ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Propuesta de restauración arquitectónica de la antigua Fábrica Pilsen del Callao para la implementación del Centro Raíces: espacio de reconexión juvenil.

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

PRESENTADA POR

Ariana Nicole Bravo Simon
DNI: 75813595, Perú

ASESOR

Silvana Espinoza Gomez
DNI: 75537883, Perú
ORCID: 0009-0000-1441-7470

JURADO

Mateo Nuñez Hayashi Rafael
Romero Pinillos Pedro Gustavo
Millan Reyes Martha Sofia Mercedes

Lima, Enero 2026

Informe-0000014841-Bravo.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:548928371

Fecha de entrega
23 ene 2026, 11:50 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
24 ene 2026, 11:28 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000014841-Bravo.docx

Tamaño del archivo
16.6 MB

75 páginas

10.897 palabras

63.832 caracteres

15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

7%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
14%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.° 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.

Dedicatoria

Dedicatoria de Ariana Nicole Bravo Simon:

Dedico este trabajo a mis padres, por su apoyo incondicional y por acompañarme incluso en las madrugadas durante mis trabajos; a mi hermana, cuya alegría y sentido del humor me motivaron en los momentos difíciles; y a mis amigas, que con su apoyo, aunque a la distancia, siempre me ayudaron a avanzar en los proyectos.

Agradecimiento

Agradecimiento de Ariana Nicole Bravo Simon:

Agradezco a mis profesores por su guía y paciencia durante la elaboración de este proyecto, así como por enseñarme y orientarme a lo largo de toda mi carrera.

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 **4**

2.1 Planteamiento del Problema 4

2.2 Población beneficiaria 6

2.3 Objetivo(s) del proyecto 8

2.4 Marco referencial 8

2.4.1 Antecedentes 8

2.4.2 Conceptos Teóricos 12

2.4.2.1 Arquitectura social 12

2.4.2.2 Diseño participativo 12

2.4.2.3 Taller informativos 13

2.4.2.4 Centros de reconexión 13

2.4.2.5 Espacio público y comunidad 13

2.4.2.6 Arquitectura terapéutica 14

2.4.2.7 Sostenibilidad arquitectónica 14

2.4.2.8 Juventud y desarrollo social 14

2.5 Proceso creativo y experimentos 15

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 15

2.5.2 Información sobre el Mercado 17

2.5.2.1 Oportunidad del mercado 17

2.5.2.2 Competencias 18

2.5.2.3 Barreras del mercado 18

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 19

2.5.3.1 Concepto 19

2.5.2.2 Propuesta de valor 22

2.5.4 Diseño de producto/servicio 23

2.5.4.1 Descripción de espacios arquitectónicos 23

2.5.4.2 Descripción de servicios 25

2.5.5 Modelo de Negocio 26

2.5.6 Resultados esperados 27

2.5.7 Prototipos desarrollados 28

2.5.4.1 Baja fidelidad 28

2.5.4.2 Alta fidelidad 29

2.5.8 Experimentos 36

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 39

III. Estimación de costos 41

3.1 Presupuesto 41

IV. Conclusiones y recomendaciones 48

4.1 Conclusiones 48

4.2 Recomendaciones 48

V. Referencias Bibliográficas 49

VI. Anexos 51

6.1 Herramientas Toulouse thinking 51

6.2 Encuestas 57

6.3 Entrevistas 69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto de Pisos 41
Tabla 2 Apu de Porcelanato 42
Tabla 3 Instalaciones Eléctricas 43
Tabla 4 Pintura 43
Tabla 5 Apu de Pintura 44
Tabla 6 Mobiliario 45
Tabla 7 Total 46
Tabla 8 Implementación de talleres y profesionales 46
Tabla 9 Implementación de papelería y recursos operativos 47
Tabla 10 Implementación de donaciones y equipamiento 47

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de Problemas 6

Figura 2 Mapa de Actores 7

Figura 3 Arquetipo de Usuario 15

Figura 4 Mapa de Empatía 16

Figura 5 Ruta de conceptualizar 20

Figura 6 Brainstorming y Matriz de Filtración 21

Figura 7 Propuesta de valor 22

Figura 8 Modelo de negocio 27

Figura 9 Storyboard 29

Figura 10 Ingreso Principal 30

Figura 11 Galería Chalaca 30

Figura 12 Hall de Ingreso 1 31

Figura 13 Hall de Ingreso 2 31

Figura 14 Salón de Psicología 32

Figura 15 Oficina de Psicología Individual 32

Figura 16 Biblioteca 33

Figura 17 Biblioteca 33

Figura 18 Salón de Yoga 34

Figura 19 Salón de Yoga 34

Figura 20 Fachada Frontal -Centro de Reconexión 35

Figura 21 Fachada Posterior -Centro de Reconexión 35

Figura 22 Tablero UX 37

Figura 23 Tabla creación de Prototipado 38

Figura 24 Tabla Receptora 39

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Propuesta de restauración arquitectónica de la antigua Fábrica Pilsen del Callao para la implementación del Centro Raíces: espacio de reconexión juvenil.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto Centro Raíces surge como una propuesta integral orientada a responder a las necesidades sociales, emocionales y culturales de la juventud del Callao, un territorio marcado por la escasez de espacios seguros, inclusivos y adecuados para el desarrollo juvenil. A través de la recuperación arquitectónica de una edificación existente, el proyecto plantea la creación de un centro de reconexión juvenil que articula bienestar emocional, educación ambiental, creatividad y desarrollo comunitario, promoviendo la participación activa de jóvenes entre 13 y 20 años.

La propuesta de valor del Centro Raíces se fundamenta en el uso de la arquitectura como una herramienta de transformación social. El proyecto ofrece un entorno accesible, acogedor y flexible donde los jóvenes pueden fortalecer su identidad, desarrollar habilidades socioemocionales y participar en actividades culturales, educativas y recreativas. A diferencia de otros equipamientos juveniles existentes, el centro integra de manera transversal el acompañamiento emocional, la expresión artística y la sostenibilidad ambiental, generando una experiencia continua de aprendizaje, cuidado y pertenencia.

El modelo de negocio se estructura bajo un esquema mixto que prioriza el impacto social sin descuidar la viabilidad económica del proyecto. Este modelo combina la oferta de talleres especializados, programas de bienestar emocional, actividades culturales, ferias comunitarias, visitas guiadas y el uso flexible de los espacios para iniciativas educativas y sociales. Estos ingresos se complementan con convenios institucionales, subvenciones públicas, alianzas con municipalidades, instituciones educativas, organizaciones culturales y entidades comprometidas con la responsabilidad social y ambiental. De esta manera, se garantiza la sostenibilidad financiera del centro sin comprometer su enfoque inclusivo.

La sostenibilidad del proyecto se aborda desde una perspectiva integral. En el ámbito ambiental, se prioriza el uso de materiales locales y reciclados, estrategias de bajo impacto ambiental y prácticas de eco-creación que, además de reducir la huella

ecológica, cumplen un rol educativo para los usuarios. En el ámbito social, el centro promueve oportunidades de desarrollo personal y colectivo para jóvenes en situación de vulnerabilidad, fortaleciendo el tejido comunitario y fomentando la convivencia pacífica. En el aspecto económico, se busca mantener un equilibrio entre ingresos propios, financiamiento institucional y participación comunitaria, asegurando la continuidad operativa del proyecto a largo plazo.

El proyecto contempla un proceso de mejora continua basado en la retroalimentación de los usuarios, obtenida a través de encuestas, validaciones visuales y herramientas de diseño centrado en el usuario. Esta metodología permite ajustar tanto los espacios arquitectónicos como los servicios ofrecidos, garantizando que el centro responda de manera efectiva a las expectativas y dinámicas juveniles. Asimismo, el Centro Raíces presenta un alto potencial de replicabilidad, pudiendo adaptarse a otros distritos del Callao u otras ciudades con características sociales similares, mediante la reutilización de inmuebles en desuso y la adecuación del programa a cada contexto.Para su funcionamiento, el centro requiere un equipo multidisciplinario conformado por profesionales de la arquitectura, psicología, educación, gestión cultural y medio ambiente, así como personal técnico y administrativo. En cuanto a recursos, se consideran mobiliario sostenible, equipamiento para talleres artísticos y de eco-creación, materiales ecológicos, recursos educativos y herramientas tecnológicas destinadas a la gestión, difusión y seguimiento de las actividades. Esta estructura organizativa y material permite una operación eficiente, coherente con los objetivos del proyecto y alineada con una visión de innovación social, sostenibilidad y compromiso comunitario.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El presente proyecto propone la restauración arquitectónica de la antigua Fábrica Pilsen del Callao, ubicada en la cuadra 4 de la avenida Sáenz Peña, en una zona de importancia histórica dentro del Centro Urbano del Callao. Este inmueble industrial tiene su origen en el año 1863, cuando fue fundado por el cervecero alemán Federico Bindels, convirtiéndose en una de las primeras fábricas cerveceras del país. Posteriormente, el complejo fue ampliado y consolidado bajo la administración de Aloise Kieffer, formando parte del desarrollo industrial temprano del puerto del Callao.

En 1994, la antigua fábrica pasó a ser propiedad de la Unión de Cervecerías Peruanas Backus y Johnston, tras la adquisición de la marca y sus activos. En la actualidad, el inmueble se encuentra bajo la responsabilidad de dicha corporación, perteneciente al grupo AB InBev, siendo necesaria la coordinación y gestión de permisos tanto con la empresa propietaria como con la Municipalidad Provincial del Callao para cualquier intervención de carácter arquitectónico y urbano.

Actualmente, el edificio se encuentra en estado de abandono y desuso, presentando un notable deterioro físico producto de la falta de mantenimiento, la acumulación de residuos sólidos, los accesos restringidos y la ausencia de actividades funcionales. Esta condición ha generado que la fábrica actúe como una barrera urbana, afectando negativamente la percepción del entorno inmediato y desaprovechando su potencial como equipamiento de uso comunitario. A pesar de su valor histórico y arquitectónico, el inmueble permanece desvinculado de la dinámica social del sector.

El entorno urbano que rodea la antigua fábrica está conformado por edificaciones de valor patrimonial, comercio local, viviendas y vías de alto tránsito, lo que evidencia una coexistencia entre actividad urbana y deterioro del patrimonio construido. La falta de intervención y control ha propiciado situaciones de inseguridad y degradación del espacio, reforzando la necesidad de una propuesta arquitectónica que permita recuperar el inmueble y reintegrarlo de manera activa al tejido urbano.

Frente a esta problemática, el proyecto plantea la restauración arquitectónica de la antigua Fábrica Pilsen del Callao, orientada a la implementación del Centro Raíces, un equipamiento destinado a la recreación sana, la integración social y la expresión cultural de la población juvenil. La intervención propone la recuperación y adaptación del inmueble a un nuevo uso, respetando su carácter industrial y su estructura existente, permitiendo su adecuación a las necesidades contemporáneas de los jóvenes del Callao.

El programa arquitectónico contempla áreas destinadas al arte urbano, concebidas como espacios de expresión artística controlada que fomentan la creatividad, la identidad y la participación juvenil. De manera complementaria, se incorporan ambientes para atención psicológica y terapias grupales, enfocados en el bienestar emocional y social de los usuarios, reconociendo la importancia de la salud mental como parte del desarrollo integral de la juventud.

Asimismo, el proyecto incluye talleres de eco creación y reciclaje, orientados a la reutilización de materiales y a la promoción de prácticas sostenibles, reforzando la conciencia ambiental y la responsabilidad social. En el ámbito educativo, se propone una biblioteca y espacios de trabajo colaborativo que favorecen el aprendizaje continuo y el intercambio de conocimientos.

Finalmente, el Centro Raíces integra zonas de esparcimiento y actividad física, como áreas de yoga, estacionamiento para bicicletas y espacios para juegos de mesa, contribuyendo a la creación de un entorno inclusivo, activo y saludable. De esta manera, la propuesta busca transformar un edificio industrial abandonado en un espacio funcional que responda a las necesidades juveniles contemporáneas, sin perder su valor histórico dentro del contexto urbano del Callao.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

En el Callao, la población juvenil constituye un grupo social clave para el desarrollo urbano y comunitario; sin embargo, enfrenta condiciones de vulnerabilidad asociadas a limitadas oportunidades educativas, precariedad laboral y una oferta insuficiente de espacios urbanos orientados a su desarrollo integral. De acuerdo con la Secretaría Nacional de la Juventud, el 75,3 % de los jóvenes chalacos entre 17 y 24 años no accede a estudios superiores, cifra que supera el promedio de Lima Metropolitana y evidencia una brecha persistente en el acceso a oportunidades de formación y desarrollo personal (SENAJU, 2025). Esta situación se refleja, además, en la presencia de jóvenes que no estudian ni trabajan, condición que incrementa su exposición a escenarios de exclusión social y entornos de riesgo, afectando su bienestar social y emocional (OECD, 2019).

En respuesta a esta realidad, la Municipalidad Provincial del Callao implementó la Casa de la Juventud como un equipamiento público orientado a promover la creatividad, la formación académica y el desarrollo integral de jóvenes entre 16 y 25 años. Este espacio ofrece talleres artísticos y culturales, áreas de coworking, estudio de grabación musical, espacios de creación de contenido digital, orientación psicológica gratuita, auditorio y una terraza multifuncional (Municipalidad Provincial del Callao, 2024). La Casa de la Juventud constituye una iniciativa activa y relevante, con participación juvenil constante; no obstante, su alcance resulta limitado frente a la magnitud y diversidad de la población

juvenil del Callao, tanto por su localización puntual como por la dificultad de atender de manera continua y territorialmente equitativa a los distintos sectores juveniles del distrito. Asimismo, si bien este equipamiento contribuye al desarrollo de actividades formativas y de expresión juvenil, no logra cubrir de manera integral la demanda de espacios urbanos destinados a la recreación sana, al encuentro comunitario y a la apropiación del espacio público. En este sentido, se identifica la oportunidad de fortalecer la relación entre la infraestructura juvenil y el patrimonio arquitectónico local, incorporando inmuebles de valor histórico como soporte para la construcción de identidad, memoria colectiva y sentido de pertenencia entre los jóvenes.

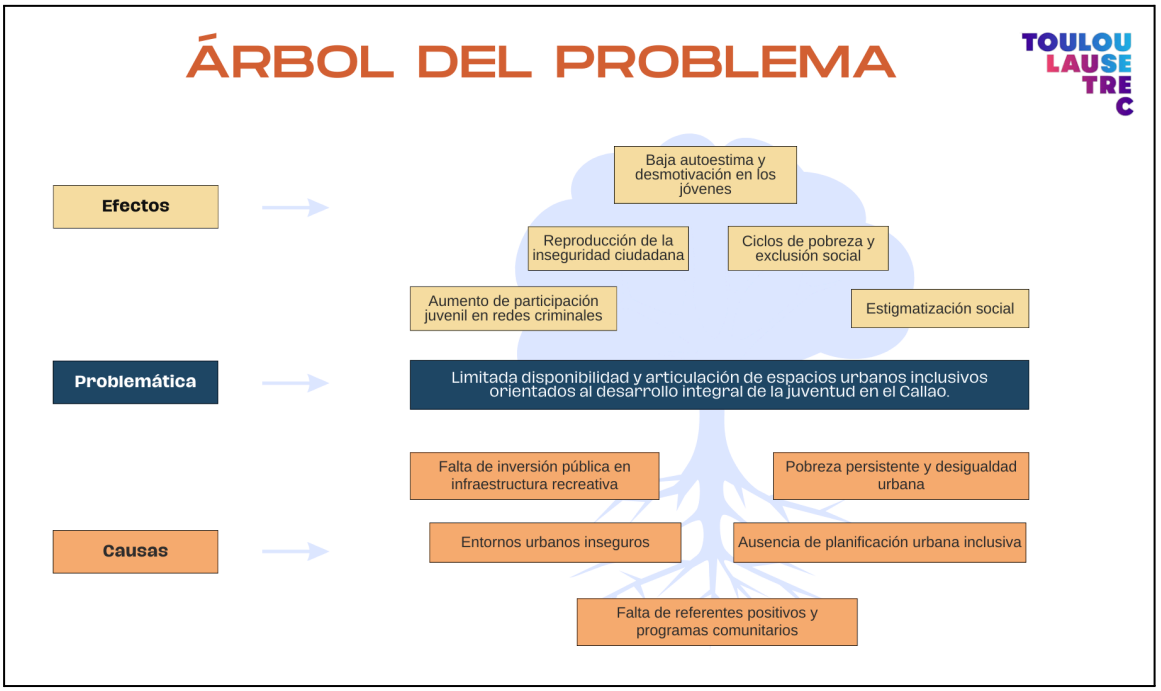
En paralelo, el Callao cuenta con diversas edificaciones industriales y patrimoniales que han dejado de cumplir su función original, principalmente a raíz de procesos de transformación productiva y la ausencia de estrategias de reutilización con enfoque social y cultural. Un caso representativo es la antigua Fábrica Pilsen del Callao, un inmueble de significativo valor histórico y arquitectónico que actualmente se encuentra en condición de desuso. Esta situación, más que una limitación, representa una oportunidad para su recuperación y resignificación como equipamiento comunitario, con potencial para contribuir a la mejora del paisaje urbano, al fortalecimiento del tejido social y a la creación de espacios inclusivos orientados a la juventud.

Esta problemática se vincula directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 10, Reducción de las desigualdades, en la medida en que la limitada disponibilidad de espacios de recreación sana, culturales y educativos profundiza las brechas sociales que afectan a los jóvenes en contextos vulnerables, restringiendo su acceso equitativo a oportunidades de desarrollo personal, social y emocional. Asimismo, el proyecto se articula con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 11, Ciudades y comunidades sostenibles, al promover la recuperación y reutilización de una edificación patrimonial actualmente en desuso, integrándola nuevamente a la dinámica urbana mediante la generación de espacios seguros, accesibles e inclusivos que fortalezcan la cohesión social y la identidad local.

En este contexto, surge el proyecto Centro Raíces, una propuesta de restauración arquitectónica orientada a la recuperación de la antigua Fábrica Pilsen del Callao para su adaptación como un espacio destinado a la recreación sana, la expresión cultural, la educación informal y el bienestar emocional de los jóvenes. La intervención plantea

complementar la infraestructura juvenil existente, ampliando su alcance social y territorial mediante la reutilización de un inmueble patrimonial, contribuyendo así a la construcción de una ciudad más inclusiva y sostenible.

Figura 1 Árbol del problema



El árbol del problema permite identificar la situación que enfrenta la población juvenil del Callao ante el limitado acceso a espacios de recreación sana, seguros e inclusivos. El problema central radica en que esta carencia afecta el desarrollo social, emocional y comunitario de los jóvenes, restringiendo sus oportunidades de integración y bienestar.

Entre las principales causas se encuentran la insuficiente infraestructura pública destinada a la recreación juvenil, la desigualdad social, la inseguridad en los entornos urbanos y la falta de aprovechamiento de edificaciones patrimoniales en desuso. Como consecuencia, se generan efectos como desmotivación juvenil, debilitamiento del sentido de pertenencia, estigmatización social y mayor exposición a conductas de riesgo, reforzando escenarios de vulnerabilidad social.

