las expectativas de los usuarios y fortalece el consumo responsable dentro del ecosistema turístico local.

2.5.2. Información sobre el Mercado

Oportunidad de Mercado

Lurín es un destino en expansión que combina atractivos arqueológicos, naturales y gastronómicos. Sin embargo, su promoción digital es insuficiente, lo que crea una oportunidad competitiva para una plataforma especializada en visibilizarlo.

El incremento del turismo interno y la tendencia hacia el turismo experiencial refuerzan la pertinencia del proyecto.

Competencia y Barreras de Entrada

Las plataformas nacionales de turismo y redes sociales actúan como competencia indirecta, pero no ofrecen una integración geográfica ni contacto directo entre turistas y negocios.

Las principales barreras son la alfabetización digital limitada y la necesidad de actualización constante, que serán abordadas mediante un equipo de soporte y capacitación local.

Mercado Objetivo y Demanda Potencial

Segmento 1: Turistas nacionales y extranjeros de 20 a 45 años que buscan actividades culturales y gastronómicas.

Segmento 2: Emprendedores locales interesados en digitalizar su negocio y atraer visitantes.

El crecimiento de las aplicaciones de turismo regional y la alta penetración de smartphones en Lima respaldan la viabilidad del mercado.

2.5.3. Concepto y Propuesta de Valor

Concepto:

Aplicación móvil de doble acceso que conecta a turistas con negocios locales mediante herramientas digitales de descubrimiento, reserva y promoción.

Propuesta de Valor:

"Descubre Lurín" organiza la información turística, permite una comunicación directa entre visitantes y negocios, y promueve un consumo consciente que beneficia a la comunidad.

2.5.4. Diseño de producto/servicio

El diseño del servicio de "Descubre Lurín" se desarrolló con un enfoque centrado en el usuario, combinando principios de usabilidad, accesibilidad y sostenibilidad. Su estructura busca ofrecer una experiencia simple, intuitiva y funcional, tanto para los turistas como para los negocios locales, de manera que ambos interactúen dentro de un mismo entorno digital.

El sistema fue concebido bajo una lógica de doble interfaz: una para el visitante y otra para el ofertante, con el fin de responder a las necesidades particulares de cada grupo sin perder coherencia visual ni técnica. Cada versión integra funciones específicas que, en conjunto, permiten organizar la información, gestionar reservas y promover un turismo cultural responsable alineado al ODS 12.

Versión Turista

- **Mapa interactivo** (negocios/eventos/distancias en tiempo real).
- **Calendario cultural** (festividades y actividades).
- **Buscador segmentado** (restaurantes, experiencias, talleres).
- **Cuponera QR** (descuentos y "rutas" para distribuir visitas).
- **Gestor de reservas** (chats y estados).
- **Comunidad moderada** (reseñas, fotos, calificaciones).

Versión Negocio

- **Registro geolocalizado** (rubro, descripción, fotos).
- **Gestión de eventos** (crear/editar/activar/desactivar).

- **Chat con botones** (confirmar/cancelar, fecha y hora).
- **Panel de reseñas** (seguimiento de satisfacción).

Triple balance:

- **Social:** inclusión de pequeños negocios y cultura viva.
- **Económico:** mayor flujo y conversión por visibilidad y cupones.
- **ODS12:** información organizada → desplazamientos más eficientes y demanda distribuida.

2.5.5. Modelo de Negocio

Segmentos: turistas (B2C) y negocios (B2B).

Propuesta: descubrimiento y reservas (B2C); visibilidad y herramientas operativas (B2B).

Ingresos (fases):

- F1: **freemium** para negocios (listado gratuito).
- F2: **suscripción premium** (resaltado, analíticas básicas, cupones avanzados).
- F3: **comisión opcional por reserva** (para aliados específicos), **patrocinios** y **espacios promocionales** curados.

Canales: tiendas de apps (B2C), alianzas con municipalidad/asociaciones, promoción digital y señalética con QR en puntos turísticos.

