ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC



BloomHer: Aplicativo digital orientado a brindar sensación de seguridad y apoyo a las niñas y adolescentes frente al acoso en espacios públicos en Lima Metropolitana

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

PRESENTADA POR

Angelica Pamelia Risco Llorca
DNI: 74142103, Perú
Ana Lucia Villamonte Ortega
DNI: 73878239, Perú

ASESOR

Juan Alberto Quintana Effio
DNI: 43406717, Perú
ORCID: 0009-0001-9331-6244

JURADO

Rojas Acevedo José Francisco Elías
Guido Evans Renzo
Ariza Velasco Fabio

Lima, Noviembre 2025

Proyecto de innovaci%C3%B3n - BloomHer.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:521154969

Submission Date
Oct 31, 2025, 1:06 PM GMT-5

Download Date
Oct 31, 2025, 1:08 PM GMT-5

File Name
Proyecto de innovación - BloomHer.docx

File Size
2.9 MB

36 Pages

6,181 Words

35,328 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

7% Internet sources
2% Publications
16% 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 2

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 4

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 5

II. Descripción de la innovación **5**

2.1 Planteamiento del Problema 7

2.2 Población beneficiaria 8

2.3 Objetivo(s) del proyecto 9

2.4 Marco referencial 10

2.5 Proceso creativo y experimentos 11

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 12

2.5.2 Información sobre el Mercado 13

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 14

2.5.4 Diseño de producto/servicio 15

2.5.5 Modelo de Negocio 16

2.5.6 Resultados esperados 20

2.5.7 Prototipos desarrollados 22

2.5.8 Experimentos 24

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 26

III. Estimación de costos **27**

3.1 Presupuesto 29

IV. Conclusiones y recomendaciones **31**

4.1 Conclusiones 31

4.2 Recomendaciones 32

V. Referencias Bibliográficas 30

VI. Anexos

6.1 Entrevistas

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto estimado 22

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de Actores 6
Figura 2 Arquetipo 9
Figura 3 Lienzo de Propuesta de Valor 14
Figura 4 Interfaz de Aplicación Móvil BloomHer 17
Figura 5 Ficha de Experimento 19
Figura 6 Entrevista 1 28
Figura 7 Entrevista 2 28
Figura 10 Entrevista 3 29
Figura 9 Entrevista 4 29
Figura 8 Entrevista 5 30

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

BloomHer: Aplicativo digital orientado a brindar sensación de seguridad y apoyo a las niñas y adolescentes frente al acoso en espacios públicos de Lima Metropolitana.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

BloomHer es un proyecto que busca a través de una aplicación digital, el acompañamiento de una inteligencia artificial, fortalecer la seguridad y bienestar de las niñas y adolescentes. A través de este proyecto se busca que las personas sientan que están protegidas y cuentan con las herramientas necesarias para hacer frente a situaciones de acoso en espacios públicos y posibles peligros, en este caso no sólo hablamos de vivir en un país en guerra; también se busca fortalecer la igualdad de género y contribuir a la construcción de urbanismos más seguros. Busca garantizar la igualdad de oportunidades y el cese de la violencia contra las mujeres, en cumplimiento del ODS Nº 5.

La metodología aplicada se apoya en el diseño centrado en el usuario Design Thinking, el cual considera el usuario de forma prioritaria y procura un entendimiento completo de la usuaria, a fin de identificar sus necesidades reales, verdaderas, y se centre en convertirlas en una solución. Esta forma de trabajo ayudó a crear un concepto que pone en el centro el sentimiento, el diseño intuitivo y la implicación de las personas implicadas. Es decir, un diseño sensible y social.

Los componentes de BloomHer son las alertas e información y la geolocalización y red de contactos de los usuarios. Todo ello con el objetivo de brindar respuestas adecuadas. Adicionalmente, fomenta la enseñanza sobre seguridad personal y la creación de redes de apoyo entre mujeres con espíritu comunitario cooperativo. La propuesta es socialmente

responsable ya que promueve la reducción de vulnerabilidades y el empoderamiento femenino, económicamente responsable ya que promueve la innovación con propósito y ambientalmente responsable ya que promueve la sostenibilidad urbana a través del uso responsable de la tecnología.

Finalmente, el desarrollo de un prototipo funcional que se realizó en Figma, permitió la visualización de la interfaz, las rutas de acompañamiento y el mecanismo de alerta. Las pruebas iniciales mostraron que se aceptó muy bien la propuesta, así como que es relevante y puede contribuir a aumentar la confianza y la percepción de seguridad de las niñas y adolescentes de Lima Metropolitana.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

BloomHer aborda el problema de que las niñas y adolescentes son vulnerables al acoso y la inseguridad en espacios públicos en una de las ciudades más afectadas por la violencia de género en el país, llamada Lima Metropolitana. Durante un tiempo, se han observado indicadores en una tendencia ascendente a largo plazo: en 2023, la Municipalidad Metropolitana de Lima declaró que 9 de cada 10 mujeres han experimentado acoso sexual en lugares públicos, destacando una situación alarmante que afecta tanto la libertad como el bienestar emocional de las mujeres (Municipalidad Metropolitana de Lima, 2023). La misma situación se observó en los sistemas de transporte urbano, así como en la brigada antiacoso de la Autoridad de Transporte Urbano para Lima y Callao (ATU), ya que el 16 de abril de 2024 se registraron 206 casos de acoso sexual en el Metropolitano y 205 casos de acoso sexual en la Línea 1 del Metro (ATU, 2024). Estos lugares han evolucionado de ser espacios de conectividad y movimiento ciudadano a lugares donde muchas niñas y mujeres jóvenes sienten miedo y desconfianza.

Estas cifras se ven agravadas por los datos más recientes: en el primer semestre de 2025, Lima Metropolitana registró 1,584 denuncias de agresión sexual, o el 23.7% del total nacional, reportado por el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP), citado en los medios especializados (Infobae Perú, 2025). Así, la necesidad urgente de fomentar soluciones innovadoras de manera emocionalmente segura que atiendan las necesidades de los adolescentes en la capital peruana se ilustra con el escenario actual. BloomHer, en tal contexto, surge como un proyecto de innovación social enfocado en brindar a las niñas y adolescentes una sensación de seguridad, compañía y apoyo emocional a través de una aplicación digital colaborativa. Este programa apunta al Objetivo 5: Igualdad de Género promoviendo el empoderamiento femenino y la construcción de áreas urbanas más inclusivas y libres de violencia. Usando el enfoque de triple balance, BloomHer logra un mayor impacto social al hacer que las usuarias se sientan más seguras, impacto económico a través de la innovación con un mayor sentido de propósito y nuevas formas de desarrollar tecnología sostenible y tiene un efecto en el medio ambiente, ayudando a la sostenibilidad urbana mediante el uso responsable y ético de las tecnologías. Colectivamente, el proyecto busca ayudar a evitar el acoso mientras también cambia la forma en que las mujeres jóvenes interactúan con su entorno, conduciendo a una sociedad más empática, equitativa y segura.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