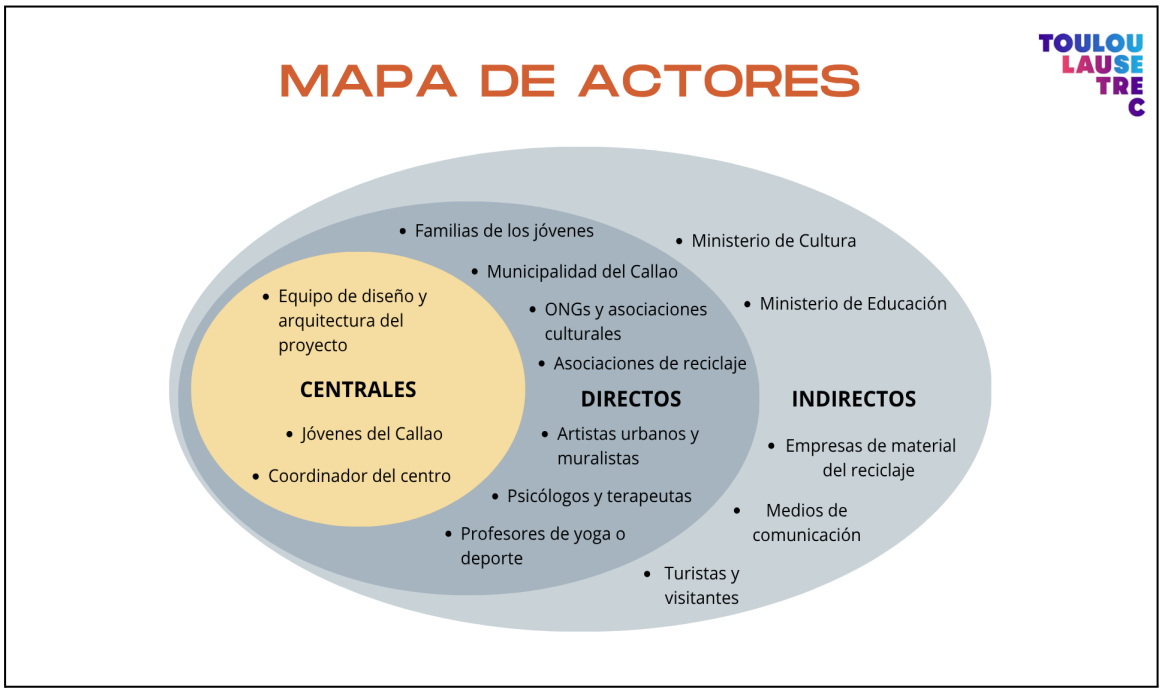
2.2 Población beneficiaria

En el Callao, la población beneficiaria directa del proyecto está conformada por jóvenes de entre 13 y 20 años que residen en el Callao, quienes enfrentan problemáticas asociadas

a la falta de espacios seguros para su desarrollo personal, la exposición a entornos de violencia y las limitadas oportunidades de crecimiento emocional, educativo y recreativo. Estos jóvenes del Callao serán los usuarios principales del Centro de Reconexión, accediendo a servicios de apoyo psicológico, talleres de arte urbano, actividades de reciclaje creativo y programas deportivos y de bienestar, orientados a fortalecer su sentido de pertenencia, fomentar la convivencia pacífica y desarrollar habilidades socioemocionales para su integración positiva en la comunidad.

De manera indirecta, el proyecto beneficiará a las familias de los jóvenes y a la comunidad chalaca en general, al contribuir a la generación de dinámicas comunitarias positivas, el fortalecimiento del tejido social y la reducción de factores de riesgo social en el entorno urbano.

Figura 2 Mapa de actores



El mapa de actores del proyecto organiza a los participantes clave según su grado de influencia y relación con el Centro de Reconexión. Los jóvenes del Callao, como protagonistas y beneficiarios directos, se ubican en el eje central; ya que su participación activa es fundamental para el éxito de la propuesta. Las entidades educativas, los grupos sociales, las familias y las autoridades locales se consideran actores directos, pues intervienen en la implementación y sostenibilidad de las actividades.Por su parte, los

artistas locales, las empresas privadas, los organismos culturales y la comunidad en general son actores indirectos,ya que pueden aportar recursos,apoyo y difusión a la iniciativa. Esta articulación busca crear una red cooperativa que promueva la integración, la transformación social y el fortalecimiento de la identidad cultural.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo general:

Elaborar una propuesta arquitectónica de restauración para la implementación de un centro integral de reconexión juvenil en el Callao, orientado a promover el desarrollo personal, cultural y social de los jóvenes mediante espacios de formación, expresión artística y acompañamiento comunitario, contribuyendo a la reducción de la exclusión social y a la generación de oportunidades de crecimiento.

Objetivos específicos:

- Diseñar ambientes destinados a actividades artísticas, deportivas y educativas que fortalezcan la autoestima, la creatividad y las habilidades sociales de los jóvenes del Callao.
- Proponer espacios de encuentro y articulación que faciliten la integración entre jóvenes, familias, instituciones educativas y organizaciones locales, fortaleciendo una red de apoyo comunitario.
- Recuperar y adaptar la antigua Fábrica Pilsen del Callao, respetando su valor histórico y arquitectónico, para su uso como equipamiento juvenil de carácter social y cultural.
- Incorporar criterios de sostenibilidad en la propuesta de restauración, mediante el reciclaje y la reutilización de elementos existentes del inmueble, promoviendo prácticas de responsabilidad ambiental.

2.4 Marco referencial

2.4.1 Antecedentes

El Callao es un territorio con una amplia riqueza cultural y artística, pero también con retos sociales que afectan directamente a su población juvenil, quienes enfrentan problemáticas vinculadas a la violencia, la falta de oportunidades de desarrollo y la ausencia de espacios seguros para el esparcimiento. Si bien existen iniciativas como Monumental Callao, orientadas a revalorizar el arte urbano y atraer turismo cultural,

todavía persiste la carencia de un espacio integral que articule cultura, apoyo emocional, deporte,educación y sostenibilidad ambiental en un mismo lugar.

La propuesta del Centro de Reconexión Juvenil responde a esta necesidad, integrando a la comunidad mediante trabajos grupales, talleres de creación con materiales reutilizables y zonas recreativas. Estos espacios buscan fortalecer la identidad local y promover el bienestar integral, contribuyendo a la formación de una generación con mayor conciencia social y ambiental.

Diversos estudios recientes destacan que el sentido de pertenencia está estrechamente relacionado con la conexión comunitaria, la participación activa y el bienestar psicológico. Fortalecer este vínculo en los jóvenes puede reducir conductas de riesgo y mejorar la cohesión social (Israel, 2023). Bajo esta perspectiva, la propuesta incorpora áreas de trabajo colaborativo y espacios de expresión artística que fomentan relaciones positivas entre los jóvenes del Callao.

Ucal (2021) desarrolló el proyecto *Casa de la Memoria Viva de Nuevo Amanecer* en Lurigancho-Chosica, con el propósito de transformar un espacio comunitario en desuso en un lugar de encuentro y memoria para familias afectadas por la violencia. Su investigación analizó cómo la arquitectura colaborativa y la participación ciudadana pueden fortalecer el tejido social y rescatar la memoria colectiva. Los resultados demostraron que una intervención arquitectónica participativa no solo revitaliza el entorno físico, sino que también impulsa la cohesión social, el sentido de pertenencia y la apropiación del espacio por parte de sus habitantes.

Por su parte, Palomino Cosío (2018) desarrolló el proyecto *Centro comunitario para jóvenes y adolescentes* en Villa El Salvador, con el fin de plantear una propuesta arquitectónica orientada al fortalecimiento del tejido social juvenil mediante espacios abiertos, flexibles y de uso colectivo. La autora identificó la escasez de lugares seguros para la formación, la cultura y la recreación de los adolescentes. A partir de ese diagnóstico, propuso un diseño que prioriza la permeabilidad visual, la integración con el entorno y la adaptabilidad de los ambientes. Sus resultados demostraron que la arquitectura puede convertirse en un agente integrador cuando genera espacios que promueven la participación, la expresión y el sentido de comunidad.

Lozano Reátegui (2021) trabajó el proyecto *Centro juvenil de rehabilitación y reintegración social* en San Juan Bautista, enfocado en diseñar un espacio que facilite los procesos de recuperación emocional y reinserción social de jóvenes en situación de vulnerabilidad. El autor aplicó principios de psicología ambiental y diseño terapéutico, poniendo énfasis en la relación entre la forma arquitectónica, la luz natural y el bienestar psicológico. Su propuesta integra talleres productivos, áreas verdes y espacios de acompañamiento psicológico, demostrando que una buena organización espacial y el uso de materiales naturales contribuyen a reducir el estrés y mejorar la percepción del entorno.

Riga (2023) analizó *La transformación social y urbana de la Comuna 13* en Medellín, Colombia, un sector históricamente marcado por la violencia y la exclusión. Su estudio evidenció que el arte urbano y los procesos de participación colectiva otorgaron un nuevo significado al territorio, convirtiendo los murales en símbolos de memoria, fortaleza y orgullo comunitario. La identidad local se fortaleció y la estigmatización disminuyó gracias a intervenciones artísticas colaborativas y al involucramiento activo de los residentes. Estos resultados muestran que el arte puede funcionar como una herramienta eficaz de regeneración urbana y cohesión social.

Según Mi5 Arquitectos (2013), el *Centro Juvenil Rivas Vaciamadrid* en España fue concebido como un espacio abierto y flexible destinado a promover la creatividad y la participación juvenil en una comunidad activa. El proyecto evaluó cómo la arquitectura puede fomentar la interacción social mediante espacios multifuncionales y sostenibles. Se aplicó una metodología participativa con la incorporación de los propios usuarios en el diseño, además de estrategias bioclimáticas que redujeron el consumo energético. Los resultados confirmaron que un entorno adaptable y accesible, con colores estimulantes y materiales de fácil uso, favorece la apropiación del espacio y potencia la creación colectiva.

Rahman y Putri (2024) desarrollaron el proyecto *Designing Youth Center in Medan City with Green Architecture Approach* en Indonesia, orientado a promover el desarrollo

personal y la participación social a través de una arquitectura sostenible. Su estudio priorizó la ventilación natural, la eficiencia energética y el uso de materiales ecológicos. Los autores identificaron que los espacios colaborativos y recreativos fortalecen la identidad juvenil y la cohesión social, demostrando que una infraestructura ambientalmente responsable puede mejorar tanto el bienestar emocional como el social.

En conjunto, los seis trabajos analizados, tanto nacionales como internacionales, ofrecen una base sólida para comprender la relevancia social y arquitectónica de los espacios de encuentro juvenil. Los estudios evidencian que la arquitectura participativa, sostenible y contextualizada culturalmente puede generar transformaciones positivas en comunidades vulnerables, al fomentar la integración social, el desarrollo de habilidades y el fortalecimiento del sentido de pertenencia.

Asimismo, estos antecedentes confirman que el diseño de entornos inclusivos, flexibles y creativos contribuye a la convivencia, la expresión cultural y el desarrollo integral de los jóvenes. A nivel local, la Casa de la Juventud del Callao, inaugurada por la Municipalidad Provincial del Callao en agosto de 2025 como la primera Casa de la Juventud de la provincia, se presenta como un referente institucional que promueve la formación académica, la creatividad y el desarrollo integral de los jóvenes chalacos mediante programas culturales, talleres artísticos, orientación psicológica gratuita, espacios de coworking y actividades de bienestar. Este espacio, ubicado en un terreno recuperado de uso informal, ha sido diseñado para brindar un entorno seguro y equipado que favorezca la participación juvenil y el desarrollo de talentos emergentes, incluyendo la implementación del primer estudio de grabación profesional gratuito ofrecido por un municipio en el Perú.

No obstante, el alcance territorial y programático de esta infraestructura resulta limitado frente a la diversidad y magnitud de la población juvenil del Callao, lo que evidencia la necesidad de complementar este tipo de iniciativas con nuevos espacios urbanos de carácter comunitario que integren aspectos recreativos, culturales y patrimoniales.

En este marco, los antecedentes analizados respaldan la pertinencia de la propuesta del Centro de Reconexión Juvenil en el Callao, al plantear una intervención arquitectónica que, además de atender las necesidades sociales de la juventud, recupere una edificación patrimonial como soporte para la integración comunitaria y la resignificación del espacio

urbano. Esta propuesta se alinea con las experiencias exitosas y con los principios identificados en la revisión de antecedentes, reafirmando su aporte potencial al desarrollo urbano y social de los jóvenes chalacos.

2.4.2 Conceptos teóricos

2.4.2.1 Arquitectura social

La arquitectura social busca generar un impacto positivo en la comunidad mediante el diseño de espacios que promuevan la equidad, la cohesión y el bienestar colectivo.

Aravena (2016), en distintas entrevistas vinculadas a la Bienal de Arquitectura de Venecia, sostiene que la arquitectura debe funcionar como una herramienta de transformación social, capaz de mejorar la calidad de vida de los usuarios y fortalecer el tejido comunitario.

De forma complementaria, Hernández-Araque (2016) plantea que la construcción del espacio urbano debe desarrollarse a través de procesos participativos que respondan a las necesidades reales del entorno, promoviendo inclusión, apropiación y sentido de pertenencia en la comunidad. Su enfoque confirma que los proyectos con enfoque social contribuyen a mejorar la participación ciudadana y la integración urbana.

2.4.2.2 Diseño participativo

El diseño participativo propone que los futuros usuarios del espacio no sean receptores pasivos, sino colaboradores activos durante todo el proceso de diseño. Esto implica:

- Colaboración directa entre diseñadores (arquitectos, urbanistas) y la comunidad desde las etapas iniciales.
- Co-creación, donde los usuarios aportan ideas, experiencias y necesidades, generando soluciones más humanas, inclusivas y sostenibles.
- Redistribución del poder: Sherry Arnstein (1969) señala que no basta con escuchar a la comunidad; es necesario que participe realmente en la toma de decisiones. En su “Ladder of Citizen Participation” distingue niveles que van desde la manipulación hasta el control ciudadano.

2.4.2.3 Talleres informativos

Los talleres informativos son espacios educativos diseñados para fortalecer los conocimientos y habilidades de los jóvenes y de la comunidad en general. Permiten que los usuarios comprendan mejor los procesos de diseño, sostenibilidad y participación comunitaria, generando conciencia sobre el entorno construido y fomentando la creatividad y la colaboración activa entre los participantes (Sanoff, 2000). Además, estos talleres sirven como vínculo entre los diseñadores y los usuarios, asegurando que los proyectos respondan efectivamente a las necesidades reales de la comunidad.

2.4.2.4 Centros de reconexión

Los centros de reconexión son espacios diseñados para promover la integración social, el bienestar emocional y el desarrollo personal de los jóvenes. La arquitectura terapéutica demuestra que factores como la iluminación, la ventilación, los colores y la vegetación influyen directamente en la salud mental y la capacidad de socialización de los usuarios (Ulrich, 1991). Estos centros ofrecen entornos seguros donde los jóvenes pueden expresarse, aprender, participar en actividades culturales o recreativas y fortalecer su sentido de pertenencia dentro de la comunidad.

2.4.2.5 Espacio público y comunidad

El espacio público es un componente esencial para la construcción social de la ciudad. Desde una perspectiva teórica, se entiende como:

- Un producto social, resultado de la interacción y las relaciones humanas, más allá de su infraestructura física.
- Un escenario de inclusión, donde se debe garantizar la expresión, la reunión y el libre tránsito de los ciudadanos, fortaleciendo la participación democrática y la identidad colectiva.
- Un lugar para reforzar la comunidad, ya que mediante un diseño adecuado es posible reforzar las redes sociales, el sentido de pertenencia y la convivencia.

2.4.2.6 Arquitectura terapéutica

La arquitectura terapéutica estudia cómo el entorno construido influye en la salud física, emocional y mental de las personas. La evidencia empírica demuestra que elementos como la luz natural, la ventilación y las vistas hacia la naturaleza contribuyen a reducir el estrés y a mejorar el bienestar general.

Un referente clave es el estudio de Roger Ulrich (1984), donde se comprobó que los pacientes que tenían vistas a entornos naturales desde sus habitaciones se recuperaban más rápido, requerían menos analgésicos y permanecían menos tiempo hospitalizados.

2.4.2.7 Sostenibilidad arquitectónica

La sostenibilidad arquitectónica busca optimizar los recursos naturales y disminuir el impacto ambiental mediante estrategias pasivas y el uso de materiales ecológicos. Yeang (1995) propone diseñar edificios que aprovechen las condiciones climáticas del entorno como los vientos, la radiación solar y la vegetación para reducir el consumo energético y mejorar el confort térmico.

2.4.2.8 Juventud y desarrollo social

La juventud representa un grupo clave para el desarrollo social, ya que los jóvenes pueden convertirse en agentes de cambio cuando participan activamente en el diseño urbano y en los procesos de gobernanza local. Según la UNESCO (2023), su inclusión en los espacios urbanos potencia la creatividad, el empoderamiento y la cohesión social, contribuyendo a la construcción de ciudades más equitativas e inclusivas. En este sentido, la implementación de talleres informativos, centros de reconexión y espacios como la Casa de la Juventud permite ofrecer acompañamiento, formación, entretenimiento y participación activa. La Casa de la Juventud funciona como un modelo de referencia, brindando actividades culturales, deportivas, educativas y recreativas que fortalecen las habilidades sociales, fomentan la creatividad y contribuyen al desarrollo integral de los jóvenes en un entorno seguro y estimulante.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

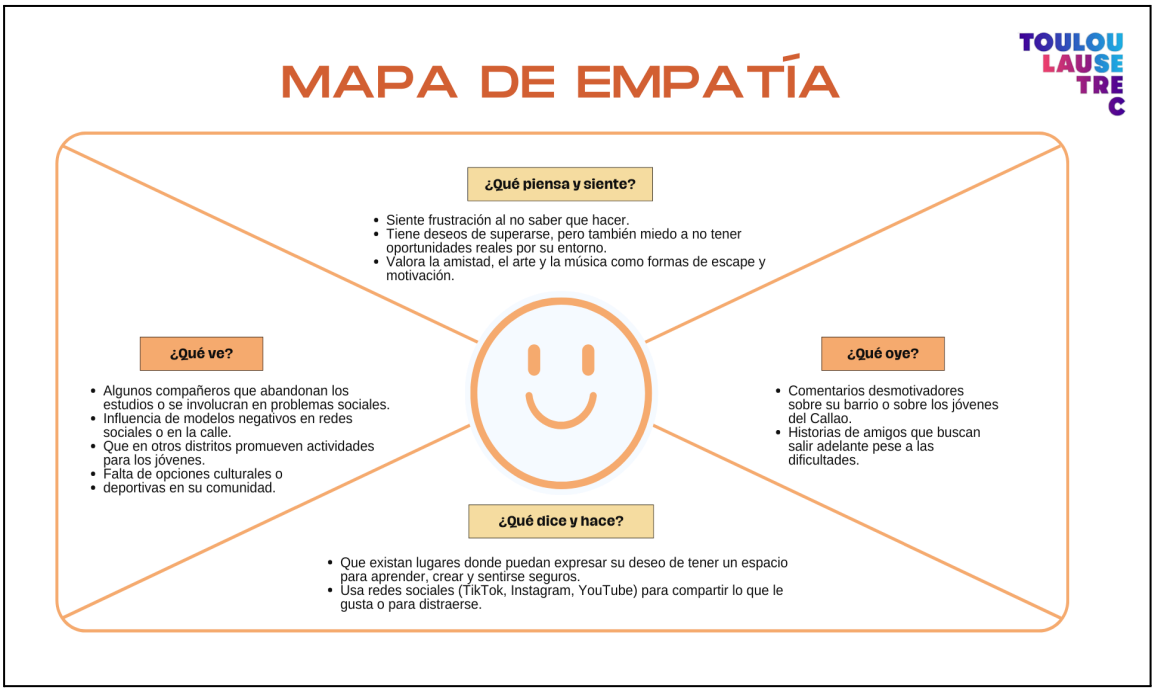
El usuario identificado es Daniel Medina, un joven de 16 años residente del Callao, estudiante de nivel secundario y perteneciente al nivel socioeconómico C. Vive con sus padres y su hermano menor en un entorno familiar diverso, rodeado de otros niños y adolescentes que comparten condiciones similares. En su tiempo libre, suele jugar con amigos o ver series en plataformas digitales como Netflix o Disney+, y muestra interés por el arte y la danza. Sin embargo, su contexto presenta diversas limitaciones: no cuenta con espacios seguros para expresarse, desconoce la historia y el valor cultural de su barrio y, además, siente frustración por la falta de oportunidades para participar en actividades culturales o artísticas. También convive con un entorno marcado por la violencia y la indiferencia social hacia los jóvenes.

Ante esta situación, Daniel aspira a tener un lugar donde pueda sentirse escuchado, valorado y seguro, y donde tenga acceso a talleres que impulsen su desarrollo personal, fortalezcan sus habilidades y le permitan conectar de una manera más profunda con su comunidad.

Figura 3 Arquetipo de usuario



Figura 4 Mapa de Empatía



El mapa de empatía permitió comprender las emociones, necesidades y comportamientos de los jóvenes, orientando el diseño del proyecto hacia una propuesta acorde a su contexto social y emocional.

Insight:

Hallazgo 1 : Necesidad de espacios dirigidos a la población juvenil

En el contexto del Callao se evidencia una limitada oferta de espacios pensados específicamente para jóvenes. La existencia de un lugar propio, diseñado para su uso y apropiación, favorece la participación y genera mayor confianza para el desarrollo de actividades recreativas y formativas.

