ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Espacio Urbano para la Convivencia y la Prevención de Adicciones en los jóvenes

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

PRESENTADA POR

Analucia Perdomo Quintana
DNI: 72670864, Perú
Ariana Marisell Tanta Saccsa
DNI: 72779792, Perú

ASESOR

Martha Sofia Mercedes Millan Reyes
DNI: 76965994, Perú
ORCID: 0000-0002-2892-4921

JURADO

Elizabeth Fabiola Palomino Nolasco
Job Daniel Ninahuaman Machado
Hristo Joel Vasquez Janampa

Lima, enero 2026

Resumen de Turnitin

Informe-0000021467-2020003413-TANTA-PERDOMO.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:549087410

Fecha de entrega
24 ene 2026, 8:00 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
24 ene 2026, 8:16 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000021467-2020003413-TANTA-PERDOMO.docx

Tamaño del archivo
5.9 MB

42 páginas

7008 palabras

40.219 caracteres

21% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

10% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
19% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación 3

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.1.1 Impacto Ambiental (ODS) 5

2.2 Población beneficiaria 5

2.3 Objetivo del proyecto 6

2.3.1 Objetivos específicos 6

2.4 Marco referencial 7

2.4.1 Centros de Felicidad - Bogotá, Colombia (2012 - actualidad) 7

2.4.2 Centro Cívico Lleialtat Santsenca - Barcelona, España (2017 - actualidad) 7

2.4.3 Centro Interactivo Ámbar - Tijuana, México (2012 - actualidad) 8

2.4.4 Centro de Prevención, Concientización y Tratamiento Ambulatorio para Jóvenes con Problemas de Drogadicción - San Juan de Miraflores, Perú (2019) 8

2.5 Proceso creativo y experimentos 8

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 8

2.5.2 Información sobre el Mercado 10

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 11

2.5.4 Diseño de producto/servicio 13

2.5.5 Modelo de Negocio 14

2.5.6 Resultados esperados 15

2.5.7 Prototipos desarrollados 16

2.5.8 Experimentos 25

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 26

III. Estimación de costos **28**

3.1 Presupuesto 28

IV. Conclusiones y recomendaciones **30**

4.1 Conclusiones 30

4.2 Recomendaciones 31

V. Referencias Bibliográficas **31**

VI. Anexos **32**

6.1 Anexo 1: Encuesta: Preguntas **32**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Presupuesto de acabados 29
Tabla 2: Presupuesto de mobiliario 29
Tabla 3: Presupuesto de complementos.....29
Tabla 4: Presupuesto de equipamiento 30
Tabla 5: Presupuesto de mano de obra 30
Tabla 6: Presupuesto total.....30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Árbol de Problemas---- 4
Figura 2: Mapa de actores---- 6
Figura 3: Arquetipo de usuario ----10
Figura 4: Ruta de conceptualización----12
Figura 5: Canvas de Propuesta de Valor ----13
Figura 6: Tablero Modelo de Negocio ----15
Figura 7: Tablero de Creación de Prototipos ----16
Figura 8: Plano de distribución recepción ----17
Figura 9: Plano de corte recepción----17
Figura 10: Plano de distribución coworking----18
Figura 11: Check list de prototipado ----19
Figura 12: Render de recepción ----19
Figura 13: Render de ascensores ----20
Figura 14: Render de coworking ----20
Figura 15: Render de galería----21
Figura 16: Render de biblioteca ----21
Figura 17: Render de directorio ----22
Figura 18: Render de zona de baile ----22
Figura 19: Render de salón multiusos ----23
Figura 20: Render de taller de cocina ----23
Figura 21: Render de butacas de SUM ----24
Figura 22: Render de cuarto de sonido butacas SUM----24

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Espacio Urbano para la Convivencia y la Prevención de Adicciones en los jóvenes

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación *"Espacio Urbano para la Convivencia y la Prevención de Adicciones en los jóvenes"* se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la falta de espacios urbanos al consumo de drogas, teniendo como población beneficiaria a jóvenes del Callao entre 12 y 25 años, especialmente aquellos en situación de vulnerabilidad o con acceso limitado a actividades culturales y deportivas.

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 la creación de espacios urbanos multifuncionales que integran áreas deportivas, culturales y educativas, se trata de un modelo de intervención física y social que promueve la inclusión, participación juvenil, sostenibilidad ambiental y desarrollo comunitario.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja y alta definición del Espacio Urbano para la Convivencia y la Prevención de Adicciones. El prototipo de baja definición consistió en planos preliminares que mostraban zonificación, rutas de circulación y distribución de áreas recreativas, educativas y administrativas, lo que permitió evaluar la comprensión y funcionalidad del espacio. El prototipo de alta definición incluyó renders fotorrealistas que reflejaban el concepto "Identidad con raíces" mediante materiales, colores y texturas inspirados en la cultura local, permitiendo que los jóvenes percibieran el ambiente y dieran su opinión sobre seguridad, comodidad e identidad del espacio. A su vez, también se realizaron encuestas digitales a los jóvenes del Callao para comprender

sus percepciones y preferencias. Los resultados evidenciaron que valoran áreas para deporte, arte, música y socialización, y confirmaron que la propuesta brinda espacios seguros, inclusivos y culturalmente significativos.

Se concluye que la solución propuesta incrementa significativamente la participación juvenil y fortalece la cohesión social en la comunidad del Callao, y se recomienda el seguimiento, monitoreo y escalamiento de los espacios multifuncionales a otras zonas urbanas de la ciudad, así como la incorporación de alianzas con instituciones educativas y organizaciones comunitarias.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

Según el programa de entrevistas a cargo de Juan Manuel Dávila Herrera (2011), el Callao ha tenido un rol importante en la historia del Perú, como primer puerto de este país. Se fue afirmando desde el principio como un punto estratégico para el comercio y las relaciones internacionales, lo que entusiasmó el desarrollo económico y social de la región. El privilegio de contar con esta importante ruta marítima favoreció en su ámbito social donde se conformaron otras grandes empresas, fábricas e infraestructuras, hasta convertirse en un eje fundamental del desarrollo nacional. Asimismo, cuenta con un patrimonio cultural muy valiosa. Las partes del norte del territorio guardan memorias arqueológicas muy importantes, y la arquitectura de su capital invita a comprender otras etapas de la configuración urbana. Todo ello, junto con sus diversas manifestaciones culturales y sociales, dan al Callao la categoría de un espacio en donde se conserva la memoria colectiva de sus habitantes y, a la vez, una importante fuente de identidad para la región y para el mismo país. Sin embargo, en la reseña de Patricia Malpartida sobre el libro “Huaca Culebras” (2017), se afirma que el Callao, a pesar de su importancia, es recordado por su mala fama. Debido a la alta tasa de delincuencia y drogadicción que existe en la provincia constitucional. Ya que, según el Estudio Nacional sobre el uso de drogas (2024), la adicción entre adolescentes y jóvenes del Callao constituye un problema de salud pública y social que combina consumo de sustancias ilegales (principalmente la marihuana) y el uso indebido de drogas medicinales y alcohol; esto está asociado con conductas de riesgo, vulnerabilidad y social. Los estudios nacionales y regionales muestran las estadísticas que aproximadamente el 5% de los jóvenes abusan de sustancias psicoactivas ilícitas, siendo la marihuana la más común. El consumo de drogas se da a edades cada vez más tempranas, y ha sido prevalente entre ciertos grupos a lo largo de la historia. Por ejemplo, las estadísticas de zonas costeras como Lima y Callao muestran que las tasas de consumo de

drogas en estas zonas han superado sistemáticamente el promedio del interior durante ciertos períodos. Según los informes institucionales y policiales, a nivel comunitario, han revelado gradualmente un fenómeno profundamente preocupante: los adolescentes desarrollan una dependencia de sustancias a una edad temprana en su entorno de crecimiento, lo que daña gravemente su salud física y mental, generando una sensación de inseguridad entre los adolescentes, asimismo, agravando el aislamiento social e incluso obstaculizar su educación normal y las oportunidades de regresar a la sociedad.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Actualmente, en el Callao, como en muchas partes del mundo, la drogadicción es una problemática de gran gravedad que debe ser tratada con prioridad. Los datos demuestran que los jóvenes experimentan con drogas legales e ilegales, siendo las más comunes el alcohol, el tabaco y la marihuana (National Library of Medicine, 2023). Este problema no puede ser tratado de forma aislada ya que existen varios factores que se relacionan directamente con el entorno familiar, escolar y social de los adolescentes.

Uno de los factores más claros es la poca o nula supervisión por parte de la familia. Lo que contribuye a que los adolescentes estén más expuestos a situaciones de riesgos debido al poco control que tienen sobre ellos, esto combinado con problemas de conducta o disciplina, incrementa la vulnerabilidad hacia las drogas (Devida, 2025). De igual manera, el bajo rendimiento académico y el ausentismo escolar, conocido popularmente como “tirarse la pera” refuerzan la tendencia al consumo ya que los jóvenes que suelen repetir cursos o suelen faltar a clase, encuentran en estas sustancias una vía de escape a sus problemas o como una solución rápida para evadir sus dificultades (Devida, 2025).

Otro factor que pesa mucho es que existe una alta disponibilidad de drogas en el entorno de los jóvenes del Callao, sumándole a esto la presión social de sus pares. Según encuestas locales, en el último año el consumo de drogas legales alcanzó al 68.9% de varones y al 51.3% de mujeres, mientras que el consumo de alcohol en específico llegó al 67.1% y 48.7% respectivamente (Programa Prevención de Drogas Callao, 2023). Estas cifras evidencian que la problemática no solo está presente, sino que se mantiene en niveles alarmantes a tal punto que el consumo se ha normalizado en la vida de los jóvenes.

Si bien existen iniciativas en el Callao como talleres de prevención en los colegios y charlas comunitarias, estas no son efectivas por ser ejecutadas de formas aisladas lo que reduce

significativamente su impacto (Andina, 2023). Esto no solo mantiene el problema, sino que también estigmatiza al Callao.