La inseguridad de las niñas y adolescentes en lugares públicos se ha convertido en un problema social urgente en Lima Metropolitana. Varios informes institucionales y los últimos estudios revelan que el acoso callejero se ha convertido en un comportamiento inherente,

como el acto cotidiano de violencia de género, que afecta la libertad, el bienestar emocional y el desarrollo personal de las jóvenes. Según la Municipalidad Metropolitana de Lima (2023), nueve de cada diez mujeres han experimentado acoso sexual en espacios públicos, lo que ilustra un entorno urbano hostil en el que no existen sistemas efectivos de protección, denuncia y apoyo para las mujeres. Este problema se agrava aún más por la ausencia de vías de comunicación disponibles y estrategias preventivas dirigidas a niñas y adolescentes. Las leyes peruanas prohíben el acoso sexual, sin embargo, muchos casos de abuso no se denuncian, ya sea por miedo, falta de confianza institucional o la falta de una fuente inmediata de ayuda. La consecuencia de esto es que el problema persiste, ya que impacta directamente en la salud mental, la autonomía y la participación social de las niñas y jóvenes en su vida cotidiana. El entorno del transporte público, en este sentido, ilustra claramente esta susceptibilidad. A partir de abril de 2024, la Brigada Antiacoso de la Autoridad de Transporte Urbano para Lima y Callao (ATU) registró 206 casos de acoso sexual en el Metropolitano y 205 en la Línea 1 del Metro, lo que indica la presencia del problema en los entornos de movilidad urbana (ATU, 2024). Estas cifras destacan la importancia de las herramientas tecnológicas y los sistemas de acción rápida para responder de manera oportuna a circunstancias peligrosas. De hecho, en diferentes partes del mundo se han establecido intervenciones tecnológicas dirigidas a la seguridad femenina. Aplicaciones como bSafe (Noruega) o Circle of 6 (EE.UU.) han demostrado la posibilidad de que el diseño digital reduzca la vulnerabilidad, permitiendo compartir datos de ubicación de inmediato, activar alertas de emergencia y contactar automáticamente con redes de apoyo o autoridades (bSafe, 2023; Circle of 6, 2023). Pero en el contexto peruano, todavía no existe una alternativa disponible que satisfaga las necesidades sociales, emocionales y culturales

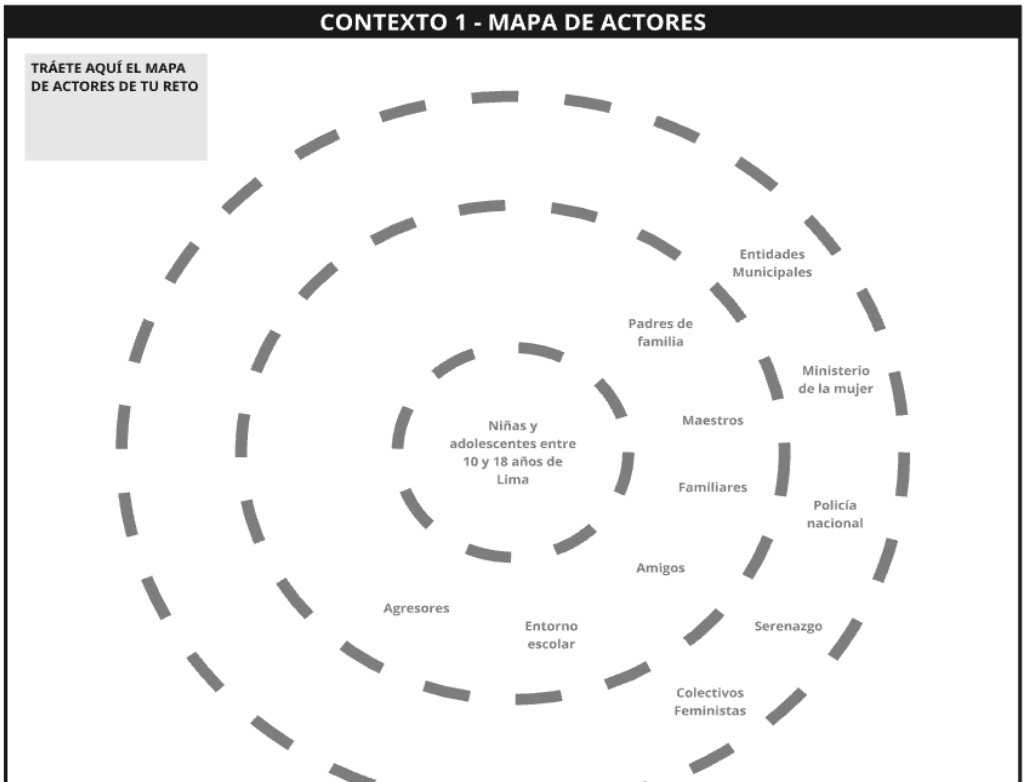
de las niñas y adolescentes. La ausencia de soluciones locales sostenibles refleja y se corresponde con la violación de derechos y no cumple con el Objetivo de Desarrollo Sostenible Nº 5: Igualdad de Género al proteger a mujeres y niñas. Esta brecha no solo afecta la economía, sino que también se suma al triple balance, ya que estos problemas manifiestan efectos sociales como la pérdida de confianza y bienestar, efectos económicos como movilidad reducida, oportunidades laborales, participación pública e impactos ambientales como el desincentivo o la falta de recursos para el uso urbano sostenible por miedo e inseguridad. Como reflexión final, el problema del acoso callejero en Lima Metropolitana requiere una solución creativa y duradera que fusione tecnología, educación y apoyo emocional. BloomHer llega para satisfacer esa demanda: una herramienta digital que apoya la prevención del acoso, el empoderamiento femenino y la construcción de una cultura de seguridad y respeto en los espacios de la capital.

2.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria del Proyecto BloomHer son niñas y adolescentes de 10 a 18 años que viven en Lima Metropolitana, con alta exposición al acoso callejero, abuso verbal e inseguridad en espacios públicos. Este grupo demográfico está atravesando una fase importante de desarrollo personal y social en la que su autoestima, bienestar emocional y participación comunitaria se ven directamente afectados por su percepción de seguridad. El Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP, 2025) afirma que las niñas y adolescentes constituyen la mayor parte de las víctimas de acoso y violencia sexual en el país, lo que requiere el fortalecimiento de las medidas de prevención y protección desde una perspectiva educativa y tecnológica.

Las adolescentes en Lima, especialmente si viajan solas a la escuela o a establecimientos extracurriculares, experimentan paisajes urbanos marcados por condiciones inseguras, sin apoyo y sin procedimientos de respuesta inmediata durante una crisis. Además, indirectamente, los usuarios, que se forman alrededor del proyecto, comparten con padres, maestros, amigos y familiares la red de apoyo emocional y educativo. Otros actores relevantes como las instituciones públicas, incluyendo el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, la Policía Nacional del Perú, las entidades municipales y el Serenazgo, son responsables de garantizar la seguridad ciudadana y canalizar las denuncias de acoso. De la misma manera, los colectivos feministas y las organizaciones civiles también son aliados importantes para la campaña de concienciación social, las campañas de educación de género, la educación para la igualdad de género y mejores comunidades urbanas. Combinados, estos actores constituyen un ecosistema colectivo para proteger aún más la seguridad, el bienestar y la autonomía de las niñas y adolescentes en Lima Metropolitana, empoderándolas y creando una cultura de respeto y cuidado hacia los demás.

*Figura SEQ Figura * ARABIC 1 Mapa de Actores*



2.3 Objetivo(s) del proyecto

Diseñar y validar un aplicativo digital empleando inteligencia artificial que genere una sensación de seguridad y bienestar a las niñas y adolescentes en Lima Metropolitana, mediante un sistema de acompañamiento inteligente que tenga capacidad de reconocer situaciones de riesgo y activar alertas unidireccionales hacia sus contactos de confianza y con las autoridades. El proyecto tiene como fin fortalecer el empoderamiento femenino, y la prevención del acoso en espacios públicos, de forma comunitaria y a través de la tecnología. Esta iniciativa contribuye a las metas del objetivo de Desarrollo Sostenible N.º 5: la igualdad de género, mediante la construcción de entornos urbanos más seguros, inclusivos y solidarios.