Hallazgo 2 : Influencia del ambiente en la permanencia y uso del espacio

Las condiciones emocionales y físicas del entorno influyen directamente en el interés de los jóvenes por permanecer en un lugar. Factores como la seguridad, la iluminación adecuada y un ambiente acogedor son determinantes para que el espacio sea percibido como un punto de encuentro y no solo de tránsito.

Hallazgo 3 : Valor de la flexibilidad y la expresión creativa

Los espacios abiertos, talleres y áreas comunes son los más valorados por su capacidad de adaptarse a diversas actividades grupales. Elementos como colores, murales y áreas verdes refuerzan la identidad del lugar y fomentan la creatividad y la apropiación del espacio.

Hallazgo 4 – Importancia del uso colectivo y la socialización

El espacio es valorado no solo por su infraestructura, sino por su potencial para promover la interacción social. La posibilidad de compartir actividades y experiencias fortalece los vínculos entre jóvenes y contribuye a la construcción de una comunidad más integrada y segura.

2.5.2 Información sobre el Mercado

2.5.2.1 Oportunidad del mercado

La investigación evidencia que el territorio chalaco presenta una oportunidad para la implementación de un Centro de Reconexión Juvenil orientado a atender las necesidades sociales, formativas y comunitarias de la población joven del Callao. Esta oportunidad se sustenta, principalmente, en la limitada oferta de espacios que articulen capacitación, encuentro comunitario y desarrollo personal dirigidos específicamente a este grupo etario. Asimismo, el dinamismo urbano y portuario del Callao genera un flujo constante de actividades económicas, culturales y sociales que favorece la inserción y sostenibilidad de equipamientos de carácter comunitario. No obstante, el acceso a este tipo de infraestructura se ve condicionado por barreras institucionales y de gestión del suelo.

En el caso de la antigua fábrica Pilsen, el inmueble pertenece actualmente a la empresa Unión de Cervecerías Peruanas Backus y Johnston, corporación vinculada al grupo AB InBev, por lo que cualquier intervención requiere procesos de coordinación con la empresa propietaria y la Municipalidad Provincial del Callao. Esta condición, lejos de anular la oportunidad, evidencia la posibilidad de establecer acuerdos de cesión temporal, convenios culturales o alianzas público-privadas que permitan la recuperación del inmueble con fines sociales y comunitarios.

2.5.2.2 Competencias

La principal competencia directa del proyecto es la Casa de la Juventud del Callao, institución que desarrolla programas orientados a la formación, el bienestar emocional y la participación juvenil. Si bien cumple un rol relevante a nivel distrital, su alcance territorial, capacidad de atención y diversidad programática resultan limitados frente a la magnitud y heterogeneidad de la población juvenil chalaca.

En este contexto, el Centro de Reconexión Juvenil se plantea como una propuesta complementaria y diferenciada, cuyo valor agregado radica en la recuperación de una edificación patrimonial, la integración de espacios productivos, culturales y comunitarios, y la articulación con redes locales, emprendimientos juveniles y actores del sector privado. Esta combinación permite ampliar las oportunidades de acceso y generar un impacto urbano y social más amplio que el de los equipamientos existentes.

2.5.2.3 Barreras del mercado

Entre las principales barreras para la implementación del Centro de Reconexión Juvenil se encuentra la condición legal y administrativa del inmueble seleccionado. La antigua fábrica Pilsen, al ser propiedad privada, se encuentra bajo la gestión de la empresa Backus, la cual mantiene responsabilidades sobre el control del predio, incluyendo labores básicas de vigilancia, limpieza y resguardo del espacio. Cualquier propuesta de reutilización debe considerar la existencia de personal encargado de la seguridad del inmueble y los mecanismos de supervisión actualmente vigentes.

A ello se suman los procesos burocráticos vinculados a permisos municipales, autorizaciones de uso y compatibilidad normativa, los cuales requieren coordinación entre el sector privado, la municipalidad y otras entidades competentes. Estas gestiones pueden representar una barrera temporal para el desarrollo del proyecto.

Finalmente, existe una percepción de desconfianza hacia iniciativas de carácter público o social, asociada a experiencias previas de abandono o falta de continuidad. Frente a ello, el proyecto propone establecer alianzas estratégicas con instituciones educativas, organizaciones culturales y empresas con programas de responsabilidad social, así como una gestión participativa que involucre activamente a jóvenes y vecinos desde las etapas iniciales, fortaleciendo la apropiación del espacio y su sostenibilidad a largo plazo.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El Centro Raíces se concibe como un proyecto arquitectónico de carácter sociocultural orientado a la reconexión juvenil en el Callao, a partir de la recuperación y puesta en valor de una infraestructura industrial existente. Su enfoque trasciende la noción de equipamiento juvenil tradicional, al proponer un espacio que articula identidad, cultura y participación comunitaria desde una perspectiva urbana y social.

La propuesta integra arquitectura, arte y educación como medios para fortalecer el sentido de pertenencia y el bienestar colectivo, respondiendo a un contexto donde los jóvenes entre 13 y 20 años enfrentan limitadas oportunidades para su desarrollo emocional, creativo y social. En este escenario, el proyecto plantea espacios que no solo albergan actividades, sino que promueven experiencias significativas de encuentro, aprendizaje y expresión.

A diferencia de la Casa de la Juventud del Callao, cuyo rol principal se orienta a la prestación de programas institucionales, el Centro Raíces se distingue por su enfoque espacial y participativo. El diseño prioriza ambientes flexibles, abiertos y adaptables que favorecen la permanencia, la interacción entre pares y el uso activo del espacio. Asimismo, incorpora talleres creativos, áreas culturales y espacios productivos que permiten a los jóvenes desarrollar iniciativas propias, fortaleciendo su autonomía y capacidad de involucramiento social.

Otro elemento clave de la propuesta es su relación con el entorno urbano. Al intervenir una edificación con valor histórico e industrial, el proyecto actúa como un catalizador de regeneración urbana, vinculando memoria, sostenibilidad y nuevos usos contemporáneos. Esta condición posiciona al Centro Raíces como un nodo de integración entre comunidad, cultura y economía local, ampliando el impacto del proyecto más allá de sus límites físicos.De esta manera, el Centro Raíces redefine el concepto de espacio juvenil en el Callao, ofreciendo una propuesta de valor basada en la participación activa, la identidad territorial y la creación de oportunidades reales para el desarrollo integral de la juventud.

2.5.3.1 Concepto

El proyecto se enmarca dentro de la arquitectura social al abordar el diseño de un Centro Integral de Reconexión Juvenil en el Callao, denominado Centro Raíces. El concepto se construyó a partir de un proceso metodológico de análisis y síntesis que incluyó

herramientas como *¿Cómo podríamos...?, SCAMPER* y *la ruta de conceptualización*. Estas permitieron identificar las necesidades reales de los jóvenes del distrito y transformarlas en una propuesta arquitectónica orientada al impacto social.

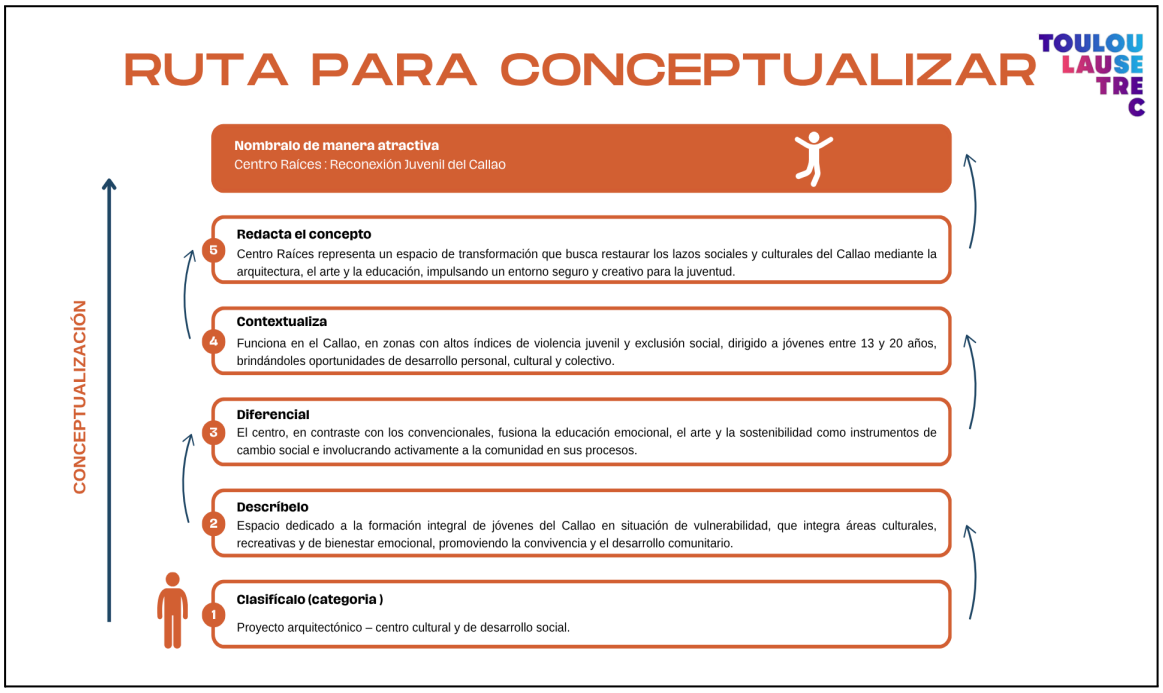
En la fase *¿Cómo podríamos...?*, se tomó como referencia el caso de Daniel, un joven de 16 años que requiere un lugar seguro, formativo y atractivo donde expresarse, aprender y vincularse con su comunidad. A partir de este caso se formularon preguntas orientadoras como:

- *¿Cómo podríamos crear un espacio que inspire a los jóvenes a reconectarse con su comunidad a través del arte, la cultura y el aprendizaje?*
- *¿Cómo fomentar el desarrollo personal y emocional mediante la creatividad?*

Estas interrogantes guiaron el proyecto hacia un enfoque educativo, expresivo y sensible al contexto social.

La aplicación de la metodología *SCAMPER* permitió replantear el rol tradicional de los espacios culturales. Se propuso sustituir dinámicas pasivas por actividades participativas, combinar arte con sostenibilidad ambiental, adaptar espacios urbanos en desuso y modificar el diseño para hacerlo más accesible e inclusivo. Estas exploraciones consolidaron un proyecto flexible, multifuncional y orientado a la transformación social.

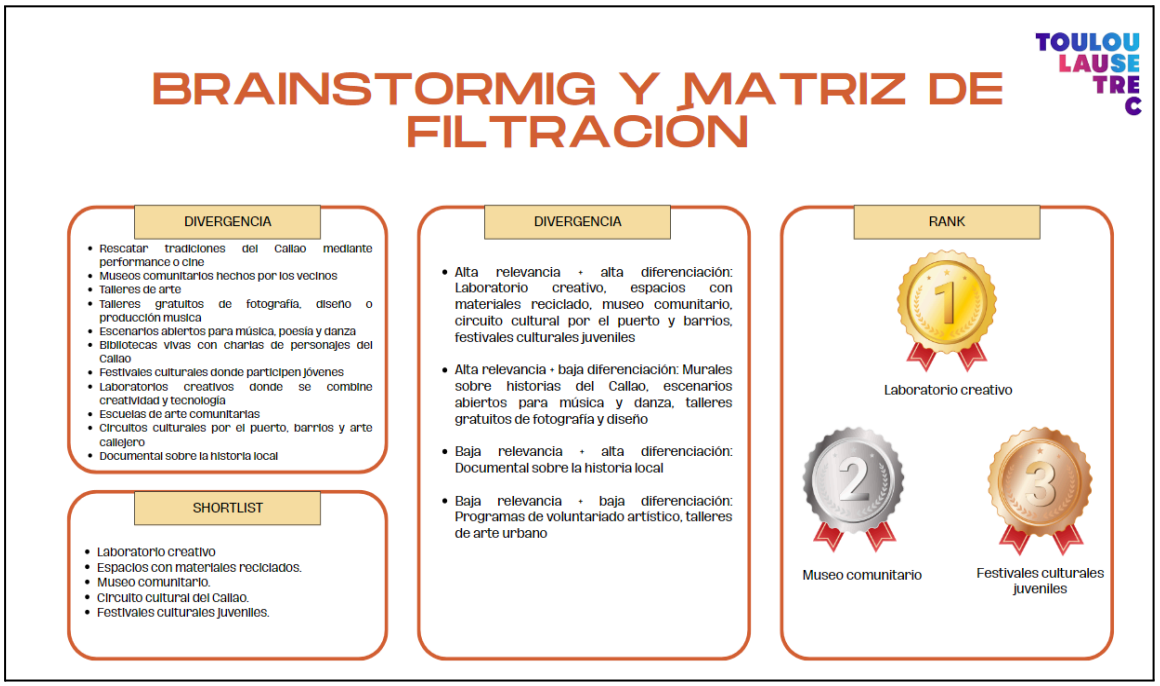
Figura 5 Ruta para conceptualizar



La ruta de conceptualización complementó el proceso, definiendo un centro cultural y de desarrollo social dirigido a jóvenes en situación de vulnerabilidad. Este integra arte, educación emocional y sostenibilidad como pilares que buscan generar cambio y cohesión comunitaria. Su principal diferencial radica en promover la participación activa y la apropiación del espacio, contribuyendo a la regeneración urbana del Callao.

El Centro Raíces se plantea como un espacio de transformación y encuentro, donde la arquitectura actúa como puente entre el individuo y su comunidad. Su propuesta de valor consiste en ofrecer un entorno seguro, inspirador y colaborativo que fortalece el crecimiento personal y colectivo de los jóvenes chalacos, reforzando sus vínculos culturales y su sentido de pertenencia.

Figura 6 Brainstorming y matriz de filtración



Para definir las propuestas del proyecto, primero se realizó una sesión de brainstorming donde se reunieron todas las ideas posibles, permitiendo explorar libremente opciones para mejorar los espacios y servicios del centro juvenil. Luego, estas ideas se ordenaron y evaluaron mediante una matriz de filtración, aplicando criterios como impacto en los jóvenes, viabilidad, costo y coherencia con los objetivos del proyecto. Este proceso permitió depurar las opciones iniciales y quedarnos únicamente con las propuestas más sólidas y reales de implementar.

2.5.3.2 Propuesta de valor

La propuesta de valor del Centro Raíces consiste en ofrecer un espacio de reconexión juvenil en el Callao que articula recreación, expresión cultural y acompañamiento socioemocional a través de una intervención arquitectónica sostenible. El proyecto responde a la demanda de los jóvenes por contar con lugares seguros y accesibles donde puedan interactuar, desarrollar habilidades y fortalecer vínculos comunitarios.

El centro incorpora actividades artísticas como medio de expresión e identidad, espacios destinados al bienestar emocional y dinámicas comunitarias, así como estrategias de sostenibilidad orientadas al uso responsable de recursos y la sensibilización ambiental. De esta manera, la propuesta se consolida como una alternativa complementaria a la infraestructura juvenil existente, con un enfoque integrador y territorial.

Figura 7 Propuesta de valor



El mapa de propuesta de valor se elaboró a partir del análisis del usuario y de la identificación de sus necesidades principales. La información se organizó en *Gains*, *Pains* y *Jobs to be Done*, lo que permitió definir con claridad qué requiere el joven usuario y cómo el proyecto puede responder a ello.

A partir de esta síntesis, se precisaron los elementos centrales de la propuesta de valor, asegurando coherencia entre el diagnóstico y la solución planteada.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

El diseño del producto-servicio del Centro Raíces, espacio de reconexión juvenil del Callao, se concibe como una propuesta integral que articula acompañamiento emocional, formación cultural, recreación y desarrollo personal. Más que una infraestructura física, el proyecto plantea una experiencia orientada a acompañar a los jóvenes en un proceso de reconexión con su entorno, consigo mismos y con la comunidad.

El servicio se estructura en una secuencia clara y flexible que comprende las etapas de ingreso, bienvenida, orientación, participación en talleres y salida. Esta organización permite una atención ordenada, accesible y adaptable a las distintas necesidades de los usuarios. En cada fase intervienen jóvenes, psicólogos, talleristas y coordinadores, generando distintos puntos de contacto que han sido identificados y validados mediante el mapa del servicio, el storyboard y el prototipo de alta fidelidad.

El funcionamiento del servicio se apoya en la flexibilidad de los espacios, el uso responsable de materiales y la incorporación de herramientas digitales que facilitan el registro, la programación de actividades y la comunicación interna. De esta manera, la arquitectura no se limita a resolver funciones operativas, sino que actúa como soporte del proceso formativo y emocional de los usuarios.

Desde el enfoque de interiorismo, el proyecto se desarrolla a partir de planos y vistas que definen la distribución y el carácter de los ambientes, cuidando la relación entre iluminación, materiales y usos. El diseño cumple con los criterios del Reglamento Nacional de Edificaciones, garantizando accesibilidad universal, ventilación adecuada, iluminación natural y condiciones de seguridad. Asimismo, se priorizan estrategias de sostenibilidad pasiva, como la ventilación cruzada y el aprovechamiento de la luz natural, así como el uso de materiales reciclados, reforzando el enfoque ambiental y educativo del centro.

2.5.4.2 Descripción de los espacios arquitectónicos

El diseño arquitectónico del Centro Raíces se concibe como un conjunto de espacios integrados que acompañan el desarrollo emocional, cultural y social de los jóvenes del

Callao. La propuesta prioriza la flexibilidad espacial, la accesibilidad y el uso de estrategias sostenibles, de modo que la arquitectura no solo cumpla una función operativa, sino que refuerce la experiencia de permanencia, encuentro y apropiación del lugar.

- **Lobby y Patio de Bienvenida**

El lobby y el patio de bienvenida funcionan como el principal punto de acceso y encuentro. Estos espacios permiten la difusión de la programación del centro, la orientación inicial de los usuarios y la realización de actividades abiertas como ferias, muestras comunitarias y eventos culturales, favoreciendo la interacción social y el vínculo con la comunidad.

- **Sala de psicología**

Está destinada al acompañamiento emocional a través de sesiones individuales y grupales. Su diseño prioriza la privacidad, el confort acústico y una atmósfera de calma que favorece la confianza y el bienestar de los usuarios.

- **Sala de Terapia Grupal**

La sala de terapia grupal está destinada al desarrollo de talleres comunitarios, capacitaciones y actividades participativas vinculadas a la educación, la cultura y el fortalecimiento social. Su sostenimiento económico se apoya en la inscripción de participantes a programas formativos, el alquiler del espacio para instituciones educativas o colectivos culturales y la realización de actividades cofinanciadas por organizaciones comunitarias. De esta manera, el espacio se consolida como un soporte económico constante mediante servicios periódicos de formación y participación ciudadana.

- **Taller de Eco-Creación**

El taller de eco-creación representa uno de los componentes con mayor potencial económico del centro, al combinar actividades educativas, artísticas y culturales basadas en la reutilización de materiales sostenibles. Los ingresos provienen de talleres especializados, la venta de piezas elaboradas por los participantes, alianzas con instituciones ambientales y la ejecución de programas educativos subvencionados. Este espacio articula creatividad, sostenibilidad y economía circular, consolidándose como un eje importante para el financiamiento y la identidad del proyecto.

- **Biblioteca**

La biblioteca funciona como un espacio de consulta, aprendizaje y difusión cultural orientado a la educación ambiental y a la identidad chalaca. Su sostenimiento económico se logra a través de visitas guiadas con tarifas accesibles, actividades formativas, eventos culturales y convenios con instituciones educativas que desarrollan programas académicos o de investigación en el espacio. De este modo, la biblioteca trasciende su función tradicional, aportando ingresos complementarios mediante servicios educativos vinculados al territorio.

- **Sala de Yoga y Zona de Juegos de Mesa**

La terraza, destinada a actividades de bienestar físico y recreación, aporta de manera constante a la sostenibilidad económica del centro. A través de clases de yoga, meditación y movilidad, alquiler del espacio para actividades de bienestar y programas recreativos dirigidos a distintos públicos, esta área genera ingresos continuos asociados al autocuidado y la salud integral. Además, algunas actividades abiertas permiten la recepción de aportes voluntarios, ampliando su alcance comunitario sin afectar su contribución económica.

2.5.4.3 Descripción de los servicios

El Centro Raíces ofrece un conjunto de servicios orientados a la reconexión juvenil, entendida como un proceso emocional, formativo y comunitario. El servicio se estructura como una experiencia continua que acompaña a los jóvenes desde su ingreso hasta su salida, permitiendo una atención ordenada y adaptable a distintas necesidades.

