ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Desarrollo de un aplicativo dinámico para promover la movilidad segura y acompañada entre estudiantes de 13 a 17 años en Bayovar, San Juan del Lurigancho

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

PRESENTADA POR

Mariana Valeria Arauco Reymundo
DNI: 77036999, Perú

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

PRESENTADA POR

Carlos Enrique Camacho Bellido
DNI: 72840012 , Perú

ASESOR

Ana Lucía Cárdenas Urquizo.
DNI: 71661766, Perú
ORCID: 0009-0002-2305-2631

JURADO

Francheska Baca Cayo
Marianella Hernández
Paola Margarita Sánchez Mendoza

Lima, Noviembre 2025

Desarrollo de un aplicativo dina%CC%81mico para promover la movilidad segura y acompan%CC%83ada entre estudiantes de...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:518090451

Submission Date
Oct 25, 2025, 3:46 PM GMT-5

Download Date
Oct 25, 2025, 4:08 PM GMT-5

File Name
Desarrollo de un aplicativo dinámico para promover la movilidad segura y acompañada entre es....pdf

File Size
1.1 MB

24 Pages

4,054 Words

25,657 Characters

turnitin Page 1 of 29 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:518090451

18% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

6% Internet sources
2% 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 CONTENIDOS

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 **2**

2.1 Planteamiento del Problema 2

2.2 Población beneficiaria 3

2.3 Objetivo(s) del proyecto 3

2.3.1 Objetivos Generales 3

2.3.2 Objetivos específicos 3

2.4 Marco referencial 4

2.4.1 Plataforma digital 4

2.4.2 Transporte público escolar 4

2.4.3 Bienestar estudiantil 4

2.4.4 Seguridad Escolar 5

2.4.5 Innovación social 5

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 7

2.5.4 Diseño de producto/servicio 8

2.5.5 Modelo de Negocio 9

2.5.6 Resultados esperados 10

2.5.7 Prototipos desarrollados 11

2.5.8 Experimentos 11

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 11

III. Estimación de costos **13**

3.1 Presupuesto 13

IV. Conclusiones y recomendaciones **16**

4.1 Conclusiones 17

4.2 Recomendaciones 17

V. Referencias Bibliográficas **17**

VI. Anexos **19**

6.1 Informe de Turnitin 19

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla *1* Presupuesto 12 meses (1 año) 14

Tabla 2 Presupuesto 2do año 15

Tabla 3 Tabla de Ingresos 16

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura1 Arquetipo de RideMatch 6
Figura2 Customer Journey Map del Arquetipo 6
Figura 3 Concepto de servicio 7
Figura 4 Bussines model canvas 9
Figura 5 Mock-up de aplicativo 11

I. **Información general**

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Desarrollo de un aplicativo dinámico para promover la movilidad segura y acompañada entre estudiantes de 13 a 17 años en Bayóvar, San Juan de Lurigancho

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El planteamiento de este estudio es por la frecuente experiencia de desmotivación, incomodidad e inseguridad en los niños de 13 a 17 años en el transcurso de su casa al colegio, afectando su predisposición académica, el temor ante posibles situaciones de riesgo (Exitosa Noticias, 2023) y la sensación de pérdida de tiempo y estrés por el tráfico en su medio de transporte que impactan negativamente en su bienestar físico y emocional (Corresponsales Escolares, 2022) . Esta problemática se enmarca dentro del Objetivo de Desarrollo Sostenible 11: “Ciudades y comunidades sostenibles”, específicamente con la meta 11.2 al tratarse de fomentar un trayecto urbano más seguro que influye en el modo de vida de los adolescentes.

Frente a esta situación, se propone RideMatch, un servicio digital basado en una aplicación móvil que conecta a estudiantes que comparten rutas similares hacia el colegio, permitiéndoles encontrarse para así viajar sintiéndose más seguros y acompañados, para que los usuarios puedan crearse un perfil necesitan verificarse como estudiante a través de su correo institucional, un análisis facial y enviando una foto del DNI.

