ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Villampara: Aplicativo comunitario por entornos seguros en Villa El Salvador para las niñas y adolescentes.

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

PRESENTADO POR

Merly Tatiana Arango Fuentes
DNI: 73769328, Perú
ORCID: 0000-0001-5782-8878

Lucia Ocampo Quintanilla
DNI: 72251497, Perú
ORCID: 0009-0006-5233-5605

ASESOR

Palomino Nolasco Elizabeth Fabiola
DNI: 47052640, Perú
ORCID: 0009-0001-9390-2980

JURADO

Mora Sifuentes Jasmine Erika
Bouverie Alor Jorge Alfredo
Sayán Chumbirizo Jonatan Freddy

Lima, marzo 2026

Turnitin-0000016481-0000017372-ARANGO-OCAMPO.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:559209452

Fecha de entrega
20 feb 2026, 11:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
20 feb 2026, 11:12 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Turnitin-0000016481-0000017372-ARANGO-OCAMPO.pdf

Tamaño del archivo
13.3 MB

36 páginas

5144 palabras

28.608 caracteres

12% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

3%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
12%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

turnitin Página 2 de 41 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::11391:559209452

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre que estuvo presente en medio de todo el proceso, apoyándome y cuidándome, siempre demostrando su cariño y amor por mi persona. A mi padre que fue, es y será mi soporte, que trabaja hasta el cansancio para darme lo mejor y poder ser una persona profesional. A mis gatos Minky y Mochi que son mi soporte emocional, a pesar de hacer travesuras siempre parecen saber cuándo necesito tenerlos a mi lado.

Lucia Ocampo Quintanilla

Dedico el presente trabajo a mis padres por el apoyo que me han brindado a lo largo de estas semanas, a mi hermana por su apoyo incondicional, a mis gatos que me acompañaron en la travesía de las amanecidas. También le dedicó a las amistades que nos acompañaron a lo largo de toda la carrera y en el camino que fue haber estudiado en la institución.

Merly Arango

AGRADECIMIENTO

Agradecemos siempre a nuestra familia, por su apoyo incondicional. A Elizabeth Vargas, por ayudarnos a conocer más de su lucha, brindarnos más contactos cuando lo necesitábamos y darnos diferentes perspectivas de nuestra problemática. Y a todas las personas, ya sean amistades o conocidos, que de alguna manera nos ayudaron a completar este trabajo.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

II. Descripción de la innovación 2

2.1 Investigar para diseñar 2

2.1.1 Actores del Proyecto 2

2.1.2 Contexto general 3

2.1.3 Problema u oportunidad 4

2.1.4 Reto de diseño 5

2.2 Diseñar para crear valor 6

2.2.1 Propuesta de valor 6

2.2.2 Solución 7

2.3 Diseñar el servicio 11

2.3.1 Blueprint del servicio 11

2.3.2 Artefacto(s) 15

2.3.3 Experimentos 22

2.4 Resumen del proyecto de innovación 24

III. Conclusiones y recomendaciones 24

3.1 Conclusiones 24

3.2 Recomendaciones 25

IV. Referencias Bibliográficas 26

V. Anexos 26

5.1 Entrevistas 26

5.2 Observaciones 27

5.3 Encuestas 28

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de Actores. 3
Figura 2 Lienzo propuesta de valor del arquetipo. 6
Figura 3 Lienzo propuesta de valor. 7
Figura 4 Pantallas de Bienvenida y Carga. 8
Figura 5 Pantallas de Registro e Inicio de sesión. 8
Figura 6 Pantallas de Inicio y Organizaciones. 9
Figura 7 Pantallas de Notificaciones. 9
Figura 8 Pantallas de Mapa virtual e Informes. 10
Figura 9 Pantallas de Foro y Mensajes directos. 11
Figura 10 Pantallas de Más, Editar perfil, Configuración y Eventos. 11
Figura 11 Blueprint: Antes. 13
Figura 12 Blueprint: Durante. 14
Figura 13 Blueprint: Después. 15
Figura 14 Logo de Villampara. 16
Figura 15 Prototipo de alta fidelidad, vista de individual. 17
Figura 16 Prototipo de alta fidelidad, vista de organización. 17
Figura 17 Pantallas de chatbot. 18
Figura 18 Pantallas de Registro e Inicio de sesión. 19
Figura 19 Pantallas de Mapa virtual, Informe de Reportes y Más información. 20
Figura 20 Pantalla de Mensaje directo y Calificación. 21
Figura 21 Pantallas de Más e Informe semestral. 22
Figura 22 Primer prototipo de baja fidelidad. 22
Figura 23 Entrevistas realizadas. 27
Figura 24 Observaciones de día y noche en Villa El Salvador. 28
Figura 25 Encuestas de Google Forms. 29

1. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Villampara: Aplicativo comunitario por entornos seguros en Villa El Salvador para las niñas y adolescentes

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Villampara se desarrolla dentro del área estratégica de “Salud y bienestar social” y la actividad económica de “Salud humana y asistencia social”. Su propósito es enfrentar la inseguridad del espacio público que afecta a niñas y adolescentes en Villa El Salvador, teniendo como principales beneficiarias a las organizaciones feministas o de infancia que defienden el derecho a la ciudad.

Para su diseño se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas, combinando herramientas de Design Thinking, centradas en el usuario, y con enfoques de Lean Startup para ayudar a implementar nuestra solución. Se emplearon la construcción de arquetipos de usuarias, mapas de actores para reconocer el contexto, mapa de trayectorias para definir la mecánica de la propuesta, canvas propuesta de valor para consolidar el concepto innovador y otros más presentados en el documento.

La solución consiste en una aplicación digital que fortalece el trabajo de las organizaciones feministas, permitiéndoles registrar, visualizar y gestionar reportes de acoso en Villa El Salvador. La aplicación facilita la comunicación con las usuarias, generación de informes descargables y el trabajo en conjunto con las autoridades locales, contribuyendo a reducir la desigualdad distrital en cuanto al acoso en los espacios públicos. Entre las características de la aplicación destacan una interfaz sencilla con tutoriales, registro diferenciado para usuarias y organizaciones, geolocalización de lugares de apoyo, poder reportar en el mapa virtual y comunicarse por mensaje directo. Las organizaciones cuentan además con secciones para gestionar los informes reportados y un informe semestral para visualizar sus estadísticas de impacto. Desde el enfoque del triple impacto el proyecto ofrece un impacto social al reducir la

desigualdad territorial y fortalecer la autonomía de las niñas y adolescentes en los espacios públicos.

Durante la fase de experimentación, se elaboraron prototipos de baja fidelidad en Figma para validar la usabilidad, funcionalidad y diseño de la aplicación. Los resultados mostraron que es percibida como intuitiva y útil, aunque se identificaron mejoras necesarias como el uso de colores más claros, ajustes en mensajes directos y foro, nuevas funciones en el mapa virtual y mayor verificación en los reportes anónimos. Estas observaciones nos permitieron avanzar hacia un prototipo de alta fidelidad más confiable y funcional.