Entre los servicios principales se encuentran los talleres culturales y formativos, que incluyen actividades artísticas, educativas y ambientales dirigidas a fortalecer habilidades sociales, creativas y emocionales. Estos talleres pueden desarrollarse de manera periódica y por niveles, con participación de talleristas especializados.

El centro brinda servicios de acompañamiento psicológico, a través de sesiones individuales, terapias grupales y talleres de bienestar emocional, orientados tanto a jóvenes como a familias, manteniendo un enfoque preventivo y comunitario.

Asimismo, se ofrecen servicios de alquiler de espacios para instituciones educativas, colectivos culturales y organizaciones sociales que requieran ambientes para talleres,

capacitaciones, reuniones o actividades comunitarias, lo que contribuye a la sostenibilidad económica del proyecto.

Las actividades de bienestar físico, como yoga, meditación y dinámicas recreativas, complementan la oferta del centro, promoviendo hábitos saludables y el uso activo de los espacios.

La gestión de los servicios se apoya en herramientas digitales para el registro de usuarios, programación de actividades y comunicación interna, fortaleciendo la organización y el seguimiento de las actividades. De esta manera, el Centro Raíces consolida una oferta de servicios integral que articula arquitectura, comunidad y desarrollo juvenil.

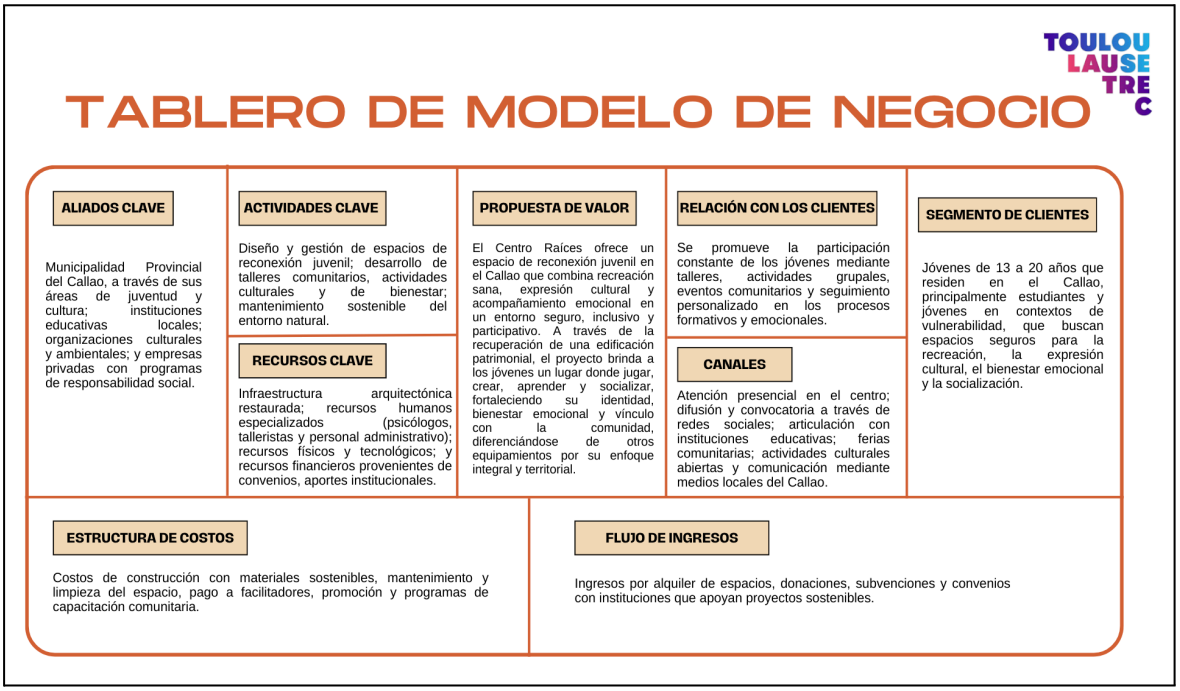
2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio del Centro de Reconexión para Jóvenes del Callao se basa en la prestación de un servicio social, cultural y educativo de acceso abierto, dirigido a jóvenes entre 13 y 20 años. La propuesta prioriza la generación de valor social por encima de una lógica de comercialización tradicional, mediante programas de formación, acompañamiento psicológico, actividades culturales y espacios de recreación que fomentan la reconexión emocional, la integración social y el fortalecimiento de la identidad local.

La sostenibilidad del proyecto se estructura a partir de un modelo de gestión mixto, sustentado en alianzas estratégicas con municipalidades, instituciones educativas, organizaciones culturales y programas sociales, así como en convenios con entidades públicas y privadas interesadas en iniciativas de responsabilidad social y desarrollo juvenil. De manera complementaria, el centro puede generar ingresos a través de talleres especializados, eventos culturales, uso de espacios para actividades comunitarias y programas de capacitación, cuyos recursos se reinvierten en el mantenimiento y operación del equipamiento.

Asimismo, el modelo presenta un alto potencial de escalabilidad, ya que puede replicarse en otros inmuebles patrimoniales en desuso, tanto en el Callao como en otras ciudades, adaptando el programa arquitectónico a las características de cada contexto. El enfoque participativo, la flexibilidad espacial y la incorporación de criterios de sostenibilidad ambiental fortalecen la viabilidad del proyecto en el tiempo, asegurando su impacto social, económico y comunitario.

Figura 8 Modelo de Negocio



El Tablero de Modelo de Negocio del Centro de Reconexión para Jóvenes del Callao sintetiza los componentes que permiten comprender su funcionamiento integral. En este esquema se identifican los aliados estratégicos, las actividades y recursos clave, la propuesta de valor, los canales de comunicación, el segmento de usuarios, así como la estructura de costos y las fuentes de ingreso que sustentan el proyecto. A partir de este planteamiento general, se desarrolla a continuación la descripción de las áreas que conforman el centro, explicando el rol de cada espacio dentro del funcionamiento operativo del edificio y su contribución a la sostenibilidad económica, social y comunitaria de la propuesta.

2.5.6 Resultados esperados

Se proyecta que la propuesta de restauración arquitectónica para la implementación del Centro Raíces, espacio de reconexión juvenil en el Callao genere un impacto positivo en el bienestar integral de la población juvenil del distrito. La habilitación de espacios orientados a la expresión personal, el fortalecimiento emocional y la construcción de vínculos comunitarios, mediante talleres creativos, áreas de acompañamiento psicológico, zonas de estudio y ambientes recreativos, permitirá ofrecer a los jóvenes un

entorno seguro y acogedor. Se espera que estos espacios contribuyan al fortalecimiento de la identidad, la participación activa y la cohesión social.

Asimismo, el proyecto busca posicionarse como un modelo innovador dentro del ámbito de los equipamientos socioculturales, promoviendo la articulación con instituciones educativas, organizaciones comunitarias y entidades municipales. A través de su enfoque patrimonial, social y sostenible, la propuesta aspira a consolidarse como una intervención replicable, capaz de impulsar nuevas estrategias de integración juvenil y contribuir al fortalecimiento del tejido urbano y comunitario del Callao.

2.5.7 Prototipos desarrollados

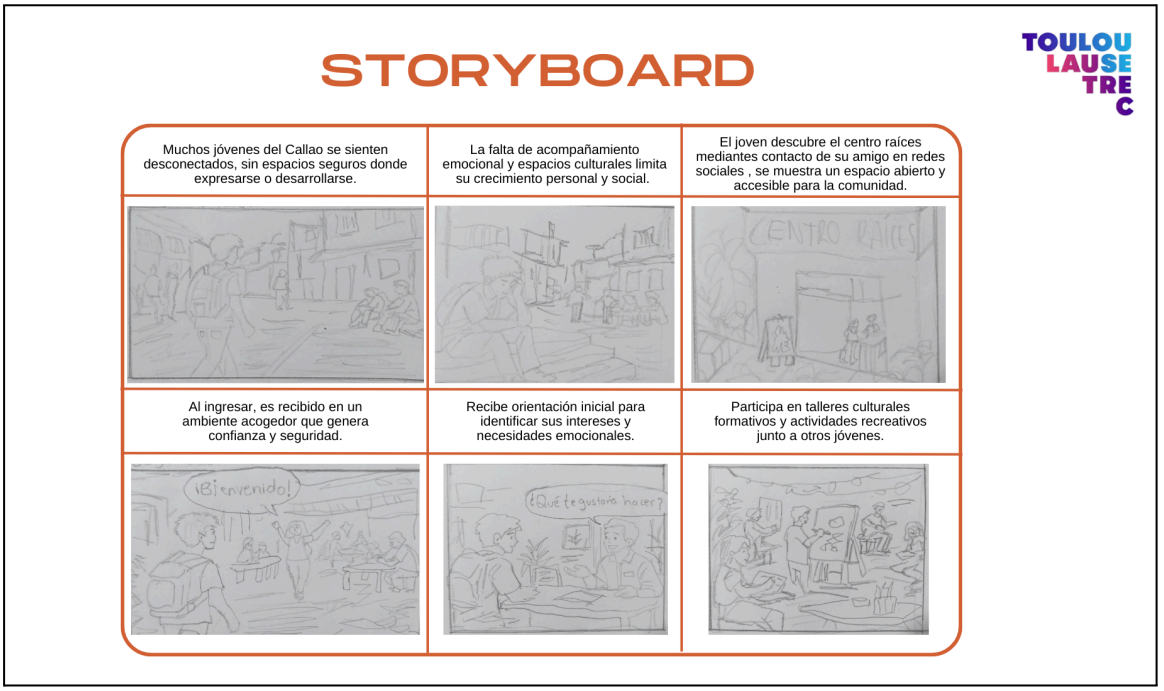
El proceso de prototipado se desarrolló de manera progresiva, iniciando con herramientas conceptuales y de validación, continuando con representaciones de baja fidelidad orientadas a definir el flujo espacial, y culminando en un prototipo de alta fidelidad apoyado por herramientas digitales y visualización asistida mediante renders.

2.5.7.1 Baja Fidelidad

El prototipo de baja fidelidad constituye una representación inicial del Centro Integral de Reconexión Juvenil del Callao, desarrollada con un nivel básico de detalle. Su objetivo es explorar la organización espacial, los recorridos y la relación entre los ambientes, permitiendo evaluar el funcionamiento general del proyecto en una etapa temprana y realizar ajustes previos al desarrollo final.

Como parte de esta fase, se presenta un storyboard que ilustra, de manera gráfica y secuencial, la experiencia del usuario dentro del centro, evidenciando los principales momentos de interacción entre los jóvenes, los espacios y los servicios propuestos. Para su elaboración se utilizaron herramientas de modelado 3D y recursos gráficos simples que apoyan la comprensión del concepto y la experiencia espacial del proyecto.

Figura 9 Storyboard



El storyboard se presenta como una herramienta de apoyo visual que permite representar de manera secuencial la experiencia del usuario dentro del Centro Integral de Reconexión Juvenil del Callao. A través de ilustraciones de estilo manual (baja fidelidad), se narran situaciones cotidianas de los jóvenes antes, durante y después de interactuar con el centro, evidenciando las problemáticas iniciales y el impacto positivo que genera el proyecto.

2.5.7.2 Alta Fidelidad

El prototipo de alta fidelidad se presenta mediante renders finales y representaciones digitales detalladas que permiten visualizar los espacios de manera integral, evidenciando la atmósfera, el carácter arquitectónico y la experiencia del usuario.

Figura 10 Ingreso principal



Figura 11 Galería Chalaca



Figura 12 Hall de ingreso

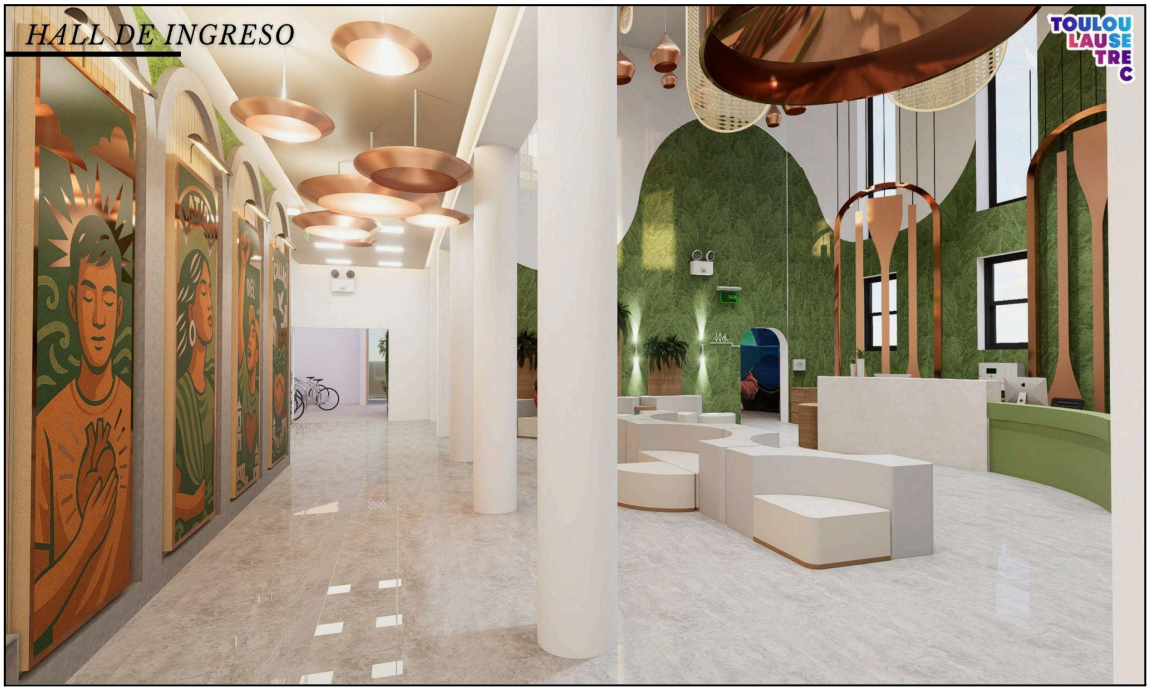


Figura 13 Hall de ingreso

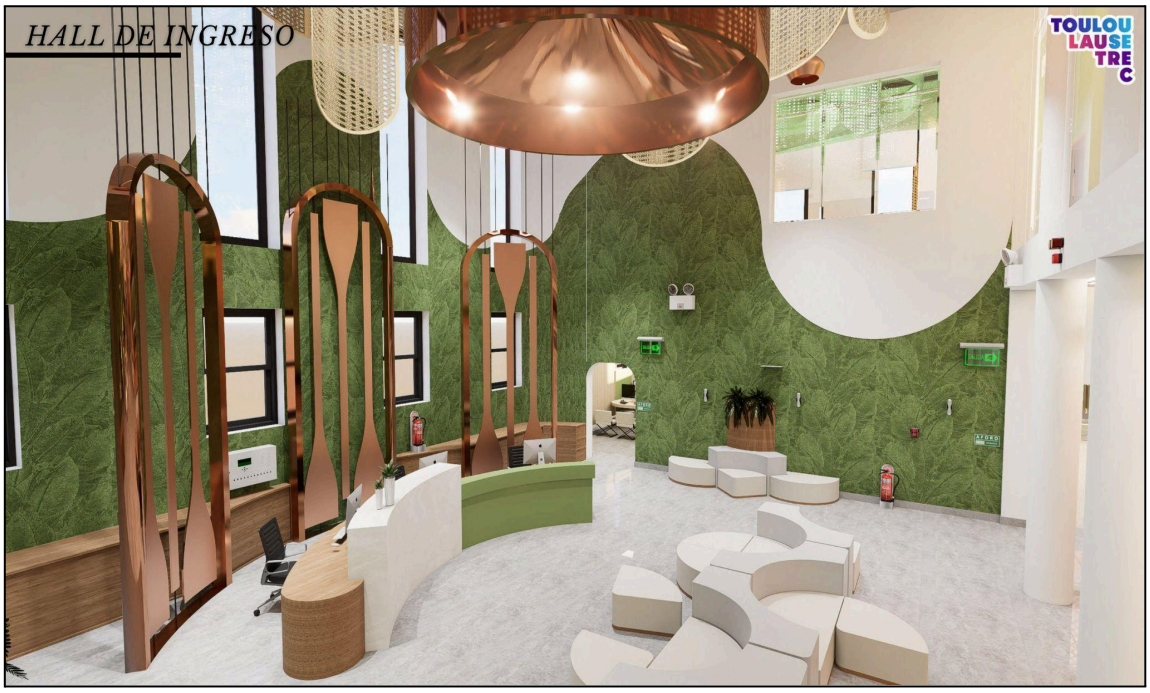


Figura 14 Salón de psicología en grupo



Figura 15 Salón de psicología en grupo



Figura 16 Biblioteca



Figura 17 Biblioteca



Figura 18 Salón de yoga

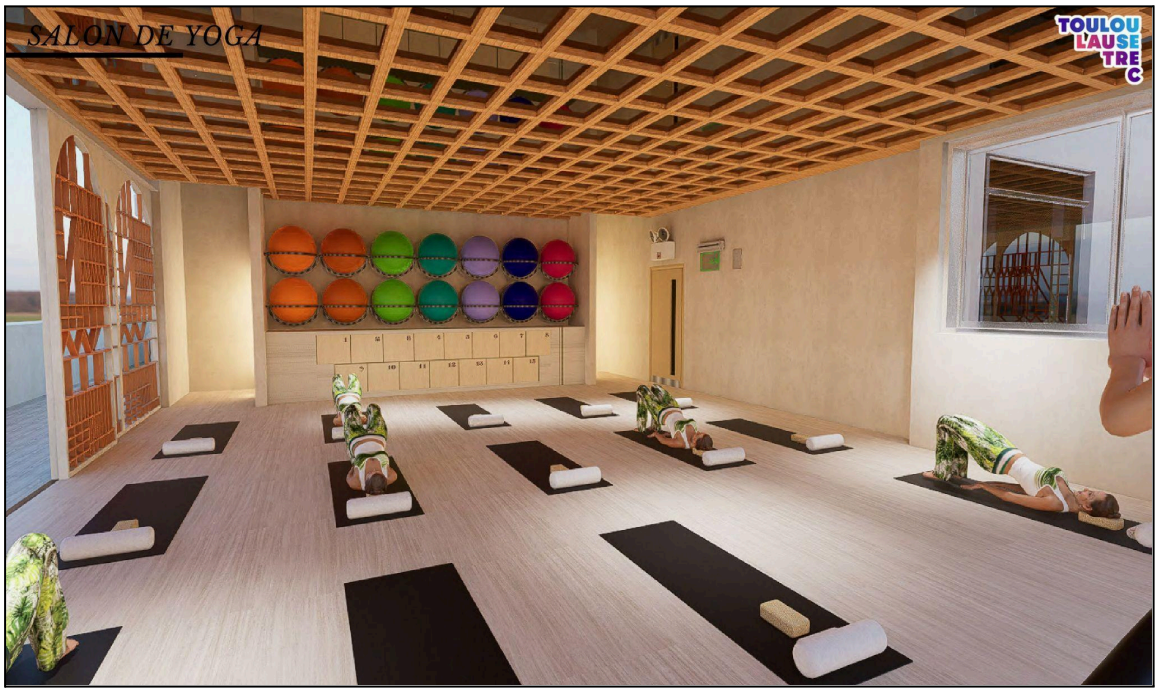


Figura 19 Salón de yoga



Figura 20 Fachada Frontal - centro de reconexión



Figura 21 Fachada Posterior - centro de reconexión



2.5.8 Experimentos

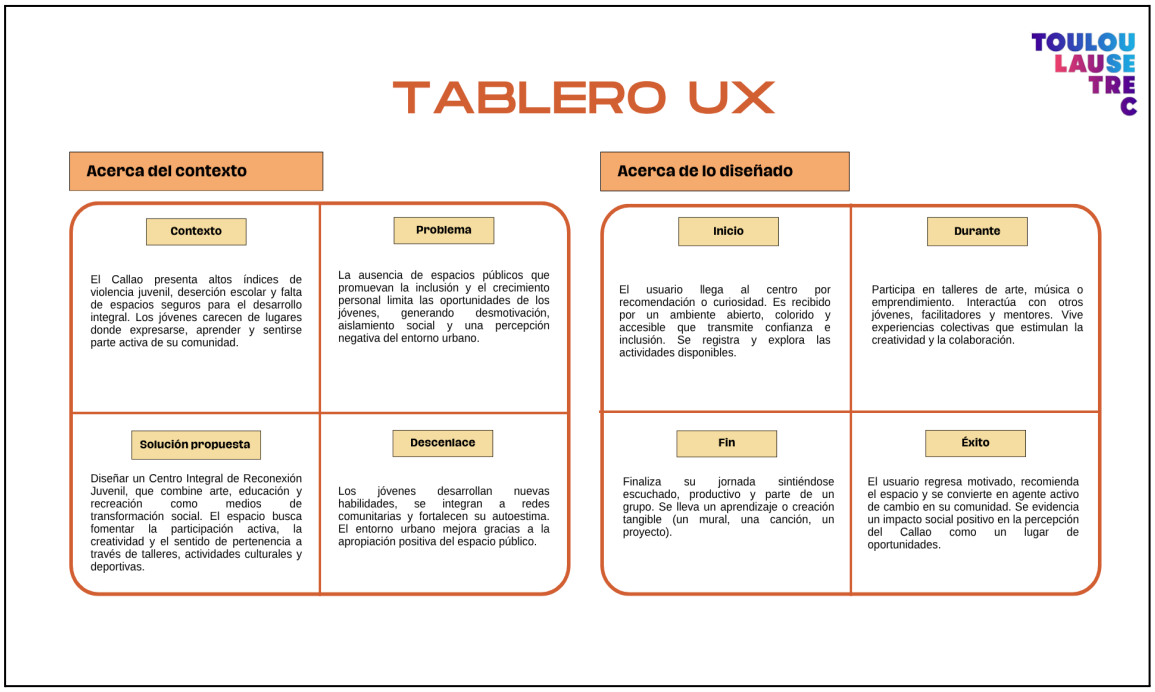
En el desarrollo de la propuesta se realizaron actividades de prueba y validación de carácter virtual con jóvenes de entre 14 y 21 años, principalmente residentes del Callao. Estas instancias tuvieron como objetivo evaluar la percepción, comprensión y aceptación del Centro de Reconexión Juvenil, así como identificar necesidades, expectativas y criterios valorados por los usuarios potenciales.

