ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Propuesta de intervención del edificio Pilsen Callao como Centro de esparcimiento y aprendizaje autodidacta “Trazos jóvenes”.

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

PRESENTADA POR

Melanie Alessandra Magariño Villanueva
DNI: 75704849, Perú
Paula Barra Ormeño
DNI: 71212162, Perú

ASESOR

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

JURADO

Mateo Nuñez Hayashi Rafael
Ninahuaman Machado Job Daniel
Pérez Ortiz Johan Alexander

Lima, enero 2026

Informe-0000026879-0000022811-MAGARINO-BARRA.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:545215512

Fecha de entrega
10 ene 2026, 6:40 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 ene 2026, 4:22 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000026879-0000022811-MAGARINO-BARRA.pdf

Tamaño del archivo
5.9 MB

58 páginas

8017 palabras

51.941 caracteres

turnitin Página 1 de 66 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:545215512

16% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

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

Marcas de integridad

N.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 trabajo a Dios por guiarme y darme la perseverancia necesaria para culminar esta etapa de mi vida. Asimismo, por poner en mi camino a personas que, con el paso de los años, se convirtieron en verdaderos amigos, con quienes compartí valiosos aprendizajes y recuerdos que perdurarán en el tiempo. De manera especial, agradezco a mi compañera, con quien iniciamos juntas este camino y, con esfuerzo y constancia, logramos culminar.

- Paula Barra

Dedico profundamente a todas las personas que conocí durante estos años de estudio, quienes fueron parte fundamental de mi vida y me brindaron valiosas enseñanzas en esta etapa. Agradezco también las grandes amistades que formé y, en especial, a mi compañera y amiga, a quien conocí el primer día de clases y que me acompañó hasta el último. Me siento muy agradecida de haber podido compartir con ella un gran proyecto.

- Melanie Magariño

AGRADECIMIENTO

Agradecemos, en primer lugar, a Dios y a nuestras familias, quienes fueron nuestro principal apoyo y motivación incondicional, siendo un pilar fundamental para alcanzar esta meta y dar inicio a un nuevo comienzo. Asimismo, agradecemos a todos los profesores, guías y a las personas que nos brindaron su apoyo a lo largo de este proceso.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general..... 8
1.1 Título del Proyecto de Innovación..... 8
1.2 Resumen del Proyecto de Innovación..... 8
1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación..... 9
II. Descripción de la innovación..... 10
2.1 Planteamiento del Problema..... 10
2.2 Población beneficiaria..... 11
2.3 Objetivo(s) del proyecto..... 13
2.3.1 Objetivo general..... 13
2.3.2 Objetivos específicos..... 13
2.4 Marco referencial..... 14
2.4.1 Antecedentes..... 14
2.4.2 Conceptos teóricos..... 16
2.5 Proceso creativo y experimentos..... 18
2.5.1 Información sobre el usuario(s)..... 18
2.5.2 Información sobre el Mercado..... 21
2.5.2.1 Oportunidad de mercado..... 21
2.5.2.2 Competencia..... 22
2.5.2.3 Barreras de entrada..... 22
2.5.2.4 Alcance esperado..... 23
2.5.2.5 Mercado objetivo..... 23
2.5.2.6 Demanda potencial..... 23
2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor..... 23
2.5.4 Diseño de producto/servicio..... 28
2.5.5 Modelo de Negocio..... 29
2.5.5.1 Actividades complementarias mensuales..... 30
2.5.5.2 Eventos temáticos y torneos..... 30
2.5.5.3 Membresías para usuarios frecuentes..... 30
2.5.5.4 Alquiler de la sala de usos múltiples..... 30
2.5.6 Resultados esperados..... 31
2.5.7 Prototipos desarrollados..... 32
2.5.7.1 Investigación del lugar y antecedentes..... 32
2.5.7.2 Identificación de la problemática..... 33
2.5.7.3 Definición del Programa Arquitectónico..... 33
2.5.7.4 Zonificación del Proyecto..... 34
2.5.7.5 Desarrollo de Planos..... 34

2.5.7.6 Modelado y Visualización 3D..... 34
2.5.8 Experimentos..... 36
2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación..... 38
III. Estimación de costos..... 39
3.1 Presupuesto..... 39
IV. Conclusiones y recomendaciones..... 42
4.1 Conclusiones..... 42
4.2 Recomendaciones..... 43
V. Referencias Bibliográficas..... 44
VI. Anexos..... 46
6.1 Informe de Turnitin..... 46
6.2 Herramientas de Toulouse Thinking..... 46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estudios preliminares y Due diligence..... 40
Tabla 2 Diseño, permisos y normativas.....40
Tabla 3 Trabajos de obra civil y demolición..... 41
Tabla 4 Acabados, equipamiento y diseño funcional.....41
Tabla 5 Aspectos financieros y contingencia..... 42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol del problema..... 11
Figura 2 Mapa de actores..... 13
Figura 3 Arquetipo de usuario.....19
Figura 4 Mapa de empatía.....20
Figura 5 Brainstorming y matriz de filtración.....25
Figura 6 Ruta de contextualización.....27
Figura 7 Propuesta de valor.....29
Figura 8: Modelo de negocio..... 31
Figura 9 Checklist de prototipado..... 36
Figura 10 Baja fidelidad.....36
Figura 11 Alta fidelidad.....37
Figura 12 Tablero UX.....39