Relación: soporte in-app, tutoriales, micro-capacitaciones; moderación y verificación ligera.

Estructura de costos: desarrollo, hosting/seguridad, moderación/soporte, marketing y alianzas.

2.5.6. Resultados esperados

- Aumento del descubrimiento de negocios no icónicos.
- Mejora en tasa de conversión a reserva y uso de cupones.
- Mayor satisfacción (reseñas positivas) y retención de negocios activos.

2.5.7. Prototipos desarrollados

Baja definición

El primer prototipo, fue pensado para dar un aspecto visual de cómo se vería cada pestaña del aplicativo, separándolo por Turista y Negocio.

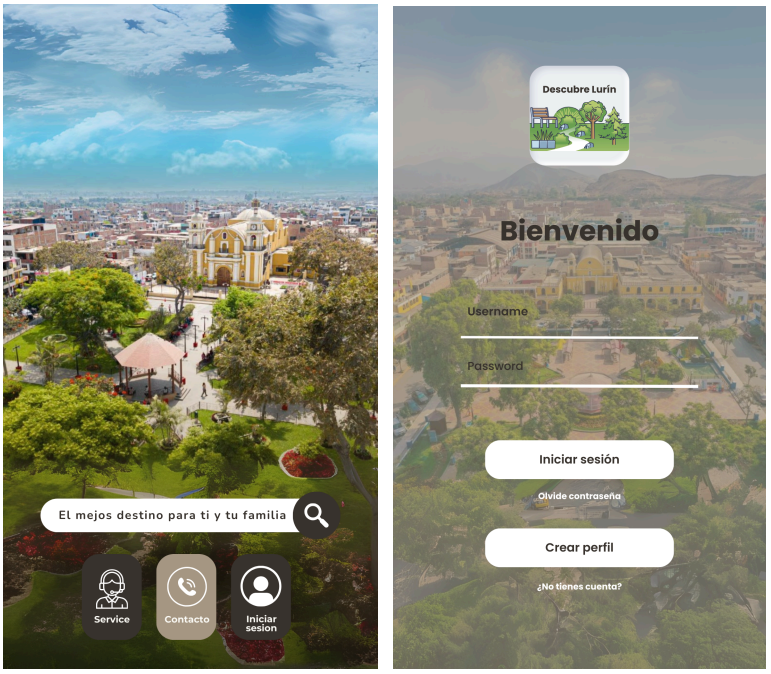


Figura 2. Landing de ambas versiones.



Figura 3. Registro en ambas versiones.