Las encuestas digitales evidenciaron una percepción mayoritariamente negativa de los espacios juveniles existentes, los cuales fueron descritos como poco atractivos, inseguros o insuficientes para el desarrollo personal y emocional. Frente a ello, los jóvenes manifestaron una clara demanda por espacios que prioricen la seguridad, comodidad y accesibilidad, así como ambientes que generen tranquilidad, confianza e inspiración. Las actividades más valoradas incluyen talleres de arte urbano, actividades deportivas, áreas verdes, espacios de descanso y acompañamiento psicológico, lo que refleja la necesidad de un enfoque integral que combine recreación, expresión creativa y bienestar emocional.

En relación con el diseño espacial, los resultados muestran una preferencia por espacios amplios, abiertos y flexibles, con presencia de murales, colores expresivos, iluminación adecuada y materiales que transmitan calidez. Asimismo, se destaca la importancia de incorporar elementos vinculados a la identidad del Callao, como el arte urbano, el mar, la música y la cultura local, entendidos como factores que fortalecen el sentido de pertenencia y la identificación con el lugar.

Para organizar, desarrollar y analizar estas pruebas, se emplearon tres instrumentos metodológicos: el Tablero UX, la Tabla de Creación de Prototipo y la Tabla Receptora de Feedback, los cuales cumplieron funciones complementarias dentro del proceso de diseño centrado en el usuario.

Figura 22 Tablero UX



El Tablero UX se utilizó como una herramienta de análisis para comprender la experiencia del usuario dentro del Centro de Reconexión para Jóvenes del Callao. A partir del contexto social del distrito y de la identificación del problema principal, el tablero permitió relacionar las necesidades reales de los jóvenes con la solución espacial propuesta. Asimismo, se definió el recorrido del usuario desde su llegada al centro, su participación en las actividades y la experiencia final que se busca generar, considerando tanto los aspectos emocionales como funcionales. Esta herramienta facilitó visualizar de manera integral el proceso de uso del espacio, asegurando que cada etapa del diseño responda a una experiencia coherente, positiva y alineada con los objetivos sociales, culturales y educativos del proyecto.

Figura 23 Tabla creación de Prototipado



La Tabla de Creación de Prototipo registró las características principales de los prototipos desarrollados, tanto de baja como de alta fidelidad, incluyendo su objetivo, los espacios representados, los elementos de interacción y los recursos físicos o visuales empleados. Este instrumento permitió sistematizar el proceso de prototipado y explicar de manera clara cómo se construyó cada propuesta y qué aspectos del centro se buscó validar.

Figura 24 Tabla Receptora



La Tabla Receptora de Feedback recopiló las opiniones, percepciones y sugerencias de los jóvenes participantes durante las pruebas del prototipo. A partir de esta información fue posible identificar oportunidades de mejora y realizar ajustes en función de las necesidades reales de los usuarios, fortaleciendo la coherencia y pertinencia del diseño final.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto Centro Raíces surge como una propuesta integral orientada a responder a las necesidades sociales, emocionales y culturales de la juventud del Callao, un territorio marcado por la escasez de espacios seguros, inclusivos y adecuados para el desarrollo juvenil. A través de la recuperación arquitectónica de una edificación existente, el proyecto plantea la creación de un centro de reconexión juvenil que articula bienestar emocional, educación ambiental, creatividad y desarrollo comunitario, promoviendo la participación activa de jóvenes entre 13 y 20 años.

La propuesta de valor del Centro Raíces se fundamenta en el uso de la arquitectura como una herramienta de transformación social. El proyecto ofrece un entorno accesible,

acogedor y flexible donde los jóvenes pueden fortalecer su identidad, desarrollar habilidades socioemocionales y participar en actividades culturales, educativas y recreativas. A diferencia de otros equipamientos juveniles existentes, el centro integra de manera transversal el acompañamiento emocional, la expresión artística y la sostenibilidad ambiental, generando una experiencia continua de aprendizaje, cuidado y pertenencia.

El modelo de negocio se estructura bajo un esquema mixto que prioriza el impacto social sin descuidar la viabilidad económica del proyecto. Este modelo combina la oferta de talleres especializados, programas de bienestar emocional, actividades culturales, ferias comunitarias, visitas guiadas y el uso flexible de los espacios para iniciativas educativas y sociales. Estos ingresos se complementan con convenios institucionales, subvenciones públicas, alianzas con municipalidades, instituciones educativas, organizaciones culturales y entidades comprometidas con la responsabilidad social y ambiental. De esta manera, se garantiza la sostenibilidad financiera del centro sin comprometer su enfoque inclusivo.

La sostenibilidad del proyecto se aborda desde una perspectiva integral. En el ámbito ambiental, se prioriza el uso de materiales locales y reciclados, estrategias de bajo impacto ambiental y prácticas de eco-creación que, además de reducir la huella ecológica, cumplen un rol educativo para los usuarios. En el ámbito social, el centro promueve oportunidades de desarrollo personal y colectivo para jóvenes en situación de vulnerabilidad, fortaleciendo el tejido comunitario y fomentando la convivencia pacífica. En el aspecto económico, se busca mantener un equilibrio entre ingresos propios, financiamiento institucional y participación comunitaria, asegurando la continuidad operativa del proyecto a largo plazo.

El proyecto contempla un proceso de mejora continua basado en la retroalimentación de los usuarios, obtenida a través de encuestas, validaciones visuales y herramientas de diseño centrado en el usuario. Esta metodología permite ajustar tanto los espacios arquitectónicos como los servicios ofrecidos, garantizando que el centro responda de manera efectiva a las expectativas y dinámicas juveniles. Asimismo, el Centro Raíces presenta un alto potencial de replicabilidad, pudiendo adaptarse a otros distritos del Callao u otras ciudades con características sociales similares, mediante la reutilización de inmuebles en desuso y la adecuación del programa a cada contexto.

Para su funcionamiento, el centro requiere un equipo multidisciplinario conformado por profesionales de la arquitectura, psicología, educación, gestión cultural y medio ambiente, así como personal técnico y administrativo. En cuanto a recursos, se consideran mobiliario sostenible, equipamiento para talleres artísticos y de eco-creación, materiales ecológicos, recursos educativos y herramientas tecnológicas destinadas a la gestión, difusión y seguimiento de las actividades. Esta estructura organizativa y material permite una operación eficiente, coherente con los objetivos del proyecto y alineada con una visión de innovación social, sostenibilidad y compromiso comunitario.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

La estimación de costos del proyecto se desarrolla a partir de la selección de algunos espacios del Centro de Reconexión para Jóvenes del Callao, priorizando aquellos de mayor relevancia funcional y representativa dentro del conjunto arquitectónico. Esta decisión responde al nivel de desarrollo del diseño y a la disponibilidad de información técnica suficiente para una evaluación económica coherente.

Los espacios seleccionados concentran las principales actividades del centro y reflejan el enfoque social, cultural y ambiental de la propuesta. Los demás ambientes podrán ser considerados en etapas posteriores, una vez que cuenten con mayor definición técnica, permitiendo así completar el presupuesto integral del proyecto.

Tabla 1 Presupuesto de Pisos

01	PISOS		UND	CANTIDAD	PU (S/.)	TOTAL (S/)
01.01	**Primer piso- Área Hall y Recepción**					
01.01.01		Porcelanato concreto gris	m2	127.26	S/138.41	S/17,614.06
01.02	**Segundo piso- Área Salón de Psicología Grupal**					
01.02.01		Porcelanato Porcelanosa Minnesota Ash Beige Mate	m2	91.60	S/416.02	S/38,109.47
01.03	**Tercer piso-Salón de Eco-Creacion**					
01.03.01		Porcelanato concreto gris	m2	230.33	S/.53.64	S/12,354.96
01.04	**Cuarto piso-Biblioteca**					
01.04.01		Porcelanato Esmaltado 60x60cm Baltik Gris Claro Cemento Mate Rectificado	m2	263.43	S/.56.69	S/14,933.70
01.05	**Quinto piso-Salón de yoga**					
01.05.01		Porcelanato Porcelanosa Minnesota Ash Beige Mate	m2	263.43	S/.56.69	S/14,933.70
					TOTAL	**S/97,945.90**

La estimación de costos de pisos se realizó a partir del metrado de áreas de cada ambiente seleccionado del Centro de Reconexión para Jóvenes del Callao. Para cada espacio se identificó el tipo de revestimiento más adecuado según su uso, nivel de tránsito y carácter funcional, asignando un porcelanato específico por ambiente.

Tabla 2 Apu de Porcelanato

Partida	01.01.01		Primer piso- Área Hall y Recepción						
Rendimiento	m2/DIA	MO.	4	EQ.	-		Costo unitario directo por : m2		S/.138.41
Código	Descripción Recurso					Unidad	Cuadrilla	Cantidad	Precio S/	Parcial S/
	Mano de Obra									
1.00	OPERARIO					hh	1.00	2.00	S/.26.22	S/.52.44
2.00	PEON					hh	0.50	1.00	S/.18.65	S/.18.65
										S/.71.09
	Materiales									
3.00	Pegamento Chemayolic blanco Flexible x 25 kilos					bol		0.30	S/.32.97	S/.9.89
3.00	CRUCETA PARA MAYOLICA					und		1.80	S/.10.08	S/.18.15
3.00	FRAGUA BLANCA CHEMA					kg		0.30	S/.5.51	S/.1.65
3.00	Porcelanato concreto gris					m2		1.20	S/.29.58	S/.35.49
										S/.65.19
	Equipos y Herramientas									
3.00	Equipos y Herramientas					%		3%	S/.71.09	S/.2.13
										S/.2.13

En el tablero 2 , se presenta un ejemplo del cálculo aplicado a un revestimiento de porcelanato. El procedimiento se desarrolló multiplicando el área total de cada ambiente, expresada en metros cuadrados (m²), por el precio unitario del material, el cual fue obtenido a partir de referencias comerciales del mercado local. Los precios unitarios fueron considerados sin impuestos, lo que permitió una evaluación más precisa del costo directo del material.De este modo, el costo total de cada ítem se determinó a partir del producto entre el área del ambiente y su respectivo precio unitario, obteniendo el monto parcial por espacio. Posteriormente, la suma de estos costos parciales permitió establecer el costo total de S/97,945,90 correspondiente al rubro de pisos, el cual sirve como base para la estimación general del presupuesto del proyecto.

Tabla 3 Instalaciones Eléctricas

02	Instalaciones Electricas	CANTIDAD	PU (S/.)	TOTAL (S/)
02.01	**Primer piso- Área Hall y Recepción**			
02.01.01	Foco Led Redondo de 20 W	17	S/39.90	S/678.30
02.02	**Segundo - Azotea piso**			
02.02.01	Spot downlight cuadrado 18W EMPOTRABLE LUZ BLANCA	12	S/.29.90	S/358.80
02.03	**Tercer piso-Salón de Eco-Creacion**			
02.03.01	Spot downlight cuadrado 18W EMPOTRABLE LUZ BLANCA	24	S/.29.90	S/717.60
02.04	**Cuarto piso-Biblioteca**			
02.04.01	Spot downlight cuadrado 18W EMPOTRABLE LUZ BLANCA	30	S/.29.90	S/897.00
02.04.02	Led 5m	2	S/.69.90	S/139.80
02.05	**Quinto piso-Salón de yoga**			
02.05.01	Spot downlight circular 18W EMPOTRABLE LUZ INTERMEDIA	9	S/.29.90	S/269.10
			TOTAL	**S/2,791.50**

Este tablero muestra la estimación de costos de las luminarias previstas para los espacios.En el área de hall y recepción se incorpora un foco LED de 20 W adaptado en pailas reutilizadas, como elemento funcional y decorativo. Para los demás ambientes se consideran luminarias LED empotrables, seleccionadas según el uso de cada espacio. El cálculo se basa en la cantidad de unidades necesarias y su precio unitario correspondiente.

Tabla 4 Pinturas

03	PINTURAS		UND	CANTIDAD	PU (S/.)	TOTAL (S/)
03.01	**Primer piso- Área Hall y Recepción**					
03.01.01		Pintura Látex Mate Blanco 1Gl	m2	67.00	S/29.87	S/2,001.29
03.01.02		Papel Tapiz Hojas	m2	67.00	S/180.00	S/12,060.00
03.02	**Segundo piso- Área Salón de Psicología Grupal**					
03.02.01		Pintura Látex Mate Blanco 1Gl	m2	24.07	S/29.87	S/718.97
03.03	**Tercer piso-Salón de Eco-Creacion**					
03.03.01		Pintura Ecológica MATE 1 Galón Verde Cactus	m2	53.95	S/.32.41	S/1,748.52
03.03.02		Pintura Látex Mate Blanco 1Gl	m3	230.33	S/29.87	S/6,879.99
03.04	**Cuarto piso-Biblioteca**					
03.04.01		Pintura Látex Mate Blanco 1Gl	m2	314.15	S/29.87	S/9,383.66
03.04.02		Papel Tapiz Hojas	m3	50.72	S/180.00	S/9,129.60
03.05	**Quinto piso-Salón de yoga**					
03.05.01		Pintura Ecológica ECOACRILICO MATE 1 Galón Blanco Humo	m2	40.27	S/.32.44	S/1,306.36
					TOTAL	**S/15,158.80**

El rubro de pinturas considera el acabado final de muros en los distintos ambientes seleccionados del proyecto, priorizando materiales convencionales y ecológicos según el uso de cada espacio.

Tabla 5 Apu de Pintura

Partida	03.03.02		Tercer piso-Salón de Eco-Creacion						
Rendimiento	m2/DIA	MO.	24.0000	EQ.			Costo unitario directo por : m2		S/.32.41
Código	Descripción Recurso				Unidad	Cuadrilla	Cantidad	Precio S/	Parcial S/
	Mano de Obra								
1.00	OPERARIO				hh	1.0000	0.33	S/.26.22	S/.8.65
2.00	PEON				hh	0.5000	0.17	S/.18.65	S/.3.17
									S/.11.82
	Materiales								
3.00	LIJA DE FIERRO # 180				plg		0.02	S/.1.69	S/.0.03
4.00	IMPRIMANTE				kg		0.70	S/.23.73	S/.16.61
5.00	Pintura Ecológica MATE 1 Galón Verde Cactus				gal		0.05	S/.79.66	S/.3.58
									S/.20.23
	Equipos y Herramientas								
6.00	Equipos y Herramientas				%		3%	S/.11.82	S/.0.35
									S/.0.35

El cálculo se realizó a partir del área total de muros a intervenir, obtenida mediante la multiplicación de la altura por el ancho de cada pared, expresada en metros cuadrados (m²). Posteriormente, esta área fue multiplicada por el precio unitario de cada tipo de pintura o revestimiento, tomando como referencia valores del mercado local sin impuestos.De esta forma, se determinó el costo parcial por ambiente, y la suma de estos permitió obtener el costo total correspondiente al rubro de pinturas, el cual aporta a la estimación general del presupuesto del proyecto.

Tabla 6 Mobiliarios

04	Mobiliarios	CANTIDAD	PU (S/.)	TOTAL (S/)
04.01	**Primer piso- Área Hall y Recepción**			
04.01.01	Modulo de recepcion prupuesto con Tablero de Melamina con Certificación FSC de la linea Vesto , verde jade , colección "Nature"	1	S/1,200.00	S/1,200.00
04.01.03	Mueble curvo de Madera contrachapada	1	S/2,000.00	S/2,000.00
04.01.04	Vegetación planta "Mala Madre"	2	S/15.00	S/30.00
04.02	**Segundo - Azotea piso**			
04.02.01	Mesas modulares de Tablero de Melamina con Certificación FSC de la linea Vesto ,colección "Nature".	12	S/.55.00	S/660.00
04.02.02	Mueble para lalmacenade de asientos Melamina con Certificación FSC de la linea Vesto ,colección "Nature".	1	S/.2,500.00	S/2,500.00
04.02.03	Puff con respaldo SGD	18	S/.249.00	S/4,482.00
04.03	**Tercer piso-Salón de Eco-Creacion**			
04.03.01	Mesas de Trabajo con Aglomerado prensado E1 ,FSE.Marca Masisa Selladores base agua para bordes y uniones Altura estándar 75 cm. y estructura de tubo de aluminio.	4	S/.180.00	S/720.00
04.03.02	Mesas modulares con Aglomerado prensado E1 , FSE.Marca Masisa Selladores base agua para bordes y uniones	12	S/.75.00	S/900.00
04.03.03	Repisas para secado y exhibición. Fenólico de18 mm de Bozovich Perú Contrachapado fenólico FSC.	3	S/.80.00	S/240.00
04.03.04	Mueble de melanina de 18 mm de espesor por Masissa Peru FSC®, CARB, ISO 14001 y destinado a enseñar las 5R (Reducir, Reutilizar, Reciclar, Reparar, Rechazar)	1	S/.1,400.00	S/1,400.00
04.04	**Cuarto piso-Biblioteca**			
04.04.01	Mueble Contenedor de libros Fenólico de18 mm de Bozovich Perú Contrachapado fenólico FSC	1	S/.400.00	S/400.00
04.04.02	Mueble para lectura y espera de libros Fenólico de18 mm de Bozovich Perú Contrachapado fenólico FSC	1	S/.2,800.00	S/2,800.00
04.04.03	Mueble para libros Melamina con Certificación FSC de la linea Vesto , colección "Nature"	2	S/.1,200.00	S/2,400.00
04.05	**Quinto piso-Salón de yoga**			
04.05.01	Contenedor de pelotas de estructura de aluminio Elemento de aluminio reutilizado por Floval Perú	14	S/.85.00	S/1,190.00
			TOTAL	**S/19,732.00**

El rubro de mobiliarios considera elementos diseñados de manera personalizada para cada espacio del proyecto, en función de su uso, escala y concepto arquitectónico. Debido a esta condición, los costos asignados corresponden a valores referenciales aproximados, estimados a partir de precios de mercado y antecedentes de mobiliario similar.

La estimación económica se realizó considerando la cantidad de piezas por ambiente y su precio unitario aproximado, permitiendo obtener un monto parcial por espacio y un costo total del rubro dentro del presupuesto general del proyecto.

Tabla 7 Total

	S/97,945.90
	S/2,791.50
	S/15,158.80
	S/19,732.00
TOTAL	**S/135,628.20**

El Tablero 7 presenta el resumen general del presupuesto del proyecto, obtenido a partir de la suma de los totales parciales de cada rubro desarrollado: pisos, instalaciones eléctricas, pinturas y mobiliario. El monto final de **S/ 135,628.20** corresponde al costo total estimado del proyecto.

