**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC**

# Espacio Público Diseño inclusivo para niños con Neurodivergencia.

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

**PRESENTADA POR**

Ariana Mia Mena Godoy
DNI: 75460414, Perú

**ASESOR**

Silvia Roxana Lizama Mescco
DNI: 42094820, Perú

**JURADO**

Hristo Joel Vasquez Janampa
Carlos Campos Salgado
Ninahuaman Machado Salomon Pablo

**Lima, agosto 2025**

# 2251_G55_9813_INFORME.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

## Document Details

**Submission ID**
trn:oid:::11391:482433971

**Submission Date**
Aug 12, 2025, 6:16 PM GMT-5

**Download Date**
Aug 12, 2025, 6:32 PM GMT-5

**File Name**
2251_G55_9813_INFORME.docx

**File Size**
11.3 MB

28 Pages

6,571 Words

39,494 Characters

# 14% Overall Similarity

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

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

## Exclusions

- 2 Excluded Sources

## Top Sources

6% Internet sources
0% Publications
14% Submitted works (Student Papers)

## Integrity Flags

**0 Integrity Flags for Review**

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

**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**

**2.1** Planteamiento del Problema

**2.2** Población beneficiaria

**2.3** Objetivo(s) del proyecto

**2.4** Marco referencial

**2.5** Proceso creativo y experimentos

**2.5.1** Información sobre el usuario(s)

**2.5.2** Información sobre el Mercado

**2.5.3** Concepto y Propuesta de Valor

**2.5.4** Diseño de producto/servicio

**2.5.5** Modelo de Negocio

**2.5.6** Resultados esperados

**2.5.7** Prototipos desarrollados

**2.5.8** Experimentos

**2.5.9** Resumen del Proyecto de Innovación

**III. Estimación de costos**

**IV. Conclusiones y recomendaciones**

**V. Referencias**

**VI. Anexos**

## I. INFORMACIÓN GENERAL:

### 1.1Título del Proyecto de Innovación:

Espacio Público Diseño inclusivo para niños con Neurodivergencia.

### 1.2 Resumen del Proyecto de Innovación:

El proyecto de innovación: “Espacio Público Diseño inclusivo para niños con Neurodivergencia” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social la actividad económica de Salud humana y asistencia social. Busca resolver la falta de espacios públicos en San Miguel enfocado en el desarrollo de talleres, clases y juegos, que considere las necesidades físicas de niños neurodivergentes.

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

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en un espacio público inclusivo, sensorialmente adaptado y culturalmente significativo, que mejora la calidad de vida de niños neurodivergentes al ofrecerles un entorno donde puedan jugar, calmarse y participar en comunidad a su ritmo, se tratará de un(a) lugar ubicado en un edificio público (municipalidad) que será brindado de forma gratuita. Este espacio se habilitaría con las características anteriormente descritas. Será sustentable mediante las siguientes fuentes de ingreso: Talleres que ofreceremos, aportes municipales, alianzas con ONG y empresas con RSE y posibles donaciones, voluntariado o campañas ciudadanas.

Para la experimentación se diseñaron prototipos como planos y diseño a 3d, para poder validar la aceptación de los modelos realizados y además los tipos de talleres que se harán.

Actividades, Pruebas e Interacciones con Usuarios – Validación del Proyecto:

Para evaluar la aceptación y viabilidad de Mundo Amable, se realizaron actividades de validación con potenciales usuarios, combinando presentaciones visuales del prototipo y encuestas digitales.

Metodología:

-Presentación visual y explicación del concepto y prototipo mediante renders

3D y bocetos conceptuales.
-Encuesta estructurada con preguntas cerradas y abiertas, dirigida a padres, cuidadores, terapeutas y vecinos de San Miguel.
-Interacción digital vía redes y grupos comunitarios, y presencial durante reuniones vecinales y sesiones de sensibilización sobre inclusión.

Pruebas y testeos realizados:

-Exploración visual del prototipo: los participantes pudieron observar y comentar las zonas sensoriales, de calma y culturales.
-Simulación de uso: mediante el mapa de experiencia, se mostró cómo sería el recorrido de un niño y su cuidador dentro del espacio.
-Encuesta de impacto percibido: preguntas sobre beneficios, frecuencia de uso, resolución del problema y nivel de satisfacción.

Resultados y métricas:

-Aceptación total: 100% de los encuestados afirmaron que asistirán al espacio.
-Frecuencia prevista: 65% semanalmente, 25% quincenalmente y 10% mensualmente.
-Percepción de impacto: 95% consideró que resuelve una problemática real y urgente en el distrito.
-Satisfacción proyectada: 95% dijo que el espacio cumple o supera sus expectativas.

Principales beneficios identificados: reducción de ansiedad en niños, estimulación sensorial adaptada, fortalecimiento del sentido de pertenencia cultural, y mejora de la convivencia comunitaria.

Hallazgos clave:

Los usuarios valoran especialmente la combinación de inclusión sensorial con identidad cultural, y destacan la importancia de contar con un espacio de acceso libre pero con actividades guiadas. El modelo es percibido como innovador, replicable y alineado con las necesidades reales de la comunidad.

### 1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación:

Mundo Amable es un proyecto que se implementará en el distrito de San Miguel, Lima, un lugar urbano con alto tránsito de familias, colegios cercanos, parques, y presencia de servicios municipales. Aunque es un distrito activo y con espacios públicos amplios, no cuenta con zonas permanentes adaptadas para la infancia neurodivergente, lo que limita la participación plena de niños con autismo, TDAH, Asperger, entre otros.
San Miguel fue elegido estratégicamente por su acceso a recursos urbanos, el interés de la municipalidad en proyectos inclusivos, y su conectividad con otros distritos, lo que lo convierte en un punto piloto ideal para futuras réplicas.
Además, es un distrito donde conviven tradiciones barriales, espacios comunitarios y costumbres familiares que refuerzan el valor de un entorno culturalmente cercano y empático.
El impacto será no solo en los niños, sino también en sus familias, vecinos y comunidad educativa. Un espacio público diseñado con empatía tiene el poder de transformar relaciones sociales, promover la inclusión y fortalecer los vínculos comunitarios desde la infancia.
Además, San Miguel presenta una diversidad demográfica y cultural que enriquece la propuesta: familias de distintas procedencias, presencia de migración interna y actividades comunitarias que fomentan la interacción social. Esto crea un terreno fértil para que Mundo Amable no solo sea un espacio de recreación adaptada, sino también un centro de intercambio cultural y aprendizaje mutuo.
El proyecto también se alinea con las políticas locales y nacionales de inclusión social, desarrollo infantil y accesibilidad universal, así como con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, posicionando a San Miguel como un referente en innovación social urbana.
En términos de sostenibilidad, se prevé el uso de materiales ecoamigables, vegetación nativa y sistemas de gestión responsable de recursos, lo que no solo reduce el impacto ambiental, sino que crea un entorno más saludable y armónico para sus usuarios.
Finalmente, Mundo Amable no se limita a la infraestructura física: será un catalizador de cambios en la percepción ciudadana sobre la neurodiversidad. Su diseño y dinámica buscarán inspirar a otras municipalidades, instituciones educativas y colectivos a replicar el modelo, generando un efecto multiplicador a nivel regional y nacional.