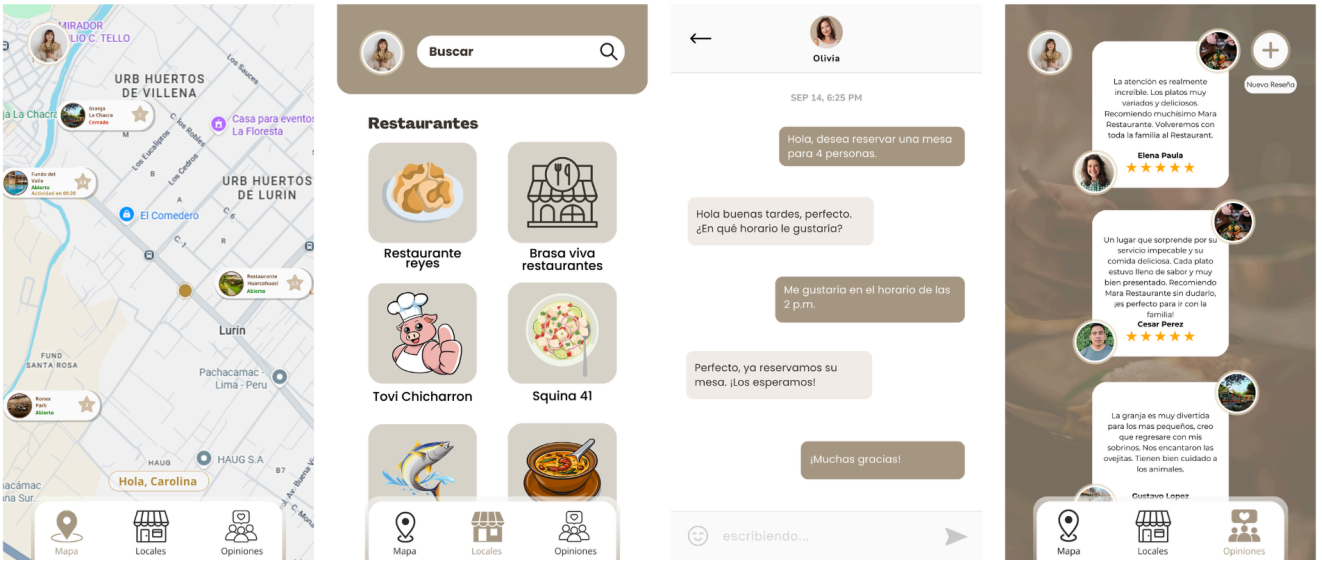


Figura 4. Diferentes pestañas como mapa, locales, chat y reseñas de la versión turista.

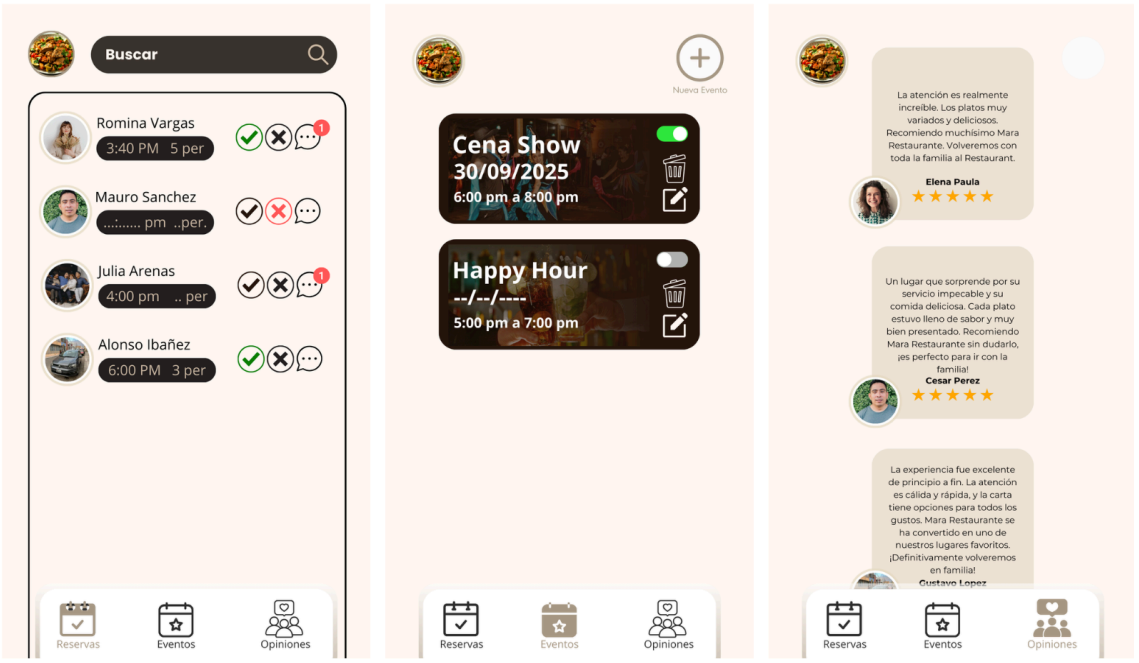


Figura 5. Diferentes pestañas como reservas, eventos y reseñas de la versión negocio.