Una vez dentro, el estudiante puede crear su ruta y encontrar puntos seguros cercanos donde transcurre para tomar su medio de transporte. A través de la función “Match de ruta” pueden hacer swipe con las personas que tienen la misma ruta que él y similitudes en sus intereses, esta función será limitada y se podrá comprar la versión premium para volverse ilimitado. Además, la aplicación ofrece un chat interno donde se conectan con su grupo antes, durante y después del momento del viaje. Para la seguridad del estudiante, incluye un botón

SOS y compartir su ubicación temporal, todo con enfoque en mantener independencia juvenil sin perder su protección

RideMatch busca reducir el estrés y la vulnerabilidad del estudiante, ofreciéndoles una oportunidad para crear una comunidad y sentirse más seguros, ayudándoles a encontrar una nueva forma de vivir su rutina diaria.

Palabras claves: Plataforma digital, Transporte público escolar, Bienestar estudiantil, Seguridad juvenil, Innovación social, Comunidad Juvenil.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se realiza en el distrito de San Juan de Lurigancho, puntualmente en Bayóvar un lugar caracterizado por la inseguridad según (El Peruano, 2025)

Para los estudiantes recorrer el camino al colegio y de regreso a casas en (buses, mototaxis o a pie) les resulta poco seguro según (Exitosa Noticias, 2023) por la cantidad de asaltos que hay en su distrito, eso sumado al estrés que les genera el tráfico, el fastidio por la cantidad de gente en hora punta y la falta de motivación, general un problema emocional y físico.

Por eso nuestra solución ayuda a los estudiantes a fortalecer su seguridad, bienestar emocional y conexión con su comunidad abordando la problemática central que está relacionada con la movilidad escolar insegura, la falta de acompañamiento y la escasa conexión social positiva durante los desplazamientos.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Los estudiantes de Bayóvar sienten temor al movilizarse por la inseguridad en su entorno, ellos recorren día a día rutas largas gracias al tráfico sumado a la multitud de gente por la hora punta, la bulla y la contaminación que hacen del viaje un momento estresante, intentan recurrir a las redes sociales o música para poder distraerse en el camino, pero al

aburrirse fácilmente caen en el sentimiento de angustia y desmotivación por tener que viajar a su colegio en esas circunstancias.

Al fomentar que los estudiantes se acompañen y organicen en rutas compartidas, promovemos la seguridad a un grupo vulnerable como lo son los adolescentes, fortaleciendo la inclusión social y emocional, contribuyendo así al Objetivo de Desarrollo Sostenible 11: "Ciudades y comunidades sostenibles". Impacto ambiental (ODS)

2.2 Población beneficiaria

Esta propuesta beneficia a los jóvenes estudiantes de nivel de educación secundaria de 13 a 17 años que viven en la zona de Bayóvar y SJL que al dirigirse a su colegio sufren de inseguridad en su entorno, desmotivación por los largos trayectos y estrés por el tráfico caótico. De manera indirecta se benefician los padres al saber que sus hijos llegan acompañados al colegio, más alegres y motivados para seguir aprendiendo.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1 Objetivos Generales

Nuestro objetivo es realizar una plataforma digital llamada "RideMatch" para conectar a estudiantes con rutas similares para que se sientan acompañados, seguros y conozcan nuevos amigos para que su trayecto al colegio sea más ameno, se podrá generar ventas con nuestro servicio premium que consiste en tener matches ilimitados.

2.3.2 Objetivos específicos

- Desarrollar un sistema de verificación de identidad a través del correo institucional o número de colegio si es estatal, foto del DNI y análisis facial.
- Generar ventas implementando un servicio premium dentro de la app que permitirá a los usuarios a hacer Matches ilimitados para incrementar la conversión de usuarios gratuitos a usuarios de pago.