2.4 Marco referencial

El presente proyecto propuesto se desarrolla a partir de los hallazgos de la investigación, los fundamentos teóricos y la práctica anterior para la prevención del acoso callejero, y para el uso de tecnología emergente —como la inteligencia artificial— para mejorar la seguridad y el bienestar de las mujeres. Está informado por los principios de igualdad de género y empoderamiento de las mujeres contenidos en el Objetivo de Desarrollo Sostenible No. 5 y enfatiza el establecimiento de entornos urbanos seguros e inclusivos. Proyectos internacionales como bSafe (Noruega) y Safetipin (India) sirven como

referencias para la innovación social mediante el uso de aplicaciones móviles para la prevención de la violencia de género y la creación de redes de apoyo comunitario.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Las usuarias de BloomHer son principalmente niñas y adolescentes de entre 10 y 18 años de la Lima Metropolitana, que enfrentan situaciones de inseguridad, acoso o incomodidad en espacios públicos todos los días. La mayoría señaló que siente miedo o ansiedad al caminar solas por la ciudad, y preferirían que amigos o familiares las acompañen para sentirse protegidas. Durante las entrevistas, se determinaron los comportamientos, emociones y patrones más comunes sobre las percepciones de las usuarias respecto al acoso callejero. Las niñas más jóvenes dependen de la presencia de adultos para sentirse cómodas, y las adolescentes han reportado preocupaciones constantes sobre ser observadas, seguidas o acosadas verbalmente, lo que impacta en su estado psicológico y disminuye su control interno.

Las encuestadas concluyeron que era una forma de seguridad, en ausencia de estar solas y con métodos de respuesta inmediata reales a pesar de que hubiera autoridades o cámaras de seguridad presentes. Además, más personas parecían tener sospechas sobre las denuncias formales, requiriendo espacios seguros para buscar asesoramiento o guía emocional, para brindar ayuda.

Algunos de los hallazgos clave:

- Las mujeres jóvenes evitan caminar solas, particularmente de noche o en áreas poco iluminadas.

- Sienten que las autoridades no tienen una acción visible cuando se trata de acoso.

- Se autoprotegen cuando caminan rápido hacia donde esperan ir, usan sus auriculares y comparten su ubicación con familiares.

- Su interés radica en una herramienta digital para acompañamiento, asesoramiento y respuesta inmediata en caso de riesgo.

Entendimos a partir de esta observación que el problema va más allá del mero malestar físico y emocional: más que simplemente prevenir el acoso, las niñas y jóvenes también deberían recuperar su movilidad y confianza en la vida urbana. BloomHer satisface la necesidad proporcionando un sistema de acompañamiento digital inteligente basado en inteligencia artificial. Reúne alertas automáticas en caso de situaciones riesgosas, asistencia conversacional y conexión con contactos de confianza y autoridades locales.

Finalmente, las entrevistas ilustran el hecho de que la seguridad femenina demanda tecnologías, así como una respuesta rápida y empática que esté disponible para ofrecer

*Figura SEQ Figura * ARABIC 2 Arquetipo*



consuelo, dirección y contención emocional en respuesta al miedo y la vulnerabilidad que experimentan las adolescentes en público.

2.5.2 Información sobre el Mercado

El mercado de aplicaciones digitales dedicadas a la seguridad personal y el bienestar emocional en Lima Metropolitana también está emergiendo como un área potencial de crecimiento, ya que los dispositivos móviles se utilizan con alta frecuencia y el público está preocupado por el acoso y la violencia de género. Este desarrollo indica la continua necesidad de tecnología que pueda ofrecer compañía, apoyo emocional y sensación de seguridad para las jóvenes usuarias.

En este contexto, BloomHer es un servicio novedoso que aprovecha el interés de las adolescentes por la tecnología y el uso diario de aplicaciones móviles para proporcionar una solución de compañía digital personal que brinde una percepción de seguridad y tranquilidad a las niñas y adolescentes usuarias. El objetivo de la propuesta es ser una herramienta de apoyo diario donde la empatía, la tecnología y la prevención puedan aplicarse desde una perspectiva inclusiva y humana.

En términos de competencia, también hay algunas iniciativas y aplicaciones móviles en el mercado para la seguridad ciudadana o la denuncia de casos de acoso. Pero generalmente carecen de un enfoque emocional o educativo, confiando solo en la denuncia de eventos. El factor diferencial de BloomHer es que utiliza inteligencia artificial y tiene una postura compasiva en sus acciones, que buscan actuar no solo bajo riesgo, sino también mejorar la percepción de seguridad y confianza personal de las usuarias con compañía preventiva.

Las principales barreras identificadas son la falta de credibilidad, la normalización del acoso entre los adolescentes en entornos urbanos y su tratamiento por parte de las autoridades. Sin embargo, la creciente conciencia social por la igualdad de género y las medidas públicas que facilitan la protección de mujeres y niñas en Perú (Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables [MIMP], 2025), son propicias para el desarrollo de soluciones tecnológicas preventivas.

El mercado objetivo de BloomHer son niñas y jóvenes en el grupo de edad entre 10 a 18 años en Lima Metropolitana que son usuarias frecuentes de institutos educativos, academias o centros recreativos. Estas jóvenes exhiben un fuerte vínculo digital, están atentas a las preocupaciones de seguridad y tienen una visión positiva de las herramientas tecnológicas que les permiten sentirse seguras y acompañadas.

Finalmente, se confirma que la demanda podría ser posible a través del aumento en el incremento de informes de acoso urbano de la Autoridad de Transporte Urbano para Lima y Callao (ATU, 2024) y el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP, 2025), lo que evidencia una preocupación actual y presente.

Como tal, BloomHer apunta a crear una propuesta diferenciada por la provisión de un bienestar emocional que pueda generar sentimientos de seguridad para las mujeres, integrando el acceso conveniente a la tecnología, inteligencia artificial y empatía social en su día a día.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

BloomHer es un ejemplo de las aplicaciones digitales sociales dirigidas a mejorar la seguridad y el bienestar de niñas y adolescentes que viven en entornos urbanos. Su objetivo

general es ofrecer un sentido de seguridad, compañía y protección contra situaciones de acoso o vulnerabilidad, a través de su elemento técnico que proviene de la inteligencia artificial, la geolocalización y el apoyo emocional.

El proyecto se crea en el entorno urbano de Lima Metropolitana, donde la inseguridad y el acoso a las ciudadanas en lugares públicos limitan la libertad y autonomía de las mujeres jóvenes. Este problema impacta no solo su movilidad, sino también su estado mental y confianza para desenvolverse en su vida cotidiana.

BloomHer utilizará la tecnología y la empatía para crear una propuesta digital que ayudará a mantener una percepción de seguridad a las usuarias y familias, promover la confianza y proporcionar una red de apoyo para enfrentar todos los desafíos presentes.

Con la aplicación, las adolescentes pueden ver los caminos que son seguros, recibir alertas inteligentes, compartir su ubicación en tiempo real y acceder de inmediato a consejos emocionales. Así, BloomHer tiene como objetivo promover y a fomentar una experiencia urbana más agradable y estable. El diseño realza la idea de sensación de seguridad, autonomía y bienestar emocional de las usuarias al trasladarse diariamente.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

BloomHer es una aplicación móvil que busca hacer que las niñas y adolescentes experimenten una sensación de seguridad, confianza y compañía en sus desplazamientos diarios. Diseñada en consecuencia, su propósito es proteger a las usuarias y calmarlas cuando se desplazan por la ciudad, promoviendo aún más su independencia y salud mental de una manera empática y agradable.

La interfaz de la aplicación es amigable y visualmente cálida, con ilustraciones cercanas y colores suaves para generar cercanía y confianza. Al comenzar, las usuarias son recibidas con una bienvenida interactiva y un sistema de registro seguro que incluye verificación parental y reconocimiento facial, proporcionando solo puntos de entrada auténticos y control familiar.

Sus características más evidentes son:

- Rutas Seguras: permite a las usuarias registrarse y fijar rutas comunes (en casa, escuela, trabajo), mostrando caminos que son tanto más seguros como iluminados.

- Botón de Emergencia (SOS): al activarse envía la ubicación en tiempo real a contactos de confianza y autoridades para una red de apoyo inmediata.

- Chat con Flora: una compañera virtual que asiste, aconseja, identifica situaciones peligrosas y ayuda a mantener la calma.

- Llamadas Falsas: una función para simular llamadas entrantes que ayuda a salir de situaciones incómodas o peligrosas.

- Archivos Seguros: un lugar para guardar grabaciones de audio de familiares y amigos para ser reproducidas durante una situación riesgosa o incómoda.

