ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“Mi camino” Aplicativo de orientación y prevención para mejorar la seguridad de niñas y adolescentes en espacios públicos en av. Pastor Sevilla 2026

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

PRESENTADO POR

Aimar Francisco Vicente Villegas
DNI:74073378, Perú
ORCID: 0009-0003-8384-0012

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

PRESENTADO POR

Emilia Franccesca Diaz De La Cruz
DNI:74711580, Perú
ORCID:0009-0007-3746-2937

ASESOR

Francheska Baca Cayo
DNI: 71434207, Perú
ORCID: 0000-0002-4528-6191

JURADO

Palomino Nolasco, Elizabeth Fabiola
Sanchez Villanueva Kelly Doris
Perez Ortiz Brigitte Madelein

Lima, marzo 2026

Informe-2019000913-0000012008-VICENTE-DIAZ DE LA CRUZ..docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:566849180

Fecha de entrega
12 mar 2026, 12:40 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
13 mar 2026, 2:40 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-2019000913-0000012008-VICENTE-DIAZ DE LA CRUZ..docx

Tamaño del archivo
1.6 MB

28 páginas

5016 palabras

27.649 caracteres

23% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

11% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
21% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

A mis padres, Luis y Manuela, gracias por ser un ejemplo que buscan siempre lo mejor para mi y por enseñarme a no conformarme y siempre buscar lo mejor.

A mi pareja Karen gracias por estar siempre en mis mejores y peores tu apoyo fue necesario para terminar esta etapa académica.

AIMAR V

Quiero dedicar este proceso de culminar la carrera a mis padres y a mi hermano por estar siempre a mi lado. Gracias por su apoyo, por creer en mí y por acompañarme en cada paso de mis triunfos y derrotas.

-EMILIA DIAZ

AGRADECIMIENTOS

Gracias a la institución Toulouse Lautrec, por motivarnos y guiarnos hacia la excelencia profesional durante una de las etapas más significativas de nuestra formación académica. Asimismo, expresamos nuestro agradecimiento a las usuarias participantes, cuya colaboración fue fundamental para transformar una idea académica en un proyecto con impacto social, ya que sin su participación y aporte, esta iniciativa no habría podido alcanzar el propósito que hoy busca generar.

AGRADECIMIENTOS PERSONALES

A mis padres, Luis y Manuela, mi más profundo agradecimiento. Todo lo que soy y lo que aspiro a ser se lo debo a su ejemplo, a su constante motivación para no conformarme, a su impulso por buscar siempre la excelencia y mi potencial. Gracias por darme la libertad de elegir de lo que me gusta y, al mismo tiempo, la seguridad de contar con ellos siempre.

A mi pareja, Karen, gracias por acompañarme en cada logro en cada frustración. Tu apoyo emocional ha sido necesario para culminar con éxito esta etapa académica. Gracias por estar siempre ahí.

- AIMAR V

Quiero agradecer a mi mamá, Ynes, quien siempre estuvo a mi lado alentándome a seguir, a no encasillarse y a salir adelante incluso en los momentos más difíciles. Su apoyo, su confianza y sus palabras de ánimo han sido una guía constante en todo este proceso.

También a mi papá, por haberme apoyado desde el inicio a dar el primer paso en esta carrera y creer en este camino que decidí tomar. Y a mi hermano, por acompañarme en cada etapa, por estar presente y compartir conmigo este recorrido.

Gracias a ustedes por su apoyo constante, por creer en mí incluso cuando todo parecía más complicado y por darme la fuerza para seguir adelante. Su confianza, sus palabras y su presencia han sido fundamentales para que hoy pueda llegar hasta aquí.

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 4

2.1.3 Problema u oportunidad 6

2.1.4 Reto de diseño 8

2.2 Diseñar para crear valor 8

2.2.1 Propuesta de valor 8

2.1.2 Solución 11

2.3 Diseñar el servicio 13

2.3.1 Blueprint del servicio 13

2.3.2 Artefacto(s) 15

2.3.3 Experimentos 16

2.4 Resumen del proyecto de innovación 16

III. Conclusiones y recomendaciones 17

IV. Referencias Bibliográficas 18

V. Anexos 21

ÍNDICE DE TABLAS

I. Tabla del arquetipo 3

II. Tabla de customer journey map 4

III. Tabla de blueprint de servicio 13

ÍNDICE DE FIGURAS

I. Figura del mapa mental 7

II. Figura de propuesta de valor 10

III. Figura del prototipo 12

IV. Figura de publicidad 15

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

“Mi camino” Aplicativo de orientación y prevención para mejorar la seguridad de niñas y adolescentes en espacios públicos en AV Pastor Sevilla 2026

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación “Mi camino” Aplicativo de orientación y prevención para mejorar la seguridad de niñas y adolescentes en espacios públicos en AV Pastor Sevilla 2026 se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de innovación e transformación digital y la actividad económica de desarrollo de servicios digitales y aplicaciones móviles y busca resolver la inseguridad y acoso que enfrentan niñas y adolescentes en los espacios públicos,teniendo como población beneficiaria a Alejandra nuestro arquetipo.

Usamos la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para centrarnos en el usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas observan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en un aplicativo móvil de orientación y prevención para la seguridad en espacios públicos,Se trata de una plataforma digital accesible desde teléfonos celulares que integra un mapa interactivo con rutas seguras, alertas de zonas de riesgo, reportes comunitarios y un botón de ayuda inmediata.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja y media fidelidad de la interfaz de la aplicación, con el objetivo de evaluar la comprensión y la facilidad de uso o de las funciones propuestas mediante encuestas y pruebas con potenciales usuarias, lo que permitió recoger retroalimentación sobre la navegación, claridad de

los iconos y relevancia de herramientas como el mapa de rutas seguras y el botón de ayuda.

