ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Remodelación de la antigua fábrica de cerveza en el Callao como centro de oportunidades para jóvenes vulnerables:"Casa Joven Chalaca"

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

PRESENTADA POR

Dana Jhoselyn Curasma Barzola
DNI: 76548373, Perú
Irina Marlene Olavarria Pacheco
DNI:72378962, Perú

ASESOR

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

JURADO

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

Lima, enero 2026

Reporte del Turnitin

0000027776-0000026564-Curasma-Olavarr%C3%ADa.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:538396695

Submission Date
Dec 8, 2025, 11:40 PM GMT-5

Download Date
Dec 13, 2025, 7:27 PM GMT-5

File Name
0000027776-0000026564-Curasma-Olavarría.pdf

File Size
4.4 MB

36 Pages

5,341 Words

29,596 Characters

turnitin Page 1 of 42 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:538396695

17% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

7% Internet sources
0% Publications
16% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

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

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

turnitin Page 2 of 42 - Integrity Overview Submission ID trn:oid:::11391:538396695

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación **4**

2.1 Planteamiento del Problema 4

2.2 Población beneficiaria 5

2.3 Objetivo(s) del proyecto 6

2.3.1 Objetivo General 6

2.3.2 Objetivos Específicos 6

2.4 Marco referencial 7

2.4.1 Antecedentes 7

2.5 Proceso creativo y experimentos 9

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 11

2.5.2 Información sobre el Mercado 12

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 13

2.5.4 Diseño de producto/servicio 15

2.5.5 Modelo de Negocio 15

2.5.6 Resultados esperados 17

2.5.7 Prototipos desarrollados 18

2.5.8 Experimentos 20

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 23

III. Estimación de costos **24**

3.1 Presupuesto 24

IV. Conclusiones y recomendaciones **25**

4.1 Conclusiones 25

4.2 Recomendaciones 26

V. Referencias Bibliográficas **27**

VI. Anexos **28**

6.1 Informe de Turnitin 28

6.2 Herramientas Toulouse thinking

6.3 Encuestas y entrevistas

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tablero Modelo de Negocio 16

Tabla 2 Tabla de creación de prototipo 19

Tabla 3 Tabla UX 20

Tabla 4 Tabla Receptora 21

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de análisis 5

Figura 2 Mapa de actores 6

Figura 3 Arquetipo de usuario 9

Figura 4 Mapa de Empatía 10

Figura 5 Ruta de Conceptualización 13

Figura 6 Brainstorming y Matriz de Filtración 14

Figura 7 Propuesta de Valor 15

Figura 8 Evaluación y Aprendizaje continuo 17

Figura 9 Checklist de Prototipo 19

Figura 10 Experimentación Ágil 22

Figura 11 Prototipo finalizado 22

Figura 12 Presupuesto 25

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Remodelación de la antigua fábrica de cerveza en el Callao como centro de oportunidades para jóvenes vulnerables: "Casa Joven Chalaca".

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación “Casa Joven Chalaca: Remodelación de la antigua fábrica de cerveza en el Callao como centro de oportunidades para jóvenes vulnerables” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Enseñanza / Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas. El proyecto busca resolver la falta de espacios seguros, formativos y emocionalmente estables para jóvenes del Callao expuestos a violencia, abandono, baja autoestima y riesgo social, teniendo como población beneficiaria a adolescentes chalacos entre 12 y 18 años en situación de vulnerabilidad, descritos en el arquetipo y el canvas de negocio.

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

La solución innovadora presentada como propuesta de valor consiste en un Centro de Oportunidades para Jóvenes, basado en el concepto «Puerto del Ayer», desarrollado por el

equipo de proyecto, que reinterpreta la identidad chalaca como resiliencia y comunidad.Se trata de un espacio físico remodelado, sostenible y multifuncional, que integra talleres formativos, apoyo psicológico, espacios de encuentro, zonas creativas y programas de talento, promoviendo el triple balance: impacto social (bienestar juvenil), impacto ambiental (uso de materiales reciclados y principios de economía circular) e impacto económico (modelo de sostenibilidad con aliados, fondos públicos y RSE).

Para la experimentación se diseñaron prototipos visuales, renders, planos y un test conceptual, que fueron presentados a potenciales usuarios mediante encuestas aplicadas a los participantes. Estas pruebas permitieron evaluar si el espacio se percibía como un "refugio sin juicios", identificar el nivel de confianza de los adolescentes hacia el entorno propuesto y medir reacciones a los talleres y ambientes del centro. Los resultados mostraron un alto nivel de identificación emocional, comprensión del propósito del espacio y validación del enfoque. El hallazgo principal fue que la reinterpretación de la identidad local a través del diseño arquitectónico actúa como un impulso de pertenencia. Se comprobó que los jóvenes se sienten más inclinados a participar cuando el espacio refleja su historia de resiliencia, transformando la percepción de una infraestructura antes abandonada en un símbolo de nuevas oportunidades.

Se concluye que la propuesta arquitectónica cumple con el objetivo de proporcionar un refugio seguro y sin juicios, donde la distribución espacial y el diseño de interiores responden directamente a las necesidades de calma y motivación de los jóvenes. El proyecto es viable y pertinente para la realidad del Callao al integrar una materialidad sostenible y circular que refuerza el sentido de pertenencia y resiliencia local. Se recomienda activar el uso de los ambientes ya designados para los talleres formativos y creativos, integrar

especialistas que lideren las dinámicas en estos espacios diseñados, fortalecer la red de aliados para la gestión y evaluar la adaptabilidad de este modelo de infraestructura social en otros contextos de vulnerabilidad.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se realiza en la ciudad del Callao, un distrito que representa mucho más que el puerto principal de Perú; es un núcleo de identidad y cultura vibrante. La tradición "chalaca" se ha construido a través de su conexión vinculada con el comercio internacional, la migración y el océano. En expresiones artísticas potentes, como el arte urbano de Callao Monumental, que ha convertido muros en lienzos de memoria y resistencia, y la salsa que suena en sus vecindarios, se reflejan sus costumbres. Este legado cultural es el recurso intangible más importante del proyecto, sirviendo como fuente de inspiración con la finalidad de fomentar un sentimiento de pertenencia en los jóvenes.

Sin embargo, esta riqueza cultural convive con una grave situación social. La propuesta trata de manera directa el grave problema de la vulnerabilidad de los jóvenes chalacos, que se desarrollan en contextos donde predominan la violencia, la marginación social y el descontento por falta de posibilidades laborales y educativas. Esta situación los somete a dinámicas de riesgo, lo que prolonga un ciclo del cual es complicado salir.

El proyecto busca ayudar de forma completa, abordando el problema desde sus raíces. Al transformar una antigua fábrica abandonada en un entorno seguro y productivo para el distrito. El objetivo es que los jóvenes desarrollen sus habilidades en un lugar que les dé un sentido de pertenencia, inspirándose en la historia de lucha del Callao. Además del beneficio social, el diseño es responsable con el medio ambiente al usar madera reforestada y materiales reciclados (como telas de PET y agregados de concreto), cumpliendo así con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

De esta manera, el proyecto no solamente tiene como objetivo reducir un problema, sino que también quiere poner en valor la cultura local y mostrar que es posible crear un futuro más seguro y sostenible utilizando la historia y los recursos de Callao.

II. Descripción de la innovación

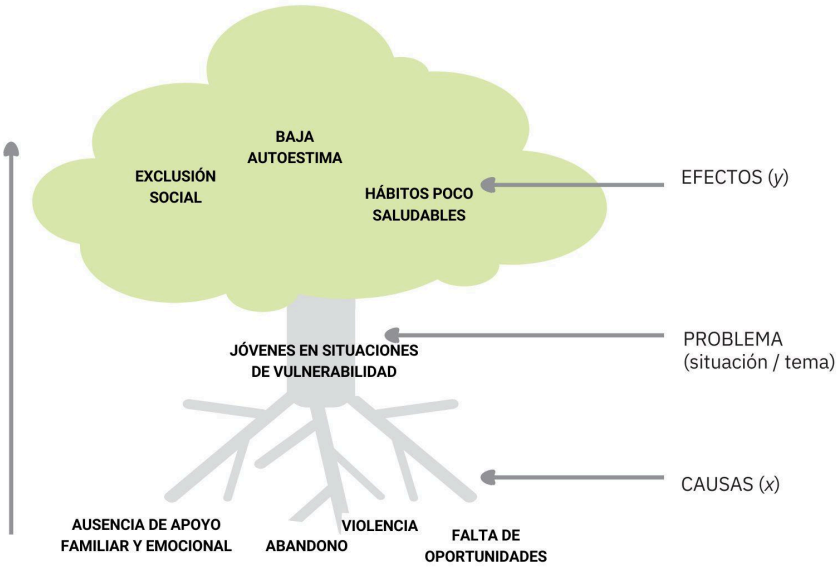
2.1 Planteamiento del Problema

En la actualidad, los jóvenes que residen en el Callao están expuestos a situaciones de vulnerabilidad. En donde se enfrentan con el abandono de sus estudios y encuentran refugio en el uso de drogas, juegos o amistades peligrosas como una forma de evasión. Esta circunstancia es resultado del desarrollo en contextos caracterizados por la violencia, la inseguridad, la escasez de oportunidades y la falta de apoyo emocional y familiar. Por lo tanto, desarrollan frustración y baja autoestima, además de adoptar costumbres que no son saludables, las cuales los alejan de un futuro estable y refuerzan un ciclo de exclusión social. El proyecto busca romper este ciclo enfrentando el problema desde un enfoque de diseño que impulsa la producción y consumo responsables (ODS 12), lo que implica cambiar una infraestructura industrial antigua y ayudar a crear un ambiente más saludable y sostenible (ODS 11).