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Propuesta de intervención del edificio Pilsen Callao como Centro de esparcimiento y aprendizaje autodidacta Trazos jóvenes.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación "Propuesta de intervención del edificio Pilsen Callao como Centro de esparcimiento y aprendizaje autodidacta Trazos jóvenes". Se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la falta de mantenimiento y seguridad en los espacios públicos del Callao, teniendo como población beneficiaria jóvenes de 12 a 17 años . Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación. La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en la remodelación de una fábrica en desuso para satisfacer las necesidades de los jóvenes (ver canvas de propuesta de valor), se trata de un(a) Centro de esparcimiento y aprendizaje autodidacta, que cuenta con espacios para realizar diversas actividades sociales y de recreación como, la isla de juegos de mesa, zona

nerf y de aprendizaje autodidacta ofreciéndoles espacios como la biblioteca, a su vez empleamos el triple balance al emplear un diseño universal para la comunidad chalaca, al remodelar un establecimiento existente y reutilizar sus materiales, por último al poder generar ingresos flexibles por el cobro de membresías entre otros. Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) de alta fidelidad, como el 3d con los materiales e iluminación correspondiente a cada ambiente que nos ayudó a realizar nuestras encuestas digitales a jóvenes de Lima y del Callao mediante preguntas que validaron la propuesta y miden su frecuencia al centro y que cambios le realizarían a este. Se concluye que la solución propuesta satisface las necesidades de recreación y aprendizaje que tienen hoy en día los jóvenes y se recomienda que el uso del centro sea principalmente los fines de semana, adicionalmente se debe realizar un monitoreo para saber qué tan frecuente se puede abrir el centro.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

Situado en una zona con gran valor patrimonial, el edificio Pilsen Callao es una oportunidad para darle un nuevo sentido a su uso mediante propuestas innovadoras centradas en el aprendizaje y el ocio juvenil. En esas circunstancias, se presenta el proyecto “Trazos Jóvenes”, un centro dedicado al esparcimiento y aprendizaje autodidacta que tiene como objetivo transformarse en un espacio de encuentro para jóvenes interesados en su crecimiento personal y comunitario.

En un estudio elaborado por el Observatorio Nacional de Política Criminal, la mayoría de los jóvenes declara que desde los 12 a 15 años comenzaron con actos delictivos, siendo la pobreza extrema y los antecedentes familiares factores determinantes. (MINJUSDH, 2022). Debido a ello, nuestra propuesta se enfoca en

adolescentes de 12 a 17 años brindándoles espacios diseñados donde puedan divertirse y a la vez estudiar, garantizando un entorno seguro, educativo y atractivo.

Contamos con áreas de recreación como la zona nerf, la isla de juegos y un espacio de taller de karate y taekwondo con zona de descanso; y con ambientes de aprendizaje autodidacta que incluyen una biblioteca amplia con zonas de estudio, boxes privados y grupales, una sección exclusiva de lectura de historietas, además de salas de psicología tanto privadas como grupales. Con estos espacios se asegura que los jóvenes dispongan de un ambiente integral que promueva la educación, el bienestar emocional y la recreación saludable.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

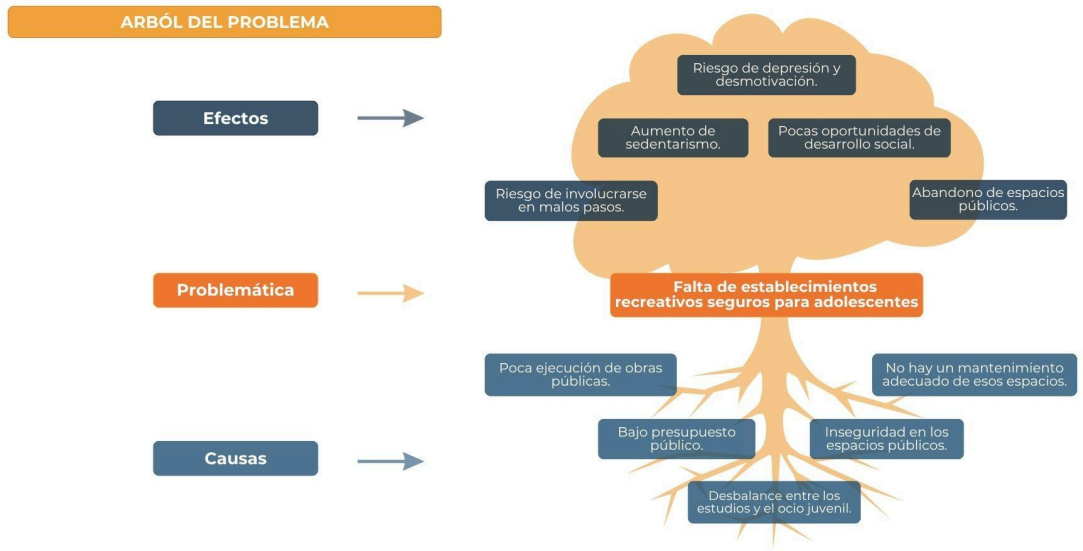
En el Callao se evidencia una carencia de espacios recreativos seguros dirigidos a los adolescentes. Esta situación se relaciona con la limitada ejecución de obras públicas y con la inseguridad presente en dichos lugares. Como resultado, muchos de estos espacios terminan siendo abandonados, lo que contribuye al incremento del sedentarismo en los jóvenes o, en algunos casos, a que se vean influenciados por malas compañías o conductas negativas.

