**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC**

**Centro Cultural Juvenil Ostolaza**

# PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN ARQUITECTURA DE INTERIORES

## PRESENTADA POR

Ariana Maldonado Walttuoni
DNI: 72408036, Perú

## ASESOR

Erick Samir Alfaro Ccasani
DNI: 47158324, Perú

## JURADO

Juan Miguel Chunga Chunga
Rosa Loret de Mola Almenara
Ninahuaman Machado Job Daniel

**Lima, Agosto 2025**

# Entregable Final - Proyecto de Innovaci%C3%B3n.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

## Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:482380935

Submission Date
Aug 12, 2025, 4:16 PM GMT-5

Download Date
Aug 12, 2025, 6:04 PM GMT-5

File Name
Entregable Final - Proyecto de Innovación.docx

File Size
8.6 MB

80 Pages

12,461 Words

74,221 Characters

# 13% Overall Similarity

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

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

## Exclusions

- 1 Excluded Source

## Top Sources

7% Internet sources
2% Publications
11% Submitted works (Student Papers)

## Integrity Flags

**0 Integrity Flags for Review**

No suspicious text manipulations found.

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 Título del Proyecto de Innovación .....

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación .....

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación .....

**II. Descripción de la innovación .....2**

2.1 Planteamiento del Problema .....2

2.2 Población beneficiaria .....2

2.3 Objetivo(s) del proyecto .....2

2.4 Marco referencial .....2

2.5 Proceso creativo y experimentos .....2

2.5.1 Información sobre el usuario(s) ..... 2

2.5.2 Información sobre el Mercado ..... 2

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor .....

2.5.4 Diseño de producto/servicio ..... 2

2.5.5 Modelo de Negocio ..... 2

2.5.6 Resultados esperados ..... 2

2.5.7 Prototipos desarrollados .....

2.5.8 Experimentos .....

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación .....

**III. Estimación de costos .....3**

3.1 Presupuesto .....3

**IV. Conclusiones y recomendaciones .....4**

4.1 Conclusiones .....4

4.2 Recomendaciones .....4

**V. Referencias Bibliográficas .....5**

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tabla de Tangibilidad del Concepto .....
Tabla 3 Tabla de Comunicación .....3
Tabla 4 Tabla de Validación de Hipótesis Principales .....4
Tabla 5 Tabla Receptora .....5
Tabla 6 Tabla de Experimentación Ágil .....6

## ÍNDICE DE FIGURAS

**Figura 1 Herramienta Árbol de Problemas.....** Error! Bookmark not defined.
No table of figures entries found.**Figura 3 Vista Centro Cultural Gabriela Mistral, Santiago de Chile .....3**
**Figura 4 Vista Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires.....4**
**Figura 5 Vista Panorámica Museo de Arte Contemporáneo de Roma .....5**
**Figura 6 Vista Frontal de Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo .....6**
**Figura 7 Vista Panorámica del Centro Cultural de Moravia .....7**
**Figura 8 Vista actual enfocada de torre en Av. Huancavelica de Edificio Ostolaza .....8**
**Figura 9 Vista actual enfocada en torre en Av. Tacna de Edificio Ostolaza .....9**
**Figura 10 Vista actual a detalle de Edificio Ostolaza.....10**
**Figura 11 Vista actual panorámica de Edificio Ostolaza.....** Error! Bookmark not defined.**1**
**Figura 12 Herramienta Arquetipo de Usuario.....** Error! Bookmark not defined.**2**
No table of figures entries found.**Figura 14 Herramienta *Brainstorming* y Matriz de Filtración .....** Error! Bookmark not defined.**4**
No table of figures entries found.**Figura 16 Herramienta Business Model Canvas .....** Error! Bookmark not defined.**6**
**Figura 17 Herramienta Sketch del Edificio Activado .....** Error! Bookmark not defined.**7**
No table of figures entries found.**Figura 19 Antes y Después del Edificio Ostolaza .....** Error! Bookmark not defined.**9**
No table of figures entries found.**Figura 21 Tabla UX..... 2**Error! Bookmark not defined.
**Figura 22 Gráfico de Resultados a Preguntas 1,2,3.....22**
No table of figures entries found.**Figura 24 Gráfico de Resultados a Preguntas 6.7 .....24**
**Figura 25 Gráfico de Resultados a Preguntas 8.9 .....25**
**Figura 26 Porcentaje de Turnitin Final.....26**

## I. Información General

## 1.1 Título del Proyecto de Innovación

Talleres Integrales para Jóvenes en Situación de Vulnerabilidad

## 1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El presente proyecto propone la **rehabilitación y reconversión de un inmueble de valor patrimonial, ubicado en el Centro Histórico de Lima**, para su funcionamiento como centro cultural juvenil orientado a j**óvenes en situación de vulnerabilidad.** La iniciativa tiene como propósito rescatar y acondicionar la infraestructura existente, **generando espacios seguros, inclusivos y estimulantes** que favorezcan el desarrollo integral de sus beneficiarios.

La propuesta contempla la **implementación de programas formativos en las áreas artística, técnica y socioemocional,** incluyendo disciplinas como teatro, música, pintura y fotografía, así como procesos de mentoría personalizada. Estas intervenciones están diseñadas para fortalecer las competencias creativas, cognitivas y socioafectivas de los participantes, **promoviendo a su vez nuevas oportunidades de aprendizaje y proyección personal.**

A través de esta acción, se busca fomentar la integración social y laboral de la juventud, reducir su exposición a entornos de riesgo, y consolidar su sentido de pertenencia e identidad con la comunidad y el entorno urbano-patrimonial que habitan.

## 1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación:

El proyecto se desarrolla en el **Edificio Ostolaza**, situado en una zona estratégica del Centro Histórico de Lima, un área reconocida como Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO desde 1991 debido a su riqueza arquitectónica, urbana y cultural. Esta zona constituye uno de los conjuntos urbanos coloniales más importantes de América Latina, sin embargo, enfrenta serios desafíos sociales y urbanos que contrastan con su valor histórico (UNESCO, 2021). La coexistencia entre el patrimonio monumental y las condiciones precarias de vida de muchos de sus habitantes expone una realidad desigual.

Actualmente, el Centro Histórico presenta **altos niveles de pobreza, informalidad económica, desempleo juvenil, inseguridad ciudadana y escasez de espacios públicos** adecuados para el desarrollo social y cultural de su población. Estos factores limitan significativamente las oportunidades de desarrollo para quienes residen allí, especialmente para los adolescentes y jóvenes. Según un informe técnico de la Municipalidad Metropolitana de Lima (2021), gran parte de la población local habita en casonas y quintas en mal estado, muchas de ellas con estructuras colapsadas o en riesgo, lo que agrava condiciones de hacinamiento y vulnerabilidad. A ello se suma la falta de acceso a servicios culturales, educativos o recreativos gratuitos y cercanos, lo cual profundiza las brechas sociales.

El día a día de los jóvenes en esta zona está marcado por la precariedad: muchos alternan sus estudios en colegios públicos con trabajos informales para apoyar a sus familias. Esta rutina, sumada a la falta de referentes positivos, el deterioro urbano, y el bajo nivel de participación comunitaria, incrementa su exposición a riesgos como el abandono escolar, la violencia, el reclutamiento delictivo o la indiferencia cívica

(Defensoría del Pueblo, 2022; BID, 2020). Estos patrones de exclusión se perpetúan en el tiempo si no existen intervenciones sostenibles que aborden simultáneamente el espacio físico y la dimensión social.

En este escenario, la recuperación del Edificio Ostolaza como centro cultural juvenil representa una oportunidad estratégica y simbólica. No se trata únicamente de rehabilitar un inmueble patrimonial, sino de devolverle a la comunidad un espacio activo, inclusivo y transformador. El proyecto se alinea con los principios del urbanismo social y el desarrollo sostenible, proponiendo una **reactivación arquitectónica** que impulse procesos de integración social a través del arte, la memoria y la participación ciudadana. Asimismo, se inscribe en los objetivos del Plan Maestro del Centro Histórico de Lima 2019–2029, que promueve la revitalización del centro con una visión humana y comunitaria (Municipalidad Metropolitana de Lima, 2020).

En el contexto peruano, donde el arte y la cultura han sido históricamente mecanismos de resistencia y cohesión —desde los colectivos muralistas hasta las comunidades barriales organizadas—, estos elementos cobran un valor especial. Crear espacios seguros, accesibles y con sentido cultural no solo contribuye al desarrollo personal de los jóvenes, sino que también resignifica su vínculo con el entorno urbano, proyectando nuevas narrativas de pertenencia, identidad y futuro (UNESCO, 2016; Ministerio de Cultura del Perú, 2022).

## II. Descripción de la Innovación

## 2.1 Planteamiento del Problema del Proyecto de Innovación:

En el Centro Histórico de Lima, **la población juvenil de entre 14 y 24 años en situación de vulnerabilidad carece de espacios arquitectónicos seguros, accesibles y funcionales** que respondan a sus necesidades de desarrollo creativo, socioemocional y técnico.

Esta problemática obedece a múltiples causas estructurales. Entre ellas, destaca el **abandono y deterioro de edificaciones patrimoniales** que, por su estado, no cumplen un rol social activo en beneficio de la comunidad juvenil. A esta situación se suma la **limitada implementación de políticas públicas orientadas a la inclusión de jóvenes en el espacio urbano**, así como una débil articulación entre el diseño arquitectónico y las necesidades reales de la población (Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2020, Revitalización de centros históricos con enfoque social, p. 21).

Como consecuencia, numerosos jóvenes enfrentan diariamente condiciones marcadas por inseguridad, hacinamiento, baja oferta cultural y educativa, y escasas oportunidades de participación comunitaria. La ausencia de entornos adecuados restringe su desarrollo integral, limita su acceso a oportunidades de inserción académica o laboral y contribuye a perpetuar dinámicas de exclusión social, abandono escolar y debilitamiento del sentido de pertenencia (UNICEF, 2019, Programas culturales y artísticos para la inclusión social de jóvenes, p. 15).

Asimismo, el valor simbólico de gran parte del patrimonio edificado permanece subutilizado, al no estar vinculado con procesos culturales inclusivos. En este sentido, la UNESCO (2017) subraya que el patrimonio cultural puede y debe constituirse como

un eje articulador de identidad, cohesión y desarrollo cuando se conecta con las necesidades de la juventud (El patrimonio cultural y la juventud: la dimensión social de la conservación, p. 35).

Ante este escenario, se vuelve imperativo diseñar una propuesta integral que, a partir de un diagnóstico territorial y social riguroso, permita la **reactivación de un inmueble patrimonial específico como espacio cultural inclusivo para la juventud**. Esta intervención no solo daría respuesta a una necesidad identificada, sino que también tendría el potencial de generar impactos positivos tanto en el entorno urbano como en el tejido social de la zona.

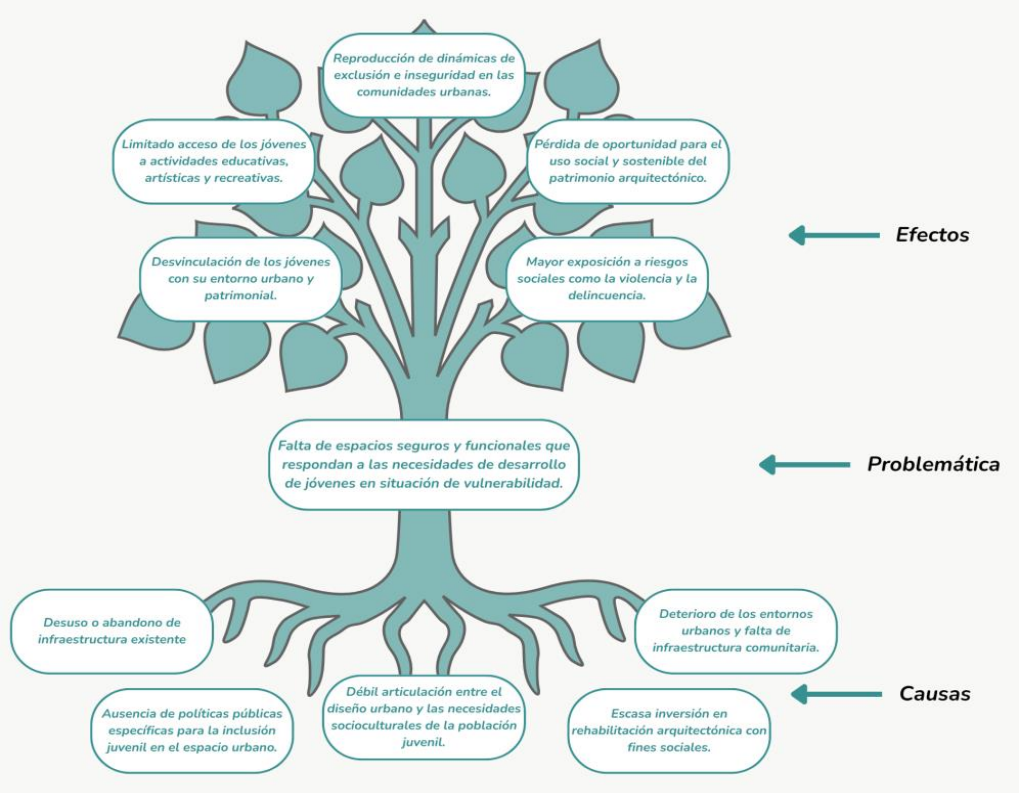


*Figura 1: Herramienta Árbol de Problemas*

*Fuente: Elaboración propia*

### 2.1.2 Objetivos de Desarrollo:

Impacto ambiental (ODS): Contribuye a los **ODS 4** (Educación de calidad), **ODS 10** (Reducción de las desigualdades), **ODS 11** (Ciudades y comunidades sostenibles) y **ODS 16** (Paz, justicia e instituciones sólidas).