En conclusión, Villampara no solo responde a la inseguridad del espacio público en distritos periféricos como Villa El Salvador, sino que también establece una sistema de registro y acompañamiento entre las organizaciones y usuarias. Se recomienda reforzar los mecanismos de verificación de identidad, ampliar su alcance a otros distritos periféricos, garantizar un monitoreo constante de su impacto y continuar mejorando en alianza con organizaciones feministas locales y la participación activa de niñas y adolescentes.

2. Descripción de la innovación

2.1. Investigar para diseñar

2.1.1. Actores del Proyecto

Los actores principales de este proyecto son los colectivos feministas que tienen como labor cuidar, acompañar y defender a niñas y adolescentes frente a casos de acoso sexual.

En distritos como Villa El Salvador, mujeres y adolescentes han denunciado la persistente desigualdad de género y la impunidad frente a la violencia de género, demandando medidas efectivas de seguridad, protección y acceso a servicios básicos y derechos sociales (Stereo Villa, 2025).

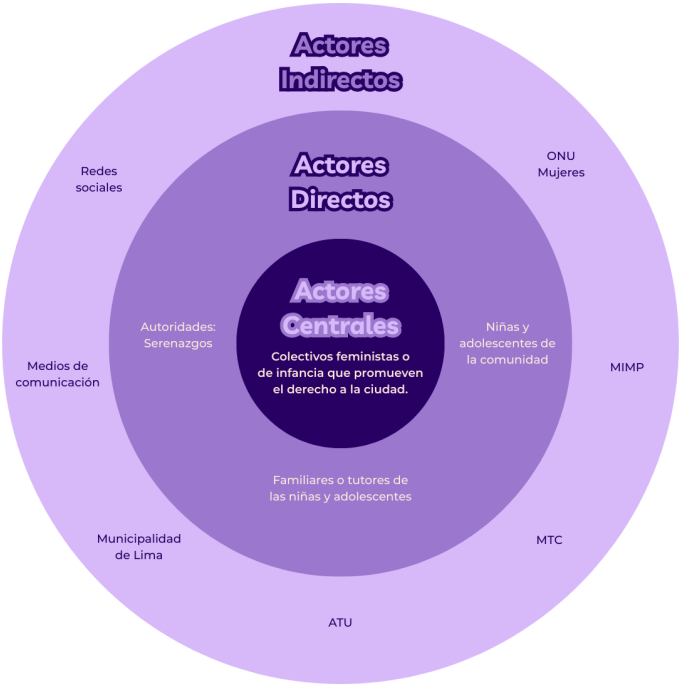
A pesar de estas dificultades, los colectivos presentan una comprensión profunda del entorno, las dinámicas de violencia y las necesidades reales de las niñas y adolescentes, lo que las

convierte en actores estratégicos para el diseño y creación del proyecto.

Además de los colectivos, identificamos a los actores directos e indirectos del proyecto. Entre los actores directos se encuentran a las niñas y adolescentes que son las principales afectadas, los tutores de ellas y las autoridades locales como es el serenazgo. En cuanto a los actores indirectos se incluyen organismos como ONU mujeres, los medios de comunicación y las redes sociales que funcionan como sus canales de información, y entidades estatales como la Municipalidad de Lima, la Autoridad de Transporte Urbano, el Ministerio de Transportes y Comunicaciones y el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables.

Figura 1

Mapa de Actores.



2.1.2. Contexto general

En Lima Metropolitana existe una marcada desigualdad territorial y estructural, en los distritos periféricos el presupuesto destinado a

combatir la inseguridad pública es menor, tal como se indica en el libro informe “Vigilancia Ciudadana para una Vida Libre de Violencia de Género en Lima Metropolitana” donde se presenta una tabla de municipalidades clasificadas por gasto no ejecutado, en ella se evidencia que el Cono Sur y el Cono Norte son los distritos más afectados y abandonados en comparación de los distritos más céntricos (DESCO Ciudadano, 2024).

De acuerdo con el documento “Población Penitenciaria por Violencia Sexual según lugar de procedencia – Lima Metropolitana”, el distrito de Villa El Salvador ocupa el sexto lugar (Municipalidad de Lima, s.f.). Este distrito, ubicado en el Cono Sur de Lima Metropolitana, es donde se centra el presente proyecto, una realidad que nos golpea y deja en evidencia el nivel de abandono en el que se encuentra en comparación con los distritos más céntricos.

Desde el enfoque de la “ODS 10 - Reducción de las desigualdades” específicamente en su meta 3, el proyecto busca reducir la desigualdad de oportunidades y de resultados, evidenciando cómo la desigualdad territorial impacta directamente en el acceso a la justicia, la seguridad y el uso equitativo del espacio público. Esta situación genera un entorno excluyente, donde muchas niñas y adolescentes se ven obligadas a limitar sus derechos como el jugar, desplazarse libremente, encontrarse con otras personas y construir su autonomía.

2.1.3. Problema y oportunidad

Actualmente tenemos lo siguiente: según la Constitución Política del Perú publicado en 1993, el Estado reconoce su obligación de garantizar los derechos humanos, la protección de la población frente a amenazas a su seguridad e impulsar el bienestar general (Organization of American States, 2017), además en el Código Penal peruano se menciona en su artículo 183 que sanciona con una pena privativa el acoso sexual callejero (Conceptos jurídicos,

2020) y existe la ley 30314 creada en el 2015 llamada “Ley Para Prevenir Y Sancionar El Acoso Sexual En Espacios Públicos” que se implementa para castigar a quienes vulneren los derechos de las personas, especialmente los de las mujeres (MININTER, 2015). Sin embargo, a pesar de este marco legal vigente, persiste una gran brecha entre la ley y su aplicación real que no siempre resulta imparcial. Reyes y Ceferino (2025) sostienen que en los espacios urbanos como Villa El Salvador, coinciden diferentes factores que incrementan la violencia de género como la desigualdad socioeconómica, la desarticulación institucional, la fragilidad de los servicios públicos y la limitada coordinación entre sectores. Mientras que en unos distritos si se cumplen con mayor eficacia, en otros es limitado y débil, así muchas niñas y adolescentes crecen en un entorno donde la justicia llega tarde o simplemente no llega.

En este contexto, la oportunidad se encuentra en trabajar de la mano con los colectivos y organizaciones feministas, creando un espacio donde niñas y adolescentes puedan acceder a las mismas oportunidades de uso del espacio público que en los distritos más céntricos, promoviendo el derecho del uso seguro del espacio público y alineándose con los objetivos del ODS 10 para reducir desigualdades estructurales.

2.1.4. Reto de diseño

Debido a que decidimos trabajar en Villa El Salvador, nos informamos sobre las organizaciones feministas de este distrito. Así conocimos a Elizabeth, de la ONG DESCO, la cual nos dio una charla sobre nuestra problemática y nos ayudó a contactar con otras organizaciones locales, lo que nos enriqueció con nuevas perspectivas. Por ello, es que nuestro reto de diseño es el poder ayudar a Elizabeth, gerente de DESCO, a lograr que las niñas y adolescentes de Villa El Salvador puedan usar el espacio público (calles, parques, plazas y entornos comunitarios de uso común) de

forma segura y sin miedo, reduciendo a la vez el impacto de la falta de recursos junto a la inacción del estado que sobrecarga a las organizaciones y perpetúa las desigualdades territoriales.