Esta problemática no solo refleja una deficiencia en la infraestructura urbana, sino también una falta de políticas sostenibles orientadas al desarrollo juvenil. La ausencia de espacios recreativos adecuados limita las oportunidades de interacción y aprendizaje fuera del entorno escolar, reduciendo las alternativas saludables de ocio. Además, la insuficiente inversión pública y el escaso mantenimiento de los espacios existentes agravan la situación, generando entornos poco atractivos o inseguros para los adolescentes. En consecuencia, se debilita el sentido de comunidad y pertenencia,

mientras que se incrementan problemáticas como el aislamiento social, la desmotivación y la falta de hábitos saludables, factores que impactan negativamente en el bienestar integral y en la formación social de los jóvenes.

Debido a esto se puede relacionar con el ODS 9: Industria, innovación e infraestructura, sobre todo con la Meta 9.1. Dicha meta habla de la importancia de contar con infraestructuras seguras y accesibles que mejoren el bienestar de las personas. En ese sentido, la falta de espacios recreativos adecuados en el Callao muestra que todavía hay un vacío en este aspecto, lo que hace evidente la necesidad de proyectos que ofrezcan a los adolescentes lugares donde puedan disfrutar de forma segura.

Figura 1 Árbol del problema



2.2 Población beneficiaria

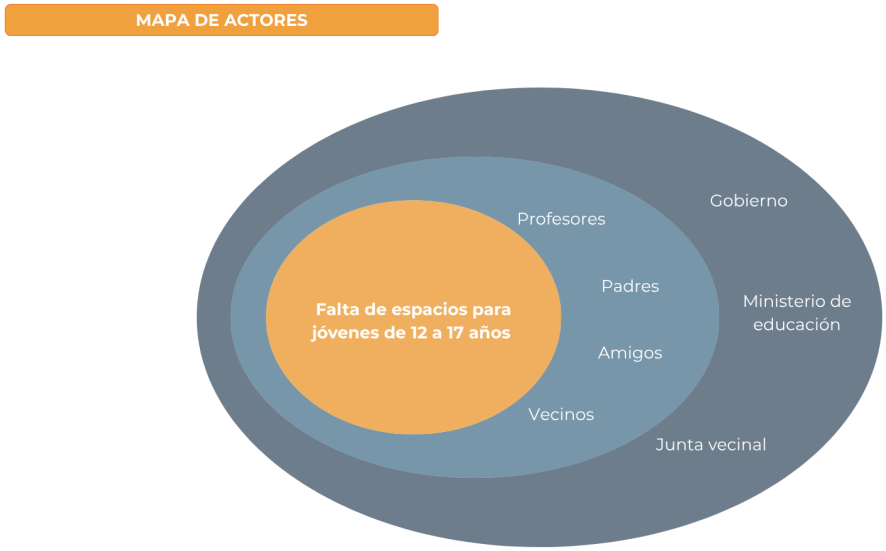
La población beneficiaria de este proyecto se centra principalmente en los adolescentes entre 12 y 17 años del Callao, quienes representan el grupo más afectado por la falta de espacios recreativos seguros. Ellos son el eje central de la intervención,

ya que requieren alternativas que les permitan emplear su tiempo libre en actividades saludables y en un entorno protegido.

Dentro de los beneficiarios directos también se consideran los profesores, padres, amigos y vecinos, quienes influyen de manera cercana en la formación y acompañamiento de los adolescentes. Estos actores cumplen un rol clave, ya que apoyan, motivan y supervisan la participación de los jóvenes en actividades recreativas.

Por otro lado, se encuentran los beneficiarios indirectos, entre los que destacan la Junta Nacional, el Ministerio de Educación, el Gobierno local y el alcalde del Callao. Estas instituciones tienen un impacto indirecto porque, a través de la formulación de políticas, proyectos y obras públicas, pueden impulsar o reforzar la creación de infraestructuras recreativas. Además, se benefician al promover el desarrollo social y reducir problemáticas vinculadas a la inseguridad y al sedentarismo juvenil.

Figura 2 Mapa de actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1 Objetivo general

Diseñar un espacio de encuentro para jóvenes interesados en su crecimiento personal, social y comunitario.

2.3.2 Objetivos específicos

- Analizar las necesidades de los adolescentes para incorporarlas en las propuestas de diseño interior.
- Considerar espacios flexibles y multifuncionales, integrando áreas de recreación y aprendizaje.
- Aplicar criterios de ergonomía, iluminación y materialidad que generen un ambiente inclusivo y seguro.

2.4 Marco referencial

En el Perú existe una evidente falta de edificaciones públicas con un enfoque en la recreación y la educación. Si bien existen los parques zonales como espacios públicos, la mayoría de estas propuestas se han limitado principalmente al esparcimiento y a la práctica deportiva, dejando el lado cultural y educativo.

2.4.1 Antecedentes

Según Cruz y Flores (2023) CREALIMA es un programa que adapta estos espacios públicos fomentando así la reintegración social y cultural en Lima. Uno de sus proyectos es el Centro Cultural Cápac Yupanqui, localizado en el distrito del Rímac y construido en el 2013 con una área aproximada de 695m2. Este centro integra espacios recreativos como el anfiteatro y salas de exposiciones; y educativos como la biblioteca y la ludoteca. Es un buen referente ya que destaca la importancia de tener un establecimiento seguro promoviendo la participación ciudadana, el acceso a la cultura y al esparcimiento juvenil.