Esto trae consigo consecuencias que afectan en diferentes ámbitos. En el ámbito personal, los jóvenes están más expuestos a ser desertores, tener bajo rendimiento escolar o problemas físicos y mentales. En el ámbito familiar, los conflictos en el hogar son más frecuentes lo que ocasiona relaciones deterioradas y pérdida de confianza. Por último, tenemos al ámbito social, el consumo contribuye al estigma de "mala fama" al Callao, lo cual resulta contraproducente, pues trae consigo menor turismo local, poca inversión y, en consecuencia, menos oportunidades de desarrollo para los jóvenes.

En resumen, el consumo de drogas en jóvenes es una problemática bastante compleja que abarca distintos ámbitos como el escolar, familiar y social. A su vez, estas generan consecuencias graves lo que genera un círculo vicioso difícil de romper. Lo que demuestra la necesidad de la creación de un espacio urbano para la convivencia y prevención de adicciones en los jóvenes del Callao, que les permita canalizar sus intereses, reforzar su sentido de pertenencia y encontrar alternativas reales frente al consumo.

A continuación, se presenta en la Figura 1 el árbol de problemas del proyecto, donde se identifican la problemática central, sus causas y sus efectos en el contexto del Callao.

Figura 1:

Árbol de Problemas



2.1.1 Impacto Ambiental (ODS)

El presente proyecto no solo busca atender la problemática del consumo de drogas en jóvenes del Callao, sino también contribuir de manera directa al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En ese sentido, se relaciona principalmente con tres objetivos: ODS 3, ODS 4 y ODS 11.

En primer lugar, el ODS 3: Salud y Bienestar se refleja de manera directa, ya que la propuesta busca prevenir el consumo de drogas a través de un espacio urbano para la convivencia juvenil, donde se promuevan hábitos saludables, actividades recreativas y se brinde atención al bienestar físico y emocional.

En segundo lugar, el ODS 4: Educación de Calidad se relaciona con el proyecto al plantear un espacio que, además de recreativo, también sea formativo. A través de talleres, actividades artísticas, culturales y educativas, los jóvenes podrán acceder a alternativas que fortalezcan sus capacidades y les permitan enfrentar de mejor manera situaciones de riesgo.

Finalmente, el ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles se hace presente al proponerse un espacio urbano inclusivo, seguro y accesible para la juventud del Callao. De esta manera, se busca fortalecer el sentido de pertenencia comunitaria, mejorar la convivencia social y contribuir a transformar la percepción negativa del distrito.

2.2 Población beneficiaria

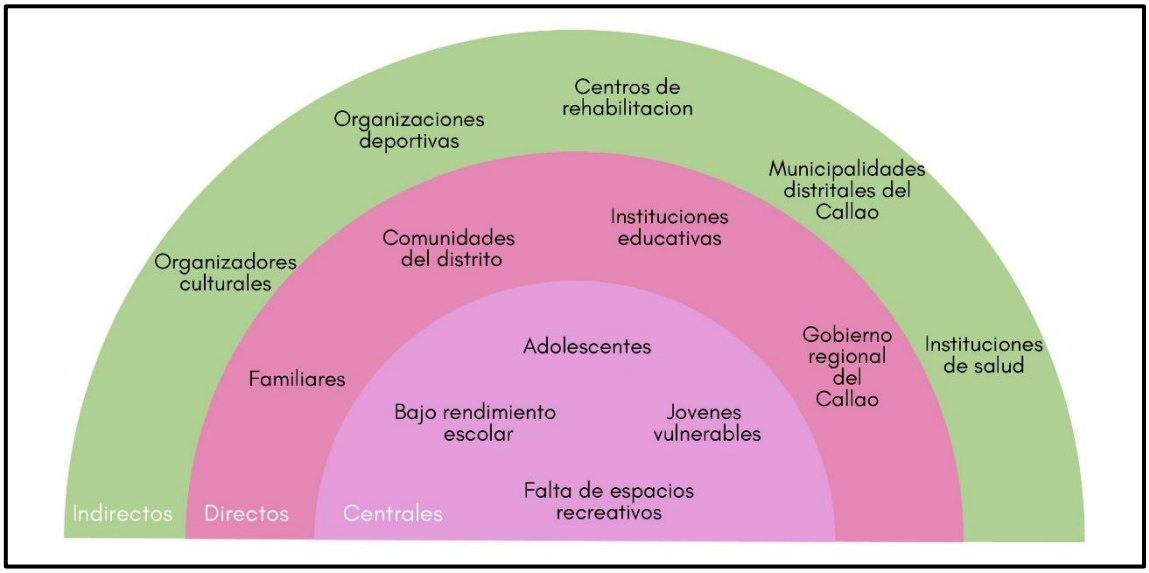
El proyecto, se centra principalmente en adolescentes y jóvenes del Callao, con edades entre 12 y 18 años, quienes constituyen los actores centrales, ya que se encuentran en un periodo en el que son más susceptibles a iniciar el uso de drogas. Según Andina (2023), la edad promedio en que los jóvenes peruanos comienzan es de 12. 6 años, lo que recalca la urgencia de actuar en este grupo antes de que la situación se agrave. Es por ello, que participarán activamente en los distintos talleres, y actividades deportivas, culturales y recreativas dentro de los espacios diseñados. Su presencia es esencial, ya se busca responder a sus necesidades de convivencia y prevención de adicciones. De manera complementaria, los actores directos, conformados por los familiares de los jóvenes, las instituciones educativas del Callao y las organizaciones juveniles y culturales, también se verán beneficiados al participar y articularse con el proyecto. En el caso de las instituciones educativas, estas se convierten en aliados estratégicos para la formación de estudiantes y la implementación de talleres preventivos como parte de sus programas escolares. También se trabaja de la mano con organizaciones juveniles y culturales, que proporcionan distintas actividades artísticas y de integración que van de la mano con la propuesta del proyecto.

Por último, los actores indirectos, como los vecinos del Callao y empresas privadas serán beneficiados, teniendo un entorno más seguro, inclusivo y con mayor cohesión social. Así como las empresas privadas que tendrán un mejor incremento sobre el turismo interno y mejora de la imagen del Callao, generando así un impacto económico positivo.

En la Figura 2 se presenta el mapa de actores del proyecto, el cual permite identificar a los actores centrales, directos e indirectos involucrados.

Figura 2:

Mapa de actores



2.3 Objetivo del proyecto

Impulsar el bienestar integral a través de la creación de áreas multifuncionales destinadas a talleres educativos, recreativos, culturales y deportivos, orientados a fortalecer la identidad personal, la interacción social y la resiliencia frente al consumo de drogas.

2.3.1 Objetivos específicos

- Establecer espacios interiores y exteriores multifuncionales que fomenten el desarrollo de actividades deportivas, charlas educativas, talleres de manualidades y expresión artística que ofrezcan alternativas antes situaciones de riesgo de consumo de drogas.
- Incorporar criterios de sostenibilidad en el diseño arquitectónico para asegurar el uso de materiales ecoeficientes aplicados en mobiliarios, y estrategias bioclimáticas que integren la naturaleza y promuevan el cuidado del medio ambiente.

- Promover la integración de la comunidad y la participación de los jóvenes del Callao con el fin de generar un ambiente seguro donde se refuercen los lazos sociales y el sentido de pertenencia.

2.4 Marco referencial

El presente marco referencial busca analizar los antecedentes encontrados a partir del diseño de centros orientados a la convivencia comunitaria y la prevención de problemáticas sociales tales como la drogadicción en jóvenes. Esto con el fin de valorar casos previos, tanto a nivel nacional como internacional, en los que se demuestre que la arquitectura puede ser una herramienta para promover la inclusión, la recreación, la cultura y la salud.

2.4.1 Centros de Felicidad - Bogotá, Colombia (2012 - actualidad)

Fue diseñado en 2019 por la oficina bogotana Alejandro Rogelis Arquitectura, este centro de felicidad está ubicado en la esquina de la calle 82 con carrera 11. Su concepto de "Parque vertical" conecta los 10 pisos del edificio donde se encuentran los talleres sociales, culturales, deportivos y recreativos, extendiendo el espacio público a través de una plaza vertical multiusos. El objetivo es fomentar la convivencia, el bienestar y el desarrollo social de la comunidad. Este caso evidencia que, mediante la arquitectura, es posible impulsar la integración social y generar dinámicas urbanas más inclusivas.

2.4.2 Centro Cívico Lleialtat Santsenca - Barcelona, España (2017 - actualidad)

Este proyecto se basa en tres partes: reconocer la importancia de la trayectoria de Lleialtat Santsenca, una cooperativa laboral histórica del vecindario de Sants; tener una clara comprensión de la condición del inmueble para utilizar al máximo lo que se pueda; y mostrar atención al proceso de colaboración que comenzaron las organizaciones del barrio en 2009 para su restauración. Asimismo, los problemas de salubridad en cada una de las áreas, junto con su inadecuada conexión, llevaron a la conclusión de sugerir un importante vaciado en dirección longitudinal, conectando las tres secciones y todas las habitaciones, tanto las actuales como las añadidas, a través de un trayecto progresivo, de las zonas más accesibles a las más reservadas. De este caso podemos resaltar la importancia de vincular la arquitectura, la identidad de la comunidad o barrio y la integración social.

2.4.3 Centro Interactivo Ámbar - Tijuana, México (2012 - actualidad*)*

Este centro fue inaugurado en 2012. Es un espacio interactivo dirigido principalmente a niños y adolescentes, busca prevenir la drogadicción mediante salas temáticas, simulaciones y experiencias inmersivas para así fortalecer la autoestima, la toma de decisiones y la reflexión críticas frente al consumo de drogas. Su diseño innovador integra recursos lúdicos y educativos, lo que permite abordar la prevención de adicciones sin estigmatizar, convirtiéndose en un referente en Latinoamérica sobre cómo la arquitectura puede contribuir a la salud pública y la convivencia social. Este antecedente ejemplifica cómo es posible generar cambios significativos sin estigmatizar a los jóvenes, y cómo los recursos lúdicos son una herramienta valiosa para potenciar el aprendizaje y el sentido de pertenencia de los jóvenes.