Tabla 8 Implementación de talleres y profesionales

Servicio / Taller	Profesional a cargo	Frecuencia	Modalidad	Honorario referencial
Acompañamiento psicológico individual	Psicólogo/a	Semanal	Sesión individual	S/75.00
Terapia grupal	Psicólogo/a	Quincenal	Grupal	S/110.00
Taller de arte urbano y muralismo	Artista / Tallerista	Mensual	Grupal	S/120.00
Taller de eco-creación y reciclaje	Tallerista ambiental	Mensual	Grupal	S/100.00
Taller de danza / movimiento	Instructor/a	Semanal	Grupal	S/75.00
Yoga y bienestar corporal	Instructor/a	Semanal	Grupal	S/55.00
Charlas formativas y motivacionales	Facilitador/a	Eventual	Grupal	S/150.00
Coordinación general del centro	Coordinador/a	Permanente	Gestión	S/800.00

En el tablero 8 está la tabla que permite visualizar la articulación entre servicios, profesionales, frecuencia y espacios, asegurando una implementación organizada y coherente con los objetivos del centro.

Tabla 9 Implementación de papelería y recursos operativos

Recurso	Uso dentro del centro	Frecuencia de uso	Costo estimado
Fichas de registro	Inscripción de usuarios	Permanente	S/50.00
Cuadernos y hojas bond	Talleres y sesiones grupales	Permanente	S/60.00
Cartulinas y papeles de color	Actividades artísticas	Mensual	S/50.00
Plumones, lápices y colores	Talleres creativos	Permanente	S/70.00
Afiches y señalética	Difusión interna	Trimestral	S/50.00
Material didáctico impreso	Charlas y capacitaciones	Eventual	S/50.00
Insumos reciclados	Taller de eco-creación	Permanente	Bajo costo / donaciones

Los recursos operativos y de papelería garantizan el correcto funcionamiento de los servicios, facilitando la organización, comunicación y continuidad de las actividades del Centro de Reconexión Juvenil.

Tabla 10 Implementación de donaciones y equipamiento

Equipamiento / Donación	Origen potencial	Uso dentro del centro	Frecuencia / Estado
Mobiliario básico (mesas, sillas)	Municipalidad / empresas locales	Talleres, salas grupales y biblioteca	Donación inicial
Estanterías y módulos de almacenamiento	Instituciones educativas / reciclaje	Organización de materiales	Donación inicial
Equipos audiovisuales (proyector, parlantes)	Empresas privadas / programas cultural	Charlas, proyecciones y talleres	Uso permanente
Material deportivo (colchonetas, mats de yoga)	ONGs / marcas deportivas	Actividades de bienestar y yoga	Uso permanente
Libros y material bibliográfico	Universidades / donaciones ciudadanas	Biblioteca juvenil	Donaciones continuas
Insumos reciclados (madera, cartón, plástico)	Empresas locales / recicladores	Taller de eco-creación	Abastecimiento continuo
Murales y arte urbano	Artistas locales / colectivos juveniles	Identidad del espacio	Intervenciones periódicas
Plantas y macetas	Programas ambientales	Áreas verdes y patios	Donación inicial
Equipos de cómputo básicos	Empresas / programas sociales	Registro, apoyo educativo	Donación inicial

La implementación del Centro Raíces se apoya en un sistema de donaciones y equipamiento gestionado mediante alianzas con entidades públicas, privadas y organizaciones sociales. Este esquema permite reducir costos operativos, fortalecer la participación comunitaria y asegurar la dotación progresiva de mobiliario, recursos educativos y equipamiento funcional. Asimismo, la incorporación de materiales reciclados y aportes culturales refuerza el carácter sostenible, identitario y colaborativo del proyecto.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El desarrollo del proyecto permitió confirmar la relevancia de abordar la restauración arquitectónica desde un enfoque sostenible, social y centrado en el usuario. La propuesta demuestra que es posible reutilizar una edificación existente de valor patrimonial mediante estrategias de bajo impacto ambiental, sin comprometer su identidad, y al mismo tiempo generar espacios contemporáneos que respondan a las necesidades emocionales, culturales y sociales de la juventud del Callao.

La aplicación de herramientas de diseño centrado en el usuario, como el Tablero UX, la Tabla de Creación de Prototipo y la Tabla Receptora de Feedback, permitió estructurar el proceso proyectual de manera coherente y participativa. A través de encuestas virtuales y validaciones visuales, se identificaron patrones claros en las percepciones juveniles, evidenciando una alta demanda de espacios seguros, inclusivos y creativos que fomenten el bienestar emocional, la expresión cultural y la interacción social.

Asimismo, el análisis del diseño del servicio y de los espacios del Centro Raíces permitió comprender la importancia de articular arquitectura y experiencia de uso. En este sentido, el área de recepción, los talleres, los espacios de bienestar y las zonas de encuentro cumplen un rol clave como articuladores del proceso de reconexión juvenil, favoreciendo la permanencia, el sentido de pertenencia y la apropiación del espacio por parte de los usuarios.

Finalmente, el modelo de gestión propuesto, basado en alianzas estratégicas, donaciones, servicios formativos y actividades culturales, refuerza la viabilidad social y económica del proyecto, consolidándolo como una intervención arquitectónica con potencial impacto urbano y comunitario positivo.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda continuar el desarrollo del proyecto mediante instancias adicionales de validación con usuarios, incorporando evaluaciones presenciales una vez implementado el centro, con el fin de contrastar la experiencia real de uso y ajustar los espacios según las dinámicas cotidianas de los jóvenes.

Asimismo, se sugiere profundizar en la investigación y aplicación de materiales sostenibles, sistemas pasivos de climatización y soluciones constructivas de bajo

mantenimiento, que optimicen el desempeño ambiental del edificio y refuercen el enfoque educativo y ecológico del proyecto.

Por otro lado, se recomienda fortalecer y formalizar alianzas con municipalidades, instituciones educativas, organizaciones culturales y colectivos juveniles, asegurando la sostenibilidad operativa, económica y programática del centro a largo plazo.

Finalmente, se plantea considerar la replicabilidad del modelo del Centro Raíces en otros inmuebles en desuso del Callao u otras ciudades con contextos sociales similares, adaptando el programa arquitectónico y de servicios a las características culturales y territoriales de cada lugar.

V. Referencias Bibliográficas

Arnstein, S. R. (1969). A Ladder of Citizen Participation. Journal of the American Planning Association.
https://www.lithgow-schmidt.dk/sherry-arnstein/ladder-of-citizen-participation.html?

DW. (2016). Manifesto for social architecture: Alejandro Aravena, director of the Venice Architecture Biennale. Deutsche Welle.
https://www.dw.com/en/manifesto-for-social-architecture-alejandro-aravena-director-of-the-venice-architecture-biennale/a-19273792?

Haim-Litevsky D, Komemi R, Lipskaya-Velikovsky L. Sense of Belonging (2023). Meaningful Daily Life Participation, and Well-Being: Integrated Investigation. Int J Environ Res Public Health. (2023).
https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36901132/

Hernández-Araque, M. J. (2016). Urbanismo participativo: construcción social del espacio urbano. Revista de Arquitectura.
https://revistadearquitectura.ucatolica.edu.co/article/view/96?

Lozano Reátegui (2021). Proyecto Centro juvenil de rehabilitación y reintegración social,distrito de San Juan Bautista.
https://repositorio.ucp.edu.pe/items/0d4f6e02-5574-4612-9513-43f592245dd4

Mi5 Arquitectos (2013), Proyecto para el Centro Juvenil Rivas Vaciamadrid en España.
https://www.archdaily.com/46411/rivas-vaciamadrid-youth-center-mi5-arquitectos

Municipalidad Provincial del Callao. (2024). Inauguración de la Casa de la Juventud del Callao.
https://www.gob.pe/institucion/municallao/noticias/1231569-callao-inaugura-su-primera-casa-de-la-juventud-un-espacio-gratuito-para-impulsar-talento-y-creatividad
Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2019). Youth well-being and social inclusion.
https://www.oecd.org/en/publications/investing-in-youth-peru_9789264305823-en/full-report/component-5..html
Palomino Cosio, M. C. (2018). Centro comunitario para jóvenes y adolescentes en Villa El Salvador.Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/625275
Rahman y Putri (2024).Proyecto Designing Youth Center in Medan City with Green Architecture Approach en Indonesia.
https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/3375
Riga (2023).Analizó la transformación social y urbana de la Comuna 13 en Medellín, Colombia.
https://www.researchgate.net/publication/388563992_El_arte_callejero_como_dispositivo_de_cambio_social_el_caso_de_la_Comuna_13_de_Medellin_Street_Art_as_a_Device_for_Social_Change_The_Case_of_Comuna_13_in_Medellin
Sanoff (2000).Métodos de participación comunitaria en el diseño y la planificación.
https://www.researchgate.net/publication/235700897_Community_Participation_Methods_in_Design_and_Planning
Secretaría Nacional de la Juventud – SENAJU. (2025). Situación de la juventud en el Perú.
https://andina.pe/agencia/noticia-75-jovenes-del-callao-no-sigue-estudios-superiores-advierte-senaju-624523.aspx
Ucal (2021). Proyecto Casa de la Memoria Viva de Nuevo Amanecer en el distrito Lurigancho-Chosica.[Taller,Universidad de Ciencias y Artes de América Latina]. Repositorio Académico UCAL.
https://www.semillasperu.com/portfolio-item/casa-de-la-memoria-nuevo-amanecer/
Ulrich, R. S. (1984). View through a window may influence recovery from surgery. *Science*, 224, 420–421.

https://www.science.org/doi/10.1126/science.6143402?

Ulrich, R. S. (1991).Recuperación del estrés durante la exposición a entornos naturales y urbanos.

https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0272494405801847

UNESCO. (2023). Thematic Factsheet: Youth and Empowerment. UNESCO.

https://www.unesco.org/en/youth-and-empowerment?

Yeang, K. (1995). Designing with Nature: The Ecological Basis for Architectural Design. McGraw-Hill. (Referencia tomada desde Patuel Chust, 2014)

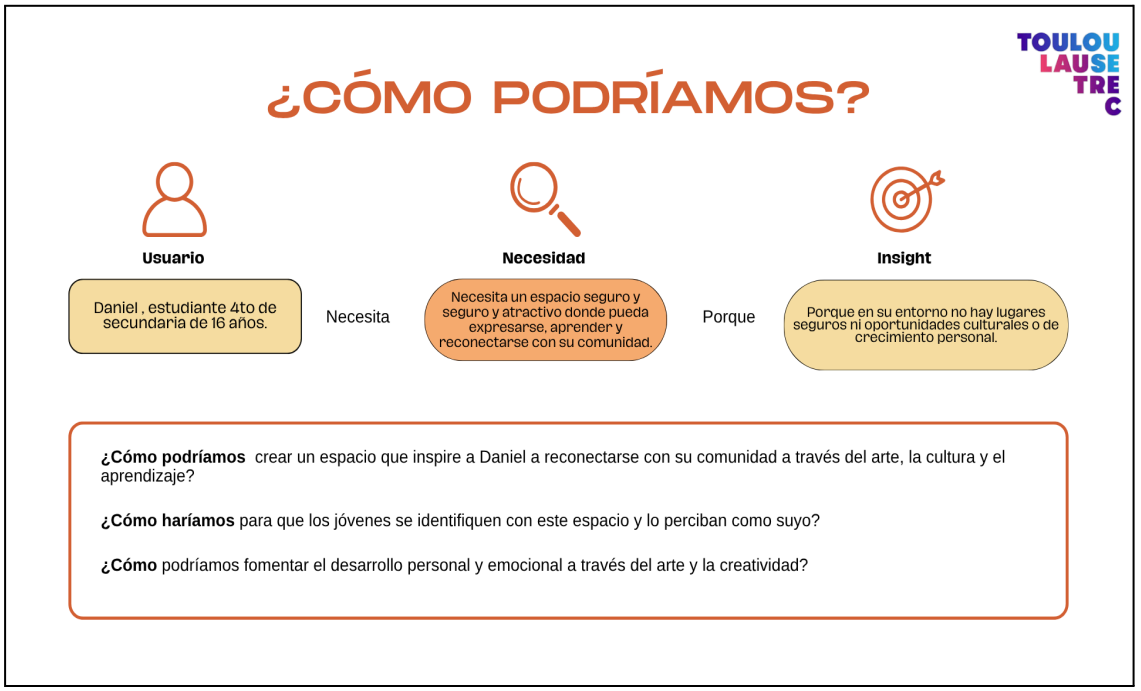
https://producciocientifica.uv.es/documentos/5eb09eb1299952764113ba79?

VI. Anexos

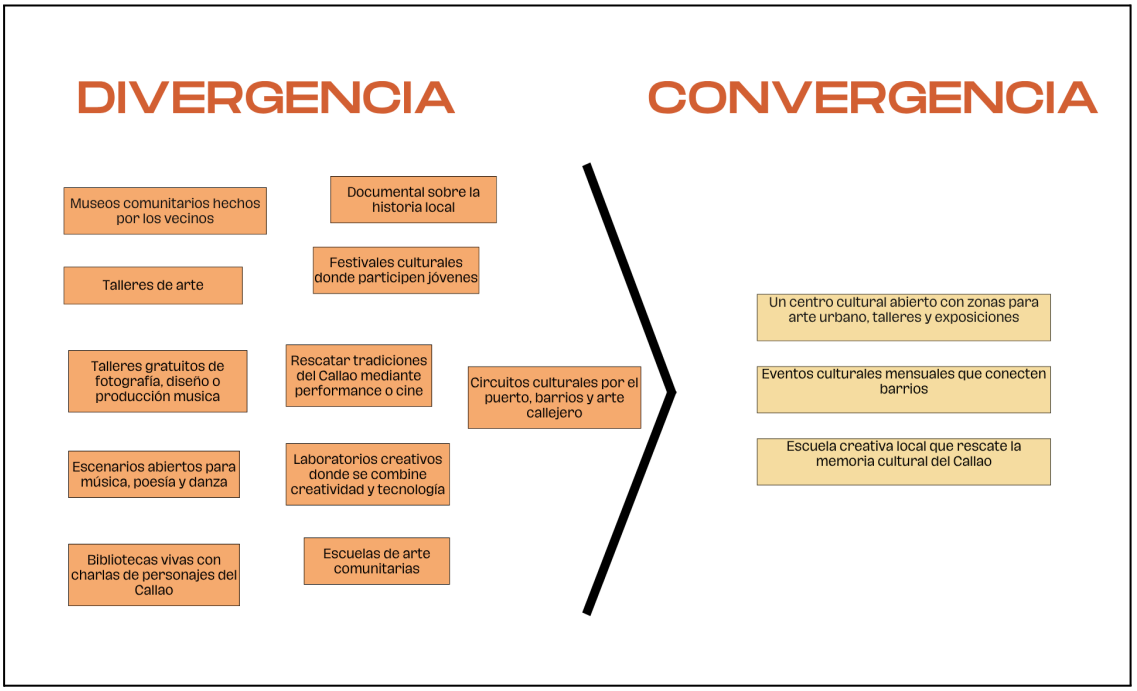
6.1 Herramientas Toulouse Thinking

A continuación, se presentan las herramientas de Toulouse Thinking utilizadas en el desarrollo del proyecto, las cuales permitieron apoyar el análisis, la organización de la información y la toma de decisiones en determinadas etapas del proceso de diseño.

¿Cómo podríamos?



Convergencia/Divergencia



Shortlist



Scamper

SCAMPER

S:	SUSTITUIR	¿Qué podríamos sustituir para que los jóvenes vean el arte como una vía de cambio social?
C:	COMBINAMOS	¿Qué pasaría si combinamos talleres artísticos con programas de sostenibilidad ambiental?
A:	ADAPTAR	¿Cómo podemos adaptar espacios abandonados del Callao para convertirlos en áreas de creación y encuentro?
M:	MODIFICAR	¿Qué podemos modificar en el diseño para hacerlo más inclusivo y participativo?
P:	PUEDEN	¿Qué otros usos se pueden dar al centro fuera del horario juvenil (familias, comunidad, ferias)?
E:	ELIMINAR	¿Qué elementos arquitectónicos o sociales actuales limitan la integración y deberían eliminarse?
R:	REORDENAR	¿Cómo podemos reordenar los flujos del espacio para favorecer la interacción y el sentido de comunidad?

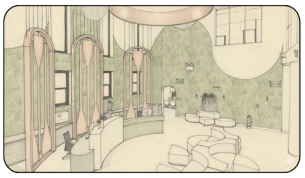
Prototipos

PROTOTIPOS

Sketch

1. 

El joven llega al centro y es recibido.

2. 

Se registra, un voluntario lo orienta.

3. 

Recorre los espacios (salón de psicología,Biblioteca, salón de yoga y salón eco-creación), para participar con un psicólogo o en talleres ,donde podrá Interactuar, jugar o conversa. Al terminar, el usuario se despide y recibe invitación al siguiente taller.

Prototipos

PROTOTIPOS

Prototipo de Baja Fidelidad

Descripción

El prototipo digital representa el diseño arquitectónico del Centro Integral de Reconexión Juvenil del Callao, un espacio destinado a promover la inclusión, la creatividad y la participación social de jóvenes a través del arte, la educación y la recreación. Su propósito es simular la experiencia espacial y evaluar la funcionalidad del conjunto antes de su desarrollo final.

Materiales

- Software de modelado 3D (Revit, SketchUp)
- Software de renderizado y animación
- Banco de texturas y materiales digitales
- Recursos gráficos para el amoblado

Procedimiento

1. Modelado 3D: Se desarrolla el modelo digital del centro, considerando la escala humana, los espacios interiores y la integración con el entorno urbano.
2. Texturizado y ambientación: Se aplican materiales, texturas y elementos naturales para representar la atmósfera del proyecto.
3. Configuración de iluminación: Se simula la luz natural y artificial para analizar la calidad ambiental de los espacios.
4. Renderizado y recorrido virtual: Se generan imágenes que permiten visualizar el recorrido del usuario y evaluar la experiencia espacial.
5. Revisión y ajustes: El equipo analiza el prototipo junto con la retroalimentación recibida, realizando correcciones en distribución, mobiliario o detalles constructivos.