Un ejemplo representativo en el Perú es la antigua fábrica Backus, ubicada en el distrito del Rímac, la cual fue remodelada en el año 2016 y transformada en un centro cultural y escuela-taller. Este proyecto surge como respuesta a la necesidad de rescatar espacios patrimoniales industriales en desuso y darles un nuevo valor social, promoviendo la enseñanza de oficios tradicionales y contemporáneos como carpintería, cerámica y herrería, los cuales son certificados por el Ministerio de Cultura (Somos Periodismo, 2024). La intervención se basó en una metodología de reconversión arquitectónica adaptativa, que conservó la estructura original del edificio y la combinó con nuevos espacios dedicados a la formación, la exposición y el encuentro comunitario. Como resultado, el proyecto revitalizó el entorno urbano y

fortaleció la participación ciudadana, convirtiéndose en un ejemplo destacado de recuperación del patrimonio industrial con fines educativos y culturales, demostrando el potencial de la reutilización adaptativa del patrimonio como medio de transformación social.

En el mundo, también existen diversos ejemplos de remodelaciones de infraestructuras con fines sociales, recreativos y comunitarios. Un caso destacado es el Centro Juvenil ECAM, ubicado en Saint-Gilles, Bélgica, el cual originalmente funcionaba como una escuela de ingeniería y fue reinaugurado en 2022 como un espacio abierto a la comunidad. Este proyecto buscó reutilizar una estructura educativa en desuso para fomentar la participación juvenil y la integración social, convirtiéndola en un lugar dinámico que promueve el encuentro, la creatividad y la convivencia. La intervención, desarrollada por el estudio AGWA, se basó en una metodología de adaptación funcional y apertura espacial, donde se conservaron elementos estructurales del edificio original, incorporando áreas flexibles y luminosas destinadas a actividades recreativas, culturales y formativas (*Bonas, 2022*). Como resultado, el ECAM se consolidó como un ejemplo de revitalización urbana con enfoque social, demostrando cómo la reutilización arquitectónica puede contribuir al fortalecimiento de espacios inclusivos para la juventud.

Además se encuentra la Fábrica de Ideas en Shenzhen, China, un proyecto que transformó una antigua fábrica industrial en un espacio de trabajo contemporáneo en el año 2021. La intervención, desarrollada por el estudio MVRDV, tuvo como objetivo revitalizar una estructura obsoleta mediante una reconfiguración arquitectónica abierta y participativa, que promueve la interacción entre la comunidad y el entorno urbano. Este centro permite el libre acceso del público a sus

instalaciones, ofreciendo salas de actividades y espacios flexibles diseñados para fomentar la socialización, la creatividad y la colaboración entre sus usuarios (Cutieru, 2021). Como resultado, la Fábrica de Ideas se ha consolidado como un referente de reutilización adaptativa que demuestra cómo la transformación de infraestructuras industriales puede generar nuevas dinámicas sociales y culturales, integrando el patrimonio material con las necesidades contemporáneas de la ciudad.

Otro ejemplo es el Centro Cultural Gabriela Mistral ubicado en Santiago, Chile; que aprovecha la infraestructura de un centro de convenciones levantado originalmente en 1972, que fue reinterpretada con un nuevo sentido de aporte a la sociedad. Actualmente este centro funciona con espacios abiertos al público y promueven el desarrollo físico, cognitivo y social en un entorno seguro y accesible (Centro Cultural GAM, s.f.). Este caso resulta significativo para la propuesta, ya que evidencia como la reutilización de establecimientos existentes puede convertirse en una estrategia efectiva para diseñar espacios de integración y desarrollo comunitario.

2.4.2 Conceptos teóricos

Nuestro proyecto se concibe como un espacio que integra aprendizaje, recreación y desarrollo social a través de ambientes dinámicos y significativos. La isla de juegos de mesa constituye un eje central dentro de esta propuesta, ya que, según Gutiérrez-Medina, Arrué-Quezada e Illanes-Aguilar (2024), los juegos de mesa favorecen la motivación y el aprendizaje en los adolescentes al promover la participación, la interacción y el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales. Este espacio no se plantea únicamente como un área recreativa, sino como un medio educativo e integrador que estimula la cooperación, la comunicación y el aprendizaje autodidacta dentro de un entorno accesible y participativo.

Ubicado en una zona de doble altura, este ambiente se beneficia de una amplia entrada de luz natural, lo que refuerza su papel como núcleo social y activo del edificio. Como señala Vallejo (2025), la iluminación natural influye directamente en el bienestar, el estado de ánimo y la productividad de los usuarios, mejorando el confort visual y la percepción espacial. Así, la doble altura y las mamparas de vidrio generan un espacio luminoso y acogedor que promueve la socialización, la permanencia y la apropiación del lugar.

El mobiliario propuesto para esta zona ha sido diseñado con un enfoque lúdico y colaborativo, buscando promover la interacción y el aprendizaje colectivo. Hernández y Pinzón (2025) destacan que el mobiliario lúdico y colectivo favorece la apropiación del espacio, estimula la creatividad y fortalece los vínculos entre los usuarios. Por ello, se plantean mesas curvas y asientos modulares que facilitan la comunicación directa y la integración entre los adolescentes, consolidando este ambiente como un espacio activo, inclusivo y socialmente significativo.