El árbol de análisis revela que la condición de vulnerabilidad es consecuencia directa de causas profundas y estructurales. La carencia de oportunidades, el abandono, la violencia en el entorno y la falta de apoyo familiar son los orígenes del problema. A la vez, esta vulnerabilidad fundamental provoca resultados importantes y evidentes, como lo son tener una autoestima baja, ser excluido del entorno y adquirir hábitos dañinos. El diagrama muestra que para corregir los resultados negativos (los hábitos poco saludables o la autoestima baja),

cualquier solución efectiva debe enfocarse en tratar las causas fundamentales que crean el problema.

Figura 1 Árbol de análisis



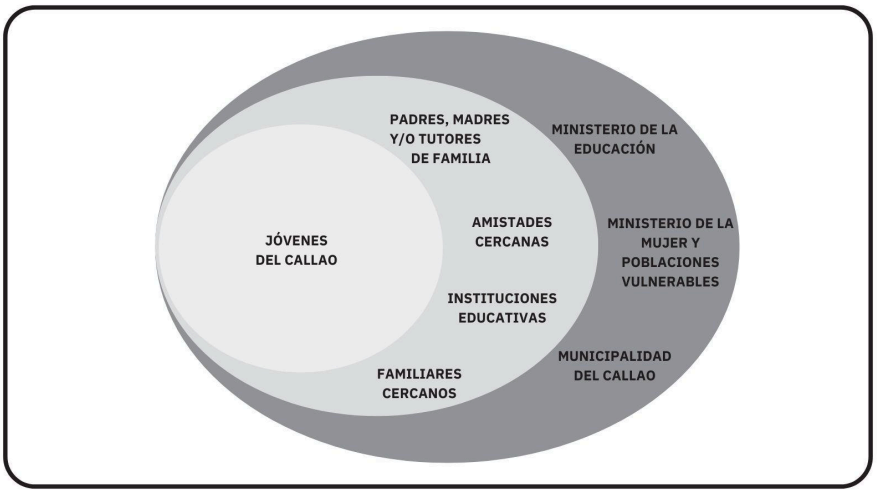
2.2 Población beneficiaria

El mapa de actores organiza a los involucrados en tres niveles de influencia, situando a los Jóvenes vulnerables entre 12 a 18 años del Callao como el grupo central y beneficiario directo.

El ambiente de influencia directa: Integrado por la familia, los amigos y las entidades educativas. Estos son los actores que interactúan a diario con los jóvenes y, de manera más directa, moldean su conducta, sus decisiones y su percepción de la realidad.

El entorno de influencia indirecta: Constituido por los ministerios y la municipalidad. Aunque estos actores no tienen un contacto personal y directo, son los responsables de establecer las políticas públicas, los marcos legales y los recursos que crean o limitan las oportunidades que existen para la juventud y su entorno cercano.

Figura 2 Mapa de actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1 Objetivo General

Convertir una antigua infraestructura industrial en el Callao en un Centro de Acogida Social, con el fin de proporcionar un espacio seguro y estructurado para la formación y el desarrollo de habilidades de jóvenes en situación de vulnerabilidad.

2.3.2 Objetivos Específicos

Diseñar espacios para talleres funcionales y de encuentro, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades y el sentido de pertenencia.

Proponer un entorno interior seguro y acogedor mediante el uso de materialidad cálida, iluminación y color, diseñado específicamente para reforzar la autoestima, la calma y la motivación de los jóvenes.

Implementar un sistema de diseño y construcción basado en los principios de economía circular, con el fin de optimizar el uso de recursos y minimizar el impacto ambiental.

2.4 Marco referencial

La base del proyecto es la identificación de la adolescencia como un periodo de gran vulnerabilidad, pero también de amplias oportunidades. En esta etapa, los jóvenes experimentan cambios significativos en los ámbitos físico, social y psicológico, mientras desarrollan su identidad y buscan un sentido de pertenencia. Dentro de este contexto, la adolescencia representa una fase de transición en la que se adquieren habilidades esenciales para la vida adulta, pero también se incrementa la probabilidad de adoptar comportamientos de riesgo. Esto hace necesario ofrecer a los adolescentes mecanismos y entornos seguros que fortalezcan sus capacidades sociales y les permitan sobreponerse a las adversidades, lo cual justifica una intervención integral y multidisciplinaria en este grupo (Inga, 2021).

En esta línea, investigaciones sobre la enseñanza y la vulnerabilidad social corroboran que la calidad y el diseño de los espacios tienen un impacto directo en el rendimiento, la motivación y la autoestima de los jóvenes (Gómez et al., 2021).

Un ejemplo a nivel nacional es La casa de la Juventud de Jesús María, implementado por la Municipalidad del Distrito, la cual brinda talleres de capacitación, arte, deporte y

emprendimiento juvenil en un entorno diseñado para la integración y la expresión personal. Este modelo demuestra cómo el diseño de espacios comunales bien planificados puede fomentar la participación social, la prevención de conductas de riesgo y el fortalecimiento del sentido de pertenencia en los jóvenes urbanos (Casa de la Juventud de Jesús, s.f.).

De manera similar, la Casa de la Juventud de Surquillo promueve la participación activa y la formación integral de los jóvenes mediante programas de liderazgo, voluntariado y desarrollo cultural. Este espacio está orientado a brindar apoyo psicológico y social, fortaleciendo las redes de convivencia y la inclusión dentro de la comunidad surquillana (Municipalidad de Surquillo, s.f.).

A nivel internacional, destaca el European Youth Center Strasbourg (EYCS) en Francia, un espacio que promueve el liderazgo juvenil y la educación no formal mediante talleres, programas de intercambio y actividades culturales. Tiene un enfoque participativo por eso ha sido reconocido por su impacto en la construcción de redes sociales y el fortalecimiento de habilidades en jóvenes provenientes de contextos diversos (Hofmann-van de Poll, 2024).

En Bogotá (Espinoza, 2022) el “Centro Felicidad El Tunal” cuenta con una infraestructura moderna y amplia que acoge una diversa gama de actividades recreativas, culturales y deportivas, generando un impacto positivo en las interacciones de sus usuarios. “Felicidad El Tunal Center” alcanzó un Nivel de Maduración Tecnológica (TRL) de 9, lo que evidencia su éxito y su potencial de replicabilidad al implementar estrategias orientadas a la inclusión social, la promoción de la salud y la apreciación cultural mediante el deporte y el ocio.

Esto demuestra cómo los centros juveniles pueden contribuir a la formación integral y la inclusión social.

La renovación de la antigua infraestructura industrial del Callao busca replicar este modelo exitoso: crear un espacio físico de alta calidad que funcione como un motor psicológico y social, brindando a los jóvenes la estructura y las oportunidades necesarias para fortalecer su sentido de pertenencia y autoestima.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

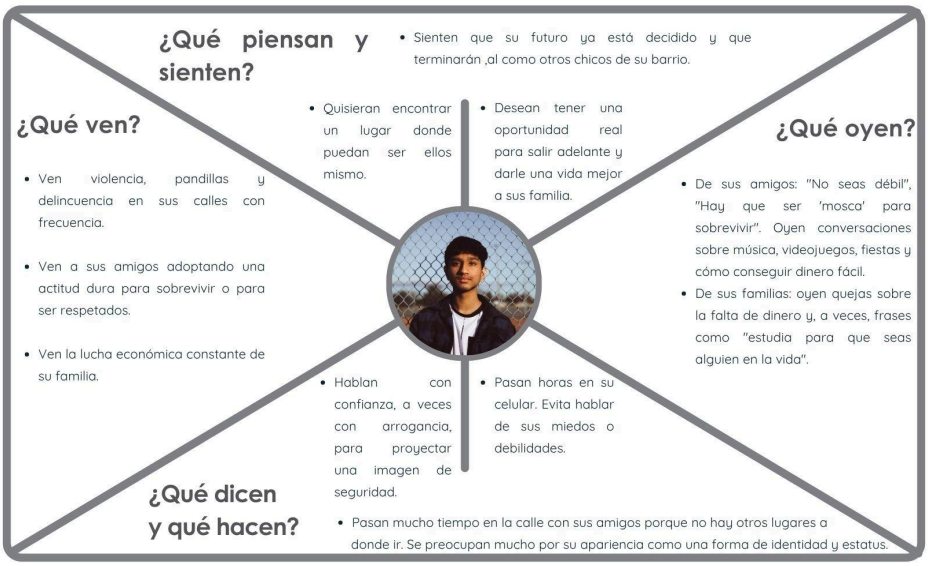
El arquetipo muestra que los jóvenes del Callao viven en una contradicción: tienen potencial y creatividad, pero su entorno violento y con escasas posibilidades de progreso se lo impide. Esta circunstancia les genera la sensación de no tener futuro, frustración y baja autoestima. Con el propósito de compensar la ausencia de apoyo en casa, procuran unirse a grupos de amigos que tienden a ejercer una influencia negativa. En consecuencia, su necesidad principal no es únicamente divertirse, sino hallar un entorno seguro y una comunidad positiva donde puedan aprender habilidades prácticas, sentirse útiles y encontrar una motivación real para su futuro.

Figura 3 Arquetipo de Usuario



El mapa de empatía muestra una contradicción esencial: los jóvenes aparentan ser duros y seguros en el exterior con el fin de sobrevivir, pero se sienten atrapados internamente por un futuro que consideran decidido y sin oportunidades. Lo que observan cotidianamente (como la violencia o problemas económicos) y lo que escuchan de sus compañeros ("no seas débil") hace más fuerte la necesidad de esta fachada. Sus acciones, como pasar tiempo en la calle y centrarse en la apariencia, no reflejan sus verdaderos deseos de superación, sino que son una respuesta directa a la falta de alternativas seguras. El hallazgo más importante es que su conducta exterior es una táctica de supervivencia que esconde su verdadera necesidad: un lugar en el que puedan mostrarse vulnerables y hallar una oportunidad genuina para cambiar su destino.

