ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Diseño de un centro juvenil que promueve el ocio productivo y la reducción de la vulnerabilidad social en el Callao

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

PRESENTADA POR

Hefziba Micaya Acosta Ventura
DNI: 75146453, Perú

ASESOR

Jorge Ronaldo Godiel Galvez
DNI: 71317524, Perú
ORCID: 0000-0002-0303-245X

JURADO

Palomino Nolasco Elizabeth Fabiola
Ninahuaman Machado Job Daniel
Pérez Ortiz Johan Alexander

Lima, enero 2026

13% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

6%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
11%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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

13% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

6%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
11%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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

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

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi familia, por acompañarme y darme la oportunidad de culminar mi carrera. En especial a mi mamá, quien, pese a las dificultades y diferencias, estuvo conmigo desde el primer día, apoyándome y enseñándome con su ejemplo a ser resiliente y a no rendirme. Siempre estaré agradecida con cada persona que me tendió la mano en los momentos más difíciles de mi carrera. Y, sobre todo, a Jehová, quien fue mi mayor fortaleza y guía en cada paso de mi vida.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **11**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 11

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 11

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 12

II. Descripción de la innovación **14**

2.1 Planteamiento del Problema 14

2.2 Población beneficiaria 17

2.3 Objetivo(s) del proyecto 19

2.3.1. Objetivo general 19

2.3.2. Objetivos específicos 19

2.4 Marco referencial 19

2.5 Proceso creativo y experimentos 21

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 21

2.5.2 Información sobre el Mercado 24

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 26

2.5.4 Diseño de producto/servicio 30

2.5.5 Modelo de Negocio 32

2.5.6 Resultados esperados 35

2.5.7 Prototipos desarrollados 36

2.5.8 Experimentos 41

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 46

III. Estimación de costos **49**

3.1 Presupuesto 49

3.2 Costo de remodelación arquitectónica 49

3.3 Costo de mobiliario y equipamiento 51

3.4 Costos operativos anuales del centro 54

3.5 Activos fijos del proyecto 56

3.6 Consolidado general del presupuesto 57

IV. Conclusiones y recomendaciones 58

4.1 Conclusiones 58

4.2 Recomendaciones 59

V. Referencias Bibliográficas 60

VI. Anexos 62

6.1 Primera encuesta aplicada: Identificación del usuario 62

6.2 Segunda encuesta aplicada: Testeo del proyecto y percepción del espacio 75

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Árbol de problemas* 16

Figura 2 *Mapa de Actores* 18

Figura 3 *Arquetipo usuario – Mariana Torres* 22

Figura 4 *Mapa de empatía del usuario: Mariana Torres* 23

Figura 5 *Aplicación de la metodología SCAMPER para la conceptualización del proyecto* 27

Figura 6 *Ruta de conceptualización del proyecto "Tiempo que Suma"* 28

Figura 7 *Propuesta de valor del proyecto "Tiempo que Suma"* 29

Figura 8 *Lienzo de Modelo de Negocio* 34

Figura 9 *Prototipos – Etapa Sketch* 37

Figura 10 *Prototipos – Etapa Prototipo de baja fidelidad* 38

Figura 11 *Prototipos – Etapa Prototipo de alta definición* 39

Figura 12 *Checklist de prototipado aplicado al proyecto "Dinamismo que inspira"* 40

Figura 13 *Tablero UX* 43

Figura 14 *Tabla receptora* 44

Figura 15 *Experimentación Ágil* 45

Figura 16 *Cronograma de Gantt de próximos pasos del proyecto* 48

Figura 17 *Vista general del formulario utilizado para la encuesta* 63

Figura 18 *Distribución por rangos de edad* 64

Figura 19 *Distrito de residencia de los encuestados* 64

Figura 20 *Disponibilidad de tiempo libre durante la semana* 65

Figura 21 *Actividad principal actual* 65

Figura 22 *Actividades realizadas durante el tiempo libre* 66

Figura 23 *Lugar donde los jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo libre* 67

Figura 24 *Motivaciones para aprovechar el tiempo libre* 67

Figura 25 *Percepción sobre la existencia de espacios juveniles adecuados en el Callao* 68

Figura 26 *Principales dificultades para aprovechar el tiempo libre* 69

Figura 27 *Actividades que los jóvenes desean que existan con mayor frecuencia en su comunidad* 70

Figura 28 *Percepción sobre la valoración social hacia los jóvenes del Callao* 70

Figura 29 *Percepción sobre los jóvenes del Callao* 71

Figura 30 *Motivaciones del tiempo libre de los jóvenes del Callao* 72

Figura 31 *Interés en asistir a un futuro centro juvenil* 73

Figura 32 *Preferencias que consideran los jóvenes sobre un centro juvenil* 73

Figura 33 *Descripción del espacio juvenil ideal* 74

Figura 34 *Vista general del formulario utilizado en la encuesta* 76

Figura 35 *Primera impresión del proyecto "La Fortaleza"* 77

Figura 36 *Enfoque juvenil percibido en el proyecto* 77

Figura 37 *Aporte del diseño al bienestar y expresión juvenil* 78

Figura 38 *Percepción de utilidad del tiempo libre* 78

Figura 39 *Percepción de seguridad en el espacio* 79

Figura 40 *Grado de satisfacción al permanecer en el lugar* 80

Figura 41 *Sugerencias de mejora del proyecto* 80

Figura 42 *Plano de distribución — Primer nivel* 82

Figura 43 *Plano de distribución — Segundo nivel* 83

Figura 44 *Plano de distribución - Tercer nivel* 84

Figura 45 *Plano de distribución — Cuarto nivel* 85

Figura 46 *Plano de distribución — Azotea* 86

Figura 47 *Fachada principal del Centro Juvenil "La Fortaleza"* 87

Figura 48 *Fachada lateral* 88

Figura 49 *Vista Área de recepción* 88

Figura 50 *Vista general del lobby* 89

Figura 51 *Vista general del salón de usos múltiples* 90

Figura 52 *Vista lateral del Salón de Usos Múltiples* 91

Figura 53 *Vista general de la Bibliomedia* 91

Figura 54 *Vista interior zona de lectura y estudio* 92

Figura 55 *Vista de la recepción del Circuito de fuerza funcional* 93

Figura 56 *Vista general del Circuito de fuerza funcional* 94

Figura 57 *Vista general de la Sala de yoga* 94

Figura 58 *Vista de la Terraza de entretenimiento* 95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Presupuesto de remodelación arquitectónica del edificio* 50

Tabla 2 *Presupuesto de mobiliario y equipamiento del proyecto* 51

Tabla 3 *Costos del personal* 54

Tabla 4 *Costos de servicios* 55

Tabla 5 *Costos de mantenimiento* 55

Tabla 6 *Gastos administrativos* 55

Tabla 7 *Total general de costos operativos anuales* 56

Tabla 8 *Activos fijos del centro juvenil* 56

Tabla 9 *Presupuesto general del proyecto* 57

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Diseño de un centro juvenil que promueve el ocio productivo y la reducción de la vulnerabilidad social en el Callao.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación "Diseño de un centro juvenil que promueve el ocio productivo y la reducción de la vulnerabilidad social en el Callao" se desarrolla dentro del área prioritaria de salud y bienestar social, dentro del área prioritaria de salud y bienestar social, relacionada con la actividad económica de los servicios culturales, recreativos y de entretenimiento. La propuesta surge como respuesta a la falta de espacios gratuitos, seguros y accesibles que permitan a los jóvenes del Callao desarrollar actividades que contribuyan a su bienestar personal y social. La población beneficiaria está conformada por jóvenes de 15 a 29 años que viven en condiciones de vulnerabilidad social, económica y educativa, quienes requieren alternativas que reduzcan los factores de riesgo presentes en su entorno.

Para el desarrollo del proyecto se empleó un enfoque centrado en el usuario, integrando principios de Design Thinking y Lean Startup. A lo largo del proceso se utilizaron herramientas como arquetipos de usuario, mapa de actores, mapa de trayectoria y canvas de propuesta de valor, las cuales permitieron comprender las necesidades de los jóvenes y definir el aporte del centro juvenil. Asimismo, se trabajó el canvas de modelo de negocio con el fin de evaluar la viabilidad y sostenibilidad de la propuesta en el tiempo.

Como solución innovadora, el proyecto plantea el diseño de un centro juvenil que resignifica el uso del tiempo libre, entendiéndolo como una experiencia con valor para el

bienestar juvenil y la convivencia social. El centro propone un espacio permanente orientado al ocio productivo, donde se integran actividades recreativas, artísticas y socioemocionales que fomentan la participación activa, el sentido de pertenencia y el desarrollo de hábitos positivos, constituyéndose como una alternativa distinta a las propuestas tradicionales del contexto local.

Para la etapa de experimentación se desarrollaron prototipos conceptuales y espaciales del proyecto, los cuales fueron validados mediante encuestas digitales y revisión de representaciones visuales con jóvenes del Callao. Los resultados evidenciaron una buena aceptación de la propuesta y una valoración positiva de los espacios seguros, accesibles y orientados al bienestar juvenil.

Se concluye que la solución propuesta responde de manera pertinente a las necesidades identificadas, por lo que se recomienda continuar con el perfeccionamiento del diseño y ampliar los procesos de validación en futuras etapas, a fin de fortalecer su implementación y proyección a largo plazo.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se sitúa en el Callao, principal puerto del país, reconocido por su identidad vinculada profundamente al mar, al comercio portuario y a una vida cultural muy activa. La salsa, el arte urbano, el folklore y distintas manifestaciones creativas forman parte de su vida cotidiana. Asimismo, las festividades que más destacan son las celebraciones patronales que dan homenaje a San Pablo y San Pedro, el Festival “Chimpum Callao” y las peñas salseras, además la iniciativa de artistas locales que llenan de color las fachadas del distrito. Estas expresiones fortalecen el orgullo local y la unidad vecinal que caracteriza a la población del Callao (Municipalidad Provincial del Callao, 2025).

Dentro de este contexto, la juventud del Callao refleja el mismo espíritu creativo y expresivo que caracteriza a su entorno local. El arte, la música, el deporte y otras actividades culturales han sido medios tradicionales para que los jóvenes se relacionen, se expresen y compartan intereses comunes. En los últimos años, la inseguridad ciudadana y la falta de espacios de ocio adecuados han reforzado la migración de estos encuentros hacia lo digital, limitando progresivamente las oportunidades para desarrollar estas expresiones de manera colectiva. De este modo, muchos encuentros entre jóvenes se realizan principalmente mediante redes sociales o en espacios informales, y en algunos casos varios prefieren quedarse en casa antes que participar en actividades presenciales. Este escenario ha contribuido al desplazamiento de los espacios comunitarios habituales que anteriormente favorecían la interacción social y el sentido de comunidad.

Por otro lado, la manera en que los jóvenes emplean su tiempo libre también refleja una disminución en la participación en actividades formativas o comunitarias. En muchos casos, el interés por involucrarse en iniciativas culturales, educativas o recreativas se ha visto reemplazado por opciones de ocio inmediato, muchas veces limitadas al entorno digital. Esta situación no solo limita sus posibilidades de crecimiento personal, sino que además refuerza percepciones sociales que los asocian con la inactividad o la falta de productividad (Rodríguez, Alania & Werner, 2020).

Estas condiciones evidencian la necesidad de comprender y atender con urgencia el uso del tiempo libre de los jóvenes, así como de generar estrategias que fortalezcan su creatividad, habilidades sociales y participación dentro de la comunidad chalaca. En ese sentido, el proyecto busca atender una realidad que combina una rica identidad cultural con una carencia de espacios que promuevan un ocio productivo, inclusivo y transformador.

II. Descripción de la innovación

1.1 Planteamiento del Problema

El problema general de la presente investigación se centra en la carencia de espacios accesibles que promuevan el ocio productivo y la inclusión social en la población juvenil del Callao, aspectos esenciales para fortalecer su desarrollo integral y prevenir situaciones de vulnerabilidad. Este problema cultural se manifiesta en la limitada oferta de entornos que fomenten la creatividad, el aprendizaje no formal y la interacción comunitaria. Su persistencia a lo largo del tiempo ha reducido las oportunidades de los jóvenes para expresar su identidad cultural, integrarse socialmente y desarrollar habilidades personales fuera del ámbito educativo tradicional.

A partir de este problema general, se identificaron una serie de problemas específicos que restringen la participación juvenil en actividades saludables y constructivas. Entre ellos se encuentran la débil infraestructura cultural y recreativa en el Callao, donde la inversión pública prioriza principalmente la educación formal por encima de espacios comunitarios de ocio (Perú Construye, 2025), y las escasas oportunidades de interacción positiva (Flores Carranza & Paredes Garay, 2023). Asimismo, influye el desinterés de los jóvenes en actividades formativas y sociales, muchas veces desplazadas por el uso intensivo de tecnologías digitales (Parco Salcedo, 2024) y por la falta de iniciativas vinculadas a sus expresiones culturales (Rodríguez Toledo, 2022). Finalmente, los factores socioeconómicos y familiares también desempeñan un rol determinante, pues la necesidad de trabajar o asumir responsabilidades en el hogar, sumada a las limitaciones económicas, restringen el acceso a programas educativos y culturales (INEI, 2020; UNICEF, 2021).

Como consecuencia, se observa que muchos jóvenes quedan más expuestos a conductas de riesgo y a situaciones que pueden derivar en delincuencia juvenil,

evidenciándose una mayor presencia de comportamientos violentos y participación en actividades delictivas (Sánchez Carlessi, 2022). Esta realidad impacta directamente en su desarrollo personal y en la manera en que se relacionan socialmente (Armstrong, 2022). A ello se suma la persistente estigmatización hacia la juventud, muchas veces vista como un grupo improductivo o desinteresado, reforzada por percepciones que los clasifican como hedonistas que prefieren el ocio antes que la productividad (Rodríguez, Alania & Werner, 2020).

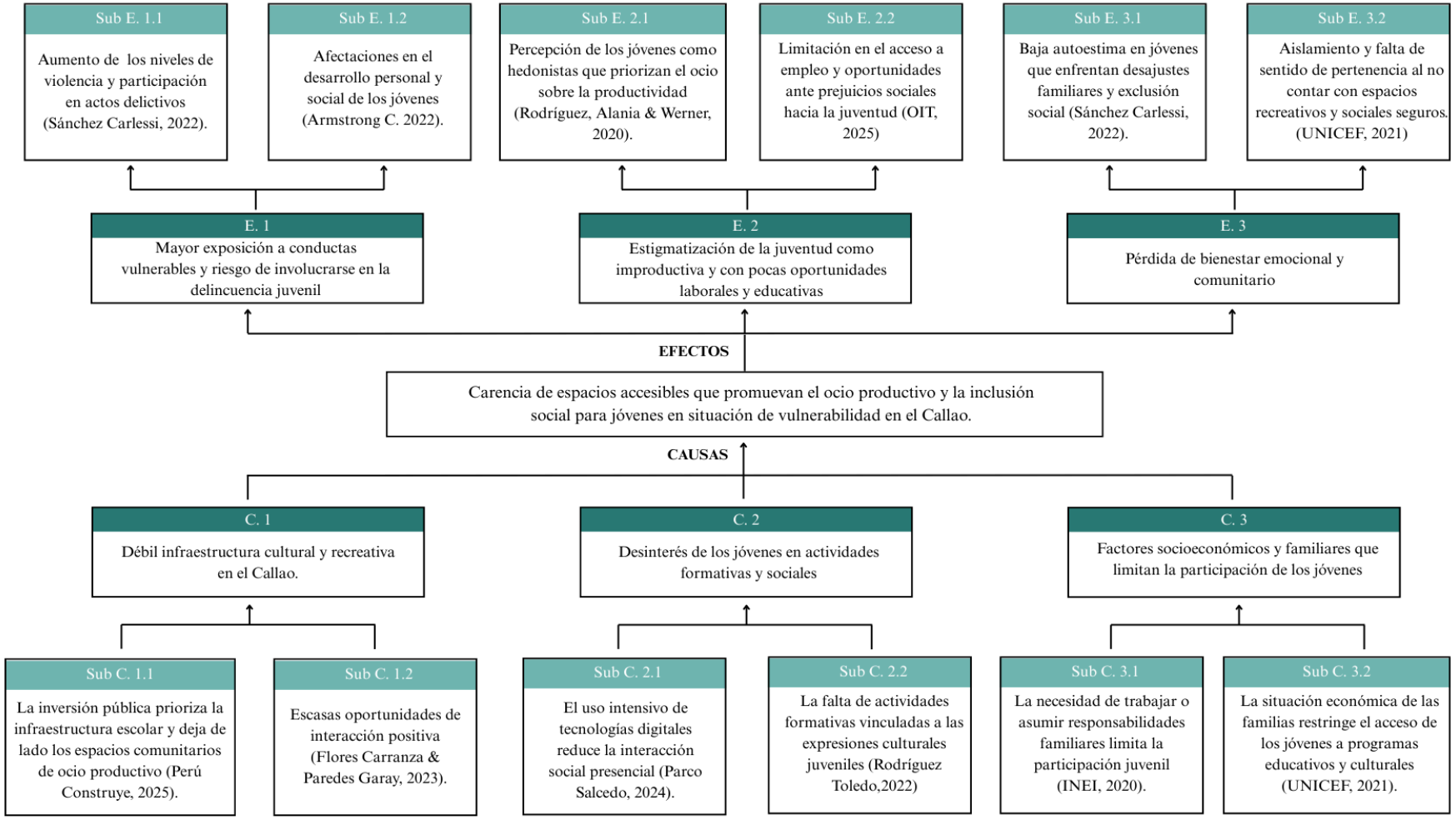
Por otro lado, la limitada accesibilidad a oportunidades laborales y educativas sigue afectando a varios jóvenes, en muchos casos debido a prejuicios sociales estructurales (OIT, 2025). Esta combinación de factores también repercute en su bienestar emocional y sentido de comunidad, evidenciándose en bajos niveles de autoestima y en la dificultad para integrarse socialmente cuando no cuentan con espacios recreativos seguros y accesibles (Sánchez Carlessi, 2022; UNICEF, 2021).

En este contexto, la problemática incorpora además un componente ambiental relacionado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). La falta de espacios adecuados y sostenibles no solo limita las oportunidades de la juventud, sino que también reduce la posibilidad de construir infraestructuras responsables con el entorno, que promuevan la eficiencia, el reciclaje y un uso consciente de los recursos. Por ello, el proyecto se vincula con el ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles, al plantear lugares seguros y accesibles para los jóvenes, y con el ODS 10: Reducción de las desigualdades, al fomentar espacios inclusivos que disminuyan la exclusión social y fortalezcan la cohesión comunitaria.

En el siguiente apartado, se presenta la Figura 1. Árbol de problemas, donde se visualizan las causas principales y los efectos que originan esta situación, permitiendo comprender su complejidad y orientar la propuesta de manera más precisa.

Figura SEQ Figura * ARABIC 1

Árbol de problemas



1.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria considerada en este proyecto está conformada principalmente por jóvenes del Callao entre 15 y 29 años que viven en contextos de vulnerabilidad social, económica o educativa. Este grupo suele enfrentar barreras para acceder a espacios culturales, recreativos y de ocio productivo, lo que impide sus oportunidades de desarrollo comunitario y personal.

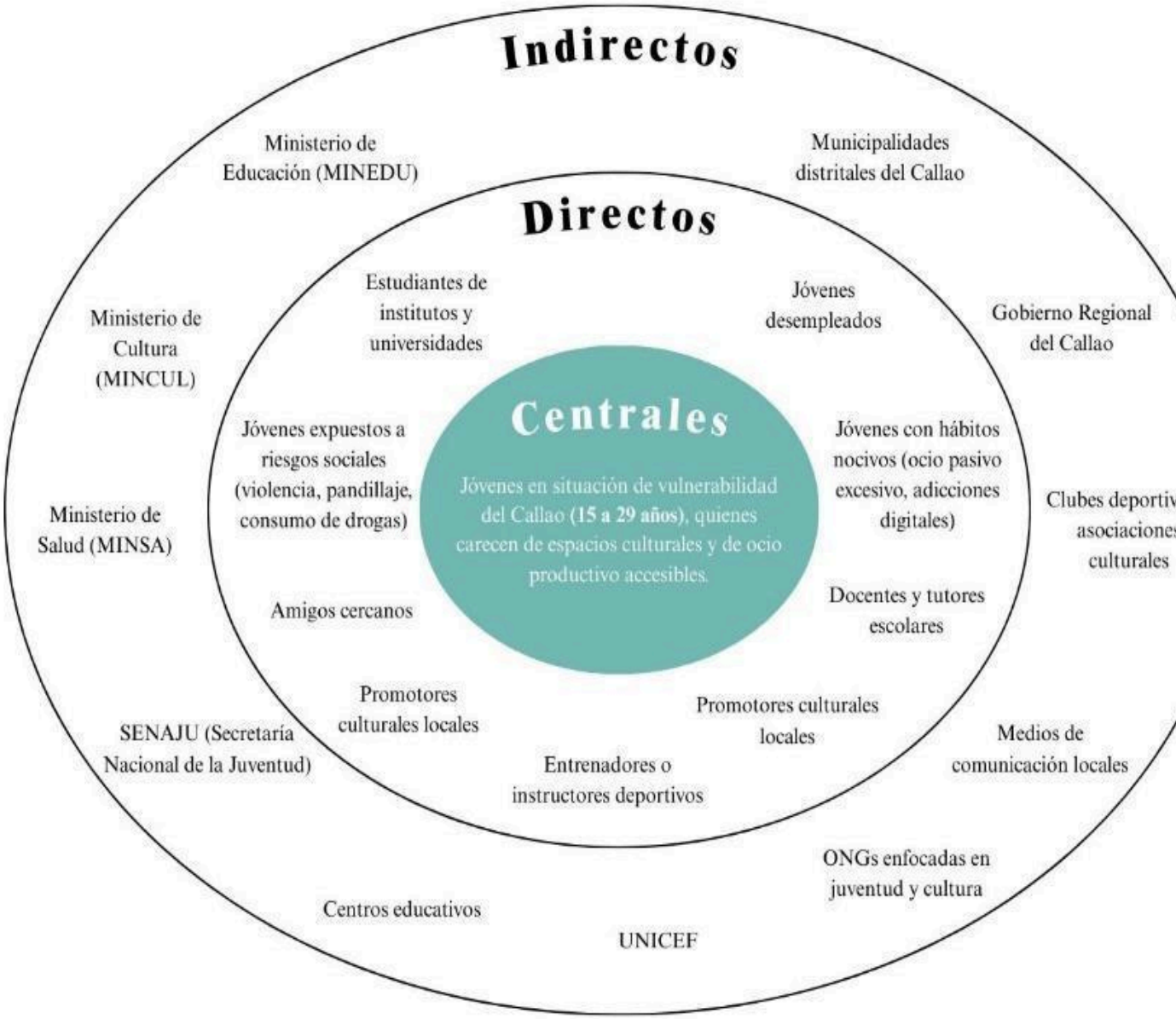
Además de ellos, se reconocen beneficiarios directos vinculados a la labor cotidiana con la juventud, como instituciones educativas, docentes, promotores culturales, clubes deportivos, tutores, voluntarios y organizaciones sociales del distrito. Estos actores cumplen un papel importante en la implementación del proyecto, pues acompañan los procesos formativos, colaboran en la programación de actividades y fortalecen la continuidad de las iniciativas planteadas.