Complementando este entorno dinámico, la biblioteca ubicada en el tercer piso amplía las oportunidades educativas y culturales de los jóvenes. Como sostiene Vidal Taco (2023), las bibliotecas son esenciales para el aprendizaje y el desarrollo cultural, ya que fortalecen la alfabetización, estimulan la creatividad y contribuyen al crecimiento integral de la comunidad. Este espacio cuenta con subzonas diseñadas para responder a diferentes necesidades y formas de estudio, integrando el conocimiento con la recreación.

Dentro de ella, la zona de historietas cumple un papel clave en la promoción de la lectura recreativa. CEDRO (2024) resalta que el cómic ha adquirido un papel destacado como herramienta para incentivar la lectura, atrayendo a jóvenes y adultos

gracias a su formato narrativo visual y accesible. El uso de puff y mobiliario cómodo fomenta un ambiente de conversación e intercambio, transformando la lectura en una experiencia colectiva.

Finalmente, la paleta cromática basada en tonos azules y anaranjados responde tanto al concepto del proyecto —"Mar de recuerdos vivos"— como a su contexto costero. De acuerdo con KEIM, el azul transmite serenidad, confianza y concentración, mientras que el anaranjado evoca dinamismo, alegría y creatividad. La combinación de ambos genera un equilibrio entre calma y vitalidad, creando un entorno que estimula tanto la reflexión como la energía juvenil.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

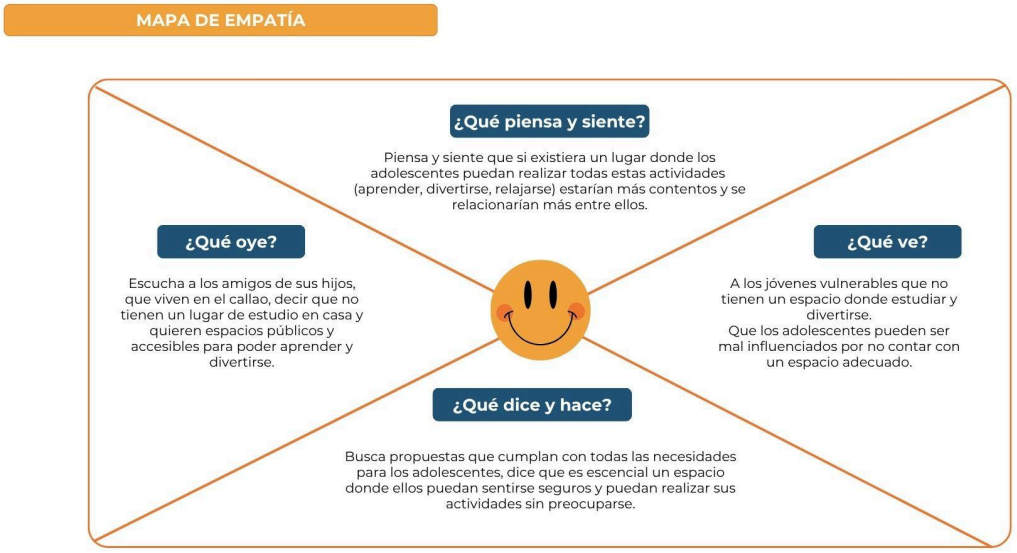
Para llevar a cabo este proyecto, optamos por contactar a Katherine Johanna Castillo Mena, Directora General de la Dirección General de niñas, niños y adolescentes, institución que cumple un rol clave en la promoción de políticas públicas orientadas al bienestar juvenil. Desde su perspectiva, existe una limitada ejecución de obras públicas dirigidas a adolescentes, y los espacios recreativos existentes no garantizan condiciones adecuadas de seguridad, ya que muchos de ellos son frecuentados por pandillas juveniles o se encuentran deteriorados, lo que genera su progresivo abandono. En este contexto, la Directora muestra interés en impulsar la remodelación de infraestructuras en desuso, con el objetivo de recuperar espacios urbanos que respondan a las necesidades sociales y formativas de los jóvenes, promoviendo entornos seguros que favorezcan la integración y el desarrollo comunitario.

Por otro lado, los principales usuarios del proyecto son adolescentes entre 12 y 17 años, en su mayoría estudiantes de nivel secundario, que buscan lugares donde puedan aprender, recrearse y socializar de manera libre y segura. Actualmente, este grupo carece de espacios públicos adecuados para el desarrollo de actividades educativas y recreativas, ya que los parques y canchas disponibles no ofrecen seguridad. Frente a esta situación, los jóvenes manifiestan la necesidad de contar con un espacio inclusivo que combine áreas de recreación y aprendizaje.

Figura 3 Arquetipo de usuario



Figura 4 Mapa de empatía



Seguido de aplicar las herramientas de arquetipo de usuario y mapa de empatía, se identificaron distintos panoramas que reflejan las motivaciones, expectativas y necesidades del usuario. En función de este análisis, se realizó tres insights:

- Katherine busca una propuesta de diseño que cumpla con las necesidades de los adolescentes.
- Katherine necesita una propuesta que demuestre resultados rápidos; busca adaptar el edificio de forma efectiva para que los adolescentes puedan beneficiarse sin demoras.
- Katherine busca una propuesta de diseño ágil y funcional que se adapte rápidamente al edificio, respondiendo a las necesidades de los adolescentes en aprendizaje y recreación.