- Evaluar las métricas de la app con respecto a la seguridad y como los estudiantes socializan mediantes pruebas piloto para mejorar basándonos en la experiencia del usuario.

2.4 Marco referencial

2.4.1 Plataforma digital

(Ibarra-Fretell & Grijalva-Salazar, 2025) señala que Las plataformas digitales son características de la era digital y están creadas para que cualquier persona pueda aprovechar los beneficios de internet, de la conexión mundial y del uso extensivo de datos. La industria tradicional se ha convertido en la digitalizada hoy en día, por lo que es imposible ignorar que para las organizaciones, la digitalización es inevitable y esencial para su supervivencia.

2.4.2 Transporte público escolar

Según (Zarzosa Marquez y otros, 2024) aluden que la calidad del transporte público escolar, al igual que el tiempo que se tarda en llegar a las clases, exámenes y otras actividades académicas, puede influir de manera decisiva en la vida cotidiana de los alumnos. Esto, a su vez, se traduce en su rendimiento escolar y en su capacidad para culminar sus estudios. El transporte público de calidad ayuda a mejorar el bienestar general de los alumnos universitarios al disminuir la ansiedad y el estrés relacionados con los viajes cotidianos.

2.4.3 Bienestar estudiantil

Según (Faberio, 2019, como se citó en Camizan Fabian, Juan Lizandro, 2025) Se entiende como una. Modificación y adelanto del sujeto, que se trata de conformado a por medio de vivencias malas y buenas, sean en la fecha de interrelación consigo mismo o bien sus congéneres

2.4.4 Seguridad Escolar

(Huamán Tupac, 2022) comenta que la seguridad escolar es generar concienciación en cuanto a seguridad y salud, la prevención como actividad habitual de gestión, el diseño de un plan de emergencia, la realización de simulacros, la incorporación de metas integrales de seguridad en los procesos educativos, la designación de una persona encargada específica y la sensibilización sobre lo importante que es la seguridad para los empleados.

2.4.5 Innovación social

Según (Ravines & Bázan, 2020) la innovación social promueve nuevas herramientas para diagnóstico, evaluación, sistematización y sondeos para mejorar servicios, decisiones y desencadenar ideas. Fortalece la incidencia política y el lobby para generar procesos inclusivos y beneficiar más personas. Crear nuevas oportunidades y fortalecer el compromiso cívico.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Los usuarios son escolares de Bayóvar que pertenece al distrito de San Juan de Lurigancho, ellos son adolescentes vulnerables que en el trayecto al colegio viven incertidumbre por la inseguridad que existe en la zona que viven.

Estos escolares enfrentan un día a día de trayecto a su colegio lleno de estrés por el tráfico. A pesar de que están expuestos a situaciones de inseguridad, no quieren que sus padres los lleven al colegio, quieres independencia, pero si les gustaría poder ir al colegio acompañado de algún amigo para distraerse y dejar de pensar en lo abrumado que es el trayecto.