## II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN:

### 2.1 Planteamiento del Problema:

Los espacios públicos actuales no consideran las necesidades específicas de niños neurodivergentes, lo que genera exclusión, ansiedad y baja participación. Esta carencia se agrava por la falta de enfoques interdisciplinarios y el escaso vínculo con la identidad cultural local, dificultando la creación de entornos verdaderamente inclusivos.
El proyecto Mundo Amable se alinea de manera directa con varios Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados por la ONU, al proponer un espacio público accesible, saludable y culturalmente inclusivo para niños neurodivergentes. En

primer lugar, responde al ODS 3: Salud y Bienestar, ya que promueve entornos seguros y sensorialmente equilibrados que contribuyen al desarrollo emocional y físico de los niños, así como al bienestar general de sus familias, al ofrecerles un lugar donde puedan jugar sin ansiedad ni exclusión.

Asimismo, se vincula con el ODS 4: Educación de calidad, al complementar la experiencia educativa tradicional con un entorno de aprendizaje alternativo a través del juego, la exploración y el fortalecimiento de habilidades sociales. Este tipo de espacios permite que niños con distintos ritmos y estilos de aprendizaje se desarrollen de manera integral y respetuosa con sus necesidades particulares.

Mundo Amable también aborda el ODS 10: Reducción de las desigualdades, al visibilizar y responder a una población frecuentemente marginada del diseño urbano: los niños con condiciones como autismo, TDAH o Asperger. El proyecto busca reducir las barreras físicas, sensoriales y culturales que impiden su participación plena en la vida comunitaria, promoviendo así una ciudad más equitativa.

Finalmente, se articula con el ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles, al transformar el espacio público en un entorno inclusivo, ecológico y culturalmente conectado. A través del uso de materiales sostenibles, zonas verdes activas y un diseño centrado en el usuario, el proyecto no solo mejora la calidad del entorno urbano, sino que ofrece un modelo replicable de ciudad más humana, diversa y accesible para todos.

### 2.2 Población beneficiaria

Mundo Amable está dirigido principalmente a niños y niñas de entre 3 y 12 años con condiciones de neurodivergencia, como el autismo, TDAH, Asperger, dislexia, entre otros perfiles del espectro neurodiverso. Estos niños suelen tener una sensibilidad particular frente al entorno, lo que hace que los espacios públicos tradicionales resulten poco accesibles, sobre estimulantes o excluyentes.

La población beneficiaria también incluye a sus familias y cuidadores, quienes muchas veces enfrentan barreras sociales o arquitectónicas para disfrutar de espacios de ocio y bienestar con sus hijos. Además, el proyecto impacta positivamente a la comunidad en general, especialmente vecinos, escuelas cercanas y profesionales del cuidado, al fomentar una convivencia más empática, informada y respetuosa con la diversidad.

Asimismo, se estima que en San Miguel hay un número creciente de familias con niños neurodivergentes que, hasta ahora, no cuentan con espacios públicos adaptados a sus necesidades sensoriales y culturales. Mundo Amable busca convertirse en un referente accesible para toda Lima Metropolitana, recibiendo visitantes de distritos cercanos gracias a su ubicación estratégica y fácil conectividad.

El impacto trasciende a la infancia neurodivergente: educadores, terapeutas,

voluntarios y artesanos locales podrán involucrarse en actividades, generando un ecosistema de aprendizaje e intercambio que fortalezca el tejido social. De esta manera, el proyecto no solo beneficia a los usuarios directos, sino que siembra en la comunidad una cultura de inclusión, respeto y valorización de la diversidad desde la niñez.

## 2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo general:

Diseñar un espacio público inclusivo que favorezca la participación y el bienestar de niños con neurodivergencias, mediante la integración de elementos sensoriales, culturales y accesibles, en colaboración con la municipalidad, con el fin de promover una propuesta sostenible y adaptada a sus necesidades dentro de la comunidad.

Objetivos Específicos:

1. Comprender cómo las características sensoriales y emocionales de niños divergentes influyen en su experiencia e interacción dentro de espacios públicos.
2. Identificar buenas prácticas y estrategias efectivas que puedan aplicarse en contextos similares, mejorando el diseño inclusivo para niños con neurodivergencias.
3. Crear un espacio adaptado que responda de manera efectiva a las necesidades reales de los niños con neurodivergencias, promoviendo su bienestar y participación activa.
4. Comprobar la efectividad del espacio adaptado en mejorar la calidad de vida, la concentración y la estabilidad emocional de los niños con neurodivergencias para Promover la replicabilidad del modelo en otras comunidades.

## 2.4 Marco referencial:

- Antecedentes de la Innovación

En las últimas décadas, el concepto de diseño inclusivo ha evolucionado desde una visión centrada únicamente en la accesibilidad física hacia un enfoque más integral que contempla la neurodiversidad, la experiencia sensorial y la identidad cultural como ejes fundamentales. El diseño ya no se limita a “adaptar” espacios existentes, sino a crear entornos que desde su concepción sean inclusivos para todas las personas, en especial para quienes tienen condiciones como el Trastorno del Espectro Autista (TEA), TDAH o Asperger.

En Perú, los espacios públicos adaptados para la neurodiversidad son prácticamente inexistentes. La mayoría de los parques y zonas recreativas están diseñados bajo un patrón estándar que ignora necesidades sensoriales específicas, lo que provoca sobrecarga, ansiedad y exclusión de muchos niños. Esto genera una brecha de inclusión que no es solo social, sino también cultural, ya que dichos espacios no suelen incorporar elementos que fortalezcan el sentido de pertenencia local.

- Consideraciones Teóricas

El proyecto se sustenta en marcos conceptuales clave:

-Diseño Universal: Principio que busca que los espacios y productos sean utilizables por todas las personas, sin necesidad de adaptaciones posteriores.
-Neuroarquitectura: Disciplina que estudia cómo los entornos físicos afectan el cerebro y las emociones, con énfasis en la reducción de la ansiedad y el aumento del bienestar.
-Integración Sensorial: Enfoque terapéutico que adapta estímulos para favorecer la autorregulación y la participación activa de personas con hipersensibilidad o hiposensibilidad sensorial.
-Placemaking Cultural: Creación de espacios que reflejan y celebran la identidad cultural de la comunidad, fortaleciendo vínculos emocionales.

Triple Balance: Modelo de sostenibilidad que evalúa simultáneamente el impacto social, ambiental y económico.

- Casos y Experiencias Previas en el Mundo:

-Sensory Parks en Australia: Parques diseñados con zonas de estimulación sensorial controlada, áreas de calma y elementos naturales que reducen la sobrecarga.
-Inclusive Playgrounds en Canadá: Espacios recreativos que combinan accesibilidad física, estimulación sensorial y actividades colaborativas para fomentar la integración.
-Museo Chillida Leku (España): Uso de arte y naturaleza para crear un entorno sensorialmente equilibrado, integrando cultura con bienestar.
-Tommy’s Park, Nueva Zelanda: Proyecto comunitario co-creado con familias de niños neurodivergentes, priorizando seguridad, inclusión y uso de materiales sostenibles.

- Casos y Experiencias en Perú:

-Parque Sensorial en San Borja (proyecto piloto): Incluye algunos juegos adaptados, aunque carece de una integración cultural y sensorial completa.
-Centros Culturales con áreas adaptadas en Lima y Arequipa: Iniciativas que han incorporado zonas silenciosas y materiales didácticos inclusivos, pero de forma limitada.
-Municipalidad de Miraflores: Ha implementado circuitos peatonales accesibles, aunque no específicamente para neurodiversidad infantil.

Estos casos muestran que en el país existen esfuerzos aislados, pero sin una propuesta integral como la que plantea Mundo Amable, que no solo atiende la neurodiversidad, sino que la entrelaza con cultura, comunidad y sostenibilidad ambiental.