Tras examinar estas perspectivas, se determinó que el enfoque más significativo y acorde con los objetivos del proyecto es el tercero. Este insight sintetiza la intención principal del trabajo.

2.5.2 Información sobre el Mercado

En el distrito del Callao existe una población juvenil numerosa y una limitada oferta de espacios recreativos seguros y accesibles. Según INEI (2024), la provincia constitucional del Callao cuenta con alrededor de 98,120 jóvenes entre 12 y 17 años, lo que representa aproximadamente el 9.8 % de su población total. Sin embargo, los espacios existentes, como parques públicos, canchas deportivas y clubes comunales, presentan deficiencias de infraestructura, mantenimiento y programas culturales sostenidos, lo que reduce su impacto social (Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento, 2024).

Actualmente, en el Callao no existe un centro juvenil multifuncional que integre actividades recreativas, deportivas y formativas en un solo lugar. En este contexto, la reutilización del Edificio Pilsen constituye una oportunidad de regeneración urbana y una respuesta directa a esta carencia, combinando la recuperación de un inmueble emblemático con un enfoque contemporáneo orientado al desarrollo juvenil.

2.5.2.1 Oportunidad de mercado

La carencia de espacios culturales y recreativos enfocados en la juventud representa una oportunidad significativa de intervención. De acuerdo con el Ministerio de Vivienda (2024), el distrito presenta un déficit de equipamientos urbanos destinados al desarrollo social y educativo. Por ello, la transformación del Edificio Pilsen en un centro juvenil multifuncional permitiría responder a esta

necesidad mediante un proyecto con valor patrimonial y social, además de fomentar la revitalización urbana del centro histórico.

2.5.2.2 Competencia

Los principales espacios recreativos del Callao como: parques, canchas y clubes comunales, carecen de un enfoque integral que combine cultura, educación y recreación. Estudios recientes evidencian que la falta de infraestructura adecuada y de mantenimiento continuo limita el aprovechamiento social de estos espacios (Villa Emilia, 2023). Asimismo, las instituciones privadas que ofrecen actividades extracurriculares suelen tener costos elevados o accesos restringidos, lo que genera una brecha en la oferta disponible para jóvenes de sectores medios y populares. En este escenario, el proyecto se posiciona como una propuesta diferenciada al integrar en un mismo lugar programas culturales, deportivos y educativos dentro de un entorno seguro y accesible.

2.5.2.3 Barreras de entrada

Entre las principales barreras de entrada se encuentran los altos costos de restauración y adecuación del edificio patrimonial, así como la necesidad de cumplir con regulaciones municipales y normativas locales. A ello se suma la dificultad para gestionar alianzas público-privadas que aseguren la sostenibilidad financiera del proyecto, así como los desafíos de seguridad y mantenimiento en el espacio urbano (Bellido, 2022). No obstante, dichas barreras pueden superarse mediante estrategias de gestión participativa y convenios con entidades educativas y culturales.

2.5.2.4 Alcance esperado

El alcance del proyecto es inicialmente local, dirigido a la población juvenil del Callao, pero con potencial de ampliarse a distritos vecinos. Se espera que el centro contribuya al fortalecimiento de la interacción social y la promoción de la creatividad. A mediano plazo, busca consolidarse como un referente en regeneración urbana con impacto social y cultural en la región.

2.5.2.5 Mercado objetivo

El mercado objetivo está conformado por adolescentes y jóvenes de entre 12 y 17 años residentes en el distrito del Callao. De forma complementaria, el centro busca involucrar a padres y organizaciones comunitarias que fomenten el desarrollo integral juvenil.

2.5.2.6 Demanda potencial

Según el INEI (2024), el Callao concentra una base significativa de población juvenil con acceso limitado a infraestructura recreativa y cultural. Estudios recientes destacan que la creación de espacios multifuncionales contribuye directamente al bienestar emocional y social de los adolescentes (Villa Emilia, 2023). Esto evidencia una demanda potencial sólida para un centro que combine actividades culturales, formativas y deportivas en un solo lugar.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Katherine Castillo Mena necesita una propuesta de un establecimiento público. Se busca implementar un diseño inclusivo, flexible y creativo que permita adecuar un espacio arquitectónico ya existente, transformándolo en un lugar recreativo y

educativo. La propuesta se basa en un diseño ágil y funcional que pueda adaptarse rápidamente al edificio y responder a las necesidades de los adolescentes, favoreciendo su aprendizaje y recreación. Esto se lograría mediante el diseño de espacios funcionales, el uso de mobiliario ergonómico, la incorporación de iluminación natural y la aplicación de materiales sostenibles. De esta manera, se beneficiaría a los adolescentes al ofrecerles un entorno que promueva la creatividad, la convivencia y el aprendizaje, contribuyendo al mismo tiempo a su bienestar emocional y social.

Para la elaboración del concepto y la propuesta de valor, se aplicó el pensamiento lateral y creativo como herramienta metodológica. A partir de ello, se desarrolló una lluvia de ideas orientada a explorar diversas alternativas de solución frente a la problemática planteada, permitiendo generar propuestas innovadoras que respondan de manera integral a las necesidades detectadas.