Figura1

Arquetipo de RideMatch

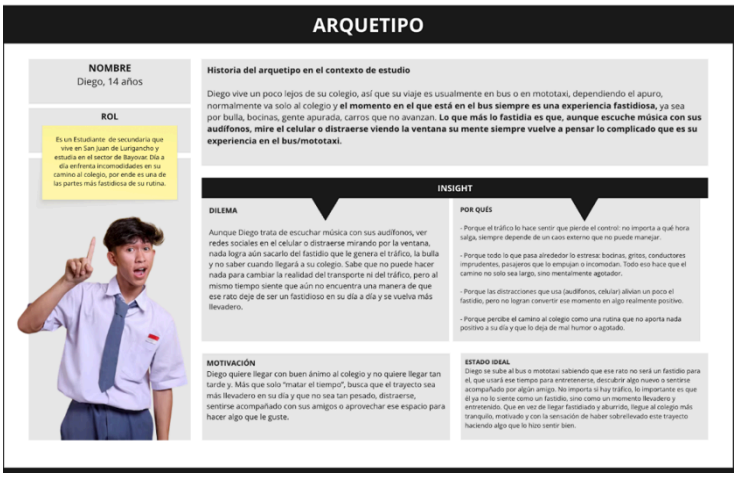
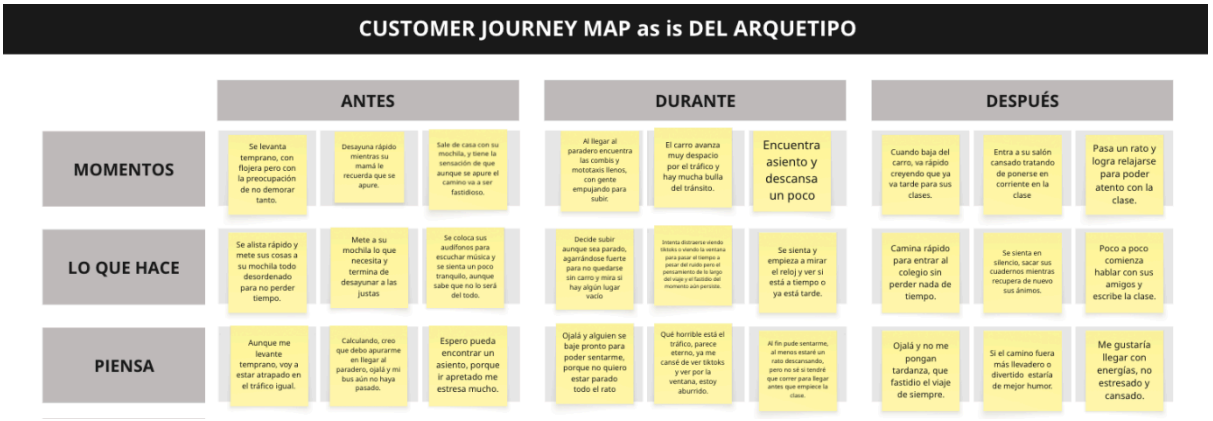


Figura2

Customer Journey Map del Arquetipo



2.5.2 Información sobre el Mercado

En Lima y Callao la mayoría de peruanos usan 507 rutas de transporte público para movilizarse, según (Gob.pe, 2024) en los cuales están incluidos los escolares. Por otro lado, no hay un aplicativo parecido al propuesto que esté enfocado en la experiencia del escolar como en este proyecto.

Mercado Objetivo:

- Adolescentes de 13 a 17 años que viajan sin sus padres defendiendo su independencia.
- Padres que requieren más seguridad para sus hijos asi ellos están más en calma la mayoría de peruanos usan 507 rutas de transporte público para movilizarse según (Gob.pe, 2024)
- Colegios que tengan programas para apoyar el compañerismo y la seguridad de sus alumnos

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Queremos transformar el trayecto de camino al colegio en una experiencia divertida y entretenida generando una comunidad mientras los Gen Z se divierten y cuidan.

Figura 3

Concepto de servicio



2.5.4 Diseño de producto/servicio

La propuesta se centra en el diseño y desarrollo de una aplicación llamada “RideMatch”, orientada a mejora la experiencia de los escolares que tienen trayectos pesados y aburridos a causa del tráfico. Muchos de ellos al ir de a pie sufren el miedo por la inseguridad de su zona. El propósito de esta app es poder brindarles una compañía a los escolares conectándolos con otros que lleven la misma ruta al colegio.