## 2.2 Población Beneficiaria del Proyecto de Innovación:

La población beneficiaria principal del proyecto está conformada por **jóvenes de entre 14 y 24 años en situación de vulnerabilidad que viven o transitan por zonas del Centro Histórico de Lima**, como Barrios Altos, Quinta Heeren y áreas aledañas al Edificio Ostolaza. Esta población enfrenta múltiples limitaciones estructurales, tales como el hacinamiento en viviendas deterioradas, la falta de acceso a servicios culturales, educativos y recreativos, y la exposición cotidiana a entornos inseguros y con estigmas sociales (Defensoría del Pueblo, 2022; Municipalidad Metropolitana de Lima, 2020). Estas condiciones reducen sus oportunidades de crecimiento personal y refuerzan su exclusión del tejido urbano y social.

En relación con la problemática, se identifican distintos actores que rodean e influyen en la vida diaria de estos jóvenes. Como actores centrales se encuentran las propias y los propios jóvenes, junto con sus familias, vecinos y compañeros de escuela. La mayoría de ellos comparte condiciones de vulnerabilidad y reside en espacios patrimoniales con infraestructura en deterioro. Además, las instituciones educativas públicas del área representan otro actor central, ya que muchas carecen de programas de formación artística o herramientas de acompañamiento socioemocional que respondan a la realidad de su estudiantado.

Entre los actores directos que tienen influencia sobre la persistencia del problema se encuentran entidades como la **Municipalidad Metropolitana de Lima, el Ministerio de Cultura y la UGEL 03**, cuyas intervenciones en el sector han sido esporádicas, fragmentadas o centradas en el rescate físico del patrimonio, sin abordar la dimensión social ni cultural con enfoque juvenil. También figuran organizaciones comunitarias y ONGs que, aunque tienen experiencia en trabajo con jóvenes, actualmente no operan en la zona o no cuentan con recursos suficientes para sostener acciones.

En el nivel de actores indirectos se encuentran los propietarios de inmuebles patrimoniales abandonados, cuyo desinterés contribuye al deterioro urbano; vecinos adultos mayores o comerciantes locales que, en algunos casos, reproducen estigmas negativos hacia los jóvenes; y medios de comunicación locales, que tienden a reforzar la percepción del Centro Histórico como un lugar conflictivo, invisibilizando la dimensión cultural y creativa de su juventud. También se incluyen universidades y empresas privadas que no han desarrollado vínculos activos con esta población ni con su entorno inmediato.

Reconocer este entramado de actores desde la problemática —y no desde la solución— permite comprender de forma más completa el contexto en el que se busca intervenir. Solo así se podrán diseñar estrategias verdaderamente integrales y sostenibles.

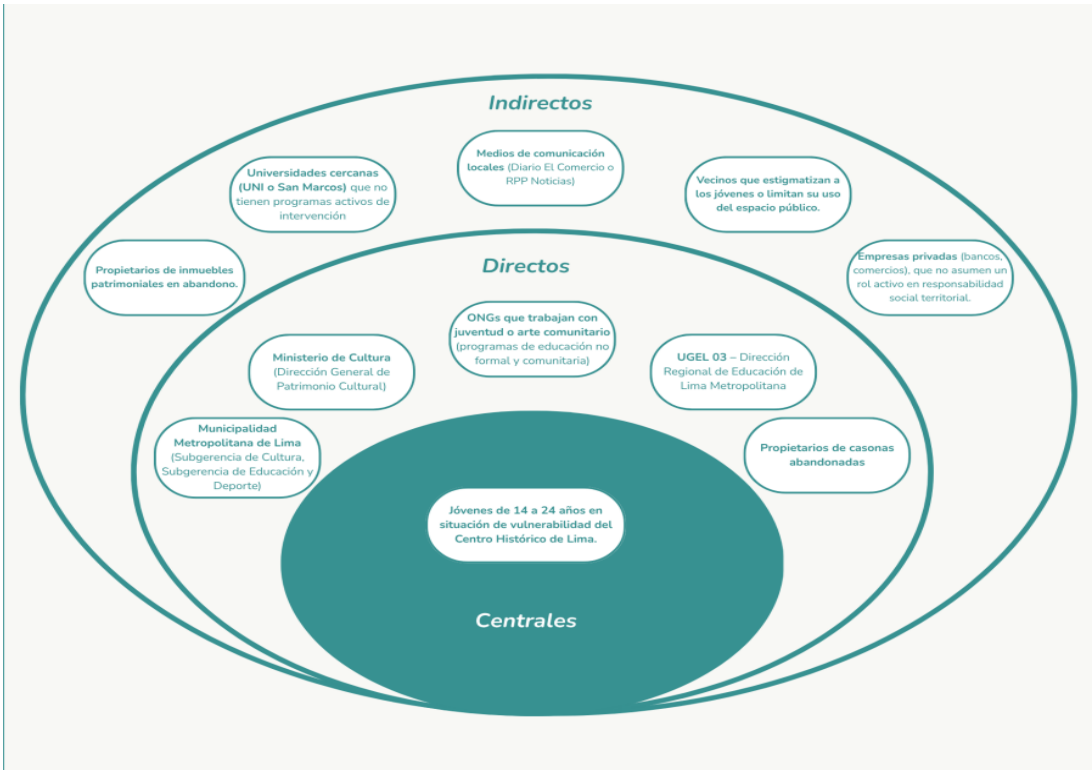


*Figura 2: Herramienta Mapa de Actores*

*Fuente: Elaboración propia*

### 2.3.1 Objetivo General del Proyecto:

Formular, en un periodo de un año, una propuesta estratégica orientada a responder a la **falta de espacios seguros y funcionales para el desarrollo integral de jóvenes entre 14 y 24 años en situación de vulnerabilidad del Centro Histórico de Lima**, a partir del análisis de sus necesidades, su contexto y las condiciones del entorno patrimonial disponible.

### 2.3.2 Objetivos Específicos del Proyecto:

**a) Recopilar información relevante** sobre las principales limitaciones, intereses y dinámicas sociales que inciden en los **jóvenes de 14 a 24 años en situación de vulnerabilidad** en el área de influencia del edificio patrimonial.

**b)** Analizar las condiciones físicas, sociales y urbanas tanto del inmueble seleccionado como de su entorno inmediato, identificando su potencial para convertirse en un **espacio funcional** orientado al desarrollo integral de la juventud.

**c)** Investigar referentes teóricos, casos análogos y modelos de intervención aplicados en contextos similares, que sirvan de guía para la formulación de una **propuesta contextualizada y coherente** con la problemática detectada.

**d)** Definir criterios preliminares que permitan evaluar la viabilidad, pertinencia e impacto de eventuales estrategias de intervención enfocadas en el **desarrollo juvenil en entornos urbanos vulnerables**.

## 2.4 Marco Referencial del Proyecto de Innovación:

La presente propuesta se fundamenta en la revisión de modelos consolidados de rehabilitación cultural y activación juvenil implementados en diversas ciudades de América Latina y Europa, donde el arte, la arquitectura y la participación comunitaria han demostrado ser motores efectivos de transformación social.

Entre los referentes más destacados se encuentra el **Centro Cultural Gabriela Mistral (GAM)**, ubicado en **Santiago de Chile**. Este espacio surge a partir de la recuperación y adaptación de una infraestructura estatal en desuso, la cual fue transformada en un entorno abierto, accesible y gestionado bajo un enfoque ciudadano. El GAM desarrolla una programación constante que incluye talleres, laboratorios de creación, residencias artísticas y áreas destinadas a colectivos juveniles. Su relevancia radica no solo en la diversidad de su oferta cultural, sino también en su modelo arquitectónico caracterizado por la transparencia, la inclusión y el diseño centrado en las necesidades del usuario (Ministerio

de las Culturas de Chile, 2019).



*Figura 3: Vista Centro Cultural Gabriela Mistral, Santiago de Chile.*

*Fuente: Archdaily*

En la ciudad de **Buenos Aires**, el **Centro Cultural Recoleta** constituye otro ejemplo emblemático de reconversión patrimonial con enfoque social. Ubicado en un antiguo convento del siglo XVIII, este espacio ha sido adaptado para funcionar como un núcleo creativo orientado a la juventud, fomentando el arte urbano, la experimentación artística y la producción colaborativa. Su gestión prioriza la inclusión de jóvenes provenientes de sectores vulnerables, incorporándolos como participantes activos en la vida cultural del centro. Además, el Recoleta cumple un rol fundamental como espacio de contención social y emocional, utilizando el arte como herramienta de integración, mediante una programación abierta, gratuita y altamente participativa (Centro Cultural

Recoleta, 2021)..



*Figura 4: Vista Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires.*

*Fuente: Fundación Medifé*

En el ámbito internacional, el **MACRO Asilo** en **Roma** se configuró como una propuesta cultural innovadora impulsada por el Museo de Arte Contemporáneo de la ciudad. Esta experiencia transformó la lógica tradicional de un museo al sustituir la exhibición pasiva por una dinámica de apertura permanente a la comunidad. El proyecto invitó a artistas, colectivos creativos y ciudadanos a apropiarse de los espacios expositivos para desarrollar actividades libres de jerarquías y barreras institucionales, garantizando el acceso gratuito. Bajo esta visión, el museo se convirtió en un entorno vivo y en constante movimiento, donde los visitantes podían presenciar y participar en procesos creativos en tiempo real, interactuar con los autores y establecer un vínculo directo entre la producción artística y la experiencia ciudadana. Este enfoque, que redefinió el concepto de institución cultural, demostró cómo el arte puede ser un

vehículo de cohesión social y un motor de participación colectiva (Comune di Roma, 2019).



*Figura 5: Vista Panorámica Museo de Arte Contemporáneo de Roma*

*Fuente: Artribune*

En la ciudad de **São Paulo, Brasil**, el programa denominado **Fábricas de Cultura** constituye una estrategia pública de carácter innovador orientada a la inclusión y el desarrollo juvenil. Esta iniciativa aprovecha infraestructuras industriales en desuso —como antiguas fábricas y depósitos ubicados en áreas periféricas— para transformarlas en centros culturales de acceso libre y sin costo. Su propuesta integra espacios de aprendizaje artístico en diversas disciplinas, que abarcan desde el teatro, la música y la danza hasta la literatura y la producción audiovisual. Más allá de su dimensión formativa, estas fábricas culturales funcionan como nodos comunitarios que fomentan la participación ciudadana, fortalecen redes sociales locales y contribuyen a la

disminución de las desigualdades socioeconómicas mediante la educación no formal y la valorización del patrimonio urbano existente **(Secretaria de Cultura e Economia Criativa de São Paulo, 2022).**




*Figura 6: Vista Frontal de Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo*

*Fuente: Wikipedia*

En el ámbito latinoamericano, **Medellín, Colombia**, se ha consolidado como un referente internacional gracias a la implementación de su **modelo de urbanismo social**, el cual ha transformado de manera profunda comunidades históricamente marcadas por la desigualdad y la violencia. Un ejemplo emblemático de esta estrategia se observa en la **Casa de la Cultura de Moravia**, donde se llevó a cabo la recuperación integral de

un sector urbano deteriorado mediante la participación activa de sus habitantes. Este proceso incluyó la creación de equipamientos culturales, la incorporación de áreas verdes y el desarrollo de programas de fortalecimiento comunitario que integraban dimensiones sociales, educativas y artísticas. El impacto alcanzado trascendió la mejora física del entorno, generando un incremento notable en la cohesión social, en el sentido de pertenencia de los residentes y en la percepción de seguridad, contribuyendo así a una reducción sostenible de los índices de violencia (Echeverri & Orsini, 2010).



*Figura 7: Vista Panorámica del Centro Cultual de Moravia*

*Fuente: El Colombiano*

Desde una perspectiva conceptual, esta propuesta se fundamenta en los principios del **desarrollo humano sostenible**, entendido como un modelo que trasciende las métricas

puramente económicas y coloca en el centro la expansión de las capacidades individuales y colectivas para garantizar una vida digna y con sentido (Sen, 1999). Este enfoque se vincula estrechamente con el principio de inclusión social, que promueve la igualdad de oportunidades y el acceso universal a recursos culturales, educativos y urbanos, sin que el origen socioeconómico constituya una barrera para la participación plena en la vida comunitaria (Giddens, 2009).

En el campo del **diseño y la planificación urbana**, el paradigma del **urbanismo social** (Zukin, 1995; Echeverri & Orsini, 2010) propone que la arquitectura y el uso del espacio público deben responder a las particularidades y necesidades del territorio, actuando como catalizadores de interacción, cohesión e identidad comunitaria. Dentro de esta visión, la **arquitectura socia**l, según Montaner (2014), no se limita a resolver aspectos funcionales, sino que busca garantizar equidad espacial, fortalecer el tejido social y elevar la calidad de vida de la población.

Asimismo, la **educación no formal** se presenta como una herramienta estratégica para el desarrollo integral de adolescentes y jóvenes, especialmente cuando se vincula con prácticas artísticas, creativas y de carácter comunitario. Este tipo de formación, al desarrollarse más allá de los límites del aula tradicional, favorece la construcción de pensamiento crítico, fortalece la autoestima, estimula la expresión emocional y promueve un sentido de pertenencia activo hacia el territorio.