A esto se suman los beneficiarios indirectos, conformados por entidades públicas y privadas relacionadas con la educación, la cultura, la salud mental, la prevención social y el desarrollo comunitario. Entre ellas se encuentran el Gobierno Regional del Callao, las municipalidades distritales, los ministerios vinculados a programas juveniles, así como organismos internacionales que promueven el bienestar y la inclusión social. Todas estas instituciones se ven potencialmente favorecidas por la mejora en la cohesión social y el fortalecimiento de habilidades juveniles.

Finalmente, vea la *Figura 2. Mapa de actores,* el cual resume de forma visual a la población beneficiaria del proyecto y a los actores que la rodean. Además, permite identificar a los jóvenes como eje central y, a su alrededor, a las instituciones, organizaciones y aliados que influyen directa o indirectamente en su desarrollo.

Figura SEQ Figura * ARABIC 2

Mapa de Actores



1.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1. Objetivo general

Diseñar un espacio juvenil en el Callao que fomente la seguridad, la integración comunitaria y el desarrollo creativo de jóvenes en situación de vulnerabilidad mediante el ocio productivo.

2.3.2. Objetivos específicos

- Reconocer las experiencias, percepciones y aspiraciones de los jóvenes del Callao respecto al uso de su tiempo libre y a los espacios disponibles en su entorno.
- Analizar referentes arquitectónicos y sociales de centros juveniles a nivel nacional e internacional que promuevan el ocio productivo y la inclusión.
- Definir los lineamientos arquitectónicos, espaciales y funcionales que atienda a las necesidades detectadas en la población juvenil del Callao.
- Proponer un programa arquitectónico integral que incorpore actividades recreativas, culturales y de prevención social.
- Diseñar el proyecto arquitectónico del centro juvenil en el Callao, considerando criterios de sostenibilidad ambiental y de impacto social positivo.

1.4 Marco referencial

El marco teórico que sustenta el proyecto se centra en la noción de ocio productivo como estrategia de fortalecimiento del capital social juvenil y herramienta de prevención social. Diversos estudios recientes señalan que el tiempo libre, cuando se orienta hacia actividades educativas, recreativas y comunitarias, se convierte en un medio importante para

potenciar sus capacidades personales y su participación en prácticas culturales (OECD, 2024). En el caso peruano, el Informe Nacional de Juventudes resalta que persisten brechas en educación y empleo que limitan las oportunidades de la juventud, lo que refuerza la necesidad de promover espacios de ocio formativo capaces de generar cohesión comunitaria y ofrecer alternativas constructivas frente a la exclusión social (SENAJU, 2022).

En este marco, resulta relevante considerar experiencias internacionales y nacionales que han apostado por la creación de espacios comunitarios para la juventud. Un caso emblemático son los Centros de Felicidad (CEFES) en Bogotá, infraestructura pública diseñada para promover el bienestar, la recreación y la práctica deportiva en barrios vulnerables, fomentando la inclusión social a través del acceso gratuito a actividades culturales y deportivas (IDRD, 2023). En el Perú, la Asociación Cristiana de Jóvenes del Perú (YMCA) desarrolla programas que combinan deporte, cultura, liderazgo y capacitación, articulando la recreación con la formación de habilidades sociales y laborales, lo que demuestra la viabilidad de modelos de intervención que conjugan ocio, desarrollo integral y participación juvenil (YMCA Perú, 2025).

Finalmente, en la provincia del Callao destacan propuestas locales como el Centro de desarrollo cultural juvenil y paseo gastronómico en el Callao, iniciativa académica que plantea talleres, exposiciones y espacios de ocio productivo como estrategia de inclusión social (Rodríguez Toledo, 2022). Estos referentes permiten afirmar que la innovación planteada se alinea con tendencias actuales de política juvenil y urbanismo social, orientadas a consolidar ciudades más inclusivas y sostenibles, donde los jóvenes cuenten con espacios seguros que fortalezcan su capital social y promuevan la prevención de conductas de riesgo.

1.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Con el propósito de comprender las dinámicas, motivaciones y necesidades de los jóvenes del Callao respecto a su tiempo libre, se aplicó una encuesta a 50 participantes entre 15 y 29 años. El grupo más representativo corresponde a quienes tienen entre 18 y 21 años (64 %) y, en cuanto a su ocupación, muchos combinan estudio y trabajo (38 %) o se dedican solo a estudiar (36 %). Esto muestra a una población juvenil activa y enfocada en su desarrollo, aunque con rutinas que reducen la disponibilidad de tiempo libre. Si bien gran parte indicó contar con algunos momentos de ocio durante la semana (64 %), estos suelen transcurrir en casa (62 %), principalmente en actividades pasivas como ver series, usar redes sociales, escuchar música o conversar con amigos.

Los resultados también evidencian una percepción de carencia en el entorno: el 90 % considera que no existen suficientes lugares para reunirse o expresarse de forma positiva, y la mayoría manifestó sentirse insegura en espacios públicos (42 % no se siente segura y 46 % solo a veces). Aun así, mostraron interés por actividades artísticas, culturales, deportivas y de relajación, lo que resalta la necesidad de espacios seguros y motivadores que promuevan el bienestar juvenil.

A partir de estos hallazgos se construyó el arquetipo como representación del usuario principal del proyecto, Mariana Torres, una joven estudiante y trabajadora que busca equilibrar sus responsabilidades con el deseo de contar con un espacio donde relajarse, expresarse y conectar con otros (*ver Figura 3. Arquetipo de usuario y Figura 4. Mapa de empatía del usuario*). Vive con su madre y su hermano menor, y suele pasar su tiempo libre escuchando música, viendo series o conversando con amigos; sin embargo, siente que su

entorno no le ofrece oportunidades para desarrollar su creatividad ni participar activamente en la comunidad.

Figura SEQ Figura * ARABIC 3

Arquetipo usuario – Mariana Torres



Mariana Torres

Estudiante

Género	:	Femenino
Edad	:	21 años
Estado Civil	:	Soltera
Residencia	:	Callao Cercado

Creativa

Sociable

Resiliente

Entorno: familiar / amigos

Vive con su madre y su hermano menor en una vivienda compartida con otros familiares. Su madre trabaja por cuenta propia y pasa poco tiempo en casa, por lo que Mariana suele buscar compañía en sus amigos del barrio y del instituto. Estudia y trabaja a medio tiempo en una tienda local, así que su rutina es bastante movida. Aun así, siempre encuentra momentos para reunirse con sus amigos, conversar o salir a despejarse.

Redes sociales y dispositivos:

Tipo de ocio / descanso

- Prefiere pasar la mayor parte de su tiempo libre en casa, escuchando música, viendo series o navegando por redes sociales.
- Le gusta salir con sus amigos a parques, cafeterías o eventos locales los fines de semana.
- Considera su tiempo libre como una forma de desconectarse del trabajo y los estudios, más que para aprender algo nuevo.

En relación con la propuesta

¿Qué le duele y molesta?

- Que la sociedad juzgue a los jóvenes de su zona como poco responsables o problemáticos.
- No contar con espacios seguros donde reunirse o expresarse libremente.
- Sentir que el entorno no ofrece alternativas reales para desarrollarse o distraerse de forma positiva.
- La rutina diaria entre el trabajo y los estudios, que le deja poco tiempo para sí misma.
- Ver cómo algunos amigos se alejan o toman caminos difíciles por falta de oportunidades.

¿Qué necesita y espera?

- Un espacio juvenil seguro y accesible donde pueda expresarse y aprender.
- Participar en talleres que impulsen su creatividad y talento.
- Rodearse de personas con intereses similares que la motiven.
- Equilibrar el trabajo, los estudios y su bienestar personal.
- Sentirse valorada y reconocida dentro de su comunidad.
- Formar parte de un entorno que promueva el crecimiento a través del arte y la cultura.

Figura SEQ Figura * ARABIC 4

Mapa de empatía del usuario: Mariana Torres

¿Qué piensa y siente?

- Siente que su entorno limita sus oportunidades.
- Piensa que muchos jóvenes del Callao tienen talento, pero no saben dónde ni cómo mostrarlo.
- Busca equilibrio entre estudiar, trabajar y tener tiempo para sí misma.
- Sueña con un lugar donde pueda expresarse, relajarse y sentirse parte de algo positivo.

¿Qué oye?

- Escucha a los adultos decir que "los jóvenes de ahora no hacen nada" o "solo piensan en divertirse".
- Su mamá le repite que debería aprovechar su tiempo en algo útil.
- Oye historias de amigos que han abandonado los estudios por falta de apoyo o motivación.
- Escucha música y pódcast que la inspiran a imaginar una vida diferente, más libre y creativa.



¿Qué ve?

- Un entorno con pocos espacios seguros y opciones de recreación.
- Nota que hay escasas oportunidades para aprovechar el tiempo libre de forma positiva.
- Observa que algunos de sus amigos se han alejado del estudio y se involucran en grupos conflictivos.

¿Qué dice y hace?

- Dice que no quiere estar metida en problemas, solo tener un lugar tranquilo para reunirse con sus amigos.
- Suele quedarse en casa escuchando música, viendo series o navegando por redes sociales.
- Participa en eventos o ferias cuando aparecen, aunque son muy escasos.

¿Qué le duele?

- Que su entorno limite sus opciones para divertirse sanamente.
- Que la sociedad los vea como un problema en lugar de brindarles oportunidades.
- Ver a sus amigos perder el rumbo por falta de apoyo, motivación o espacios donde canalizar su energía.

¿A qué aspira?

- A formar parte de un espacio cultural y seguro donde pueda crecer y aportar.
- A encontrar lugares donde divertirse y sentirse parte de algo positivo.
- A descubrir sus talentos y demostrar que puede aportar algo a su comunidad.
- A mostrar que los jóvenes del Callao tienen talento y pueden generar cambios positivos a través de la cultura.

El análisis de este perfil evidencia que el ocio productivo es una necesidad emocional y social, asociada al bienestar, la identidad y la integración comunitaria. Con base en ello, se elaboró el mapa de empatía del usuario, que refleja sus pensamientos, emociones y aspiraciones: busca un espacio seguro, accesible y creativo donde pueda compartir, aprender y demostrar que los jóvenes del Callao tienen talento y potencial para generar cambios positivos en su entorno.

De este análisis surgen tres *insights* clave que orientan el desarrollo del proyecto:

1. Los jóvenes desean aprovechar su tiempo libre de forma más significativa, pero carecen de espacios que los motiven a hacerlo de manera activa y creativa.
2. Los jóvenes necesitan ambientes seguros y acogedores que les permitan expresarse sin miedo ni juicios.
3. El ocio puede convertirse en una herramienta de crecimiento cuando promueve la creatividad, la interacción y el bienestar emocional.

2.5.2 Información sobre el Mercado

El proyecto "Tiempo que Suma" está dirigido a jóvenes del Callao entre 15 y 29 años que necesitan espacios seguros, accesibles y motivadores donde puedan aprovechar su tiempo libre de forma significativa. Este público da a entender que existe una gran oportunidad de mercado, ya que actualmente existen pocas alternativas que combinen recreación, desarrollo personal y bienestar emocional. La mayoría de los espacios disponibles se enfoca en actividades deportivas o culturales aisladas, sin una propuesta integral que promueva el ocio productivo y la integración comunitaria.

Dentro del contexto local, se identifican algunas iniciativas que abordan parcialmente esta necesidad. Una de ellas es la Casa de la Juventud de la Municipalidad Provincial del Callao (Gob.pe, 2025), un espacio gratuito que ofrece talleres de arte, danza, música y capacitación orientados a jóvenes de distintos distritos chalacos. Si bien su aporte es valioso, su alcance aún resulta limitado, pues depende de la disponibilidad presupuestal municipal y de la continuidad de las gestiones políticas, lo que restringe la sostenibilidad de sus programas.

Asimismo, la Asociación Cristiana de Jóvenes del Perú (YMCA Perú) desarrolla programas que integran deporte, cultura, liderazgo y voluntariado juvenil (YMCA Perú, 2025). Su modelo de funcionamiento se mantiene gracias a cuotas de membresía, lo que puede representar una barrera económica para jóvenes de bajos recursos. Aun así, su permanencia y reconocimiento demuestran el interés creciente por espacios que combinen formación, recreación y comunidad.

Ambas entidades enfrentan barreras de entrada similares, como la falta de financiamiento sostenido, el mantenimiento de infraestructura adecuada y la dificultad de mantener la participación constante de los jóvenes. Para nuevas propuestas, otro reto importante es captar la atención frente a alternativas de ocio digital o pasivo. Sin embargo, un espacio que priorice la gratuidad, la seguridad y la participación activa puede marcar una clara diferencia dentro del mercado local.

El alcance esperado del proyecto se centra principalmente en jóvenes del Callao, con la posibilidad de extenderse progresivamente hacia distritos cercanos como Bellavista o Carmen de la Legua. El mercado objetivo está conformado por estudiantes, jóvenes trabajadores y personas que buscan espacios donde relajarse, expresarse o desarrollar sus

habilidades personales. Dadas las condiciones actuales y el interés evidenciado en las encuestas, se proyecta una demanda sostenida y en crecimiento, impulsada por la necesidad de contar con lugares seguros y estimulantes que fortalezcan el bienestar y la creatividad juvenil.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El proyecto “Tiempo que Suma” surge como una respuesta a las limitaciones sociales y emocionales que enfrentan los jóvenes del Callao, en un contexto donde las dinámicas cotidianas suelen priorizar la educación formal y la productividad económica por encima de espacios destinados al desarrollo personal y social. La innovación del proyecto consiste en cambiar la manera en que se entiende el tiempo libre, resignificándolo como una experiencia con valor para el bienestar juvenil y la vida comunitaria.

El concepto “Tiempo que Suma” se construye a partir de comprender el ocio como una experiencia capaz de aportar valor real a la vida de los jóvenes cuando se vive de manera activa y positiva. El nombre alude a un tiempo que no se pierde ni se desperdicia, sino que suma experiencias, aprendizajes cotidianos y relaciones significativas, alejándose de la concepción tradicional del ocio como un espacio improductivo. Desde esta mirada, el proyecto plantea estos momentos como oportunidades para fortalecer el bienestar emocional, la identidad personal y la interacción social.

La propuesta de valor se centra en ofrecer un centro juvenil en el Callao, concebido como un entorno inclusivo y motivador que incentive prácticas positivas de uso del tiempo y contribuya a disminuir situaciones de vulnerabilidad social. A través de un diseño arquitectónico accesible y acogedor, el proyecto brinda a los jóvenes un espacio seguro donde pueden compartir, expresarse y participar en actividades que incentiven la autonomía, la

confianza y el disfrute del espacio. Asimismo, el proyecto responde a carencias identificadas como la falta de espacios adecuados y la percepción de inseguridad, aportando una visión más positiva del entorno y ayudando a reducir la sensación de riesgo, al visibilizar a los jóvenes como actores participativos dentro de la comunidad del Callao.

A continuación, en las Figuras 5, 6 y 7, se presentan las herramientas empleadas *en la etapa de conceptualización, la metodología SCAMPER, la ruta de definición del concepto* y *la propuesta de valor*, las cuales permitieron organizar, filtrar y fortalecer los elementos centrales del proyecto.

Figura SEQ Figura * ARABIC 5

Aplicación de la metodología SCAMPER para la conceptualización del proyecto

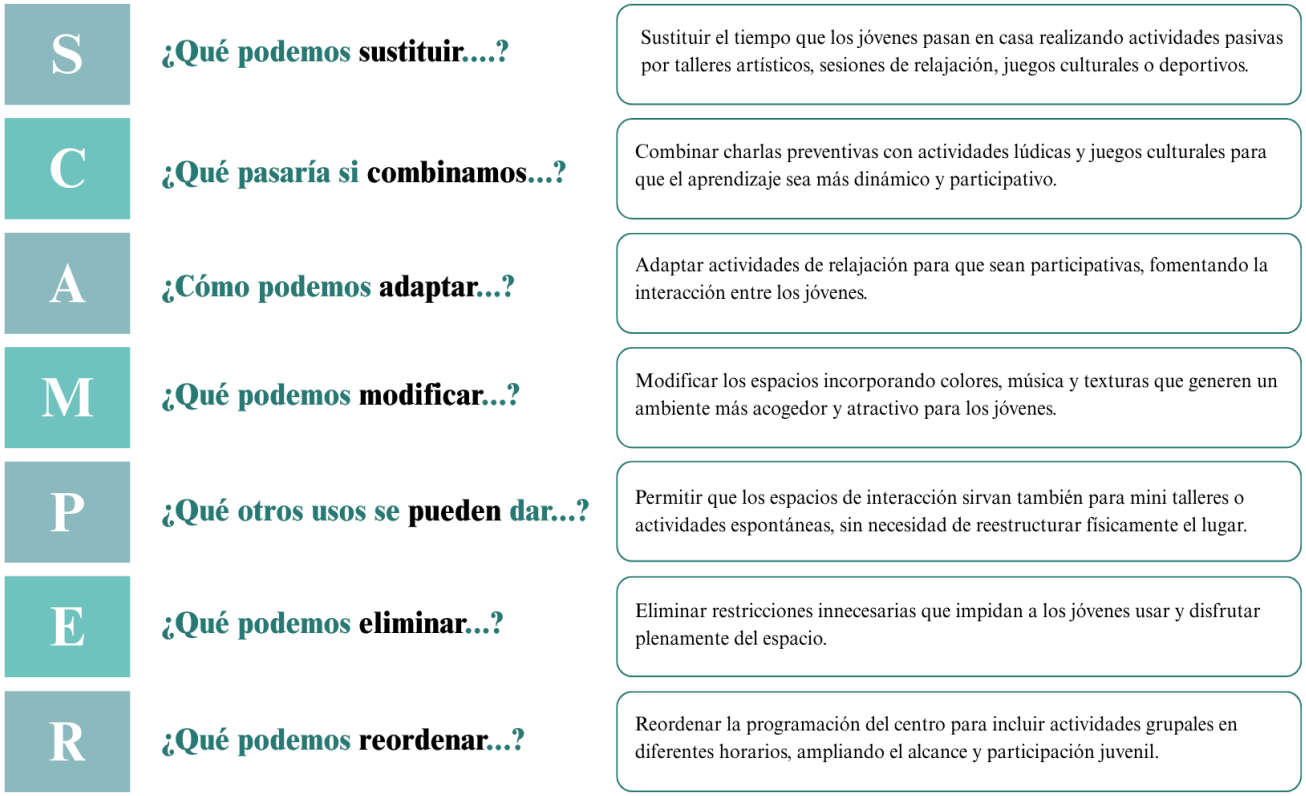


Figura SEQ Figura * ARABIC 6

Ruta de conceptualización del proyecto "Tiempo que Suma"

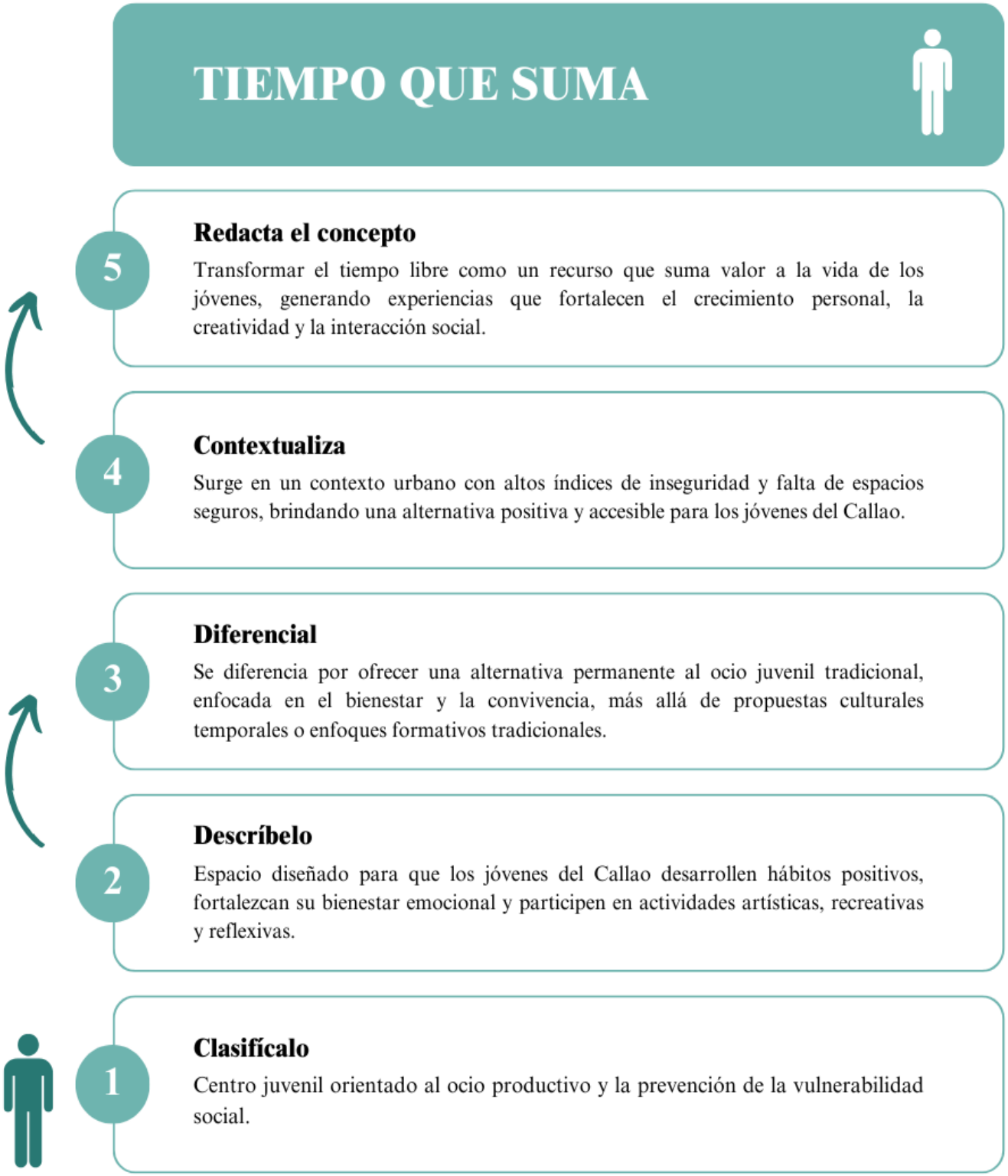


Figura SEQ Figura * ARABIC 7

Propuesta de valor del proyecto "Tiempo que Suma"



2.5.4 Diseño de producto/servicio

El Centro Juvenil del Callao se concibe como un espacio integral de desarrollo personal, social y creativo, orientado a fomentar el ocio productivo en un entorno seguro, accesible y dinámico. Su diseño combina funcionalidad, confort y sostenibilidad, articulando diferentes ambientes que acompañan al joven desde la bienvenida hasta la socialización comunitaria.