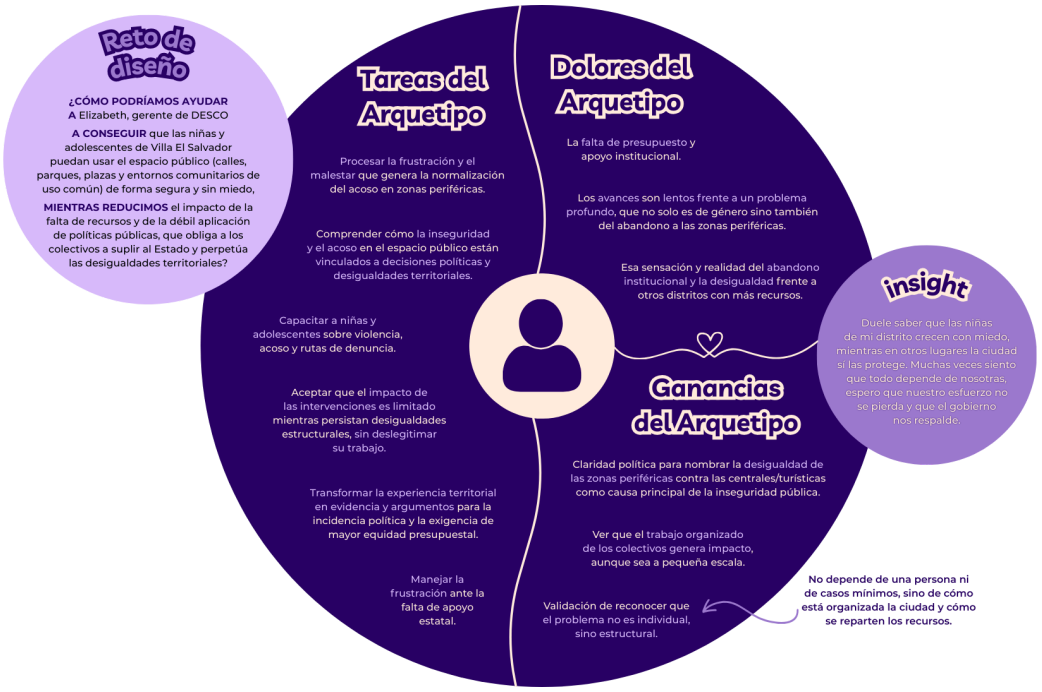
2.2. Diseñar para crear valor

2.2.1. Propuesta de valor

Para el presente proyecto de innovación, la propuesta de valor es:

Figura 2

Lienzo propuesta de valor del arquetipo.



Nota. Esquema de propuesta de valor relacionado a nuestro arquetipo mostrando nuestro reto de diseño al que llegamos y las tareas, dolores y ganancias del arquetipo, junto al insight principal.

Figura 3

Lienzo propuesta de valor.



Nota. Continuación del esquema de propuesta de valor sobre nuestro producto servicio en el análisis previo del arquetipo. Se identificaron los mitigadores de dolor, generadores de ganancia, la propuesta de valor concreta y conceptual que se brindará.

2.2.2. Solución

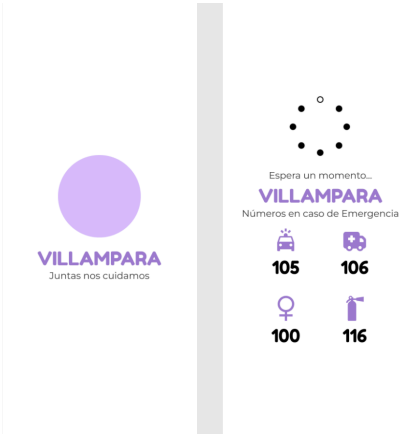
Para nuestro proyecto decidimos crear nuestra solución llamada “Villampara”, una aplicación de apoyo para niñas/adolescentes que permite conectar por medio de un foro con organizaciones según su necesidad de la situación, ofreciendo también información clara sobre a dónde acudir. Además muestra un mapa interactivo del distrito de Villa El Salvador donde se pueden reportar incidencias anónimamente según un parámetro de peligro con colores y ubicar lugares cercanos seguros.

El recorrido inicia con la página de bienvenida, luego la página de carga, donde se podrán acceder a números de emergencia,

pensado como una solución ante situaciones donde la aplicación no pueda ser utilizada por falta de conectividad.

Figura 4

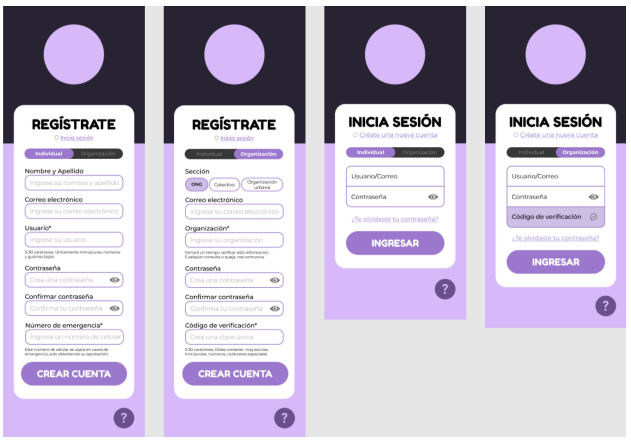
Pantallas de Bienvenida y Carga.



El registro e inicio de sesión, tanto para usuarias individuales como para organizaciones, son otro punto de contacto clave. En el caso de las usuarias, se prioriza la protección de la identidad y el control de la información personal, mientras que para las organizaciones se implementan sistemas de verificación rigurosos que fortalecen la confianza dentro de la plataforma.

Figura 5

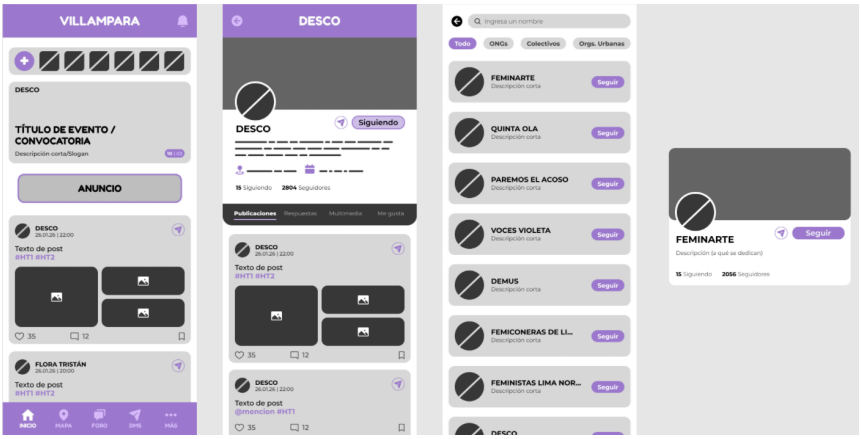
Pantallas de Registro e Inicio de sesión.