2.4.4 Centro de Prevención, Concientización y Tratamiento Ambulatorio para Jóvenes con Problemas de Drogadicción - San Juan de Miraflores, Perú (2019)

Esta tesis de la universidad Alas Peruanas propone un diseño de un equipamiento arquitectónico en el distrito de San Juan de Miraflores, Con el fin de lograr la prevención - concientización y tratamiento ambulatorio para jóvenes con problemas de drogadicción que contribuyan con la sociedad y con el entorno que lo rodea, de modo que reciban un tratamiento adecuado y especializado para tratar este tipo de adicción, así como charlas, programas de difusión para prevenir el uso de drogas. Esta referencia nos muestra la importancia de no solo tener espacios para el tratamiento, sino también para la reinserción social y la convivencia con la comunidad.

De este modo, los antecedentes evidencian que la arquitectura puede convertirse en un medio para transformar dinámicas sociales. Todos estos referentes coinciden en su principal objetivo, la necesidad de generar espacios inclusivos, participativos y orientados al bienestar comunitario. Por ello, existe una base sólida para el desarrollo del presente proyecto del Callao, lo que reafirma la idea de la arquitectura como herramienta para cambios sociales.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

El presente proyecto está dirigido principalmente a los jóvenes del Callao, un grupo que forma parte esencial de la identidad chalaca, pero que actualmente enfrenta

desafíos sociales vinculados a la falta de oportunidades, el ocio poco productivo y la exposición a entornos de riesgo.

Perfil demográfico:

Estos jóvenes están en un rango de edad de 12 a 18 años, etapa en la cual pasan por procesos de desarrollo personal, de identidad, pertenencia y formación emocional. Residen en distritos, como Bellavista, La Perla, Carmen de la Legua y Callao Cercado, zonas con alta densidad urbana y limitados espacios públicos de calidad. Pertenecen mayormente a sectores socioeconómicos C, D y E, donde los ingresos familiares son limitados y las oportunidades de acceso a educación, recreación y cultura son reducidas. La mayoría cursa estudios secundarios o técnicos en instituciones educativas públicas y privadas del entorno local.

Perfil psicográfico:

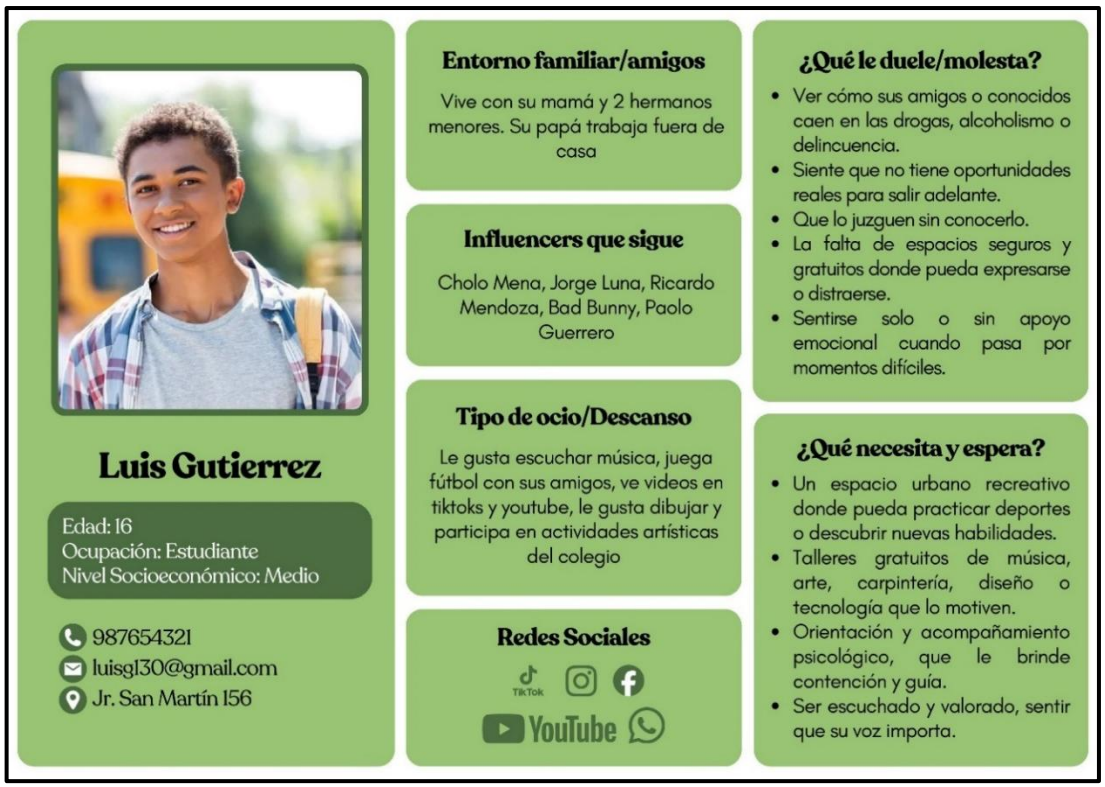
Los jóvenes chalacos poseen una personalidad bastante resiliente y expresiva. Encuentran en la música, el arte urbano y el deporte una forma de forjar su propia identidad y expresar sus emociones. Sin embargo, muchos de ellos enfrentan realidades donde prevalece la inseguridad, la desconfianza social y la falta de oportunidades, factores que pueden llevarlos a situaciones de vulnerabilidad.

Estos jóvenes buscan espacios donde se sientan escuchados, comprendidos y valorados; lugares que les permitan canalizar su energía de forma positiva y fortalecer su autoestima. Necesitan ambientes que promuevan el encuentro, la convivencia y la participación, integrando el arte y la identidad local como medios para prevenir el consumo de drogas y fomentar el bienestar emocional.

En la Figura 3 se presenta el arquetipo de usuario del proyecto, el cual sintetiza la información desarrollada previamente sobre las características demográficas y psicográficas de los jóvenes del Callao, así como su contexto social, sus formas de expresión y sus necesidades de espacios que promuevan la convivencia, el bienestar y la prevención de adicciones.

Figura 3:

Arquetipo de usuario



2.5.2 Información sobre el Mercado

- **Oportunidad de mercado**

  En el Callao hay una notable falta de lugares públicos seguros, inclusivos y atractivos para los jóvenes. Esta ausencia de infraestructura alimenta la desocupación, el ocio improductivo y la susceptibilidad a adicciones. Es por ello que el proyecto ofrece una oportunidad para la innovación social y urbana, al establecer un área que fomenta la convivencia y el bienestar de los jóvenes, en concordancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 3, 4 y 11). Asimismo, se observa un creciente interés de instituciones públicas, organizaciones no gubernamentales y empresas privadas en patrocinar proyectos que integren prevención, arte y espacios urbanos, lo que aumenta el potencial para su desarrollo y financiación.

- **Competencia**

  La competencia directa es limitada, ya que en el Callao no existen espacios urbanos específicamente diseñados para la prevención de adicciones y la convivencia comunitaria. Los centros juveniles tradicionales, canchas deportivas o espacios recreativos generales cumplen solo parte de esta función, pero no integran un diseño

participativo, una arquitectura urbana adaptada ni un enfoque específico de prevención de drogas, lo que otorga al proyecto una posición diferenciada frente a alternativas indirectas.

- **Barreras de entrada**

  Los obstáculos para ingresar abarcan la necesidad de obtener financiamiento suficiente para la infraestructura, la coordinación institucional entre diversos participantes como el gobierno local, el sistema educativo y los grupos sociales, así como la viabilidad a largo plazo del espacio. Esto implica considerar el mantenimiento, la participación de la comunidad, la sensación de seguridad y la desconfianza por parte de los jóvenes ante proyectos institucionales. Además, se reconoce el reto de construir confianza y fomentar la implicación activa de los jóvenes, quienes a menudo pueden sentirse excluidos o señalados.

- **Alcance esperado**

  El proyecto tiene como objetivo influir directamente en los jóvenes del Callao mediante la creación de un espacio urbano centrado en la convivencia, el arte y la prevención, que pueda ser utilizado y replicado en otros distritos del país que enfrentan contextos de vulnerabilidad similares.

- **Mercado objetivo del producto**

  El proyecto está dirigido principalmente a jóvenes entre 15 y 25 años del Callao, y de manera indirecta a sus familias y comunidades cercanas.

- **Demanda potencial en el mercado**

  La demanda potencial se sustenta en la falta de espacios urbanos diseñados específicamente para jóvenes y en la necesidad de contar con lugares que promuevan la convivencia y la prevención, lo que refuerza la pertinencia del proyecto en el contexto local.