El recorrido inicia en el primer nivel, donde se ubican la recepción y el Salón de Usos Múltiples (SUM). Este piso cumple una función de acogida y orientación, promoviendo el encuentro entre los usuarios y las actividades del centro. El SUM, gracias a su carácter flexible, se adapta a talleres, charlas y eventos culturales, configurándose como un espacio para que los jóvenes puedan participar, expresarse libremente y aprender de manera colectiva.

En el segundo nivel se encuentra el área administrativa, donde se coordinan los programas y se gestionan las actividades que mantienen en marcha al centro y fortalecen su vínculo con la comunidad. Desde este punto también se organiza la programación de los ambientes superiores. En este mismo piso se ubican las Salas de Orientación y Apoyo Psicológico, espacios pensados para brindar escucha, acompañamiento y guía a los jóvenes, promoviendo su bienestar emocional y personal.

El tercer nivel alberga la biblioteca híbrida, un entorno que fusiona lectura tradicional con herramientas digitales. Su diseño favorece tanto la concentración individual como el trabajo colaborativo, impulsando la creatividad y el aprendizaje autónomo. Complementariamente, el centro dispone de una plataforma virtual, que amplía el acceso a talleres y recursos formativos, extendiendo el impacto del proyecto más allá de su espacio físico.

El cuarto nivel está dedicado al circuito de fuerza funcional, concebido para promover la salud y el autocuidado. Su ambiente abierto y ventilado fomenta la actividad física grupal y el bienestar emocional, convirtiendo el ejercicio en un medio para fortalecer la disciplina, la autoestima y la convivencia.

Finalmente, la azotea funciona como un espacio de socialización y recreación al aire libre. Las áreas comunes que la conforman permiten la realización de eventos culturales, encuentros informales o simplemente momentos de descanso, fortaleciendo el sentido de comunidad y pertenencia entre los jóvenes.

La mecánica del servicio se basa en la libre participación y el acompañamiento activo: los jóvenes eligen las actividades que desean realizar según sus intereses, mientras el personal facilita el acceso y orientación en cada área.

Desde un enfoque de triple balance, el centro aporta impacto en tres ámbitos:

- **Social**, al promover la inclusión, la expresión libre y la integración juvenil;
- **Económica**, al ofrecer oportunidades de formación y emprendimiento que fortalecen el desarrollo sostenible;
- **Ambiental**, al incorporar materiales responsables, aprovechar la iluminación natural y aplicar estrategias de bajo impacto ecológico.

En conjunto, el Centro Juvenil del Callao no solo proporciona espacios físicos, sino que propone experiencias orientadas a potenciar el talento, la creatividad y el bienestar integral de la juventud chalaca.

2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio del centro juvenil se fundamenta en la generación de valor social para jóvenes del Callao de 15 a 29 años que requieren espacios seguros, accesibles y libres de estigmas donde puedan emplear su tiempo libre de manera positiva. A partir de sus características y preferencias, tales como, uso intensivo de redes sociales, necesidad de ambientes protegidos e interés por actividades recreativas, deportivas y creativas. Se plantea una propuesta que combina servicios gratuitos, alianzas institucionales y participación comunitaria.

La propuesta de valor busca ofrecer ambientes versátiles destinados a la recreación, la expresión personal, la convivencia y el bienestar integral. El objetivo es que los jóvenes encuentren un entorno donde puedan participar, interactuar y sentirse acompañados, fortaleciendo así su desarrollo social y emocional. Los canales de llegada se definen en función de estas dinámicas: las redes sociales como Instagram, Tik Tok y Facebook se convierten en el medio principal debido a su uso cotidiano entre la población objetivo, mientras que las alianzas con colegios e institutos del Callao y las campañas comunitarias en barrios permiten un alcance territorial directo. Además, la recomendación entre jóvenes y la presencia en eventos locales culturales, deportivos o juveniles contribuyen a una difusión orgánica y cercana.

La relación con los usuarios se construye desde la cercanía y la participación constante. El acompañamiento del equipo del centro, la recopilación de opiniones mediante encuestas y sugerencias, permiten que los jóvenes intervengan en la mejora del espacio y en la programación. Esto fortalece el sentido de pertenencia y garantiza que el proyecto evolucione de acuerdo con sus necesidades.

En cuanto al flujo de ingresos, el proyecto se sostiene principalmente mediante subvenciones públicas provenientes del Gobierno Regional y la Municipalidad del Callao, coherentes con su propósito social y su carácter gratuito. A ello se suman convenios y patrocinios con aliados educativos y culturales que aportan recursos, actividades y respaldo institucional. El alquiler del Salón de Usos Múltiples y los servicios logísticos asociados constituyen un ingreso complementario, ya que se destinan exclusivamente a ferias de orientación laboral, capacitaciones, activaciones juveniles y eventos comunitarios, culturales o institucionales con tarifas sociales accesibles. Instituciones como la UNAC, SENATI, TECSUP, el Británico Cultural o La Tarumba pueden llevar a cabo talleres, charlas o intervenciones culturales en este espacio, lo que enriquece la oferta del proyecto. Finalmente, las donaciones voluntarias de aliados y ciudadanía, junto con el apoyo de programas culturales del Ministerio de Cultura, contribuyen a diversificar aún más las fuentes de financiamiento.

Los aliados clave desempeñan un rol fundamental en el soporte técnico, social, educativo y cultural del proyecto. Las instituciones educativas pueden brindar orientación vocacional o actividades formativas puntuales; las organizaciones culturales enriquecen la oferta creativa y artística; y las entidades públicas aportan respaldo institucional, asistencia técnica y acceso a iniciativas culturales que complementan la misión del centro. Al mismo tiempo, la estructura de costos incluye la remodelación del edificio, el equipamiento de los espacios, el mantenimiento continuo, los servicios básicos, la seguridad, la gestión operativa y los recursos necesarios para realizar todas las actividades de este centro. Esto garantiza un funcionamiento estable, seguro y con programación activa durante todo el año.

Más adelante, en la Figura 8, se presenta *el Lienzo de Modelo de Negocio del proyecto*, herramienta que sintetiza de manera visual los componentes desarrollados en este apartado.

Figura SEQ Figura * ARABIC 8

Lienzo de Modelo de Negocio

<table>
<tr><th>ALIADOS CLAVE</th><th>ACTIVIDADES CLAVE</th><th>PROPUESTA DE VALOR</th><th>RELACIÓN CON CLIENTES</th><th>SEGMENTO DE CLIENTES</th></tr>
<tr>
<td rowspan="2">Municipalidad del Callao y Gobierno Regional.
Ministerio de Cultura.
UNAC, SENATI y TECSUP.
Británico Cultural y La Tarumba.
Colectivos juveniles y culturales del Callao.
Organizaciones comunitarias y programas de prevención.</td>
<td>Gestión de actividades recreativas, artísticas y deportivas.
Administración y mantenimiento del centro.
Coordinación de eventos comunitarios.
Monitoreo de seguridad y bienestar.
Comunicación en redes sociales.
Gestión de alianzas y patrocinadores.</td>
<td rowspan="2">Un centro juvenil en el Callao que ofrece espacios seguros, accesibles y atractivos para que los jóvenes puedan aprovechar su tiempo libre de manera positiva. Brinda ambientes para actividades creativas, recreativas, deportivas y de socialización, además de charlas preventivas y zonas de bienestar. Todo pensado para que se expresen, se sientan acompañados y encuentren un lugar donde crecer de forma sana y libre de estigmas.</td>
<td>Acompañamiento cercano por parte del equipo del centro.
Participación de los jóvenes en la mejora continua del espacio mediante encuestas, sugerencias y actividades de co-diseño.
Actividades que fortalezcan la pertenencia y el sentido comunitario.
Comunicación constante mediante redes sociales y página web del centro.</td>
<td rowspan="2">Jóvenes del Callao de 15 a 29 años, en situación de vulnerabilidad, con acceso limitado a espacios recreativos seguros y que buscan actividades creativas, deportivas y sociales para aprovechar su tiempo libre de manera positiva. Se caracterizan por usar activamente la tecnología y buscar espacios accesibles, libres de estigmas y donde puedan expresarse, reunirse y participar en actividades recreativas.</td>
</tr>
<tr>
<td>RECURSO CLAVE
Infraestructura del centro.
Equipo profesional (coordinación, monitores, seguridad, mantenimiento).
Materiales recreativos, deportivos y multimedia.
Red de aliados institucionales y comunitarios.
Financiamiento público, privado y comunitario.
Canales de comunicación (redes sociales)</td>
<td>CANALES
Redes sociales (Instagram, TikTok, Facebook).
Alianzas con colegios e institutos del Callao.
Campañas comunitarias en barrios del Callao.
Recomendación entre jóvenes.
Participación en eventos locales juveniles, culturales y deportivos.
Página web del proyecto (información, actividades y opción de donaciones voluntarias).</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">ESTRUCTURA DE COSTOS
Remodelación del edificio y acondicionamiento de espacios
Equipamiento (mobiliario, iluminación, tecnología) y materiales y logística para actividades recreativas/culturales
Mantenimiento anual, servicios básicos y seguridad
Gestión operativa y administrativa
Difusión y campañas comunitarias
Coordinación con aliados educativos y culturales</td>
<td colspan="2">FLUJO DE INGRESOS
Subvenciones públicas de la Municipalidad del Callao y el Gobierno Regional.
Convenios y patrocinios con aliados educativos (UNAC, SENATI, TECSUP) y culturales (Británico Cultural, La Tarumba).
Alquiler del salón de usos múltiples y servicios logísticos para ferias de orientación laboral, capacitaciones, eventos comunitarios, culturales e institucionales, con tarifas sociales
Donaciones voluntarias de aliados y ciudadanía.
Apoyo de programas culturales del Ministerio de Cultura.</td>
</tr>
</table>

2.5.6 Resultados esperados

Se estima que, una vez en funcionamiento, el centro juvenil llegue a consolidarse como un referente en el Callao para la promoción del ocio productivo, brindando a los jóvenes un espacio seguro, dinámico y accesible donde puedan desarrollarse de manera personal y colectiva. La iniciativa busca generar un efecto favorable en tres dimensiones principales:

En el ámbito social, se plantea fortalecer la integración comunitaria y disminuir la vulnerabilidad juvenil mediante actividades que impulsen la colaboración, la creatividad y el sentido de pertenencia. El centro funcionará como un espacio de encuentro donde los jóvenes puedan crear redes, expresarse libremente y afirmar su identidad de forma positiva.

En el ámbito educativo y cultural, se proyecta potenciar habilidades blandas, liderazgo y pensamiento crítico a través de programas formativos, talleres y experiencias de aprendizaje no formal. Con ello, se busca complementar la educación tradicional con propuestas que fomenten la autonomía, la innovación y el desarrollo de talentos.

En el ámbito ambiental, el diseño sostenible del edificio, apoyado en la luz natural, la ventilación cruzada y la incorporación de materiales de bajo impacto, busca promover una cultura ecológica en la comunidad, demostrando que el crecimiento urbano puede convivir con prácticas responsables hacia el entorno.

En conjunto, se proyecta que la propuesta genere mejoras en la calidad de vida de los jóvenes del Callao, planteando un modelo replicable de espacio público inclusivo que articule bienestar, cultura y sostenibilidad.

2.5.7 Prototipos desarrollados

El desarrollo de los prototipos fue una etapa esencial para convertir las ideas conceptuales en representaciones claras y comprobables del proyecto. A través de un proceso progresivo, se elaboraron modelos de baja y alta definición que permitieron analizar y perfeccionar tanto los aspectos funcionales como los estéticos del diseño.

En la primera fase, los prototipos de baja fidelidad hicieron posible explorar con mayor libertad la distribución del espacio, la relación entre las zonas principales y el flujo de circulación. Estos modelos facilitaron evaluar qué configuraciones respondían mejor a las actividades previstas y cómo los usuarios transitarían y ocuparían cada ambiente. Para ello, se emplearon planos elaborados en AutoCAD y Photoshop, que ayudaron a definir proporciones, conexiones visuales y criterios de zonificación inicial.

Posteriormente, se avanzó hacia la construcción de prototipos de alta definición, donde se integraron materiales, iluminación y texturas mediante SketchUp y D5 Render. Esta etapa permitió observar el comportamiento del diseño bajo condiciones más cercanas a la realidad. Gracias a estas visualizaciones, fue posible verificar la coherencia entre el concepto “Dinamismo que inspira” y su materialización en el espacio, optimizando detalles y asegurando una experiencia arquitectónica acorde con la identidad del proyecto.

En conjunto, el proceso de prototipado permitió validar la funcionalidad del centro juvenil, comprobar la efectividad de la distribución espacial y afinar los elementos que enriquecen la experiencia del usuario.

A continuación, las *Figuras 9, 10 y 11* muestran el desarrollo del proceso de diseño, desde la etapa conceptual hasta la representación final del proyecto.

Figura SEQ Figura * ARABIC 9

Prototipos – Etapa Sketch

SKETCH

Se crearon moodboards y referencias visuales para definir la identidad del proyecto, inspiradas en el concepto “Dinamismo que inspira”, guiando las decisiones de forma, color y material.



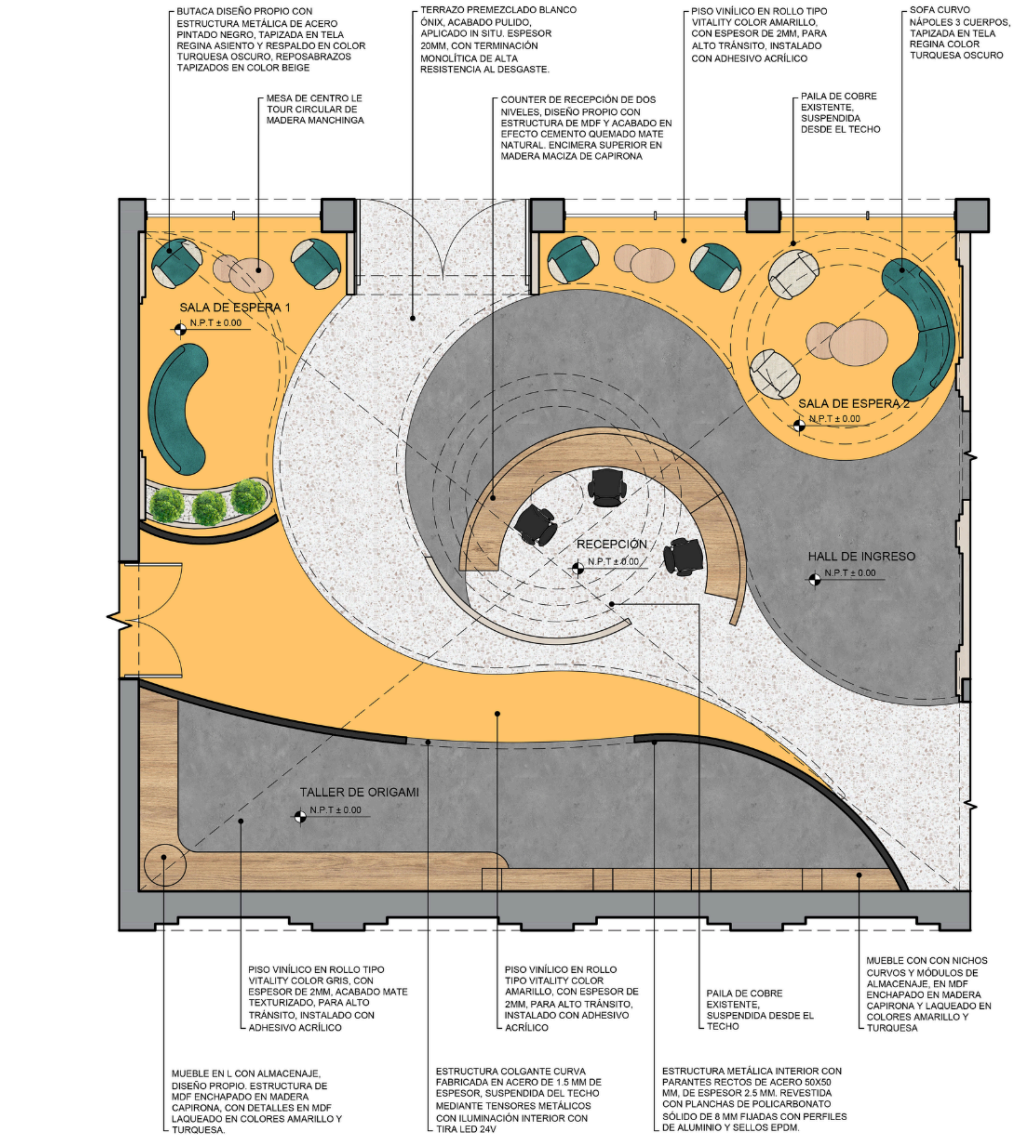


Figura SEQ Figura * ARABIC 10

Prototipos – Etapa Prototipo de baja fidelidad

PROTOTIPO DE BAJA FIDELIDAD

Se elaboraron planos que muestran la distribución y funcionalidad de los espacios, destacando la recepción de doble altura, aplicando texturas y colores básicos para visualizar la propuesta inicial.



LEYENDA DE MUROS	
	MUROS Y COLUMNAS EXISTENTES
	MUROS NUEVOS TABIQUERIA DE DRYWALL

PLANTA DE DISTRIBUCIÓN AMBIENTADA DOBLE ALTURA

ESCALA 1:50

PROTOTIPO DE ALTA DEFINICIÓN

Se desarrollaron los renders finales del edificio y sus ambientes principales, empleando SketchUp y D5 Render para verificar la coherencia del diseño y proyectar la experiencia espacial.

Figura SEQ Figura * A

Prototipos – Etapa Proto













Finalmente, se aplicó el Checklist de prototipado como herramienta de evaluación para determinar el nivel de desarrollo y funcionalidad alcanzado por los modelos elaborados. Este instrumento permitió verificar si el prototipo cumplía con los criterios esenciales de tangibilidad, validación y comunicación, asegurando que la propuesta no solo representara adecuadamente el concepto "Dinamismo que inspira", sino que también pudiera ser comprendida, evaluada y validada por potenciales usuarios y actores involucrados en el proyecto.