Se concluye que la solución propuesta el aplicativo móvil orientada a la prevención y seguridad puede contribuir a mejorar la percepción de seguridad y brindar herramientas de apoyo a niñas y adolescentes cuando usan los espacios públicos, y se recomienda también continuar con el desarrollo del prototipo además de ampliar las pruebas con más usuarios, fortalecer la difusión del aplicativo mediante colaboraciones además de evaluar su uso en otros distritos de Lima con problemáticas similares.

II. Descripción de la innovación

2.1. Investigar para diseñar

2.1.1. Actores del Proyecto

El proyecto está enfocado en jóvenes de entre 10 y 18 años que viven en las cercanías de la Avenida Pastor Sevilla, en la zona de Villa El Salvador. Al alcanzar la edad de 10 años, muchas de estas chicas empiezan a desarrollar mayor independencia en su día a día. Asisten solas a la escuela, se encuentran con amigas o participan en actividades recreativas en espacios públicos.

Sin embargo, esta independencia también las pone en riesgo en situaciones sustancialmente peligrosas. En ocasiones, no tienen claro cómo reaccionar ante una amenaza o un acoso. La falta de apoyo o información puede generar ansiedad e inseguridad. Limitando su movilidad en lugares públicos.

Según la Defensoría del Pueblo 2024, en el país se han registro más de 46,000 casos de violencia contra niñas, niños y adolescentes. Esto muestra la urgente necesidad de desarrollar mejores estrategias para prevenir y proteger.

Para entender mejor las necesidades de estas jóvenes, se desarrolló el perfil de Alejandra. Ella tiene 15 años y utiliza los espacios alrededor de la Avenida Pastor Sevilla para ir a la escuela, encontrarse con amigas o participar en actividades de diversión. Le gusta disfrutar de los parques y practicar deportes.

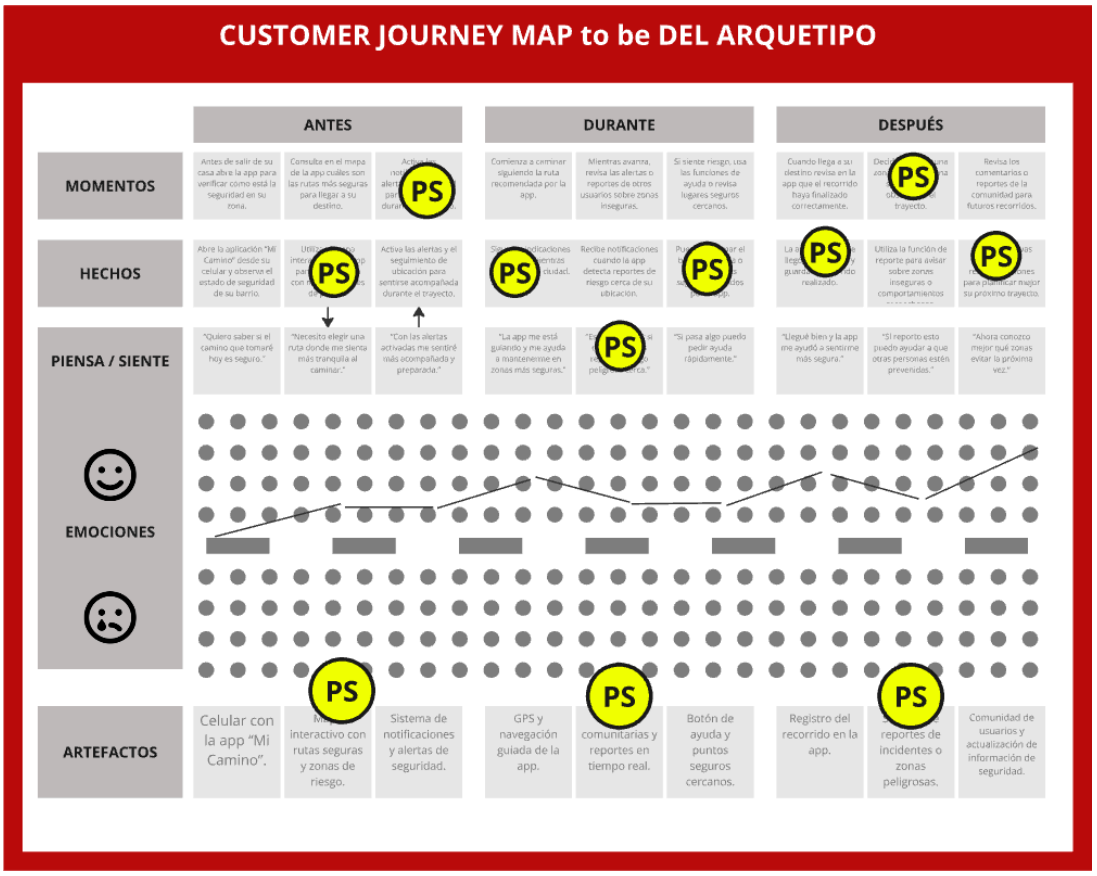
Alejandra representa a una adolescente activa que desea aprovechar las oportunidades que la vida urbana le brinda. Sin embargo cuando usa los espacios públicos siente inseguridad al caminar por ciertos sitios. Este fenómeno coincide con estudios de(UNICEF,2020), que indican que muchas adolescentes evitan lugares públicos por miedo al acoso o a la violencia.

La Organización Panamericana de la Salud 2025 también encontró a numerosas adolescentes que enfrentan violencia, acoso y situaciones de riesgo. Esto afecta de manera negativa su bienestar y la seguridad en su vida cotidiana.