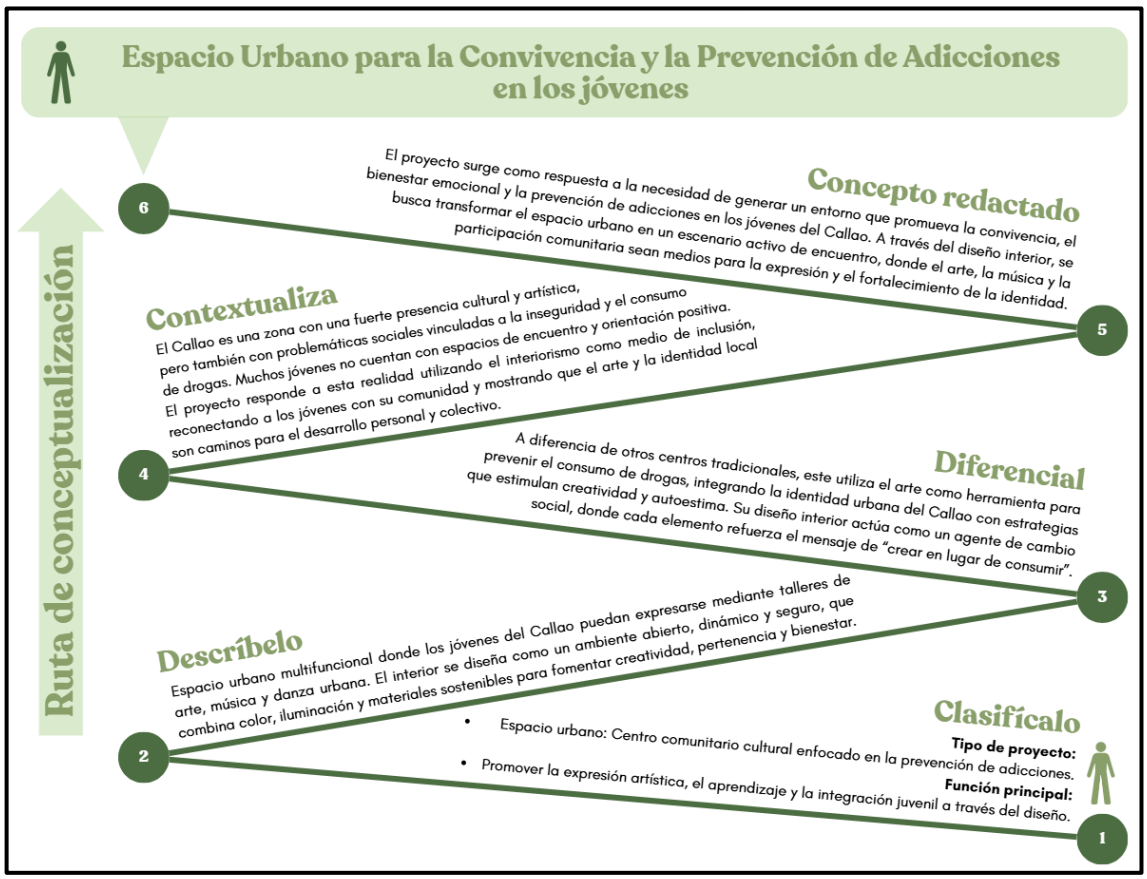
2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Este proyecto aborda una problemática de gran relevancia social: la drogadicción en los jóvenes del Callao. A partir del análisis del contexto desarrollado mediante la ruta de conceptualización, presentada en la Figura 4, se propone la creación de un centro urbano comunitario y cultural. Su valor diferencial radica en la utilización del diseño interior y el ritmo urbano como herramientas de prevención activa frente a esta problemática, promoviendo la identidad local y el arte bajo el concepto “crear en lugar

de consumir", con el fin de fortalecer la autoestima y el sentido de pertenencia en los jóvenes.

Figura 4:

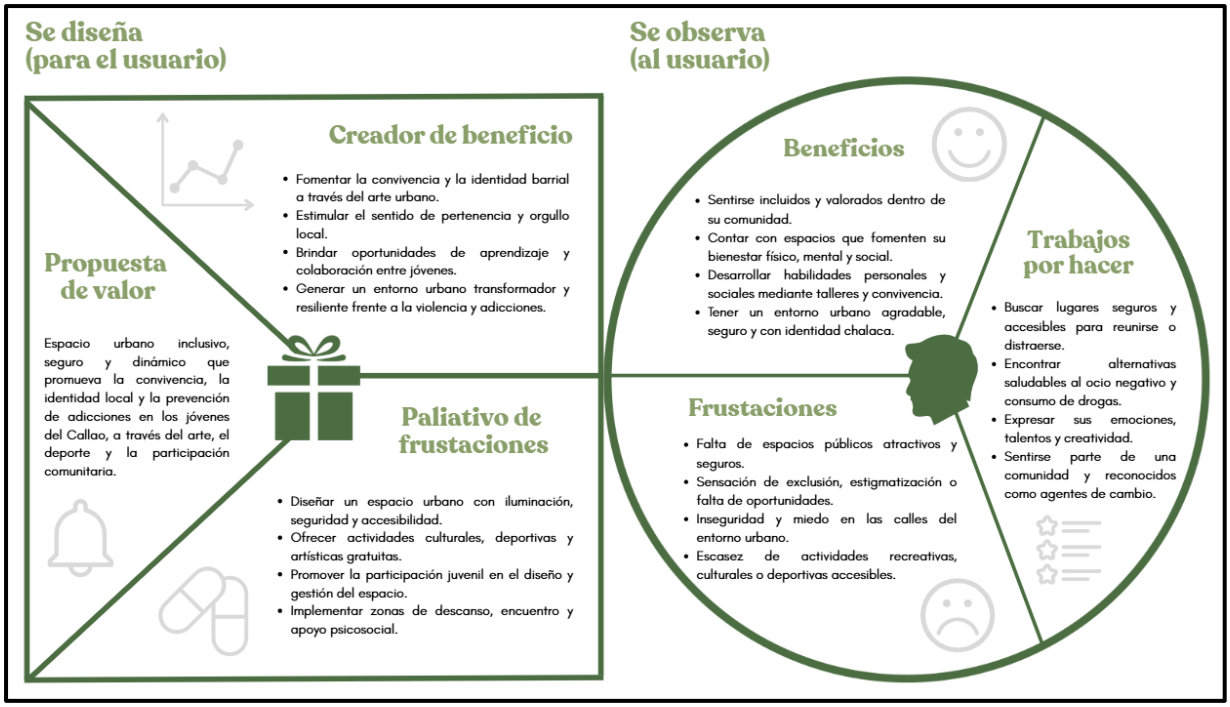
Ruta de conceptualización



La propuesta de valor del proyecto busca dar respuesta a las necesidades de los jóvenes del Callao, quienes requieren espacios seguros donde puedan reunirse, expresarse y desarrollarse. Ante la falta de espacios públicos de calidad, la inseguridad y la escasez de oportunidades culturales, el proyecto plantea un espacio urbano inclusivo que promueve la convivencia y la prevención de adicciones. Esta propuesta se estructura a partir del canvas de propuesta de valor, presentado en la Figura 5, el cual sintetiza la relación entre las necesidades del usuario y la solución planteada. A través del diseño interior y urbano, se generan ambientes que fortalecen la identidad local, impulsan la creatividad y refuerzan el sentido de pertenencia, convirtiendo el diseño en una herramienta de transformación social orientada al bienestar y desarrollo juvenil.

Figura 5:

Canvas de Propuesta de Valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

El diseño del producto gira en torno a la creación de un espacio público versátil e inclusivo ubicado en el Callao, específicamente la remodelación del edificio Pilsen Callao, pensado como una herramienta para la transformación social. Este proyecto busca ofrecer a los jóvenes un entorno seguro, atractivo y participativo en el que puedan cultivar habilidades personales, promover la convivencia y desincentivar el consumo de drogas mediante la educación, el arte y el deporte.

Luego de definir el enfoque preventivo y comunitario que tiene este centro, el proyecto incorpora el concepto “Identidad con Raíces”, el cual busca vincular el diseño del espacio con la historia, la cultura y el carácter representativo del Callao. Este concepto permite que el edificio no solo funcione como un centro de actividades, sino que también refuerce el sentido de pertenencia y la conexión con el territorio.

La aplicación del concepto se evidencia en la propuesta visual estética y la elección de los materiales. Se emplea un estilo Boho Chic adaptado al contexto chalaco, integrando madera en pisos y listones en paredes, además de formas curvas entre ambientes. La paleta cromática contiene tonos tierra, verdes suaves y azules vinculados al mar, complementados con acentos amarillos y naranjas que representan

la energía e identidad del Callao. Estos elementos buscan generar un ambiente cálido, accesible y cercano para los jóvenes.

El proyecto se desarrolla en el edificio Pilsen Callao, el cual cuenta con cinco niveles y la incorporación de una mezzanine añadida estratégicamente para ampliar la capacidad funcional del inmueble. Cada nivel está organizado para responder a actividades educativas, artísticas y recreativas, integrando espacios de uso múltiple que mantienen coherencia con el concepto y priorizan tanto la funcionalidad como la identidad local. De este modo, el edificio se consolida como un espacio representativo y accesible para la comunidad juvenil, optimizando su distribución administrativa mediante la ampliación que aporta la mezzanine.

Sus características principales incluyen un diseño colaborativo, la capacidad de adaptarse a diversos usos, la seguridad y la accesibilidad para todos, además de la sostenibilidad ambiental mediante el uso de materiales reciclados y plantas autóctonas. Su operación involucra la administración conjunta entre el municipio, jóvenes voluntarios y organizaciones comunitarias, fomentando la autogestión y la planificación continua de actividades como talleres, ferias y eventos deportivos y artísticos.

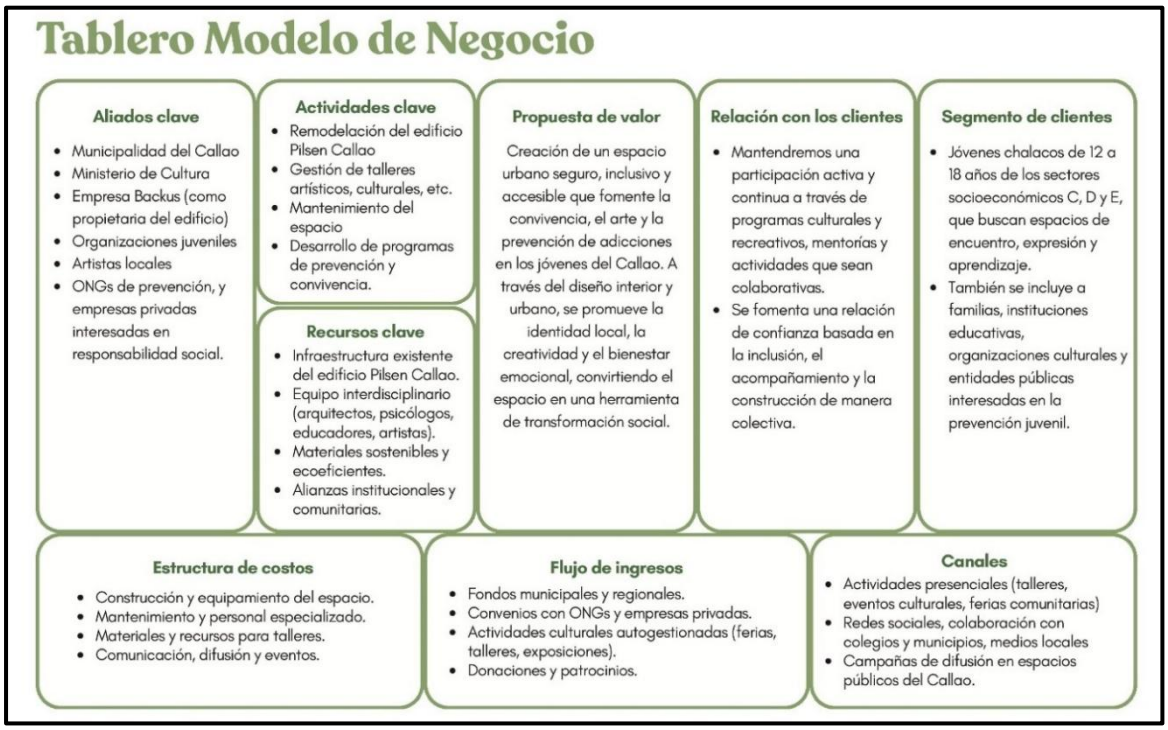
El proyecto se basa en un equilibrio triple: en el ámbito social, al promover la inclusión y disminuir los riesgos; en el económico, al revitalizar la economía local y fomentar colaboraciones entre el sector público y privado; y en el ambiental, al integrar prácticas sostenibles y áreas verdes.