Figura SEQ Figura * ARABIC 12

Checklist de prototipado aplicado al proyecto "Dinamismo que inspira"



2.5.8 Experimentos

Para validar la propuesta del centro juvenil y comprender cómo los jóvenes del Callao perciben el prototipo, se desarrollaron distintas actividades de prueba tanto presenciales como digitales. El objetivo fue identificar si el diseño transmite seguridad, pertenencia y oportunidades para un uso positivo del tiempo libre, además de verificar si responde a las expectativas reales de los usuarios.

En primer lugar, se aplicó un test visual utilizando renders y láminas del proyecto, dirigido a jóvenes entre 15 y 29 años. Esta dinámica permitió observar reacciones espontáneas respecto a la estética, el ambiente y la funcionalidad del centro. De manera complementaria, se realizó una encuesta online respondida por 50 participantes, donde se evaluaron aspectos como sensación de seguridad, atractivo del diseño, identificación con el público objetivo y percepción del edificio como un espacio adecuado para aprovechar el tiempo libre. También se recogió feedback verbal presencial, registrando comentarios inmediatos que ayudaron a captar sensaciones auténticas sobre la propuesta. Finalmente, se ejecutó una prueba de concepto para comprobar que los jóvenes comprendieran que el centro no es un espacio académico, sino recreativo, creativo y orientado a la prevención social.

Los resultados muestran un nivel alto de validación de las hipótesis iniciales. Un 86% “sí, totalmente” consideró que el edificio transmite que podrían aprovechar bien su tiempo libre, mientras que un 8% “sí, un poco” reforzó esta percepción. Asimismo, un 78% “muy seguro/a” y un 20% “seguro/a” indicó sentirse protegido dentro del proyecto. Del mismo modo, un 88% “sí, definitivamente” se sentiría a gusto pasando tiempo en el lugar, y un 10% “sí, un poco” complementa esta tendencia positiva. Estos resultados evidencian que el concepto es pertinente y responde a necesidades reales: un lugar seguro, acogedor, juvenil y con propuestas de ocio productivo.

Además, las observaciones de los participantes permitieron identificar oportunidades de mejora para la siguiente etapa del diseño. Entre las sugerencias destacan incorporar más áreas verdes, añadir espacios para socializar con calma, integrar actividades lúdicas adicionales (como videojuegos o juegos de mesa) y revisar ciertos ambientes como la Bibliomedia. Estos hallazgos fortalecen la propuesta y orientan ajustes necesarios para continuar afinando el proyecto según las expectativas de los jóvenes.

A continuación, se presentan las herramientas utilizadas durante este proceso (*ver Figuras 13, 14 y 15*), las cuales fueron esenciales para organizar y analizar la información obtenida. El Tablero UX permitió analizar el recorrido y la experiencia del usuario antes, durante y después de habitar el espacio. La Tabla receptora aportó a la recopilación de primeras impresiones y comentarios directos, identificando elementos de mayor conexión y aspectos que generan dudas. Finalmente, la Experimentación Ágil permitió sintetizar lo que funciona, lo que debe mejorarse, las inquietudes surgidas y las nuevas ideas propuestas, guiando la toma de decisiones para la siguiente iteración del proyecto.

Figura SEQ Figura * ARABIC 13

Tablero UX

ACERCA DEL CONTEXTO

CONTEXTO



Jóvenes del Callao **(15–29)**



Interés por música, arte y deporte



Entorno cultural activo



Movilidad frecuente por plazas y espacios abiertos

PROBLEMA



Escasez de espacios seguros



Pocas alternativas para reunirse



Tiempo libre sin orientación



Escasas oportunidades creativas

SOLUCIÓN PROPUESTA



Centro juvenil activo



Fomentar el ocio productivo



Participación juvenil



Bienestar y crecimiento personal

DESENLACE



Uso positivo del tiempo



Expresión libre



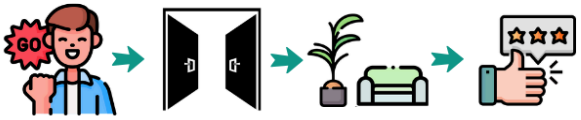
Interacciones sanas



Mayor seguridad personal

ACERCA DE LO DISEÑADO

INICIO



Llega motivado por curiosidad

Ingreso claro y seguro

Ambiente acogedor

Primera impresión positiva

DURANTE



Explora zonas creativas

Participa en actividades

Conoce a personas con sus mismas motivaciones

Encuentra espacios donde disfruta de su estadía

FIN



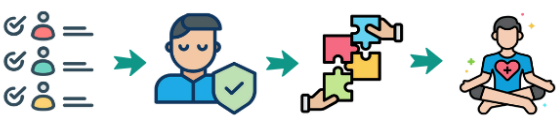
Se va tranquilo

Siente que aprovechó su tiempo

Comparte la experiencia con familiares y amigos

Quiere volver

ÉXITO



Alta asistencia juvenil

Se sienten seguros

Construyen vínculos positivos

Desarrollan bienestar y confianza

Figura SEQ Figura * ARA

Tabla receptora

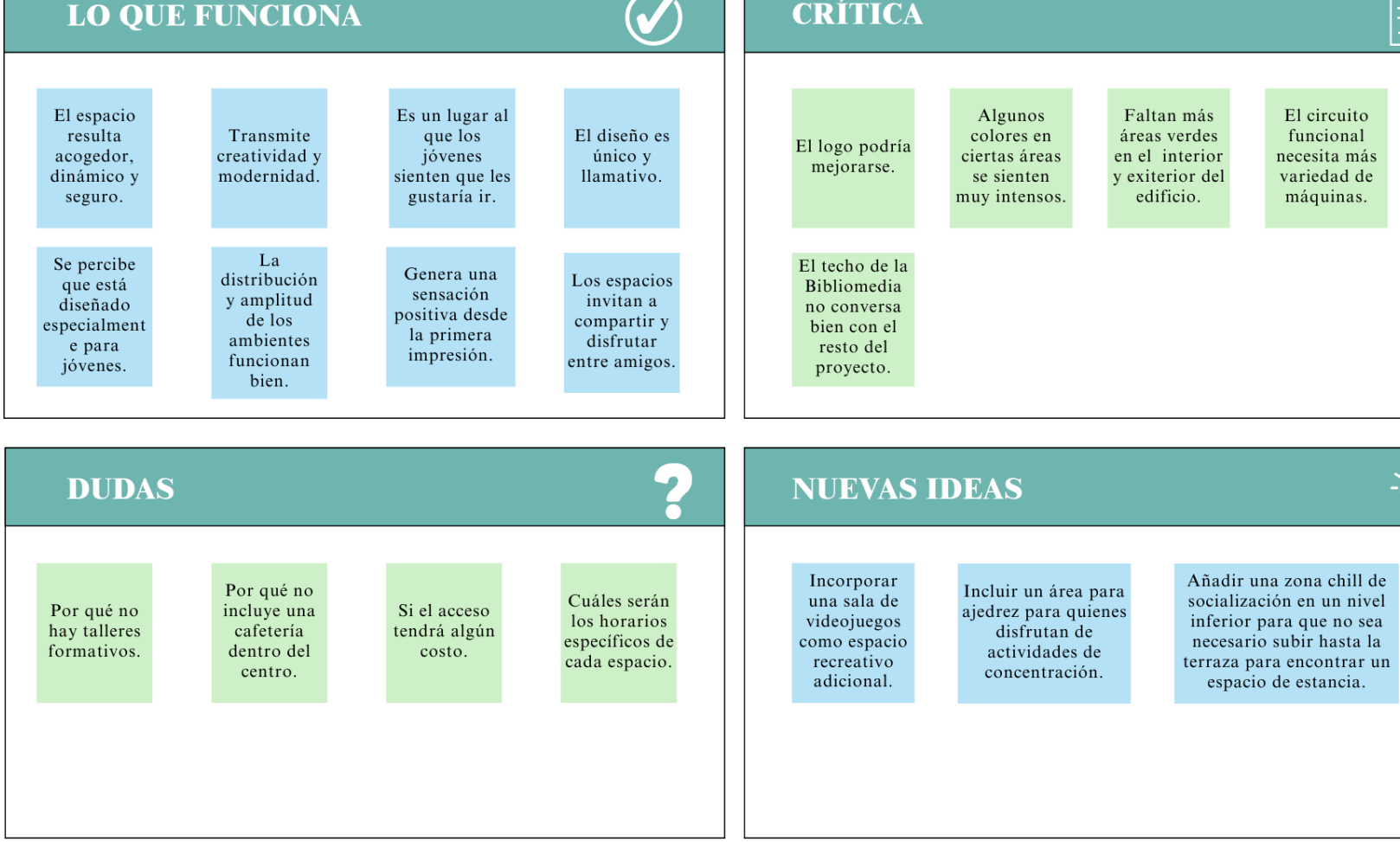
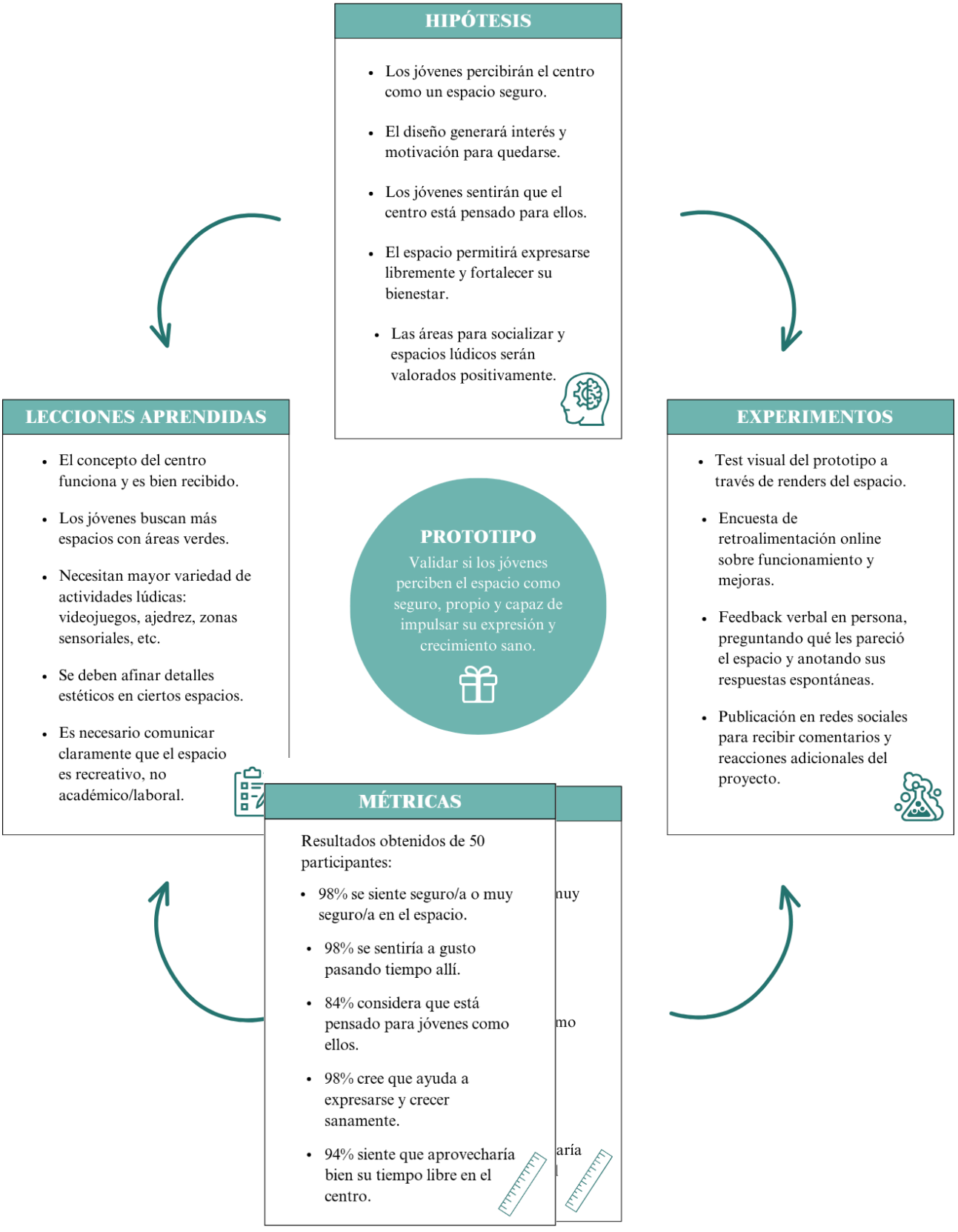


Figura SEQ Figura * ARABIC 15

Experimentación Ágil



2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto propone el diseño de un centro juvenil en el Callao orientado a enfrentar la falta de espacios seguros donde los jóvenes puedan aprovechar su tiempo libre de manera positiva. Actualmente, gran parte de la juventud chalaca carece de lugares donde reunirse, expresarse o desarrollarse sin riesgo, lo que limita sus oportunidades recreativas y emocionales. Esta situación evidencia la poca oferta pública de espacios pensados para adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad. Frente a ello, la propuesta consiste en crear un espacio que reúna actividades recreativas, deportivas, creativas y preventivas dentro de un edificio remodelado y adaptado a su realidad social.

La propuesta de valor se basa en ofrecer un centro juvenil que combine seguridad, accesibilidad y dinamismo, planteándose como una alternativa distinta a las iniciativas tradicionales del contexto local. Desde un enfoque innovador, el proyecto resignifica el ocio productivo como una experiencia vinculada al bienestar juvenil, generando opciones positivas frente al ocio pasivo. El centro integra zonas de recreación, deporte, tecnología, lectura y encuentro, además de charlas preventivas orientadas a la salud mental. Su diseño incorpora elementos culturales del Callao y responde a los procesos de validación, donde la mayoría de los participantes indicó que se sentiría segura y cómoda en el espacio propuesto.

El modelo de negocio combina mecanismos de sostenibilidad que permiten garantizar la continuidad del centro. La principal fuente proviene de subvenciones públicas de la Municipalidad del Callao y el Gobierno Regional, complementadas con convenios con instituciones educativas (UNAC, SENATI, TECSUP) y organizaciones culturales como Británico Cultural y La Tarumba. También se considera el alquiler del Salón de Usos

Múltiples para eventos comunitarios y donaciones voluntarias. Este enfoque permite generar ingresos complementarios sin afectar la gratuidad del servicio.

En el enfoque de triple balance, el proyecto genera impacto social al ofrecer un espacio seguro que promueve el bienestar juvenil. Ambientalmente, la remodelación del edificio existente evita nuevas construcciones y fomenta el uso eficiente de recursos, incorporando áreas verdes y materiales durables. En lo económico, combina financiamiento público, alianzas educativas y culturales y apoyo voluntario, configurando un modelo estable que no depende de una sola fuente.

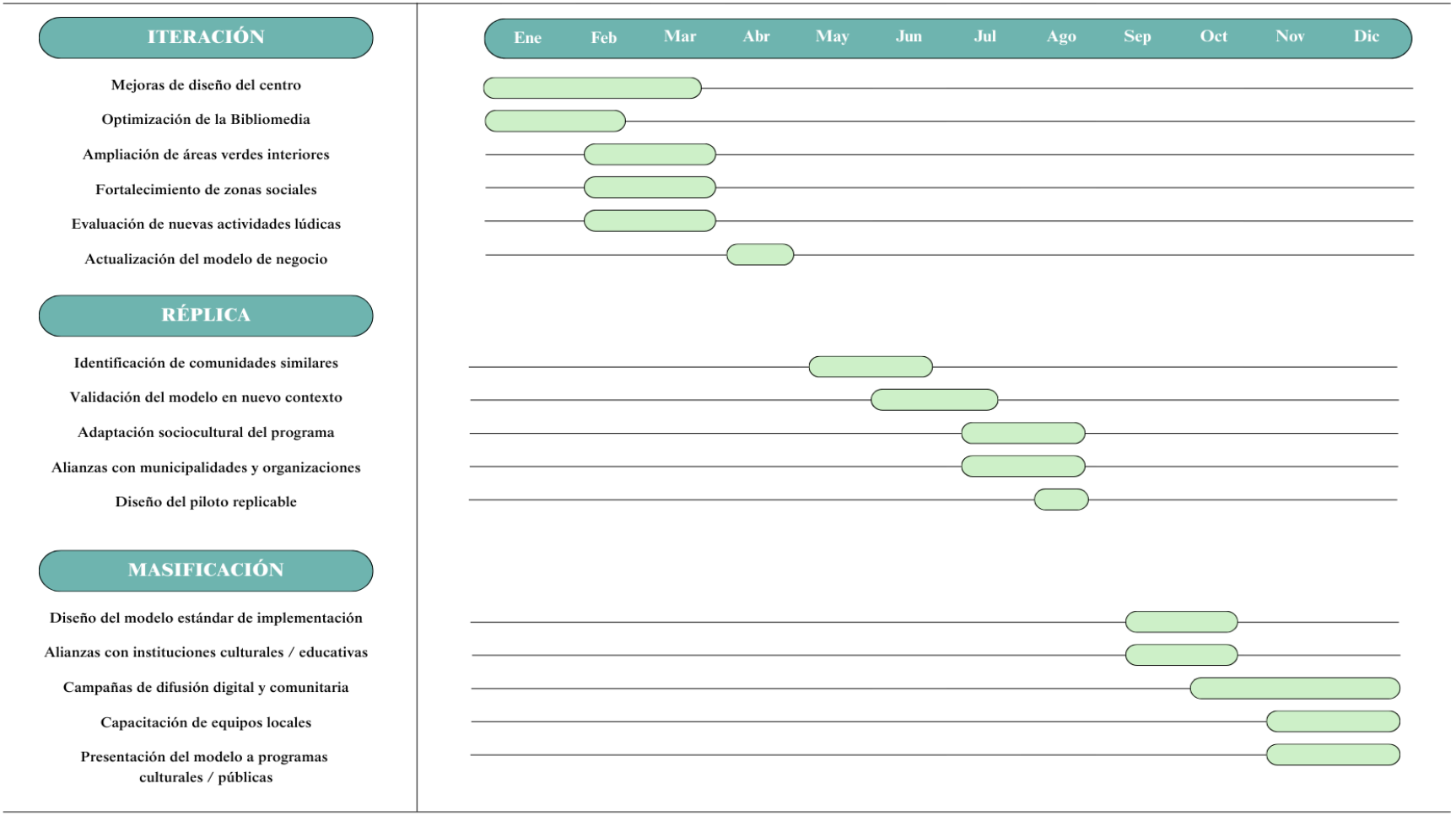
Para su desarrollo futuro, el plan de actividades contempla una iteración basada en los hallazgos del prototipo, como ampliar áreas verdes, mejorar la Bibliomedia, fortalecer zonas sociales y evaluar actividades lúdicas. La réplica del modelo podría implementarse en otros distritos con problemáticas similares, adaptando la programación y la identidad del espacio a cada comunidad. Para su masificación, se plantean alianzas con municipalidades, programas culturales, organizaciones juveniles y estrategias de difusión que permitan escalar la propuesta como un modelo seguro y accesible en distintos contextos urbanos.

Para su implementación, el proyecto requiere recursos humanos (coordinadores, monitores, seguridad, mantenimiento y facilitadores), recursos materiales (mobiliario, equipamiento deportivo y tecnológico, elementos de recreación y materiales de talleres) y recursos tecnológicos (plataformas digitales, sistemas de gestión y equipos audiovisuales).

Finalmente, se estructuró un cronograma de doce meses que organiza los próximos pasos del proyecto en tres fases mencionados anteriormente. Este cronograma resume la hoja de ruta para la evolución del centro juvenil y orienta su implementación progresiva (*ver Figura 16. Cronograma de Gantt de próximos pasos del proyecto*).

Figura SEQ Figura * ARABIC 16

Cronograma de Gantt de próximos pasos del proyecto



III. Estimación de costos

2.1 Presupuesto

El presupuesto del proyecto contempla los recursos necesarios para habilitar y poner en funcionamiento el centro juvenil “La Fortaleza”. Su estructura considera cuatro componentes principales: la remodelación arquitectónica del edificio existente, la adquisición de mobiliario y equipamiento especializado, la contratación del personal operativo y profesional, y los costos de funcionamiento asociados a servicios y mantenimiento. Finalmente, se presenta un consolidado general que resume la inversión total requerida.

2.2 Costo de remodelación arquitectónica

Esta partida reúne los gastos asociados al funcionamiento continuo del centro juvenil, tales como servicios básicos (energía, agua, internet), mantenimiento general, insumos de limpieza, seguridad externa, material administrativo y reposición menor. Estos costos permiten mantener las instalaciones en óptimo estado y garantizar una atención eficiente a los usuarios.

Tabla 1

Presupuesto de remodelación arquitectónica del edificio

Nota. El costo total asciende a **S/ 592,318.27**, equivalente a un promedio de **S/ 409.00 por m²**, considerando un área intervenida aproximada de 1,320.45 m². Este valor se encuentra

Partida	**Descripción específica**	**Costo estimado (S/.)**
Adecuaciones preliminares	- Evaluación técnica y levantamiento - Demolición ligera (muros seleccionados) - Limpieza y retiro de escombros	132,248.00
Mejoras de infraestructura	- Montaje de tabiques en drywall - Reparación y parches en muros existentes - Refuerzos ligeros donde se requiera	123,651.88
Instalaciones eléctricas y de red	- Cableado nuevo para iluminación y tomas - Puntos de luz, interruptores y circuitos según normativa - Red de datos (canalizaciones y puntos de red)	72,736.40
Instalaciones sanitarias	- Revisiones y reparación de tuberías - Instalación/renovación de artefactos sanitarios y accesorios	39,674.40
Acabados generales	- Masillado y acabado de drywall, lijado - Pintura interior - Zócalos y remates - Impermeabilización y acabado de azotea	69,189.12
Seguridad	- Extintores y señales según norma - Kit básico de seguridad y señalización	15,000.00
Subtotal		478,949.40
Supervisión (7%)		33,526.46
Permisos municipales (estimado fijo S/.8,000)		8,000.00
Contingencia (15%)		71,842.41
Total		592,318.27

dentro del rango habitual para proyectos de remodelación en edificaciones públicas de uso social.