Figura 4 Mapa de Empatía



Insight 1: La "Máscara" de Supervivencia

Los jóvenes del Callao levantan y sostienen una fachada de dureza y desinterés no porque sea su auténtica identidad, sino como un mecanismo de defensa fundamental para sobrevivir. En su entorno, la vulnerabilidad es igual a peligro; por lo tanto, su necesidad no es que le digan qué hacer, sino disponer de un lugar seguro en el que tengan la posibilidad de quitarse la "máscara" sin miedo a que sean juzgados o agredidos.

Insight 2: El Potencial sin Puente

El problema de los jóvenes no es que carezcan de sueños o aspiraciones, sino que no ven un "puente" claro y posible entre su realidad actual y ese futuro anhelado. Su ocio evasivo (videojuegos, calle) no es pereza, sino que es producto de la falta de claridad en cuanto a cómo dirigir su energía, lo cual le causa frustración y estancamiento.

Insight 3: El Refugio en la Pertenencia

Para los jóvenes, ser parte de un grupo no es una opción, sino una necesidad básica para sobrevivir, como lo es la seguridad. La sensación de ser incomprendido por su familia y estigmatizado por la sociedad lo lleva a buscar en su círculo de amigos validación

incondicional, adoptando sus comportamientos y códigos (incluso los peligrosos) porque el temor al aislamiento es mayor que el miedo a las consecuencias.

2.5.2 Información sobre el Mercado

La demanda de este proyecto es de carácter social y está enfocado a un público objetivo específico: jóvenes y adolescentes del Callao, de ambos géneros, con edades que varían entre los 12 y 18 años. Este grupo se distingue por vivir en áreas con significativos niveles de vulnerabilidad económica y social. Su modo de vida se distingue por estar expuesto continuamente a la violencia, la fragmentación familiar y una fuerte presión grupal. Esto hace que sus intereses (los videojuegos, la música urbana, socializar en la calle) funcionen como mecanismos de evasión y supervivencia.

El problema principal que enfrenta esta población radica en la falta de espacios seguros de desarrollo. El alto riesgo del entorno donde viven es la razón por la que esta necesidad tiene fundamento. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), en el primer semestre del año 2024, el 22.6% de los habitantes del Callao sufrió un delito (INEI, 2024). Esto muestra un ambiente definido por la inseguridad y la violencia generalizada. Esta exposición a la violencia, junto con la ausencia de supervisión de adultos y el deseo de pertenencia, funcionan como un factor de riesgo directo, impulsando a los jóvenes en situación vulnerable hacia la delincuencia.

Esta situación se suma a los informes que indican la participación de los jóvenes en crímenes graves: en el primer trimestre del año 2024, la Policía Nacional del Perú (PNP) tomó medidas sobre 160 menores de edad por robos agravados y sicariato en el Callao (PNP, 2024).

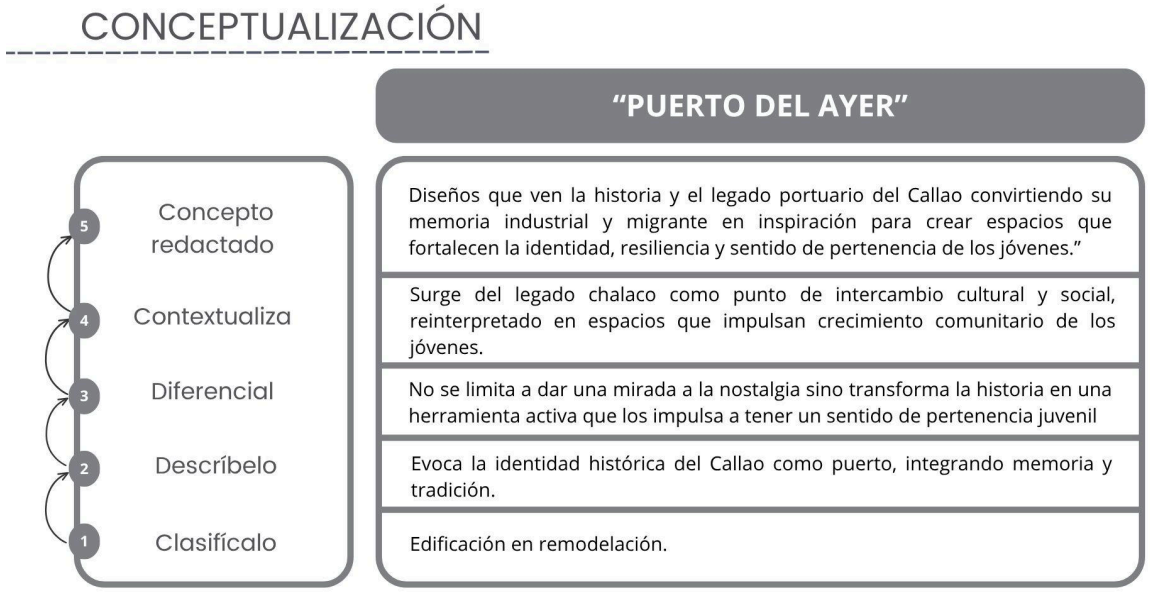
Aunque la demanda es evidente, el análisis determina que hay barreras de entrada importantes. La desconfianza del público objetivo hacia las instituciones es el principal problema. Para reducir esto, se implementará un modelo de formación activo que se enfoca en el "entrenamiento del potencial". Una barrera más es la presión grupal directa de la calle, que ofrece un sentido de pertenencia inmediato. La estrategia del centro consistirá en brindar un sentido de pertenencia alternativo y más sólido, sustentado en la seguridad y en la formación de una comunidad positiva.

Sin embargo, estas barreras se ven superadas por oportunidades claras en el mercado y en la situación actual. Al plantear la remodelación del edificio para su reutilización, la iniciativa se ajusta al enfoque mundial de sostenibilidad y economía circular. Asimismo, responde a una mayor conciencia acerca de la salud mental entre los jóvenes y la necesidad de establecer nuevas redes de apoyo (Inga, 2021). Por último, la propuesta se beneficia del crecimiento de la economía creativa, que es una tendencia ya reconocida en el distrito. Esta tendencia hace posible que el desarrollo de capacidades en los jóvenes sean ideales para el descubrimiento de talentos y la construcción de la autoestima.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Para realizar la Ruta de la Conceptualización nos ayudamos de herramientas. Empezando por la pregunta guía “¿Cómo podríamos…?”, que nos ayuda a comprender cómo transformar una antigua infraestructura industrial en un espacio seguro, formativo y culturalmente significativo para los jóvenes. A partir de esta pregunta, se realizó el Brainstorming, en esta se generaron quince ideas relacionadas con oportunidades de intervención, programas de apoyo, y formas de integrar la identidad chalaca al diseño interior.

Figura 5 Ruta de Conceptualización

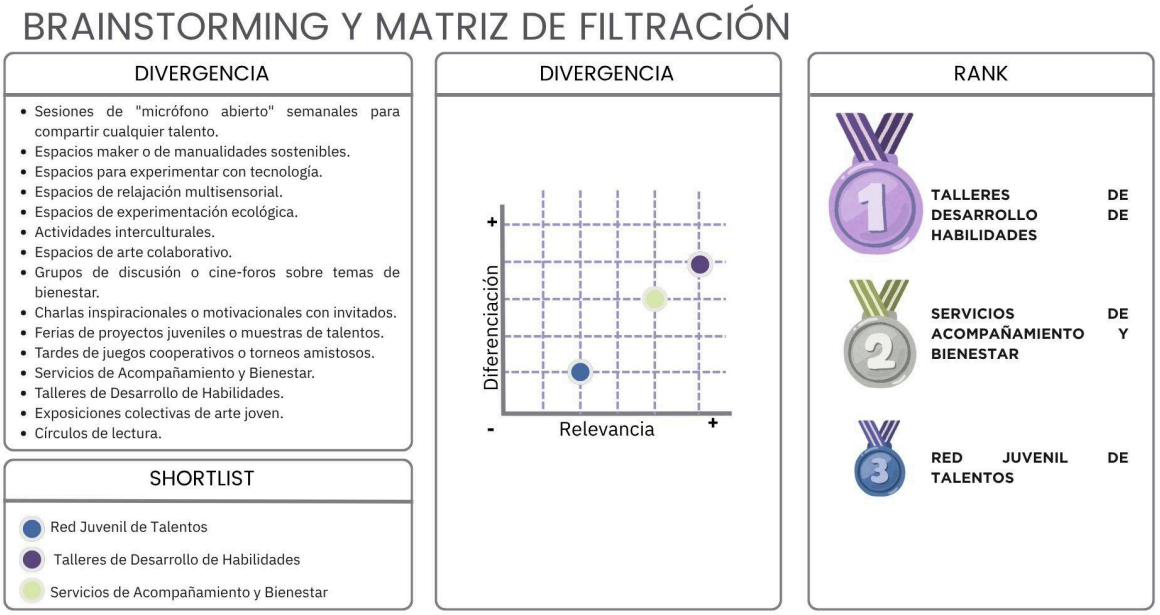


Estas ideas fueron evaluadas con una Matriz de Diferenciación vs. Relevancia, para priorizar las de mayor potencial de impacto. De este análisis se obtuvieron tres alternativas, que conformaron un Shortlist para el siguiente punto.

La idea con mayor potencial pasó por la herramienta SCAMPER, lo que permitió explorar posibilidades de sustitución, combinación, adaptación, modificación, nuevos usos, eliminación y reordenamiento del espacio. Este ejercicio motivó una reinterpretación del patrimonio industrial desde un enfoque social y formativo.