Después tenemos al Inicio, donde se podrá ver, descubrir y seguir organizaciones que forman parte de la plataforma, mostrando una breve descripción de la labor que realizan y en qué se especializan.

Figura 6

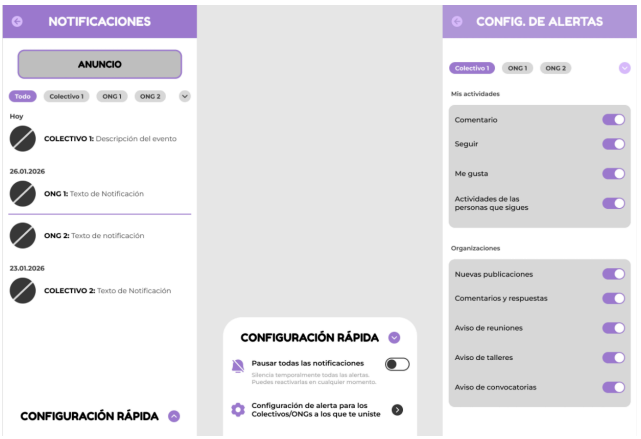
Pantallas de Inicio y Organizaciones.



También está la pantalla de notificaciones donde te informa sobre actividades de las usuarias u organizaciones que sigues o actividades que realizan a tus publicaciones.

Figura 7

Pantallas de Notificaciones.



El punto más importante del servicio se encuentra en el mapa virtual, donde se pueden visualizar zonas de riesgo mediante un sistema de colores y realizar reportes geolocalizados, describiendo la situación y persona. Este punto de contacto permite transformar experiencias individuales en datos colectivos, facilitando la identificación de patrones en determinadas zonas y la generación de informes a presentar para las autoridades.
A su vez, el mapa integra la función de casa segura, conectando a las usuarias con organizaciones de apoyo cercanas y verificadas.

Figura 8

Pantallas de Mapa virtual e Informes.



El servicio se complementa con espacios de acompañamiento y comunidad, como el foro moderado y los mensajes directos con organizaciones. Permitiendo el intercambio de experiencias, la orientación y el apoyo emocional, mientras refuerzan la sensación de respaldo y presencia.

Figura 9

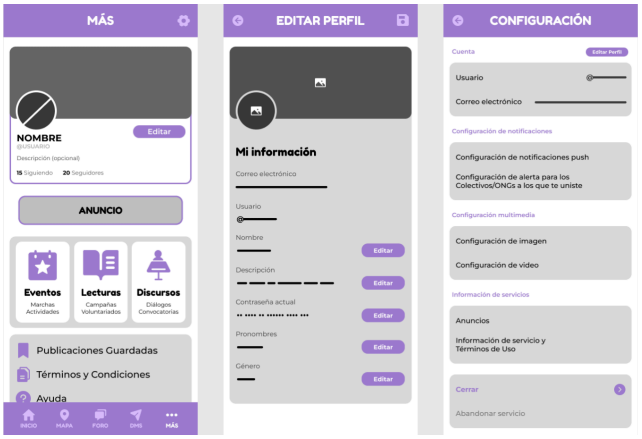
Pantallas de Foro y Mensajes directos.



Finalmente, el servicio presenta secciones informativas, eventos de las organizaciones, y configuraciones personales, que permiten a la usuaria y organización adaptar la experiencia según sus necesidades.

Figura 10

Pantallas de Más, Editar perfil, Configuración y Eventos.



2.3. Diseñar el servicio

2.3.1. Blueprint del servicio

El blueprint del servicio consiste en un recurso gráfico que presenta de manera ordenada y estructurada cómo funciona el servicio en las 3 etapas: antes, durante y después. Muestra los

puntos de contacto visibles para la organización y los procesos internos que hacen posible la interacción con nuestra aplicación y usuarias.

En la etapa ”Antes” podemos visualizar cómo inicia su experiencia dentro de la aplicación, desde el registro hasta la primera publicación.

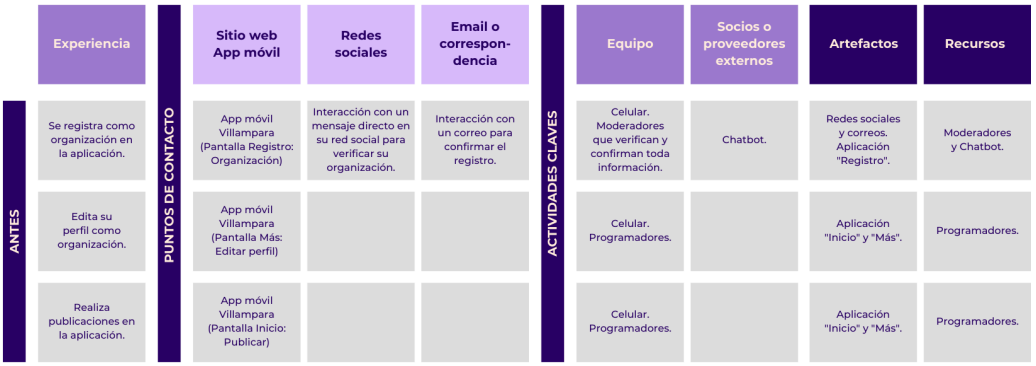
El primer punto de contacto es la pantalla de “Registro: organización” dónde se selecciona su sección correspondiente, ingresa su correo, se crea su contraseña y una clave única. Durante esta experiencia, se comunica por medio de su red social como organización para verificar la veracidad de la cuenta. Posteriormente se confirma el registro tras validar su correo electrónico, cerrando el proceso inicial de la creación de la cuenta.

Los siguientes momentos se desarrollan en la misma aplicación como en la pantalla “Inicio: editar” donde la organización puede colocar una breve información de su labor, subir su foto y banner de perfil. Después, en la pantalla “Inicio: publicar” se busca compartir las últimas noticias relacionadas con su organización o subir actividades que realizará.

En las actividades claves, el equipo que hace posible el funcionamiento de la aplicación lo conforman los celulares que permiten el acceso y uso de la misma, moderadores que verifican la información y los programadores que mantienen el desarrollo del sistema. Como proveedor externo, sería el chatbot que responde dudas, consultas o quejas dentro de la aplicación.

Figura 11

Blueprint: Antes.



En la etapa “Durante” podemos observar cómo continúa su experiencia, desde relacionarse con las usuarias y sus experiencias, hasta generar los informes de los reportes del mapa virtual.

El primer punto de contacto es en la pantalla “Foro, DMs y Más: Eventos/lecturas/discursos” dónde la organización explora el foro y se comunica mediante "DMs" con las usuarias, además realizan convocatorias para eventos, lecturas y/o discursos, adjuntando fotos de banners digitales para acompañar al anuncio de la actividad.