- Comunidad BloomHer: una sección en donde muchas usuarias comparten alertas, experiencias o sugerencias para aumentar la seguridad de la comunidad.

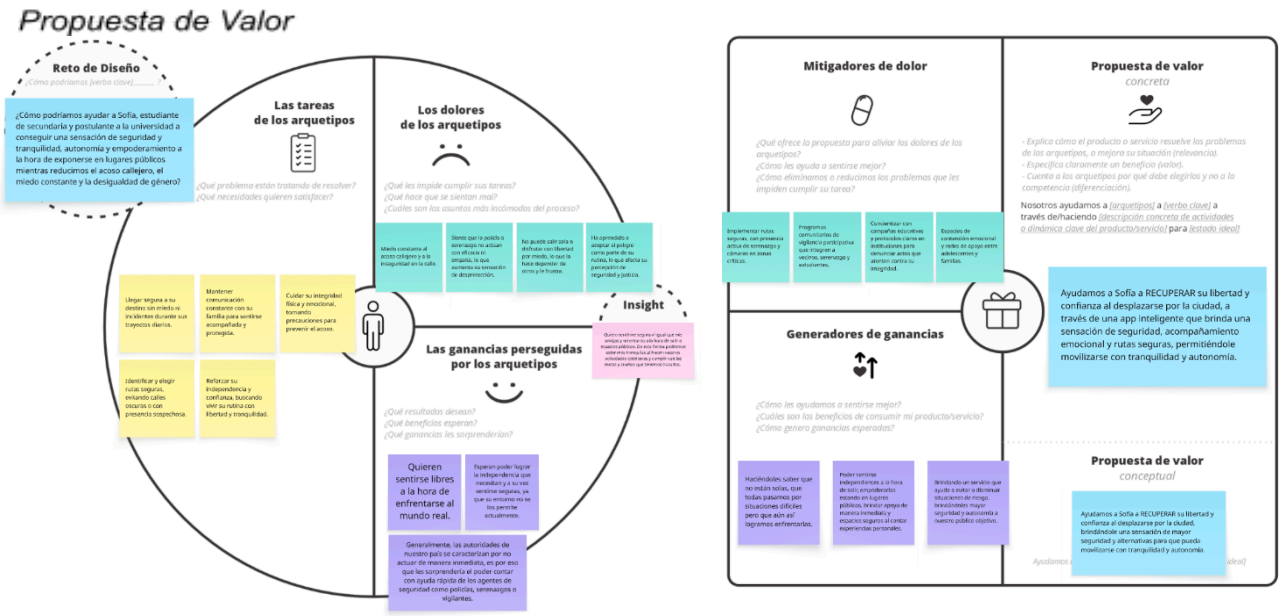
BloomHer también incluye alertas que recuerdan a las usuarias compartir su ubicación o activar rutas seguras, así como botones para cambiar permisos, acceso y funciones premium.

La aplicación fue desarrollada para su uso como aplicación móvil que ofrece una sensación de seguridad y compañía. Usando herramientas de geolocalización y un sistema

de inteligencia artificial, ofrece recomendaciones sobre las situaciones y hábitos de quienes participan.

BloomHer combina tecnología con comprensión mutua para acompañar a las jóvenes en su vida diaria y fomentar una movilidad más segura, contacto constante con las familias y el refuerzo de la confianza y la tranquilidad psicológica.

Figura SEQ Figura * ARABIC 3 Lienzo de Propuesta de Valor



2.5.5 Modelo de Negocio

En su escenario ideal, BloomHer se consolida como una aplicación digital que está creando un espacio seguro y saludable donde las niñas y adolescentes descubrirán confianza y autonomía cuando sea el momento de moverse por la ciudad. El modelo de negocio se basa en proporcionar una solución eficiente y fácil de usar para sus usuarias que contiene funciones preventivas y de acompañamiento gratuitas y características premium que les permiten mejorar su experiencia de uso con herramientas avanzadas de seguridad.

La versión optimizada de la aplicación contendrá opciones de suscripción gratuitas como el botón de emergencia, rutas seguras y chat con Flora AI, y como parte de las funciones premium se adicionarán alertas automáticas, rutas adicionales registradas, almacenamiento en archivos seguros, entre otros.

El modelo también describe oportunidades de colaboración con instituciones educativas, municipios y organizaciones sociales, que pueden integrar la aplicación como un componente de campañas preventivas y de bienestar para adolescentes. Así, BloomHer no solo actúa como una aplicación tecnológica, sino que también actúa como una red de alianzas para proporcionar seguridad e instrucción emocional.

A largo plazo, la propuesta desea posicionarse como una plataforma sostenible que pueda integrar inteligencia artificial con datos georreferenciados y campañas participativas para construir la confianza y el empoderamiento de las usuarias más jóvenes.

2.5.6 Resultados esperados

Uno de los impactos proyectados es el desarrollo de una comunidad digital comprometida con la protección de niñas y adolescentes, donde la tecnología actúa como un aliado para mejorar la confianza, la prevención y la empatía en los espacios públicos. BloomHer tiene como objetivo crear una comunidad que reúna a usuarias, familias, instituciones educativas y autoridades locales, promoviendo la responsabilidad compartida y una cultura de cuidado mutuo.

También se anticipa un aumento notable en la percepción de seguridad y autonomía de las jóvenes durante sus desplazamientos diarios, así como el uso de herramientas digitales de prevención y apoyo. Dado que la aplicación cuenta con características importantes como rutas seguras, botón de SOS, chat asistido por IA y comunidad de apoyo,

la aplicación ayudará a fortalecer la comunicación familiar, la educación emocional y la confianza en la movilidad urbana.

Además, BloomHer será la voz detrás del uso responsable de la tecnología con un enfoque social para facilitar el desarrollo de redes digitales de confianza y generar información relevante sobre acciones preventivas en la seguridad femenina. Igualmente, también quiere hacer que el público entienda la importancia de la empatía colectiva, el respeto y la igualdad en los espacios públicos.

Colectivamente, estos resultados se relacionan directamente con el éxito del Objetivo de Desarrollo Sostenible No. 5 (Igualdad de Género), que es asegurar y fomentar entornos urbanos más seguros, inclusivos y equitativos para niñas y adolescentes.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Se desarrolló un prototipo interactivo funcional en Figma durante el diseño para representar las características principales y el flujo de interacción de la aplicación BloomHer. Esta experiencia digital muestra el recorrido general desde el registro hasta la utilización de herramientas de apoyo, manteniéndose enfocada en hacer el sistema lo más accesible y visualmente claro y coherente posible.

El aspecto de su diseño retrata una interfaz de usuario amigable y fácil de usar, con tonos de rosa, verdes suaves y neutros, que transmiten calma, compasión y confianza; con ello se realza la identidad emocional del proyecto. La navegación es sencilla e intuitiva, para facilitar la interacción con todos los módulos de la aplicación.

El prototipo consiste en las siguientes pantallas principales: inicio, registro con control parental, verificación facial (Face ID), selección de una flor representativa como

palabra clave en casos de emergencia, rutas seguras, botón SOS, chat con Flora IA (asistente virtual), contactos de confianza, llamadas falsas, archivos seguros y comunidad BloomHer. Cada parte estaba destinada a una etapa particular del recorrido del usuario: desde una identificación rápida y registro seguro hasta su participación en un entorno de apoyo digital.

Durante la validación se priorizaron características funcionales y fáciles de usar. La retroalimentación permitió modificaciones en la disposición de los íconos, los flujos en secuencia y su contraste de color para mejorar la legibilidad y facilitar la navegación. Otra característica clave del prototipo fue que también nos permitió expandirnos a nuevas características de valor agregado, como notificaciones inteligentes, testimonios de alerta e integración de una comunidad digital más participativa.

La última versión del prototipo se describe como un recorrido interactivo completo que emula la experiencia real que es la base para una aplicación: BloomHer busca hacer que el viaje diario se sienta más seguro, más apoyado y autónomo. En la fase de diseño, la propuesta necesitó ser compartida para validar su viabilidad y proyectar la experiencia emocional que se espera alcanzar durante la implementación final.