2.3 Costo de mobiliario y equipamiento

Esta partida comprende el mobiliario diseñado para cada ambiente y el equipamiento especializado necesario para el funcionamiento del centro. Incluye escritorios, estanterías, sofás, sillones, counter de atención, mobiliario modular, equipos tecnológicos, equipamiento deportivo y otros elementos que garantizan una correcta implementación de los espacios. Los precios consideran rangos intermedios del mercado, priorizando durabilidad y coherencia con el concepto interior.

Tabla 2

Presupuesto de mobiliario y equipamiento del proyecto

Ítem	Cant.	Precio unit. (S/.)	Subtotal (S/.)
Partida A - Recepción			
Butaca lounge	6	480.00	2,880.00
Mesa de centro circular	3	330.00	990.00
Sofá curvo 3 cuerpos	2	3,100.00	6,200.00
Counter profesional doble nivel	1	8,300.00	8,300.00
Silla operativa	3	350.00	1,050.00
Total			19,420.00
Partida B – Taller de Origami			
Mesa en L	1	1,250.00	1,250.00
Estante melamina	3	470.00	1,410.00
Total			2,660.00
Partida C – Salón de Usos Múltiples			
Puff circular	32	105.00	3,360.00
Mesa auxiliar	1	200.00	200.00
Laptop (gama media)	1	2,200.00	2,200.00

Pantalla de proyección	1	360.00	360.00
Mueble organizador de puffs	1	3,200.00	3,200.00
Total			9,320.00
Partida D - Tópico			
Camilla	2	750.00	1,500.00
Counter básico	1	2,100.00	2,100.00
Silla operativa	1	350.00	350.00
Estante	1	450.00	450.00
Total			4,400.00
Partida E – Salas de Orientación			
Counter pequeño	1	1,550.00	1,550.00
Escritorio sala	3	600.00	1,800.00
Silla operativa	3	350.00	1,050.00
Sillón curvo individual	3	980.00	2,940.00
Butaca	1	500.00	500.00
Laptop	3	2,000.00	6,000.00
Total			13,840.00
Partida F – Área Administrativa			
Counter básico	1	2,100.00	2,100.00
Escritorio de oficina	5	650.00	3,250.00
Silla operativa	5	350.00	1,750.00
Butaca	2	500.00	1,000.00
Impresora	2	720.00	1,440.00
Mesa de apoyo	2	200.00	400.00
Estante	4	450.00	1,800.00
Laptop administrativa	6	2,000.00	12,000.00
Total			23,740.00
Partida G – Bibliomedia			
Counter intermedio curvo	1	3,200.00	3,200.00
Puff	8	105.00	840.00
Mesa de centro	2	330.00	660.00
Escritorio individual	18	550.00	9,900.00

Silla	26	200.00	5,200.00
Mesa modular curva	8	850.00	6,800.00
Libreros	11	600.00	6,600.00
Computadora	9	2,250.00	20,250.00
Total			53,450.00
Partida H – Circuito de fuerza funcional			
Counter intermedio	1	4,200.00	4,200.00
Máquina trotadora	3	4,000.00	12,000.00
Remo ergométrico	4	2,650.00	10,600.00
Jaula de entrenamiento	1	5,200.00	5,200.00
Barra olímpica	4	620.00	2,480.00
Mancuernas	15	65.00	975.00
Lockers 24 puertas	1	2,700.00	2,700.00
Total			38,155.00
Partida I – Azotea			
Mueble modular exterior	4	1,200.00	4,800.00
Binocular	5	330.00	1,650.00
Proyector + soporte	1	1,900.00	1,900.00
Mat de yoga	15	40.00	600.00
Mueble bajo	2	520.00	1,040.00
Sofá exterior	4	1,500.00	6,000.00
Mesa alta exterior	2	400.00	800.00
Silla alta	13	200.00	2,600.00
Total			19,390.00
Total general (Partidas A-I)			**184,375.00**

2.4 Costos operativos anuales del centro

Los costos operativos del centro juvenil “La Fortaleza” comprenden los gastos necesarios para asegurar su funcionamiento continuo durante un año. Esta partida reúne cuatro categorías principales: personal, servicios básicos, mantenimiento general y gastos

administrativos. Cada una de ellas permite identificar la estructura del gasto anual y la inversión requerida para garantizar una operación eficiente, segura y sostenible del proyecto.

A continuación, se presentan las tablas correspondientes a cada categoría, seguidas del consolidado total anual:

Tabla 3

Costos del personal

Cargo	Modalidad	Cant.	Sueldo mensual (S/.)	Costo anual (S/.)
Coordinador general	Fijo	1	2,500.00	30,000.00
Administrador(a)	Fijo	1	2,100.00	25,200.00
Recepcionistas	Fijo	5	1,300.00	78,000.00
Personal de limpieza	Fijo	4	1,200.00	57,600.00
Personal de seguridad	Fijo	1	1,500.00	18,000.00
Psicólogos / orientadores	Por horas	3	1,200.00	43,200.00
Entrenadores	Por horas	1	1,200.00	14,400.00
Total				**266,400.00**

Tabla 4

Costos de servicios

Servicio	Sueldo mensual (S/.)	Costo anual (S/.)
Energía eléctrica	2,500.00	30,000.00
Agua potable	2,100.00	25,200.00
Internet y telefonía	2,400.00	86,400.00
Total		**18,240.00**

Tabla 5

Costos de mantenimiento

Rubro	Frecuencia	Costo anual (S/.)
Limpieza profunda de instalaciones	Semestral	4,000.00
Mantenimiento de equipos informáticos	Anual	3,500.00
Mantenimiento de máquinas fitness	Anual	3,200.00
Reposición de mobiliario menor	Anual	2,500.00
Insumos de limpieza	Mensual	2,400.00
Total		**15,600.00**

Tabla 6

Gastos administrativos

Rubro	Costo anual (S/.)
Papelería e impresión	1,500.00
Software y licencias	1,200.00
Botiquín y reposición	900.00
Señalética y materiales de difusión	1,000.00
Eventos internos / actividades comunitarias	1,800.00
Total	**6,400.00**

Tabla 7

Total general de costos operativos anuales

Concepto	Monto anual (S/.)
Subtotal Personal	266,400.00
Subtotal Servicios	18,240.00

Subtotal Mantenimiento	15,600.00
Subtotal Administrativos	6,400.00
Contingencia (5%)	15,332.00
Total	**321,972.00**

2.5 Activos fijos del proyecto

Esta partida incluye los equipos y bienes duraderos necesarios para el funcionamiento del centro juvenil, como equipamiento tecnológico y mobiliario especializado que requiere reposición poco frecuente.

Tabla 8

Activos fijos del centro juvenil

Ítem	Cant.	Precio unitario (S/.)	Total (S/.)
Sistema de seguridad			
Cámaras de vigilancia (CCTV)	12	250.00	3,000.00
Grabadora NVR para CCTV	1	800.00	800.00
Extintores multipropósito	8	120.00	960.00
Detectores de humo	10	65.00	650.00
Total			5,410.00
Sistema de conectividad			
Routers / repetidores / puntos de acceso	6	230.00	1,380.00
Servidor de almacenamiento básico (NAS)	1	1,200.00	1,200.00
Total			2,580.00
Total general			**7,990.00**

2.6 Consolidado general del presupuesto

El consolidado integra todas las partidas del proyecto (remodelación, equipamiento, costos operativos y activos fijos) para determinar la inversión total requerida. La tabla final

incluye una contingencia global que permite afrontar ajustes o variaciones durante la implementación.

Tabla 9

Presupuesto general del proyecto

Concepto	**Monto (S/.)**
Inversión inicial	
Remodelación arquitectónica y acondicionamiento (Tabla 1)	592,318.27
Equipamiento y mobiliario (Tabla 2)	184,375.00
Activos fijos (Tabla 4)	7,990.00
Total	784,683.27
Costos operativos anuales	
Costos operativos (Tabla 3)	321,972.00
Total	321,972.00
Contingencia global (5%)	55,332.76
Total general del proyecto (Tabla 1 – 4)	**1,161,988.03**

IV. Conclusiones y recomendaciones

3.1 Conclusiones

- Tras el análisis, se puede deducir que el proyecto responde directamente a la falta de espacios seguros y significativos para los jóvenes del Callao, una necesidad confirmada a lo largo de la investigación y fundamental para su bienestar y desarrollo.
- Dados los resultados, es posible demostrar que el diseño arquitectónico propuesto se ajusta a las expectativas del público objetivo. Tal como se comprobó en la validación, el 98% de los jóvenes indicó sentirse seguro y a gusto en el espacio, lo que evidencia la pertinencia de la propuesta.
- Después de realizar esta investigación, se constata que el modelo de sostenibilidad planteado es viable y coherente con el carácter social del proyecto, combinando subvenciones públicas, alianzas educativas y culturales, y el uso del SUM como recurso complementario sin afectar la gratuidad del servicio.
- Gracias a lo anterior, se interpreta que el enfoque de triple balance fortalece el impacto integral del centro juvenil, al promover beneficios sociales, aprovechar la infraestructura existente y articular recursos económicos diversificados que sostienen el proyecto en el tiempo.
- Una vez abordado todo lo anterior, la validación permitió identificar mejoras para la siguiente iteración, como optimizar áreas verdes, zonas sociales, espacios lúdicos y la Bibliomedia, lo que refuerza la evolución continua del diseño y su potencial éxito en la implementación.

3.2 Recomendaciones

- Se recomienda continuar desarrollando el diseño del proyecto apartir de los resultados obtenidos en la etapa de validación, prestando especial atención a la optimización de las áreas verdes, el fortalecimiento de espacios sociales, la mejora de la Bibliomedia y la integración de actividades lúdicas. Estos ajustes permitirán que el proyecto responda de manera más efectiva a las preferencias y necesidades del usuario.
- Resulta conveniente gestionar más alianzas estratégicas con instituciones educativas, organizaciones culturales y programas municipales para asegurar recursos, actividades y apoyo técnico que fortalezcan la operación del centro. Estas alianzas pueden facilitar talleres, voluntariados y actividades de gran impacto comunitario.
- Se sugiere implementar un sistema de evaluación continua que permita dar seguimiento al uso de los espacios, la participación de los jóvenes, la percepción de seguridad, el bienestar emocional y la construcción de vínculos positivos. Contar con indicadores periódicos facilitará la toma de decisiones y la mejora de la gestión del centro.
- Es necesario fortalecer la estrategia de sostenibilidad del proyecto, que ya contempla subvenciones, alianzas estratégicas, el uso regulado del SUM y donaciones para actividades externas, evaluando la incorporación de otras alternativas complementarias en caso de ser requerido. Esto permitirá asegurar la continuidad del proyecto a largo plazo, manteniendo el acceso gratuito para los jóvenes.
- Se recomienda ampliar el tamaño de la muestra en futuras etapas del proyecto, incorporando un mayor número de jóvenes de distintas edades dentro del rango establecido, así como diversos perfiles y contextos. Esto permitirá obtener resultados más variados, precisos y representativos sobre sus necesidades, percepciones y formas

de uso del tiempo libre

V. Referencias Bibliográficas

Armstrong, C. (2022). *Child and adolescent caregiving for family: Emotional, social, physical, and academic risk and individual differences*. *Journal of Family Psychology*. https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/fam0000969

IDRD. (2023). *Los Centros de Felicidad (CEFES) siguen recibiendo a las y los bogotanos durante el comienzo del año*. Instituto Distrital de Recreación y Deporte. https://www.idrd.gov.co/noticias/los-centros-de-felicidad-cefes-siguen-recibiendo-las-y-los-bogotanos-durante-el-comienzo

INEI. (2020). *Pandemia y deserción escolar en la educación básica regular: Factores asociados y posibles efectos (2017–2021)*. Instituto Nacional de Estadística e Informática. https://www.gob.pe/institucion/inei/informes-publicaciones/4021058-pandemia-y-desercion-escolar-en-la-educacion-basica-regular-factores-asociados-y-posibles-efectos-2017-2021

Municipalidad Provincial del Callao. (2025). *Callao inaugura su primera Casa de la Juventud: Un espacio gratuito para impulsar talento y creatividad*. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/institucion/municallao/noticias/1231569-callao-inaugura-su-primera-casa-de-la-juventud-un-espacio-gratuito-para-impulsar-talento-y-creatividad

Municipalidad Provincial del Callao. (2025, 10 agosto). *Vuelve el Festival Chim Pum Callao 2025 con cartel de lujo y sabor internacional*. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/institucion/municallao/noticias/1179944-vuelve-el-festival-chim-pum-callao-2025-con-cartel-de-lujo-y-sabor-internacional

OIT. (2025). *Jóvenes: Entre la informalidad y la falta de oportunidades*. Organización Internacional del Trabajo. https://www.ilo.org/es/resource/news/jovenes-entre-informalidad-y-falta-de-oportunidades

Parco Salcedo, T. (2023). *Uso de las TIC y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa privada de Villa María del Triunfo, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional UNFV. https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.13084/10173

Perú Construye. (2025). *Infraestructura educativa en el Callao: Inversión en colegios*. https://peruconstruye.net/2025/07/04/infraestructura-educativa-callao-inversion-colegios/

Rodríguez, A., Alania, Y., & Werner, S. (2020). La imagen de la juventud en la publicidad televisiva de Perú. *Socialium*. https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/socialium/article/view/514/693

Rodríguez Toledo, F. (2022a). *Centro de desarrollo cultural juvenil y paseo gastronómico en el distrito del Callao* [Tesis de licenciatura, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio Institucional URP. https://repositorio.urp.edu.pe/entities/publication/1e455d3e-5d4c-4d02-a171-bd548e92ed8d

Rodríguez Toledo, F. (2022b). *Centro para la integración juvenil: Espacios para la cultura urbana digital. Cercado del Callao – Callao* [Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio Institucional UAP. https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/handle/20.500.12990/10432

Sánchez Carlessi, L. (2022). Comportamientos psicosociales desajustados y su incidencia en la propensión a la conducta violenta en escolares adolescentes de Lima y Callao. *Ciencia y Psique*. https://revistas.urp.edu.pe/index.php/cienciaypsique/article/view/5778/8393

SENAJU. (2022). *Organizaciones juveniles en el Perú: Diagnóstico exploratorio sobre su situación actual*. Secretaría Nacional de la Juventud. https://juventud.gob.pe/wp-content/uploads/2022/12/Organizaciones-Juveniles-en-el-Peru-diagnostico-exploratorio-sobre-su-situacion-actual.pdf

YMCA Perú. (s. f.). *Proyectos y programas*. Asociación Cristiana de Jóvenes YMCA Perú. https://www.ymca.pe/proyectos

VI. Anexos

5.1 Primera encuesta aplicada: Identificación del usuario

La primera encuesta se desarrolló con el objetivo de conocer las características, comportamientos, preferencias y necesidades de los jóvenes del Callao, con el fin de fundamentar la propuesta arquitectónica desde una perspectiva centrada en el usuario. Este instrumento permitió recopilar información clave sobre el uso del tiempo libre, la percepción de los espacios públicos, las motivaciones personales y las expectativas respecto a un posible centro juvenil en su comunidad. Los resultados obtenidos sirvieron como insumo para la elaboración del punto *2.5.1 Información del usuario*, así como para orientar decisiones programáticas y espaciales del proyecto.

a) Evidencia del instrumento aplicado

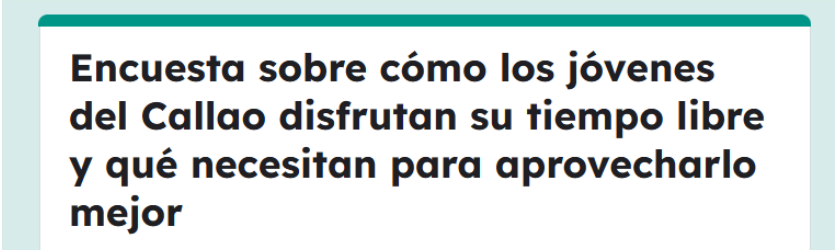
La encuesta fue elaborada mediante la plataforma Google Forms y estuvo conformada por 17 preguntas distribuidas en cinco secciones temáticas, con el objetivo de obtener información cuantitativa y cualitativa sobre los hábitos, percepciones y necesidades de los jóvenes del Callao. Estas secciones fueron las siguientes:

1. Datos generales
2. Uso del tiempo libre
3. Percepción y necesidades
4. Percepción social y aspiraciones
5. Opinión sobre un futuro centro juvenil

A continuación, se presenta la evidencia del instrumento aplicado:

Figura SEQ Figura * ARABIC 17

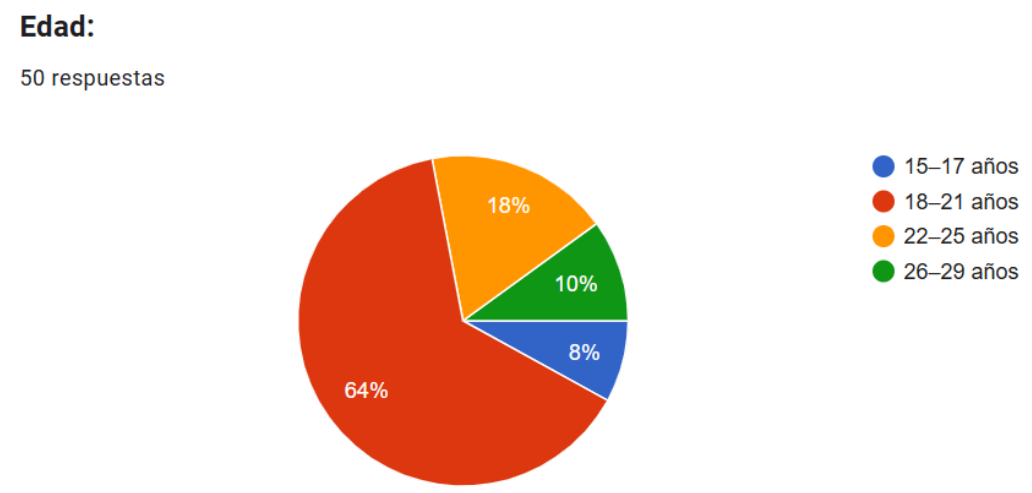
Vista general del formulario utilizado para la encuesta



b) Evidencia de los resultados obtenidos

En las siguientes figuras se muestran los principales resultados obtenidos en la encuesta, junto con una breve interpretación que ayuda a comprender su relevancia para el proyecto.

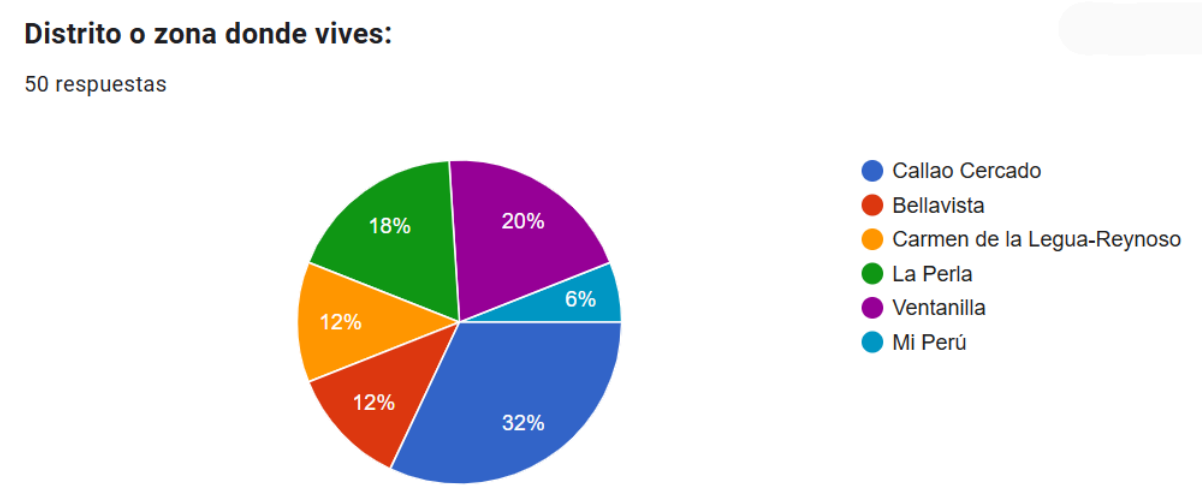
Figura SEQ Figura * ARABIC 18



Nota. La mayoría de participantes se encuentra entre 18 y 21 años (64%), lo cual confirma que el grupo juvenil adulto es el principal usuario potencial del proyecto.