- Valor Diferencial del Proyecto:

La innovación de Mundo Amable radica en que no adapta un espacio para la inclusión, sino que lo diseña desde cero con la inclusión como principio rector, integrando además:

-Experiencia sensorial equilibrada.
-Narrativa cultural y artística local.
-Sostenibilidad ambiental con materiales ecológicos y vegetación nativa.
-Modelo económico sostenible y replicable.

De esta forma, el proyecto no solo resuelve un problema local, sino que sienta las bases para un nuevo estándar de espacios públicos inclusivos en el Perú.

**2.5 Proceso creativo y experimentos:**

**2.5.1 Información sobre el usuario(s):**

Los principales usuarios de Mundo Amable son niños y niñas neurodivergentes de Lima, San Miguel, entre 3 y 12 años, especialmente aquellos con autismo, TDAH o Asperger, que enfrentan barreras invisibles en los espacios públicos convencionales, como la sobrecarga sensorial, la falta de estructura o la exclusión social. También son beneficiarios sus familias y cuidadores, quienes buscan entornos seguros y culturalmente conectados donde sus hijos puedan participar plenamente.

A partir de la investigación, se identificaron cinco insights clave:

La sobrecarga sensorial impide la participación activa de estos niños.
Las familias desean más que accesibilidad: buscan pertenencia y comunidad.
Diseñar para la neurodiversidad beneficia a todos.
La sostenibilidad es parte del bienestar emocional y físico.
Incluir a la comunidad en el diseño genera apropiación y mayor impacto.

Estos hallazgos refuerzan la necesidad urgente de crear espacios como Mundo Amable, que respondan tanto a necesidades sensoriales como culturales, desde un enfoque empático, inclusivo y sostenible.

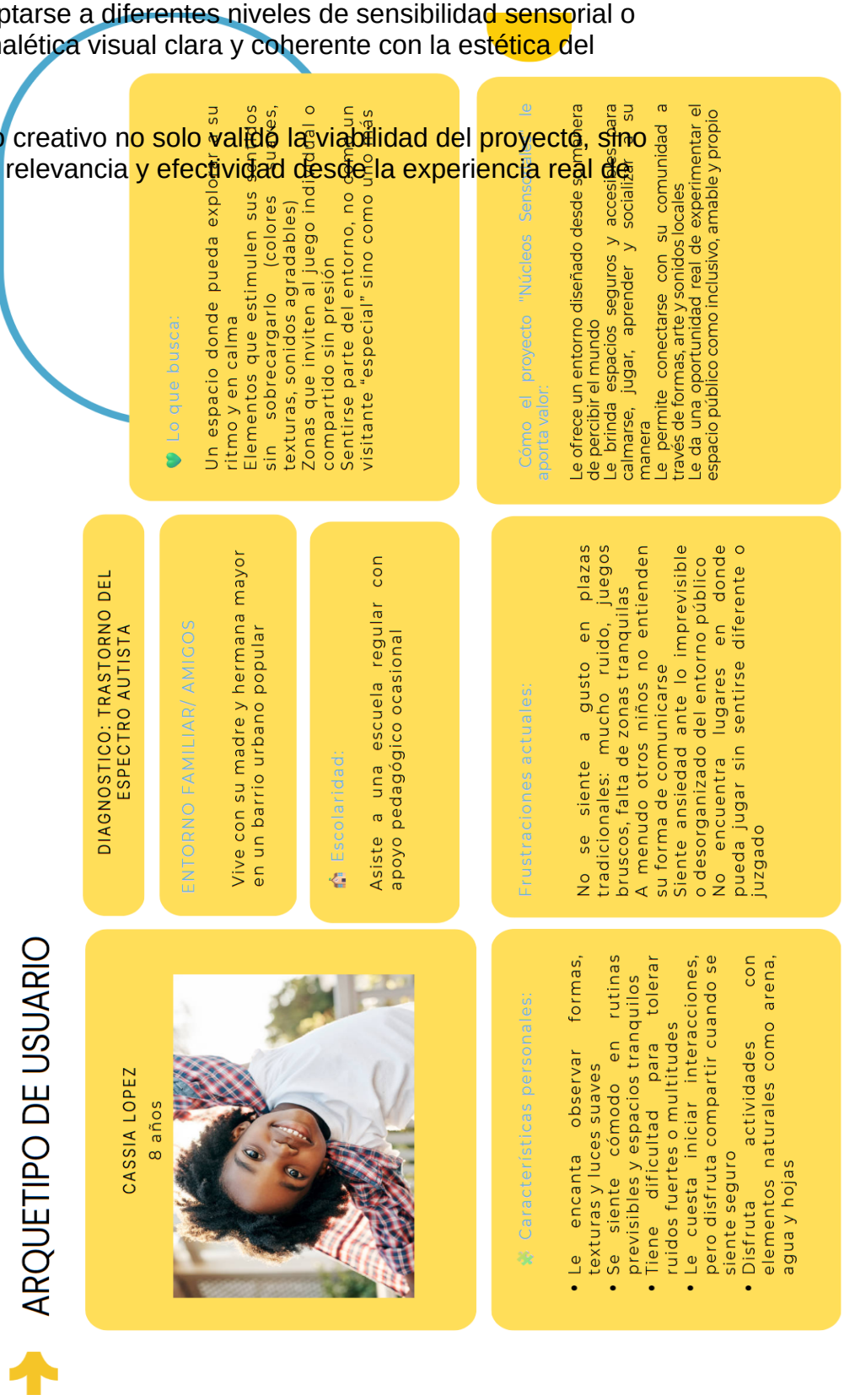
Durante el proceso creativo, estos insights se convirtieron en criterios de diseño que guiaron cada decisión, desde la selección de materiales hasta la disposición de las áreas. Por ejemplo, se priorizó el uso de texturas calmantes y colores suaves para reducir estímulos innecesarios, y se incorporaron elementos de identidad cultural que funcionaran como anclas emocionales y de pertenencia para los niños y sus familias.

Las pruebas iniciales con prototipos en plano y modelado 3D permitieron visualizar recorridos, identificar posibles puntos de sobreestimulación y optimizar la distribución de espacios para que la transición entre áreas activas y áreas de calma sea fluida y predecible para los usuarios.

Asimismo, la interacción con cuidadores, terapeutas y especialistas en neurodiversidad aportó recomendaciones prácticas, como la inclusión de zonas

flexibles que puedan adaptarse a diferentes niveles de sensibilidad sensorial o la implementación de señalética visual clara y coherente con la estética del entorno.

De esta forma, el proceso creativo no solo validó la viabilidad del proyecto, sino que también fortaleció su relevancia y efectividad desde la experiencia real de los usuarios.



### 2.5.2 Información sobre el Mercado:

En el Perú, y particularmente en distritos urbanos como San Miguel, existe una gran brecha en el diseño de espacios públicos inclusivos para la infancia neurodivergente. Actualmente, la mayoría de los parques y zonas de recreación no contemplan las necesidades sensoriales ni cognitivas de niños con condiciones como autismo, TDAH o Asperger, lo que genera exclusión social, estrés familiar y falta de espacios seguros para el desarrollo.
Esta situación representa una clara oportunidad de mercado: Mundo Amable se posiciona como un proyecto pionero en el diseño de espacios sensoriales, accesibles, sostenibles y culturalmente conectados. Al contar con el respaldo de la municipalidad de San Miguel, se eliminan algunas de las principales barreras de entrada, como el acceso al terreno, permisos o validación institucional.
En cuanto a la competencia, no existen actualmente en Lima propuestas permanentes de este tipo en el espacio público. Solo se han desarrollado iniciativas privadas o talleres terapéuticos en espacios cerrados, lo que hace de Mundo Amable una solución única, innovadora y altamente replicable.
El mercado objetivo está compuesto por:

- Familias con niños neurodivergentes (segmento principal).
- Centros educativos, terapeutas ocupacionales, cuidadores y profesionales del desarrollo infantil.
- Vecinos del distrito y público en general interesado en espacios inclusivos, ecológicos y seguros.