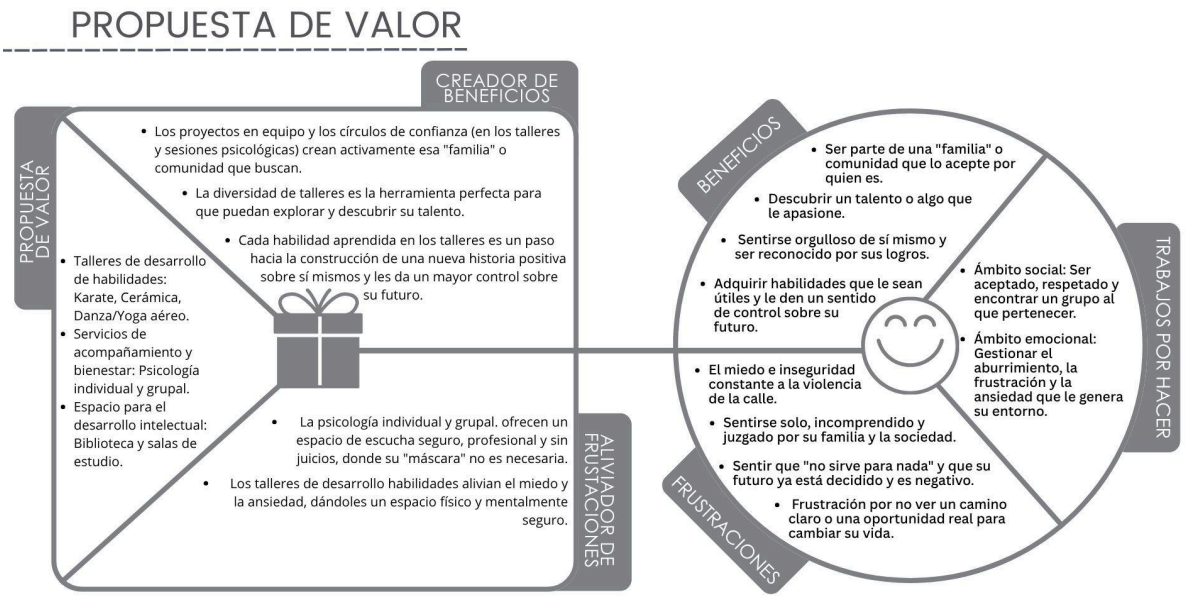
Finalmente, la propuesta fue desarrollada mediante la Ruta de Conceptualización donde se logró llegar a crear el concepto "Puerto del Ayer" que evoca al puerto antiguo y a su historia del Callao.

Figura 6 Brainstorming y Matriz de Filtración



El tablero de la Propuesta de Valor indica que hay una relación directa entre las necesidades del usuario y lo que el proyecto ofrece. Los Aliviadores de Frustraciones se ocupan directamente de los problemas esenciales del joven: sentirse solo, ser juzgado y tener una autoestima baja ("no sirve para nada"). La psicología individual y grupal proporciona un lugar seguro y sin juicios donde no necesita su "máscara", mientras que actividades como las de los talleres de desarrollo de habilidades ayudan a calmar la ansiedad. A la vez, los Creadores de Beneficios (los círculos de confianza y los talleres) satisfacen directamente las expectativas de beneficios, lo que permite al joven descubrir su talento, crear una nueva historia positiva y obtener control sobre su futuro. De esta manera, el proyecto resuelve el Trabajo por Hacer más relevante del usuario: encontrar una "familia" o comunidad positiva a la cual pertenecer.

Figura 7 Propuesta de Valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

La propuesta de diseño se basa en una **selección de materiales conscientes** que refuerzan el concepto de resiliencia. Se plantea el uso de polímeros reciclados (PET) para el confort acústico, madera certificada para brindar calidez y agregados reciclados en el concreto para reducir la huella de carbono. Estos elementos no solo cumplen con estándares de sostenibilidad (ODS), sino que configuran un entorno táctil y visual diseñado para estimular la motivación y el bienestar emocional de los jóvenes.

2.5.5 Modelo de Negocio

El Tablero Modelo de Negocio define como "Segmento de Clientes" a los jóvenes en situación de vulnerabilidad del Callao, que acceden a una "Propuesta de Valor" basada en un refugio seguro donde tienen la posibilidad de "desarrollar su potencial" mediante talleres y psicología, estableciendo de esta manera una vínculo permanente . Para conseguir esto, el modelo se fundamenta en "recursos clave" (el inmueble rehabilitado y el equipo de personas) y "aliados clave" (la comunidad, los colegios y el gobierno). La viabilidad financiera del proyecto no está sujeta al usuario, sino a un "flujo de ingresos" mixto (RSE, fondos públicos,

generados por el propio sistema), que tiene como objetivo compensar la "estructura de costos" (específicamente los elevados gastos de rehabilitación inicial y los costes operativos fijos del equipo).

Tabla 1 Tablero Modelo de Negocio

TABLERO MODELO DE NEGOCIO

ALIADOS CLAVE

- Gobierno: Municipalidad y Gobierno Regional del Callao.
- Comunidad: Artistas y líderes de opinión locales (para ser mentores y embajadores).
- Educación: Colegios e institutos locales.

ACTIVIDADES CLAVE

- La ejecución diaria de los talleres y de los servicios de bienestar.
- El mantenimiento, la seguridad y la administración del edificio rehabilitado.

RECURSOS CLAVE

- Recurso físico: El edificio histórico de la Cervecería Pilsen, rehabilitado y equipado con la maquinaria de los talleres.
- Recurso humano: El equipo multidisciplinario (psicólogos, profesores de taller, administración).

PROPUESTA DE VALOR

Se ofrece un "refugio" seguro para jóvenes en situación de vulnerabilidad, que brinda desarrollo de habilidades (talleres) y acompañamiento para el bienestar (psicología). La propuesta transforma la idea de "pedir ayuda" en "entrenar tu potencial", permitiéndoles construir resiliencia e identidad.

RELACIÓN CON LOS CLIENTES

Con el Usuario: La relación es de comunidad y mentoría. Es cercana, de confianza y de largo plazo.

CANALES

La llegada se hace a través de redes sociales clave, trabajo de campo (activaciones en barrios y parques), referidos de colegios y líderes comunitarios, y el "boca a boca" de los propios jóvenes.

SEGMENTO DE CLIENTES

Usuario (Beneficiario): Jóvenes y adolescentes del Callao en situación de vulnerabilidad, con edades de entre los 12 y 18 años.

ESTRUCTURA DE COSTOS

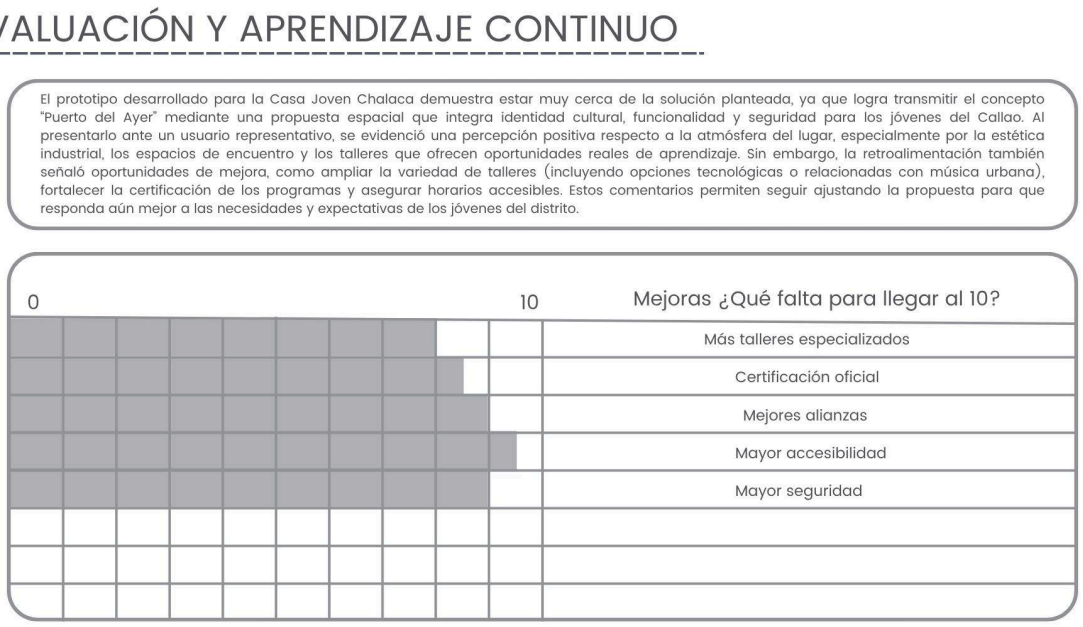
- Costo de Inversión (Inicial): El costo de rehabilitación, remodelación y equipamiento inicial de la fábrica.
- Costos Fijos (Operación): Los sueldos del equipo (psicólogos, profesores de taller, administración), servicios básicos del edificio (luz, agua, internet, seguridad).
- Costos Variables: Los materiales para los talleres (arcilla, pinturas, telas, etc.).

FLUJO DE INGRESO

- Fondos de RSE: Aportes de empresas privadas.
- Fondos Públicos (APP): Asignaciones del gobierno a través de una Asociación Público-Privada.
- Ingresos autogenerados: Venta de los productos creados en los talleres para ser reinvertidos en el mismo centro.

La evaluación y el aprendizaje continuo permiten medir el nivel de desarrollo del prototipo y reconocer qué tan cerca se encuentra de la solución ideal. Al calificar diferentes aspectos del proyecto en una escala del 0 al 10, es posible identificar con claridad los puntos fuertes y las oportunidades de mejora. Esta reflexión sistemática facilita priorizar acciones concretas como ampliar talleres, certificar programas o reforzar la accesibilidad para seguir optimizando la propuesta.