Este método permitió determinar distintas posibilidades de intervención y seleccionar aquellas que resultan más coherentes, sostenibles y adecuadas al enfoque arquitectónico y social del proyecto. En el transcurso de esta fase, se analizaron múltiples estrategias de intervención urbana y arquitectónica, entre ellas obtuvimos:

- Adaptar un edificio existente para convertirlo en un centro cultural o recreativo.
- Crear un espacio para juegos de mesa y descanso.
- Transformar un estacionamiento en una plaza cultural.
- Implementar un centro de apoyo psicológico juvenil.
- Construir un parque temático sobre la cultura chalaca.
- Reconvertir un edificio industrial en una escuela de arte.

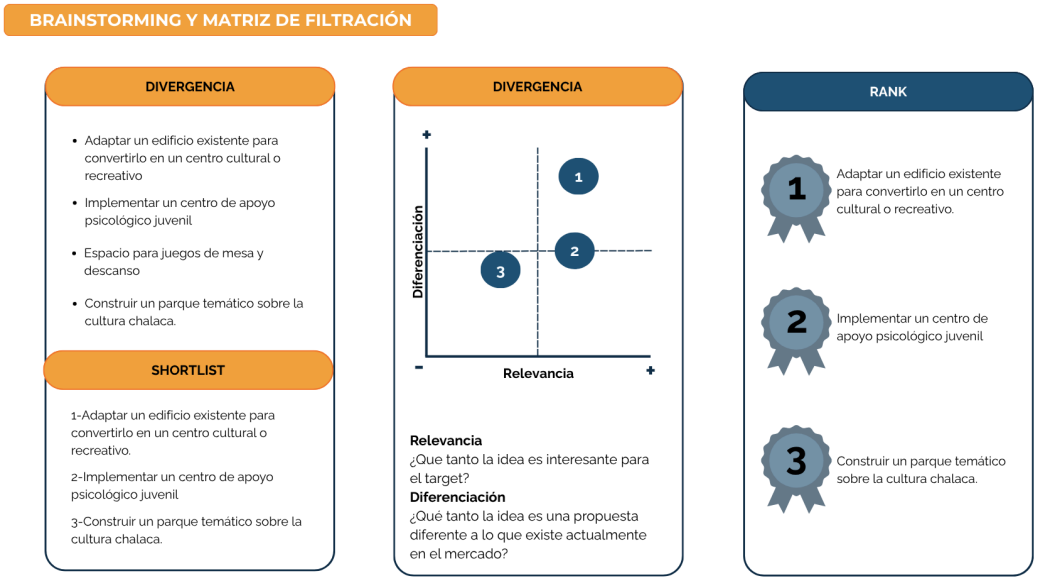
- Implementar una biblioteca pública interactiva.
- Habilitar espacios de coworking juvenil.

Con posterioridad, se empleó la matriz de filtración basada en criterios de deseabilidad, viabilidad y factibilidad. Tras este análisis, se realizó la convergencia de ideas, resultando tres alternativas finales:

- Adaptar un edificio existente para convertirlo en un centro cultural o recreativo.
- Construir un parque temático sobre la cultura chalaca.
- Implementar un centro de apoyo psicológico juvenil.

Al finalizar todas las etapas, consideramos que la opción con mayor potencial es adaptar un edificio existente para convertirlo en un centro cultural o recreativo.

Figura 5 Brainstorming y matriz de filtración



Luego de realizar el brainstorming y la matriz de filtración definimos como idea principal adaptar un edificio existente para convertirlo en un centro cultural o recreativo. Con el fin de consolidar y enriquecer esta propuesta, aplicamos la

herramienta SCAMPER, lo cual nos permitió explorar diversas alternativas creativas para optimizar el uso del espacio.

A través de esta metodología, se propuso sustituir áreas en desuso, como almacenes u oficinas vacías, por salas de exposición, talleres y zonas comunes que promuevan la interacción. Asimismo, se combinan espacios educativos y recreativos, fomentando el ocio juvenil y la educación autodidacta dentro de un mismo entorno. En la etapa de adaptación, se tomó como referencia fábricas antiguas transformadas en talleres, conservando la estructura arquitectónica original mientras se renueva su función. Se planteó además modificar la configuración espacial, ampliando las áreas comunes destinadas a eventos y reduciendo los espacios cerrados para mejorar la conectividad visual. Por otro lado, se consideró eliminar muros y divisiones innecesarias, permitiendo una mayor circulación, luminosidad y apertura, características clave en espacios contemporáneos de aprendizaje y recreación. Finalmente, se propuso reordenar el recorrido interior, estableciendo una secuencia funcional que guíe al usuario desde el ingreso hacia las áreas comunes, recreativas, de esparcimiento y de apoyo psicológico, logrando así un diseño coherente, accesible y centrado en la experiencia del usuario joven.

Posteriormente, se aplicó la ruta de conceptualización para estructurar la idea principal del proyecto. Este se categoriza dentro de la arquitectura de interiores con un enfoque social y recreativo, priorizando la creación de espacios que respondan a las necesidades de interacción, aprendizaje y bienestar de los adolescentes. La propuesta busca reutilizar un edificio en desuso para transformarlo en un espacio recreativo seguro y accesible. Se distingue por su enfoque sostenible y de regeneración urbana, debido a que opta por recuperar una infraestructura existente, reduciendo el impacto

ambiental que genera una nueva construcción. Esta iniciativa surge como respuesta a la escasez de espacios recreativos seguros para los jóvenes chalacos.