Figura SEQ Figura * ARABIC 19

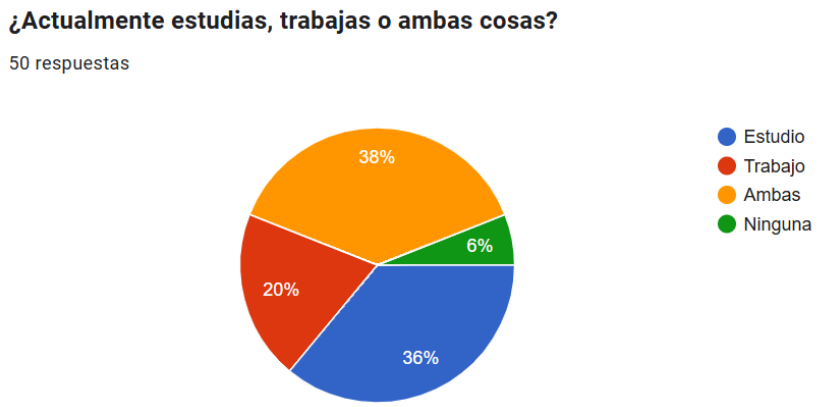
Distrito de residencia de los encuestados



Nota. Predominan jóvenes de Callao Cercado (32%), seguidos de Ventanilla (20%) y La Perla (18%), lo que evidencia una participación representativa de diversas zonas.

Figura SEQ Figura * ARABIC 21

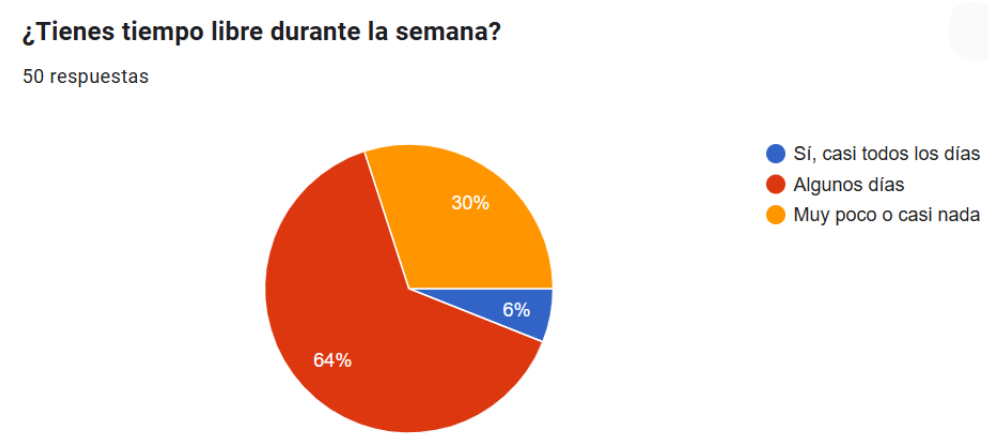
Actividad principal actual



Nota. La mayoría solo estudia (36%) o combina estudio y trabajo (38%), mientras que un grupo menor solo trabaja (20%) y pocos no realizan ninguna actividad (6%). En conjunto, estos datos muestran que los jóvenes llevan una rutina activa, principalmente vinculada a su formación.

Figura SEQ Figura * ARABIC 20

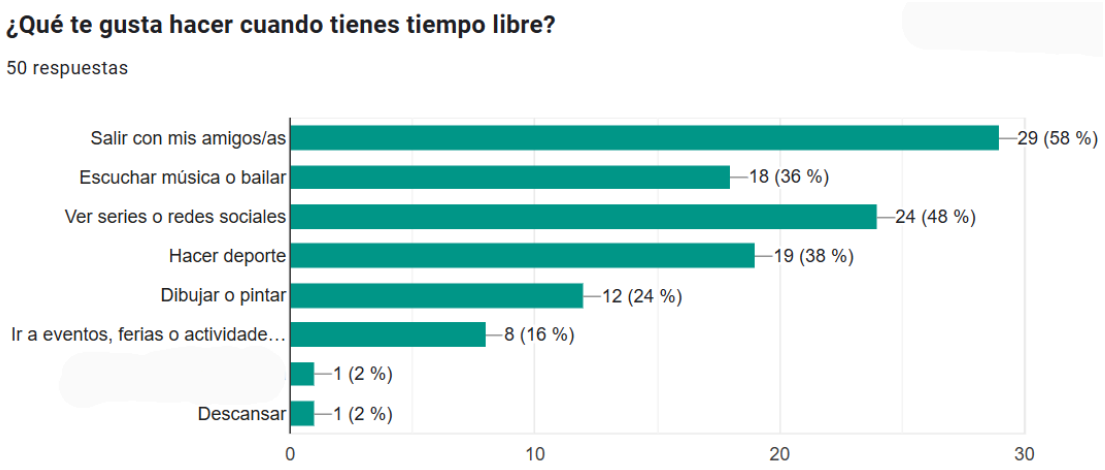
Disponibilidad de tiempo libre durante la semana



Nota. La mayoría indica que cuenta con tiempo libre solo algunos días de la semana (64%), mientras que un 30% menciona disponer de muy poco o casi nada. Solo un 6% afirma tener tiempo libre casi todos los días. Estos datos evidencian que el ritmo de vida de los jóvenes es exigente, lo cual reduce sus oportunidades de participar regularmente en actividades recreativas o personales.

Figura SEQ Figura * ARABIC 22

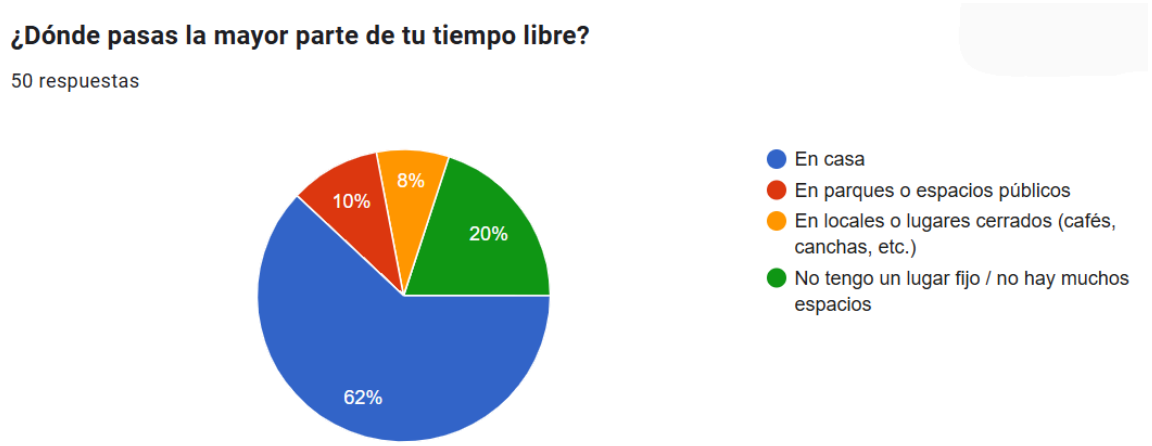
Actividades realizadas durante el tiempo libre



Nota. Las preferencias de los jóvenes se concentran en actividades sociales y recreativas: salir con amigos (58%), ver series o redes sociales (48%) y escuchar música o bailar (36%). También muestran interés por actividades físicas como hacer deporte (38%), además de prácticas creativas como dibujar o pintar (24%). En menor medida, participan en eventos o ferias locales (16%), mientras que solo un 2% prefiere descansar. En conjunto, los resultados muestran una variedad de intereses que combinan ocio social, digital, artístico y recreativo.

Figura SEQ Figura * ARABIC 23

Lugar donde los jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo libre



Nota. El hogar es el espacio donde se desarrolla la mayor parte del tiempo libre de los jóvenes del Callao (62%). En menor proporción, algunos recurren a parques o espacios públicos (10%) o a locales cerrados, como cafés o canchas (8%). Además, un 20% indica que no tiene un lugar fijo, ya sea por la falta de espacios adecuados o por la poca variedad de opciones disponibles. Este comportamiento refleja la escasez de lugares comunitarios seguros y atractivos para la juventud chalaca.

Figura SEQ Figura * ARABIC 24

Motivaciones para aprovechar el tiempo libre



Nota. Las preferencias muestran una variedad de actividades, destacando salir con amigos (58%), ver series o redes sociales (48%) y escuchar música o bailar (36%). También se registran intereses vinculados a la creatividad como dibujar o pintar (24%), así como opciones recreativas y comunitarias como hacer deporte (38%) e ir a eventos o actividades del barrio (16%). Estos resultados evidencian que los jóvenes combinan actividades sociales, digitales y artísticas en su tiempo libre.

Figura SEQ Figura * ARABIC 25

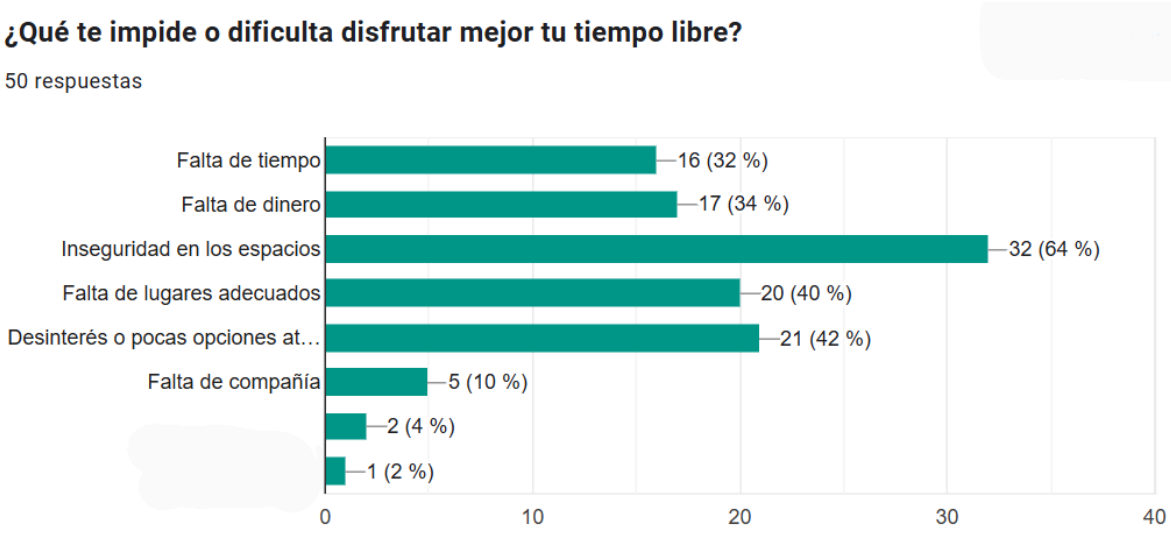
Percepción sobre la existencia de espacios juveniles adecuados en el Callao



Nota. La mayoría expresa desacuerdo con la afirmación "En el Callao hay suficientes lugares para que los jóvenes se reúnan y se expresen de forma positiva", registrando en desacuerdo (64%) y totalmente en desacuerdo (26%). Solo un 6% está de acuerdo y un 4% totalmente de acuerdo. Esta tendencia refleja una necesidad evidente de espacios que respondan a las expectativas de los jóvenes.

Figura SEQ Figura * ARABIC 26

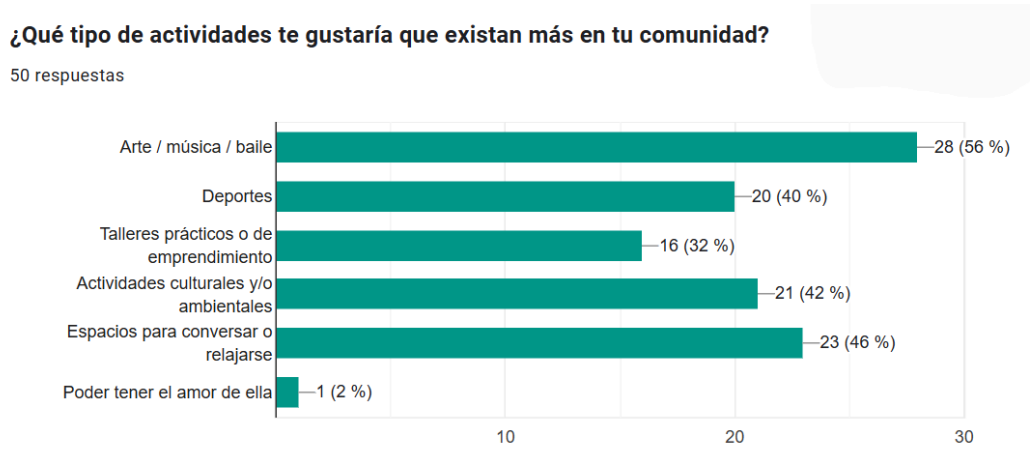
Principales dificultades para aprovechar el tiempo libre



Nota. Entre los factores que dificultan disfrutar mejor del tiempo libre, destaca la inseguridad en los espacios (64%), seguida de la falta de lugares adecuados (40%) y el desinterés o pocas opciones atractivas (42%). También se mencionan la falta de dinero (34%), la falta de tiempo (32%) y la falta de compañía (10%). En conjunto, estos resultados revelan que las barreras no solo son de tipo económico o personal, sino también estructurales, relacionadas con la calidad y disponibilidad de espacios seguros y motivadores.

Figura SEQ Figura * ARABIC 27

Actividades que los jóvenes desean que existan con mayor frecuencia en su comunidad



Nota. Las actividades más demandadas por los participantes son las relacionadas con arte, música y baile (56%), seguidas de los espacios para conversar o relajarse (46%) y las actividades culturales y/o ambientales (42%). También destacan el interés por los deportes (40%) y los talleres prácticos o de emprendimiento (32%). Esta preferencia evidencia el deseo de contar con propuestas diversas que promuevan la expresión creativa, el bienestar y el desarrollo personal.

Figura SEQ Figura * ARABIC 28

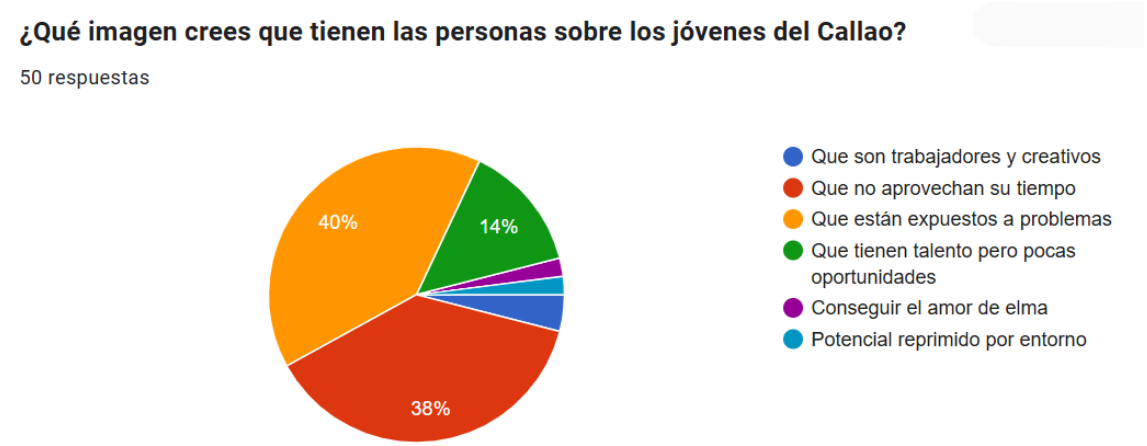
Percepción sobre la valoración social hacia los jóvenes del Callao



Nota. La mayoría considera que la sociedad solo valora a los jóvenes a veces (72%), mientras que un porcentaje menor opina que no (24%), y apenas una minoría señala que sí (4%). Esta percepción refleja una sensación generalizada de reconocimiento limitado, lo que podría influir en la motivación y confianza de los jóvenes en su entorno.

Figura SEQ Figura * ARABIC 29

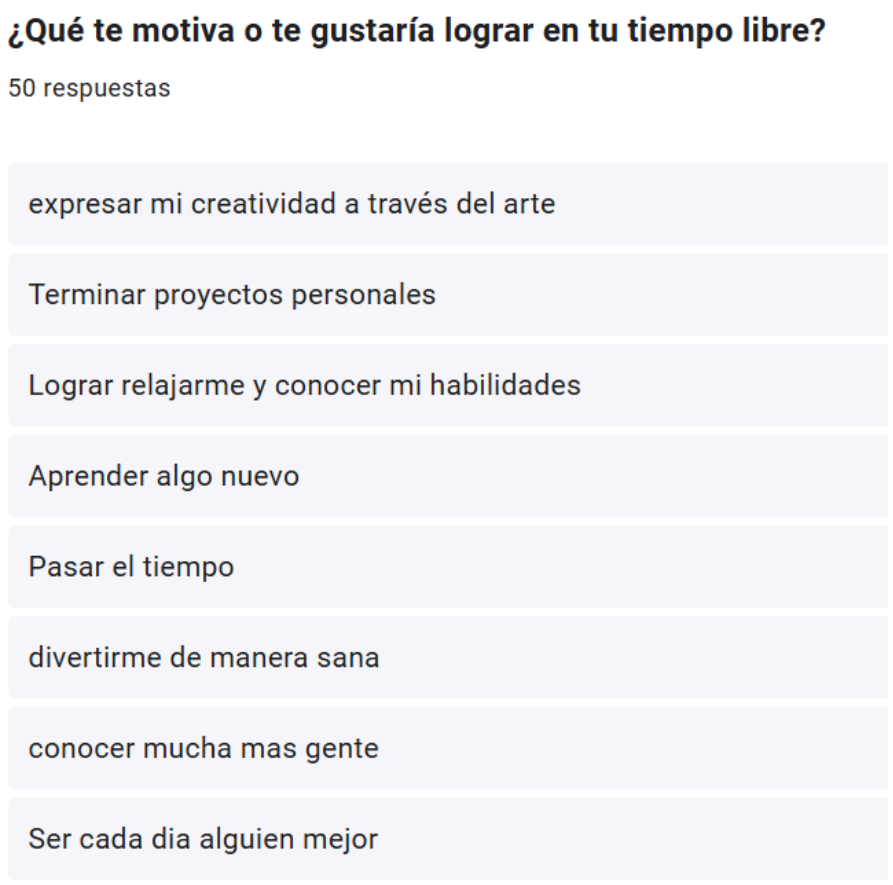
Percepción sobre los jóvenes del Callao



Nota. Los resultados muestran que la percepción hacia los jóvenes del Callao está marcada por estereotipos y asociaciones negativas. La mayoría considera que están expuestos a problemas (40%) o que no aprovechan bien su tiempo (38%), mientras que un grupo menor reconoce que tienen talento, pero pocas oportunidades (14%). Solo un 4% los describe como trabajadores y creativos. Estos datos evidencian una imagen social predominantemente desfavorable, donde los atributos positivos existen, pero quedan opacados por narrativas más críticas.

Figura SEQ Figura * ARABIC 30

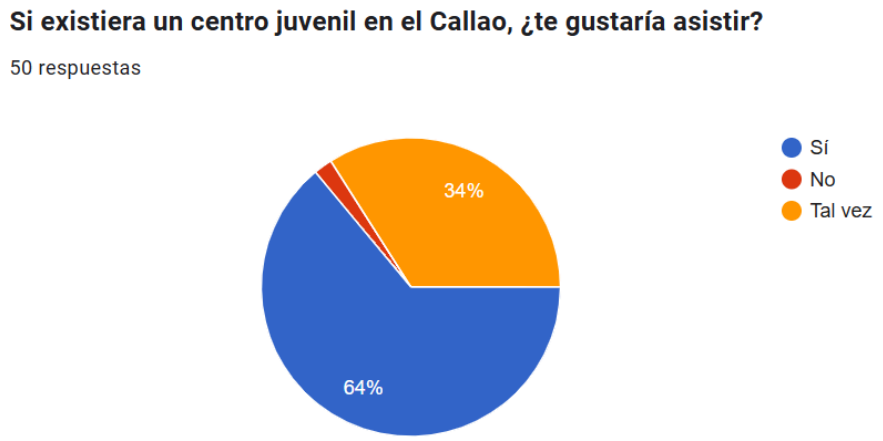
Motivaciones del tiempo libre de los jóvenes del Callao



Nota. Las respuestas evidencian que los jóvenes buscan principalmente desarrollarse personal y creativamente, mencionando intereses como aprender cosas nuevas, avanzar en proyectos propios o expresarse a través del arte. También destacan motivaciones relacionadas con el bienestar emocional, como relajarse, divertirse de manera sana y mejorar como personas. En menor medida, se menciona el deseo de socializar y ampliar amistades.

Figura SEQ Figura * ARABIC 31

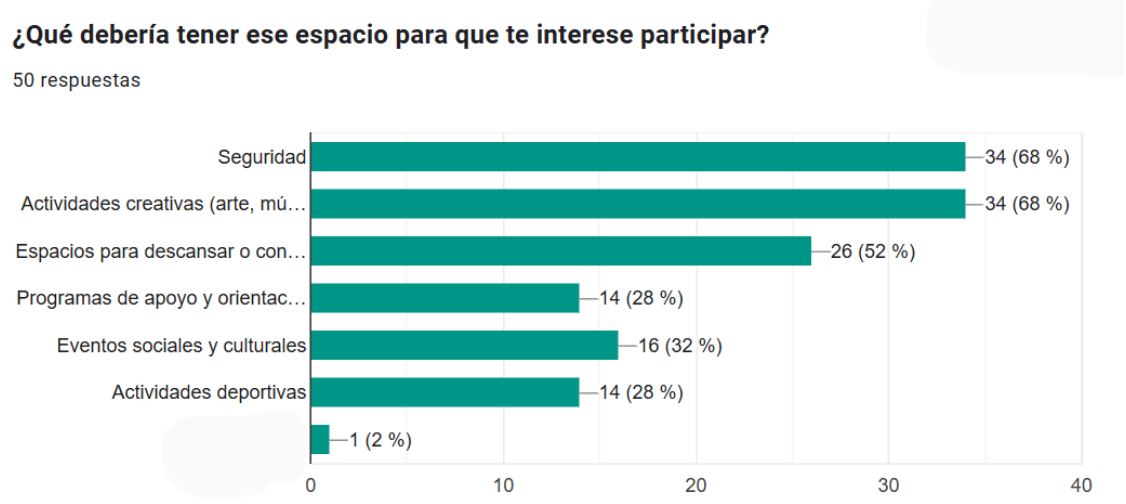
Interés en asistir a un futuro centro juvenil



Nota. Existe un interés claramente favorable hacia la creación de un centro juvenil: la mayoría señala que sí asistiría (64%), mientras que un 34% expresa dudas, lo que indica apertura dependiendo de la propuesta del espacio. Solo un 2% afirma que no asistiría, lo que evidencia un potencial significativo siempre que el centro responda a las necesidades e intereses de los jóvenes.