2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio se centra en la remodelación del edificio Pilsen Callao para transformarlo en un espacio urbano inclusivo y seguro, orientado a la convivencia y la prevención de adicciones. Esta estructura se organiza a partir del modelo de negocio, presentado en la Figura 6, el cual permite visualizar los elementos clave del proyecto. Para ello, se establecen alianzas estratégicas con entidades públicas, privadas y culturales que garantizan su sostenibilidad. Asimismo, mediante talleres, actividades artísticas y programas comunitarios, se promueve la participación juvenil y el fortalecimiento de la identidad local. De esta manera, el proyecto convierte el diseño en una herramienta de transformación social y bienestar colectivo.

Figura 6:

Tablero Modelo de Negocio



2.5.6 Resultados esperados

Los resultados esperados para el presente proyecto se centran en la transformación del entorno urbano del Callao en un espacio donde prevalezca la convivencia, la creatividad y el pensamiento crítico en los jóvenes ante la prevención del consumo de drogas. Se espera que, a corto plazo, el centro tenga un incremento del 40% al 55% de la participación juvenil en actividades deportivas, educativas y artísticas, con respecto a la participación actual. De esta manera se reducirán los tiempos improductivos de ocio que los expone a riesgos. Asimismo, se espera fortalecer el sentido de pertenencia e identidad cultural mediante la integración de expresiones locales en los espacios diseñados.

A media plazo, se espera que el proyecto ya esté dando cambios visibles en la dinámica social del entorno, es decir, que se promuevan relaciones más colaborativas entre jóvenes, familias, instituciones educativas y organizaciones comunitarias. Se prevé que la implementación de talleres y actividades participativas contribuyan al desarrollo de habilidades socioemocionales, estimándose mejoras del 35% al 55% en competencias tales como la toma de decisiones, la comunicación asertiva, el pensamiento crítico y la resiliencia, que son elementos claves que actúan como factores protectores frente al consumo de drogas.

Por último, a largo plazo se espera que este proyecto se convierta en un referente local de prevención y convivencia, capaz de influir de manera positiva a la percepción pública que se tiene del Callao. De esta manera se mejorará la cohesión comunitaria y se formará un modelo replicable en otros distritos con problemáticas similares.

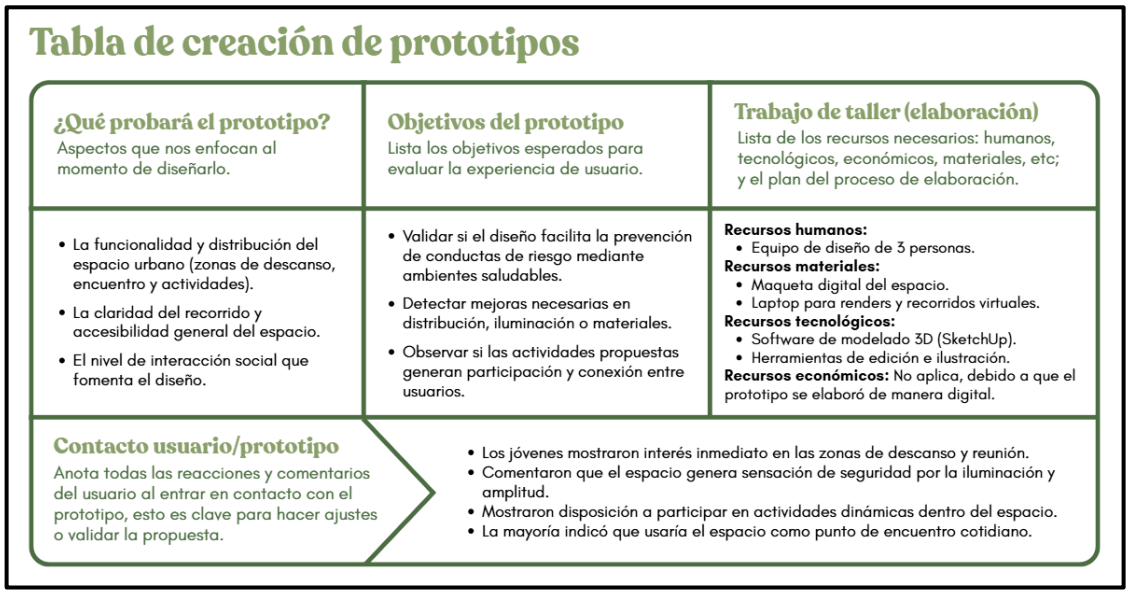
2.5.7 Prototipos desarrollados

Para el desarrollo de la propuesta del *Espacio Urbano para la Convivencia y la Prevención de Adicciones en los Jóvenes*, se dos tipos de prototipos: el primero de baja definición y el segundo de alta definición. Ambos fueron piezas clave para poder visualizar la idea y evaluar cómo podría funcionar el espacio en la práctica, tomando como referencia las necesidades de los jóvenes y las características del entorno urbano del Callao.

Se utilizó la Tabla de creación de prototipos que se observa en la figura 7, la cual permitió definir los objetivos que se deseaba alcanza, los recursos empleados y el enfoque de trabajo.

Figura 7:

Tabla de Creación de Prototipos



Lo que nos da como resultado el prototipo de baja definición que consistió en una serie de planos preliminares que se muestran en las figuras 8, 9 y 10, estos nos ayudaron a organizar y entender la distribución del espacio de forma anticipada. Este conjunto de planos incluyó la zonificación general, las rutas de circulación y evacuación, así como la distribución de áreas destinadas a actividades recreativas, educativas y administrativas.

Figura 8:

Plano de distribución recepción

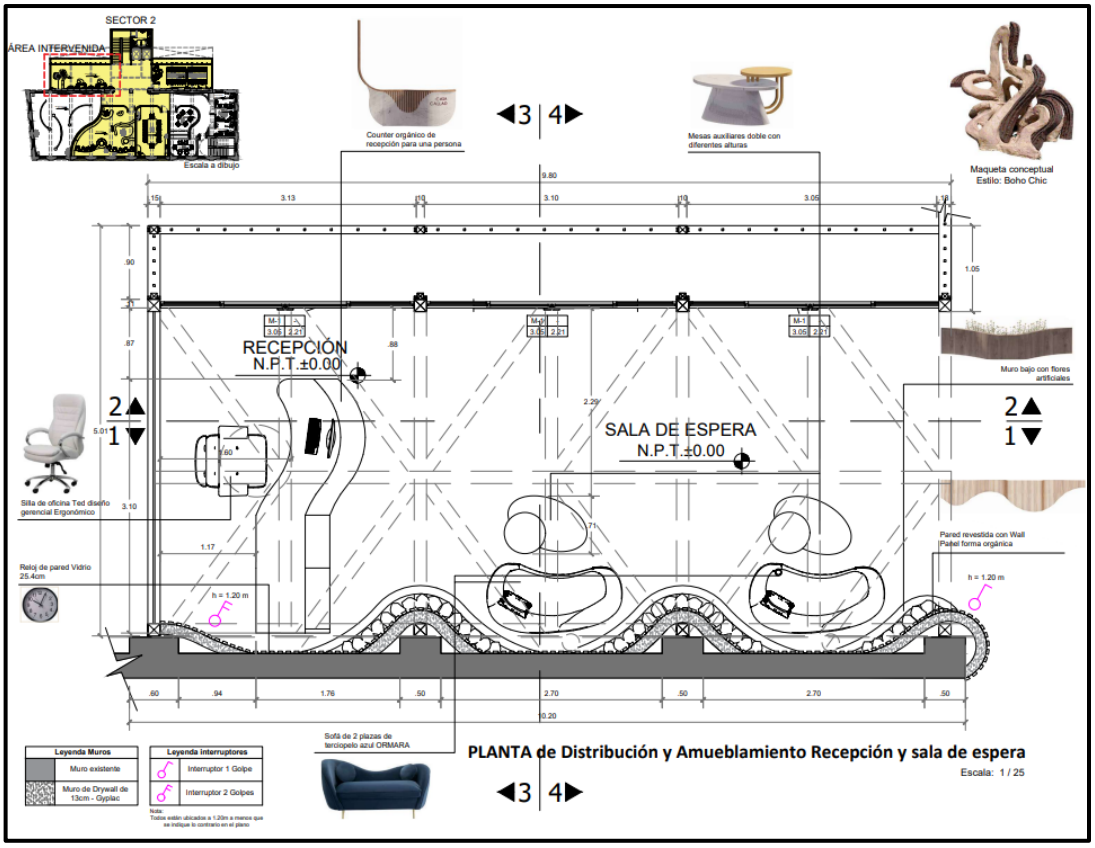


Figura 9:

Plano de corte recepción

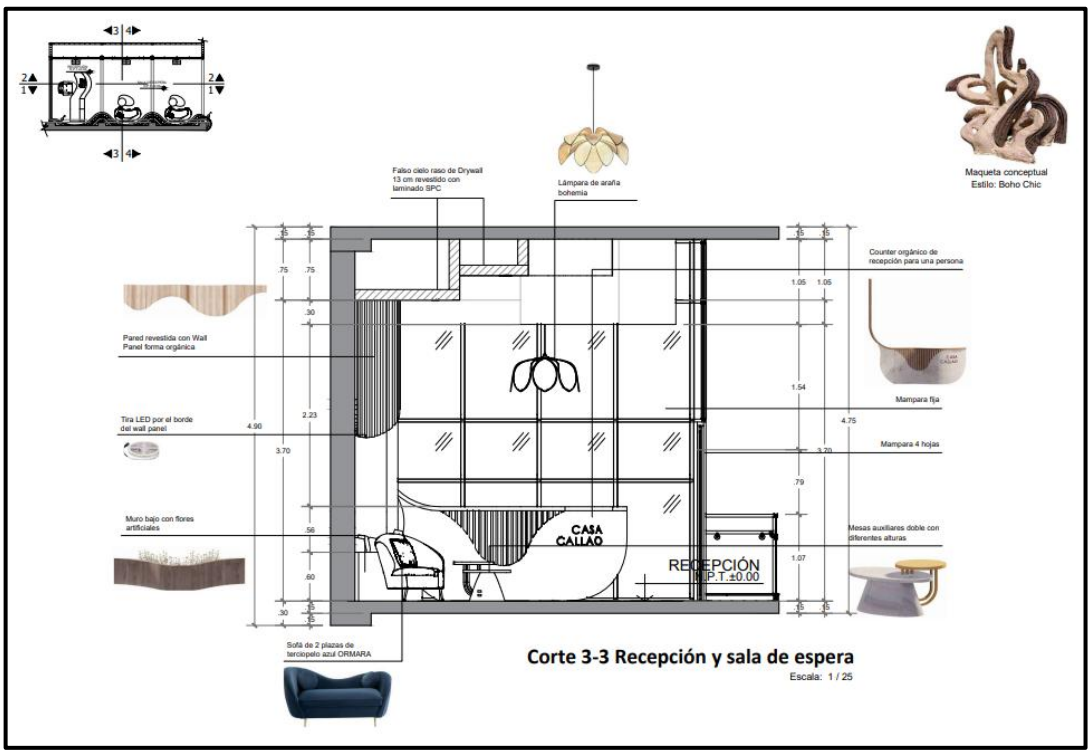
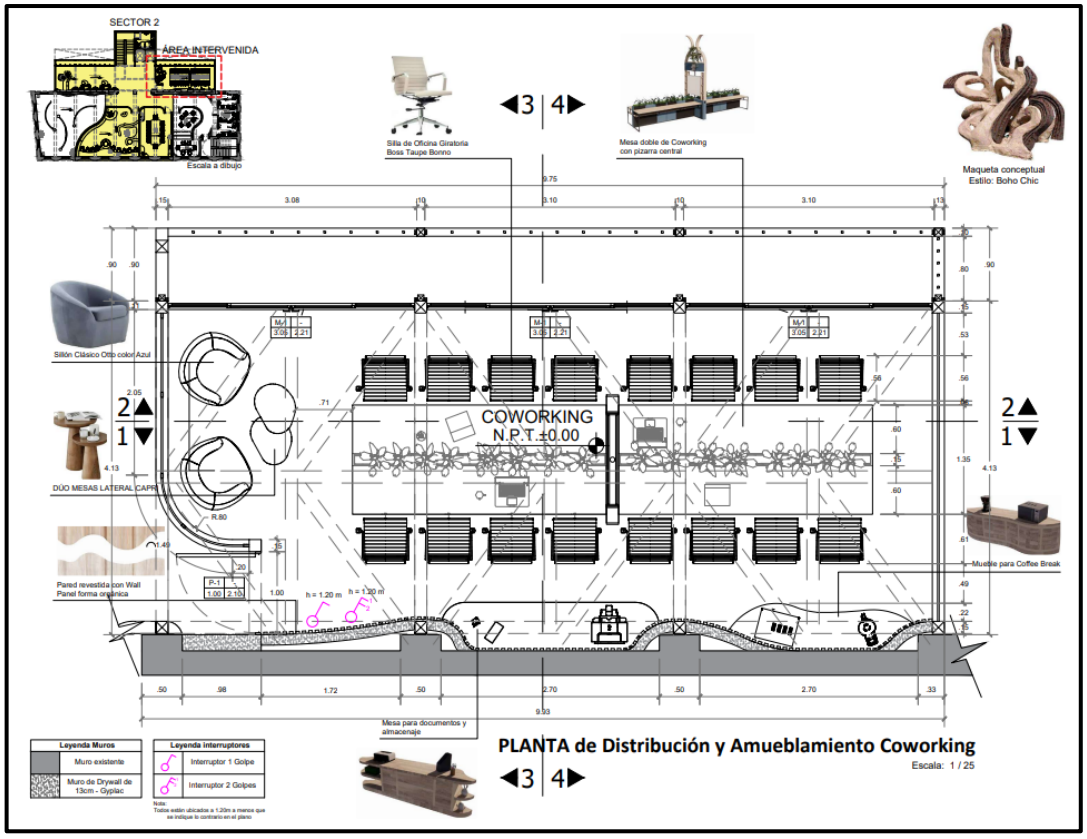


Figura 10:

Plano de distribución coworking

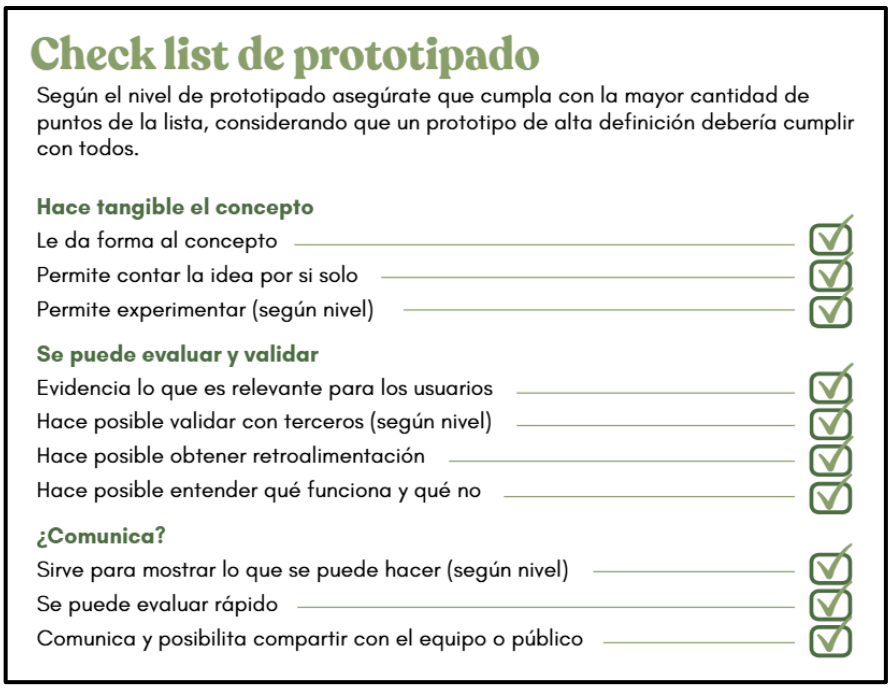


Otra herramienta que fue empleada es el Check list de prototipado presentado en la figura 11, el cual permitió confirmar que el prototipo de baja definición cumpliera con los puntos esenciales para comunicar la propuesta. Gracias a este checklist se verificó que los planos lograban hacer tangible el concepto, explicar la idea de la forma más clara posible y permitir una evaluación rápida sobre la funcionalidad del espacio. Además, facilitó la identificación de observaciones y ajustes necesarios antes de avanzar.

Con esta base, se desarrolló el prototipo de alta definición que consistió en el desarrollo de renders fotorrealistas que ofrecieron una representación visual más precisa del espacio. En esta etapa, el concepto “Identidad con raíces” se hizo visible mediante la selección de materiales, texturas y colores inspirados en la cultura local, así como en la ambientación general del espacio. Estos modelos permitieron analizar la percepción del usuario dentro del entorno, completando así el proceso de validación del diseño.

Figura 11:

Check list de prototipado



A continuación, se presentan alguno de los renders correspondientes a los niveles del proyecto en las figuras 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 y 22. Estas imágenes permiten apreciar con mayor claridad la aplicación del concepto, así como la organización espacial planteada en cada uno de los ambientes del edificio.

Figura 12:

Render de recepción



Figura 13:

Render de ascensores



Figura 14:

Render de coworking



Figura 15:

Render de galería



Figura 16:

Render de biblioteca



Figura 17:

Render de directorio



Figura 18:

Render de zona de baile



Figura 19:

Render de salón multiusos



Figura 20:

Render de taller de cocina



Figura 21:

Render de butacas de SUM



Figura 22:

Render de cuarto de sonido butacas SUM



2.5.8 Experimentos

Para validar la propuesta y verificar su adecuación a las necesidades reales de los jóvenes en Callao, se llevaron a cabo múltiples actividades de prueba utilizando la Tabla Receptora y la metodología de Experimentación Ágil. Estas herramientas facilitaron la recolección de datos directos, la identificación de áreas de mejora y la evaluación de la aceptación del diseño. En la primera etapa, se realizaron encuentros virtuales con un grupo de 23 jóvenes, utilizando los diseños del prototipo de baja definición.

La actividad se centró en presentar la zonificación, los recorridos y las áreas más importantes, solicitando sus opiniones sobre la funcionalidad de los mismos.

Las observaciones recogidas se organizaron a través de la Tabla Receptora, donde se clasificaron inquietudes, fortalezas, áreas de mejora y aspectos que generaron mayor interés.

Esta dinámica permitió validar la hipótesis inicial: los jóvenes desean espacios que sean seguros, accesibles y que cuenten con identidad cultural. Además de estas sesiones, se llevó a cabo una encuesta en línea dirigida a 37 jóvenes de 12 a 18 años del Callao.