Alta definición

Segunda versión ya con funcionalidad completa, que tiene aplicadas las mejoras propuestas por nuestros colaboradores. Se trabaja bajo una misma aplicación, que pide la creación de usuario para luego redirigir si eres Turista o Negocio.

Link del prototipo: *https://hug-niche-11626237.figma.site*

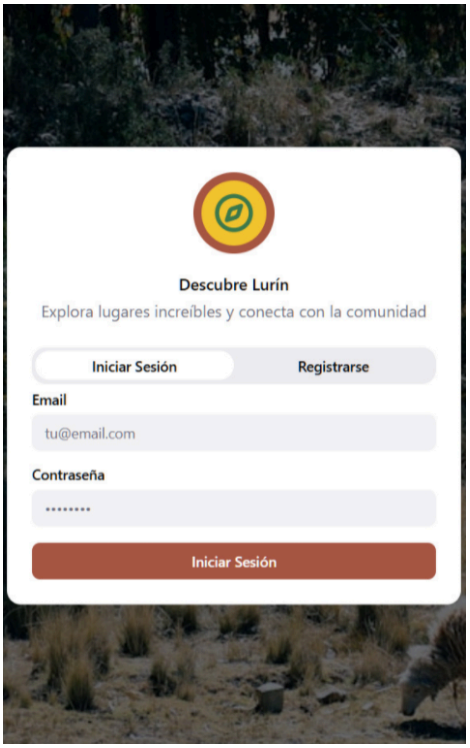


Figura 6. Landing de la aplicación en prototipo de alta resolución.

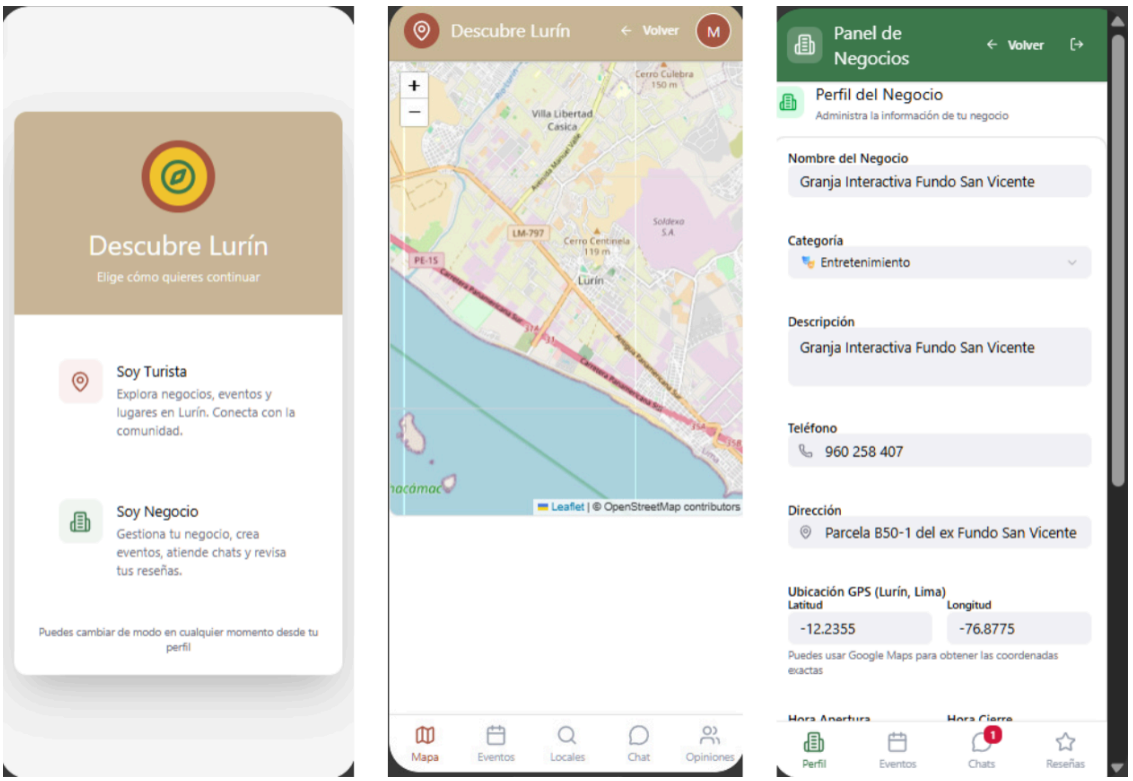


Figura 7. Nuevo prototipo de aplicación, incluye menú para reconocer el tipo de usuario y las diferentes pestañas para cada uno.