Tabla 1: Ficha del Arquetipo Alejandra.



Tabla 2: Customer journey map



2.1.2. Contexto general

El área de intervención del proyecto se encuentra en el barrio de Villa El Salvador, cerca de Av Pastor Sevilla. Este lugar es un éxito para los adolescentes, es su punto de partida para ir a la escuela, pasar el rato con amigos y divertirse Así, en el distrito en cuestión, hay una ruta fácil a través de estos espacios.Los espacios públicos por lo tanto juegan un papel fundamental como lugar de paso, encuentro y socialización; Sin embargo, también hay condiciones de inseguridad, que afectan especialmente a las adolescentes.

Así que básicamente, cuando las chicas se sienten asustadas en áreas públicas, especialmente cuando están cruzando la calle, no están interesados en pasar por esos espacios y siempre necesitan a alguien que se quede por seguridad. Realmente necesitamos buscar nuevas ideas que utilicen la tecnología

para ayudar a mantener a todos seguros y en buen camino. Parece que podríamos crear una aplicación para teléfonos que ayude a las chicas a detectar lugares riesgosos en la calle usando datos inteligentes para tomar decisiones inteligentes, tal como dice Unicef, los adolescentes buscan más libertad cuando pasan el rato en la ciudad, Así que a menudo tienen que hacerlo solos sin mucha supervisión de adultos o medidas de seguridad adecuadas (UNICEF 2020) Parece que el proyecto tihs tiene sentido, y está sucediendo en la zona de villa El Salvador, particularmente cerca del barrio de Av Pastor Sevilla es un bullicioso centro para adolescentes que van a la escuela, ponerse al día con los amigos, o simplemente salir a los lugares públicos son la clave para moverse, pasar el rato y charlar. Pero estas áreas también tienen un montón de situaciones de inseguridad que afectan principalmente a niñas y adolescentes. La gente puede sentirse asustada caminando por las carreteras públicas, lo que puede hacerlas menos móviles y llevarlos a tomar medidas de seguridad como mantenerse alejados de ciertos lugares, pasar menos tiempo allí, o siempre con amigos por un sentido de seguridad

En este caso, tenemos que profundizar en algunas ideas nuevas que mezclan tecnología con cosas para hacer las cosas más seguras y fáciles para los usuarios.En esta situación, el proyecto sugiere crear una aplicación práctica para teléfonos que les dé a niños y adolescentes la menor seguridad, consejos sobre qué hacer si están en un lugar arriesgado. , y ayudar a que puedan llegar a cuando están fuera y en público De esta manera, se busca contribuir a fortalecer su sentido de seguridad y promover un uso más seguro del medio urbano. UNICEF también señala que los adolescentes buscan cada vez más autonomía y espacios de socialización, lo que significa que necesitan moverse con más frecuencia en entornos urbanos donde la atención o vigilancia comunitaria es a menudo inadecuada (UNICEF 2020).

Esto demuestra la necesidad de desarrollar herramientas que ayuden a las usuarias recibiendo orientación sobre cómo actuar en situaciones de riesgo. En este estudio se observó cómo se encontraban las calles además de la poca atención de las autoridades que refuerza la necesidad de desarrollar propuestas que mejoren la seguridad de las niñas y adolescentes en el espacio público. La Organización Panamericana de la Salud dice que la Encuesta Mundial de Salud Escolar nos reúne información sobre cosas como salud mental, violencia, tácticas de miedo,

consumo de drogas, ejercicio y patrones de alimentación, para tener una idea más clara de los peligros que enfrentan los jóvenes a su alrededor Los hallazgos ayudarán a configurar políticas públicas y programas escolares que impulsen la salud y seguridad de los adolescentes en toda la nación (OPS, 2025).

2.1.3. Problema y oportunidad

La problemática de inseguridad en espacios públicos afecta directamente la manera en que las niñas y adolescentes utilizan los espacios urbanos.Creando conductas de precaución o improvisación, como evitar ciertas rutas, modificar sus horarios de salida o mantenerse en contacto constante con familiares o amistades para sentirse más protegidas.