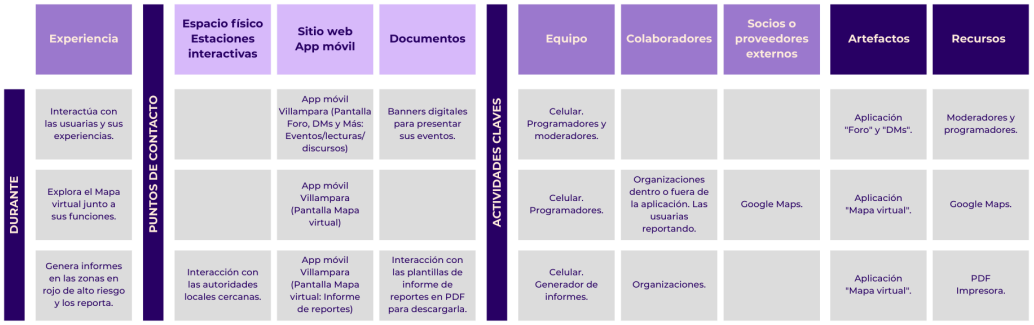
El siguiente momento es en la pantalla “Mapa virtual” dónde la organización visualiza como están las zonas a su alrededor en cuanto a riesgos. Posteriormente, accede a la pantalla “Mapa virtual: informe de reportes” sección exclusiva que permite revisar los reportes de manera más detallada y descargarlos en formato PDF. Después de ello, el siguiente punto de contacto es la comunicación con las autoridades locales cercanas para entregar los informes previamente descargados.

En actividades claves, el equipo que hace posible el funcionamiento y las operaciones de la aplicación son los celulares, programadores, moderadores y generador de informes, junto a la colaboración de las organizaciones que son las

encargadas de generar los reportes gracias a su mayor conocimiento del marco legal. Como proveedor externo sería google maps, encargado de proporcionar la vista cenital de Villa El Salvador para la visualización geográfica de los reportes.

Figura 12

Blueprint: Durante.



En la etapa “Después” podemos observar cómo culmina su experiencia, desde ser visitadas por las usuarias en los eventos que realizan como organización, hasta recomendar la aplicación a organizaciones conocidas o aliadas.

El primer punto de contacto se da a través de la creación de eventos y las interacciones con las usuarias que asisten a estos.

El siguiente momento ocurre en la pantalla “Más: informe semestral”, sección en que las organizaciones pueden visualizar las estadísticas sobre los informes generados, los casos reportados y resueltos, junto a una calificación de 5 estrellas basada en las experiencias de las usuarias, este informe puede ser descargado en el formato PDF, esta información ayuda a las organizaciones a reflexionar el alcance del impacto, promoviendo un proceso de evaluación interna, introspección y autoobservación.

Posteriormente, la organización se encarga de incentivar a otras organizaciones conocidas o aliadas a formar parte de la aplicación, a través de la redacción de reseñas positivas que contribuyen a su difusión.

En actividades claves, el equipo que hace posible el funcionamiento, las operaciones y la popularización de la aplicación dependen del uso de los celulares y del generador de informes, junto a la colaboración entre organizaciones, el personal de apoyo en eventos y las personas integrantes de cada organización, quienes hacen posible el desarrollo de la plataforma.

Figura 13

Blueprint: Después.



2.3.2. Artefacto(s)

Para presentar nuestros artefactos, comentaremos sobre nuestras mejoras clave en la aplicación en cuanto a la imagen de marca y nuevas funciones anteriormente no explicadas.

Sobre nuestra identidad visual de Villampara, se realizó con el propósito de reflejar valores vinculados a las mujeres y al feminismo, utilizando una paleta de colores de tonos morados que transmiten fuerza, unión y apoyo.

La elección de nuestros elementos responde también a nuestra necesidad de mostrar para qué funciona nuestra aplicación sin perder personalidad. En cuanto al isotipo se representa con un globo de texto, símbolo de comunicación y comunidad; las líneas dentro del globo, evocando un mapa; y un brillo reinterpretado como un pin de ubicación.

El logotipo fue diseñado para complementar al isotipo sin restarle el protagonismo, evitando la simplicidad excesiva y la sobrecarga visual. La primera ‘a’ de Villampara aparece en cursiva, por ser la unión entre “Villa” y “Ampara”. Esta elección también fue escogida por el morfema flexivo de género femenino, mayoritario para las usuarias.

Figura 14

Logo de Villampara.



Sobre el diseño de nuestra aplicación en alta fidelidad, nuestros íconos principales de la aplicación se rediseñaron para alinearse con esta nueva identidad.

Figura 15

Prototipo de alta fidelidad, vista de individual.

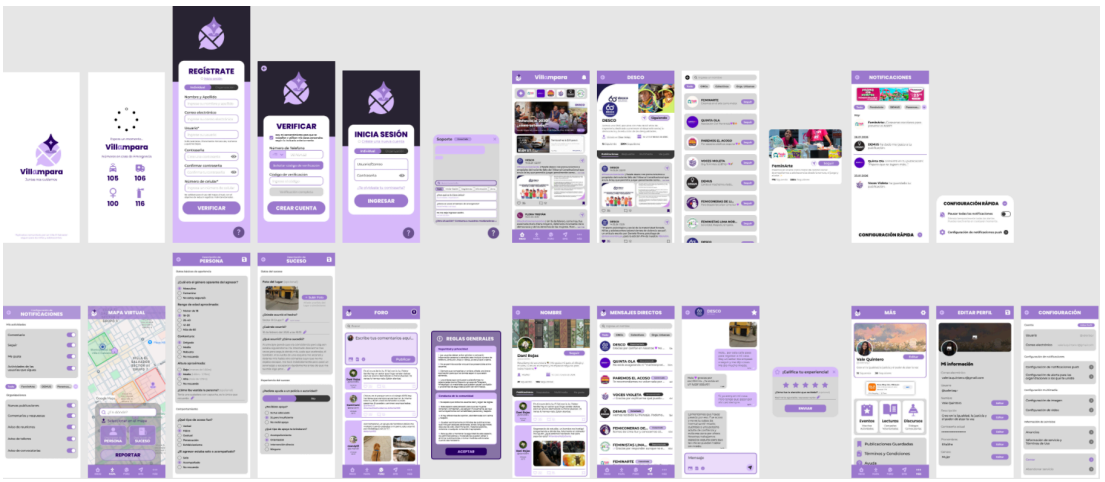
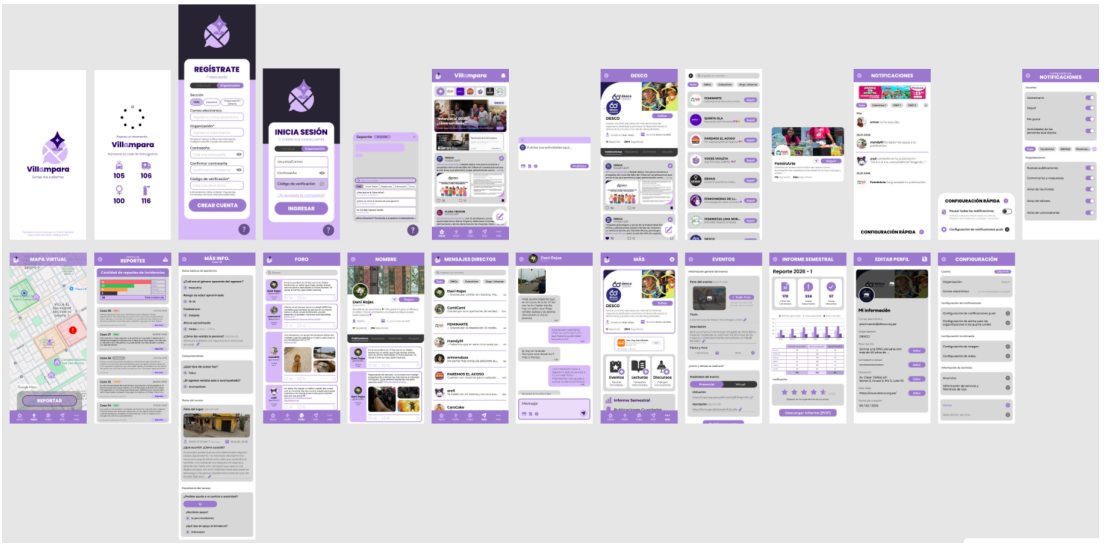