Las preguntas se centraron en temas como la seguridad, los problemas comunes en la comunidad, las actividades de interés y la percepción sobre la escasez de espacios para jóvenes. Los resultados reforzaron los hallazgos iniciales, ya que casi el 90% de los encuestados evidenció una alta demanda de espacios seguros, así como una fuerte preferencia por actividades relacionadas con el arte, la música, el deporte y la convivencia.

Asimismo, la mayoría asoció la seguridad con la posibilidad de caminar sin temor y con la existencia de espacios cuidados y bien iluminados. Entre los problemas más citados se identificaron el consumo de drogas en espacios públicos en un 55.6%, la falta de limpieza en un 44.4%. Por otro lado, la carencia de oportunidades para los jóvenes no fue señalada como un problema relevante en la encuesta.

Muchos manifestaron su frustración por la falta de lugares seguros para reunirse o desarrollar sus habilidades. Esta información proporcionó métricas claras y confirmó una necesidad urgente de crear un espacio urbano seguro y positivo para los jóvenes.

En la segunda fase, se llevaron a cabo interacciones digitales utilizando los renders del prototipo de alta definición. Estas imágenes facilitaron la evaluación de la

percepción visual del espacio, la aplicación del concepto “Identidad con raíces” y la atmósfera general del entorno propuesto. Los participantes ofrecieron comentarios sobre materiales, iluminación y percepción de seguridad. En términos generales, los comentarios fueron favorables y coincidieron en que el diseño reflejaba una identidad local y un ambiente acogedor, lo cual validó la dirección del proyecto.

En conjunto, este proceso de experimentación permitió confirmar las hipótesis propuestas, evaluar la iniciativa desde diversas perspectivas y obtener hallazgos concretos que fortalecieron el desarrollo final del diseño.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación consiste en la creación de un Espacio Urbano para la Convivencia y la Prevención de Adicciones, dirigido a jóvenes del Callao entre 12 y 18 años. La propuesta surge ante la falta de espacios públicos adecuados que promuevan la convivencia, el uso positivo del tiempo libre y la participación juvenil. A través del diseño del espacio urbano e interior, se plantea un lugar accesible y seguro que permita el desarrollo de actividades culturales, recreativas y educativas, contribuyendo a la prevención del consumo de drogas y al fortalecimiento de la integración social.

- **Propuesta de valor**

  La propuesta de valor del proyecto se basa en ofrecer un espacio urbano diseñado especialmente para los jóvenes, donde puedan reunirse, participar en actividades y desarrollar habilidades personales y sociales. El diseño del espacio busca generar un ambiente de confianza y pertenencia, utilizando el diseño como una herramienta de apoyo a la prevención de adicciones y a la mejora de la calidad de vida de la población juvenil del Callao.

- **Modelo de negocio del producto**

  El proyecto se plantea como un espacio de gestión social, apoyado en la colaboración entre instituciones públicas, privadas y comunitarias. Su funcionamiento se sustenta en la realización de talleres, actividades culturales y programas recreativos dirigidos a los jóvenes, lo que permite mantener el uso constante del espacio y asegurar su continuidad. Este modelo busca generar impacto social más que un beneficio económico directo.

- **Sostenibilidad del proyecto**

El proyecto plantea una sostenibilidad integral desde el ámbito social, económico y ambiental. Se apoya en la participación activa de los jóvenes, trabajando de la mano con instituciones públicas y privadas, y con el uso de materiales durables y estrategias que aseguran su continuidad en el tiempo.

- **Plan de actividades**

  El proyecto se organiza mediante un Diagrama de Gantt que se muestra en la figura y estructura las actividades desde la etapa de análisis y diseño hasta la ejecución de los talleres dirigidos a los jóvenes. Estos talleres forman parte fundamental del proyecto, ya que promueven la participación activa y refuerzan los objetivos de convivencia y prevención de adicciones. El diagrama finaliza con una etapa de evaluación que permite verificar el cumplimiento de los objetivos propuestos.

✓ Diagrama de Gantt

Área/actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12	Semana 13	Semana 14	Semana 15	Semana 16
Tema, título, problema	•	•														
Justificación, ODS, Callao		•	•													
Casos de estudio			•	•	•											
Objetivo general y específicos				•												
Arquetipo, mapa de actores				•	•											
Concepto, valor, identidad					•	•										
Zonificación y layout					•	•	•									
Planos preliminares						•	•									
Renders y ambientación							•	•	•							
Encuestas y validación								•	•							
Análisis de resultados									•	•						
Costos y cuadros										•	•					
Integración y coherencia											•	•	•			
Correcciones												•	•	•		
Formato y normas													•	•	•	
Sustentación															•	•

- **Recursos necesarios**

✓ Recursos humanos

Gerencia general, comunicación, gestión de espacios, administración, relaciones públicas, patrimonio local, proyectos culturales, mantenimiento de limpieza, seguridad de vigilancia, gestión de bienestar, gestión de economía social, área de salud, área de entrenamiento y aprendizaje, deportes y esparcimientos.

✓ Recursos materiales

Melamina, madera reforestada, pintura epóxica, acero y pavimentos permeables, mobiliario modular, paneles móviles, iluminación LED, señalética

y jardineras, equipamiento básico para talleres: mesas, sillas, pizarras, proyectores.

- ✓ Recursos tecnológicos

  AutoCAD, SketchUp, Enscape, Excel, Canva, Power Point, Google Calender, equipos tecnológicos para talleres de diseño y música.

  El proyecto requiere recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros para su implementación y funcionamiento, los cuales se gestionan mediante alianzas institucionales y actividades autosostenibles que garantizan su viabilidad

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El presupuesto se ha organizado en cinco categorías principales: acabados (tabla 1), mobiliarios (tabla 2), complementos (tabla 3), equipamiento (tabla 4) y mano de obra (tabla 5) y por último el presupuesto total (tabla 6). Esta estructura permite una lectura clara del presupuesto y facilita el control económico del proyecto. Los acabados consideran materiales durables y de bajo impacto ambiental, reflejando el concepto "Identidad con Raíces" y el uso intensivo del espacio por parte de los jóvenes. El mobiliario incluye piezas modulares y multifuncionales que favorecen la flexibilidad de uso en talleres, áreas educativas y recreativas. Asimismo, este presupuesto refleja una propuesta económicamente viable, alineada con los objetivos sociales y preventivos del proyecto, y orientada a garantizar la sostenibilidad y durabilidad del espacio urbano diseñado.

Tabla 1:

Presupuesto de acabados

Acabados	Cantidad	Precio unitario	Subtotal
Piso vinílico tipo madera	150m2	S/ 95.00	S/ 14,250.00
Porcelanato antideslizante	100m2	S/ 120.00	S/ 12,000.00
Piso alfombrado acústico	10m2	S/ 110.00	S/ 1,200.00
Enchape MDF listones decorativos	80m2	S/ 260.00	S/ 20,800.00
Enlucido + pintura paredes	300m2	S/ 35.00	S/ 10,500.00
Panel microcemento mural	20m2	S/ 130.00	S/ 2,600.00
Muros texturizados (galería)	50m2	S/ 160.00	S/ 8,000.00
Cielo raso drywall curvo	60m2	S/ 180.00	S/ 10,800.00
Cielo raso fibra mineral acústica	40m2	S/ 140.00	S/ 5,600.00
Foseados con iluminación	10m2	S/ 210.00	S/ 2,100.00
Pintura látex alta calidad	500m2	S/ 15.00	S/ 7,500.00
Sellador / Base	500m2	S/ 6.00	S/ 3,000.00
		Total:	**S/ 98,350.00**

Tabla 2:

Presupuesto de mobiliario

Mobiliarios	Cantidad	Precio unitario	Subtotal
Mostrador recepción a medida	1m2	S/ 6,500.00	S/ 6,500.00
Sillón lounge	4m2	S/ 1,200.00	S/ 4,800.00
Mesas de centro	2m2	S/ 380.00	S/ 760.00
Estanterías curvas biblioteca	1m2	S/ 9,500.00	S/ 9,500.00
Banco lectura	1m2	S/ 1,400.00	S/ 1,400.00
Puffs / sillas lectura	6m2	S/ 350.00	S/ 2,100.00
Paneles expositores móviles	4m2	S/ 2,200.00	S/ 8,800.00
Pedestales exhibición	6m2	S/ 180.00	S/ 1,080.00
Butaca fija teatral	50m2	S/ 650.00	S/ 32,500.00
Tarima / gradería estructural	1m2	S/ 8,500.00	S/ 8,500.00
		Total:	**S/ 75,940.00**

Tabla 3:

Presupuesto de complementos

Complementos	Cantidad	Precio unitario	Subtotal
Panel foam acústico	60m2	S/ 45.00	S/ 2,700.00
Panel acústico madera ranurada	40m2	S/ 240.00	S/ 9,600.00
Luminarias LED lineales curvas	10m2	S/ 280.00	S/ 2,800.00
Colgantes decorativos	5m2	S/ 350.00	S/ 1,750.00
Spots empotrados	40m2	S/ 35.00	S/ 1,400.00
Estructuras curvas MDF + refuerzo	40m2	S/ 280.00	S/ 11,200.00
Refuerzos metálicos (lote)	1m2	S/ 2,500.00	S/ 2,500.00
		Total:	**S/ 31,950.00**

Tabla 4:

Presupuesto de equipamiento

Equipamiento	Cantidad	Precio unitario	Subtotal
Consola de sonido digital	1m2	S/ 6,000.00	S/ 6,000.00
Parlante profesional	4m2	S/ 1,200.00	S/ 4,800.00
Micrófono inalámbrico	2m2	S/ 750.00	S/ 1,500.00
PC cabina sonido	1m2	S/ 3,200.00	S/ 3,200.00
Pantalla táctil interactiva	1m2	S/ 4,800.00	S/ 4,800.00
Laptop administración	1m2	S/ 2,800.00	S/ 2,800.00
Proyector láser SUM	1m2	S/ 6,500.00	S/ 6,500.00
Pantalla retráctil	1m2	S/ 1,200.00	S/ 1,200.00
		Total:	**S/ 30,800.00**

Tabla 5:

Presupuesto de mano de obra

Mano de obra	Cantidad	Precio unitario	Subtotal
Acabados	1m2	S/ 18,000.00	S/ 18,000.00
Mobiliario a medida	1m2	S/ 7,500.00	S/ 7,500.00
Electricidad	1m2	S/ 5,000.00	S/ 5,000.00
Estructuras curvas / drywall	1m2	S/ 9,500.00	S/ 9,500.00
Instalación equipos	1m2	S/ 2,500.00	S/ 2,500.00
		Total:	**S/ 42,500.00**

Tabla 6:

Presupuesto total

Ítem	Total
Acabados	S/ 98,350.00
Mobiliario	S/ 75,940.00
Complementos	S/ 31,950.00
Equipamiento	S/ 30,800.00
Mano de obra	S/ 42,500.00
Total:	**S/ 279,540.00**

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

La remodelación del edificio Pilsen Callao como un espacio preventivo dirigido a jóvenes demuestra que el diseño interior puede funcionar como una herramienta efectiva para promover la convivencia, fortalecer el sentido de pertenencia y disminuir factores de riesgo asociados al consumo de drogas. La aplicación del concepto “Identidad con Raíces” permitió crear ambientes que reflejan la historia y la cultura chalaca, logrando que el usuario se reconozca en el espacio.