Prototipos

PROTOTIPOS

Prototipo de Alta Fidelidad



Fachada del Centro



Ingreso principal



Salón de psicología



Hall de ingreso



Biblioteca

Prototipos

PROTOTIPOS

Prototipo de Alta Fidelidad



Biblioteca



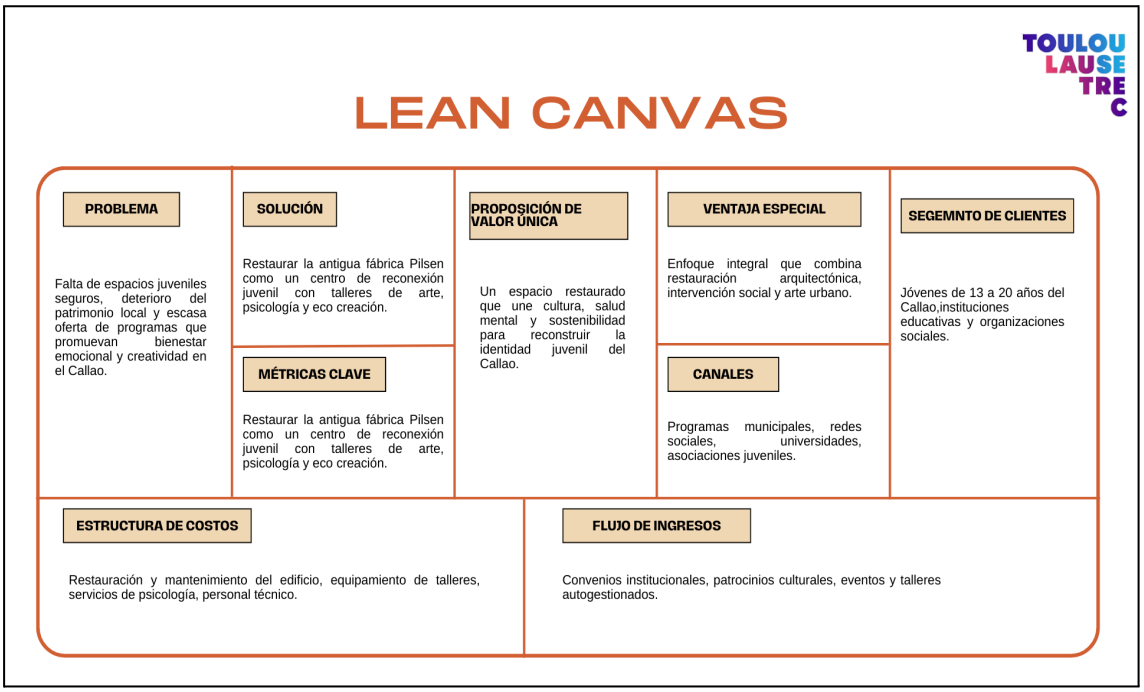
Salón de yoga

Tablero de control

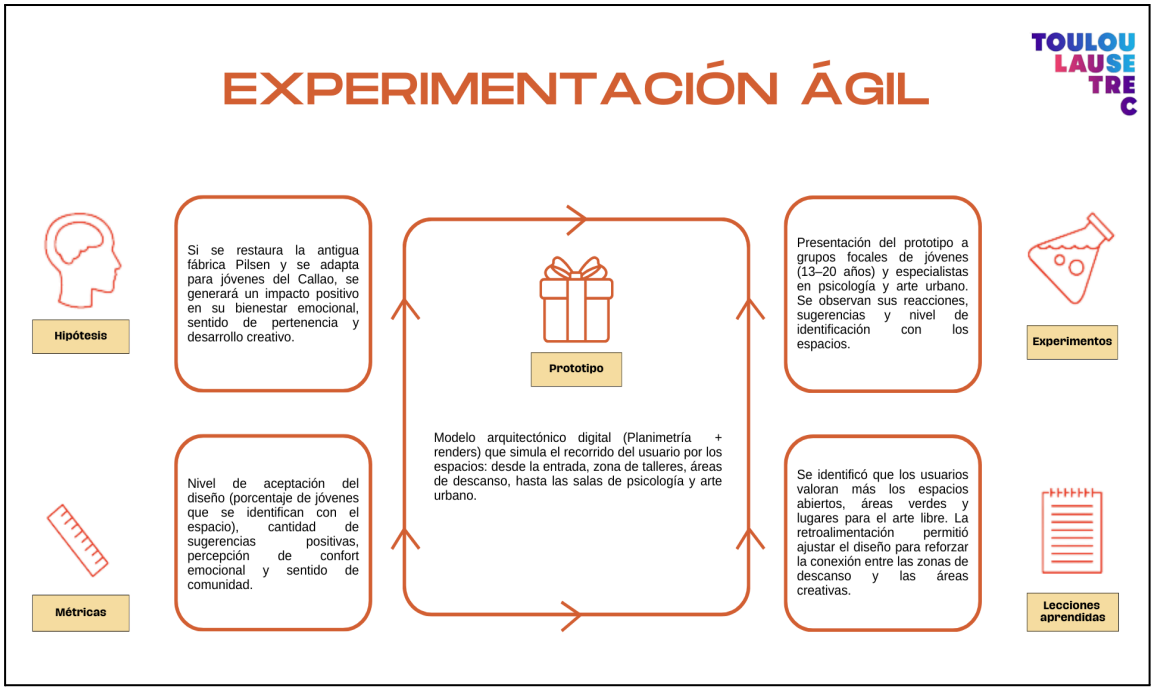
TABLERO DE CONTROL

Por hacer	En proceso	Hecho	Fecha
• Definir hipótesis de prueba para el prototipo	• Redacción del marco referencial	• Formulación de la descripción del ¿como podríamos ? y scamper	*29/10/25*
• Diseñar storyboard de experiencia	• Boceto de prototipo digital	• Ficha y renders del prototipado del 3d	*01/11/25*
• Elaborar encuesta de satisfacción	• Redacción de las respuestas de la tabla receptora	• Diagramar diapositiva de prototipos	*01/11/25*

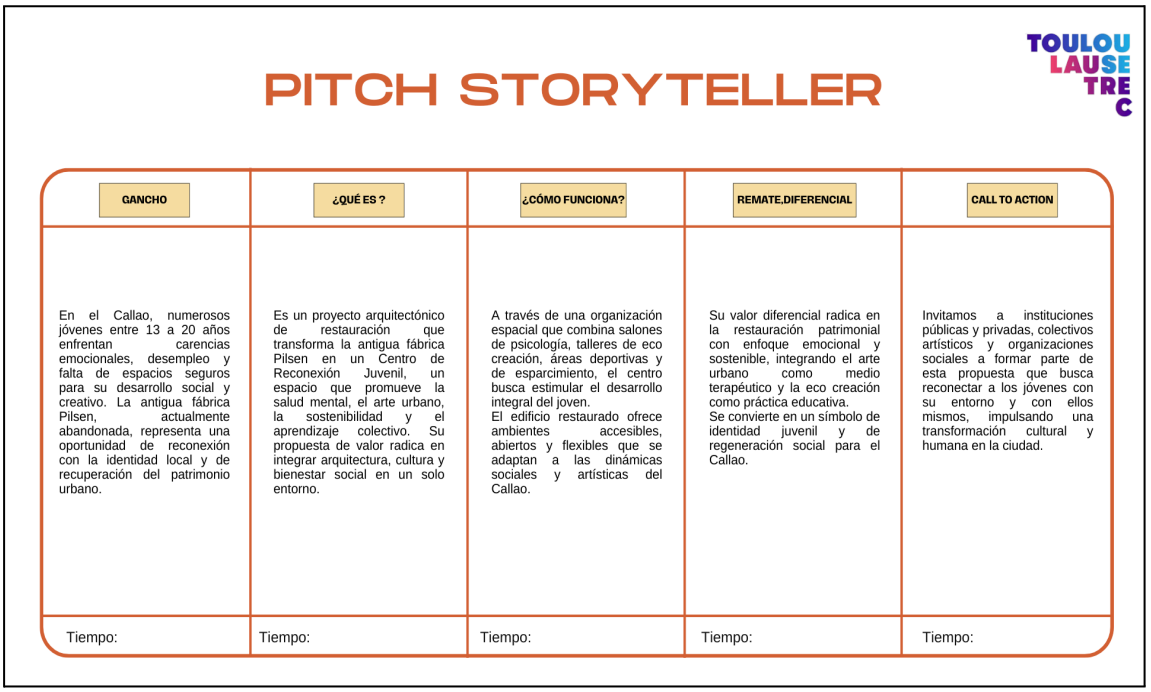
Lean canvas



Experimentación Ágil



Pitch storyteller



PITCH STORYTELLER

TOULOU LAUSE TRE C

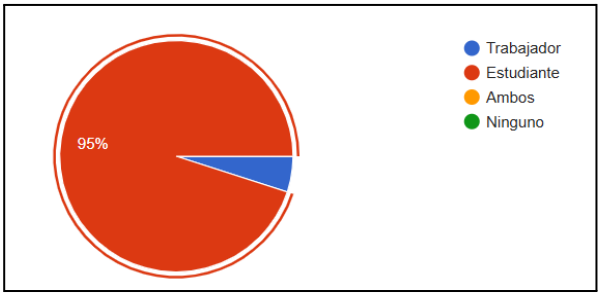
GANCHO	¿QUÉ ES ?	¿CÓMO FUNCIONA?	REMATE.DIFERENCIAL	CALL TO ACTION
En el Callao, numerosos jóvenes entre 13 a 20 años enfrentan carencias emocionales, desempleo y falta de espacios seguros para su desarrollo social y creativo. La antigua fábrica Pilsen, actualmente abandonada, representa una oportunidad de reconexión con la identidad local y de recuperación del patrimonio urbano.	Es un proyecto arquitectónico de restauración que transforma la antigua fábrica Pilsen en un Centro de Reconexión Juvenil, un espacio que promueve la salud mental, el arte urbano, la sostenibilidad y el aprendizaje colectivo. Su propuesta de valor radica en integrar arquitectura, cultura y bienestar social en un solo entorno.	A través de una organización espacial que combina salones de psicología, talleres de eco creación, áreas deportivas y de esparcimiento, el centro busca estimular el desarrollo integral del joven. El edificio restaurado ofrece ambientes accesibles, abiertos y flexibles que se adaptan a las dinámicas sociales y artísticas del Callao.	Su valor diferencial radica en la restauración patrimonial con enfoque emocional y sostenible, integrando el arte urbano como medio terapéutico y la eco creación como práctica educativa. Se convierte en un símbolo de identidad juvenil y de regeneración social para el Callao.	Invitamos a instituciones públicas y privadas, colectivos artísticos y organizaciones sociales a formar parte de esta propuesta que busca reconectar a los jóvenes con su entorno y con ellos mismos, impulsando una transformación cultural y humana en la ciudad.
Tiempo:	Tiempo:	Tiempo:	Tiempo:	Tiempo:

6.2 Encuestas

Resultado de las encuestas realizadas a 20 personas.

Previamente, se indagó sobre la ocupación de los participantes, identificando si se encontraban trabajando o si eran estudiantes.

Ocupación	Encuestados
Trabajador	1
Estudiante	19
Ambos	-
Ninguno	-
Total	20

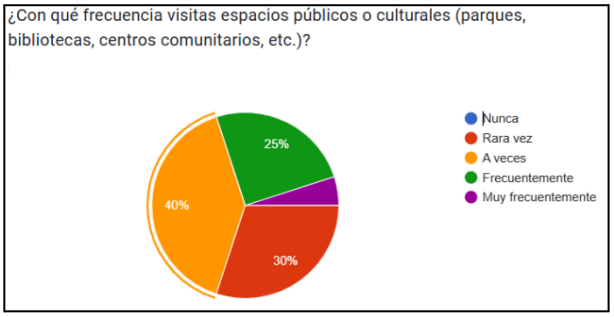


Preguntas de la Encuesta

Recepción



1. ¿Con qué frecuencia visitas espacios públicos o culturales (parques, bibliotecas, centros comunitarios, etc.)?	Encuestados
Nunca	-
Rara vez	6
A veces	8
Frecuentemente	5
Muy frecuentemente	1
Total	20



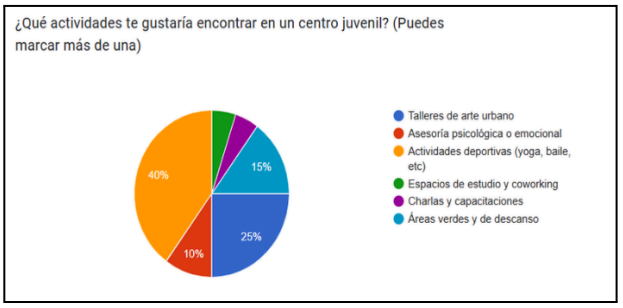
1. En el gráfico 1 se aprecia que el 40 % de las personas encuestadas, el porcentaje más alto, señala que a veces asiste a parques, bibliotecas y centros comunitarios. En segundo término, el 30 % indica que rara vez acude a estos espacios, mientras que el 25 % manifiesta que asiste frecuentemente.

2.¿Cómo describirías los espacios destinados a jóvenes en tu zona?	Encuestados
Inseguros	6
Poco atractivo	11
Bien cuidados	2
Creativos	1
Inexistentes	-
Total	20



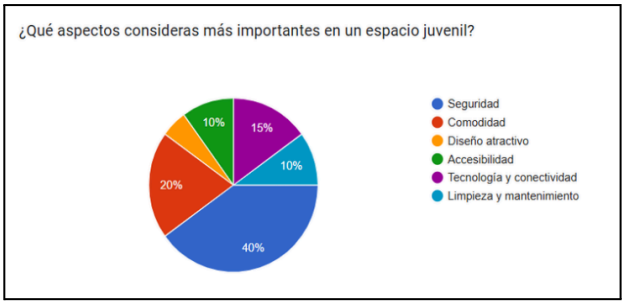
2. En el gráfico 2 se aprecia que el 40 % de las personas encuestadas, correspondiente al porcentaje más alto, considera que los espacios destinados a jóvenes en su zona son poco atractivos. En segundo lugar, el 30 % los describe como inseguros, mientras que el 10 % señala que se encuentran bien cuidados.

3. ¿Qué actividades te gustaría encontrar en un centro juvenil?	Encuestados
Talleres de arte urbano	5
Asesoría psicológica o emocional	2
Actividades deportivas (yoga, baile, etc)	8
Espacios de estudio y coworking	1
Charlas y capacitaciones	1
Áreas verdes y de descanso	3
Otros	-
Total	20



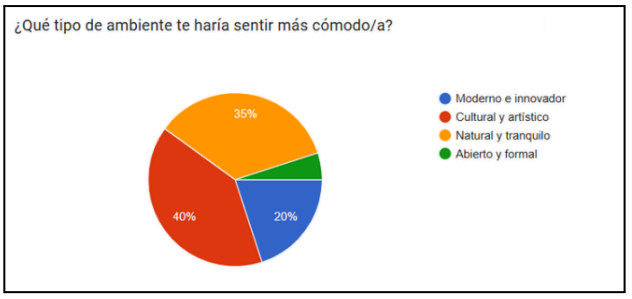
3. En el gráfico 3 se aprecia que el 40 % de las personas encuestadas, correspondiente al porcentaje más alto, señala que le gustaría encontrar actividades deportivas como yoga, baile, entre otras. En segundo lugar, el 25 % manifiesta interés por talleres de arte urbano, mientras que el 15 % prefiere áreas verdes y espacios de descanso.

4. ¿Qué aspectos consideras más importantes en un espacio juvenil?	Encuestados
Seguridad	8
Comodidad	4
Diseño atractivo	1
Accesibilidad	2
Tecnología y conectividad	3
Limpieza y mantenimiento	2
Total	20



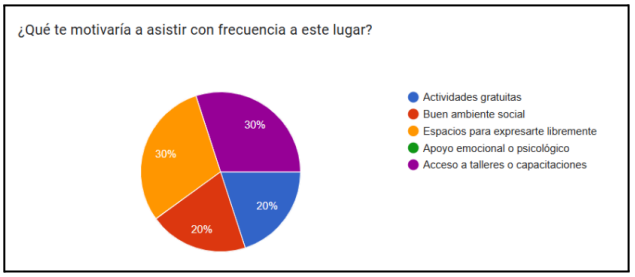
4. En el gráfico 4 se aprecia que el 40 % de las personas encuestadas, correspondiente al porcentaje más alto, considera que el aspecto más importante en un espacio juvenil es la seguridad. En segundo lugar, el 20 % prioriza la comodidad, mientras que el 15 % señala la tecnología y la conectividad.

5. ¿Qué tipo de ambiente te haría sentir más cómodo/a?	Encuestados
Moderno e innovador	4
Cultural y artístico	8
Natural y tranquilo	7
Abierto y formal	1
Total	20



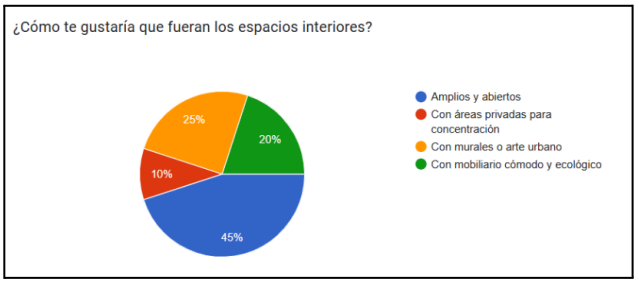
5. En el gráfico 5 se aprecia que el 40 % de las personas encuestadas, correspondiente al porcentaje más alto, se inclina por un enfoque cultural y artístico. En segundo lugar, el 35 % prefiere espacios naturales y tranquilos, mientras que el 20 % se orienta hacia propuestas modernas e innovadoras.

6. ¿Qué te motivaría a asistir con frecuencia a este lugar?	Encuestados
Actividades gratuitas	4
Buen ambiente social	4
Espacios para expresarte libremente	6
Apoyo emocional o psicológico	6
Acceso a talleres o capacitaciones	4
Total	20



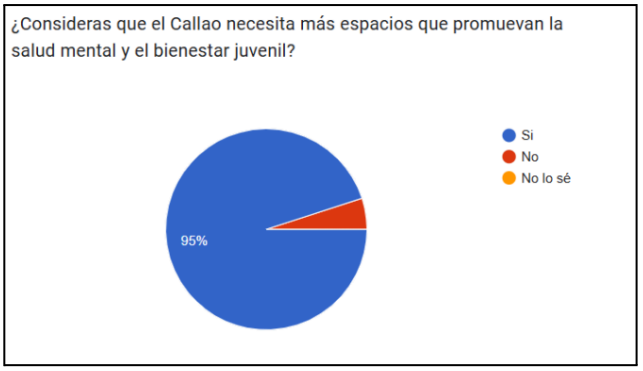
6. En el gráfico 6 se observa un empate del 30 % entre el acceso a talleres o capacitaciones y los espacios para expresarse libremente. En segundo lugar, se registra también un empate del 20 % entre la opción de buen ambiente social y la realización de actividades grupales.

7. ¿Cómo te gustaría que fueran los espacios interiores?	Encuestados
Amplios y abiertos	9
Con áreas privadas para concentración	2
Con murales o arte urbano	5
Con mobiliario cómodo y ecológico	4
Total	20



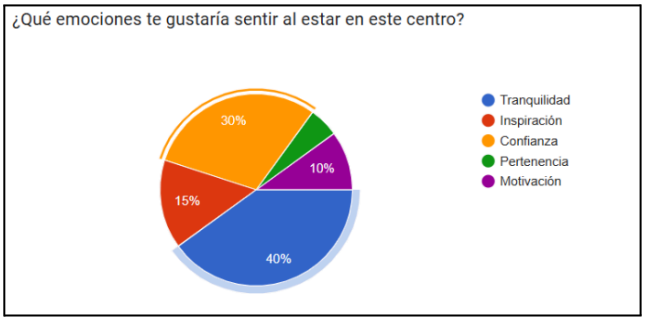
7. En el gráfico 7 se aprecia que el 45 % de las personas encuestadas, correspondiente al porcentaje más alto, prefiere espacios amplios y abiertos. En segundo lugar, el 25 % señala que le gustaría contar con espacios con murales o arte urbano, mientras que el 20 % valora la presencia de mobiliario más cómodo y ecológico.

8. ¿Consideras que el Callao necesita más espacios que promuevan la salud mental y el bienestar juvenil?	Encuestados
Si	19
No	1
No lo sé	-
Total	20



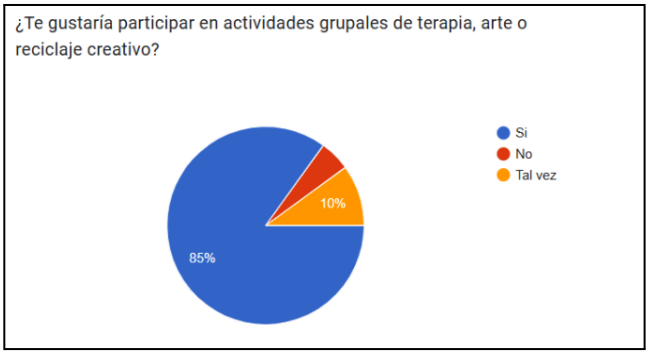
8. En el gráfico 8 se aprecia que el 95 % de las personas encuestadas considera que el Callao necesita más espacios que promuevan la salud mental y el bienestar juvenil.

9. ¿Qué emociones te gustaría sentir al estar en este centro?	Encuestados
Tranquilidad	8
Inspiración	3
Confianza	6
Pertenencia	1
Motivación	2
Total	20



9. En el gráfico 9 se aprecia que el 40 % de las personas encuestadas, correspondiente al mayor porcentaje, señala que le gustaría sentir tranquilidad al estar en este centro. En segundo lugar, el 30 % menciona confianza, mientras que el 15 % indica inspiración.

10. ¿Te gustaría participar en actividades grupales de terapia, arte o reciclaje creativo?	Encuestados
Si	17
No	1
Tal vez	2
Total	20



10. En el gráfico 10 se aprecia que el 85 % de las personas encuestadas manifiesta interés en participar en actividades grupales como terapia, arte o reciclaje creativo. En segundo lugar, el 10 % indica que tal vez participaría en este tipo de actividades.