**2.5 Proceso creativo y experimentos:**

### 2.5.1 Información sobre el usuario:

#### a) Análisis del Contexto Social:

**1. Condiciones de vida y entorno:**

Más de la mitad de los adolescentes en conflicto con la ley en el país proviene de áreas urbano-marginales caracterizadas por elevados índices de pobreza, precariedad habitacional, deficiencia en la provisión de servicios básicos y exposición constante a dinámicas de violencia estructural. Estas condiciones guardan una relación directa con la realidad del Centro Histórico de Lima, donde numerosas familias residen en casonas deterioradas, compartiendo espacios reducidos y con escaso o nulo acceso a infraestructura cultural o educativa (MINJUS, 2016, p. 18).

**2. Acceso limitado a educación:**

El 80,7 % de los adolescentes infractores no logró concluir la educación básica regular, lo que constituye un factor decisivo en su exclusión social y en la limitada acumulación de capital humano. Esta carencia de formación formal reduce las posibilidades de acceder a empleos estables y de calidad. A ello se suma la ausencia de actividades extracurriculares que fortalezcan el desarrollo personal, profundizando las desigualdades y limitando las oportunidades de crecimiento integral (MINJUS, 2016, p. 17).

**3. Vínculo entre consumo y conducta de riesgo:**

Un 55,3 % de estos jóvenes declaró haber consumido drogas y un 83,7 % alcohol, con frecuencia desde los 14 años. El inicio de estos hábitos se asocia, en gran medida, a la influencia del entorno familiar o barrial. Este escenario evidencia la necesidad urgente de implementar alternativas seguras para el uso productivo del tiempo libre y la canalización constructiva de las emociones, especialmente en contextos vulnerables como el del Centro Histórico (MINJUS, 2016, pp. 18-19).

**4. Trabajo precoz e informalidad:**

Cerca del 80 % de los adolescentes había desempeñado trabajos en condiciones informales antes de incurrir en infracciones, generalmente como aporte a la economía familiar. Esta situación coincide con la observada en Lima Cercado, donde gran parte de la juventud combina estudios en instituciones públicas de baja calidad con empleos informales, sin acceso a espacios que favorezcan su desarrollo integral (MINJUS, 2016, p. 17).

**b) Análisis del Contexto Urbano:**

**1. Infraestructura urbana deteriorada:**

El CHL cuenta con un alto porcentaje de casonas coloniales y republicanas en estado de vulnerabilidad estructural. Muchas de estas edificaciones, declaradas monumento histórico, han sido subdivididas de forma informal

para ser habitadas por múltiples familias, generando altos niveles de hacinamiento, inseguridad física y riesgos de colapso estructural. Esta condición convierte al centro en un espacio donde lo patrimonial convive con la informalidad habitacional (Verástegui Llanque, 2020).

**2. Espacio público limitado y pecibido como inseguro:**

La falta de espacios públicos accesibles y seguros es una de las principales carencias para la juventud local. Las plazas, parques y calles históricas están muchas veces deterioradas, mal iluminadas o invadidas por comercio ambulatorio. La percepción de inseguridad limita el uso libre del espacio urbano y restringe las posibilidades de encuentro y expresión social (MINJUS, 2016).

**3.Desconexión entre el patrimonio y la vida cotidiana:**

Si bien el Centro Histórico alberga importantes instituciones culturales y religiosas, los jóvenes no se sienten representados ni incluidos en estos espacios. Existe una desconexión entre el valor simbólico del patrimonio y las prácticas urbanas cotidianas de la población residente. Para muchos, el centro es un lugar de tránsito laboral o comercial, pero no de pertenencia o desarrollo (UNESCO, 2016).

**4.Segregación socioespacial:**

La zona enfrenta un proceso de segregación urbana e inmobiliaria: mientras ciertos sectores del centro reciben inversión para el turismo y el comercio formal, otras áreas habitadas por población de bajos ingresos sufren abandono progresivo. Esto genera una fragmentación funcional y simbólica del espacio urbano, donde los jóvenes en situación de vulnerabilidad son invisibilizados o desplazados de los procesos de planificación urbana (Municipalidad Metropolitana de Lima, 2020).

**5. Carencia de equipamiento cultural comunitario:**

Pese a ser el centro histórico de la capital, el CHL carece de centros culturales barriales, bibliotecas públicas activas o casas de la juventud que operen con continuidad. Esta ausencia de equipamiento urbano que responda a las necesidades de la población juvenil refuerza la sensación de exclusión y limita sus posibilidades de formación, expresión y convivencia positiva.



*Figura 8: Vista actual enfocada de torre en Av. Huancavelica de Edificio Ostolaza*

*Fuente: ArchDaily*



*Figura 9: Vista actual enfocada en torre en Av. Tacna de Edificio Ostolaza*

*Fuente: ArchDaily*



*Figura 10: Vista actual a detalle de Edificio Ostolaza*

*Fuente: ArchDaily*



*Figura 11: Vista actual panorámica de Edificio Ostolaza*

*Fuente: ArchDaily*

A partir del estudio detallado del contexto social y urbano del Centro Histórico de Lima, se evidencia que los adolescentes y jóvenes residentes en esta área enfrentan condiciones que restringen de manera significativa su desarrollo integral —en el plano personal, educativo y emocional—. Entre estas limitaciones destacan el hacinamiento en edificaciones patrimoniales deterioradas, la carencia de espacios públicos seguros y accesibles, así como la limitada oferta de servicios culturales y comunitarios que operen de manera continua.

El entorno urbano que los rodea no solo presenta precariedad material y económica, sino

también un fenómeno de **exclusión simbólica**: aunque la juventud vive en un territorio de alto valor histórico y cultural, no se percibe como heredera de ese patrimonio ni como protagonista activa en su preservación y uso. Esta desconexión revela un patrón de invisibilización histórica en los procesos de planificación urbana, en los que las voces juveniles han sido escasamente consideradas.

En este escenario, se identifican hallazgos clave que orientan la formulación del proyecto:

a) **Necesidad de pertenencia:** Muchos jóvenes buscan espacios donde puedan integrarse a una comunidad más amplia, construir identidad y fortalecer vínculos sin ser objeto de estigmatización.

b) **Deseo de expresión y escucha activa:** Existe una demanda no satisfecha de actividades que faciliten la exploración creativa y la canalización de emociones mediante prácticas artísticas.

c) **Búsqueda de seguridad emocional y física:** La ausencia de entornos confiables fomenta el retraimiento y la frustración; un espacio cultural gestionado de forma adecuada podría convertirse en un verdadero refugio y una plataforma de oportunidades.

d) **Potencial creativo subutilizado:** Pese a las limitaciones, numerosos jóvenes poseen aptitudes artísticas y un interés genuino por la cultura, que no pueden desarrollar debido a la falta de recursos y apoyo estructural.

Estos elementos refuerzan la urgencia de una intervención con **enfoque territorial y sensible al contexto**, donde el diseño arquitectónico y la programación cultural no se impongan, sino que se construyan de forma participativa, atendiendo a las realidades, aspiraciones y sueños de los usuarios.

En este marco, surge el **arquetipo de Mariana Quispe**, una representación conceptual que sintetiza las características, motivaciones, emociones y necesidades más representativas de la población beneficiaria. Mariana simboliza a una generación que, con un entorno propicio y el acompañamiento adecuado, puede transformarse en un motor activo de cambio social, cultural y urbano.




*Figura 12: Herramienta Arquetipo de Usuario*

*Fuente: Elaboración propia*

### 2.5.2 Información sobre el Mercado:

En el Centro Histórico de Lima se identifica una **oportunidad estratégica no cubierta**: la ausencia de infraestructuras culturales seguras, inclusivas y de libre acceso que atiendan de manera constante las necesidades de adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad. Pese al alto valor patrimonial y simbólico del área, no se cuenta con

equipamientos que integren simultáneamente la recuperación arquitectónica, la formación no formal y la participación activa de la juventud local. Esta carencia constituye un nicho para el desarrollo de una propuesta innovadora que vincule de forma coherente el espacio físico, la identidad cultural y el fortalecimiento social. Según el Plan Maestro del Centro Histórico de Lima 2019–2029, la revitalización sostenible del área debe priorizar proyectos con capacidad de reforzar el tejido social a través de la cultura, prestando especial atención a poblaciones en situación de riesgo (Municipalidad Metropolitana de Lima, 2020).

En el ámbito local, **la competencia directa es prácticamente inexistente**. No hay centros culturales comunitarios en operación dentro de la zona que trabajen de manera sostenida con juventud vulnerable. Las pocas experiencias previas —como talleres artísticos temporales impulsados por la Municipalidad o algunas ONGs— carecieron de continuidad e impacto prolongado. Colectivos culturales consolidados como Arena y Esteras o Vichama Teatro han desarrollado metodologías exitosas en arte comunitario, pero sus intervenciones se concentran en distritos periféricos y no tienen presencia activa en el centro histórico. A nivel institucional, si bien tanto el Ministerio de Cultura como la Municipalidad de Lima han mostrado interés en la restauración de inmuebles patrimoniales, aún no existe una política o estrategia focalizada en el uso de estos espacios para el empoderamiento juvenil en entornos urbanos vulnerables (BID, 2020).

Las **principales barreras** detectadas son de índole estructural, social y normativa. Desde el punto de vista legal, la intervención en edificaciones patrimoniales requiere una coordinación minuciosa con el Ministerio de Cultura, lo que puede alargar los

plazos de ejecución. En el plano comunitario, persiste un grado de desconfianza hacia proyectos externos, alimentada por experiencias previas interrumpidas o inconclusas. A ello se suma la estigmatización de la juventud local por parte de ciertos sectores vecinales y medios de comunicación, lo que puede dificultar la aceptación inicial del proyecto. Finalmente, la escasa inversión pública sostenida en cultura comunitaria y la complejidad de los trámites para habilitar usos sociales en áreas patrimoniales representan desafíos adicionales.

El **mercado objetivo** está conformado principalmente por jóvenes de entre 14 y 24 años que residen o transitan por sectores como Barrios Altos, Quinta Heeren y otras áreas colindantes al Edificio Ostolaza. Esta población se caracteriza por vivir en condiciones de pobreza, exclusión social o inseguridad, y por mostrar un interés creciente en actividades artísticas, musicales, de diseño y producción audiovisual, aunque con un acceso muy limitado a ellas. Asimismo, forman parte del público objetivo las instituciones educativas públicas cercanas, potenciales aliadas para la implementación de programas formativos, así como organizaciones vecinales y familias que promuevan el desarrollo comunitario.

De acuerdo con proyecciones del INEI (2020), en el Cercado de Lima habitan más de 18,000 jóvenes dentro de este rango etario, un número significativo que enfrenta exclusión educativa y alto riesgo social. La carencia de centros culturales comunitarios gratuitos y accesibles amplifica esta vulnerabilidad. Estudios del BID (2020) y la UNESCO (2016) evidencian que, en contextos urbanos densamente poblados y con bajos ingresos, existe una demanda sostenida por espacios culturales, especialmente

cuando se orientan a la población juvenil. En consecuencia, el presente proyecto no solo presenta un alto potencial de captación directa de usuarios, sino que también posee un **valor estratégico como modelo escalable y replicable** en otras áreas urbanas con características similares.




*Figura 13: Herramienta Foda*

*Fuente: Elaboración propia*

### 2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor:

Como parte del **proceso de ideación y planificación estratégica** del proyecto, se llevó a cabo una dinámica de *brainstorming* guiado, orientada a la generación de propuestas innovadoras que respondieran a la problemática previamente

diagnosticada: la carencia de entornos seguros, formativos y culturalmente significativos para adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad en el Centro Histórico de Lima.

En esta fase se fomentó deliberadamente la **pluralidad de perspectivas y enfoques**, integrando alternativas que consideraran dimensiones físicas, sociales, institucionales y simbólicas de la intervención. El objetivo fue propiciar un espacio creativo en el que la imaginación se combinara con criterios de viabilidad, dando lugar a un abanico de propuestas iniciales que servirán como insumo para la formulación de la estrategia final. Las principales ideas generadas fueron las siguientes:

1. **Talleres artísticos itinerantes en espacios públicos:** propuesta que aprovecha plazas o colegios locales para realizar actividades creativas sin necesidad de infraestructura fija.

2. **Activación del Edificio Ostolaza como centro cultural juvenil:** idea que propone rehabilitar un inmueble patrimonial para convertirlo en un espacio cultural permanente y gestionado con enfoque juvenil.

3. **Alianza con universidades para crear un laboratorio de arte y patrimonio:** buscaba involucrar a estudiantes de arquitectura y arte para generar procesos de co-creación territorial con jóvenes locales.

4. **Murales colectivos y teatro callejero:** intervención simbólica en el espacio público para visibilizar las voces juveniles y resignificar lugares deteriorados

mediante el arte.

5. **Plataforma digital de formación artística gratuita:** opción que superaba barreras físicas, ofreciendo talleres online accesibles para jóvenes sin conectividad local.

6. **Festival cultural anual para jóvenes del centro:** propuesta de activación masiva con impacto mediático y artístico, pero de corta duración.

7. **Biblioteca comunitaria móvil:** espacio itinerante que fomente la lectura, el encuentro y la formación libre en parques o plazas.

8. **Red juvenil patrimonial con enfoque en liderazgo:** creación de una red organizada de jóvenes que promuevan la cultura y el patrimonio desde la acción colectiva.

Como parte del **proceso de ideación y planificación estratégica** del proyecto, se llevó a cabo una dinámica de *brainstorming* guiado, orientada a la generación de propuestas innovadoras que respondieran a la problemática previamente diagnosticada: la carencia de entornos seguros, formativos y culturalmente significativos para adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad en el Centro Histórico de Lima.