Figura 8 Evaluación y Aprendizaje continuo



2.5.6 Resultados esperados

Las siguientes respuestas son consideradas en el caso en el que los diseños se implementen de manera física.

¿Qué pasará cuando la propuesta entre en contacto con el usuario?

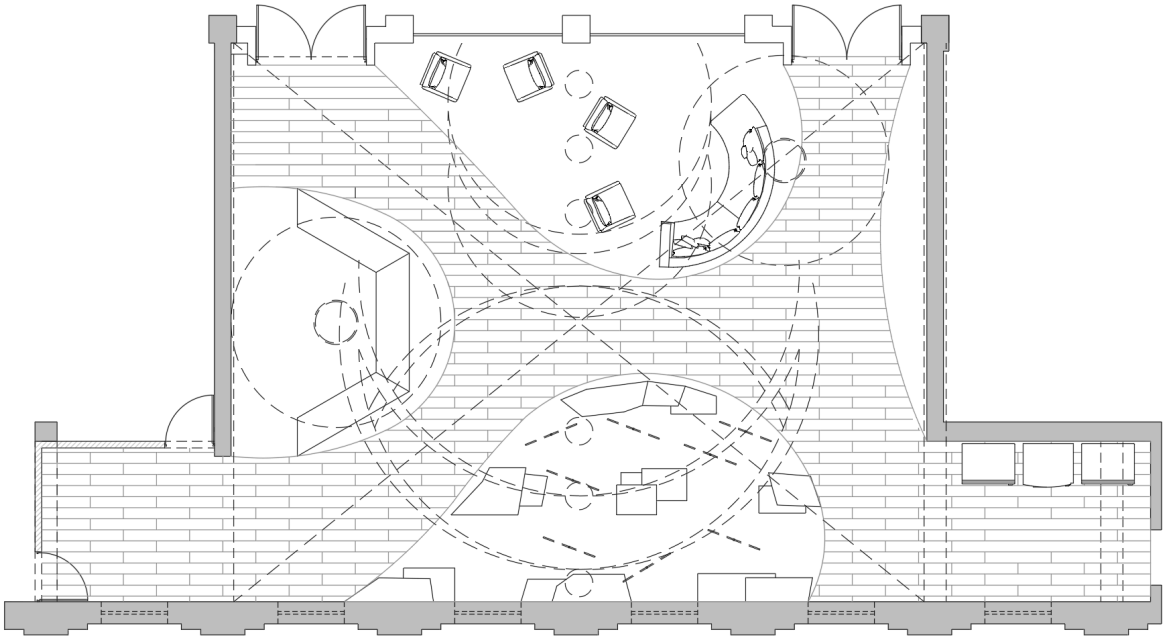
Al interactuar con el espacio, se busca que los usuarios perciban el centro como un "refugio" personal que respeta su identidad, en lugar de una institución que los juzga. Esto fomentará la confianza en el entorno y facilitará el acceso de los jóvenes a los servicios de bienestar. Por medio de los talleres, se validará sus habilidades y empezarán a crear una nueva historia positiva sobre sí mismos, transformando sus identidades de supervivencia en una con propósito y visión a futuro.

¿Qué pasará cuando la propuesta entre en contacto con el mercado?

La propuesta impactará al mercado al presentarse como Centro de Oportunidades integral del Callao, atendiendo una necesidad urgente que en la actualidad no está siendo atendida. Al ser una solución particular, atraerá la atención del gobierno y de las empresas para financiar, porque comprenderán que ofrecer oportunidades a tiempo es más eficaz que intentar remediar la delincuencia posteriormente. De este modo, el proyecto evidenciará que

la recuperación de espacios olvidados para invertir en el talento joven es una inversión segura, indispensable y beneficiosa para el futuro de toda la comunidad chalaca.

2.5.7 Prototipos



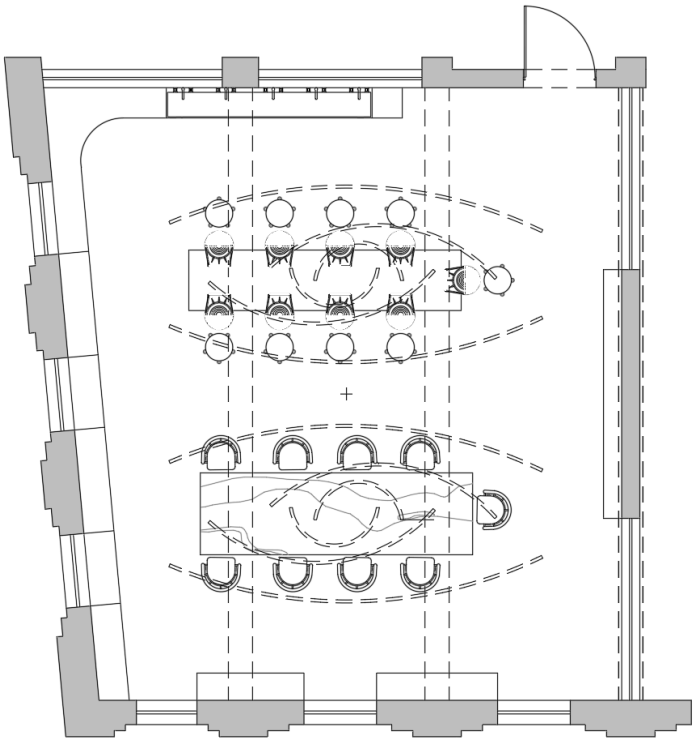


Tabla 2 Tabla de creación de prototipo

TABLA DE CREACIÓN DE PROTOTIPO

¿Qué probará el prototipo?	Objetivos del prototipo	Trabajo de taller
• Validar si los espacios diseñados generan sensación de seguridad y pertenencia en los jóvenes. • Testear el uso funcional de los talleres productivos (Taller de cerámica, Artes marciales , yoga, etc.). • Evaluar si la propuesta facilita actividades comunitarias y de acompañamiento emocional.	• Evaluar la percepción de seguridad e identidad asociada al espacio. • Analizar la funcionalidad de los ambientes y su distribución. • Analizar flujo y distribución interna. • Determinar si los espacios responden a las actividades planeadas. • Evaluar ergonomía y mobiliario aproximado. • Observar cómo se integran áreas sociales y de apoyo psicológico. • Analizar uso del espacio para talleres, descanso y encuentro	Desarrollar maquetas y renders que representen la transformación de la fábrica. Aplicar sesión participativa con usuarios para retroalimentación. Desarrollar una zonificación en planos/maquetas; recopilar comentarios de jóvenes y especialistas sobre uso y movilidad. Simular dinámicas grupales en prototipo–espacio marcado; recogida de insights mediante entrevistas guiadas.
Contacto usuario/prototipo	Le parece un lugar que puede ayudarlo mucho porque se siente seguro y tiene cosas útiles para aprender. A veces quiere salir de lo de siempre pero no sabe por dónde empezar; así que este espacio puede ser esa puerta. Solo le gustaría que tenga más opciones de talleres modernos, ayudas para encontrar trabajo y seguir mejorando.	

El Checklist del Prototipo nos permite verificar si el prototipo cumple con los criterios mínimos para representar la idea correctamente. Evalúa si el prototipo materializa el concepto, si puede ser validado con usuarios o terceros y si comunica la propuesta de manera clara. A través de preguntas simples, ayuda a identificar si algo falta, qué funciona, qué debe corregirse y si el prototipo es lo suficientemente claro y sea útil.

Figura 9 Checklist de Prototipo

CHECKLIST DE PROTOTIPO

HACER TANGIBLE EL CONCEPTO

- Le da forma al concepto ✓
- Permite contar la idea por si solo ✓
- Permite experimentar (según nivel) ✓

SE PUEDE EVALUAR Y VALIDAR

- Evidencia lo que es relevante para los usuarios ✓
- Hace posible validar con terceros (según nivel) ✓
- Hace posible obtener retroalimentación ✓
- Hace posible entender qué funciona y que no ✓

¿COMUNICA?

- Sirve para mostrar lo que se puede hacer (según nivel) ✓
- Se puede evaluar rápido ✓
- Comunica y posibilita compartir con el equipo o público ✓

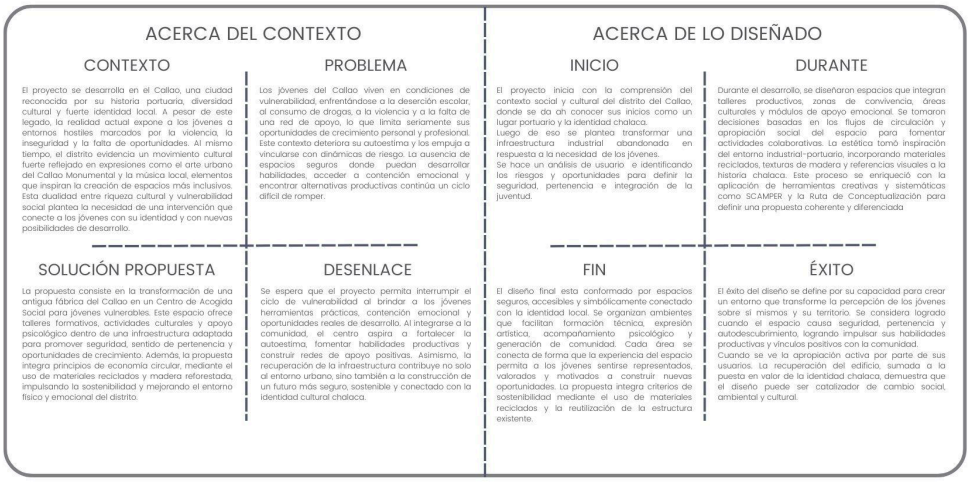
2.5.8 Experimentos

La Tabla UX resume la información puntual del proyecto desde la perspectiva del usuario. Nos permite de una manera rápida contextualizar, ver el problema , la solución y el desenlace esperado.