El alcance esperado del proyecto incluye no solo su implementación en San Miguel como experiencia piloto, sino también su posible replicación en otros distritos que enfrentan los mismos retos, generando una red de espacios amables y accesibles en toda la ciudad. La demanda potencial es alta, debido a la creciente visibilización de la neurodiversidad, la presión por entornos más inclusivos y la necesidad urgente de soluciones urbanas integradoras. Además se realiza un análisis cuantitativo, donde se revisó la referencia de:

-Prevalencia Nacional:

-A nivel mundial, la prevalencia del Trastorno del Espectro Autista (TEA) se estima en aproximadamente 1% de los niños.
-En el Perú, el estudio EPINED señala que entre escolares, la prevalencia de TEA oscila entre 1.3% y 1.8%, y la de TDAH está cerca de 3%.
-Según un artículo en 2021, el sector público atendió a 12,325 personas con TEA, de las cuales el 78% tenía entre 1 y 11 años.

-Estimación para San Miguel:

Si asumimos una prevalencia similar a la nacional (entre 1.3% y 1.8%) y

consideramos una población infantil estimada de 500 niños en San Miguel, podríamos estar hablando de entre 80 y 150 niños neurodivergentes (sumando TEA y TDAH), sin contar otras condiciones como dislexia o trastornos del procesamiento sensorial.

-Interpretación Resumida:

-San Miguel: Unos 80–150 niños podrían beneficiarse directamente del proyecto Mundo Amable dentro del distrito.
-Perú: El proyecto tiene potencial para impactar a más niños si se replica en otros distritos similares.

Estas estimaciones respaldan la urgencia y relevancia social del proyecto, demostrando que Mundo Amable no solo responde a una necesidad real, sino que tiene capacidad de escalar y transformar entornos a gran escala.

### 2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor:

Como concepto tenemos “Mundo Amable" es un proyecto de innovación social que se enmarca dentro de la categoría de diseño inclusivo y sensorial, aplicando criterios de accesibilidad universal, neurodiversidad, sostenibilidad y valor cultural. Se trata de un espacio público adaptado y multisensorial que responde a las necesidades emocionales, cognitivas y físicas de niños neurodivergentes —como aquellos con autismo o TDAH— y sus familias, en un contexto urbano que históricamente los ha excluido.

Este espacio no solo busca incluir, sino también dignificar la experiencia del niño a través de colores suaves, sonidos agradables, texturas tranquilas y zonas que invitan al juego libre, a la exploración segura y al contacto con la naturaleza. La propuesta se vuelve aún más poderosa al integrar la identidad cultural local como parte del entorno lúdico y terapéutico, lo cual genera pertenencia y refuerza vínculos con la comunidad.

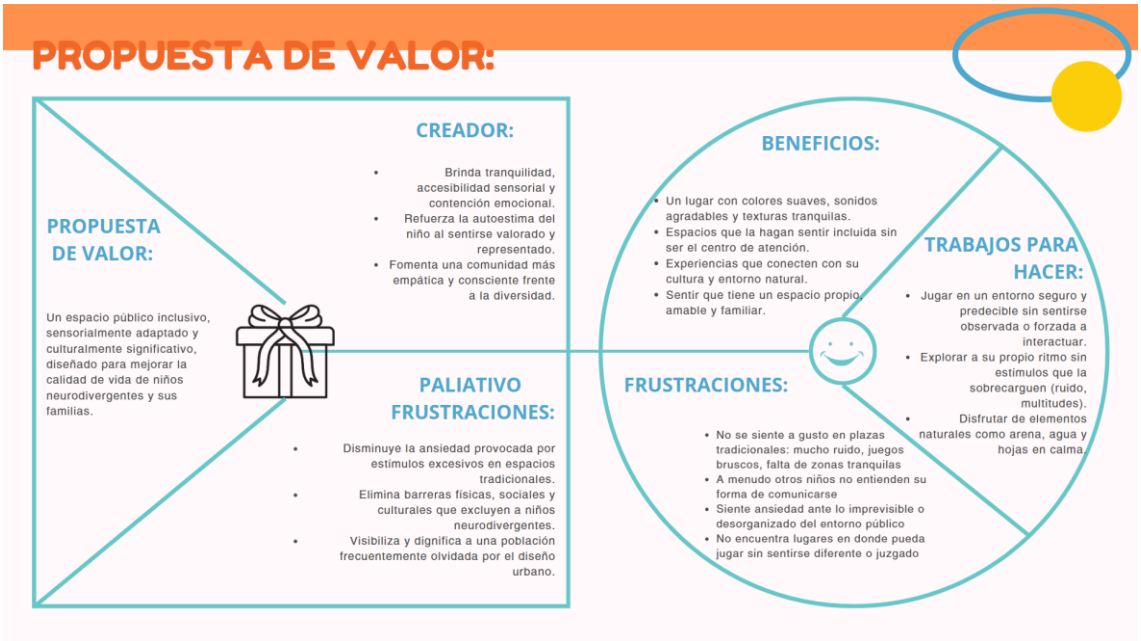
Nuestra propuesta de valor es clara: mejorar la calidad de vida de niños neurodivergentes a través de un entorno urbano más amable, sensorialmente adaptado y culturalmente significativo, que también beneficia a otras infancias y a la comunidad en su conjunto. El proyecto funciona como paliativo de frustraciones sociales, al eliminar barreras físicas y emocionales, visibilizar a una población históricamente ignorada por el diseño urbano y fomentar una ciudadanía más empática, inclusiva y sostenible.

Además, Mundo Amable se diferencia de otras intervenciones urbanas por su enfoque integral: no es únicamente un espacio adaptado, sino una experiencia viva que combina diseño inclusivo, participación comunitaria y educación sensorial. Este modelo integra talleres culturales, actividades guiadas por especialistas y zonas de libre interacción, asegurando que cada visita aporte al desarrollo personal y social de los niños.

El impacto se medirá a través de indicadores claros como la asistencia mensual, el nivel de interacción social, la reducción de episodios de sobrecarga

sensorial y el grado de satisfacción de familias y cuidadores. Estos datos permitirán ajustar y perfeccionar el modelo para su réplica en otros distritos de Lima y eventualmente en otras ciudades del país.

La escalabilidad está prevista desde la concepción del proyecto: los módulos de diseño, la metodología participativa y la integración cultural son adaptables a distintos contextos urbanos, manteniendo la esencia del concepto. Así, Mundo Amable tiene el potencial de convertirse en una red de espacios inclusivos que transformen el paisaje urbano y las dinámicas sociales hacia un Perú más empático y diverso.




### 2.5.4 Diseño de producto/servicio:

Mundo Amable es un espacio físico sensorialmente adaptado y culturalmente significativo, diseñado para ofrecer bienestar e inclusión a niños neurodivergentes, especialmente con condiciones como autismo o TDAH. El diseño parte de un enfoque experiencial que combina estimulación positiva, accesibilidad universal y apropiación cultural.
Características físicas del producto/servicio:

- El espacio central está conformado por una estructura a diseño de domo transparente, que permite una atmósfera protegida, pero conectada visualmente con su entorno.