En esta fase se fomentó deliberadamente la **pluralidad de perspectivas y enfoques**, integrando alternativas que consideraran dimensiones físicas, sociales, institucionales y simbólicas de la intervención. El objetivo fue propiciar un espacio creativo en el que la imaginación se combinara con criterios de viabilidad, dando lugar a un abanico de propuestas iniciales que servirán como insumo para la formulación de la estrategia final.

Las principales ideas generadas fueron las siguientes:

- **Idea 2: Activación del Edificio Ostolaza como centro cultural juvenil**.
- **Idea 4: Intervención con murales y teatro callejero.**
- **Idea 8: Red juvenil patrimonial con enfoque en liderazgo.**

Las tres propuestas seleccionadas destacaron por su potencial para **fortalecer el sentido de pertenencia**, garantizar la **sostenibilidad en el tiempo** y promover la **participación activa de la juventud**, no solo como beneficiaria del espacio, sino también como agente involucrado en su gestión y programación.

Posteriormente, estas iniciativas priorizadas fueron sometidas a un proceso de evaluación mediante una **matriz de divergencia**, la cual permitió analizarlas a partir de dos criterios fundamentales:

- **Relevancia:** grado de alineación con las necesidades, intereses y expectativas identificadas en el público objetivo.
- **Diferenciación:** nivel de innovación y singularidad respecto a experiencias culturales y comunitarias existentes en el contexto limeño.

Luego de culminar la etapa de ideación y análisis, en la que se emplearon herramientas metodológicas como el ***brainstorming*** **estructurado** y la **matriz de priorización**, se identificaron tres propuestas finales que destacaron por su pertinencia y potencial de impacto. Cada una de ellas abordaba la problemática planteada desde enfoques complementarios, integrando dimensiones **espaciales, sociales y culturales** con el

propósito de ofrecer soluciones integrales y sostenibles a las necesidades de la juventud en situación de vulnerabilidad. Estas son las siguientes:

**a) <u>Activación del Edificio Ostolaza como Centro Cultural Juvenil:</u>**

Considerada la propuesta con mayor viabilidad técnica y social, presenta un alto potencial de impacto sostenido, al articular un inmueble patrimonial subutilizado con una función social significativa. Esta alternativa permite no solo recuperar un espacio urbano, sino convertirlo en un nodo de desarrollo juvenil, integrando arquitectura, cultura y comunidad. Destaca por su sentido simbólico y su articulación territorial, al estar ubicado en una zona clave del Centro Histórico de Lima.

**<u>b) Murales y Teatro Callejero como Intervención Temporal:</u>**

Valorada como una estrategia de activación previa del espacio, contribuye a la visibilización del proyecto en la comunidad y a la apropiación simbólica del entorno urbano mediante el arte. Su carácter efímero permite generar impacto inmediato y diálogo ciudadano, aunque requiere ser complementada con propuestas de continuidad estructural.

**c) <u>Red Juvenil Patrimonial:</u>**

Considerada clave para la sostenibilidad social de cualquier intervención, esta idea propone la organización y empoderamiento de los propios jóvenes como gestores culturales de su territorio. No obstante, su implementación requiere estructuras organizativas previas y un proceso de formación constante.

Tras una evaluación comparativa de las tres alternativas, se validó y seleccionó como

propuesta prioritaria la opción **(a) Activación del Edificio Ostolaza como Centro Cultural Juvenil**, por su capacidad de generar una transformación estructural y sostenible. Esta elección responde a criterios de pertinencia, impacto, participación, innovación y adaptabilidad al contexto urbano y social del Centro Histórico de Lima.

En conjunto, este proceso permitió fundamentar una propuesta sólida, estratégica y contextualizada, que no solo resuelve una necesidad urbana concreta, sino que también abre un horizonte de inclusión, desarrollo y pertenencia para los jóvenes del territorio.

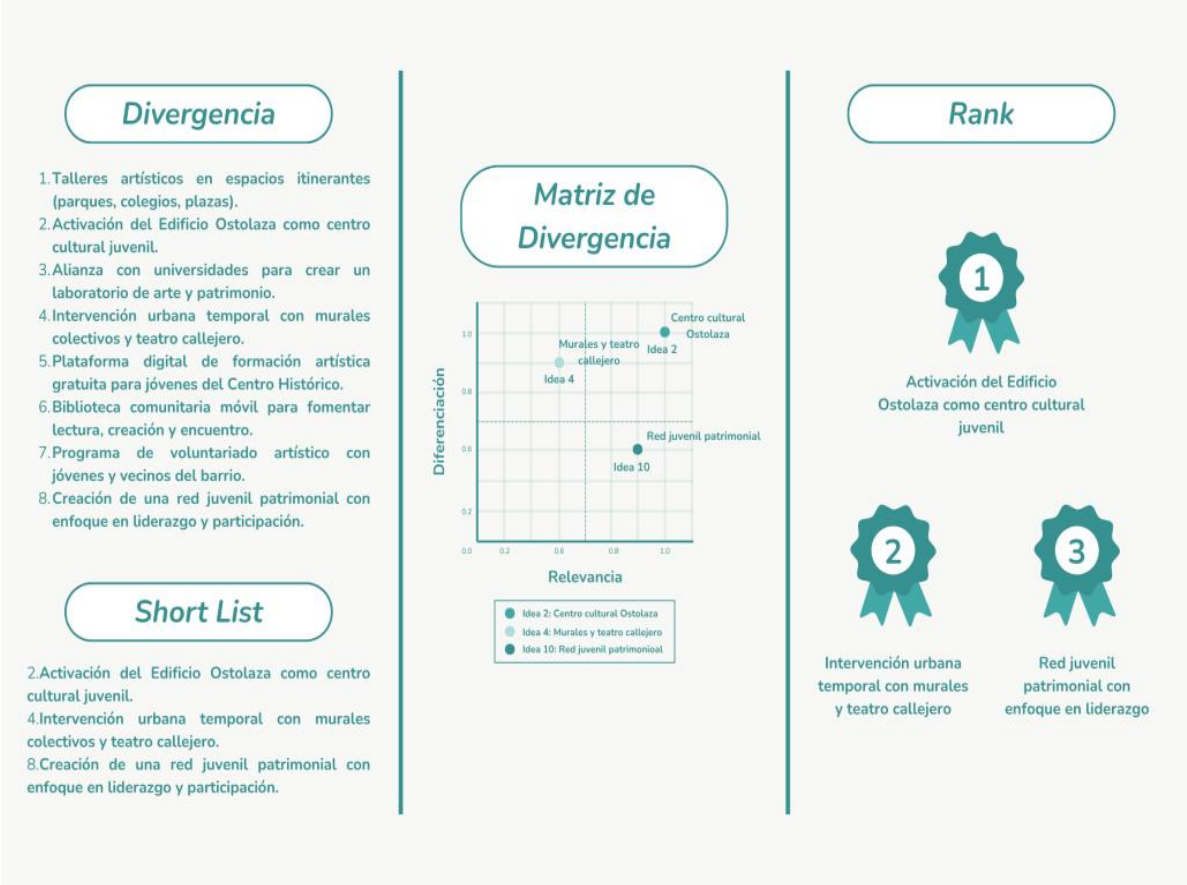


*Figura 14: Herramienta Brainstorming y Matriz de Filtración*

*Fuente: Elaboración propia*

La **propuesta de valor** de este proyecto surge como respuesta a una necesidad crítica: la carencia de espacios seguros, accesibles y formativos que atiendan de manera integral a jóvenes en situación de vulnerabilidad en el Centro Histórico de Lima. Esta ausencia no se limita a la falta de infraestructura o programas educativos, sino que se refleja en problemáticas más profundas como la invisibilización social, la pérdida de propósito y la desconexión emocional con el territorio que habitan.

A partir de un proceso de análisis creativo y estratégico —que incluyó dinámicas de *brainstorming* y aplicación de matrices de priorización— se determinó la viabilidad de **activar el Edificio Ostolaza como un centro cultural juvenil**. Más que una obra de restauración patrimonial, la iniciativa se concibe como un motor para revitalizar sueños, talentos y vínculos sociales en una comunidad históricamente excluida de las políticas urbanas y culturales.

En términos funcionales, el proyecto:

- **Responde a una necesidad real no cubierta en el territorio**, donde no existen centros culturales juveniles gratuitos, accesibles y sostenidos en el tiempo.
- **Ofrece un entorno seguro, adecuado y cercan**o, donde los jóvenes puedan participar en actividades artísticas, talleres socioemocionales, y procesos creativos adaptados a su realidad.
- **Integra patrimonio e innovación social**, resignificando un edificio emblemático para dotarlo de vida comunitaria y valor público.

  Pero el verdadero valor de esta propuesta va más allá de lo físico. Se orienta a cubrir dimensiones fundamentales para el desarrollo humano juvenil:

- **Sentido de pertenencia**: el espacio se plantea como un lugar donde los jóvenes se

reconocen, se expresan y se sienten parte de una comunidad que los valora.

- **Desarrollo personal y emocional**: se promueven experiencias que fortalecen la autoestima, el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones sobre sus vidas.
- **Proyección y esperanza**: se les brinda una plataforma donde pueden aprender, crear, compartir y proyectarse hacia un futuro distinto al que les impone su contexto.
- **Autonomía y protagonismo**: al participar en el diseño, gestión y programación del espacio, los jóvenes dejan de ser beneficiarios pasivos para convertirse en actores del cambio.

A diferencia de otras intervenciones culturales que son esporádicas o meramente estéticas, esta propuesta integra lo patrimonial con lo vital, lo técnico con lo humano, lo simbólico con lo cotidiano. Transforma un edificio olvidado en un centro vivo de oportunidades, donde la cultura es herramienta de inclusión, y la arquitectura, un puente hacia la realización personal.

En resumen, la propuesta de valor radica en convertir un espacio patrimonial subutilizado en una plataforma de transformación personal y colectiva. Un lugar donde los jóvenes —que hoy solo transitan o sobreviven el centro histórico— puedan habitarlo, transformarlo y ser transformados en el proceso.

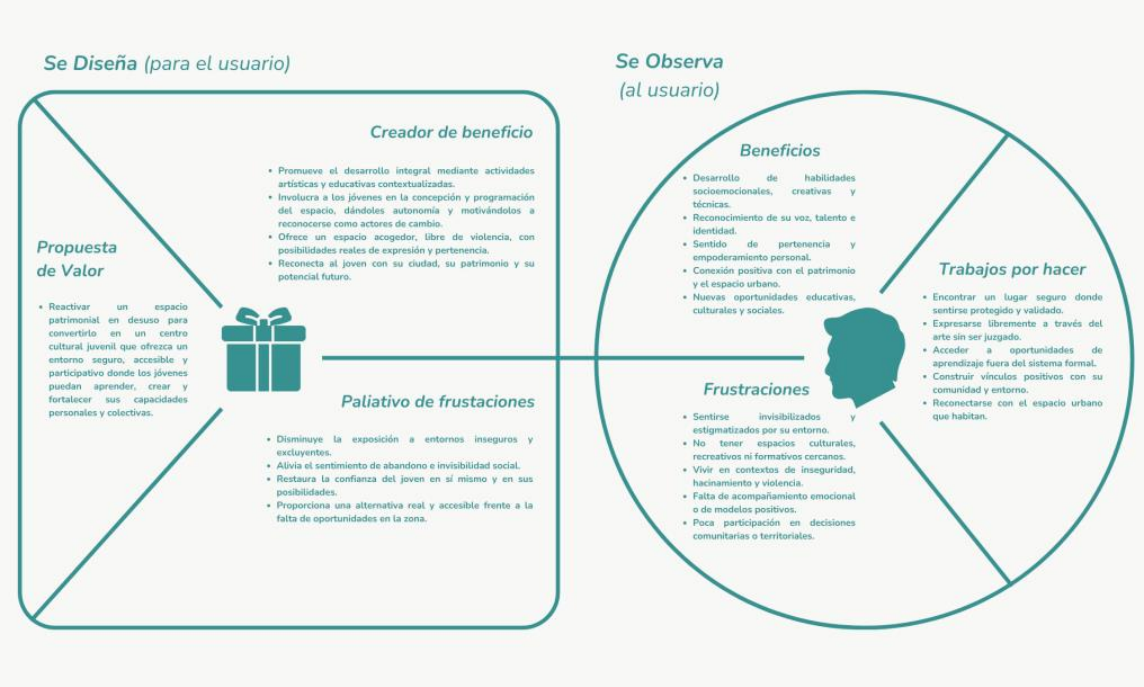


*Figura 15: Herramienta Propuesta de Valor*

*Fuente: Elaboración propia*

### 2.5.4 Diseño de Producto/Servicio:

#### a) Características del producto/servicio:

La propuesta contempla la **reconversión integral del Edificio Ostolaza**, actualmente en estado de inactividad, en un c**entro cultural juvenil de carácter multifuncional** orientado a adolescentes y jóvenes de entre 14 y 24 años que viven en situación de vulnerabilidad en el Centro Histórico de Lima. Este espacio combinará la preservación del valor patrimonial con una infraestructura adaptada a los requerimientos contemporáneos de formación, creatividad y encuentro comunitario.

La propuesta física y programática incluirá:

1. **<u>Espacios físicos acondicionados:</u>**
   - Sala de talleres artísticos (pintura, música, teatro, danza).
   - Laboratorio creativo (multimedia, fotografía, diseño digital).

- Espacio de lectura y biblioteca comunitaria.
- Sala de usos múltiples (proyecciones, foros, círculos de diálogo).
- Patio cultural abierto para intervenciones urbanas, ferias y teatro al aire libre.
- Módulo de orientación y soporte psicoemocional.