Figura 16

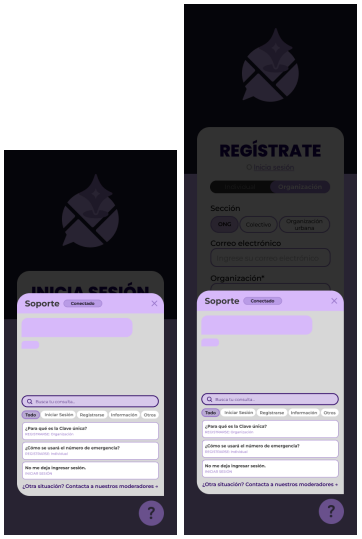
Prototipo de alta fidelidad, vista de organización.



En cuanto a nuevas funciones de las pantallas, en la etapa de registro e inicio se integró el artefacto de un chatbot de soporte con respuestas predeterminadas que permite resolver dudas más comunes y, si algo se complica, te dirige a un moderador nuestro. Esto ayuda a que las usuarias y organizaciones no sientan tanta incertidumbre.

Figura 17

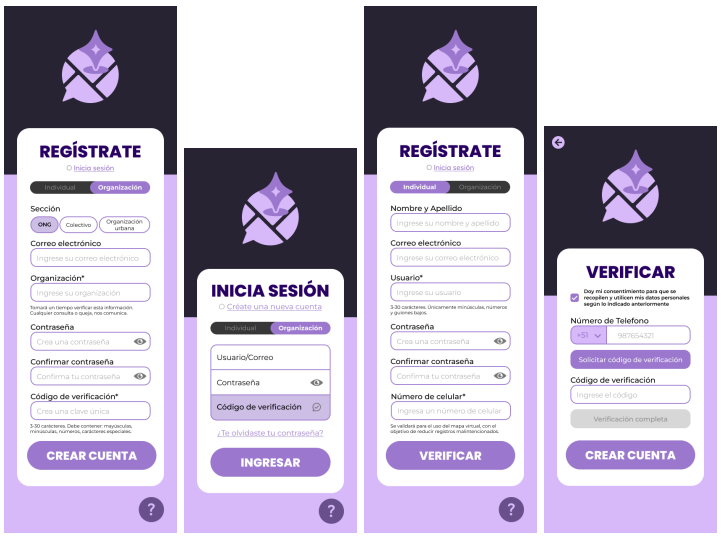
Pantallas de chatbot.



Así como en el registro existe la función de creación de clave única para organizaciones para verificar y fortalecer la confianza, se incorporó la verificación obligatoria del número telefónico mediante mensajería para usuarias, con el fin de reducir registros falsos o malintencionados y garantizar mayor seguridad y autenticidad en las interacciones dentro de la plataforma, sobre todo por el mapa virtual.

Figura 18

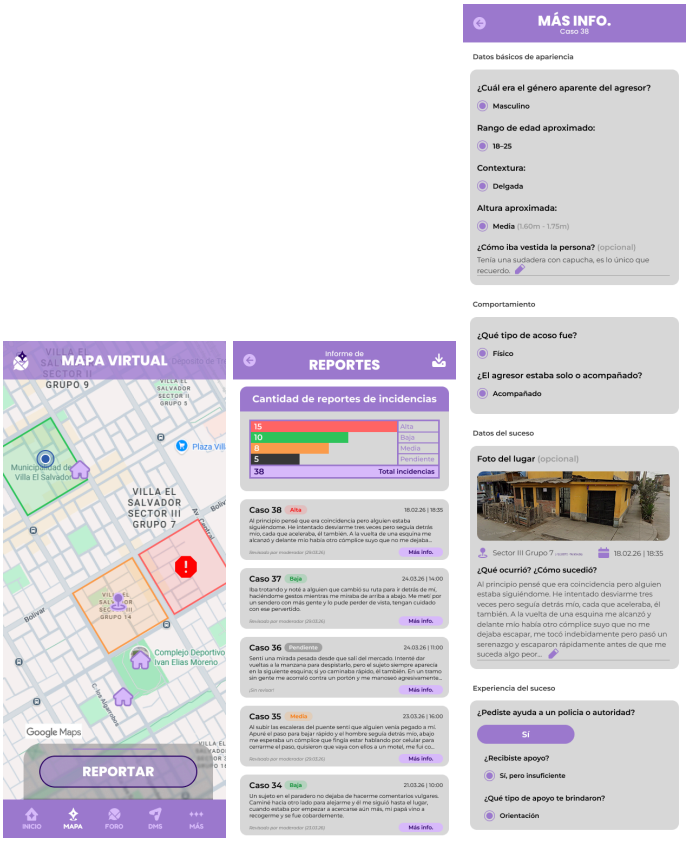
Pantallas de Registro e Inicio de sesión.



En cuanto a nuestro mapa virtual tomado de Google Maps, ya existía una función para sacar informes sobre las zonas rojas de alto riesgo pero para facilitar la elaboración de estos reportes, se diseñó una plantilla que organiza la información y agiliza la redacción de informes para las organizaciones.

Figura 19

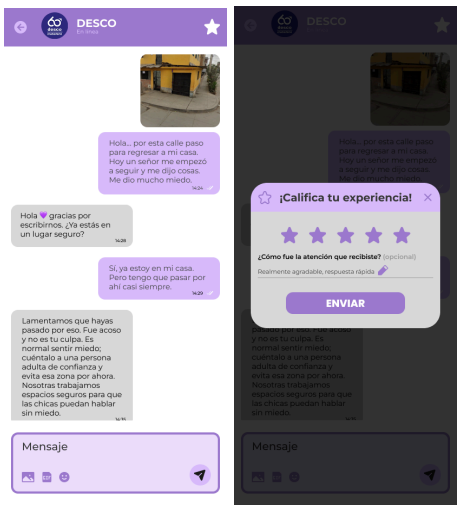
Pantallas de Mapa virtual, Informe de Reportes y Más información.