- En su interior se distribuyen áreas con juegos sensoriales suaves, zonas de calma, estaciones interactivas con texturas, sonidos suaves y luz tenue, todo cuidadosamente elegido para evitar sobreestimulación.

- A su alrededor, el entorno se complementa con senderos sensoriales, vegetación nativa, mobiliario accesible, zonas de descanso y módulos de participación cultural (por ejemplo, estaciones con sonidos andinos o tejidos inspirados en tradiciones locales).

- Se incluyen detalles como columpios tipo cápsula, máquinas expendedoras accesibles y paneles interactivos diseñados en colaboración con cuidadores, artesanos y terapeutas.

Servicio de Talleres – Mecánica e Ingreso

-Acceso al Espacio y Registro:

-Ingreso libre a las áreas públicas sensoriales y recreativas.
-Para los talleres especializados, habrá un registro previo (módulo de recepción).
-Cada niño podrá asistir acompañado por un adulto responsable que será parte activa del proceso.
-El acceso será gratuito o con un costo simbólico, según taller, gracias al apoyo municipal y posibles patrocinadores.

2. Recepción y Bienvenida:

-Al llegar, las familias serán recibidas en un área de acogida tranquila, con señalética visual y pictogramas para orientar a los niños.
-Se entregará una tarjeta de colores que identificará el grupo y nivel de estimulación sensorial adecuado para el niño.

3. Estructura de los Talleres

-Duración: entre 45 y 60 minutos.
-Capacidad: máximo 8 a 10 niños por grupo para garantizar atención personalizada.
-Metodología: actividades guiadas por facilitadores capacitados en neurodiversidad, con apoyo de terapeutas ocupacionales.

4. Desarrollo de la Actividad

Inicio: ejercicios de autorregulación (respiración, música suave o contacto con elementos naturales).
Bloque creativo/sensorial: puede incluir arte, música, construcción con materiales reciclados, narración de cuentos con elementos táctiles, etc.

Integración cultural: se incorporan símbolos, historias y materiales propios de la tradición local (tejidos, cerámica, música tradicional).
Cierre: círculo de despedida, donde cada niño comparte lo que más le gustó, fomentando la comunicación y autoestima.

5. Espacios y Recursos

-Salas modulares con iluminación regulable, paredes con texturas, materiales sensoriales y zonas de calma.
-Uso de materiales no tóxicos y ecológicos en todas las actividades.
-Recursos tecnológicos de apoyo: tabletas con pictogramas, proyectores de

imágenes relajantes, altavoces con sonido ambiental controlado.

6. Continuidad y Comunidad

-Posibilidad de programas de talleres en serie (ej. ciclo mensual de arte y naturaleza).
-Integración de una comunidad de familias que comparten experiencias y participan en la co-creación de actividades futuras.

Eventos especiales en fechas culturales del distrito.

Enfoque de triple balance:

-Social: se genera un impacto directo en la salud mental, emocional y social de los niños y sus familias, al brindar un espacio que reconoce, dignifica y protege la diversidad neurológica.
-Ambiental: se utilizan materiales sostenibles, estrategias de bajo consumo energético, reciclaje de mobiliario y vegetación nativa que promueve la conexión con la naturaleza y reduce el impacto ambiental.
-Económico: el modelo de gestión se basa en alianzas con municipalidades, organizaciones sociales, marcas inclusivas y terapeutas independientes. También contempla ingresos por talleres, asesorías o eventos culturales.

### 2.5.5 Modelo de Negocio:

Mundo Amable propone un modelo de negocio disruptivo centrado en la activación emocional del espacio público. No es solo un espacio: es un ecosistema sensorial, educativo y cultural, diseñado para la infancia neurodivergente y abierto a la comunidad.

Funciona bajo un esquema mixto: acceso libre al espacio como derecho urbano, combinado con experiencias vivenciales y productos que generan valor y sostenibilidad. Las familias podrán disfrutar del entorno sin costo, pero acceder a talleres guiados, asesorías, experiencias culturales y kits sensoriales a través de una plataforma híbrida (física y digital).
Forma de comercialización: Se ofrecerán talleres sensoriales, actividades educativas y eventos inclusivos a través de una plataforma digital y un punto físico dentro del espacio, el cual algunos de estos talleres serán autofinanciados por los clientes y otros que son subvencionados por la municipalidad y ongs. También se venderán productos sensoriales y educativos, y se generarán alianzas con instituciones, marcas inclusivas y municipalidades interesadas en replicar el modelo.

Este enfoque permite sostener el proyecto a largo plazo, garantizando su impacto positivo mientras se promueve la inclusión, la sostenibilidad y la participación comunitaria.

En el modelo Canvas de Mundo Amable, los segmentos de clientes incluyen

familias con niños neurodivergentes, instituciones educativas, terapeutas, municipalidades, ONGs y marcas que apuesten por la inclusión.

La propuesta de valor se centra en ofrecer un espacio sensorialmente adaptado y culturalmente significativo, gratuito en su uso básico, pero con experiencias, productos y servicios que fortalecen el desarrollo infantil y generan ingresos para la sostenibilidad del proyecto.

En cuanto a los canales, la comercialización y comunicación se realizarán a través de plataformas digitales (web y redes sociales de la municipalidad), un punto físico en el propio espacio, alianzas con escuelas y municipalidades, y campañas comunitarias de difusión.

La relación con clientes será cercana y participativa, mediante talleres cocreativos, encuestas de satisfacción, programas de membresía para familias y actividades que fomenten la fidelización y el sentido de pertenencia.

Las fuentes de ingreso provendrán de:

-Pago por talleres.
-Venta de kits sensoriales y productos educativos.
-Eventos culturales patrocinados.
-Alianzas con instituciones y marcas.

Subvenciones municipales y fondos de cooperación.

En el bloque de recursos clave, destacan el equipo humano especializado (diseñadores, terapeutas, facilitadores culturales), la infraestructura adaptada, materiales sensoriales, software de gestión y el respaldo institucional de la municipalidad y ONGs aliadas.

Las actividades clave incluyen el diseño y mantenimiento del espacio, desarrollo de talleres, gestión de comunidad, producción y comercialización de productos, y coordinación con aliados estratégicos.

En el mapa de socios clave se contemplan municipalidades, ONGs, centros educativos, proveedores de materiales inclusivos, marcas comprometidas con la accesibilidad, y redes de familias neurodivergentes.

La estructura de costos se mantiene consciente y sostenible, priorizando materiales duraderos, energía eficiente, mantenimiento y remuneración justa del equipo humano, optimizando recursos mediante alianzas estratégicas.

Este modelo híbrido garantiza que Mundo Amable sea un proyecto económicamente viable, socialmente justo y ambientalmente responsable.

# MODELO CANVAS

## Socios clave

- Municipalidad de San Miguel (espacio, permisos, apoyo logístico y difusión).
- Terapeutas ocupacionales / psicólogos infantiles.
- ONGs y colectivos de inclusión o cultura.
- Artesanos locales y proveedores de materiales naturales.
- Universidades (facultades de diseño, arquitectura).

## Actividades clave

- Investigación y codiseño con usuarios (niños, familias, expertos).
- Diseño y prototipado del espacio sensorial.
- Validación y retroalimentación con la comunidad.
- Implementación física y ambientación cultural.
- Difusión y sensibilización social.
- Evaluación de impacto.