2. **Accesibilidad universal y criterios de diseño inclusivo:**

   El edificio será intervenido respetando su valor patrimonial, garantizando accesibilidad para personas con discapacidad, iluminación natural, ventilación cruzada y mobiliario modular.

3. **Diseño participativo:**

   La distribución de espacios y actividades se desarrollará de forma colaborativa con los jóvenes beneficiarios, quienes formarán parte de comités de diseño, programación y gestión cultural.

**b) Mecánica del servicio:**

1. **Modelo híbrido de atención:**
   - Presencial: Actividades culturales, artísticas y talleres formativos se realizarán de manera semanal en el edificio.
   - Digital: Plataforma web complementaria donde los jóvenes podrán inscribirse a talleres, acceder a materiales de formación artística y ver transmisiones en vivo de eventos.

2. **Modalidad de acceso:**

Gratuita, con inscripción simple. Se priorizará a jóvenes del entorno urbano inmediato (Barrios Altos y zonas aledañas).

3. **Operación y sostenibilidad:**

- Convenios con ONGs, municipalidad, universidades y colectivos juveniles.
- Talleristas rotativos (artistas, educadores, mentores).
- Fondo mixto de financiamiento: público, privado y comunitario.

**c) Triple balance:**

**1. Impacto social:**

- Disminuye la exposición de jóvenes a riesgos sociales y genera oportunidades de desarrollo creativo, educativo y emocional.
- Fortalece la identidad barrial y promueve la inclusión a través del arte y la participación juvenil.
- Involucra a actores locales en procesos de co-creación y corresponsabilidad.

**2. Impacto ambiental:**

- Rehabilitación de infraestructura existente, reduciendo consumo de nuevos recursos.
- Diseño pasivo: aprovechamiento de luz natural, ventilación y materiales reciclables.
- Promoción de prácticas sostenibles en talleres (reciclaje, arte con residuos, eco-murales).

**3. Impacto económico:**

- Genera oportunidades de empleo para talleristas, artistas y gestores culturales locales.
- Aumenta el valor simbólico y turístico del espacio patrimonial revitalizado.
- Incentiva el desarrollo económico indirecto del entorno mediante eventos, ferias y economía creativa local.

Este diseño de producto/servicio no solo se limita a la rehabilitación de un edificio, sino que plantea un ecosistema formativo, artístico y comunitario, orientado a devolver a los jóvenes del Centro Histórico el derecho a un espacio de realización personal, expresión libre y proyección social.

### 2.5.5 Modelo de Negocio:

El modelo de negocio del proyecto se basa en una lógica de innovación social no lucrativa, orientada a generar valor público, inclusión y desarrollo comunitario, especialmente para jóvenes en situación de vulnerabilidad del Centro Histórico de Lima. No se trata de comercializar un producto tradicional, sino de ofrecer un **servicio cultural-educativo gratuito y sostenible** que articule recursos públicos, privados y comunitarios para impactar de forma profunda y duradera en el entorno urbano y social.

El modelo propuesto gira en torno a la **activación del Edificio Ostolaza como Centro Cultural Juvenil**, el cual operará como un nodo de encuentro, formación y participación para jóvenes entre 14 y 24 años. La propuesta contempla:

- **Financiamiento mixto:** recursos provenientes de fondos públicos (municipalidad, ministerios), cooperación internacional (UNESCO, UNICEF, AECID), fundaciones privadas (BBVA, Fundación Telefónica), y apoyo en especie de universidades y colectivos.
- **Sostenibilidad institucional:** articulación con actores estratégicos para asegurar el mantenimiento del espacio, la programación continua de talleres, y el involucramiento juvenil constante.
- **Gestión colaborativa:** la comunidad juvenil no solo será beneficiaria del servicio, sino parte activa de su gestión a través de comités, redes juveniles y

liderazgos emergentes.

Aunque el servicio será gratuito para el público objetivo, se implementarán estrategias de comunicación y posicionamiento para garantizar el alcance efectivo:

- **Difusión territorial directa:** campañas en colegios públicos, universidades, organizaciones juveniles, parroquias y espacios comunitarios del Centro Histórico.
- **Redes sociales:** gestión de contenidos en Instagram, TikTok y Facebook con enfoque juvenil, atractivo y participativo, mostrando experiencias reales y testimonios.
- **Activaciones culturales abiertas:** murales colaborativos, teatro callejero, ferias y encuentros en plazas del entorno para visibilizar el espacio y motivar la participación.
- **Plataforma digital:** web oficial del centro para inscripciones, agenda cultural, repositorio de contenidos, y registro de voluntarios y aliados.

Este modelo de negocio no busca lucro económico, sino generar impacto social sostenible mediante una gestión estratégica del patrimonio, fortaleciendo el vínculo entre los jóvenes y su ciudad, al tiempo que se demuestra que el desarrollo urbano puede —y debe— poner en el centro a las personas.

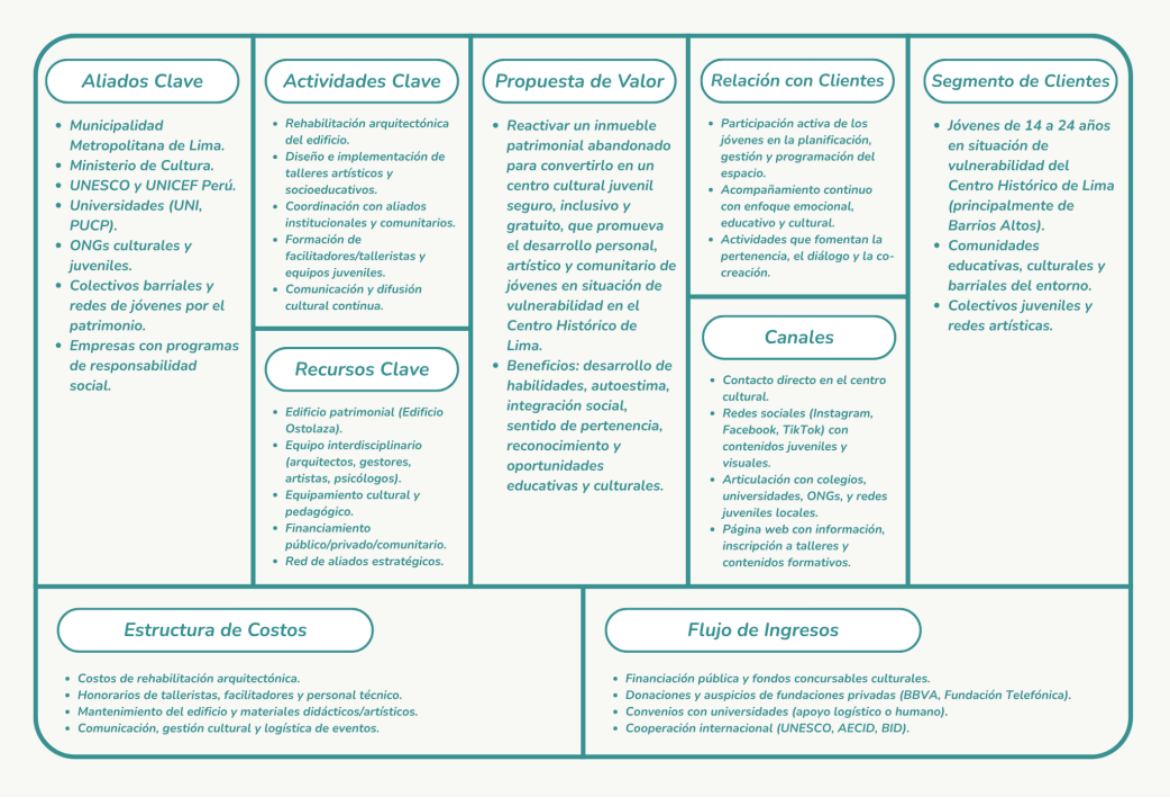


*Figura 16: Herramienta Business Model Canvas*

*Fuente: Elaboración propia*

### 2.5.6 Resultados Esperados:

La implementación de esta propuesta tendrá un impacto transformador tanto en los jóvenes beneficiarios como en el entorno urbano y social que los rodea. Cuando el centro cultural juvenil entre en funcionamiento, se espera que los usuarios encuentren en este espacio **una alternativa tangible de desarrollo personal, creativo y comunitario** que hasta ahora ha estado ausente en su contexto.

A nivel del usuario, se proyecta:

- **Un incremento en la autoestima, la motivación y el sentido de pertenencia** de los jóvenes, gracias a su participación activa en espacios de creación,

expresión y toma de decisiones.

- **El desarrollo de habilidades socioemocionales, artísticas y técnicas**, que fortalecerán su capacidad para integrarse en ámbitos educativos, culturales y laborales.
- **Una mejora en su percepción del entorno urbano**, al resignificar el edificio patrimonial como un lugar propio, acogedor y transformador.
- **Reducción del riesgo de exposición a entornos violentos o excluyentes**, al ofrecer una rutina alternativa con acceso a actividades formativas y recreativas gratuitas.

A nivel comunitario y territorial:

- **El fortalecimiento del tejido social barrial**, al activar redes de colaboración entre jóvenes, instituciones culturales, escuelas, universidades y organizaciones comunitarias.
- **La valorización simbólica y funcional del patrimonio arquitectónico**, mostrando que su uso puede estar al servicio del bien común.
- **Un modelo replicable de innovación cultural y social**, que puede escalarse a otros inmuebles patrimoniales abandonados del Centro Histórico de Lima.

En síntesis, el resultado ideal es que el proyecto **genere nuevas oportunidades para jóvenes históricamente excluidos**, mientras activa un espacio urbano con profundo valor simbólico y comunitario. Este proceso no solo mejora condiciones materiales, sino que transforma imaginarios, vínculos y perspectivas de futuro.

### 2.5.7 Prototipos Desarrollados:

**a)Baja Definición:** En esta etapa del proceso de diseño centrado en el usuario, se

desarrollaron nuevos **prototipos de baja fidelidad** que permiten **comunicar visualmente la propuesta del Centro Cultural Juvenil Ostolaza,** validando no solo las funciones previstas, sino también la **manera en que los jóvenes imaginan, desean y valoran el espacio propuesto.** Estos prototipos permiten recoger **reacciones espontáneas, comprensión emocional y nivel de identificación** con la solución innovadora.

Los prototipos desarrollados fueron:

1) **Sketch del Edificio Activado: Centro Cultural Juvenil Ostolaza**

   Se diseñó una ilustración conceptual del edificio ya reactivado como centro cultural juvenil, destacando los espacios clave y el mensaje simbólico que representa para la comunidad.

   En el sketch se observan **jóvenes interactuando en diferentes niveles del edificio**, y sobre este se proyectan conceptos como **talleres artísticos, seguridad, educación, integración, desarrollo emocional, ayuda psicológica y pertenencia.** La imagen traduce visualmente la visión de futuro del proyecto: un espacio vivo, activo y accesible que **conecta arquitectura patrimonial con desarrollo humano.**

   **<u>Objetivo de validación</u>:**

   - ¿El edificio proyecta un sentido de seguridad, pertenencia y acogida?
   - ¿Los conceptos representados responden a las aspiraciones de los jóvenes?
   - ¿La propuesta se entiende como un espacio integrador y necesario?




*Figura 17: Herramienta Sketch del Edificio Activado*

*Fuente: Elaboración propia*

**2) Storyboard de Conversación sobre el Proyecto:**

Se elaboró una historieta simple donde un grupo de jóvenes conversa sobre el anuncio del futuro proyecto de remodelación del Edificio Ostolaza. En el relato, se mencionan las expectativas de que el espacio **brinde apoyo psicológico, actividades artísticas y beneficios para quienes más lo necesitan.**

Esta pieza busca validar el **interés previo al uso del espacio, el impacto de la comunicación gráfica** del proyecto y **cómo los jóvenes reaccionan ante la posibilidad de contar con un lugar como este en su comunidad.**

**<u>Objetivo de validación</u>:**

- ¿La propuesta despierta emociones de esperanza, pertenencia o entusiasmo?
- ¿Los jóvenes reconocen que es una iniciativa pensada para ellos?
- ¿Qué expectativas tienen sobre lo que el centro debe ofrecer?




*Figura 18: Herramienta Storyboard de Conversación sobre el Proyecto*

*Fuente: Elaboración propia*

Ambos prototipos fueron claves para **detectar *insights* sobre la percepción social y emocional del espacio propuesto,** así como para **ajustar la narrativa del proyecto** desde las voces reales del usuario. A través de este lenguaje gráfico cercano, se logró profundizar en la validación participativa antes de avanzar hacia representaciones de alta fidelidad.

**b)Alta Definición:**

Como parte de la validación final de la propuesta, se desarrollaron **prototipos de alta fidelidad** con el objetivo de transmitir visualmente el impacto arquitectónico, social y simbólico de la activación del Edificio Ostolaza como Centro Cultural Juvenil. Estas representaciones buscan **comunicar la visión integral del proyecto a usuarios, aliados estratégicos y potenciales financiadores**, permitiendo evaluar no solo su viabilidad arquitectónica, sino también su grado de aceptación emocional y aspiracional por parte de los beneficiarios.

Los prototipos desarrollados fueron:

1) **Transformación Arquitectónica: Antes y después del Edificio Ostolaza**

   Este prototipo muestra una vista comparativa entre el estado actual del edificio y su potencial de transformación luego de ser rehabilitado. La imagen final incluye:

   - Fachada revitalizada con elementos verdes (muros vivos).
   - Espacios abiertos que transmiten transparencia, vida comunitaria y seguridad.
   - Un mural artístico que representa la identidad cultural juvenil.
   - Señalización visible del nuevo uso del edificio: "Talleres Cultura Joven".