2.5.8. Experimentos

Metodología y desarrollo de las pruebas

La fase experimental de "Descubre Lurín" se llevó a cabo con un enfoque cualitativo–participativo, combinando entrevistas, observación directa y pruebas de usabilidad.

En primer lugar, se realizaron entrevistas exploratorias con turistas nacionales, visitantes frecuentes de Lurín y residentes locales vinculados a la actividad cultural y gastronómica. Estos encuentros permitieron comprender cómo se percibe actualmente el turismo en el distrito, los hábitos de visita durante los fines de semana y las principales limitaciones para acceder a información confiable sobre eventos o atractivos.

Posteriormente, se efectuaron sesiones de validación del prototipo con un grupo reducido de usuarios reales. Las pruebas se desarrollaron en espacios representativos como D'Paso, uno de los principales puntos turísticos del distrito, y con estudiantes y compañeros que visitan

Lurín regularmente. A estos grupos se les presentó el prototipo interactivo de la aplicación y se les solicitó completar tareas específicas: explorar rutas en el mapa, visualizar eventos, realizar reservas simuladas y canjear cupones QR.

Resultados y observaciones

Los resultados recopilados se sistematizaron en talleres y sesiones de análisis, reflejando tanto los aciertos como las oportunidades de mejora. Los principales hallazgos fueron los siguientes:

- Los usuarios destacaron la claridad y simplicidad de la información presentada, especialmente en la visualización de actividades y rutas recomendadas.
- La integración de mapas interactivos fue uno de los elementos mejor valorados, ya que permitió planificar visitas en menos tiempo y reducir la incertidumbre al desplazarse.
- Se sugirió incluir alertas o notificaciones en tiempo real sobre cambios en rutas o disponibilidad de actividades, así como alertas sonoras o de vibración configurables.
- Algunos participantes solicitaron filtros más específicos (por tipo de público: familias, parejas, grupos) para personalizar las recomendaciones.
- Se mencionó la necesidad de mejorar la velocidad de carga y la personalización del contenido según intereses previos.
- En cuanto al diseño visual, algunos usuarios recomendaron revisar la paleta de colores tierra, proponiendo tonos relacionados con la identidad visual del distrito de Lurín.
- También se destacó la importancia de contar con versión web para el módulo de negocios, dado que muchos emprendedores trabajan habitualmente con plataformas en línea como Rappi o PedidosYa.

Implementaciones y mejoras posteriores

A partir de esta retroalimentación, se adoptaron las siguientes decisiones de mejora:

- Implementar alertas configurables (sonoras o de vibración) y notificaciones en tiempo real para informar sobre eventos y cambios.
- Desarrollar filtros personalizados para optimizar la búsqueda de experiencias según el perfil del turista.
- Explorar una versión web complementaria para el panel de negocios, facilitando su gestión desde computadoras.
- Ajustar la paleta de colores en futuras versiones, integrando referencias gráficas al distrito (bandera, redes institucionales, íconos locales).
- Optimizar la velocidad de carga y rendimiento de la aplicación para asegurar una navegación fluida.

Conclusiones de validación

Las pruebas confirmaron que la plataforma cumple su propósito principal: ofrecer **información confiable y relevante** sobre actividades, rutas y negocios locales, contribuyendo a dinamizar la economía del distrito.