Características de la app

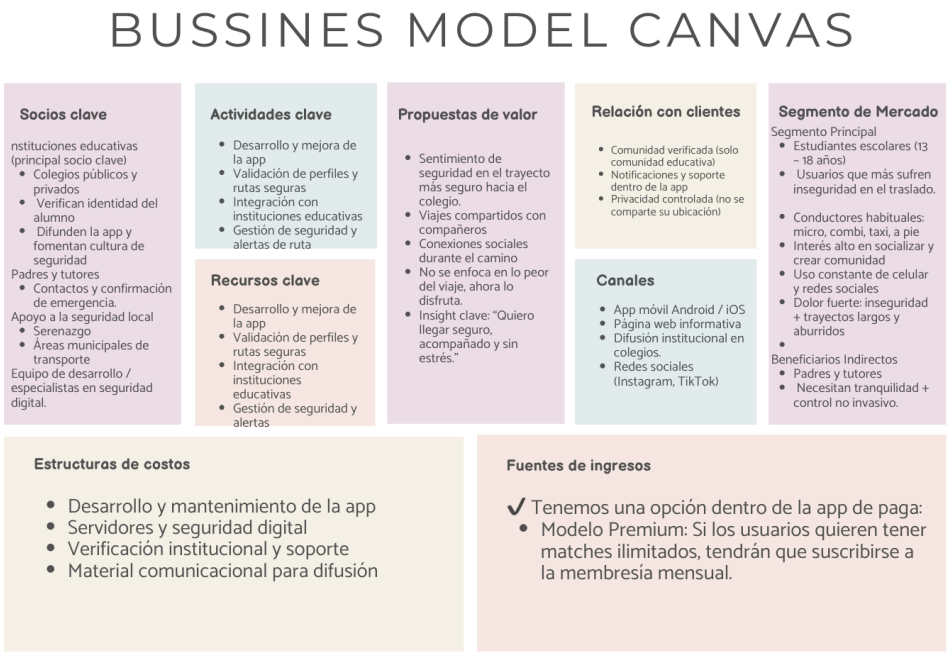
- **Registro verificado**: El usuario creará su perfil con su nombre, foto, foto de DNI, correo institucional y verificación facial, de esta manera evitamos que personas que no sean escolares entren al aplicativo.
- **Mapa de Rutas:** El usuario podrá colocar su ruta y los puntos de encuentro que desee (tiendas, paraderos, parques, semáforos, etc) estos se validarán y podrá usarlo como un punto de encuentro. No se usarán las direcciones de los usuarios para proteger su información**.**
- **Match de ruta:** El algoritmo del aplicativo logrará acercar a personas con las mismas rutas, gustos y preferencias del usuario. Al encontrar a una persona con su similitud el usuario podrá deslizar a la derecha para aceptar o la izquierda para descartarlo/a, este match es limitado por día.
- **Modo “Vamos juntos”:** Este espacio ayuda al usuario a compartir que tan cerca están mediante mensajes (“en camino”, ya casi llego”), sin revelar su ubicación exacta para proteger su seguridad.
- **Chat:** Al hacer Match se genera un chat donde pueden conversar y compartir sus intereses.

- **Botón SOS:** Al tener una alerta o estar en peligro, el usuario presionará el botón y enviará una alerta a alguna persona de confianza.

1.4 **Membresía:** Si el usuario quiere hacerse premium deberá pagar una membresía para que sea ilimitado.

2.5.5 Modelo de Negocio

Figura 4
Bussines model canvas



2.5.6 Resultados esperados

El proyecto busca optimizar el método de transponte de los jóvenes en un viaje seguro y útil, donde el usuario pueda percibir mejor seguridad y bajo niveles de estrés y ansiedad al momento de su traslado del hogar al centro de estudios y viceversa.

Corto plazo:

- Conseguir que los jóvenes adquirir las membresías del aplicativo
- Difusión del proyecto a zonas aledañas

Mediano plazo:

- Incremento de usuarios nuevos en el aplicativo
- Ampliación del aplicativo y funciones a más distritos de lima metropolitana

Largo plazo:

- Disminución de porcentaje de estrés y ansiedad en jóvenes por motivos de inseguridad
- Ser la plataforma líder en el mercado peruano

2.5.7 Prototipos desarrollados

Se desarrolló el prototipo del aplicativo interactivo RideMatch en Canva, aquí podemos observar la funcionalidad y lo interactivo que resulta.