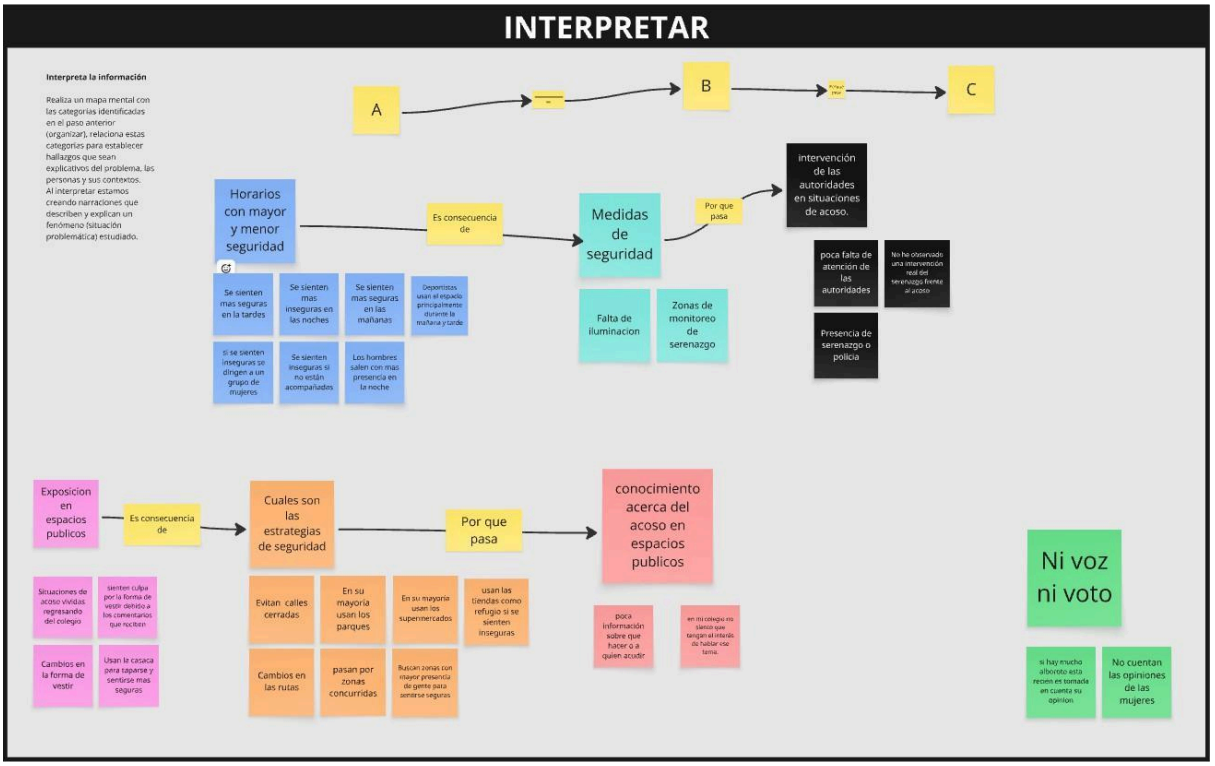
Diversos estudios sobre seguridad urbana demuestran que las niñas y adolescentes suelen experimentar mayores niveles de miedo o inseguridad en los espacios públicos, lo que puede influir en su movilidad en espacios públicos. Investigaciones de ONU Mujeres indican que la inseguridad en espacios públicos es uno de los factores que más condiciona la participación de las mujeres en la vida urbana (ONU Mujeres, 2020).

Frente a esta problemática, surge la necesidad de integrar herramientas tecnológicas que ayuden a mejorar la orientación y prevención de riesgos en espacios públicos. En este sentido, diversos estudios sobre ciudades destacan que las aplicaciones móviles pueden convertirse en herramientas accesibles para brindar información en tiempo real sobre rutas seguras, alertas de riesgo y apoyo comunitario.

Según UNICEF(2020), es esencial fomentar entornos seguros y de apoyo para niñas y adolescentes para asegurar su desarrollo integral, dado que la seguridad del entorno impacta en su bienestar emocional y su acceso a oportunidades dentro de la comunidad .

Por lo tanto, el desarrollo de una aplicación móvil de orientación y prevención representa una oportunidad para apoyar la seguridad de niñas y adolescentes en su vida cotidiana, brindándoles herramientas de información, alerta y acompañamiento digital mientras utilizan los espacios públicos de su comunidad.

Figura 1: mapa mental



El mapa mental facilita la comprensión de cómo se vive el acoso en lugares públicos. En primer lugar, los horarios afectan la sensación de seguridad: muchas personas se sienten más protegidas por la tarde y menos protegidas por la noche, especialmente cuando están solas. También se consideran medidas de seguridad como iluminación, presencia policial o de seguridad y respuesta institucional, aunque muchos creen que estas medidas no siempre son adecuadas.

Otra parte del esquema revela la experiencia de acoso en lugares públicos, donde algunas personas denuncian situaciones desagradables o son testigos de ellas, obligándose a cambiar de vestimenta o de comportamiento para sentirse más seguras. En respuesta a esto, un gran número de niñas y adolescentes desarrolla tácticas de seguridad, como evitar calles desiertas, cambiar de ruta o viajar por zonas con mayor aglomeración de personas. Por último este también señala una falta de información sobre cómo abordar el acoso y en algunos casos, las opiniones o experiencias de las mujeres no se tienen suficientemente en cuenta.

2.1.4. Reto de diseño

Los resultados del análisis en la AV Pastor Sevilla junto a las necesidades del arquetipo además de la ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles:

¿Cómo ayudar a Alejandra a identificar zonas inseguras y reducir reacciones improvisadas al transitar por el espacio público?

2.2. Diseñar para crear valor

2.2.1 Propuesta de valor

Los descubrimientos realizados en la etapa de investigación, se estableció la propuesta de valor **MI CAMINO**, un aplicativo diseñado para niñas y adolescentes para moverse por la ciudad de forma más segura y con mayor confianza. Esta herramienta presenta un mapa interactivo donde muestra rutas seguras, ofrece alertas comunitarias y proporciona recursos de asistencia como la posibilidad de reportar áreas inseguras y un botón de ayuda rápida. Haciendo fácil la manera de reconocer posibles riesgos, toma de decisiones durante sus recorridos y reducir la necesidad de improvisar frente a situaciones incómodas o peligrosas.

El uso de tecnología digital puede contribuir a mejorar la seguridad en los espacios públicos. Según **European Commission (2022)**, las soluciones digitales y aplicaciones móviles permiten compartir información sobre riesgos urbanos y facilitan a que los ciudadanos tomen decisiones más seguras durante sus recorridos.

La aplicación funciona como un apoyo digital que ayuda y acompaña a las usuarias durante sus salidas al espacio público, ayudando a reducir la sensación de vulnerabilidad que muchas adolescentes sienten al movilizarse por la ciudad.

Mitigadores de dolor

La aplicación da orientaciones claras sobre cómo actuar ante situaciones de riesgo, identificando rutas más seguras y permite reportar zonas peligrosas dentro del entorno urbano. Añadiendo un botón de ayuda inmediata que permite contactar con apoyo en caso de emergencia ayudando a disminuir la sensación de inseguridad que muchos adolescentes pueden experimentar al desplazarse por la ciudad.