El diseño de los cinco niveles, junto con la incorporación de una mezzanine, generó un edificio versátil que responde a actividades educativas, deportivas, artísticas y administrativas. Además, la integración de materiales naturales, colores vinculados al mar y formas orgánicas aporta calidez y accesibilidad, reforzando el enfoque comunitario del proyecto.

En conclusión, el presente proyecto se consolida como una alternativa efectiva de prevención, que combina identidad cultural, funcionalidad y participación juvenil, contribuyendo al desarrollo social del Callao.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda continuar fortaleciendo la participación de los jóvenes y organizaciones locales en la programación de actividades del centro, ya que esto garantiza la sostenibilidad social del proyecto. También es importante implementar un plan de mantenimiento periódico que preserve los acabados naturales, la vegetación y los espacios comunes.

De igual forma, se sugiere ampliar futuras intervenciones hacia distintas zonas cercanas, tomando este proyecto como modelo replicable para otros sectores del Callao. Finalmente, se recomienda que las próximas adecuaciones o ampliaciones mantengan una planificación ordenada y respondan a las necesidades reales de los usuarios, garantizando así la continuidad del funcionamiento y el impacto social del proyecto.

V. Referencias Bibliográficas

AMBAR CENTRO INTERACTIVO. (s. f.).
https://www.ambarcentrointeractivo.org/

Baraya, S. (2023, 31 marzo). Alejandro Rogelis Arquitectura diseñarán el Centro Felicidad Chapinero en Bogotá. ArchDaily Perú.
https://www.archdaily.pe/pe/919573/alejandro-rogelis-arquitectura-disenaran-el-centro-felicidad-chapinero-en-bogota

Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas – DEVIDA. (2025, enero). Estudio nacional sobre consumo de drogas en estudiantes de secundaria 2024. Gobierno del Perú.
https://www.gob.pe/institucion/devida/campa%C3%B1as/113230-estudio-nacional-sobre-consumo-de-drogas-en-estudiantes-de-secundaria-2024

Dante, R. R. G. (2019). Centro de prevención - concientización y tratamiento ambulatorio para jóvenes con problemas de drogadicción en el distrito de San Juan de Miraflores, Lima - 2019.
https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/11855

Empresa Peruana de Servicios Editoriales S. A. EDITORA PERÚ. (2009, 11 noviembre). Edad promedio de inicio de consumo de drogas es 12 años en el Perú, afirma Devida.
https://andina.pe/agencia/noticia-edad-promedio-inicio-consumo-drogas-es-12-anos-el-peru-afirma-devida-263720.aspx

Estudio Nacional sobre Consumo de Drogas en Estudiantes de Secundaria 2024. (s/f). Gob.pe. Recuperado el 10 de septiembre de 2025.
https://www.gob.pe/institucion/devida/campa%C3%B1as/113230-estudio-nacional-

Herrera, J. M. D. (s. f.). Callao centro Histórico.
https://www.callaocentrohistorico.com/2011/07/

National Library of Medicine. (s. f.). Drogas y menores de edad.
https://medlineplus.gov/spanish/drugsandyoungpeople.html

Rafaelpathaan. (s. f.). Programa Prevención de Drogas - Callao 2023_202303. Scribd.
https://es.scribd.com/document/880271974/Programa-Prevencion-de-Drogas-Callao-2023-202303

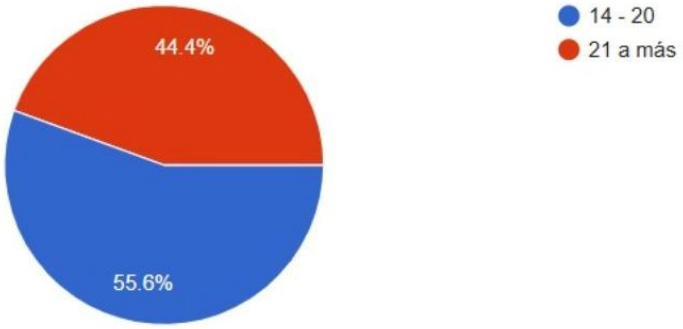
Tapia, D. (2019, 24 octubre). Centro Cívico Lleialtat Santsenca 1214 / HARQUITECTES. ArchDaily Perú.
https://www.archdaily.pe/pe/889533/centro-civico-lleialtat-santsenca-1214-harquitecte

VI. Anexos

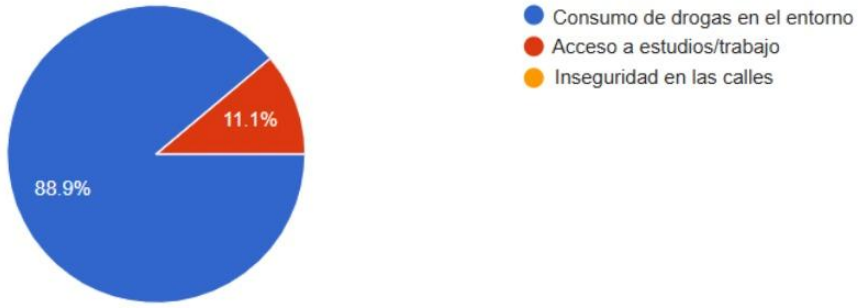
6.1 Anexo 1: Encuesta: Preguntas

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXCfWadHP607eN_RLcyZU4a98HUy3gGYxRTjUGizsxxn1PUA/viewform?usp=sharing&ouid=113364098895995041936

Edad:



¿Qué preocupaciones tienes en tu vida diaria?



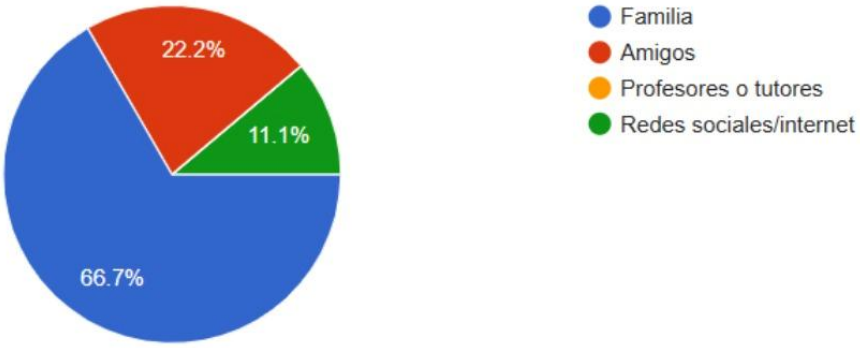
Para ti, "sentirte seguro y tranquilo" en el Callao, significa:



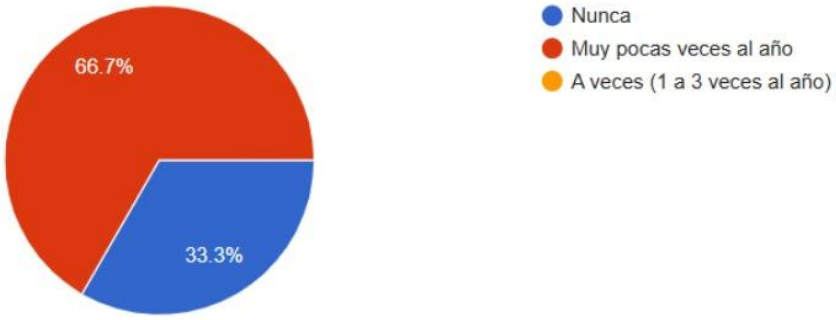
¿Qué situaciones o problemas ves con más frecuencia en tu comunidad?



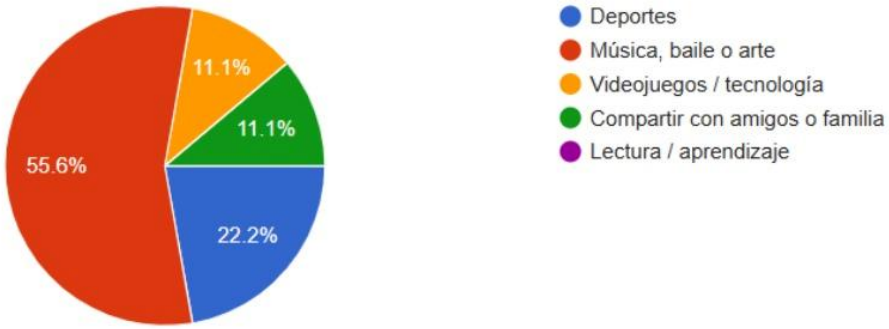
¿De quién recibes más consejos o influencia?



¿Qué tan seguido recibes charlas o información sobre prevención del consumo de drogas?



¿Qué actividades disfrutas más en tu tiempo libre?



¿Qué es lo que más te frustra de no tener espacios o actividades para jóvenes?



¿Cómo imaginas un espacio urbano ideal para los jóvenes del Callao?