Figura 5

Mock-up de aplicativo



2.5.8 Experimentos

Se entrevistó a 15 estudiantes entre mujeres y hombres, le explicamos sobre el aplicativo y en que consistía, les mostramos el Mockup interactivo, y los resultados fueron:

- El 56% afirmó que se sentía mejor acompañado cuando iba al colegio
- El 59% le interesó la aplicación
- El 48% le gustaría probarlo

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El trayecto de los estudiantes desde su casa al colegio y viceversa se ha convertido en un desafío en su día a día porque dependen de horas de viaje causado por el tráfico, un ambiente inseguro y momentos de hora punta que

resultan agobiantes y densos para el escolar logrando así un desgaste en el momento de transportarse, llegando a sus colegios Desmotivados por el trayecto aburrido y abrumado, donde ni las redes sociales pueden ayudar a que se distraigan por completo. Frente a este contexto, nace una solución innovadora que prioriza la seguridad, la comunidad y el bienestar del usuario.

RideMatch es una propuesta tecnológica que promueve la movilidad compartida entre estudiantes de una misma ruta hacia su colegio. Esta es una aplicación donde los escolares pueden crearse un perfil por medio de una verificación, para que se logre esa verificación se necesita pasar por ciertos filtros para poder proteger la seguridad del estudiante. La solución ofrece coincidencia de rutas, un chat entre ellos que les actualiza en que parte van del trayecto por medio de mensajes de texto sin compartir su ubicación real. Además, fortalece la comunidad entre ellos al poder conocer a otros estudiantes y no sentirse solos al momento de viajar, les brinda a los padres una seguridad, ya que su hijo está viajando acompañado. La aplicación tiene un apartado de pago que es la versión premium, en esta parte la app genera una ganancia al colocar el “matching” de forma ilimitada.

Al realizar las encuestas a estudiante, coincidieron que les gustaría poder ir acompañados al colegio por un amigo, para poder pasar el rato conversando en vez de estar en una pantalla. Así mismo, se evidenció que les parecía entretenido que el aplicativo tenga este apartado de “matching”, ya que les resultaba correcto el hecho de poder congeniar con personas con sus mismos gustos.

Ride Match busca convertirse en una aplicación atractiva en los estudiantes, y lo queremos lograr por medio de campañas publicitarias digitales, influencers, streamers y medios BTL con creatividad dirigida a los Gen Z.

Nuestro enfoque es transformar los recorridos de cada día en experiencias más humanas, colaborativas y seguras.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Este presupuesto considera todos los gastos necesarios para poder desarrollar la app, validar los prototipos, tener y hacer campañas de lanzamiento. Incluyendo los recursos humanos, la parte tecnológica, materiales, legales y publicitarios.

Se deberán cubrir los gastos operativos de la aplicación durante 12 meses, para así garantizar que la app se mantenga activa constantemente, seguido de un monitoreo, soporte al usuario y la creación de contenido. Por último, se considera un presupuesto para las actividades de creación y validación, como encuestas y algunas pruebas con usuarios.

El lanzamiento de la aplicación y las primeras entregas serían este presupuesto y a través de campañas y el contenido que se hará por parte de los creadores, incluyendo el mantenimiento garantizando el cumplimiento de protocolos con apoyo en este de las instituciones educativas en él, distrito de San Juan de Lurigancho, se añade una proyección integrando la parte sostenible y expansión a otros distritos de Lima Metropolitana adaptándose a la necesidad de cada lugar estimado.