Además nos permitió ver el proyecto desde sus inicios, como se desarrolla y como culmina esperando ver un éxito sobre el proyecto; brindando así un espacio donde los jóvenes se sientan seguros y motivados, siendo así el resultado de lo que es el proyecto.

Tabla 3 Tabla UX

TABLA UX

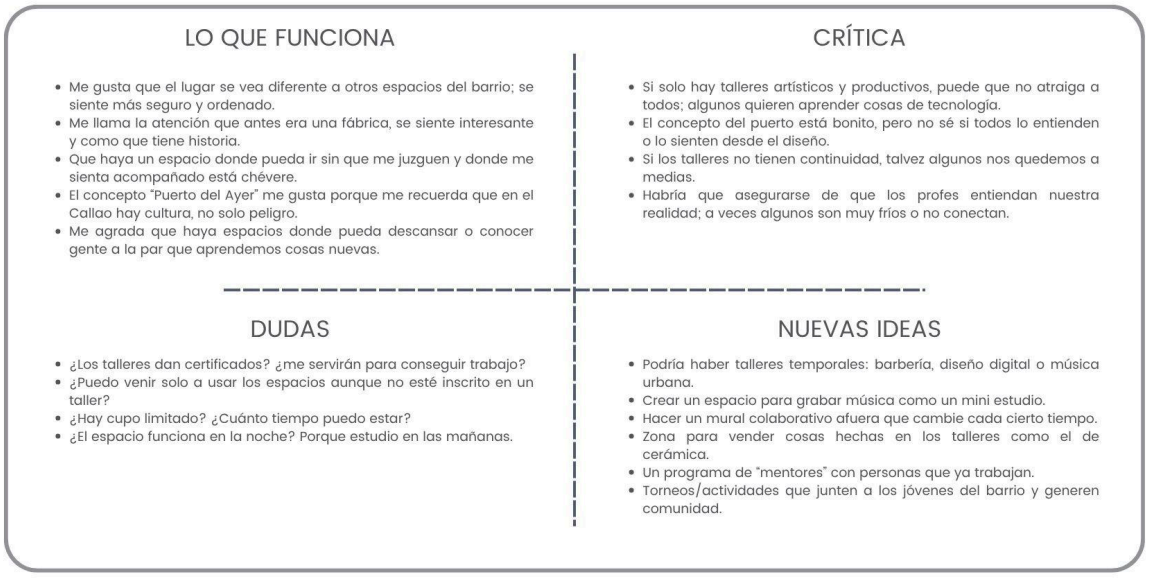


La tabla receptora recoge la perspectiva de un usuario potencial del espacio, permitiendo conocer sus dudas, necesidades, críticas, ideas y percepciones sobre la propuesta. Esta herramienta nos ayuda a definir el diseño con la realidad del usuario, identificando qué aspectos funcionan bien y cuáles necesitan mejoras.

Esto nos sirve para reforzar la empatía y confirmar si el proyecto responde a las expectativas y problemáticas reales de los jóvenes del Callao. Además, aporta comentarios que enriquecen el diseño y orientan futuros ajustes.

Tabla 4 Tabla Receptora

TABLA RECEPTORA



La experimentación ágil del proyecto se inició con una hipótesis definida: los usuarios verían el prototipo de la fábrica como un "refugio seguro" y se identificarán con el concepto de "Puerto del Ayer". Esta idea fue evaluada a través de experimentos directos, incluyendo sesiones participativas con renders y planos, en los que se midió el feedback cualitativo (métricas) enfocado en palabras clave positivas. Con las lecciones aprendidas se confirma la hipótesis principal, evidenciando que la idea de "refugio sin juicios" tiene una fuerte influencia. Sin embargo, surge una lección esencial: el éxito no solo depende de la arquitectura, sino que también depende, en igual medida, de elegir y capacitar a los mentores. Estos últimos tienen que ser capaces de conectar genuinamente con la realidad de los jóvenes.

Figura 10 Experimentación Ágil

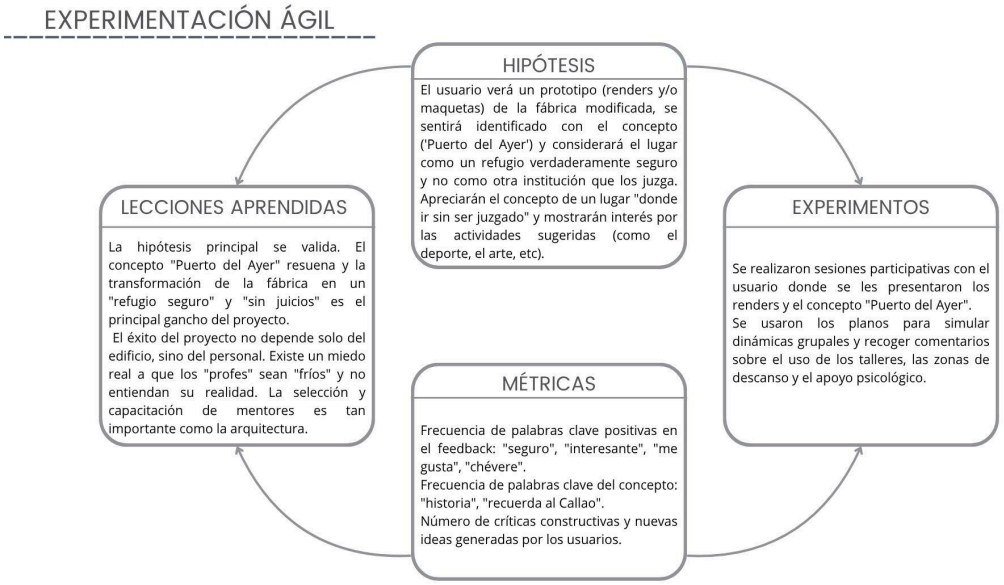


Figura 11 Renders





2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto “Casa Joven Chalaca” propone la remodelación de una antigua fábrica de cerveza en el Callao para convertirla en un Centro de Oportunidades que responda a las necesidades emocionales, sociales y formativas de jóvenes entre 12 y 18 años en situación de vulnerabilidad. A través de metodologías de Design Thinking y Lean Startup, se desarrolló una propuesta centrada en el usuario, basada en la comprensión profunda de su contexto, sus motivaciones y las barreras que enfrentan para proyectar un futuro positivo.

La propuesta de valor se articula bajo el concepto “Puerto del Ayer”, que toma como inspiración la identidad chalaca como símbolo de resistencia, comunidad y memoria colectiva. El centro integra talleres de desarrollo de habilidades, acompañamiento

psicológico, espacios de encuentro, zonas creativas y programas orientados al descubrimiento del talento juvenil, dentro de un diseño sostenible fundamentado en la economía circular.

Los prototipos, mapas de usuario, experimentos y sesiones participativas permitieron validar la percepción del espacio como un “refugio sin juicios”, confirmando la pertinencia de la propuesta y evidenciando el rol fundamental que cumplen los mentores en la construcción de confianza y sentido de pertenencia. Los resultados de estas validaciones demostraron que el proyecto no solo es viable y necesario, sino que puede generar un impacto social significativo al ofrecer alternativas reales frente a la violencia, la exclusión y la falta de oportunidades en el Callao.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Figura 12 Presupuesto

PRESUPUESTO			
Imagen	Producto	Descripción	Costo
	Tablero Melamina Roble Rústico | Sodimac Perú	Acabado: Natural Espesor: 18mm Formato:2.15 x 2.44 m	S/ 229.90
	Gres Porcelanico Gris Cementicio Smoke Taupe	Acabado: Mate Espesor: 9.5 mm Formato:60 x 60 cm	S/ 2 838
	Taburete de bar multiusos con ruedas Amazon Basics	Altura: 56.01cm Peso: 6.05 Kg Color: Negro	S/ 539
	Torno Nidec – Shimpo RK-3D – Profesional	Torno Aluminio, Ø300mm, rotación libeDimensiones: 525x582x515 mm Peso: 45Kg	S/ 5 710.21
	Horno Cerámico Eléctrico	Capacidad media (60-80 litros). Con programador digital de temperatura. 220V Monofásico o Trifásico.	S/ 5 500
	Honorarios	30%	S/ 5 603.88
	Mano de Obra	Piso - Pintura Paredes - Puntos Eléctricos - Instalación Horno - Gasfitería (Lavadero)	S/ 3380.00
	Costo de Imprevistos	5%	S/ 934.00
		TOTAL	S/ 25 217.49

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El Diseño Interior como Agente de Transformación Social determina que la renovación de las viejas instalaciones industriales del Callao es factible, no solamente en términos de construcción, sino también como un método de intervención social. El proyecto muestra que el diseño interior va más allá de lo estético y se vuelve una herramienta para la

seguridad psicológica. Al convertir un frío ambiente industrial en uno acogedor, a través del uso de madera Cashimbo y de una iluminación perimetral controlada que impactan directamente la percepción del usuario, disminuyendo el obstáculo inicial de desconfianza e incentivando su permanencia en el centro.

La validación espacial realizada mediante los prototipos ha corroborado la relevancia de la propuesta de diseño. Los hallazgos mostraron que utilizar materiales acogedores y una disposición espacial abierta logró separar el proyecto de la percepción de "escuela rígida" o "institución correccional". Se consiguió establecer un "refugio" en el cual la totalidad de los encuestados experimentó sensaciones de tranquilidad y acogida, lo que confirma que la arquitectura interior es crucial para que el adolescente esté predispuesto a recibir asistencia y a involucrarse en los programas de formación.