El proceso permitió consolidar una **propuesta validada por usuarios reales**, reafirmando la viabilidad del proyecto y brindando una base sólida para la siguiente fase de desarrollo.

2.5.9. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto “Descubre Lurín” busca fortalecer el turismo cultural, gastronómico y recreativo del distrito mediante una plataforma digital interactiva que conecta a visitantes con emprendimientos locales.

Surge ante la problemática de la baja visibilidad y desorganización informativa del turismo en la zona, afectando la participación de los negocios culturales y la experiencia del visitante.

La propuesta se desarrolla bajo el Objetivo de Desarrollo Sostenible N.º 12 (Producción y consumo responsables), promoviendo la gestión ordenada de la información y la distribución equitativa del flujo turístico.

El proyecto fue concebido a través de metodologías de Design Thinking y Lean Startup, priorizando la empatía con el usuario, la experimentación y la validación continua.

En síntesis, *Descubre Lurín* plantea una innovación social y tecnológica que contribuye a dinamizar la economía local, fomentar la identidad cultural y generar una red colaborativa entre turistas, negocios y comunidad.

Descripción de la solución innovadora

Propuesta de valor

La solución consiste en una **aplicación móvil de doble acceso**:

- **Versión turista:** permite explorar el distrito mediante un **mapa interactivo**, un **calendario cultural**, una **cuponera QR** con descuentos y un **chat de reservas** con negocios locales. También incluye una sección de **comunidad moderada**, donde los usuarios comparten experiencias y reseñas.

- **Versión negocio:** ofrece herramientas para **registrar información, gestionar eventos, confirmar o cancelar reservas** y **revisar comentarios**, facilitando la digitalización de los emprendimientos.

La propuesta aporta valor al **organizar la oferta cultural dispersa**, ofrecer información actualizada y facilitar un consumo turístico **responsable, inclusivo y sostenible**, beneficiando tanto al visitante como al proveedor de servicios.

Modelo de negocio

El modelo se basa en una estructura **freemium**, accesible para todos los negocios registrados, con opciones de **suscripción premium** para acceder a beneficios adicionales (visibilidad destacada, analíticas básicas y cupones personalizados).

A futuro, se contempla la incorporación de **patrocinios locales**, **publicidad ética** y **alianzas institucionales** con la Municipalidad de Lurín y asociaciones culturales, garantizando la sostenibilidad financiera.

El flujo de ingresos es complementado por la posibilidad de ofrecer **servicios de capacitación digital** y **consultoría turística**, fortaleciendo el ecosistema de innovación local.

Sostenibilidad del proyecto

El proyecto *Descubre Lurín* promueve la sostenibilidad desde tres dimensiones complementarias:

- **Social:** fomenta la inclusión digital de los emprendedores locales, la difusión del patrimonio cultural y la participación ciudadana en la promoción del distrito.
- **Económica:** impulsa la generación de ingresos mediante mayor visibilidad, reservas y flujo turístico controlado.
- **Ambiental:** contribuye a la reducción de desplazamientos innecesarios al permitir una planificación eficiente, en línea con el ODS 12.

La sostenibilidad se refuerza con la **actualización continua de datos**, la **moderación de contenidos** y la **capacitación de negocios** para garantizar la calidad del servicio a largo plazo.

Plan de Actividades

Etapa	Actividad principal	Periodo estimado	Objetivo
1. Implementación inicial	Registro y validación de 80–100 negocios locales	Mes 1–2	Conformar la red base del distrito
2. Capacitación y soporte	Talleres presenciales sobre uso de la app y actualización de datos	Mes 2–3	Reducir la brecha digital y asegurar uso correcto
3. Lanzamiento público	Campaña digital y activaciones en puntos turísticos (Finca D'Paso, playas, ferias)	Mes 3–4	Promocionar la aplicación entre visitantes
4. Monitoreo y mejora continua	Revisión mensual de métricas, actualizaciones y feedback	Mes 4–6	Ajustar funcionalidad y rendimiento

5. Escalamiento (réplica)	Expansión hacia distritos colindantes del sur de Lima	Mes 7–9	Replicar modelo local a nivel metropolitano

Tabla 1 Plan de actividades para la realización del proyecto.