Y para ellos se necesita un equipo especializado para desarrollarse: community manager, la parte legal, analista de datos, soporte técnico. A esto se le podrían unir algunos aliados estratégicos como las instituciones educativas y por allí la posibilidad de la municipalidad

Tabla 1

Presupuesto 12 meses (1 año)

Concepto	Frecuencia	Cantidad	Costo Estimado	Costo Total
Tecnología	Mensual	4	S/ 6,,000	S/ 150,000
Diseñador UX/UI	Por proyecto	1	S/ 4,000	S/ 8,000
Comunity Manager	Tiempo parcial	1	S/ 1,500	S/ 18,000
Soporte Técnico	Tiempo parcial	1	S/ 2,000	S/ 24,000
Analista de datos	Medio tiempo	1	S/ 3,000	S/ 24,000
Equipo Legal	Por proyecto	1	S/ 3,000	S/ 36,000
Dominio web / Hosting	Mensual	1	S/ 42	S/ 500
Diseño gráfico	Mensual	1	S/ 2,000	S/ 24,000
Creador Multimedia	Mensual	1	S/ 1,500	S/ 9,000

Nota. Sumado toda la cantidad en total para el primer año de operación y lanzamiento de la aplicación sería en total S/ 293,500

En el segundo año, cuando la app se encuentre completamente desarrollada, la estructura de los costos cambiará. Se eliminarán los gastos de la parte inicial, pero aumentarán lo que se usará para mantenimientos, marketing y soporte, debido a que tendrá un mayor número de usuarios y tendrá una gestión un poco más amplia.

Tabla 2
Presupuesto 2do año

Categorías	Descripción/ Actividad	Frecuencia	Costo Estimado	Costo Total
Mejoras de Diseño UX/UI	Ajuste visual y experiencias	Trimestral	S/ 3,000	S/ 12,000
Marketing Redes sociales	Campañas De fidelidad	Mensual	S/ 2,000	S/ 24,000
Soporte Técnico	Mejoras de rendimiento y actualizaciones del GPS	Mensual	S/ 3,000	S/ 36,0000
Dominio ÷ Hosting	Renovación Anual	Anual	S/ 500	S/ 500
Equipo Legal	Convenios con colegios, revisión de privacidad	Anual	S/ 3,0000	S/ 3,000
Analista de Datos	Mejoras con base de datos y evaluación de usuarios	Mensual	S/ 2,000	S/ 24,000
Nuevas Pruebas de Usuario	Testeo con estudiantes para Mejoras en la app	Semestral	S/ 4,000	S/ 8,000
Costos Operativos	Mantenimiento de servidores y actualizaciones	Mensual	S/ 6,000	S/ 72,000

Nota. Sumado toda la cantidad en total para el segundo año de operación y lanzamiento de la aplicación sería en total S/ 179,500

Tabla 3
Tabla de Ingresos

Categoría	Descripción	Frecuencia	Precio por unidad	Ingreso Mensual
Suscripción Premium	Acceso a funciones como ubicación en tiempo real, chats ilimitados,	Mensual	S/. 9,90	S/ 9,900
Publicidad Interna	Anuncios de negocios como cafeterías, transporte, academias	Mensual	S/250	S/ 3,000
Eventos o Promociones para Estudiantes	Campañas que buscan acercarse a los jóvenes como bebidas, snacks y apps	Mensual	S/ 800	S/ 2,400

Nota. Sumado toda la cantidad en total que serían los ingresos qué recibiríamos de la aplicación por las publicidades y el lado Premium sería un total de S/ 15,300

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El proyecto RideMatch nace como iniciativa en respuesta a un dolor que viven los estudiantes, según lo investigado evidenciamos que el trayecto al colegio no solo era inseguro para ellos, sino también era un momento en el día del estudiante donde el estrés aumentaba por el tráfico, la bulla, la cantidad de gente en hora punta y el tiempo perdido que genera aburrimiento en su día a día.