## Recursos clave

- Espacio público otorgado por la municipalidad.
- Materiales sensoriales y sostenibles (arena, madera, textiles).
- Equipo multidisciplinario (diseño, salud, comunidad).
- Financiamiento (municipal, donaciones, RSE).
- Herramientas de comunicación y redes.

## Propuesta de valor

- Un espacio público inclusivo, sensorialmente adaptado y culturalmente significativo, que mejora la calidad de vida de niños neurodivergentes al ofrecerles un entorno donde puedan jugar, calmarse y participar en comunidad a su ritmo.
- Resuelve: la exclusión sensorial, social y cultural en el diseño urbano.
- Beneficia: al niño, su familia y la comunidad.

## Relaciones con clientes

- Relación cercana, comunitaria y participativa.
- Municipalidad.
- Escucha activa y retroalimentación constante.

## CANALES

- Espacios municipales y comunitarios.
- Redes sociales institucionales y de ONGs.
- Charlas, ferias, talleres familiares.

## Segmentos de clientes

- Niños neurodivergentes (TEA, TDAH, Asperger) de 3 a 12 años.
- Familias que buscan inclusión y bienestar sensorial.
- Escuelas o centros terapéuticos interesados en replicar la experiencia.

## Estructura de costos

- Materiales para diseño sensorial y cultural.
- Honorarios de especialistas (diseño, psicología, cultura).
- Comunicación, difusión y participación comunitaria.
- Mantenimiento y adecuación del espacio.

## Fuentes de ingresos

- Talleres que ofreceremos
- Aportes municipales.
- Planos diseños 3d, diseño al interior.
- Alianzas con ONGs y empresas con RSE.
- Posibles donaciones, voluntariado o campañas ciudadanas.

### 2.5.6 Resultados esperados:

Cuándo Mundo Amable entre en contacto con el usuario y la comunidad, se generará un cambio tangible en cómo se entiende y vive la inclusión en el espacio público. Niños neurodivergentes encontrarán un entorno donde pueden explorar, jugar y sentirse seguros, mientras sus familias acceden a un lugar de pertenencia real.
El proyecto no solo cubrirá una necesidad urgente, sino que activará emocionalmente a la comunidad, inspirará nuevos modelos urbanos sensibles y posicionará a San Miguel como referente de innovación social. A largo plazo, se espera la replicación del modelo en otros distritos y la creación de una red de espacios públicos verdaderamente amables.

Además, Mundo Amable permitirá recopilar datos y métricas clave sobre el uso, la interacción y la satisfacción de los usuarios, lo que servirá para perfeccionar el diseño y validar científicamente su impacto. Entre los resultados esperados se incluyen: reducción de episodios de sobrecarga sensorial, incremento de la participación familiar en actividades comunitarias y mejora de las habilidades socioemocionales de los niños.

El proyecto también generará beneficios colaterales, como el fortalecimiento de redes de apoyo entre familias, el incremento del valor social del espacio público y el impulso a economías locales a través de la colaboración con artesanos, proveedores y profesionales especializados.

Con el respaldo de la municipalidad y alianzas estratégicas, se prevé que Mundo Amable evolucione hacia un modelo exportable a nivel nacional, convirtiéndose en un símbolo de cómo la innovación y la empatía pueden transformar el urbanismo en un motor de bienestar y cohesión social.

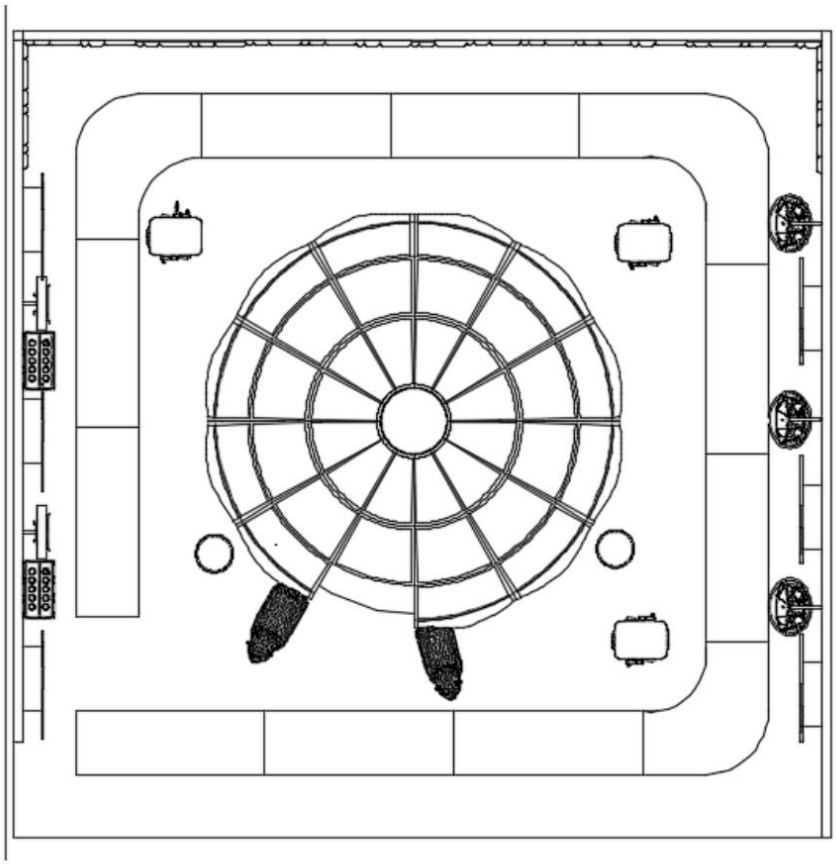
### 2.5.7 Prototipos desarrollados:

En el marco del proyecto Mundo Amable, el desarrollo de prototipos constituyó una herramienta estratégica para la validación y optimización del diseño. El plano arquitectónico funcional permitió establecer la zonificación y distribución óptima de áreas sensoriales, culturales y de calma, garantizando accesibilidad universal, continuidad espacial y flujos de circulación adecuados. Posteriormente, se elaboró un modelo tridimensional con renderizado fotorrealista, utilizando software especializado de modelado y visualización, lo que posibilitó simular condiciones reales de iluminación, texturas, mobiliario y acabados. Estos recursos facilitaron sesiones de retroalimentación con potenciales usuarios y autoridades municipales, permitiendo identificar oportunidades de mejora, tales como ajustes cromáticos para control sensorial y redistribución de elementos. En conjunto, los prototipos proporcionaron insumos críticos para minimizar errores en la ejecución y garantizar un diseño final funcional, inclusivo y estéticamente coherente.

-Durante la etapa de diseño, se elaboraron diversos prototipos que permitieron

visualizar, evaluar y ajustar la propuesta antes de su implementación.
-Plano Arquitectónico Funcional.
-Objetivo: Definir la distribución de espacios sensoriales, zonas de calma, áreas culturales y rutas accesibles.
-Utilidad: Permitió comprobar la viabilidad del diseño en el terreno real, identificar flujos de circulación, áreas de posible sobrecarga sensorial y puntos estratégicos para elementos naturales y culturales.
-Resultado: Un esquema claro para orientar las decisiones constructivas y garantizar que cada área cumpla una función inclusiva.
-Modelado 3D y Renderizado Realista
-Objetivo: Generar una representación visual fotorrealista del espacio final, mostrando texturas, iluminación, mobiliario y elementos culturales.
-Metodología: Uso de software de modelado y render (SketchUp + V-Ray/Lumion) para simular materiales, colores y ambientaciones sensoriales.
-Utilidad: Facilitaría  la validación con usuarios y aliados (familias, municipalidad, terapeutas) al mostrar cómo se sentiría el espacio una vez construido.