   **Objetivo de validación:**

   - ¿El cambio arquitectónico transmite una sensación de bienvenida, seguridad y pertenencia?
   - La comunidad identifica en esta nueva imagen un espacio accesible, inclusivo y representativo de su identidad?
   - ¿El nuevo lenguaje visual conecta con las aspiraciones de los

jóvenes?




*Figura 19: Antes y Después del Edificio Ostolaza*

*Fuente: Elaboración propia*

**2) Espacios Interiores del Centro: Zona de Integración, Biblioteca y Talleres Artísticos**

Se desarrollaron tres renders hiperrealistas de los espacios interiores del futuro centro:

- **Aula de talleres artísticos y técnicos:** muestra jóvenes participando activamente en sesiones de formación manual.
- **Lobby del centro cultural:** representa un entorno moderno, acogedor y funcional, donde los usuarios se registran, socializan y encuentran

orientación.

- **Zonas comunes:** se aprecian ambientes pensados para el encuentro, el diálogo y la integración entre pares.

**<u>Objetivo de validación</u>:**

- ¿Los espacios interiores proyectan comodidad, funcionalidad y cercanía emocional?
- ¿Los jóvenes se imaginan participando en estos ambientes?
- ¿Qué tipo de actividades o servicios visualizan como necesarios dentro de estos espacios?




*Figura 20: Renders de espacios Interiores del Centro*

*Fuente: Elaboración propia*

Estos prototipos permitieron **transmitir el valor tangible e intangible de la**

**propuesta**, facilitando una comprensión visual del potencial transformador del proyecto en términos de **arquitectura, integración social y desarrollo juvenil.** Además, sirvieron como herramientas para **obtener retroalimentación precisa sobre la percepción del entorno propuesto** y afinar detalles que conecten profundamente con las necesidades y aspiraciones de los usuarios finales.

**Check List Prototipos de Alta Fidelidad:**

| **Hace tangible el concepto** | | |
|---|---|---|
| **Criterio** | **Evaluación** | **Justificación** |
| Le da forma al concepto? | Sí | Los *renders* y visualizaciones muestran claramente cómo será el edificio transformado y los ambientes internos que utilizarán los jóvenes. |
| ¿Permite contar la idea por sí solo? | Sí | Las imágenes del "antes y después", así como los interiores, explican sin necesidad de texto la propuesta de renovación, inclusión y formación juvenil. |
| ¿Permite experimentar (según nivel)? | Sí | Aunque no es interactivo, los renders permiten al usuario imaginarse dentro del espacio y visualizar su funcionalidad y acogida. |

*Tabla 1: Tabla de Tangibilidad de Concepto*

*Fuente: Elaboración propia*

| Se puede evaluar y validar | | |
|---|---|---|
| **Criterio** | **Evaluación** | **Justificación** |
| ¿Evidencia lo que es relevante para los usuarios? | Sí | Se destacan espacios útiles como salas de talleres, áreas comunes, biblioteca y zonas de orientación psicológica, que responden a las necesidades detectadas del usuario. |
| ¿Hace posible validar con terceros (según nivel)? | Sí | Las imágenes del "antes y después", así como los interiores, explican sin necesidad de texto la propuesta de renovación, inclusión y formación juvenil. |
| Hace posible obtener retroalimentación? | Sí | Aunque no es interactivo, los *renders* permiten al usuario imaginarse dentro del espacio y visualizar su funcionalidad y acogida. |
| ¿Hace posible entender qué funciona y qué no? | Sí | Las reacciones, comentarios y sugerencias permiten identificar qué zonas o ideas generan mayor conexión o qué detalles deben ajustarse. |

*Tabla 2: Tabla de Validación*

*Fuente: Elaboración propia*

| ¿Comunica? | | |
|---|---|---|
| **Criterio** | **Evaluación** | **Justificación** |
| ¿Sirve para mostrar lo | Sí | Los *renders* permiten visualizar el potencial |

| | | |
|---|---|---|
| que se puede hacer (según nivel)? | | del edificio patrimonial transformado y cómo su activación impactará en la comunidad juvenil. |
| ¿Se puede evaluar rápido? | Sí | Las imágenes son claras, visualmente atractivas y permiten una lectura ágil del contenido. |
| ¿Comunica y posibilita compartir con el equipo o público? | Sí | Es un material perfecto para presentaciones, publicaciones digitales o físicas, reuniones con aliados o eventos comunitarios. Facilita la difusión del proyecto. |

*Tabla 3: Tabla de Comunicación*

*Fuente: Elaboración propia*

**Resultado General:**

Los **prototipos de alta fidelidad cumplen satisfactoriamente** con todos los criterios clave. No solo materializan la visión del proyecto, sino que permiten **validar emocionalmente, mostrar el impacto aspiracional** de la propuesta y abrir espacios de retroalimentación real con usuarios, aliados y comunidad.

**Tablero UX de Prototipado:**

**a) Acerca del Contexto:**

1. **Contexto:** Jóvenes de 14 a 24 años del Centro Histórico de Lima viven en entornos con alta inseguridad, pocas oportunidades de desarrollo personal y acceso limitado a espacios seguros, recreativos y educativos. La zona cuenta con patrimonio

arquitectónico en abandono y escasa infraestructura social disponible.

2. **Problema:** La falta de espacios funcionales y seguros para jóvenes en situación de vulnerabilidad genera desarraigo, falta de oportunidades de formación, y exposición a riesgos sociales como violencia, abandono escolar y desempleo juvenil.

**b) Acerca de lo Diseñado:**

1. **Inicio:** El joven se entera del proyecto a través de afiches, redes sociales o comentarios de conocidos. Se interesa por el nuevo espacio cultural juvenil y decide acercarse a conocer el lugar. Encuentra un entorno acogedor, con personal joven, amigable y actividades visibles desde el exterior.
2. **Durante:** Participa en talleres artísticos (pintura, música, teatro), recibe orientación psicológica, accede a la biblioteca o a espacios de descanso y estudio. Se siente parte de una comunidad, comienza a generar vínculos y gana confianza. Se le reconoce como sujeto de derecho y como portador de identidad y talento.
3. **Fin:** Culmina un ciclo de talleres o actividades con una exposición, presentación o certificación simbólica. Siente orgullo y motivación para continuar. Se convierte en usuario recurrente y difusor del espacio.

**c) Solución Propuesta:**

1. **Solución propuesta:** Activación integral del Edificio Ostolaza como centro cultural juvenil. El espacio incluirá talleres gratuitos, apoyo psicológico, biblioteca, espacios de esparcimiento y comunidad, fomentando el desarrollo de capacidades, la pertenencia urbana y la resignificación del patrimonio desde la mirada juvenil.
2. **Desenlace:** El joven se proyecta con nuevas habilidades, metas y vínculos. Se involucra en procesos comunitarios, retorna al sistema educativo o accede a nuevas

oportunidades laborales o culturales. El centro se convierte en un referente positivo en su vida y en su entorno.

**d) Éxito:**

El centro cultural logra consolidarse como un espacio transformador para cientos de jóvenes. Disminuye la percepción de inseguridad, mejora la autoestima colectiva y se activa un edificio patrimonial en beneficio de la comunidad. Se replica el modelo en otras zonas vulnerables del Centro Histórico.




*Figura 21: Tabla UX*

*Fuente: Elaboración propia*

**2.5.8 Experimentos:**

Con el fin de validar la propuesta de valor y comprender el nivel de aceptación de la

iniciativa “Centro Cultural Juvenil Ostolaza”, se aplicó un instrumento digital (encuesta online) a 30 jóvenes residentes o vinculados al Centro Histórico de Lima, con edades entre 14 y 24 años.

**a) Perfil de la Muestra:**

- **Total de encuestados:** 30
- **Rango de edad:** 14 a 17 años 40%, 18 a 21 años 36.7%, 22-24 años 23.3%
- **Ocupación:** 60% estudiantes, 23.3% trabajadores, 16.7% ambas cosas
- **Residencia o tránsito habitual en el Centro Histórico:** 96.7%




*Figura 22: Gráfico de Resultados a Preguntas 1,2,3*

*Fuente: Elaboración propia*

**b) Métricas Cuantitavias Clave de los Prototipos de Baja Fidelidad:**

Los prototipos iniciales como el storyboard y el sketch del edificio activado permitieron validar de forma accesible la idea del centro cultural con los usuarios. Un **80 % afirmó que participaría en un espacio como este**, y el 7**6.67 % expresó interés en contar con un centro cultural juvenil en su comunidad.** Estas herramientas lograron **conectar con las experiencias reales de los jóvenes**, facilitando observaciones clave para reforzar la propuesta.

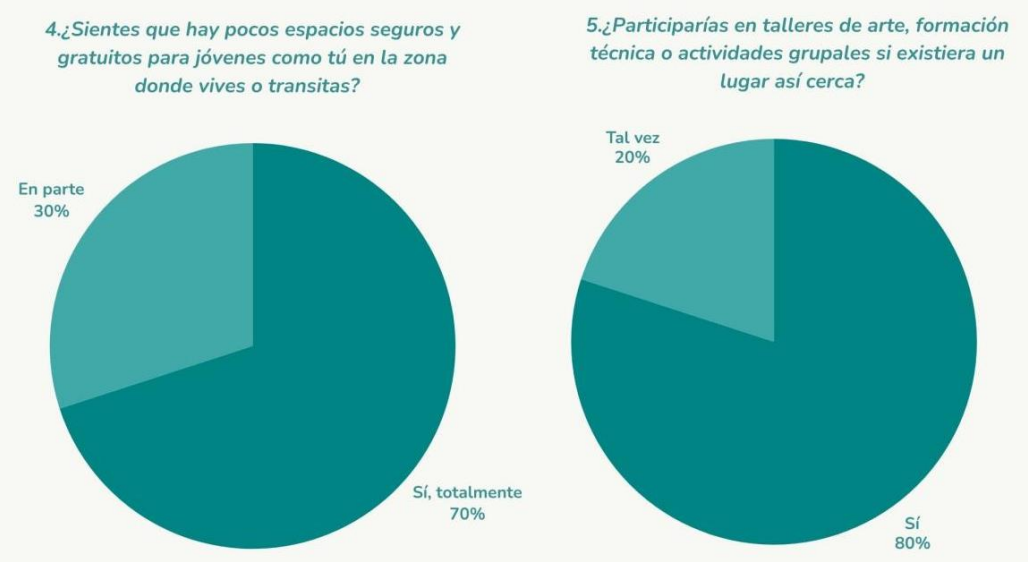


*Figura 23: Gráfico de Resultados a Preguntas 4,5*

*Fuente: Elaboración propia*

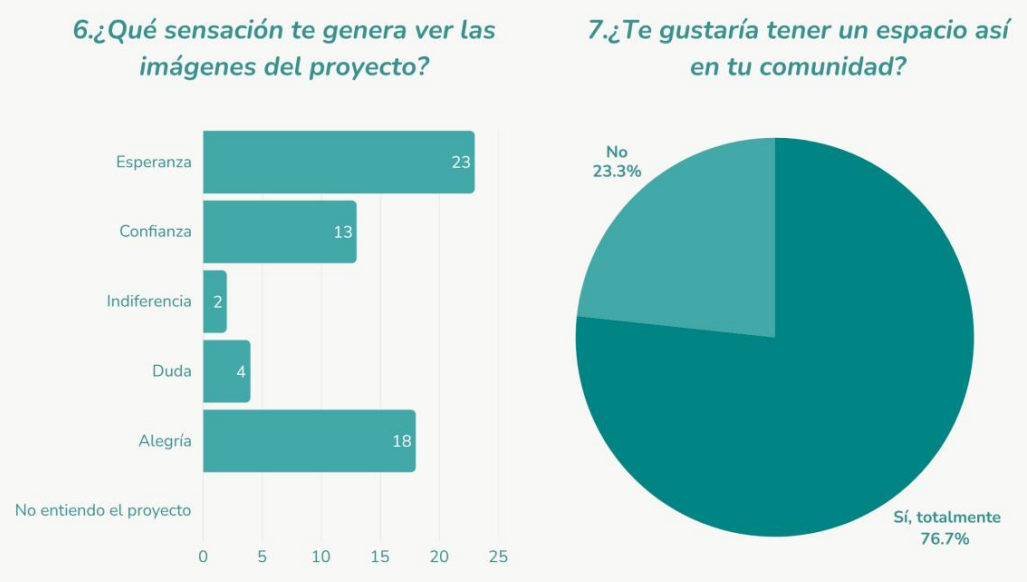


*Figura 24: Gráfico de Resultados a Preguntas 6.7*

*Fuente: Elaboración propia*

**c) Métricas cuantitativas clave de los Prototipos de Alta Fidelidad:**

La vista de antes y depsués y los renders de los espacios interiores transmitieron de forma clara el **impacto físico, emocional y social del proyecto**. Un 9**3.33 % de los participantes identificó sensaciones positivas** al ver las imágenes, y el **100 % seleccionó al menos tres servicios que usaría.** Los **talleres artísticos (33.3 %)** y el **apoyo emocional (26.7 %)** fueron los más valorados. Estas respuestas consolidan la **validez de la propuesta** y su alineación con las verdaderas aspiraciones de los jóvenes usuarios.