Recursos Necesarios

Recursos humanos

- **Director del proyecto / Product Manager:** planificación y supervisión.
- **Diseñador UX/UI:** diseño visual y experiencia de usuario.
- **Desarrolladores (Frontend y Backend):** programación de la app y mantenimiento del sistema.
- **Community Manager / Marketing digital:** manejo de redes, comunicación con negocios y usuarios.
- **Moderador de contenido:** verificación de reseñas y atención de incidencias.
- **Soporte técnico:** asistencia a usuarios y actualizaciones.

Recursos materiales y tecnológicos

- Equipos informáticos, tablets y dispositivos móviles para pruebas.
- Servidores en la nube y bases de datos seguras.
- Licencias de software (Figma, Firebase, hosting, APIs de mapas y mensajería).
- Material gráfico para señalética QR, banners y difusión digital.
- Espacios físicos para talleres de capacitación (coordinados con la Municipalidad).

Recursos financieros

Presupuesto inicial: S/ 39,900

- Diseño y prototipado: S/ 6,000
- Desarrollo y pruebas: S/ 18,000
- Hosting y mantenimiento (9 meses): S/ 4,500

- Moderación y soporte: S/ 3,000
- Promoción y señalética: S/ 4,500
- Contingencia (10%): S/ 3,900

El proyecto se sostiene a través de **alianzas estratégicas**, **suscripciones premium** y **fondos concursables** orientados a la innovación turística y digital.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Diseño UX/UI y prototipado: S/ 6,000

Desarrollo app (móvil + backend + QA): S/ 18,000

Infraestructura (hosting/seguridad/monitoreo 9 m): S/ 4,500

Moderación y soporte (2 part-time): S/ 3,000

Marketing/activaciones/señalética QR: S/ 4,500

Contingencia (10 %): S/ 3,900

Total estimado: S/ 39,900

(Los montos son referenciales y pueden ajustarse por alcance/tecnología/alianzas.)

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- "Descubre Lurín" soluciona la desarticulación informativa del destino con una propuesta territorial, colaborativa y operativa.
- La doble interfaz y los módulos (mapa, calendario, cuponera, chat) responden a necesidades reales de turistas y negocios, y favorecen el ODS 12.
- La validación piloto muestra aceptación y señala focos de acompañamiento (tutoriales y soporte a negocios).

4.2 Recomendaciones

- Implementación por fases, con métricas claras y ciclos de mejora.
- Fortalecer alianzas (municipalidad/asociaciones) y señalética QR.
- Mantener moderación activa y política de verificación ligera.

- Plan de escalamiento a distritos vecinos, preservando el enfoque territorial.

V. Referencias Bibliográficas

CEPAL. (2022). *Turismo sostenible y digitalización en América Latina y el Caribe: desafíos y oportunidades.* Naciones Unidas.

MINCETUR. (2023). *Estrategia nacional de turismo interno 2023–2030.* Gobierno del Perú.

ONU. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible: 12. Producción y consumo responsables.* Naciones Unidas.

OMT. (2022). *Turismo cultural y desarrollo sostenible: tendencias e innovación.* Organización Mundial del Turismo.

PNUD Perú. (2023). *Innovación social y digitalización para el desarrollo sostenible.*

Municipalidad Distrital de Lurín. (2023). *Plan de desarrollo turístico local 2023–2027.*

INEI. (2023). *Estadísticas de turismo interno y receptor en el Perú.*

Pérez, M., & Torres, C. (2021). Aplicaciones móviles y sostenibilidad del turismo cultural en zonas urbanas. *Revista Iberoamericana de Innovación, 18*(2), 45–60.

Vargas, J. (2020). Transformación digital de emprendimientos locales: oportunidades en contextos turísticos peruanos. PUCP.