El análisis del presupuesto y el técnico determina que invertir en acabados de alto tránsito (porcelanatos técnicos y resinas epóxicas) y en equipamiento de gama alta (hornos y tornos profesionales) garantiza la viabilidad operacional del proyecto. Si se escogen los materiales teniendo en cuenta la economía circular y la durabilidad, se asegura que el centro opere como una unidad de producción eficaz con costos de mantenimiento a largo plazo reducidos, completando así el ciclo entre la viabilidad económica y la formación técnica.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda realizar la puesta en marcha del proyecto por etapas, utilizando la flexibilidad que brinda la planta libre de la arquitectura industrial original. Se recomienda empezar con un "Plan Piloto" que incluya el Taller de Cerámica y las zonas de acogida, para poder examinar la dinámica de uso real antes de equipar todo el espacio. Esta táctica

posibilita optimizar la inversión inicial sin poner en riesgo la integridad del edificio, tanto a nivel funcional como estructural.

Al realizar futuras ampliaciones o adaptaciones, es esencial que se mantenga la línea de diseño "Industrial-Cálido" establecida en este proyecto. Se aconseja no incluir acabados de oficina estandarizados que debiliten la identidad chalaca recuperada. La combinación de las texturas originales (acero, concreto) con los nuevos componentes de confort es lo que produce la sensación de pertenencia en el usuario, si se pierde esta dualidad, se podría comprometer la conexión emocional establecida con el adolescente.

Se sugiere implementar un protocolo estricto de mantenimiento preventivo, ya que el mobiliario de madera sólida y los equipos técnicos (tornos, hornos) representan la mayor parte de la inversión y son el núcleo de la propuesta de valor. Para que el proyecto sea sostenible, es necesario mantener la operatividad de estos activos, así que se recomienda entrenar al personal no solo en su utilización, sino también en cómo conservar las maquinarias y superficies para garantizar una larga duración.

V. Referencias Bibliográficas

Espinoza, S. P. (2022). *"Centro Felicidad el Tunal" como innovación e inclusión social. Una alternativa para el bienestar físico y mental de la comunidad* [Diplomado en Innovación Social, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. https://repository.unad.edu.co/handle/10596/54103

Gómez, G., Rivas, M., & Lobo, C. (2021). Expectativas sobre la transición desde la educación básica a la educación media de estudiantes provenientes de contextos de vulnerabilidad social. *Pensamiento educativo, 58*(1), 1-13. https://dx.doi.org/10.7764/pel.58.1.2021.1

Infobae. (2024, 16 de abril). *160 menores de edad fueron detenidos en el Callao durante los últimos tres meses*. Infobae. https://www.infobae.com/peru/2024/04/16/160-menores-de-edad-fueron-detenidos-en-el-callao-durante-los-ultimos-tres-meses/

Inga, E. (2021). *Relación entre el nivel de habilidades sociales y la prevención de conductas de riesgo para la salud en los adolescentes de una institución pública del Callao, 2019* [Tesis de Bachiller en Enfermería, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio de CORE. https://core.ac.uk/outputs/483813470/

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024, julio). *Estadísticas de Seguridad Ciudadana del semestre móvil: Enero – Junio 2024* (Informe técnico). https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/estadisticas-de-seguridad-ciudadana-enero-junio-2024.pdf

Portal Surquillo. (2025, 5 de enero). *Casa de la Juventud de Surquillo* . Bibliotecas en Surquillo. Recuperado el 11 de octubre de 2025, de https://portalsurquillo.com/casa-de-la-juventud-de-surquillo-bibliotecas-en-surquillo-lima-per%C3%BA/

Talleres deportivos y culturales Casa de la Juventud de Jesús. (s. f.). *Talleres deportivos y culturales Casa de la Juventud de Jesús*. TodosNegocios. Recuperado el 11 de octubre de 2025, de https://pe.todosnegocios.com/talleres-deportivos-y-culturales-casa-de-996-845-348

Hofmann-van de Poll, F. (2024). *European Youth Work Developments and Challenges—A Meta-Synthesis*. https://www.mdpi.com/2673-995X/4/3/75

VI. Anexos

6.1 Informe de Turnitin

PDF 0000027776-0000026564-Curasma-Olavarría

6.2 Herramientas Toulouse thinking

Anexo 1

Figura 13 Pitch Storyteller

PITCH STORYTELLER

Gancho	¿Qué es?	¿Cómo funciona?	Remate	Call to action
"En el Callao, miles de jóvenes viven rodeados de violencia, miedo y pocas oportunidades. Muchos sienten que su historia está escrita antes de empezar. Pero ¿qué pasaría si su propio barrio se convirtiera en el lugar donde puedan construir un futuro diferente?"	"Casa Joven Chalaca es la transformación de una antigua fábrica en un espacio seguro para jóvenes vulnerables. Un centro donde pueden descubrir talentos, aprender, expresarse y sentirse parte de una comunidad que cree en ellos."	"Funciona como un ecosistema de talleres productivos, arte, deporte y acompañamiento emocional. El diseño integra la historia portuaria del Callao siendo nuestro concepto "Puerto del Ayer" para reforzar identidad y pertenencia. Aquí, los jóvenes pueden aprender cerámica, artes marciales, yoga, acceder a orientación psicológica y poder conectar con ellos mismos."	"Esta no es solo la recuperación de un edificio industrial. Es la recuperación de historias, talentos y futuros. Casa Joven Chalaca convierte un espacio olvidado en un motor de transformación."	"Únete: apoyando, difundiendo o colaborando. Hagamos del Callao un lugar donde cada joven pueda descubrir lo que puede llegar a ser."
Tiempo: 15 segundos	Tiempo:20 segundos	Tiempo: 30 segundos	Tiempo: 15 segundos	Tiempo: 10 segundos

Figura 14 Scamper

SCAMPER

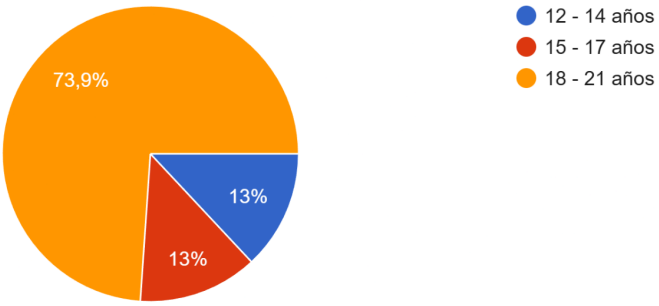
¿Qué podemos	**sustituir**	Sustituir materiales tradicionales por materiales reciclados para fomentar sostenibilidad. También sustituir espacios inseguros de la calle por ambientes guiados para crear comunidad como: (PET, madera reforestada, concreto con agregados reciclados)
¿Qué pasaría si	**combinamos**	Combinar formación técnica con expresión artística (taller de cerámica + muralismo; costura + diseño urbano). Combinar actividades deportivas con acompañamiento emocional.
¿Cómo podemos	**adaptar**	• Adaptar el diseño interior industrial existente para crear espacios flexibles (aulas-taller, coworking, sala de terapia grupal). • Adaptar horarios según disponibilidad de los jóvenes.
¿Qué podemos	**modificar**	Modificar el interior de la antigua fábrica para convertir zonas inactivas en talleres productivos y espacios de convivencia. Modificar dinámicas de enseñanza para incluir metodologías participativas para los jóvenes.
¿Qué otros usos se	**pueden**	Centro comunitario, galería de arte, Taller de artes marciales, yoga, espacio para ferias de emprendimiento, coworking social, incubadora de negocios juveniles, sede de voluntariado, cine comunitario.
¿Qué podemos	**eliminar**	• Eliminar zonas inseguras dentro de la estructura original • Eliminar barreras físicas que impidan circulación • Eliminar estigmas sobre los jóvenes ofreciendo espacios inclusivos.
¿Qué podemos	**reordenar**	Reordenar zonas de taller cerca de áreas de inspiración visual. Reordenar la distribución para separar áreas productivas de las recreativas y descanso para que haya un mejor orden.

6.3 Encuestas y entrevistas

1.- Edad

Edad

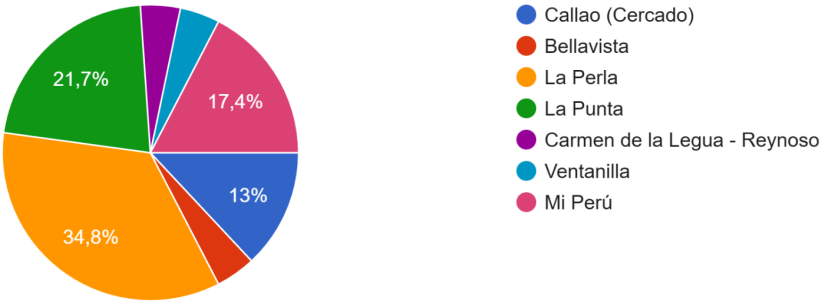
23 respuestas



2.- ¿En qué zona del Callao vives?

¿En qué zona del Callao vives?