Figura SEQ Figura * ARABIC 32

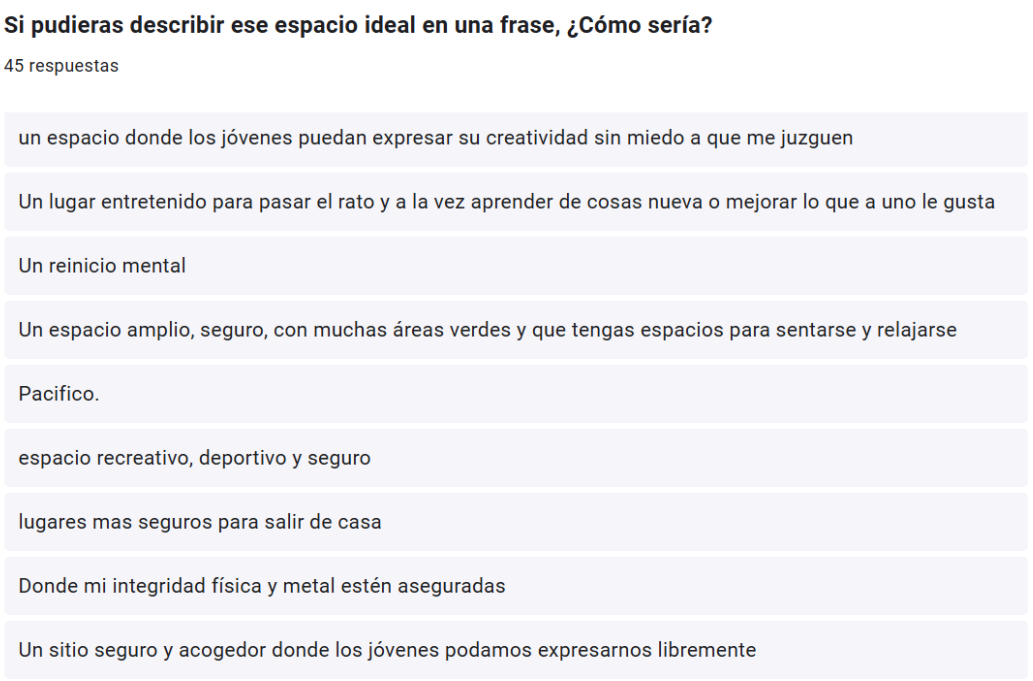
Preferencias que consideran los jóvenes sobre un centro juvenil



Nota. Las respuestas revelan prioridades claras respecto a lo que debería ofrecer un centro juvenil. Los aspectos más mencionados fueron seguridad (68%) y actividades creativas como arte, música y diseño (68%), lo que evidencia la necesidad de espacios protegidos que fomenten la expresión personal. También destacan los espacios para descansar o conversar (52%), seguidos de actividades deportivas (28%), programas de apoyo y orientación (28%) y eventos sociales o culturales (32%), mostrando el interés por contar con un lugar integral que combine recreación, acompañamiento y desarrollo personal.

Figura SEQ Figura * ARABIC 33

Descripción del espacio juvenil ideal



Nota. Las respuestas describen un espacio ideal que sea seguro, acogedor y que permita la expresión libre sin juicios. Los jóvenes destacan el deseo de contar con áreas verdes, zonas para relajarse, ambientes recreativos y oportunidades para aprender o desarrollar sus

habilidades. En general, buscan un lugar que combine bienestar emocional, creatividad y convivencia positiva.

5.2 Segunda encuesta aplicada: Testeo del proyecto y percepción del espacio

La segunda encuesta se realizó para validar el impacto y la aceptación del prototipo arquitectónico del centro juvenil “La Fortaleza”. A través de imágenes del proyecto, se buscó conocer cómo los jóvenes interpretaban el espacio en términos de seguridad, pertenencia, atractivo y utilidad, permitiendo medir la coherencia entre el diseño y las expectativas de los usuarios. Los resultados obtenidos aportan evidencia para el punto *2.5.8 Experimentos*, y orientan la mejora del proyecto en futuras iteraciones.

a) Evidencia del instrumento aplicado

La encuesta fue elaborada en Google Forms y respondida por 50 jóvenes. Estuvo conformada por 7 preguntas, entre cerradas y abiertas, enfocadas en:

1. Primera impresión del edificio
2. Percepción de pertenencia
3. Capacidad del espacio para apoyar la expresión y el desarrollo
4. Percepción de utilidad del tiempo libre dentro del edificio
5. Sensación de seguridad
6. Intención de permanencia
7. Sugerencias de mejora

A continuación, se presenta la evidencia del instrumento aplicado:

Figura SEQ Figura * ARABIC 34

Vista general del formulario utilizado en la encuesta

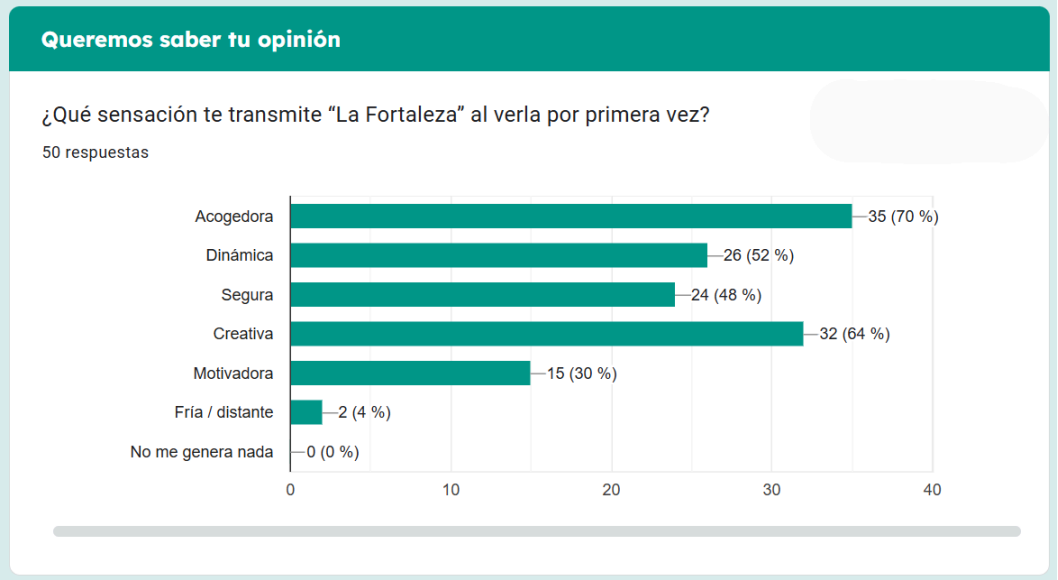


b) Evidencia de los resultados obtenidos

En las siguientes figuras se muestran los principales resultados obtenidos en la encuesta, junto con una breve interpretación que ayuda a comprender su relevancia para el proyecto.

Figura SEQ Figura * ARABIC 35

Primera impresión del proyecto "La Fortaleza"



Nota. La mayoría de participantes percibe el proyecto como un espacio acogedor (70%), creativo (64%), dinámico (52%) y seguro (48%), atributos que reflejan cercanía, energía y confianza. Además, un grupo menor lo considera motivador (30%), lo que refuerza la idea de que el proyecto genera una impresión inicial favorable y alineada con el tipo de experiencia que busca ofrecer a los jóvenes.

Figura SEQ Figura * ARABIC 36

Enfoque juvenil percibido en el proyecto



Nota. La gran mayoría de participantes percibe que "La Fortaleza" está efectivamente orientada hacia los jóvenes, con un 84% que indica que sí, bastante, y un 14% que señala más o menos. Esto confirma que el proyecto comunica de manera clara su enfoque juvenil.

Figura SEQ Figura * ARABIC 37

Aporte del diseño al bienestar y expresión juvenil



Nota. La mayoría de participantes considera que los espacios apoyan su expresión y desarrollo personal, con un 78% que indica sí, totalmente y un 20% que señala sí, un poco. Estos resultados muestran que el diseño transmite adecuadamente una intención positiva y formativa para los jóvenes.

Figura SEQ Figura * ARABIC 38

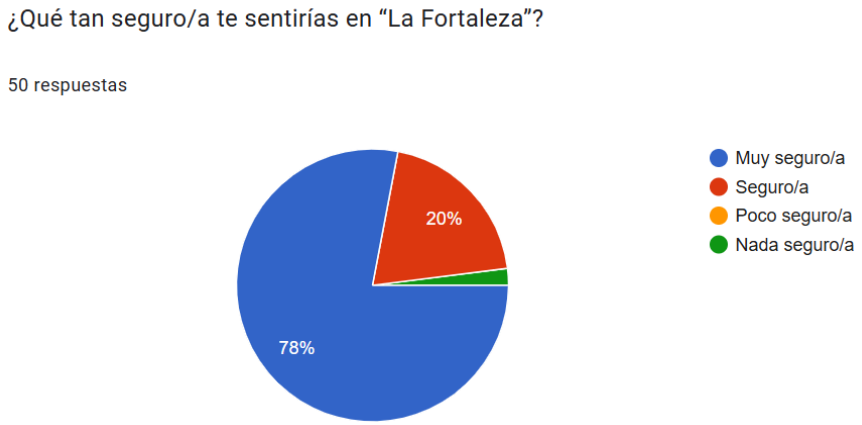
Percepción de utilidad del tiempo libre



Nota. La mayoría de participantes considera que el proyecto propone un espacio donde podrían aprovechar de manera positiva su tiempo libre, con un 86% que indica sí, totalmente y un 8% que señala sí, un poco. Esto evidencia que el diseño comunica dinamismo, propósito y oportunidades reales de uso activo.

Figura SEQ Figura * ARABIC 39

Percepción de seguridad en el espacio



Nota. La mayoría de participantes afirma sentirse segura dentro del proyecto, destacando un 78% que indica sentirse muy seguro/a y un 20% que señala sentirse seguro/a. Estos resultados muestran que el diseño transmite confianza, orden y una atmósfera protegida para los jóvenes.

Figura SEQ Figura * ARABIC 40

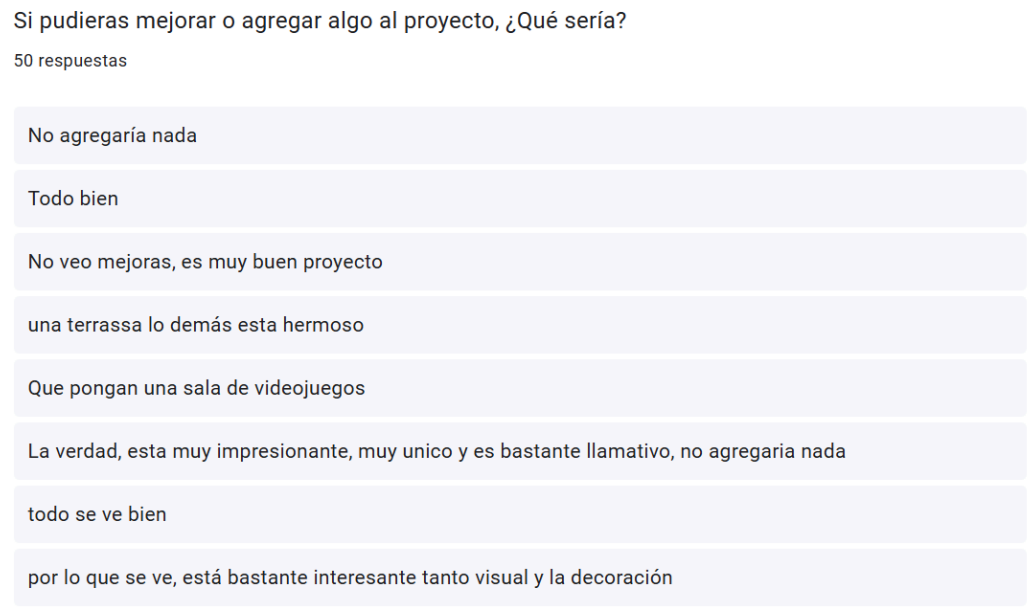
Grado de satisfacción al permanecer en el lugar



Nota. La mayoría de participantes señala que se sentiría claramente a gusto en el proyecto, con un 88% "sí, definitivamente" y un 10% "sí, un poco". Esto evidencia que el diseño genera comodidad, bienestar y una experiencia agradable para permanecer en el lugar.

Figura SEQ Figura * ARABIC 41

Sugerencias de mejora del proyecto



Nota. La mayoría de participantes señaló que no realizaría cambios al proyecto, destacando comentarios que expresan satisfacción con el diseño y su propuesta general. Entre las pocas sugerencias adicionales, se mencionaron ideas como incluir una terraza o añadir una sala de videojuegos, lo que refleja intereses específicos, pero no una necesidad generalizada de modificación.

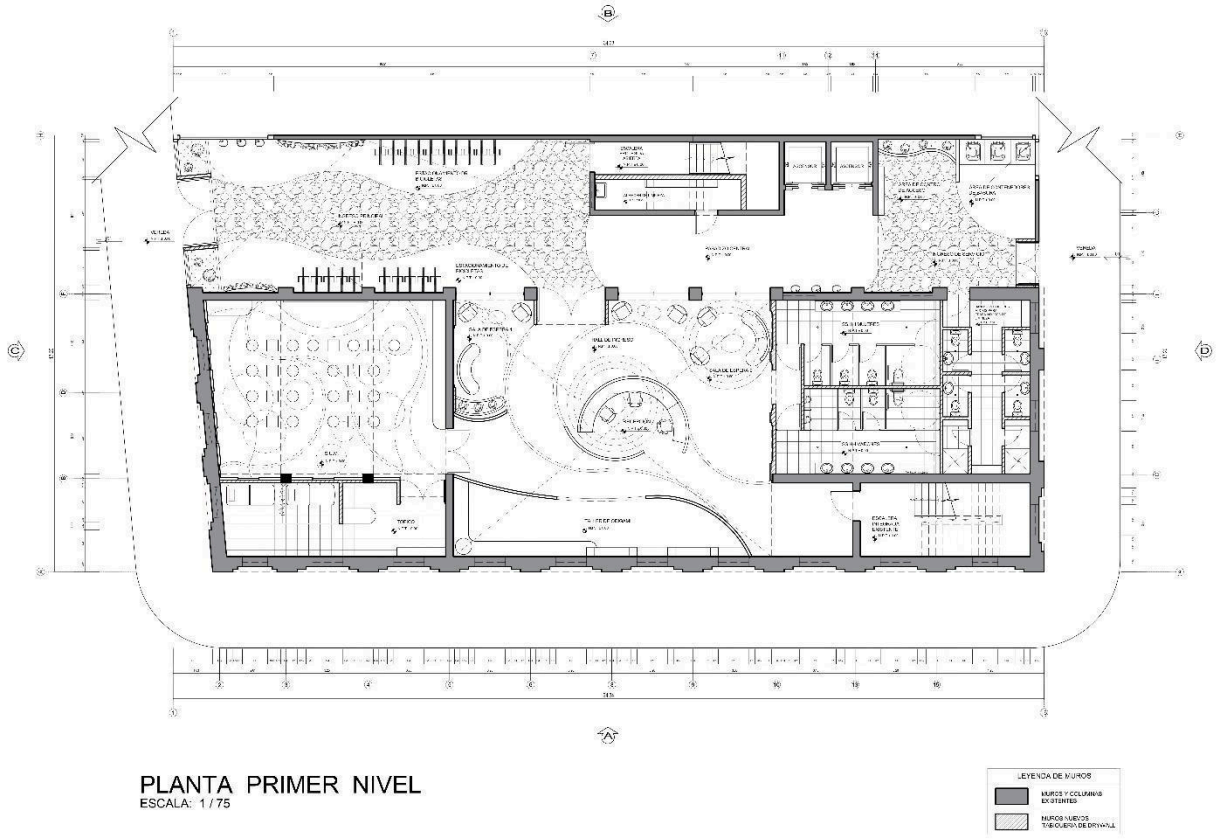
5.3 Documentación gráfica del proyecto

a) Planimetría del proyecto

La documentación gráfica presentada en este anexo permite comprender de manera integral cómo la arquitectura, la distribución espacial y el diseño del mobiliario dan forma a la experiencia del usuario dentro del Centro Juvenil del Callao. Los planos de cada nivel evidencian cómo el proyecto organiza sus funciones para guiar intuitivamente el recorrido del joven, aprovechando el diseño del piso, las circulaciones y la ubicación estratégica de los ambientes para orientar el movimiento, favorecer la interacción y potenciar un uso dinámico del edificio. En esta sección se presentan los planos arquitectónicos que muestran la estructura espacial del proyecto y permiten visualizar la coherencia funcional de cada nivel, así como la forma en que estos contribuyen a crear una experiencia segura, accesible y estimulante.

Figura 42

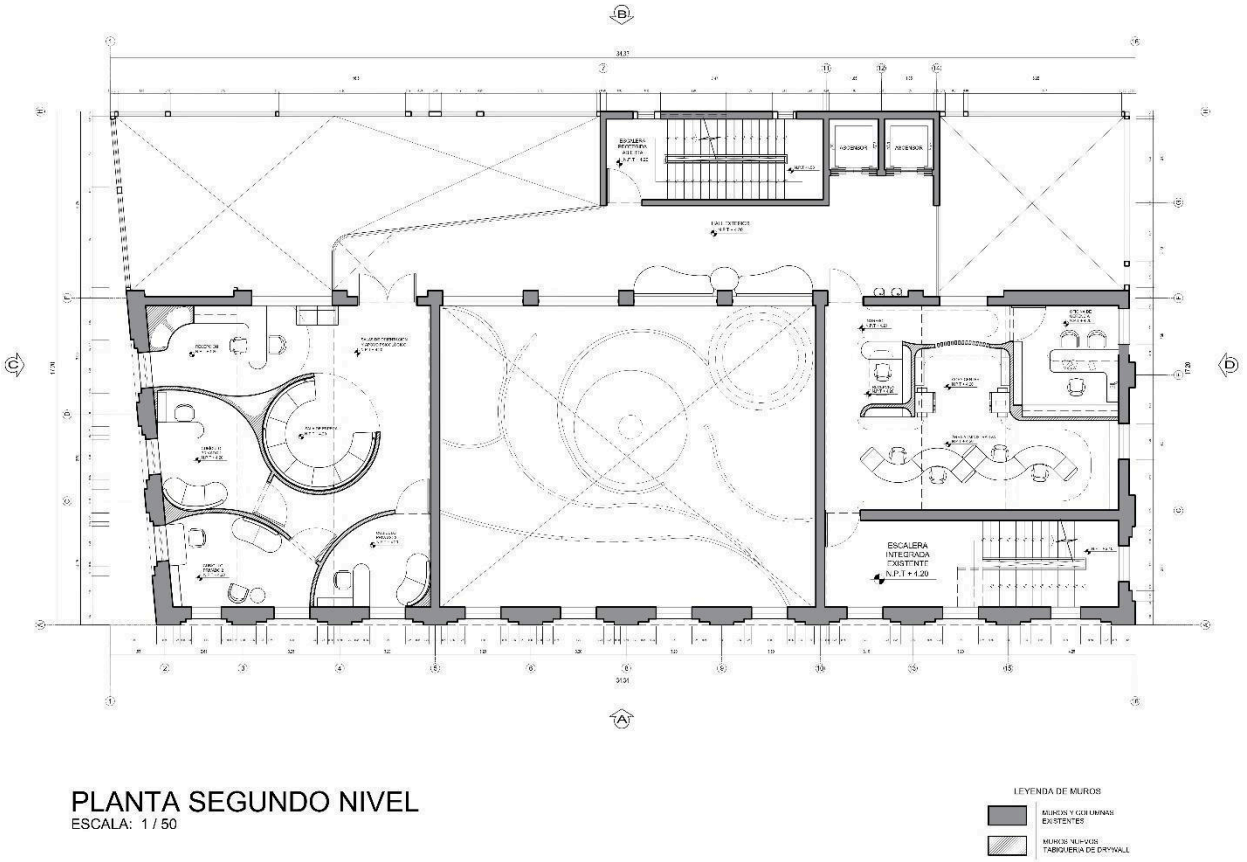
Plano de distribución — Primer nivel



Nota. El primer nivel reúne las funciones de bienvenida y orientación. La recepción se ubica al centro del hall para facilitar el ingreso, mientras el SUM permite realizar charlas preventivas y actividades académicas. Asimismo, el taller de origami ofrece una actividad rápida para quienes esperan. El diseño incorpora un acceso independiente para el personal y ubica los servicios higiénicos de manera discreta para mantener la fluidez del recorrido. Las circulaciones curvas guían naturalmente el movimiento de los usuarios y refuerzan el carácter dinámico del espacio.