Esta herramienta resalta los niveles de violencia contra niñas, niños y adolescentes en Villa salvador. Registrando más de 46 mil denuncias de violencia (Defensoría del Pueblo 2024) evidenciando la importancia de desarrollar mecanismos de prevención y apoyo para así proteger a nuestros jóvenes.

Contar con información sobre rutas más seguras y mecanismos de ayuda inmediata ayuda a que las usuarias se sientan seguras y preparadas durante situaciones de riesgo.

Generadores de ganancias

Con este aplicativo se busca que las usuarias se sientan más seguras y tranquilas al movilizarse por las calles. Con la información disponible, las alertas de riesgo y el apoyo comunitario, las adolescentes pueden reducir su ansiedad al transitar por espacios públicos y tomar decisiones claras.

Estudios señalaron que la seguridad influye directamente en la forma en que las personas utilizan los espacios urbanos. De acuerdo con el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (2023), promover entornos seguros para niñas y adolescentes es fundamental para garantizar su bienestar, su participación social y su acceso a oportunidades educativas y recreativas.

Además, la posibilidad de acceder a herramientas de apoyo puede fortalecer la confianza de las usuarias permitiéndoles desenvolverse con mayor autonomía en su vida diaria.

Propuesta de valor concreta

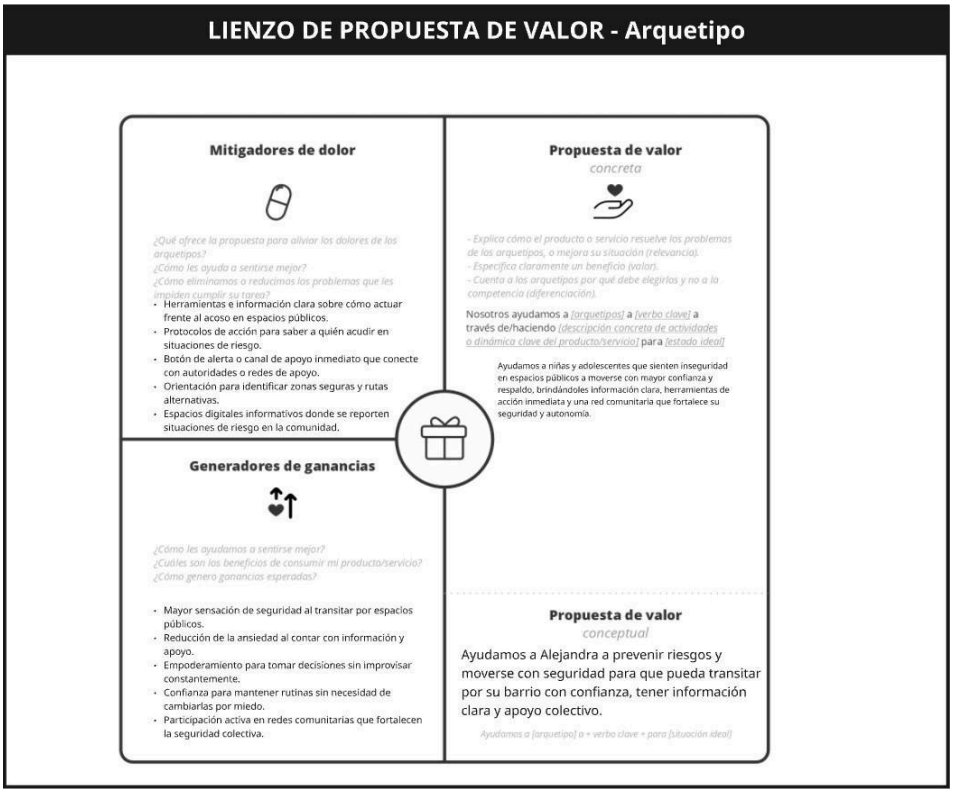
La aplicación brinda apoyo a niñas y adolescentes para que se desplacen con más seguridad en espacios públicos, proporcionándoles información, alertas sobre riesgos y herramientas de asistencia inmediata.

Propuesta de valor conceptual

La app tiene como objetivo prevenir peligros y aumentar la confianza al andar por la ciudad, facilitando un acompañamiento digital, información clara y el respaldo de la comunidad.

Figura 2: Lienzo de propuesta de valor





2.2.2. Solución

MI CAMINO es una aplicación móvil ideada para asistir a las adolescentes y a las niñas en su desplazamiento en los lugares públicos de una manera más segura. La app proporciona un mapa con rutas más seguras, avisos acerca de áreas de riesgo y reportes de la comunidad que hacen posible saber en tiempo real sobre situaciones peligrosas.

Asimismo, ofrece un botón para recibir ayuda inmediata, información acerca de qué hacer frente a situaciones de acoso y herramientas que facilitan a las usuarias tomar decisiones más informadas mientras se desplazan. Así, la aplicación aspira a disminuir la improvisación al andar por la ciudad y proporcionar un soporte digital que haga sentir más seguros los traslados cotidianos.