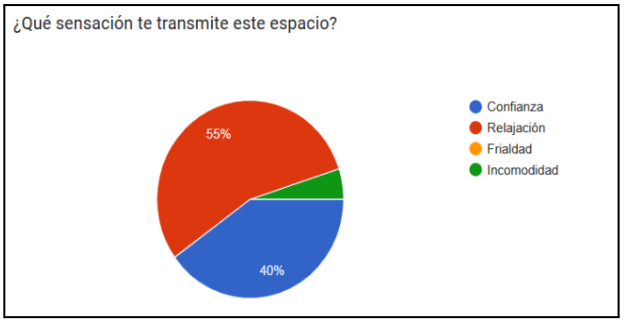
Oficina de psicología



Salón de psicología grupal

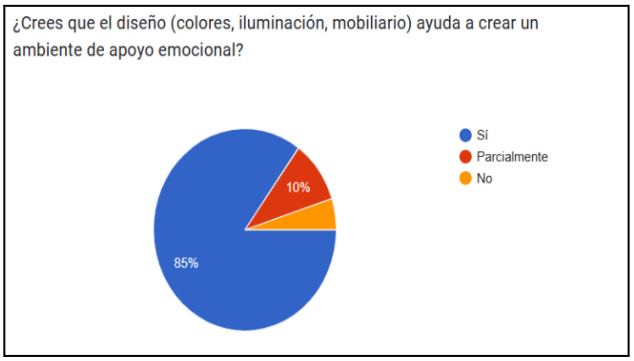


11.¿Qué sensación te transmite este espacio?	Encuestados
Confianza	8
Relajación	11
Frialdad	-
Incomodidad	1
Total	20



11. En el gráfico 11 se observa que el 55 % de las personas encuestadas señala que los espacios mostrados en las imágenes de referencia (oficina de psicología y sala grupal) les transmiten una sensación de relajación. En segundo lugar, el 40 % indica que percibe confianza.

12.¿Crees que el diseño (colores, iluminación, mobiliario) ayuda a crear un ambiente de apoyo emocional?	Encuestados
Sí	17
Parcialmente	2
No	1
Total	20

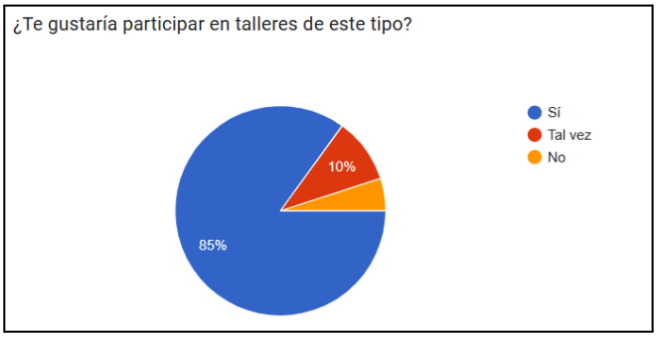


12. En el gráfico 12 se aprecia que el 85 % de las personas encuestadas, correspondiente al porcentaje más alto, considera que el espacio propuesto ayuda a crear un ambiente de apoyo emocional.

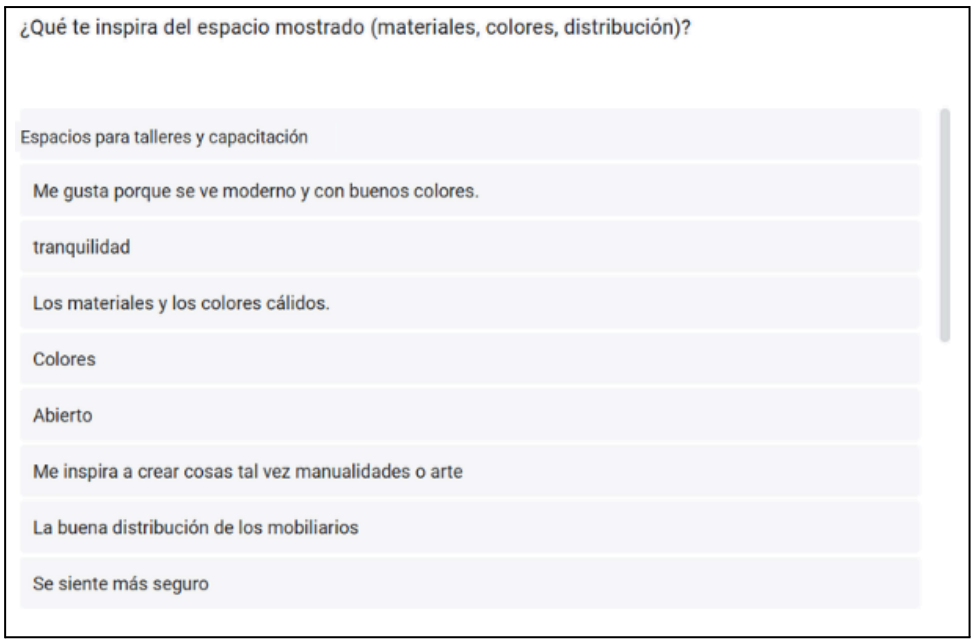
Salón de eco-creación



13.¿Te gustaría participar en talleres de este tipo?	Encuestados
Sí	17
Tal vez	2
No	1
Total	20

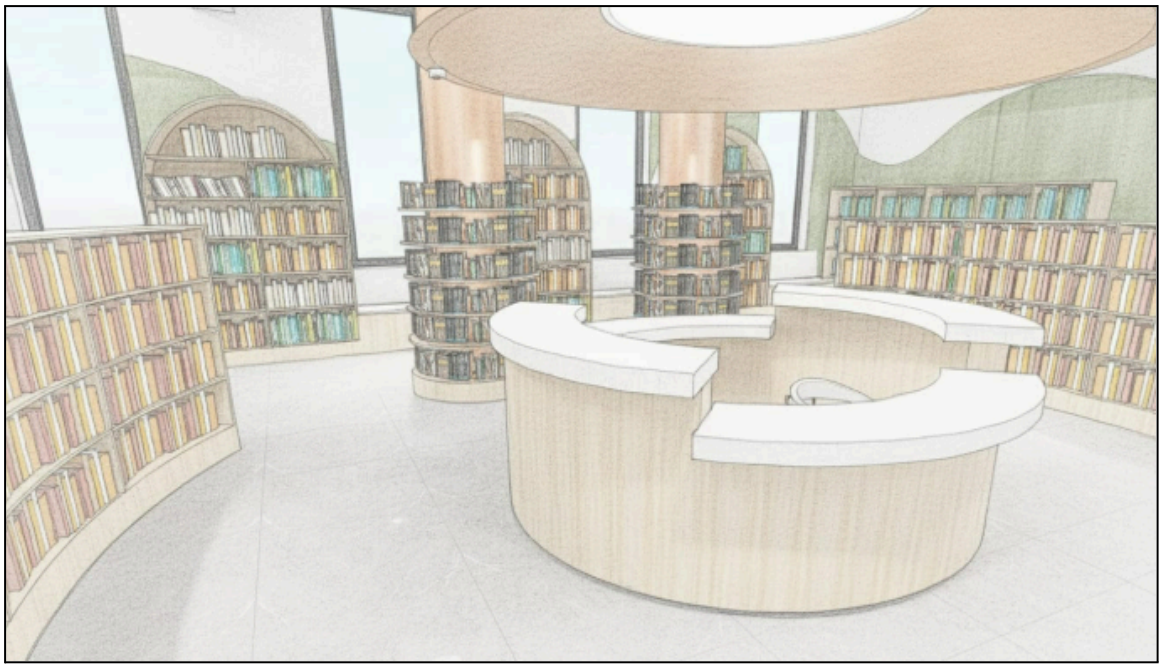


13. En el gráfico 13 se observa que el 85 % de las personas encuestadas manifiesta que le gustaría participar en talleres dentro del centro.

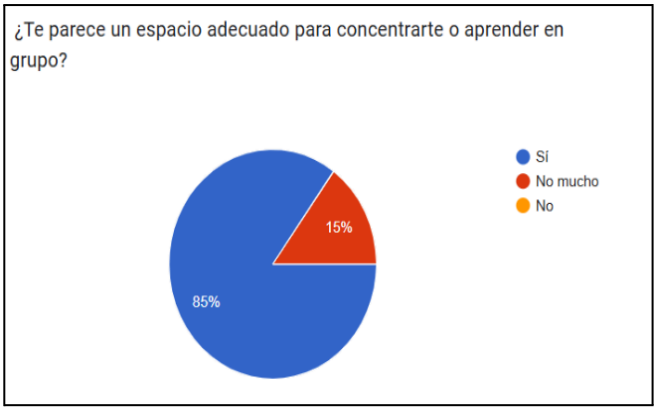


14. En el gráfico 14 se presentan los comentarios de las personas encuestadas, en relación con lo que les inspira el espacio de taller de eco-creación, destacando opiniones como “buena distribución del mobiliario”.

Biblioteca



15. ¿Te parece un espacio adecuado para concentrarte o aprender en grupo?	Encuestados
Sí	17
No mucho	3
No	-
Total	20

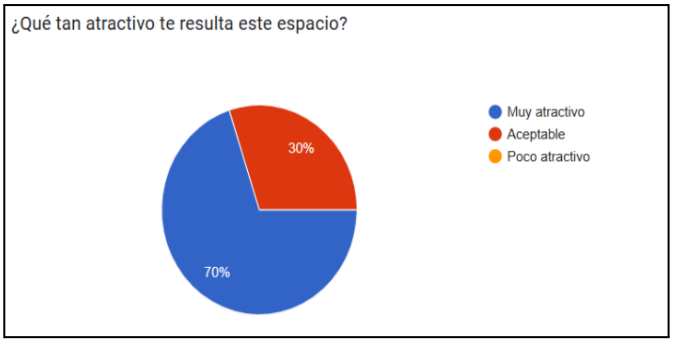


15. En el gráfico 15 se aprecia que el 85 % de las personas encuestadas está de acuerdo con contar con un espacio en la biblioteca destinado a la concentración, ya sea para estudio individual o aprendizaje grupal.

Sala de yoga

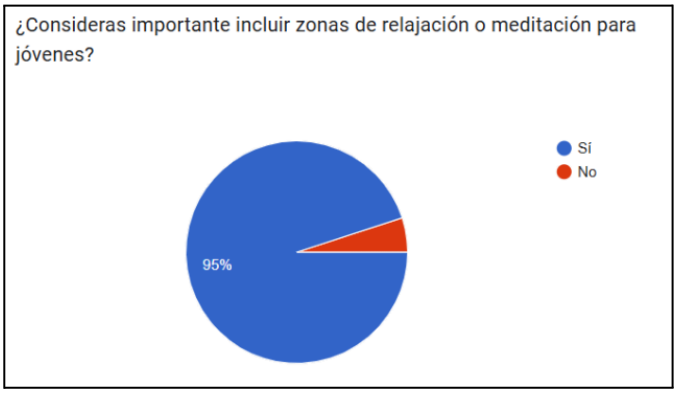


16.¿Qué tan atractivo te resulta este espacio?	Encuestados
Muy atractivo	14
Aceptable	6
Poco atractivo	-
Total	20



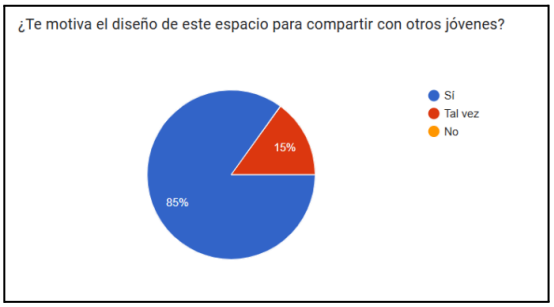
16. En el gráfico 16 se observa que el 70 % de las personas encuestadas considera atractivo el espacio del salón de yoga, mientras que el 30 % lo califica como aceptable.

17. ¿Consideras importante incluir zonas de relajación o meditación para jóvenes?	Encuestados
Sí	19
No	1
Total	20

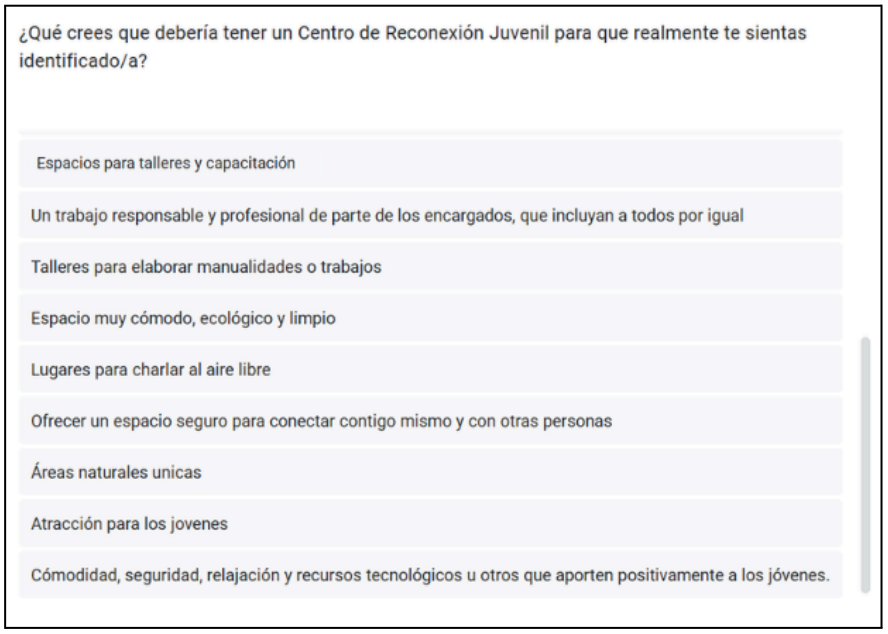


17. En el gráfico 17 se evidencia que el 95 % de las personas encuestadas considera importante incluir zonas de relajación o meditación dirigidas a jóvenes.

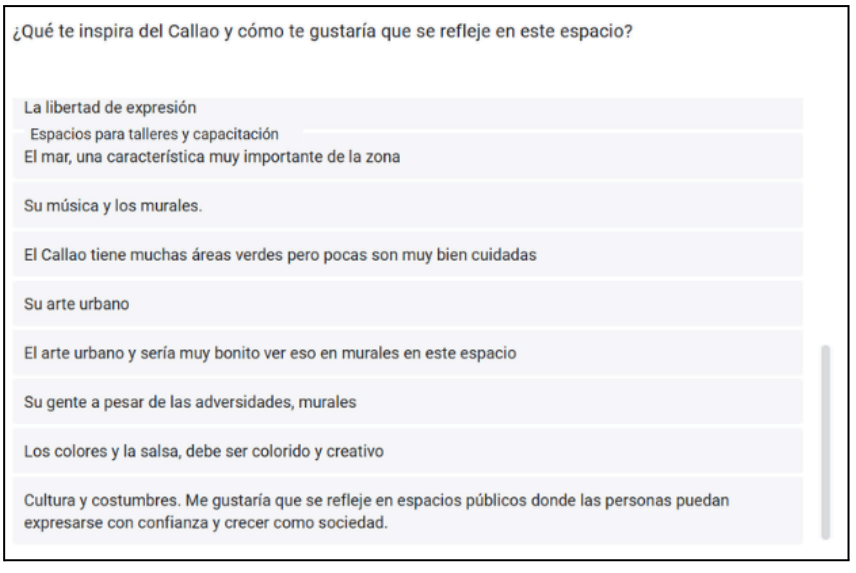
18.¿Te motiva el diseño de este espacio para compartir con otros jóvenes?	Encuestados
Sí	17
No mucho	3
No	-
Total	20



18. En el gráfico 18 se aprecia que el 85 % de las personas encuestadas está de acuerdo con que el diseño fomente el compartir con otros jóvenes, mientras que el porcentaje restante indica que no.



19. En el gráfico 19 se recogen los comentarios de las personas encuestadas respecto a qué elementos debería incluir un centro de reconexión juvenil para que los usuarios se sientan cómodos.



20. En el gráfico 20 se presentan los comentarios de las personas encuestadas en relación con qué les inspira el Callao y de qué manera consideran que podría ser representado en el diseño del espacio.

6.3 Entrevistas

Con la finalidad de conocer la percepción de los jóvenes respecto a la propuesta del Centro de Reconexión para Jóvenes del Callao, se realizó una entrevista semiestructurada a usuarios potenciales. Las entrevistas tuvieron como objetivo recoger opiniones sobre los espacios proyectados, el diseño arquitectónico y el interés en el uso del centro, a partir de la observación de los renders del proyecto.

Entrevistas 1

Nombre: Patricia

Edad: 20 años

1. ¿Qué piensas sobre la idea de crear un Centro de Reconexión para jóvenes en el Callao?

Me parece una muy buena iniciativa porque hay pocos espacios pensados para que los jóvenes puedan desarrollarse y sentirse cómodos.

2. ¿Consideras necesario un espacio que combine bienestar emocional, educación y actividades culturales?

Sí, es importante tener un lugar donde no solo se estudie, sino también se pueda hablar de emociones y compartir con otros.

3. ¿Qué sensación te generan los espacios al observar los renders del proyecto?

Los espacios se ven tranquilos y acogedores, transmiten una sensación de orden y seguridad.

4. ¿Crees que el diseño del centro invita a permanecer en el lugar?

Sí, porque se ve cómodo y con áreas pensadas para quedarse y participar.

5. ¿Qué espacio del centro te llamó más la atención al ver los renders?

El patio y las áreas de talleres, porque se ven abiertos y bien iluminados.

6. ¿Te parecen adecuados los colores y materiales utilizados en los espacios?

Sí, ayudan a que el lugar no se vea frío ni demasiado formal.

7. ¿Sientes que el centro está pensado para jóvenes de tu edad?

Sí, el diseño se ve actual y diferente a otros espacios institucionales.

8. ¿Usarías los espacios del centro para actividades personales o grupales?

Sí, especialmente para talleres creativos y actividades en grupo.

9. ¿Qué cambiarías o mejorarías del diseño al ver los renders?

Tal vez agregar más áreas verdes para reforzar el aspecto natural.

10. ¿Te interesaría asistir regularmente si el centro estuviera en funcionamiento?

Sí, sería un lugar al que volvería por las actividades y el ambiente.

Entrevistas 2

Nombre: Luis

Edad: 17 años

1. ¿Qué piensas sobre la idea de crear un Centro de Reconexión para jóvenes en el Callao?

Me parece una buena idea porque hace falta un lugar donde los jóvenes puedan reunirse y hacer actividades.

2. ¿Consideras necesario un espacio que combine bienestar emocional, educación y actividades culturales?

Sí, porque los jóvenes no solo necesitan estudiar, también necesitan espacios para relajarse y aprender otras cosas.

3. ¿Qué sensación te generan los espacios al observar los renders del proyecto?

Los espacios se ven cómodos y tranquilos, dan la sensación de que uno puede estar ahí sin estrés.

4. ¿Crees que el diseño del centro invita a permanecer en el lugar?

Sí, porque no se ve incómodo, parece un lugar para quedarse un buen rato.

5. ¿Qué espacio del centro te llamó más la atención al ver los renders?

La zona de talleres y los espacios comunes, porque se ven amplios y bien distribuidos.

6. ¿Te parecen adecuados los colores y materiales utilizados en los espacios?

Sí, los colores ayudan a que el lugar se vea más agradable.

7. ¿Sientes que el centro está pensado para jóvenes de tu edad?

Sí, porque el diseño es moderno y no parece un lugar solo para adultos.

8. ¿Usarías los espacios del centro para actividades personales o grupales?

Sí, sobre todo para talleres y reuniones con amigos.

9. ¿Qué cambiarías o mejorarías del diseño al ver los renders?

Tal vez hacer algunos espacios un poco más abiertos.

10. ¿Te interesaría asistir regularmente si el centro estuviera en funcionamiento?

Sí, veo que contaría con actividades variadas y espacios donde uno pueda sentirse libre.

Entrevistas 3

Nombre: Diego

Edad: 14 años

1. ¿Qué te parece la idea de un centro para jóvenes en tu distrito?

Me parece bien porque no hay muchos lugares para pasar tiempo.

2. ¿Crees que es importante tener espacios solo para jóvenes?

Sí, porque así uno se siente más cómodo.

3. ¿Qué piensas de los espacios al ver los renders del centro?

Se ven bonitos y llaman la atención.

4. ¿Te dan ganas de entrar al centro al ver cómo se ve?

Sí, porque parece un lugar ordenado y agradable.

5. ¿Qué espacio te gustaría usar más?

Los talleres y las zonas de juegos.

6. ¿Sientes que los espacios están pensados para personas de tu edad?

Sí, porque no se ven serios ni aburridos.

7. ¿Te gustaría ir al centro acompañado de amigos?

Sí, sería más divertido.

8. ¿Te sentirías cómodo participando en actividades del centro?

Sí, porque el ambiente se ve tranquilo.

9. ¿Cambiarías algo del diseño que muestran los renders?

Tal vez agregar más colores o murales.

10. ¿Irías varias veces si el centro estuviera funcionando?

Sí, sobre todo si hay talleres y actividades diferentes.