*Figura SEQ Figura * ARABIC 4 Interfaz de Aplicación Móvil BloomHer*



2.5.8 Experimentos

En la fase de experimentación, nuestro objetivo era validar la funcionalidad, comprensión y aceptación del prototipo digital BloomHer con su público objetivo: niñas y adolescentes de Lima Metropolitana entre los 10 y 18 años. Se realizaron pruebas con cinco participantes de diferentes edades y niveles educativos para evaluar su interacción, estado de ánimo y sensación de seguridad al usar la aplicación para abordar el objetivo mencionado.

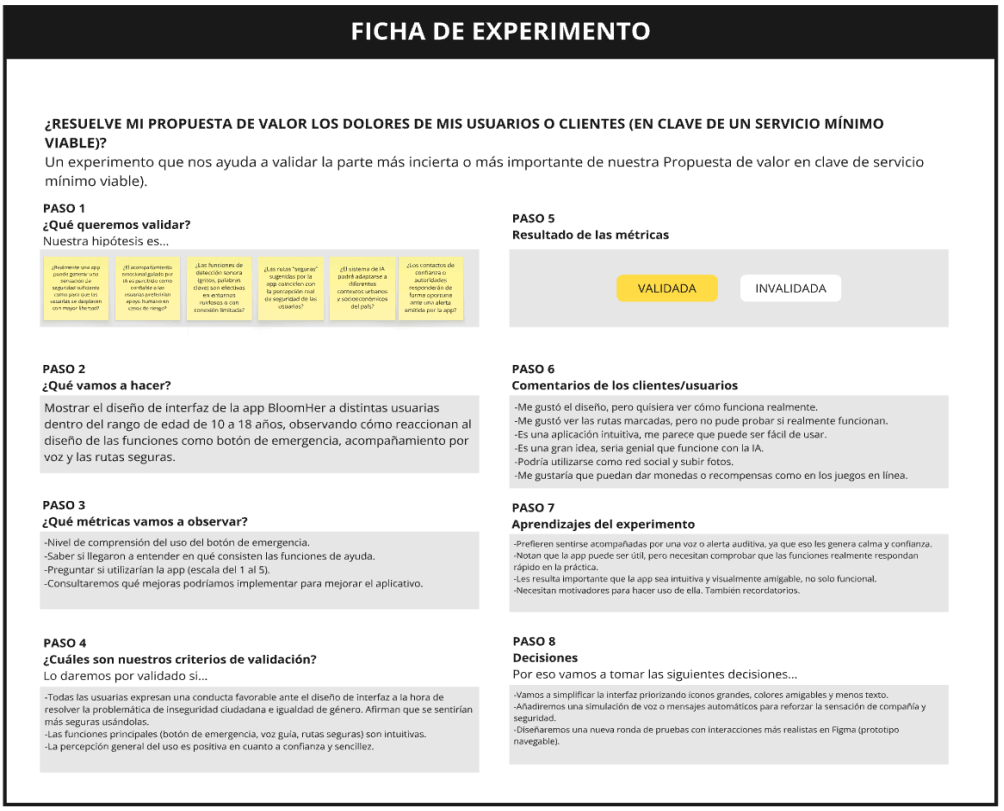
Las sesiones se llevaron a cabo en un entorno controlado para dar a las participantes la oportunidad de explorar el recorrido interactivo del prototipo desarrollado en Figma. Sus respuestas y comentarios sobre las funciones clave como el botón SOS, las rutas seguras, el chat con Flora AI, etc., fueron registrados a lo largo de la actividad. Luego, se realizó una breve entrevista para recopilar sus percepciones y recomendaciones.

Al finalizar la prueba, se observó que las usuarias mostraron una emoción muy positiva hacia la interfaz, gustándoles los colores, íconos y mensajes utilizados, ya que representan calma y confianza. La mayoría identificó la facilidad de uso y la compañía creada por el chat con Flora y el sistema de contactos de confianza. De igual manera, quedó claro que las rutas seguras y el botón SOS fueron las características más valoradas, ya que garantizan seguridad y autonomía durante el viaje.

Algunas de las principales ideas sugeridas incluyeron nuevas opciones de personalización de perfil, notas motivacionales del asistente virtual, mensajes de seguridad y similares. Se sugirió a su vez que establezcamos espacios comunitarios de BloomHer donde las usuarias puedan compartir experiencias, recibir consejos y alertas de manera cooperativa. Los resultados mostraron que el prototipo cumple su función de informar la propuesta de valor y mejorar el sentido de autonomía y bienestar emocional de sus usuarias.

Gracias a los comentarios, se pudo cambiar el orden de las pantallas, la visibilidad de los botones y los mensajes claros del asistente virtual, todo lo cual contribuyó a la navegación y la percepción del diseño. Fue una etapa importante para moldear el proyecto y confirmar la capacidad de BloomHer como una plataforma en línea para facilitar la mejora de la percepción de seguridad, autoconfianza y regulación emocional de las adolescentes en público.

*Figura SEQ Figura * ARABIC 5 Ficha de Experimento*



FICHA DE EXPERIMENTO

¿RESUELVE MI PROPUESTA DE VALOR LOS DOLORES DE MIS USUARIOS O CLIENTES (EN CLAVE DE UN SERVICIO MÍNIMO VIABLE)?

Un experimento que nos ayuda a validar la parte más incierta o más importante de nuestra Propuesta de valor en clave de servicio mínimo viable).

PASO 1
¿Qué queremos validar?
Nuestra hipótesis es...

PASO 2
¿Qué vamos a hacer?

Mostrar el diseño de interfaz de la app BloomHer a distintas usuarias dentro del rango de edad de 10 a 18 años, observando cómo reaccionan al diseño de las funciones como botón de emergencia, acompañamiento por voz y las rutas seguras.

PASO 3
¿Qué métricas vamos a observar?

-Nivel de comprensión del uso del botón de emergencia.
-Saber si llegaron a entender en qué consisten las funciones de ayuda.
-Preguntar si utilizarían la app (escala del 1 al 5).
-Consultaremos qué mejoras podríamos implementar para mejorar el aplicativo.

PASO 4
¿Cuáles son nuestros criterios de validación?
Lo daremos por validado si...

-Todas las usuarias expresan una conducta favorable ante el diseño de interfaz a la hora de resolver la problemática de inseguridad ciudadana e igualdad de género. Afirman que se sentirían más seguras usándolas.
-Las funciones principales (botón de emergencia, voz guía, rutas seguras) son intuitivas.
-La percepción general del uso es positiva en cuanto a confianza y sencillez.

PASO 5
Resultado de las métricas

VALIDADA | INVALIDADA

PASO 6
Comentarios de los clientes/usuarios

-Me gustó el diseño, pero quisiera ver cómo funciona realmente.
-Me gustó ver las rutas marcadas, pero no pude probar si realmente funcionan.
-Es una aplicación intuitiva, me parece que puede ser fácil de usar.
-Es una gran idea, sería genial que funcione con la IA.
-Podría utilizarse como red social y subir fotos.
-Me gustaría que puedan dar monedas o recompensas como en los juegos en línea.

PASO 7
Aprendizajes del experimento

-Prefieren sentirse acompañadas por una voz o alerta auditiva, ya que eso les genera calma y confianza.
-Notan que la app puede ser útil, pero necesitan comprobar que las funciones realmente respondan rápido en la práctica.
-Les resulta importante que la app sea intuitiva y visualmente amigable, no solo funcional.
-Necesitan motivadores para hacer uso de ella. También recordatorios.

PASO 8
Decisiones
Por eso vamos a tomar las siguientes decisiones...

-Vamos a simplificar la interfaz priorizando iconos grandes, colores amigables y menos texto.
-Añadiremos una simulación de voz o mensajes automáticos para reforzar la sensación de compañía y seguridad.
-Diseñaremos una nueva ronda de pruebas con interacciones más realistas en Figma (prototipo navegable).