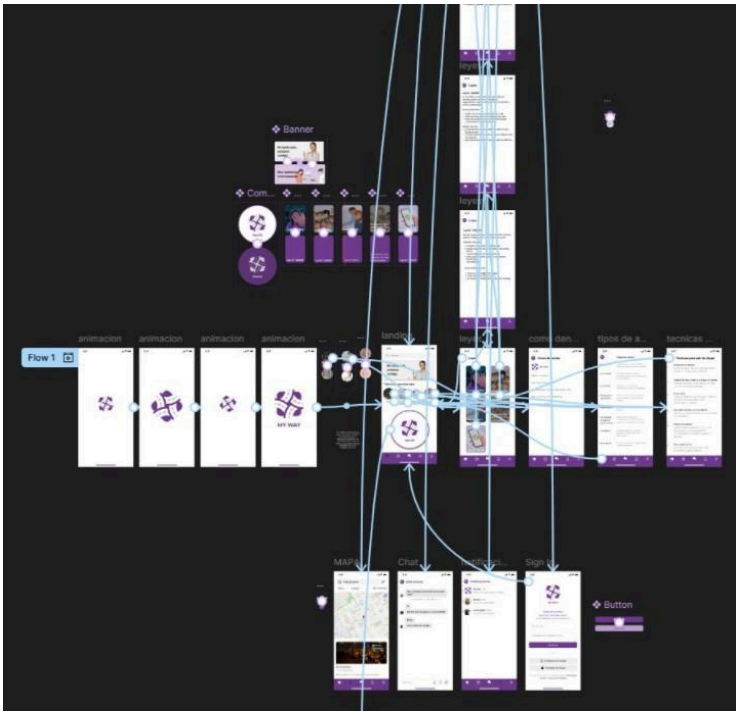
B. Publicidad de la aplicación (por medio de influencers y publicidad en la calle)

Para dar a conocer la aplicación, se plantea una estrategia de difusión a través de **redes sociales y publicidad en espacios públicos**. Los influencers pueden compartir contenido explicando cómo funciona la app, mostrando sus beneficios y relatando experiencias de uso, lo que ayuda a generar confianza entre las usuarias jóvenes.

Por otro lado, la publicidad en la calle, como **afiches o carteles en zonas transitadas y cercanas a colegios**, permitirá que más personas conozcan la aplicación y comprendan su propósito. Estas acciones buscan aumentar la visibilidad de MI CAMINO y motivar a más usuarias a utilizarla como una herramienta de apoyo para mejorar su seguridad al desplazarse por la ciudad.