Figura 43

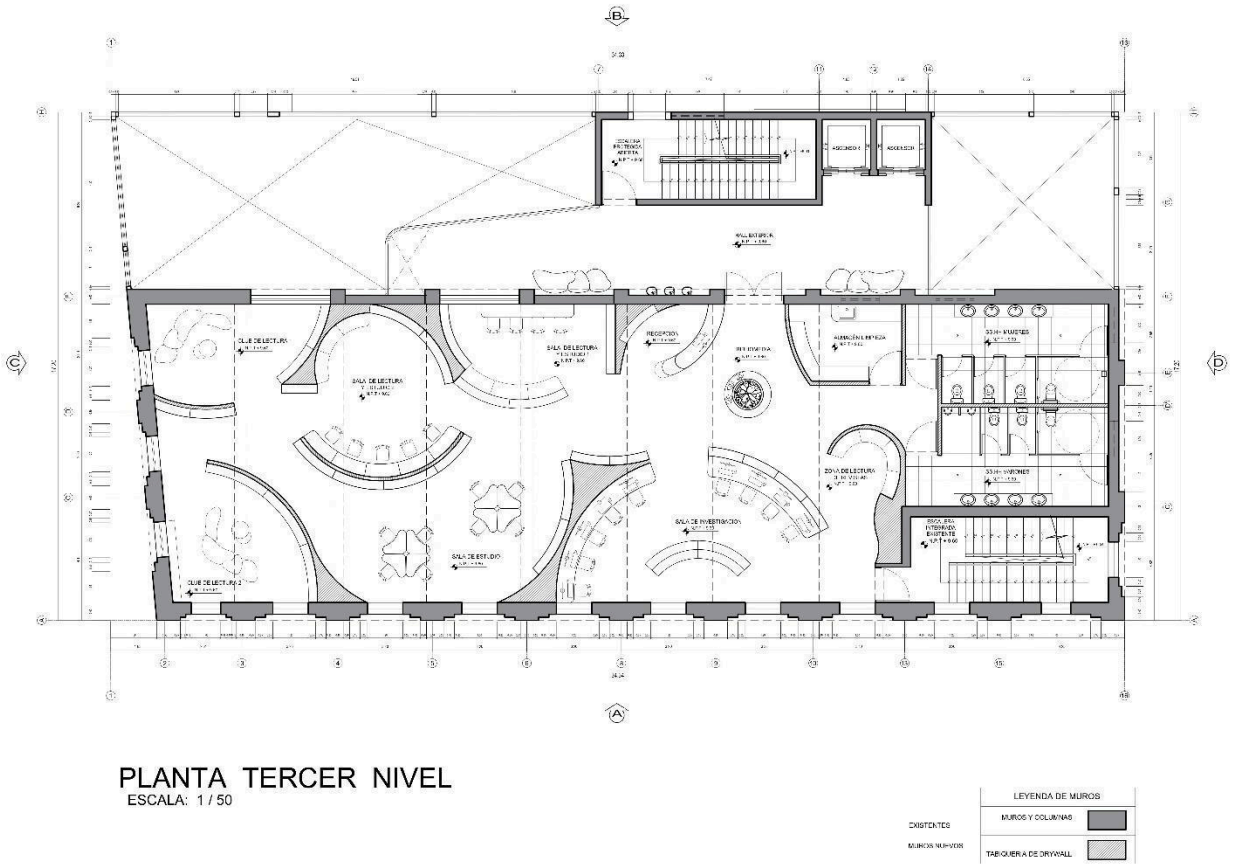
Plano de distribución — Segundo nivel



Nota. El segundo nivel está dedicado a la gestión interna y al acompañamiento emocional de los jóvenes. La zona administrativa se organiza de forma abierta para facilitar la coordinación del equipo, mientras que las salas de orientación psicológica se ubican en un sector más reservado, garantizando privacidad y un ambiente de confianza. Las circulaciones mantienen el lenguaje curvo del proyecto, suavizando los recorridos y diferenciando sutilmente las áreas públicas de las de atención personal. Además, este nivel cuenta con accesos controlados que delimitan claramente los espacios de trabajo del flujo general de usuarios.

Figura 44

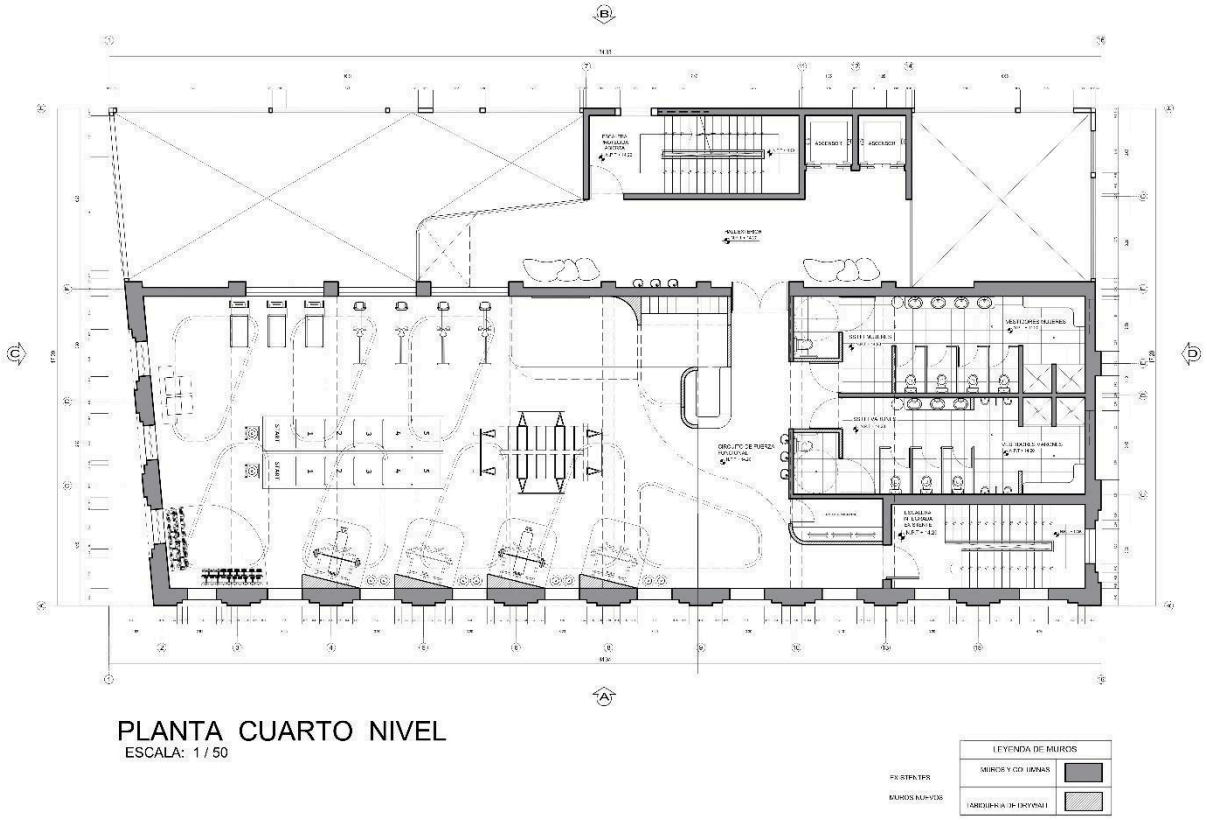
Plano de distribución - Tercer nivel



Nota. El tercer nivel está dedicado a la Bibliomedia, un espacio que combina lectura, investigación y creatividad digital. La distribución integra salas de lectura en distintas configuraciones, zonas de estudio colaborativo y un área de investigación más estructurada. Las formas curvas organizan las áreas sin barreras rígidas, generando un ambiente fluido que facilita la concentración y el movimiento. Este nivel también cuenta con servicios higiénicos independientes y un pequeño almacén, asegurando autonomía operativa sin interrumpir las actividades de los usuarios.

Figura 45

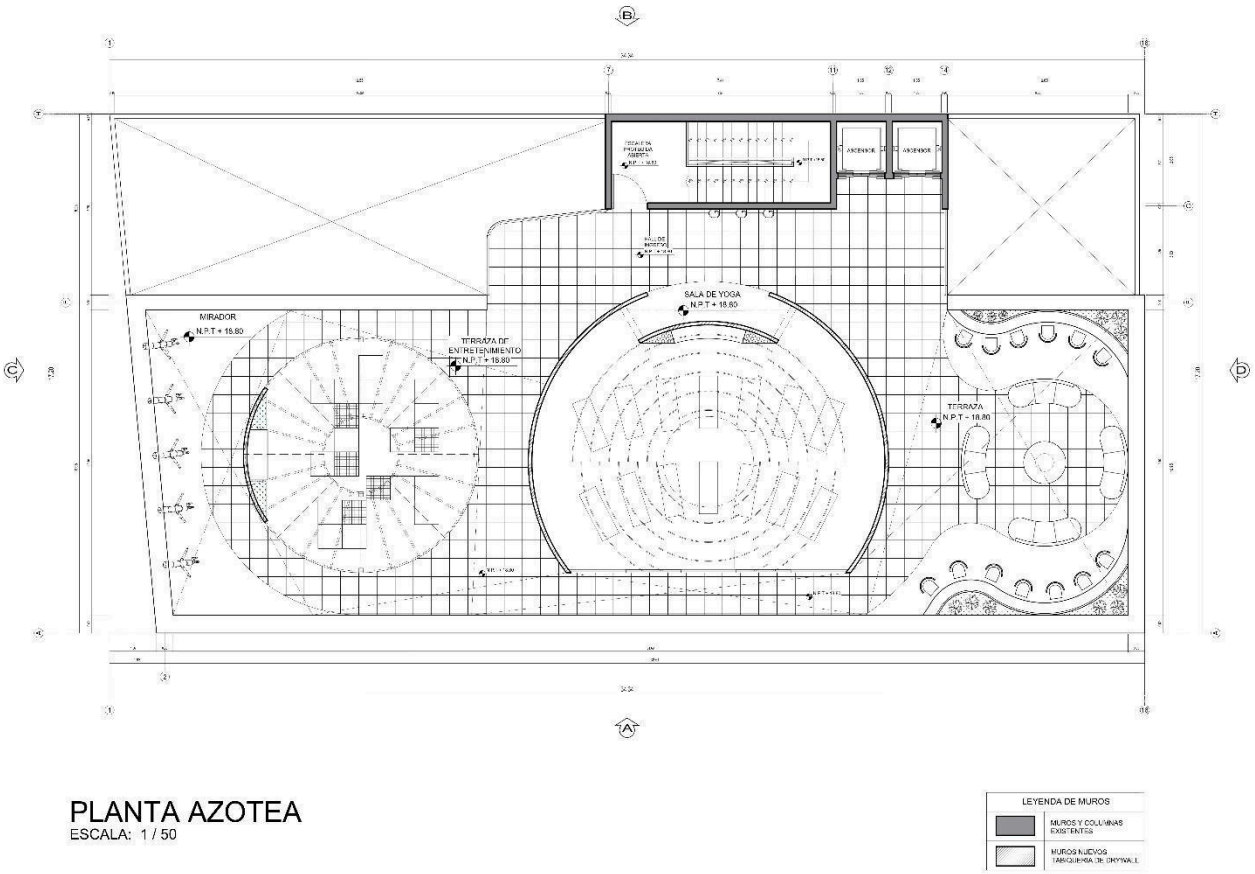
Plano de distribución — Cuarto nivel



Nota. El cuarto nivel está destinado al circuito de fuerza funcional, un espacio activo que reúne estaciones de entrenamiento, máquinas y áreas para ejercicios dinámicos. La distribución abierta permite recorridos fluidos y seguros, mientras que los vestidores independientes para hombres y mujeres garantizan comodidad y privacidad. Este nivel incluye una ruta marcada para el circuito, que organiza el uso del espacio sin interferencias, asegurando una experiencia deportiva ordenada y accesible para todos los usuarios.

Figura 46

Plano de distribución — Azotea



Nota. La azotea reúne los espacios más sociales y contemplativos del centro. Incluye una terraza de entretenimiento para encuentros y proyecciones grupales, un mirador que aprovecha las visuales abiertas del entorno y una sala de yoga pensada para actividades de relajación y bienestar. La distribución combina zonas activas y áreas de descanso, generando un ambiente equilibrado que invita tanto a socializar como a desconectar.

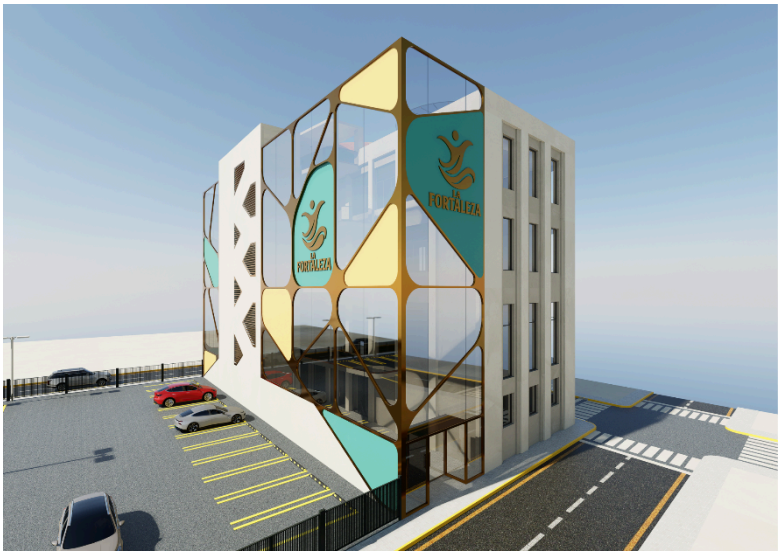
Los planos arquitectónicos en mayor resolución pueden consultarse en el siguiente enlace: https://drive.google.com/file/d/1c276ZWV4zX-ABphN2QbnrnqhtE1gNQub/view?usp=sharing

b) Renders del proyecto

Los renders del proyecto permiten visualizar la atmósfera interior del Centro Juvenil del Callao y comprender cómo se materializa el concepto de dinamismo a través de la forma, el color y la iluminación. Cada imagen muestra cómo los espacios han sido diseñados para acompañar la experiencia del joven desde la bienvenida hasta la socialización, integrando elementos contemporáneos con detalles del edificio existente. Estas vistas tridimensionales evidencian la calidez, funcionalidad y fluidez del diseño, y permiten anticipar cómo se vivirá cada ambiente.

Figura SEQ Figura * ARABIC 47

Fachada principal del Centro Juvenil "La Fortaleza"



Nota. El diseño mantiene la estructura original del edificio y suma una nueva piel de vidrio y paneles de color que refuerzan la identidad del proyecto. Estos elementos permiten una iluminación natural agradable y resaltan un ingreso principal claro, logrando una fachada renovada sin alterar la esencia del edificio existente.

Figura SEQ Figura * ARABIC 48

Fachada lateral



Nota. La piel dinámica del edificio se prolonga hacia esta fachada, integrando los paneles de color con la caja de escaleras. Las perforaciones geométricas aportan luz y ventilación natural al espacio de evacuación, manteniendo las condiciones de seguridad y una coherencia visual con el diseño general del proyecto.

Figura SEQ Figura * ARABIC 49

Vista Área de recepción



Nota. La recepción presenta una caja semicircular que organiza el ingreso y facilita la atención a los usuarios. Además, las el diseño que se encuentra en las paredes varía entre arcos que van creciendo progresivamente en tamaño, lo cual aporta un sentido de movimiento suave y hacen que el espacio se sienta dinámico y acogedor. Los colores y materiales mantienen la identidad del proyecto y ayudan a crear un ambiente atractivo y fácil de

Figura SEQ Figura * ARABIC 50

Vista general del lobby



recorrer.

Nota. En este espacio se conservaron las antiguas pailas del edificio de Pilsen Callao, que fueron transformadas en piezas decorativas colgantes. Ahora funcionan como elementos protagónicos del lobby, acompañadas de luminarias circulares que realzan su presencia. Estas piezas se complementan con cintas metálicas suspendidas que recorren el espacio, aportando movimiento y un toque contemporáneo sin perder el vínculo con la historia del lugar.

Figura SEQ Figura * ARABIC 51

Vista general del salón de usos múltiples



Nota. El SUM se concibe como un espacio flexible para talleres, charlas y actividades grupales. El diseño del cielo raso incorpora formas curvas superpuestas que aportan movimiento y ayudan a mejorar la acústica junto con paneles perforados en muros. Los asientos modulares permiten reorganizar el espacio según cada actividad, mientras que los colores cálidos y juveniles refuerzan un ambiente creativo y acogedor. El panel con la palabra "CREE" funciona como un elemento inspirador y decorativo, integrando la identidad del centro en la experiencia del usuario.

Figura SEQ Figura * ARABIC 52

Vista lateral del Salón de Usos Múltiples



Nota. En esta vista se aprecia el mueble modular diseñado para almacenar los puff de manera ordenada y accesible. Sus cavidades circulares y cuadradas, acompañadas de colores vibrantes, refuerzan el carácter dinámico del SUM y permiten reorganizar el ambiente según la actividad. La gráfica mural y el diseño curvo del cielo raso continúan el lenguaje fluido del espacio, reforzando un entorno creativo y motivador para los jóvenes.

Figura SEQ Figura * ARABIC 53

Vista general de la Bibliomedia



Nota. La Bibliomedia integra libreros de distintos tamaños que organizan las colecciones y acompañan el recorrido del usuario de manera visualmente dinámica. Al centro, una mesa circular con una planta incorporada funciona como punto informativo, donde se disponen folletos sobre el espacio y recursos del centro. Este nivel cuenta también con una recepción que orienta a los jóvenes sobre computadoras disponibles, áreas de estudio o zonas de trabajo colaborativo, reforzando una experiencia guiada y accesible.

Figura SEQ Figura * ARABIC 54

Vista interior zona de lectura y estudio

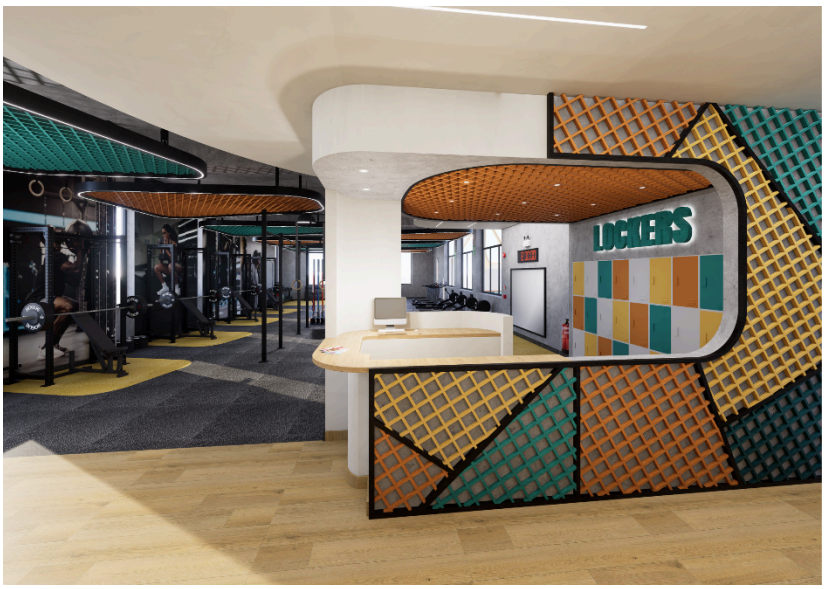


Nota. En esta vista se aprecian las áreas de lectura y estudio organizadas mediante libreros lineales y módulos curvos que ayudan a dividir suavemente el espacio sin bloquear la visual. El mobiliario incorpora asientos integrados con cojines para generar una lectura cómoda e informal, mientras que el mobiliario suelto permite reorganizar el ambiente según las necesidades de los usuarios. Las circulaciones amplias y las distintas alturas de los libreros favorecen un recorrido fluido, creando un ambiente acogedor y funcional.

Figura SEQ Figura * ARABIC 55

Vista de la recepción del Circuito de fuerza funcional

Nota. En esta vista se aprecia la recepción del área deportiva, diseñada con celosías de



colores que continúan el lenguaje dinámico del nivel y funcionan como un filtro visual cálido y atractivo para los usuarios. El mostrador se resuelve con líneas curvas y una superficie de madera que hace más amable el primer contacto. Al fondo, la zona de *lockers* organiza el guardado personal mediante módulos en colores diferenciados, facilitando la identificación rápida y aportando un toque juvenil y ordenado a todo el espacio.

Figura SEQ Figura * ARABIC 56

Vista general del Circuito de fuerza funcional



Nota. El área de fuerza funcional está organizada en estaciones que permiten trabajar distintas rutinas de manera segura y fluida. Se incorporan pisos de caucho con zonas marcadas por color para diferenciar ejercicios y minimizar impactos. La estructura metálica central reúne barras, anillas y accesorios, creando un circuito completo para entrenamiento de resistencia

Figura SEQ Figura * ARABIC 57

Vista general de la Sala de yoga



Nota. La sala de yoga crea un ambiente tranquilo gracias al domo central que ilumina el espacio y al cielo raso en anillos concéntricos que acompañan la idea de calma. Los muros curvos y el piso de madera aportan calidez, mientras que el mensaje *"Conecta con tu interior"* refuerza la intención del espacio.

Figura SEQ Figura * ARABIC 58

Vista de la Terraza de entretenimiento



Nota. La terraza integra una pérgola ligera con luminarias colgantes que crean un ambiente acogedor para ver películas o compartir actividades al aire libre. El mobiliario modular de madera permite distintas configuraciones, y el muro central, decorado con colores y vegetación, enmarca la pantalla y refuerza la atmósfera social del espacio.