-Información obtenida: Se identificaron ajustes en la paleta de colores para reducir estimulación visual excesiva, cambios en disposición de mobiliario y adición de más zonas verdes para regulación emocional.
-Simulación de Recorrido del Usuario
-Objetivo: Analizar la experiencia del niño y su cuidador desde el ingreso hasta la salida.
-Utilidad: Detectar puntos críticos de transición, tiempos de estancia en cada zona y la necesidad de áreas intermedias de transición sensorial.
-Qué espero con los prototipos.
-Reducir errores en la etapa de construcción al prever necesidades y ajustes desde el diseño.
-Facilitar la validación temprana con comunidad y autoridades.
-Garantizar que la propuesta final sea funcional, atractiva y realmente inclusiva.








**2.5.8 Experimentos:**

Población encuestada: 42 personas (padres, cuidadores y profesionales de la educación y salud infantil).

1. ¿Cómo calificarías, en general, el diseño del espacio presentado en el prototipo (planos y 3D)?

Excelente → 64%

Muy bueno → 30%

Bueno → 6%

Regular → 0%

2. ¿En qué aspecto crees que este espacio podría ayudar más a los niños y familias que lo utilicen?

Regulación emocional → 40%

Estimulación sensorial adaptada → 32%

Conexión con la cultura local → 18%

Integración social → 10%

3. Si este espacio estuviera disponible en San Miguel, ¿asistirías con tu hijo/a o familiar?

Sí, con frecuencia semanal → 54%

Sí, una vez al mes → 34%

Sí, de manera ocasional → 12%

No asistirá → 0%

4. En tu opinión, este diseño y propuesta… (selección múltiple)

Resuelve una necesidad real de la comunidad → 92%

Mejora la calidad de vida de los niños → 88%

Fomenta inclusión y participación → 84%

Es atractivo y funcional → 96%

5. Del 1 al 5, ¿cuánto satisface este prototipo las expectativas que tenías de un espacio inclusivo para niños?

5 – Totalmente satisfecho → 70%

4 – Muy satisfecho → 24%

3 – Satisfecho → 6%

2 – Poco satisfecho → 0%

1 – Nada satisfecho → 0%

6. ¿Qué elemento del prototipo te resultó más innovador o valioso?

Diseño sensorial adaptado → 42%

Elementos culturales y tradicionales → 28%

Distribución y accesibilidad→ 20%

Natural y mínimos espacios de área verde→ 10%

7. Si tuvieras que recomendar este espacio a otras familias, ¿qué dirías en una frase? (respuestas más frecuentes)

“Es un lugar seguro, inclusivo y lleno de vida para nuestros hijos.”

“Finalmente un espacio pensado para ellos y con identidad peruana.”

“Combina arte, naturaleza e inclusión como nunca antes había visto.”

### 2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

Mundo Amable es una solución urbana innovadora que transforma el espacio público en un refugio sensorial inclusivo para la infancia neurodivergente. No se trata solo de un parque, sino de un ecosistema emocional, cultural y sostenible diseñado para niños con autismo, TDAH y otras condiciones, que hoy no encuentran un lugar donde jugar, aprender y pertenecer sin sentirse desbordados o excluidos.
Su propuesta de valor combina el diseño neuroinclusivo, la identidad cultural y la sostenibilidad para ofrecer una experiencia de bienestar que también beneficia a la comunidad en general. Es un espacio que cuida desde la forma, el color y el sonido, hasta la historia y el arraigo local. Un lugar que piensa en el niño primero y luego en todos.
El modelo de negocio es híbrido: el acceso al espacio es libre, respaldado por alianzas con la Municipalidad de San Miguel, mientras que los ingresos provienen de talleres sensoriales, eventos culturales, asesorías, venta de kits y colaboraciones con marcas inclusivas. Esto asegura su sostenibilidad sin perder su propósito social. Es un modelo escalable, replicable y financieramente viable.

Desde el triple balance:

- Socialmente, promueve inclusión real, disminuye la ansiedad en los niños y crea comunidad entre familias que buscan lo mismo: pertenecer.

- Ambientalmente, apuesta por materiales sostenibles, vegetación nativa y un entorno que también regula emocionalmente.

- Económicamente, funciona con ingresos por experiencias, alianzas institucionales y potencial de réplica en otros distritos.

Plan de Actividades y Escalabilidad:

1. Luego de 3 semanas se haría una nueva iteración del prototipo: Mejoras del prototipo con base en la retroalimentación de familias y expertos (psicólogos, terapeutas, diseñadores).

2. El piloto se iniciaría luego de aproximadamente 2 meses culminado el último prototipo, que duraría 2 semanas: Construcción del primer módulo en San Miguel, con acompañamiento municipal.

3. Validación y Medición de Impacto que se realizaría en el proceso de la implementación piloto: Evaluación de indicadores sensoriales, de participación y apropiación comunitaria.

4. Y en aproximadamente 2 años se esperarían Réplicas y Masificación de

los domos: Documentación del modelo para ser aplicado en otros distritos, generando una red de espacios inclusivos públicos.

Recursos Necesarios:

- Humanos: Arquitectos, diseñadores de interiores, terapeutas ocupacionales, psicólogos infantiles, gestores culturales y personal de mantenimiento.

- Materiales: Domos o estructuras modulares, pisos sensoriales, mobiliario accesible, elementos naturales, iluminación suave, señalética adaptada.

- Tecnológicos: Software de diseño 3D, herramientas de prototipado digital, sistema de reserva en línea, recursos multimedia educativos y sensores de ambiente para futuras iteraciones.

---

Mundo Amable no solo responde a una necesidad. Rediseña cómo debe sentirse un espacio urbano para quien más lo necesita. Y demuestra que sí se puede construir una ciudad más humana, más consciente y más amable para todos.

**III. Estimación de Costos:**

Presupuesto del Producto:

El desarrollo del espacio inclusivo contempla un presupuesto optimizado que combina funcionalidad, estética y sostenibilidad. La inversión inicial incluye la adquisición de mobiliario ergonómico, módulos sensoriales, elementos decorativos con identidad cultural, vegetación nativa, iluminación adaptada y señalética accesible. Asimismo, se contemplan recursos tecnológicos como tabletas interactivas, proyectores y software de apoyo educativo, que fortalecen la experiencia de los usuarios.

En paralelo, se asigna un presupuesto para capacitación de personal y talleres piloto, asegurando que la implementación se realice con estándares de accesibilidad y seguridad. Esta planificación financiera busca mantener costos moderados y garantizar un retorno social y económico alto, permitiendo que el proyecto sea escalable y replicable en otros distritos.