Durante la investigación del contexto, se identificó un hallazgo relevante, la inseguridad no se limita únicamente al traslado externo, sino también la encontramos dentro del colegio en forma de extorsión, robos, cobro de cupos que genera directamente un peligro para los alumnos. Ese factor refuerza aún más la necesidad de una red de apoyo entre estudiantes.

Nuestra propuesta de RideMatch, al incentivar rutas compartidas verificadas entre alumnos del mismo colegio, crea una comunidad segura, que reduce riesgos y fortalece la confianza en estudiantes y padres. Con ello, el proyecto aporta el cumplimiento del ODS11: Ciudades y comunidades sostenibles, promoviendo espacios seguros y más humanos.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda continuar con la validación del proyecto mediante pruebas piloto en colegios, también fortalecer la verificación de identidad para que por medio de este filtro sea lo más segura para el usuario y así asegurar la permanencia de ellos en el tiempo.

V. Referencias Bibliográficas

Camizan Fabian, Juan Lizandro. Estrés Académico Y El Bienestar Psicológico En Estudiantes de Secundaria de Instituciones Educativas Privadas En Lima Sur, 2023. 20 Feb. 2025, p. 20, hdl.handle.net/20.500.13067/3894. Acceso 24 Oct. 2025

Corresponsales Escolares. (2022, Octubre 18). Tráfico limeño: la pesadilla del estudiante. Lima, Lima, Perú.

El Peruano. (2025, Octubre 22). Estado de emergencia: puestos de comando unificado en zonas de mayor incidencia delictiva. Lima, Lima, Perú.

Exitosa Noticias. (2023, Noviembre 30). ¡Indignante! Escolar es asaltado por mototaxistas a plena luz el día en San Juan de Lurigancho. 1. San Juan de Lurigancho, Lima, Perú. https://www.exitosanoticias.pe/policial/indignante-escolar-asaltado-mototaxistas-plena-luz-dia-san-juan-lurigancho-n114891

Exitosa Noticias. (2023, Setiembre 13). SJL: Padres de familia exigen mayor seguridad para los colegios tras asaltos constantes a estudiantes. San Juan de Lurigancho, Lima, Perú.

Gob.pe. (2024, Mayo 31). Mayoría de usuarios en Lima y Callao se movilizan en 507 rutas autorizadas de transporte público convencional. https://www.gob.pe/institucion/atu/noticias/964208-mayoria-de-usuarios-en-lima-y-callao-se-movilizan-en-507-rutas-autorizadas-de-transporte-publico-convencional

Gob.pe. (2024, Mayo 31). Mayoría de usuarios en Lima y Callao se movilizan en 507 rutas autorizadas de transporte público convencional. https://www.gob.pe/institucion/atu/noticias/964208-mayoria-de-usuarios-en-lima-y-callao-se-movilizan-en-507-rutas-autorizadas-de-transporte-publico-convencional

Huamán Tupac, M. E. (2022). Propuesta de un plan de seguridad como herramienta para la prevención de. Revista Cientifica, 1(3), 24. https://doi.org/https://doi.org/10.53673/rc.v1i3.46

Ibarra-Fretell, W. G., & Grijalva-Salazar, R. V. (2025). Hacia una economía plataformizada: el impacto de las plataformas digitales en las MYPEs de Lima, Perú. Revistas de investigación , 13(1), 8. https://doi.org/10.15649/2346030X.3530

Orellana Soto, M. (2022, Julio 17). Plataforma de movilidad segura para niños y adolescentes. Santiago de Chile, Chile: Universidad de Chile.

Ravines, T., & Bázan, D. (2020). Apuntes sobre Innovación Pública e Innovación Social: la Agenda Pendiente.

Zarzosa Marquez, E. D., Norabuena Mendoza, C. H., Chunga Anton, C. H., & Valderrama Placencia, L. R. (2024). Vínculo entre calidad del transporte público y bienestar universitario en. Prohominum, 6(2), 17. https://doi.org/https://doi.org/10.47606/acven/ph0237