Además, en la interacción entre usuarias y organizaciones mediante mensaje directo se incorporó un sistema de valoración de cinco estrellas que permite calificar la calidad de atención recibida.

Figura 20

Pantalla de Mensaje directo y Calificación.



Por último, se desarrolló un informe semestral para organizaciones aliadas donde se pueden ver métricas relevantes como cantidad de casos reportados, casos resueltos, informes generados y calificaciones recibidas de las usuarias. Este apartado permite medir desempeño, detectar oportunidades de mejora y documentar las experiencias de niñas y adolescentes dentro de la aplicación, generando evidencia del impacto del servicio y facilitando la toma de decisiones basada en datos.

Figura 21

Pantallas de Más e Informe semestral.



2.3.3. Experimentos

Para nuestra validación encuestamos a 4 personas, anteriormente entrevistadas para nuestra investigación, mediante un formulario de Google y presentando un prototipo de baja fidelidad en Figma, dirigidas a Elizabeth Vargas, Julia Huamán, Angélica Sánchez y Jessenia Cutipa.

Figura 22

Primer prototipo de baja fidelidad.



A partir de sus comentarios, identificamos que nuestra aplicación fue percibida como intuitiva y útil para las organizaciones y usuarias.

También surgieron dudas respecto a la seguridad y validez de los reportes anónimos junto a una sugerencia de añadir un número de emergencia en el registro, el cual resolvimos y unimos las dos ideas, colocando una verificación del número de celular obligatorio para las usuarias, usados solo para verificar los reportes y en caso se requiera.

Entre otras mejoras sugeridas destacaban: el uso de colores más claros porque se veía muy agresivo, la moderación cuidadosa del foro, y la inclusión de funciones adicionales en el mapa virtual, si se pidió ayuda a la policía, adjuntar fotos, geolocalización y hora exacta.

Otro comentario fue de que muchas organizaciones no podrían estar presentes todo el día para responder los mensajes de las usuarias por lo que incorporamos un estado conectado y desconectado en los mensajes directos, así también las usuarias sepan cuándo responderán al instante y cuándo no.

Nosotras decidimos añadir un tutorial explicativo para facilitar la comprensión de la aplicación en el prototipo, ya que personas de mayor edad podrían no saber cómo utilizar Figma.

Estos aportes nos permitieron reconocer nuestras fallas iniciales y también nos sirvieron como base de futuras mejoras ya presentes en nuestro prototipo de alta fidelidad, ofreciendo una experiencia más clara, confiable y funcional.

2.4. Resumen del Proyecto de Innovación

Villampara es un proyecto de innovación que plantea el desarrollo de una aplicación digital diseñada para fortalecer la conexión entre organizaciones feministas y las niñas y adolescentes del distrito de Villa El Salvador frente a la problemática del acoso y la desigualdad territorial que limita su derecho a usar el espacio público con seguridad. La aplicación ofrece una plataforma segura y accesible, donde las organizaciones pueden publicar sus actividades, comunicarse mediante mensajería directa con las usuarias, subir convocatorias de eventos y evaluar situaciones de inseguridad en un mapa interactivo que convierte estos reportes en informes estructurados para respaldar cualquier demanda ante las autoridades. Esto implicaría mejorar y difundir la labor de las organizaciones feministas como también evaluar su impacto en el distrito, fortaleciendo el empoderamiento de las niñas y adolescentes y contribuyendo a la reducción de las desigualdades distritales y de género promoviendo equidad, inclusión y el derecho a la ciudad para las niñas y adolescentes de Villa El Salvador.

3. Conclusiones y recomendaciones

3.1. Conclusiones

Después de terminar todo nuestro proceso de investigación y diseño, llegamos a nuestro principal hallazgo y conclusión: la inseguridad estructural del espacio público en distritos periféricos, como Villa El Salvador, limita la autonomía de niñas y adolescentes. Este no es solo un problema del espacio, sino de la desigualdad territorial y económica. Los distritos periféricos son los que menor inversión y atención reciben, haciendo que haya iluminación mal colocada, menos vigilancia y no existan programas de prevención incentivados por el Estado, lo que genera un espacio público hostil y poco seguro.

Las organizaciones feministas cumplen un rol clave al ser quienes sostienen los procesos educativos, artísticos y comunitarios que permiten a las niñas recuperar confianza y sentirse acompañadas. Nuestra aplicación Villampara busca ser la conexión entre estas organizaciones y

las niñas y adolescentes, ofreciendo un espacio digital seguro, participativo y respaldado por datos que ayuden a visibilizar esta problemática.

3.2. Recomendaciones

De nuestra propuesta y problemática, tenemos estas recomendaciones a realizar en el futuro:

- La diferencia con otros distritos céntricos o turísticos es gigante. Es necesario seguir luchando para que se respete lo que por ley corresponde, que los distritos periféricos reciban mayor inversión pública, atención y seguridad.
- Escuchar las experiencias y luchas de las organizaciones feministas locales, con las pocas entrevistas que pudimos realizar ya nos cambiaron por completo muchas de nuestras perspectivas. Ellas son las que sostienen el trabajo en su distrito y su voz debe ser parte de cualquier proyecto o mejora.
- Una escucha activa hacia las niñas y adolescentes, muchos proyectos se diseñan desde lo que creen que es mejor, sin tomar en cuenta la voz de quienes realmente van a usarlo. Si ellas participan en el diseño, se sentirán más en pertenencia y lo cuidarán más.
- Sobre nuestra aplicación Villampara, esperamos implementar sistemas de verificación de identidad más ágiles y factibles, siguiendo las guías sobre la protección de menores en entornos digitales.
- Villampara puede conectarse con otros distritos periféricos que enfrentan realidades similares, como San Juan de Lurigancho o Villa María del Triunfo. Necesitamos validar si es que nuestras funciones son útiles para sus necesidades según la problemática.
- Para ser más sostenibles, se podría utilizar la aplicación como fuente secundaria para tesistas que necesiten información que nosotras proporcionamos con nuestras herramientas.