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

La aplicación BloomHer tiene como objetivo ofrecer una percepción de seguridad y acompañamiento emocional a niñas y adolescentes de Lima Metropolitana mientras realizan sus traslados diarios. Ante la necesidad de contar con herramientas tecnológicas que generen confianza y autonomía en las jóvenes en el espacio público, se hace necesario un proyecto que permita generar tranquilidad, acompañamiento y sensación de protección.

A lo largo de su desarrollo, se implementó un proceso creativo que se centra en comprender las emociones y hábitos del público objetivo. Se llevaron a cabo entrevistas con usuarias de distintas edades, un análisis del contexto y el diseño de un prototipo interactivo, que facilitó representar la estructura y funcionalidad de la aplicación. Mediante estas pruebas, se validó la utilidad de las herramientas más importantes, como el botón SOS, las rutas seguras, el chat con Flora IA, las llamadas falsas y los archivos seguros.

El prototipo fue diseñado en la herramienta Figma y cuenta con una navegación intuitiva en una interfase amable y femenina basada en tonalidades suaves que generan un sentido de confianza. La aplicación cuenta con un recorrido interactivo que concentra alertas, comunicación y autocuidado para que las usuarias se sientan seguras y conectadas en todo momento.

Los datos obtenidos en la fase de experimentación demostraron que las participantes se sintieron mejor, más tranquilas y acompañadas al usar el sistema. A partir de esta retroalimentación, se implementaron mejoras enfocadas en la usabilidad, la claridad de los mensajes y la personalización de la experiencia.

BloomHer es una propuesta de innovación tecnológica de carácter social y emocional que busca fortalecer la confianza de las niñas y adolescentes en su entorno, fomentar el autocuidado y mostrar cómo la tecnología se puede usar como una herramienta para promover una sensación de seguridad y empatía y bienestar.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El presupuesto financiero proyectado para la implementación de BloomHer se divide en dos etapas principales: lanzamiento y crecimiento, considerando también la sostenibilidad económica de la implementación de BloomHer a mediano plazo.

En el período de inicio, el período de lanzamiento de los primeros seis meses, se han evaluado los costos relacionados con el desarrollo de un prototipo funcional, pruebas y desarrollo de experiencia de usuario, diseño de identidad visual, creación de contenido digital y la comunicación en redes sociales. Los costos de la validación del proyecto incluyen talleres piloto y algunas sesiones de prueba con el público. El presupuesto para esta fase está entre dieciocho mil y veinte mil soles, lo cual es suficiente para lanzar la primera versión interactiva de la aplicación y validar la aplicación real con las usuarias.

En la etapa de crecimiento, basada en seis a doce meses, el presupuesto total se utiliza para la optimización, mejora de la interfaz y las funciones del sistema y la creación de recursos educativos dirigidos a un comportamiento seguro junto a la prevención del acoso. Además, se llevará a cabo un modelo de suscripción y la coordinación de asociaciones cooperativas con instituciones educativas, municipios y organizaciones sociales. En esta etapa se estima un valor presupuestario de diez mil a doce mil soles, principalmente para mejorar el funcionamiento del sistema y el aumento continuo del sistema.

BloomHer también generará ingresos con un modelo mixto a través de suscripciones, talleres de capacitación, asociación con entidades públicas y privadas para la sostenibilidad financiera. La aplicación contará con una versión gratuita con funcionalidad básica y un modelo de pago con características opcionales como rutas ilimitadas, diálogo avanzado con Flora IA y características de seguridad personalizadas con mayor accesibilidad a herramientas. Las tarifas mensuales se estimarán entre veinte y treinta soles cada una,

mientras que los talleres y la capacitación constituirán ingresos suplementarios para la educación digital y la prevención.

En consecuencia, el modelo económico de BloomHer estaría dirigido a mantener la existencia del proyecto, hacerlo crecer aún más y apoyar su futura independencia financiera.

Tabla 1 Presupuesto estimado

Concepto	**Costo estimado (S/.)**
Desarrollo y pruebas UX/UI	10 000
Diseño de identidad visual	2 500
Campaña de lanzamiento	3 000
Talleres y validación	2 500
Total estimado	**18 000**

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

La experiencia de BloomHer demuestra el potencial transformador de las herramientas digitales cuando se diseñan con propósito social y enfoque empático. A lo largo del proceso de investigación, diseño y validación, se confirmó la necesidad de contar con una aplicación que brinde acompañamiento, confianza y apoyo emocional a niñas y adolescentes durante sus trayectos cotidianos, promoviendo una cultura de seguridad y autocuidado desde la tecnología.

La propuesta responde a esta necesidad a través de un entorno digital amable, accesible e intuitivo, que combina funciones de seguridad, comunicación y comunidad. Estas características permiten que las usuarias se sientan acompañadas en todo momento, fortaleciendo su autonomía y la percepción de bienestar mientras transitan por espacios públicos.

Las pruebas realizadas con el público objetivo confirmaron la pertinencia y el valor de BloomHer, destacando la facilidad de uso, la claridad visual y la utilidad de funciones como el botón SOS, las rutas seguras, el chat inteligente con Flora IA y los contactos de confianza. Además, se valoró la posibilidad de crear una red colaborativa que fomente la comunicación entre familias y la educación preventiva de manera accesible y cercana.

El desarrollo del prototipo permitió también validar la importancia del diseño como herramienta para generar impacto social positivo, demostrando que una interfaz empática y bien estructurada puede convertirse en un medio para promover la percepción de seguridad, el bienestar y la conexión humana.

En conjunto, BloomHer se consolida como una propuesta de innovación tecnológica y social que busca transformar la forma en que las jóvenes se relacionan con su entorno, impulsando una nueva manera de sentirse seguras, acompañadas y empoderadas en su día a día. Su implementación permitirá fortalecer la educación emocional, promover comunidades más solidarias y visibilizar cómo la tecnología puede florecer al servicio del bienestar y la confianza de las personas.

4.2 Recomendaciones

Resulta prioritario el desarrollo técnico de BloomHer y proporcionar un plan a seguir que asegure el desarrollo de una versión beta operativa que permita validar sus funciones principales en contextos de uso real. Esto resultará en probar el sistema viendo cuán efectivo es, los resultados de nuestra investigación sobre su acción cuando entra en uso rutinario o en interacciones diarias y cualquier información necesaria para mejorar la experiencia del usuario.

El énfasis colaborativo del proyecto debe mantenerse desde el inicio y se debe fomentar la participación de los usuarios y organizaciones aliadas. Se sugiere que escuelas, gobiernos locales, organizaciones y asociaciones dedicadas a la seguridad o bienestar juvenil formen conexiones que puedan promover su implementación y difusión.

De manera similar, se recomienda la adición de un componente educativo dentro del sistema, con materiales interactivos, talleres virtuales y recursos de capacitación para la concientización, el autocuidado y la gestión emocional. Con este fin, el futuro de BloomHer se expandiría más allá de ser una aplicación de ayuda para proporcionar aprendizaje y empoderamiento para niñas y adolescentes.

Estratégicamente también, los socios potenciales para organizaciones tecnológicas e innovación social serán importantes, donde las alianzas tecnológicas pueden fomentar la sostenibilidad del proyecto. Recaudar contribuciones utilizando fuentes públicas, privadas o institucionales asegurará la sostenibilidad y el crecimiento del proyecto y el potencial para escalarlo.

Por último, se sugiere crear un sistema de monitoreo que evalúe el efecto que tiene la aplicación, la actividad de los usuarios y el grado de confianza logrado. Estos indicadores servirán como base para la mejora continua del proyecto desde ahora, así como para la futura expansión en nuevas áreas y con públicos en esas regiones que tengan necesidades similares.