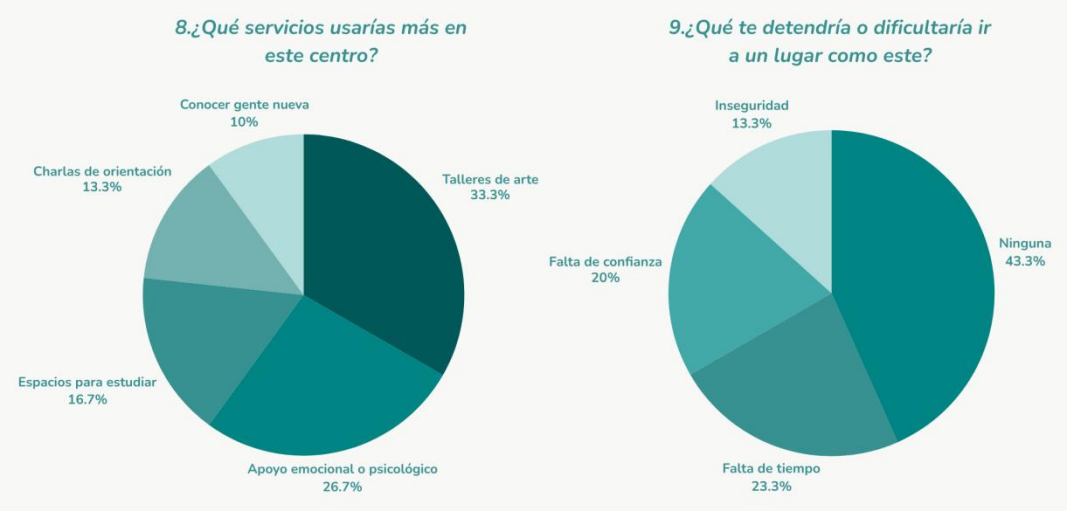


*Figura 25: Gráfico de Resultados a Preguntas 8.9*

*Fuente: Elaboración propia*

**d) Hallazgos Cualitativos (Insights Frecuentes):**

- **Necesidad de expresión emocional:** La mayoría asocia el espacio con alivio, desahogo y autoestima.
- **Importancia del entorno físico:** Se valora la iluminación, el color y los espacios abiertos como generadores de confianza.
- **Deseo de pertenencia:** Muchos expresan que el centro "podría ser un lugar donde me siento escuchado".

- **Desconfianza institucional previa:** Se solicita que el espacio no sea autoritario ni discriminador.
- **Tiempo como limitante:** Los jóvenes que trabajan o estudian tarde piden horarios flexibles.
- **Interés en participar activamente:** Algunos desean colaborar como voluntarios o talleristas en el futuro.

**e) Validación de Hipótesis Principales:**

| Hipótesis | Nivel de Validación |
|---|---|
| Los jóvenes del Centro Histórico de Lima necesitan espacios seguros, gratuitos y funcionales | Altamente Validada |
| El arte y la cultura son medios efectivos para fomentar integración y desarrollo personal | Validada |
| La activación del Edificio Ostolaza es percibida como una oportunidad positiva | Validada |
| El diseño propuesto comunica correctamente el sentido del proyecto | Validada |
| Existen barreras percibidas (inseguridad, confianza, tiempo) que deben considerarse en la implementación | Parcialmente Validada |

Tabla 4: *Tabla de Validación de Hipótesis Principales*

Fuente: Elaboración propia

- **Tabla Receptora de Retroalimentación:**

| Categoría | Comentarios Recibidos |
|---|---|

| | |
|---|---|
| Lo que funciona | - “Los talleres me parecen súper interesantes, me gustaría participar en uno de escultura.”<br>- “Está bonito que tenga ayuda psicológica, eso casi no hay en los barrios.”<br>- “El diseño está moderno y me da ganas de entrar.”<br>- “Que el edificio tenga espacios seguros es lo mejor, a veces hay miedo en otras zonas.”<br>- “El mural me representa, siento que está hecho para nosotros.” |
| Críticas | - “Me preocupa que luego no lo mantengan o se deteriore como otros centros.”<br>- “No vi si los espacios están adaptados para personas con discapacidad.”<br>- “Falta que también se incluya clases para conseguir trabajo.” |
| Dudas | - “¿Cuándo se abriría este lugar?”<br>- “¿Habrá que pagar algo?”<br>- “¿Cómo me puedo inscribir o participar?”<br>- “¿Puedo ir aunque no viva en el centro?” |
| Nuevas ideas | - “Sería chévere que haya una sala para grabar música.”<br>- “Podrían hacer también ferias juveniles o artísticas afuera del edificio.”<br>- “Pongan clases de inglés o programación.”<br>- “Hagan un espacio donde se puedan vender los productos hechos por los jóvenes.” |

*Tabla 5: Tabla Receptora*

*Fuente: Elaboración propia*

**Observaciones Generales:**

- La **funcionalidad aspiracional** del proyecto (arte, ayuda emocional, pertenencia) conecta profundamente con el usuario.
- Existen inquietudes sobre la **sostenibilidad, acceso inclusivo y claridad de funcionamiento**, lo que invita a reforzar la comunicación del proyecto.
- Las ideas propuestas muestran un alto **potencial participativo**, útil para una siguiente iteración o co-diseño con usuarios.

- **Experimentiación Ágil:**

| Elemento | Descripción |
|---|---|
| Hipótesis | - Los jóvenes del Centro Histórico de Lima se identificarán con la propuesta de un centro cultural juvenil que integre arte, contención emocional y formación.<br>- Los usuarios valorarán los espacios diseñados si responden a sus aspiraciones, no solo a sus necesidades funcionales.<br>- El diseño propuesto generará intención de uso y participación activa.<br>- Los usuarios estarán dispuestos a asistir semanalmente y recomendar el espacio a otros. |
| Objetivo del prototipo | Validar si la propuesta responde a los intereses reales de los jóvenes (14 a 24 años).<br>- Obtener retroalimentación emocional y funcional. |

| | |
|---|---|
| | - Evaluar la claridad con la que se comunica la propuesta a través de imágenes, renders y storyboard.<br>- Comprobar qué espacios o servicios son más valorados y si existen ajustes que deban realizarse antes de una siguiente iteración. |
| Prototipos utilizados | - Sketch del edificio activado.<br>- Storyboard de conversación sobre el proyecto.<br>- Render del edificio antes y después de la renovación.<br>- Renders de espacios interiores. |
| Experimentos realizados | - Encuesta digital (Google Forms) con 30 jóvenes usuarios potenciales.<br>- Observación de reacciones y recolección de ideas adicionales a través de preguntas abiertas.<br>- Validación de percepción a través de sentimientos clave: seguridad, confianza, identificación y motivación. |
| Métricas de validación | - % de jóvenes que indicaron que participarían en el espacio: 80%<br>- % que desean espacios similares en su comunidad: 76.7%<br>- % que identificaron el lugar como seguro, accesible y útil: 87%<br>- Servicios más valorados: talleres artísticos (87%), psicología (73%), espacios de estudio (63%)<br>- N° de nuevas ideas espontáneas recogidas: +12 aportes originales |
| Aprendizajes obtenidos | - Los usuarios no solo buscan actividades, sino también un entorno emocionalmente seguro.<br>- La identidad visual inclusiva y simbólica es fundamental para que los jóvenes se sientan representados. |

| | |
|---|---|
| | - El espacio físico debe estar acompañado de un equipo humano accesible, empático y confiable.<br>- Los horarios y accesibilidad serán clave: muchos trabajan o estudian en horarios no convencionales.<br>- Existe interés en actividades formativas adicionales (idiomas, tecnología, orientación vocacional).<br>- La estética del lugar influye en la decisión de "querer entrar o no entrar". |

*Tabla 6: Tabla de Experimentación Ágil*

*Fuente: Elaboración propia*

### 2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación:

#### a) Descripción de la Solución Innovadora:

El proyecto propone la **activación del Edificio Ostolaza** como un **Centro Cultural Juvenil** en el Centro Histórico de Lima, dirigido a jóvenes entre 14 y 24 años en situación de vulnerabilidad. La solución surge en respuesta a la **falta de espacios seguros, accesibles y funcionales para el desarrollo personal, emocional y creativo de esta población**, particularmente en sectores como Barrios Altos.

A través de una programación que incluye **talleres artísticos, actividades culturales, orientación emocional y formación socioeducativa**, el espacio busca convertirse en un **lugar de pertenencia, crecimiento y expresión**, que articule el valor patrimonial con la inclusión juvenil.

**b) Propuesta de Valor:**

El Centro Cultural Juvenil Ostolaza no solo ofrece un espacio físico rehabilitado, sino una experiencia integral donde los jóvenes pueden:

- Desarrollar habilidades creativas, técnicas y socioemocionales.
- Participar en procesos colaborativos que fortalezcan su identidad y autoestima.
- Reconectarse con el patrimonio cultural desde una mirada inclusiva.
- Sentirse seguros, representados y escuchados.

Esta propuesta se diferencia de otras iniciativas por su enfoque aspiracional, simbólico y transformador, al vincular arte, juventud y ciudad en un solo ecosistema de oportunidad.

**c) Modelo de Negocio:**

El proyecto adopta un **modelo de innovación social** basado en la colaboración multisectorial. Su sostenibilidad operativa se plantea a través de:

- **Alianzas público-privadas** (Municipalidad de Lima, Ministerio de Cultura, ONG y fundaciones).
- Participación de **universidades y centros educativos** en la gestión del contenido y voluntariado.
- **Financiamiento mixto:** fondos concursables, cooperación internacional y patrocinio privado.
- **Co-gestión con redes juveniles** para asegurar apropiación y continuidad.

**d) Sostenibilidad del Proyecto:**

- **Social:** Empodera a los jóvenes como actores activos, con participación 0e

la gestión, programación y cuidado del espacio.

- **Económica:** Diversifica fuentes de financiamiento y promueve actividades autogestionadas a mediano plazo (ferias, exposiciones, servicios).
- **Ambiental:** Reutiliza un inmueble patrimonial en desuso, reduciendo huella urbana y promoviendo una rehabilitación arquitectónica con enfoque sostenible.

**e) Plan de Actividades:**

1. **<u>Nueva iteración (próximo ciclo):</u>**
   - Validación de prototipos físicos (intervenciones temporales).
   - Programación piloto de talleres en alianza con organizaciones locales.
   - Prueba de habitabilidad y acogida del espacio en fases.
2. **<u>Réplica (fase intermedia):</u>**
   - Ampliación del modelo a otros edificios patrimoniales abandonados en el Centro Histórico.
   - Inclusión del modelo en planes educativos y culturales de municipalidades distritales.
3. **<u>Masificación (fase avanzada):</u>**
   - Sistematización de la experiencia como modelo replicable.
   - Difusión a través de redes culturales y urbanas a nivel nacional.
   - Posible articulación con políticas públicas de juventud y cultura urbana.

**f) Recursos Necesarios:**

1. **<u>Humanos:</u>**

- Coordinador/a general del proyecto.
- Arquitectos/as y urbanistas con enfoque social.
- Psicólogos/as comunitarios.
- Talleristas artísticos y formadores.
- Jóvenes voluntarios/as locales.
- Personal administrativo y de mantenimiento.

**2. <u>Materiales:</u>**

- Mobiliario modular y multifuncional.
- Equipamiento audiovisual (proyector, parlantes, cámaras).
- Materiales artísticos (pintura, instrumentos, cámaras, lienzos, etc.).
- Señalética, papelería, cartelería.

**3. <u>Tecnológicos:</u>**

- Software de diseño (*Figma, AutoCAD, SketchUp*).
- Herramientas de co-creación digital (*Miro, Canva, Google Workspace*).
- Equipos de conexión y comunicación (*Wi-Fi, laptops, tablets*).
- Plataforma virtual de difusión y comunidad juvenil.

# III. Estimación de Costos:

### a) Costo de Inversión Inicial (Renovación arquitectónica y acondicionamiento)

La tabla de costos de renovación arquitectónica refleja una inversión escalonada durante los primeros tres meses, priorizando acciones estructurales esenciales para la recuperación del Edificio Ostolaza. Las intervenciones fueron optimizadas para garantizar la seguridad y funcionalidad del espacio con una **inversión total a S/ 400,000**, distribuidos en refuerzo

estructural, instalaciones básicas, accesibilidad y acabados funcionales. Esta etapa constituye la base material del proyecto, permitiendo la habitabilidad y el uso comunitario del inmueble a corto y largo plazo.

| **Mes** | **Rubro** | **Acciones** | **Costo Estimado (S/.)** |
|---|---|---|---|
| Mes 1 | Estructura y planificación técnica | - Reforzamiento de muros y cimentación<br>- Estabilización estructural<br>- Levantamiento técnico y permisos | S/. 130,000 |
| Mes 2 | Infraestructura interior | - Instalación de sistema eléctrico y sanitario<br>- Revestimiento de muros y pisos<br>- Carpintería básica (puertas, ventanas) | S/. 130,000 |
| Mes 3 | Acabados y accesibilidad | - Rampa y baños inclusivos<br>- Pintura, iluminación y murales<br>- Seguridad: cámaras, extintores<br>- Finalización técnica | S/. 140,000 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Mes 4-12 | - | Sin inversión prevista en renovación (ya culminada) | S/ 0,00 |
| **Total Renovación Arquitectónica** | | | **S/ 400,000** |

*Tabla 7: Tabla de Inversión Inicial Renovación Arquitectónica*

*Fuente: Elaboración propia*

**b) Equipamiento y Mobiliario**

El cuadro de equipamiento presenta los costos necesarios para habilitar funcionalmente los espacios diseñados. Se priorizó la adquisición de mobiliario multifuncional, económico y progresivamente implementado, con énfasis en zonas de talleres, biblioteca, comedor y espacios recreativos. La **inversión total a S/ 115,000** y responde tanto a criterios de sostenibilidad como de aprovechamiento del espacio. El cronograma de compras está diseñado para acompañar el ritmo de ocupación del centro.