Figura 3: Prototipo de aplicativo



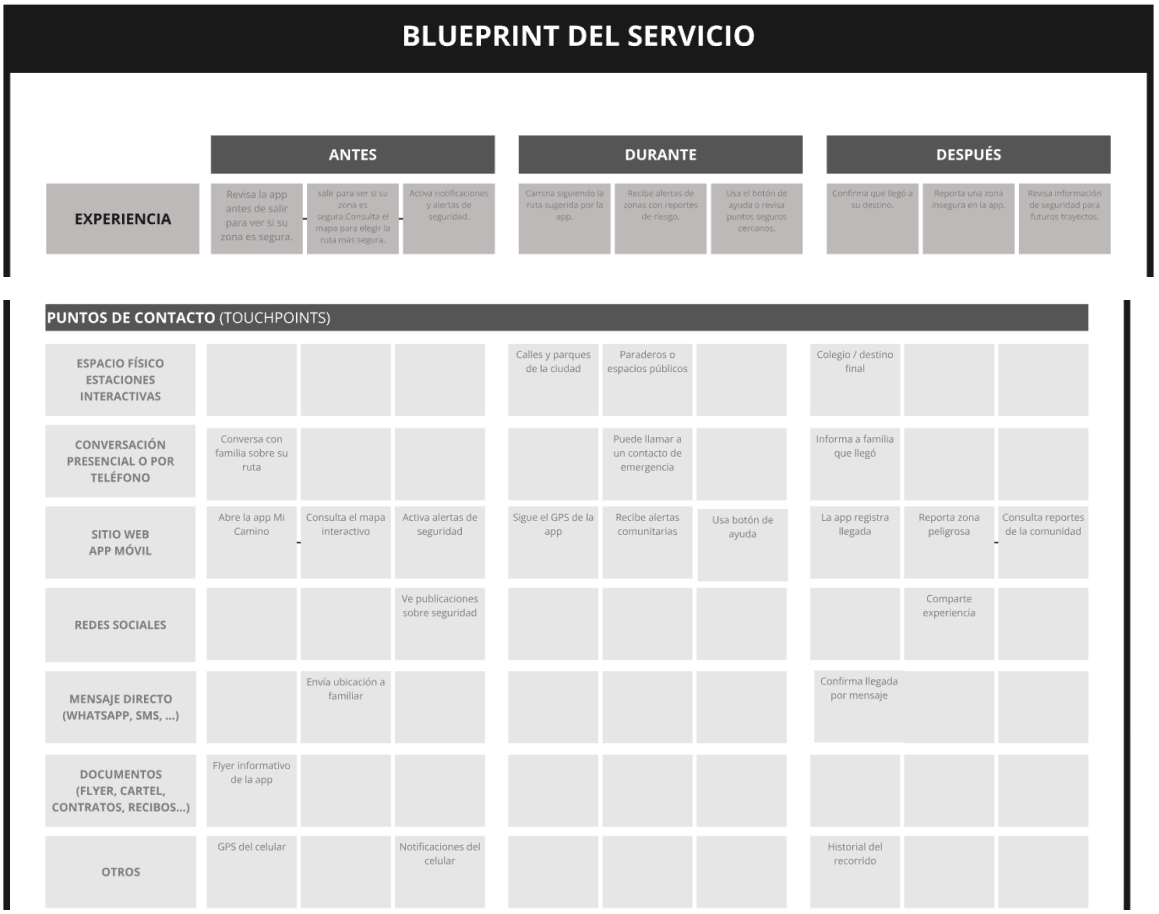


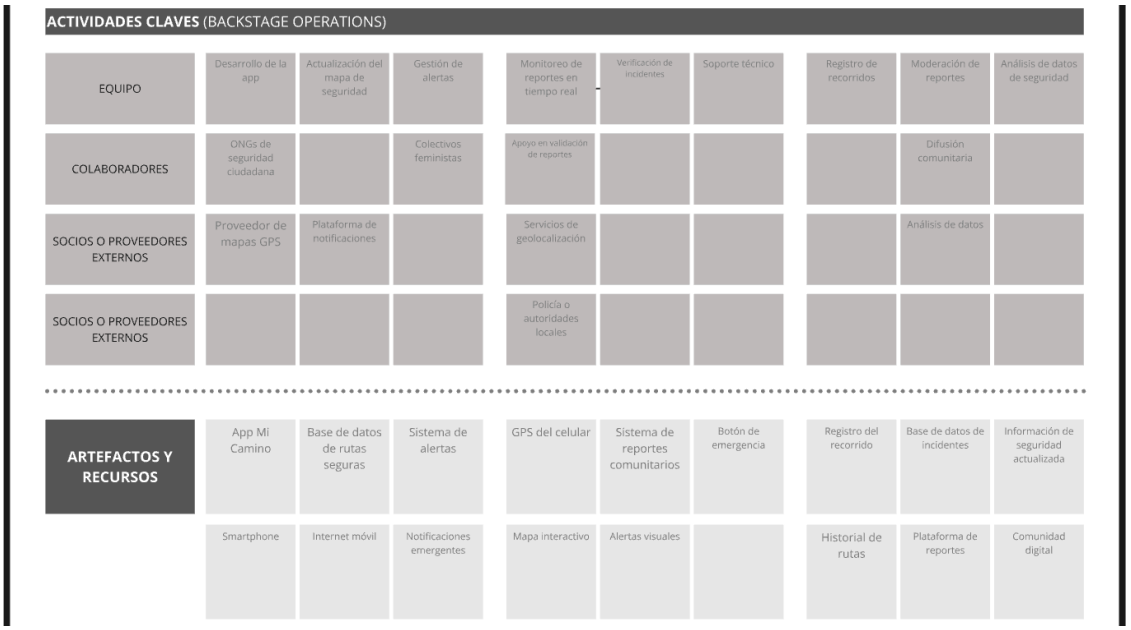
2.1 Diseñar el servicio

2.3.1. **Blueprint del servicio**

Tabla 3: blueprint del

servicio.





El plano de servicio posibilita ver las distintas fases de interacción entre la aplicación y los usuarios. El servicio se inicia cuando la gente se entera de la aplicación por medio de publicidad en lugares públicos, como carteles o anuncios, o a través de redes sociales e influencers.

Después, las usuarias bajan la aplicación a su teléfono móvil y utilizan sus funciones básicas. Dentro de la aplicación, tienen la posibilidad de ver el mapa con rutas más seguras, reconocer áreas de riesgo indicadas por otras usuarias y consultar alertas comunitarias en relación a eventos que hayan sucedido en ciertos lugares.

Las usuarias tienen la posibilidad de consultar el mapa para seleccionar rutas más seguras mientras se desplazan por la ciudad. Si se hallan en una circunstancia riesgosa o incómoda, tienen la opción de usar el botón de emergencia o ayuda, que permite comunicarse con asistencia rápidamente. Además, existe la posibilidad de reportar áreas inseguras o situaciones de acoso, lo que permite que la información se actualice y sirva para alertar a otras usuarias.

Así, el servicio no se limita a proporcionar información, sino que además crea una red de respaldo entre los usuarios.

2.3.2 Artefacto(s)

Prototipo de alta resolución

En el proceso de desarrollo de la solución, se generó un prototipo de alta resolución para la aplicación MI CAMINO. Este prototipo permite observar cómo luciría la interfaz y cómo sería la experiencia del usuario con la app antes de su versión definitiva.

Las pantallas primarias de la aplicación, como la pantalla inicial, el mapa interactivo con rutas seguras, las advertencias sobre zonas de riesgo, el botón de socorro o ayuda y la función para reportar áreas peligrosas, son presentadas en el prototipo. Se incorporan, además, segmentos informativos en los que las usuarias pueden encontrar sugerencias sobre cómo proceder ante situaciones de acoso.

El propósito del prototipo es crear una simulación de cómo opera la aplicación, lo que permite comprender cómo las usuarias navegarían por la plataforma y cómo entrarían a cada herramienta. Esto permite comprobar si el diseño es útil, sencillo y claro para las usuarias antes de llevar a cabo la implementación real de la aplicación.

Figura 4: publicidad en calles





2.3.3 Experimentos

Validación del prototipo

Con el propósito de entender lo que pensaban las posibles usuarias sobre la función y el diseño de la aplicación, se llevaron a cabo encuestas. La validación ayudó a determinar cuáles elementos eran más útiles y cuáles debían ser mejorados para que la app sea más clara y sencilla de usar.

Modificaciones efectuadas mediante encuestas

Se hicieron modificaciones en el diseño del prototipo basándose en las respuestas obtenidas. Para que la navegación sea más rápida, se simplificó la interfaz; con el objetivo de facilitar la comprensión de las funciones, se crearon iconos más visuales; y para dar prioridad al mapa de rutas seguras en la pantalla principal.

Se incluyó además un apartado que ofrece información acerca de qué hacer cuando hay acoso, porque muchas usuarias indicaron que a menudo no saben cómo actuar o a quién dirigirse en esas circunstancias. El propósito de estas modificaciones es que la aplicación sea más clara, útil e intuitiva en circunstancias reales, lo que hará más fácil usarla durante los desplazamientos cotidianos.