CÁLCULO 1

**INVERSIONES**

| Materiales | Cantidad | Precio | Total sin IGV | Total con IGV |
|---|---|---|---|---|
| Escritorios bajos de madera | 2 | 250 | 500 | 590 |
| Sillones de escritorio ergonómicas pe | 4 | 180 | 720 | 850 |
| Tapetes Sensoriales(juego) | 6 | 60 | 360 | 425 |
| Archivadores-Estanterías | 2 | 150 | 300 | 354 |
| Computadores portatiles-tablet (educ | 1 | 1,200 | 1,200 | 1,416 |
| Impresora | 1 | 300 | 300 | 354 |
| **TOTAL** | | | **S/. 3,380** | **S/. 3,988** |

CÁLCULO 2

**COSTOS DE PRODUCCIÓN**

| Costo de Servicios Básicos | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Luz | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 |
| Alquiler de la fábrica (cedido por la m | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Teléfono | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| Internet | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 |
| Agua | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| **Ttoal de costo de Servicios Básicos** | **160** | **160** | **160** | **160** | **160** | **160** | **160** | **160** | **160** | **160** | **160** | **160** |

| Costo de Materiales | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Papelería / Talleres | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| Pinturas no Tóxicas | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| Materiales naturales (arena, hojas, fib | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 |
| **Total de costos de materiales** | **150** | **150** | **150** | **150** | **150** | **150** | **150** | **150** | **150** | **150** | **150** | **150** |

| Gastos indirectos (packaging) | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Packaging / señalética | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Total de gastos indirectos** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** | **10** |

| TOTAL COSTOS | 320 | 320 | 320 | 320 | 320 | 320 | 320 | 320 | 320 | 320 | 320 | 320 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

CÁLCULO 3

| Gastos Administrativos | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Freelance(diseñador junior, media jor | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 |
| Creación de logo (prorrateado) | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Total de Gastos Administrativos** | **270** | **270** | **270** | **270** | **270** | **270** | **270** | **270** | **270** | **270** | **270** | **270** |

| Gastos de Venta | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Página web | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| Dominio | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Total de Gastos de Venta** | **25** | **25** | **25** | **25** | **25** | **25** | **25** | **25** | **25** | **25** | **25** | **25** |

| TOTAL DE GASTOS | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

CÁLCULO 4

| VENTAS | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Unidades a vender (servicios planos y | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 |
| Precio Unitario sin IGV | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 |
| **Ingreso Total sin IGV** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** | **3,600.00** |

CÁLCULO 5

| RESULTADOS | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Valor de Ventas sin IGV | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 |
| Total de Costos | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 | 320.00 |
| Total de Gastos | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| Utilidad | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 | S/ 3,230.00 |
| Margen | 90% | 90% | 90% | 90% | 90% | 90% | 90% | 90% | 90% | 90% | 90% | 90% |

## Presupuesto del Servicio:

Los presupuestos estimados para los talleres y servicios de *Mundo Amable* reflejan una estrategia eficiente y consciente de costos, que maximiza el impacto social con recursos accesibles. La proyección de ingresos por cada servicio, comparada con los costos de materiales, personal y logística, muestra un alto margen de rentabilidad y asegura la viabilidad económica del proyecto.

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | COSTOS DE SERVICIO | | | | | | | | | | | | |
| | MATERIALES | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
| | Papel | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | Tinta | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | Total de Materiales | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | MANO DE OBRA | | | | | | | | | | | | |
| | Persona 1 (diseñador o comunicador | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 | 250 |
| CÁLCULO 1 | Voluntario | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | Persona 3 (guía sensorial) | 150 | 150 | 150 | 150 | 150 | 150 | 150 | 150 | 150 | 150 | 150 | 150 |
| | Total de mano de obra | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 | 400 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | GASTOS GENERALES | | | | | | | | | | | | |
| | Luz | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| | Alquiler (cedido por la municipalidad) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | Teléfono | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | Internet | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| | Agua | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | Total de gastos generales | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | TOTAL COSTOS SERVICIOS | 495 | 495 | 495 | 495 | 495 | 495 | 495 | 495 | 495 | 495 | 495 | 495 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Gastos Administrativos | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
| | Freelance | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 | 120 |
| | Creación de logo (prorrateado) | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | Total de Gastos Administrativos | 170 | 170 | 170 | 170 | 170 | 170 | 170 | 170 | 170 | 170 | 170 | 170 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| CÁLCULO 2 | Gastos de Venta | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
| | Página web | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| | Host | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | Total de Gastos de Venta | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | TOTAL DE GASTOS | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | VENTAS | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
| CÁLCULO 3 | Unidades a vender (servicios) | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 | 6.00 |
| | Precio Unitario sin IGV | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 | 600.00 |
| | Ingreso Total sin IGV | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | RESULTADOS | | | | | | | | | | | |
| | | Mes 1 | Mes 2 | Mes 3 | Mes 4 | Mes 5 | Mes 6 | Mes 7 | Mes 8 | Mes 9 | Mes 10 | Mes 11 | Mes 12 |
| | Valor de Ventas sin IGV | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 | 3,600.00 |
| CÁLCULO 4 | Total de Costos | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 | 495.00 |
| | Total de Gastos | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 |
| | Utilidad | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 | S/ 3,055.00 |
| | Margen | 85% | 85% | 85% | 85% | 85% | 85% | 85% | 85% | 85% | 85% | 85% | 85% |

tabla 1-Fuente propia.

## IV. Conclusiones y recomendaciones:

El proyecto Mundo Amable surge como una respuesta innovadora y necesaria frente a la falta de espacios públicos inclusivos para niños neurodivergentes. Su diseño sensorial adaptado, el rescate de elementos culturales y el uso de materiales sostenibles lo convierten en un modelo que integra bienestar, identidad y respeto por el medio ambiente. La validación con usuarios demostró una alta aceptación y demanda potencial, confirmando que existe un mercado y una necesidad real en la comunidad de San Miguel y, a futuro, en otras localidades.

Hallazgos más relevantes:

-Alta valoración del diseño y funcionalidad del espacio.
-Reconocimiento del impacto positivo en el bienestar emocional y social de los niños.
-Potencial para fortalecer el tejido comunitario a través de actividades culturales y participativas.

-Próximos pasos:

-Iniciar la fase piloto en San Miguel para medir el desempeño real.
-Fortalecer alianzas con la municipalidad, instituciones educativas y ONGs para

ampliar alcance y recursos.
-Preparar un plan de expansión escalonado hacia otros distritos.

Monitoreo y seguimiento:

-Se implementará un sistema de evaluación continua mediante encuestas de satisfacción, métricas de asistencia, indicadores de impacto social y revisiones trimestrales del modelo operativo y financiero. Este seguimiento garantizará que el proyecto mantenga su efectividad, adaptándose a las necesidades cambiantes de los usuarios y asegurando su sostenibilidad a largo plazo.

## V. Referencias:


American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/

Ministerio de Cultura del Perú. (2020). *Políticas culturales y acceso para personas con discapacidad*. https://www.gob.pe/cultura

Grandin, T. (2011). *The way I see it: A personal look at autism and Asperger's*. Arlington, TX: Future Horizons.

UNICEF. (2017). *Niños con discapacidad: Inclusión y participación en América Latina*. https://www.unicef.org/


## VI. ANEXOS:

Anexo 1 – Planos Arquitectónicos
Plano funcional del espacio Mundo Amable, con distribución por zonas: sensorial suave, estimulación activa, talleres culturales, área verde y recepción.

Anexo 2 – Modelos 3D y Renderizados
Imágenes fotorrealistas del diseño interior, mostrando materiales, texturas, iluminación y mobiliario adaptado a las necesidades sensoriales de niños neurodivergentes.

Anexo 3 – Resultados de Encuestas de Validación
Gráficos y tablas con las respuestas positivas de padres, cuidadores y potenciales usuarios sobre la propuesta del espacio.

Anexo 4 – Estimación de Costos y Proyección Financiera
Detalle de inversión inicial, costos operativos y proyección de ingresos mensuales, demostrando la viabilidad económica.

Anexo 5 – Plan de Actividades y Cronograma

Calendario de talleres y actividades piloto, con fechas y responsables.

Anexo 6 – Material de Difusión
Bocetos de afiches, imágenes promocionales y propuesta de identidad visual para la comunicación del proyecto.