V. Referencias Bibliográficas

Autoridad de Transporte Urbano para Lima y Callao (ATU). (2024, abril). *Brigada antiacoso reporta más de 400 casos en el transporte público de Lima y Callao.* Recuperado de https://www.gob.pe/atu

Autoridad de Transporte Urbano para Lima y Callao (ATU). (2024, abril 16). *ATU orientó a más de un millón 200 mil usuarios sobre cómo afrontar los casos de acoso sexual en el transporte público.* https://www.gob.pe/institucion/atu/noticias/938762-atu-oriento-a-mas-de-un-millon-200-mil-usuarios-sobre-como-afrontar-los-casos-de-acoso-sexual-en-el-transporte-publico

bSafe. (2023). *Safety app for women and families.* https://getbsafe.com

Circle of 6. (2023). *Mobile app for safety and violence prevention.* https://www.circleof6app.com

Infobae Perú. (2025, julio 20). *La violencia sexual en el Perú se denuncia cada 39 minutos: víctimas más frecuentes son niñas y adolescentes.* https://www.infobae.com/peru/2025/07/20/la-violencia-sexual-en-el-peru-se-denuncia-cada-39-minutos-victimas-mas-frecuentes-son-ninas-y-adolescentes

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2024). *Estadísticas sobre violencia contra la mujer 2023–2024.* Lima: INEI. Recuperado de https://www.inei.gob.pe

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP). (2025, junio). *Reporte nacional de atención a casos de violencia de género y acoso en espacios públicos.* Lima: MIMP. Recuperado de https://www.gob.pe/mimp

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP). (2025, julio 20). *Violencia sexual en el Perú: víctimas más frecuentes son niñas y adolescentes.* https://www.infobae.com/peru/2025/07/20/la-violencia-sexual-en-el-peru-se-denuncia-cada-39-minutos-victimas-mas-frecuentes-son-ninas-y-adolescentes

Ministerio de Transportes y Comunicaciones (MTC). (2024). *Informe de conectividad digital en los hogares urbanos del Perú.* Lima: MTC. Recuperado de https://www.gob.pe/mtc

Municipalidad Metropolitana de Lima. (2023, mayo 5). *Nueve de cada diez mujeres afirma haber sido víctima de acoso sexual en espacios públicos.* https://www.gob.pe/institucion/munilima/noticias/644490-nueve-de-cada-10-mujeres-afirma-haber-sido-victima-de-acoso-sexual-en-espacios-publicos

VI. Anexos

6.2 Entrevistas

Figura SEQ Figura * ARABIC 6 Entrevista 1



ENTREVISTA 1

Nombre del entrevistado/a: Gabriela Torrez
Edad: 10 años
Fecha y hora: 24/09/2025 a las 20:44
Ocupación: Estudiante de nivel primario

CONTEXTO
Gabriela aún no socializa o sale a lugares públicos sola debido a su edad. La mayoría de veces que sale, lo hace en compañía de sus padres o familiares, ya que cuidan de ella y le brindan seguridad al salir. En la entrevista identifiqué un poco de vergüenza al hablar del tema; ya que suele ser incómodo para las niñas de su edad.

PREGUNTA	RESPUESTA	PREGUNTA	RESPUESTA	PREGUNTA	RESPUESTA
1. Para empezar, ¿me podrías decir tu nombre, tu edad y qué sueles hacer en tu tiempo libre?	Yo me llamo Gabriela Torres, tengo 10 años y en mis tiempos libres aveces juego voley y aveces veo tele.	6. Cuando se pasa algo así, ¿con quién prefieres hablarlo? ¿Cómo reaccionan o qué te dicen?	No, todo bien.	10. Imagina tu parque o plaza ideal: ¿cómo sería para que puedas disfrutarlo sin miedo y sentirte libre?	Normalmente cámaras de seguridad porque graban todo lo que hacen y pueden transmitirlo.
2. Cuando sales, ¿con quién te sientes más cómoda y segura: con amigas, familia o sola? ¿Por qué?	Con mi familia. Me siento más cómoda porque son personas que conozco más.	7. ¿Alguna vez dejaste de ir a un lugar o cambiaste tu camino por miedo? ¿Cómo te sentiste al tener que hacerlo?	Aveces ha pasado que hay lugares en donde la gente toma y así. **Si asintió con la cabeza con temor a responder).**	11. Si alguien no entendiera por qué es importante que las niñas y adolescentes estén seguras en la calle, ¿qué le dirías desde lo que tú sientes?	Que es importante tener un lugar seguro con policías a los que acudir en situaciones de peligro.
3. ¿Qué es lo que más disfrutas de estar fuera de tu casa (ir al parque, ir a la escuela, comprar, pasear, etc.) y cómo te hace sentir?	Bueno, aveces vamos al parque o a los juegos. Sodalizo mucho.	8. ¿Qué emociones te genera la iluminación, los letreros o la presencia (o ausencia) de policías o serenazgo en los lugares que más visitas?	Que si nos pasa cualquier cosa y no hay policías cerca, está mal. Pero normalmente siempre hay policías en la calle. **(Si se sentiría segura al hablarle a un policía hombre o mujer).**	12. ¿Qué consejo le darías a otra niña o adolescente que tiene miedo de salir sola?	Que intente afrontar su miedo. Hablando con algunos familiares y compartiendo su ubicación cuando salga.
4. Cuando caminas sola, ¿qué haces o qué piensas para sentirte tranquila?	Prefiero estar acompañada. Me he sentido segura porque he estado al lado de mi familia.	9. Cuando enfrentas una situación que te incomoda en la calle, ¿qué tipo de apoyo te gustaría recibir: de adultos, autoridades o incluso de otras chicas?	Presencia de un policía o persona a la que pueda acudir para apoyarla.	13. ¿Quieres agregar algo más que no te haya preguntado y que consideres importante sobre este tema?	No, así estoy bien. Gracias. **(Identifiqué que era un tema que le avergonzaba hablar)**
5. ¿Recuerdas alguna vez en que te hayas sentido incómoda o con miedo en la calle o en un parque? ¿Qué sentiste en ese momento?	Me he sentido segura porque he estado al lado de mi familia.				

Figura SEQ Figura * ARABIC 7 Entrevista 2



ENTREVISTA 2

Nombre del entrevistado/a: Megan Anaya
Edad: 14 años
Fecha y hora: 25/09/2025 a las 20:00
Ocupación: Estudiante de nivel secundario

CONTEXTO
Valora mucho la compañía de sus padres para sentirse protegida en la calle. Aunque le gusta pasear y descubrir lugares nuevos, reconoce que la inseguridad le genera temor y prefiere evitar ciertos espacios. A su edad, todavía depende de la presencia adulta para transitar con confianza en el espacio público.