2.4 Resumen del Proyecto de

Innovación Resumen del Proyecto de

Innovación

El proyecto de innovación “Mi camino” Aplicativo de orientación y prevención para mejorar la seguridad de niñas y adolescentes en espacios públicos en AV Pastor Sevilla 2026 se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de innovación e transformación digital y la actividad económica de desarrollo de servicios digitales y aplicaciones móviles y busca resolver la inseguridad y acoso que enfrentan niñas y adolescentes en los espacios públicos,teniendo como población beneficiaria a Alejandra nuestro arquetipo.

Usamos la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para centrarnos en el usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas observan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar

usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en un aplicativo móvil de orientación y prevención para la seguridad en espacios públicos,Se trata de una plataforma digital accesible desde teléfonos celulares que integra un mapa interactivo con rutas seguras, alertas de zonas de riesgo, reportes comunitarios y un botón de ayuda inmediata.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja y media fidelidad de la interfaz de la aplicación, con el objetivo de evaluar la comprensión y la facilidad de uso o de las funciones propuestas mediante encuestas y pruebas con potenciales usuarias, lo que permitió recoger retroalimentación sobre la navegación, claridad de los iconos y relevancia de herramientas como el mapa de rutas seguras y el botón de ayuda.

Se concluye que la solución propuesta el aplicativo móvil orientada a la prevención y seguridad puede contribuir a mejorar la percepción de seguridad y brindar herramientas de apoyo a niñas y adolescentes cuando usan los espacios públicos, y se recomienda también continuar con el desarrollo del prototipo además de ampliar las pruebas con más usuarios, fortalecer la difusión del aplicativo mediante colaboraciones además de evaluar su uso en otros distritos de Lima con problemáticas similares.

III. Conclusiones y recomendaciones

Hallazgos

La investigación mostró que muchas niñas y jóvenes se sienten inseguros cuando caminan por la ciudad, especialmente en algunas ocasiones o en lugares oscuros. También dijeron que no saben cómo lidiar con el acoso o a quién pedir ayuda, lo que las hace sentirse más expuestas. Durante el proceso de investigación, las encuestas y el desarrollo de prototipos confirmaron que una herramienta digital como la aplicación MY CAME puede ayudar a resolver este problema. A los usuarios les gustó el mapa de ruta seguro, alertas de área de riesgo y botón de

ayuda porque les ayudan a tomar mejores decisiones al caminar en lugares públicos. La elaboración de maquetas y prototipos también ayudó a ver cómo funciona la aplicación en la vida real, y a encontrar formas de mejorarla en términos de diseño y función.La frase significa que debemos hacer soluciones que ayuden a los usuarios con sus problemas y experiencias reales, no sólo por el bien de ello.

Próximos pasos

En la siguiente fase del proyecto se propone continuar con el desarrollo de la aplicación para mejorar sus funciones y ampliar las pruebas con más usuarios. Esto nos permitiría validar aún más la utilidad de la herramienta y conocer nuevas necesidades que puedan surgir. También será importante trabajar en la distribución de la aplicación mediante redes sociales, campañas digitales o cooperación con instituciones educativas. De esta manera, más jóvenes podrían conocer la herramienta y utilizarla como apoyo durante sus viajes. Otro paso importante sería integrar la aplicación con instituciones o servicios de apoyo, como organizaciones de seguridad o unidades que trabajan para prevenir el acoso, para fortalecer la red de apoyo disponible para los usuarios.

Monitoreo y seguimiento

Para garantizar el desempeño y la evolución constante de la aplicación, resultaría fundamental llevar a cabo una supervisión regular del uso de la plataforma .Esto podría abarcar la obtención de opiniones de los usuarias, el examen de los informes sobre áreas peligrosas y la determinación de qué características son las más empleadas .

La vigilancia también facilita la detección de nuevas zonas de peligro, la actualización de los datos del mapa y la optimización de la experiencia del usuario en la aplicación .De esta manera, el proyecto podría ajustarse a las verdaderas necesidades de las usuarias y continuar siendo una herramienta valiosa para fomentar una mayor seguridad en los espacios públicos .

IV. Referencias Bibliográficas

UNICEF. (2023). *Violencia contra niñas, niños y adolescentes*.

Organización Panamericana de la Salud (OPS). (2022). *Violencia contra niñas, niños y adolescentes*.

Defensoría del Pueblo(2024)

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2024).

ONU Mujeres. (2020).

ONU-Hábitat. (2021).

Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (2022).

World Bank. (2023).

European Commission. (2022)

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (2023)

V. Anexos

Anexo 1. Entrevistas

Se aplicaron encuestas a potenciales usuarias con el objetivo de conocer su percepción sobre la seguridad en espacios públicos, las situaciones de riesgo que han experimentado y su interés en utilizar una aplicación que les ayude a desplazarse con mayor seguridad.

Las preguntas estuvieron orientadas a identificar:

1. percepción de seguridad en calles, parques o paraderos.
2. frecuencia con la que experimentan situaciones incómodas o de acoso.
3. herramientas que considerarían útiles en una aplicación de seguridad.
4. opinión sobre funciones como rutas seguras, alertas de riesgo y botón de ayuda.

Los resultados de estas encuestas permitieron definir las funciones principales de la aplicación **MI CAMINO**.

Anexo 2. Observaciones

Se realizaron observaciones en espacios públicos del entorno del proyecto, como calles, parques y paraderos. El objetivo fue identificar condiciones que pueden influir en la percepción de seguridad, como iluminación, presencia de personas, señalización o zonas con poco tránsito.

Estas observaciones permitieron complementar la información obtenida en las encuestas y entrevistas, aportando una visión más completa del contexto donde se desarrolla el proyecto.