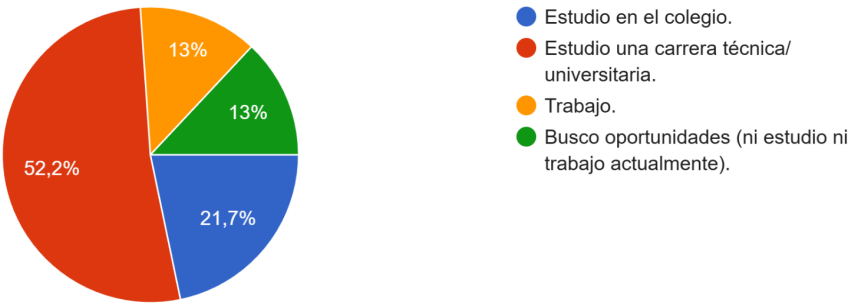
23 respuestas



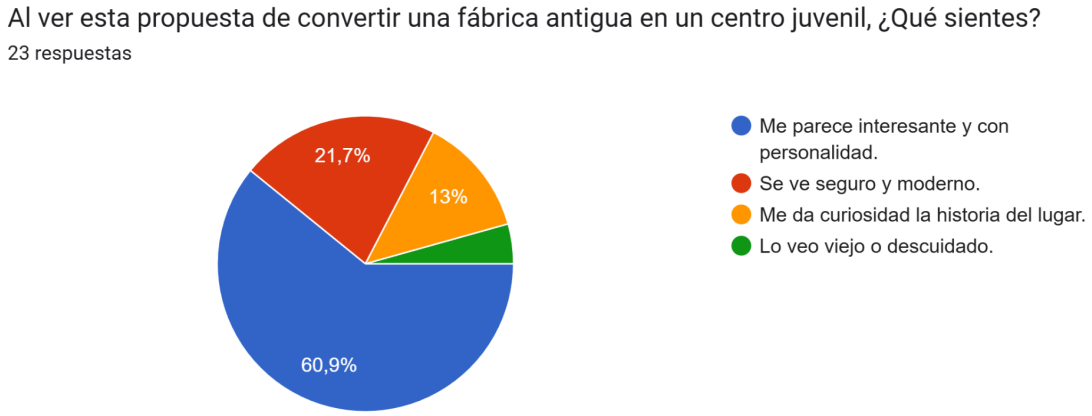
3.- ¿Qué haces actualmente?

¿Qué haces actualmente?

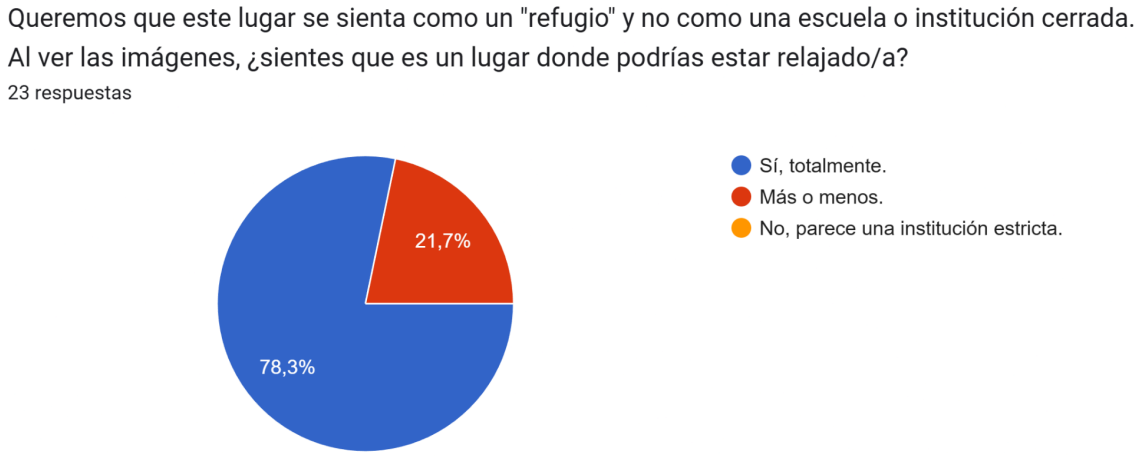
23 respuestas



4.- Al ver esta propuesta de convertir una fábrica antigua en un centro juvenil, ¿Qué sientes?



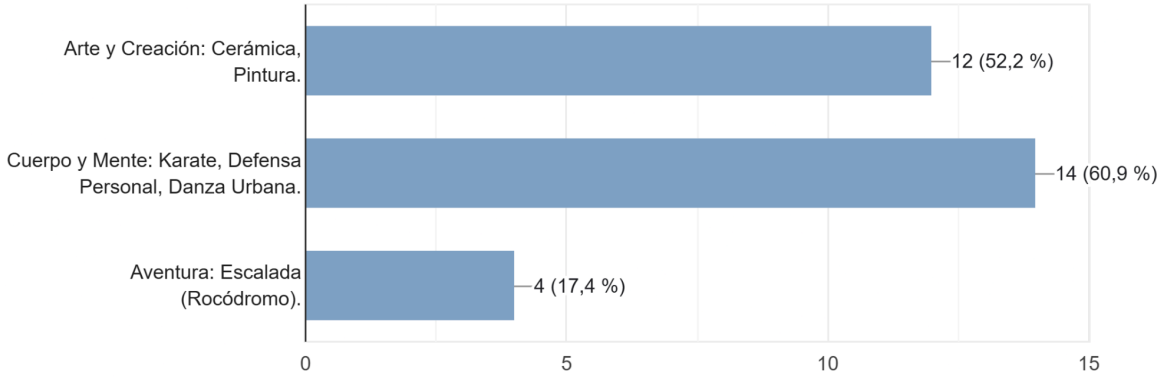
5.- Queremos que este lugar se sienta como un "refugio" y no como una escuela o institución cerrada. Al ver las imágenes, ¿sientes que es un lugar donde podrías estar relajado/a?



6.- Si pudieras inscribirte hoy mismo en uno de estos talleres, ¿Cuál elegirías? *(Puedes marcar más de uno)*

Si pudieras inscribirte hoy mismo en uno de estos talleres, ¿Cuál elegirías? (Puedes marcar más de uno)

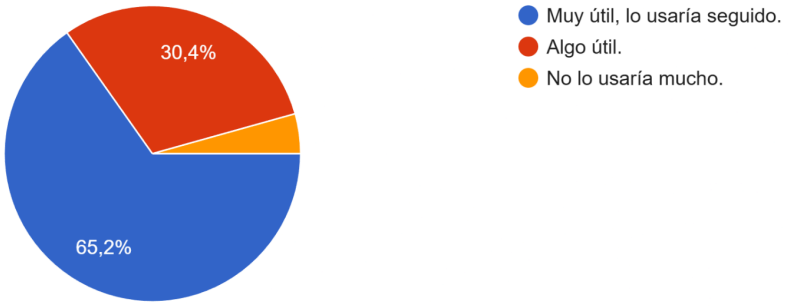
23 respuestas



7.- Además de los talleres, ¿Qué tan útil te parece tener un espacio tranquilo (Biblioteca/Zona de estudio) para hacer tareas o usar internet fuera de casa?

Además de los talleres, ¿Qué tan útil te parece tener un espacio tranquilo (Biblioteca/Zona de estudio) para hacer tareas o usar internet fuera de casa?

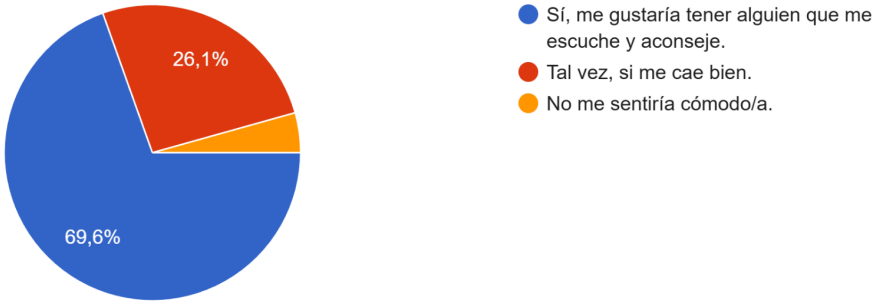
23 respuestas



8.- ¿Te sentirías cómodo/a hablando con un "Coach" o mentor sobre tus metas y problemas en un ambiente privado dentro del centro?

¿Te sentirías cómodo/a hablando con un "Coach" o mentor sobre tus metas y problemas en un ambiente privado dentro del centro?

23 respuestas



9.- ¿Tienes alguna otra idea, duda o comentario que quieras compartir con nosotros? *(Tu opinión nos ayuda a construir un mejor refugio para todos).*

¿Tienes alguna otra idea, duda o comentario que quieras compartir con nosotros? *(Tu opinión nos ayuda a construir un mejor refugio para todos).*

23 respuestas

- El proyecto me parece interesante y atractivo
- Sería increíble si la zona de estudio tuviera computadoras con programas de diseño o edición de video, porque mi laptop es muy lenta.
- Está muy buena la idea
- ninguna
- Me gustaría que organicen torneos o competencias los fines de semana.
- Realizar seguimiento y apoyo a los participantes

Las sillas rojas se ven bien, pero ojalá sean cómodas de verdad si vamos a estar sentados mucho rato. A veces el diseño se ve bien pero es incómodo.

Esta bonito su infraestructura , se ve moderno y seguro

Me gustaría que implementarán un espacio de pintura para poder desarrollar mi creatividad .

Si se toman en cuenta las ideas de los jóvenes y de la comunidad, el lugar tendrá más sentido y será mejor cuidado.

¿El centro tendrá convenios con empresas para conseguir trabajo después de los talleres? Eso ayudaría mucho.

Estaría bueno que los horarios de los talleres sean flexibles o de noche, para los que trabajamos o estudiamos hasta tarde.

Nop

Es importante que la zona de estudio tenga enchufes suficientes para laptops y una red Wi-Fi rápida.

¿Puedo traer amigos?

No tengo alguna idea

Nada. Está perfecto

Nop

Más colores pasteles

Podria ser tomar en cuenta algunas opciones más de talleres

Sería genial si en la zona de arte pudiéramos pintar murales en las paredes o tener una zona de graffiti.