4. Referencias Bibliográficas

Stereo Villa 101.7 fm. (17 de junio de 2025). *Adolescentes, mujeres y comunidad LGTBIQ+ exigen un Villa El Salvador libre de violencias y desigualdades.* https://www.stereovilla.pe/detalles/876

Municipalidad de Lima. (s.f.). *Estadística de Población Penitenciaria por Delitos Sexuales en Niñas, Niños y Adolescentes (NNA) en Lima Centro 2.* https://seguridadciudadana.munlima.gob.pe/uploads/documentos_sscc/actividad_obmesec/ZUVRcmNrRmxOMU5JVmxSRU4wdGFZME5hZDFsNVZreHFNMjlTTmtGaVlUbFNXamxHUzBselVETkJVbEZZYmpaaU1raEdORVIwTlVobk9UY3ZRVTgyVURvNnUydjBobkJQakttZ1QwM2ZRL216QlE9PQ?disposition=attachment

Desco Ciudadano. (2024). *Vigilancia ciudadana para una vida libre de violencia de género en Lima Metropolitana (2023).* https://intranet.mesadeconcertacion.org.pe/storage/documentos/2025-01-16/informe-vigilancia-web-1.pdf

Organization of American States. (2017). *Constitución Política del Perú.* https://www.oas.org/juridico/spanish/per_res17.pdf

Conceptos Jurídicos. (2020). *Artículo 183 del Código Penal.* https://www.conceptosjuridicos.com/pe/codigo-penal-articulo-183/

MININTER (2015). *Ley N°30314 ley para prevenir y sancionar el acoso sexual en espacios públicos.* https://www.mininter.gob.pe/sites/default/files/6-Ley-30314_0.pdf

Prevención de la violencia de género en contextos urbanos: Evaluación crítica del Plan Distrital de Villa El Salvador, Lima, Perú. (2025). Ethos Scientific Journal, 3(1), 55-74. https://doi.org/10.63380/esj.v3n1.2025.88

5. Anexos

5.1. Entrevistas

Realizamos entrevistas a 4 personas: Elizabeth Vargas García (57 años, gerente de DESCO y docente de educación inicial), Julia Huamán Mariscal (58 años, subdirectora y docente del colegio Nicaragua), Angélica Sánchez (32 años, estudiante de ciencias políticas, perteneciente a FeminArte) y Jessenia Cutipa (45 años,

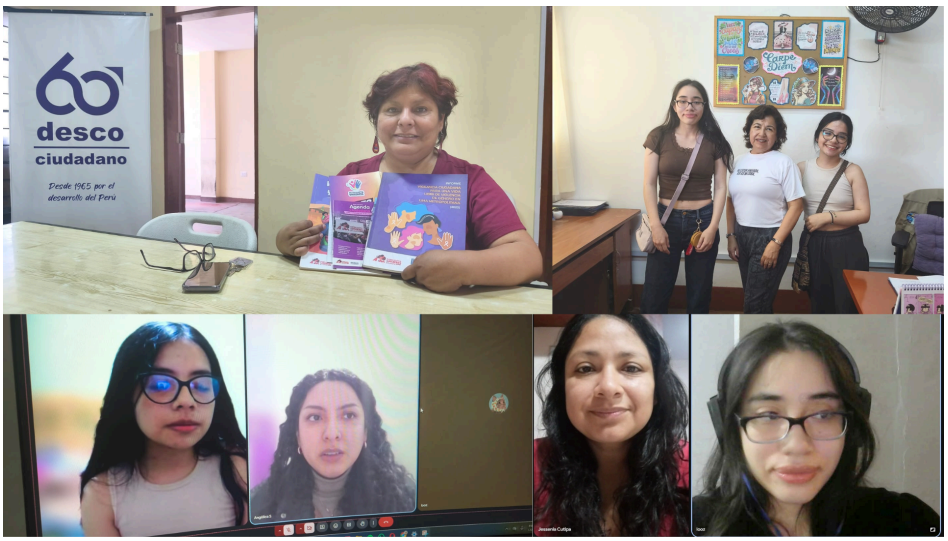
coordinadora general de Pazos Arte para la Educación).

Estas entrevistas nos dieron como hallazgos que los distritos periféricos (como San Juan de Lurigancho, Villa El Salvador, Villa María del Triunfo, entre otros) concentran los mayores índices de violencia, acoso y feminicidios, todo esto debido a la falta de presupuesto, infraestructura adecuada y medidas de seguridad efectivas. Las víctimas tienden a enfrentar revictimización al denunciar, lo que genera miedo, vergüenza y desconfianza hacia las autoridades.

También señalaron la necesidad de información clara y visual sobre la difusión de las leyes existentes, medidas de prevención y espacios de escucha activa para niñas y adolescentes.

Figura 23

Entrevistas realizadas.



5.2. Observaciones

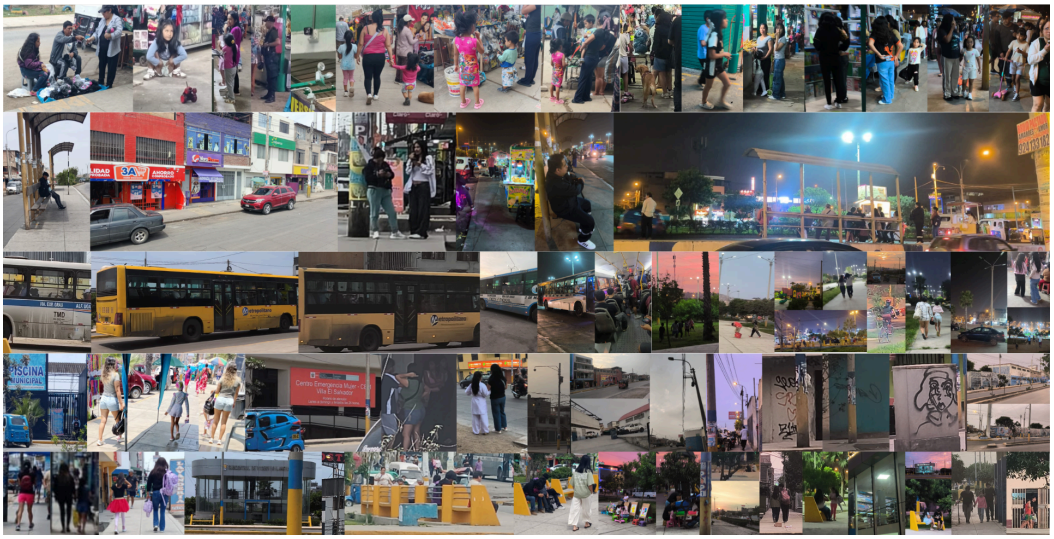
Para iniciar nuestra investigación, realizamos observaciones en el distrito de Villa El Salvador, específicamente en la Avenida Mariátegui. Para contrastar las dinámicas en distintos momentos del día, elegimos dos horarios de observación: 10:00 a.m. y 6:00 p.m., lo que permitió identificar diferencias en la presencia y comportamiento de niñas y

adolescentes en espacios públicos.

El área que estudiamos tuvo diversos puntos de interés cercanos, tales como un mercado, paraderos y buses en circulación, un centro deportivo, un centro artístico, así como parques y calles.

Figura 24

Observaciones de día y noche en Villa El Salvador.



Nuestro principal hallazgo es que en zonas periféricas como Villa El Salvador hay una gran falta de inversión pública e indiferencia del Estado, la cual se muestra en su mala iluminación y menor mantenimiento urbano, generando espacios inseguros a comparación de otros distritos más céntricos o turísticos. Esto no solo es evidencia de la desigualdad territorial, sino que además genera restricción de la autonomía y una vigilancia permanente sobre las niñas y adolescentes.

5.3. Encuestas

Las encuestas fueron realizadas en Google Forms, con el prototipo de baja fidelidad mostrado en la Figura 22. Aquí es donde validamos y mejoramos según las sugerencias de las 4 personas encuestadas, mejor explicado en el punto de Experimentos.

Figura 25

Encuestas de Google Forms.