| **Mes** | **Rubro** | **Acciones** | **Costo Estimado (S/.)** |
|---|---|---|---|
| Mes 2 | Primera entrega de mobiliario | - Muebles y herramientas para talleres<br>- Mesas y bancas zona coworking<br>- Instalación de tomacorrientes y lámparas | S/. 40,000 |
| Mes 3 | Segunda entrega de ambientes | - Estanterías y mesas de lectura (biblioteca) | S/. 50,000 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | - Escritorios y mobiliario emocional<br>- Sala multifuncional con sillas móviles | |
| Mes 4 | Área comunitaria y cultural | - Mesas y sillas comedor<br>- Cafetera, microondas, estantes<br>- Proyector, parlantes, micrófonos | S/. 25,000 |
| Mes 5-12 | - | Sin inversión prevista en compra de mobiliario adicional | S/ 0,00 |
| **Total Equipamiento y Mobiliario** | | | **S/ 115,000** |

*Tabla 8: Tabla de Equipamiento y Mobiliario*

*Fuente: Elaboración propia*

**c) Recursos Humanos (Personal Mensual - Primera fase: 1 año)**

El cuadro de recursos humanos contempla la contratación mínima viable para garantizar la atención integral del público juvenil. Se considera la presencia de un coordinador general, un psicólogo comunitario a medio tiempo, un monitor rotativo y personal de apoyo operativo. La estrategia combina puestos remunerados con la participación de voluntarios aliados. El **presupuesto anual de S/ 216,000**, asegurando un equipo funcional sin sobredimensionamiento de personal.

| Mes | Rubro | Acciones | Costo Estimado (S/.) |
|---|---|---|---|
| Mes 1-12 | Contratación de personal clave | - Coordinador general<br>- Psicólogo comunitario<br>- 2 Monitores de taller<br>- Auxiliar de limpieza<br>- Recepcionista | S/. 18,000 |
| **Total Recursos Humanos** | | | **S/ 216,000** |

*Tabla 9: Tabla de Costo Recursos Humanos*

*Fuente: Elaboración propia*

**d) Costos Operativos**

Los costos operativos fueron estimados con criterios de uso responsable y escalabilidad. Incluyen servicios básicos (luz, agua, internet), insumos para talleres, materiales de limpieza, papelería y estrategias mínimas de difusión digital. Se optimizó la gestión de recursos mediante el uso de servicios comunitarios, autogestión y alianzas con proveedores locales. **El monto proyectado anual es de S/ 60,000.**

| Mes | Rubro | Acciones | Costo Estimado (S/.) |
|---|---|---|---|
| Mes 1-12 | Servicios, mantenimiento, difusión | - Luz, agua, internet<br>- Insumos para talleres<br>- Papelería, limpieza | S/. 5,000 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | - Publicidad digital<br>- Hosting web | |
| **Total Costos Operativos** | | | **S/ 60,000** |

*Tabla 10: Tabla de Costos Operativos Anuales*

*Fuente: Elaboración propia*

**e) Total Estimado del Proyecto (Primer Año)**

S/ 791,000 soles

**f) Propuesta de Ingresos Proyectados (Modelo de Sostenibilidad Híbrido)**

La estimación de ingresos contempla cinco fuentes principales: alquiler parcial de ambientes, venta simbólica en cafetería, eventos culturales pagados, convenios con terceros y una tienda de manualidades gestionada por los propios jóvenes. Esta última aporta un valor añadido al integrar producción, visibilización y economía creativa juvenil. Con ello, los **ingresos proyectados para el primer año ascienden a S/ 264,000**, con una **proyección de crecimiento progresivo del 5–10 %** anual a partir del segundo año.

| **Mes** | **Rubro** | **Acciones** | **Costo Estimado (S/.)** |
|---|---|---|---|
| Mes 1-12 | Alquiler parcial | Uso puntual de salas por aliados externos (ONG, universidades, artistas independientes) | S/. 3,000 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Mes 1-12 | Cafetería social | Venta simbólica de bebidas y alimentos saludables a jóvenes y visitantes (precio bajo) | S/. 6,000 |
| Mes 1-12 | Convenios y alianzas | Apoyo financiero de instituciones (ONG, fundaciones, cooperación técnica) | S/. 5,000 |
| Mes 1-12 | Eventos culturales | Entradas sugeridas/donaciones por ferias, conciertos, muestras culturales | S/. 4,000 |
| Mes 4-12 | Servicios propios | Venta de productos elaborados por jóvenes en talleres (cuadernos, cerámica, estampados, etc.) | S/. 4,000 |
| **Total Ingresos Proyectados** | | | **S/ 268,000** |

*Tabla 11: Tabla de Propuesta de Ingresos Proyectados*

*Fuente: Elaboración propia*

**Balance financiero sugerido:**

- **Inversión inicial:** S/. 400,000 soles (única vez)
- **Costos anuales (RRHH + operativos):** S/. 276,000 soles
- **Ingresos anuales estimados**: S/. 268,000 soles
- **Diferencia estimada a financiar vía subvenciones y alianzas:** S/. 12,000 soles

**Notas Metodológicas:**

- Se ha considerado un edificio de aproximadamente 1630 m².
- El centro tiene una capacidad estimada de atención a 120 jóvenes de forma simultánea.
- Valores estimados en soles (S/.) corrientes, sin considerar inflación o depreciación de infraestructura/mobiliario a largo plazo.
- Los costos se estimaron a valor de mercado actual para Lima Metropolitana organizados de manera mensual (meses 1–12) para permitir el monitoreo financiero detallado y facilitar el análisis de flujo de caja mensual en el primer año.
- Los ingresos se proyectaron en base a un modelo de sostenibilidad mixta, combinando actividades económicas autogestionadas con estrategias de alianzas, donaciones y convenios.
- El 60% de los ingresos netos generados en estas actividades se destinarán directamente a los jóvenes participantes, distribuidos en función de su aporte y horas de trabajo mientras que el 40% de los ingresos netos será reinvertido en el centro para cubrir costos operativos, insumos de talleres, mantenimiento y programación cultural.
- Todos los cálculos fueron alineados con el propósito social del proyecto, privilegiando el acceso gratuito de los jóvenes al espacio sin comprometer la viabilidad económica futura.

**g) Propuesta de Ingresos Proyectados (Modelo de Sostenibilidad Híbrido)**

| Año | Inversión Inicial (S/.) | Costos Anuales (S/.) | Total Egresos (S/.) | Ingresos Proyectados (S/.) | Balance Neto (S/.) |
|---|---|---|---|---|---|
| **Año 0** | S/. 515,000 | S/ 0,00 | S/. 515,000 | S/ 0,00 | -S/. 515,000 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Año 1** | S/ 0,00 | S/. 276,000 | S/. 276,000 | S/. 268,000 | -S/. 12,000 |
| **Año 2** | S/ 0,00 | S/. 276,000 | S/. 276,000 | S/. 280,000 | S/. 0,00 |
| **Año 3** | S/ 0,00 | S/. 281,000 | S/. 276,000 | S/. 295,000 | +S/. 15,000 |
| **Año 4** | S/ 0,00 | S/. 281,000 | S/. 276,000 | S/. 310,000 | +S/. 30,000 |
| **Año 5** | S/ 0,00 | S/. 286,000 | S/. 276,000 | S/. 330,000 | +S/. 50,000 |

*Tabla 11: Tabla de Propuesta de Ingresos Proyectados*

*Fuente: Elaboración propia*

**Conclusión del Balance:**

- **Año 0:** Alta inversión inicial sin ingresos (etapa de implementación)
- **Año 1:** Leve déficit (–S/ 12,000) aún dependiente de subvenciones o donaciones.
- **Año 2:** Punto de equilibrio.
- **Años 3 a 5:** El proyecto se vuelve autosostenible y comienza a generar superávit, mostrando un crecimiento progresivo en ingresos (+15K, +30K, +50K)

# IV. Conclusiones y Recomendaciones:

### h) Conclusiones:

1. **Alta demanda de espacios seguros y formativos:**

   El diagnóstico social y urbano del Centro Histórico de Lima evidenció una carencia significativa de espacios que respondan a las necesidades de desarrollo de jóvenes en situación de vulnerabilidad. A través de encuestas, análisis documental y validación con usuarios, se confirmó que existe una demanda real por lugares accesibles donde los jóvenes puedan desarrollar habilidades creativas, técnicas y

socioemocionales.

2. **El patrimonio como herramienta de inclusión:**

   La activación del Edificio Ostolaza demuestra el potencial de los inmuebles patrimoniales no solo como testimonio histórico, sino como catalizadores para la transformación social. Su recuperación con fines culturales y educativos constituye una propuesta innovadora que articula arquitectura, juventud y comunidad.

3. **Validación positiva de los prototipos:**

   Las pruebas con los prototipos (storyboard, renders, identidad visual) mostraron una alta aceptación entre los usuarios potenciales. Los jóvenes manifestaron interés y entusiasmo por participar en actividades que vinculen arte, desarrollo emocional y pertenencia territorial, lo que valida la hipótesis central del proyecto.

4. **Modelo de negocio viable y sostenible:**

   El modelo de negocio plantea alianzas estratégicas con entidades públicas, privadas y del tercer sector, lo cual asegura una sostenibilidad operativa en el mediano y largo plazo. Además, el enfoque de triple impacto (social, cultural y urbano) fortalece su valor en políticas de ciudad y responsabilidad social.

**i) Recomendaciones:**

1. **Monitoreo participativo continuo:**

   Se recomienda establecer un sistema de seguimiento periódico con participación de los propios jóvenes beneficiarios, a través de consejos juveniles o comités culturales. Esto garantizará una retroalimentación constante para adaptar el servicio a nuevas necesidades.

**2. <u>Evaluación de impacto con indicadores específicos:</u>**

Se deben establecer métricas de impacto desde el inicio de la implementación: número de jóvenes beneficiados, niveles de participación, indicadores de autoestima, continuidad educativa, entre otros. Esto permitirá medir la efectividad de la intervención.

**3. <u>Iteración e implementación por fases:</u>**

Sugerimos iniciar con un piloto que active parcialmente el edificio en un nivel (por ejemplo, talleres de arte y asesoría psicológica), lo que permitirá probar metodologías y ajustar procesos antes de su expansión total.

**4. <u>Replicabilidad en otros espacios patrimoniales:</u>**

El modelo puede ser escalado a otros edificios en desuso del Centro Histórico u otras ciudades con características similares. Esto implica sistematizar la experiencia, crear manuales operativos y fomentar políticas públicas que lo respalden.

**5. <u>Buscar financiamiento multiactor:</u>**

Finalmente, es fundamental consolidar un plan de financiamiento mixto (municipalidades, cooperación internacional, fundaciones privadas y alianzas universitarias) que asegure la viabilidad del proyecto más allá del periodo inicial.

## V. Referencias:


- Banco Interamericano de Desarrollo. (2020). Revitalización de centros históricos con enfoque social. https://publications.iadb.org/es/revitalizacion-de-centros-historicos- con-enfoque-social
- Centro Cultural Gabriela Mistral. (2024). GAM – Centro Cultural Gabriela Mistral. https://www.gam.cl
- Centro de Desarrollo Cultural de Moravia. (2024). Centro Cultural Moravia. https://centroculturalmoravia.org
- Centro Cultural Recoleta. (2021). Informe de gestión 2020–2021. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. https://centroculturalrecoleta.org
- Comune di Roma. (2019). MACRO Asilo: il museo come spazio pubblico. http://www.museomacro.it
- Defensoría del Pueblo. (2022). Condiciones de vida en inmuebles en riesgo en el Cercado de Lima. https://www.defensoria.gob.pe
- Echeverri, A., & Orsini, F. (2010). Urbanismo social en Medellín: la transformación de la ciudad desde la inclusión. Revista MONU, 13, 14–19.
- Fábricas de Cultura. (2024). Programa Fábricas de Cultura. Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo. https://www.fabricasdecultura.org.br

- Giddens, A. (2009). Sociología. Madrid: Alianza Editorial.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2020). Condiciones de vida en el Cercado de Lima. https://www.inei.gob.pe
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile. (2019). Plan Nacional de Centros Culturales. https://www.cultura.gob.cl
- Ministerio de Cultura del Perú. (2022). Política Nacional de Cultura al 2030. https://www.gob.pe/institucion/cultura
- Montaner, J. M. (2014). Arquitectura y compromiso. Barcelona: Gustavo Gili.
- Municipalidad Metropolitana de Lima. (2020). Plan Maestro del Centro Histórico de Lima 2019–2029. https://www.munlima.gob.pe
- Museo MACRO. (2024). Museo de Arte Contemporáneo de Roma (MACRO). Comune di Roma. https://www.museomacro.it
- Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Estado de São Paulo. (2022). Fábricas de Cultura. https://www.fabricasdecultura.org.br
- Sen, A. (1999). Desarrollo y libertad. Buenos Aires: Planeta.
- UNESCO. (2016). La cultura: un factor clave para el desarrollo urbano sostenible. https://unesdoc.unesco.org
- UNESCO. (2017). El patrimonio cultural y la juventud: La dimensión social de la conservación. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259339

- UNICEF. (2019). Programas culturales y artísticos para la inclusión social de jóvenes. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. https://www.unicef.org/peru/informes/programas-culturales
- Verástegui Llanque, K. E. (2020). Centro de integración juvenil - Barrio de Monserrate [Tesis de licenciatura, UNFV]..
- Zukin, S. (1995). The Cultures of Cities. Oxford: Blackwell