PREGUNTA	RESPUESTA	PREGUNTA	RESPUESTA	PREGUNTA	RESPUESTA
1. Para empezar, ¿me podrías decir tu nombre, tu edad y qué sueles hacer en tu tiempo libre?	Me llamo Megan Anaya, tengo 14 años y suelo ver series o dibujar.	6. Cuando se pasa algo así, ¿con quién prefieres hablarlo? ¿Cómo reaccionan o qué te dicen?	Lo hablo a veces con mi hermana porque es la persona con la cual tengo más cercanía o con mis padres incluso y siempre me recomiendan que tenga cuidado, que esté atenta a todos lados.	10. Imagina tu parque o plaza ideal: ¿cómo sería para que puedas disfrutarlo sin miedo y sentirte libre?	Que hubiera más seguridad (una caseta de serenazgo), más iluminación, que el parque esté en buen estado también. Que haya alguien a quien pueda pedirle ayuda.
2. Cuando sales, ¿con quién te sientes más cómoda y segura: con amigas, familia o sola? ¿Por qué?	Con mis padres, con mis hermanos o con mis amigas, pero más con mis padres porque hay más seguridad.	7. ¿Alguna vez dejaste de ir a un lugar o cambiaste tu camino por miedo? ¿Cómo te sentiste al tener que hacerlo?	Si, porque a veces tengo que ir a algún lugar y esa ruta es desolada e incluso oscura también depende la hora; entonces cambio a una donde me pueda sentir más segura y tranquila, también que esté más iluminada. Prefiero ir por una ruta más larga y que me demore más pero me siento más tranquila.	11. Si alguien no entendiera por qué es importante que las niñas y adolescentes estén seguras en la calle, ¿qué le dirías desde lo que tú sientes?	En esta etapa de la juventud, ahora con todos los peligros que hay en la actualidad, las adolescentes y las niñas son las que están más expuestas a peligros como de acoso, incluso secuestros. Le diría esos motivos y que es importante por nuestra seguridad y por nuestro bien.
3. ¿Qué es lo que más disfrutas de estar fuera de tu casa (ir al parque, ir a la escuela, comprar, pasear, etc.) y cómo te hace sentir?	Ir a pasear, a tiendas y conocer nuevos lugares. Me hace sentir tranquila y es un tiempo donde puedo salir de todo lo cotidiano.	8. ¿Qué emociones te genera la iluminación, los letreros o la presencia (o ausencia) de policías o serenazgo en los lugares que más visitas?	En el caso de la presencia, me generan más seguridad porque sé que no estoy sola y me siento más tranquila. En el caso de ausencia, me genera un temor de peligro. Por donde para no acostumbras a estar presentes (autoridades), pero me da tranquilidad estar con mi familia.	12. ¿Qué consejo le darías a otra niña o adolescente que tiene miedo de salir sola?	Que tenga cuidado al momento de salir, que esté atenta a cualquier cosa, que apenas detecte algo que le incomode o moleste que lo diga y que pida ayuda.
4. Cuando caminas sola, ¿qué haces o qué piensas para sentirte tranquila?	Ir por lugares más transitados, ya que los lugares desolados me dan miedo. También me pongo audífonos y me pongo a escuchar música, pero con cuidado.	9. Cuando enfrentas una situación que te incomoda en la calle, ¿qué tipo de apoyo te gustaría recibir: de adultos, autoridades o incluso de otras chicas?	Me gustaría que me acompañaran hasta mi lugar de destino o incluso que estén conmigo, ya sea para tranquilizarme o acompañarme, ya que al sentir esa incomodidad se siente feo, más que nada quisiera que me acompañen y no sentirme sola.	13. ¿Quieres agregar algo más que no te haya preguntado y que consideres importante sobre este tema?	Una compañera de mi colegio que practica voley en un palabpuntos en Miraflores, me contó que en un momento fue a los servicios higiénicos y afuera vio a un hombre mayor de 30-45 años y que la empleza a ver raro, ella se empezó a incomodar. Luego ella se escondió en el baño y de ahí sólo con miedo ha volver a encontrarse con ese hombre. Ahora que no sale ni a los servicios del lugar, ni a la calle.
5. ¿Recuerdas alguna vez en que te hayas sentido incómoda o con miedo en la calle o en un parque? ¿Qué sentiste en ese momento?	Si, una vez que fui a comprar esta pero de noche. Ya que era un poco tarde, entonces quería ajetrearme para llegar rápido a mi casa porque sentía miedo de que algo malo me pueda suceder. **NOTA: NO HA SUFRIDO ALGUNA EXPERIENCIA DIRECTAMENTE, PERO TIENE TEMOR**				

Figura SEQ Figura * ARABIC 10 Entrevista 3



Figura SEQ Figura * ARABIC 9 Entrevista 4



*Figura SEQ Figura * ARABIC 8 Entrevista 5*

ENTREVISTA 5

Nombre del entrevistado/a: Riyo Muñoz
Edad: 18 años
Fecha y hora: 25/09/2025 a las 09:00 pm
Ocupación: Estudiante universitaria

CONTEXTO
Señala que la inseguridad en los espacios públicos influye en su forma de salir, pues aunque disfruta caminar o pasear, prefiere hacerlo acompañada. Cuando está sola, siente temor y busca estrategias para protegerse, reflejando cómo la problemática condiciona sus rutinas cotidianas.

PREGUNTA	RESPUESTA
1. Para empezar, ¿me podrías decir tu nombre, tu edad y qué suelen hacer en tu tiempo libre?	Mi nombre es Riyo Muñoz, tengo 18 años y me gusta usar mi computadora, jugar y ver videos.
2. Cuando sales, ¿con quién te sientes más cómoda y segura: con amigas, familia o sola? ¿Por qué?	Con mi familia, porque hay mucha más confianza y me siento más protegida.
3. ¿Qué es lo que más disfrutas de estar fuera de tu casa (ir al parque, ir a la escuela, comprar, pasear, etc.) y cómo te hace sentir?	Pasear y pasar tiempo con la persona con la que salga, me brinda felicidad y me parece muy bonito.
4. Cuando caminas sola, ¿qué haces o qué piensas para sentirte tranquila?	Empiezo a cantar canciones religiosas para sentirme más calmada, pero cuando siento que me están siguiendo o mirando me pongo alerta y tengo tensión, me siento ansiosa así que ya nada puede calmarme.
5. ¿Recuerdas alguna vez en que te hayas sentido incómoda o con miedo en la calle o en un parque? ¿Qué sentiste en ese momento?	No, porque mayormente salgo con mi familia. Aunque a veces cerca de mi casa, cuando salgo con mi perro hay un señor que me mira a cada rato y me da miedo.
6. Cuando te pasa algo así, ¿con quién prefieres hablarlo? ¿Cómo reaccionan o qué te dicen?	Prefiero hablarlo con mi familia, me dicen "no les hagas caso, ignóralos", quédate mirándolos, enfréntalos, pero ¿cómo voy a hacer eso? me da miedo, porque me podría hacer daño en un futuro.
7. ¿Alguna vez dejaste de ir a un lugar o cambiaste tu camino por miedo? ¿Cómo te sentiste al tener que hacerlo?	Sí, cuando voy a sacar a mi perro hay un camino que tomo pero a veces he tenido que desviarme o tomar un camino más largo cuando hay personas que no me generan seguridad. Creo que toda persona se sentiría cansada o agotada de siempre tener que hacer eso debido al miedo.
8. ¿Qué emociones te genera la iluminación, les tenemos a la presencia o ausencia de policías o sorpresas en los lugares que más visitas?	La presencia me da más seguridad de que no me va a pasar nada, también en lugares donde hay pocas personas. Por donde yo transito es irregular la presencia de ellos.
9. Cuando enfrentas una situación que te incomoda en la calle, ¿qué tipo de apoyo te gustaría recibir de adultos, autoridades o incluso de otras chicas?	Quisiera que tomen atención y me ayuden. Una vez un señor estaba borracho y me empezó a hacer conversación, pero una señora le empezó a decir que se vaya y yo me sentí agradecida con ella porque no sabía qué hacer en ese momento y no sabía cómo él iba a reaccionar.
10. Imagina tu parque o plaza ideal: ¿cómo sería para que puedas disfrutarlo sin miedo y sentirte libre?	Un parque con seguridad, con varias personas transitando, con luces y personas que puedan apoyarme por si ocurre una situación así.
11. Si alguien no entendiera por qué es importante que las niñas y adolescentes estén seguras en la calle, ¿qué le dirías desde lo que tú sientes?	Les diría que hacer ese tipo de cosas como silbar o seguir a las chicas las pone inseguras. Me gustaría concientizar para que no hagan ese tipo de cosas.
12. ¿Qué consejo le darías a otra niña o adolescente que tiene miedo de salir sola?	Les diría que no tengan miedo, que hagan lo mismo que yo o pensar en cosas que le den confort, una autonomía sin para tranquilizarse. También pensar en cosas positivas para que se alivien.
13. ¿Quieres agregar algo más que no te haya preguntado y que considéres importante sobre este tema?	Mi amiga de la universidad me contó que una vez un cobrador de bus le sentó una falta, ella estando con tiempo que le dijo algo como "esta me la guardo para mí", ella se sintió tan insegura en ese momento que ahora cambió de ruta por una mucho más largo para ir en un carro donde se siente más seguro. La inseguridad en esta paz es tan fuerte y no hay nadie que te ayude en esos momentos, nadie la ayudó, ella sola se bajó y se fue llorando a su casa.