Figura 6 Ruta de contextualización

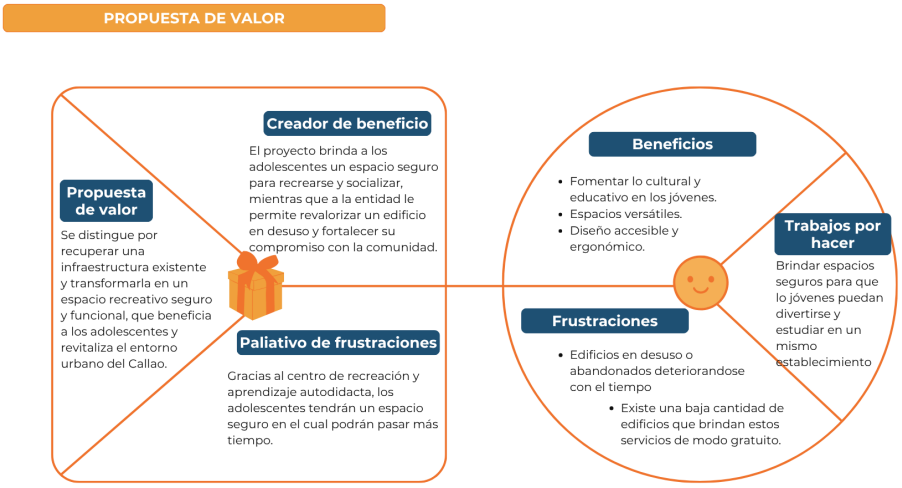


Finalmente definimos la propuesta de valor que destaca por su compromiso con la recuperación de una estructura existente, transformándola en un espacio de esparcimiento y educativo, seguro, accesible y funcional, que beneficia directamente a los adolescentes y contribuye a la revitalización del entorno urbano del Callao.

- Creador de beneficio: El proyecto ofrece a los adolescentes un ambiente seguro para recrearse y socializar, mientras que a la entidad le permite revalorizar un edificio en desuso y fortalecer su compromiso con la comunidad.
- Paliativo de frustraciones: A través del centro de recreación y aprendizaje autodidacta, los jóvenes contarán con un espacio adecuado y protegido en el cual podrán pasar su tiempo libre de forma positiva.

- Beneficios: Fomentar lo cultural y la educación juvenil, emplear espacios versátiles que se adapten a distintas actividades y un diseño ergonómico y accesible.
- Trabajo por hacer: Proveer espacios versátiles que permitan a los adolescentes divertirse, aprender y desarrollarse integralmente dentro de un entorno protegido y de libre acceso.

Figura 7 Propuesta de valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

Para desarrollar la propuesta de diseño, el equipo inició investigando al usuario y al edificio. A partir de esta investigación, elaboraron un concepto que permitió estructurar correctamente la programación de los espacios. Posteriormente, desarrollaron una primera zonificación para distribuir las áreas planteadas y, una vez definida la zonificación final, procedieron a la distribución detallada de cada ambiente en AutoCAD.

Concluida la etapa inicial en 2D, avanzaron hacia la elaboración del modelo 3D, generando un volumen preliminar que permitió verificar el recorrido espacial y probar materiales. Tras seleccionar los materiales definitivos, integraron el esquema de iluminación y produjeron los renders finales.

De forma integral, el proyecto se estructura bajo el esquema del Triple Balance. En lo social, el diseño se enfoca en los jóvenes y la comunidad chalaca garantizando la accesibilidad universal y espacios de calidad para los empleados del centro. En el aspecto sostenible, al remodelar una fábrica en desuso y reutilizando materiales existentes, como las pailas de cobre. Por último en el factor económico y mantenimiento se aseguran mediante un diseño que permite el cobro de membresías, alquiler de la sala de usos múltiples y realización de eventos temáticos o torneos un par de veces al mes.

2.5.5 Modelo de Negocio

Los aliados clave del proyecto incluyen a los padres, apoderados y profesores, quienes actúan como la red de apoyo más cercana para los adolescentes y contribuyen a validar la relevancia del centro. En el ámbito financiero, la Fundación Wiese y la Asociación UNACEM se convierten en socios estratégicos que permiten asegurar los recursos necesarios para la implementación y sostenibilidad del espacio. Desde el plano administrativo, el respaldo y la aprobación de la Directora General de la Dirección General de niñas, niños y adolescentes garantizan que el proyecto cumpla con las normativas, tenga legitimidad institucional y pueda operar de manera articulada con las políticas públicas dirigidas a la juventud del Callao.

2.5.5.1 Actividades complementarias mensuales

Se organizarán entre dos y tres actividades al mes (talleres, cine-debates, mini ferias, etc.) con un costo de entrada accesible. Estos ingresos permitirán cubrir parte de los gastos operativos del centro.

2.5.5.2 Eventos temáticos y torneos

Se realizarán eventos especiales en fechas estratégicas, como torneos deportivos, concursos o festividades juveniles. Estas actividades atraerán a más adolescentes y generarán ingresos adicionales en momentos específicos del año.

2.5.5.3 Membresías para usuarios frecuentes

Se ofrecerán membresías mensuales o trimestrales para adolescentes que deseen un acceso constante al centro y beneficios adicionales (prioridad de inscripción, descuentos o uso preferencial de espacios).

2.5.5.4 Alquiler de la sala de usos múltiples

La sala podrá alquilarse a instituciones educativas, organizaciones comunitarias o grupos locales en horarios en los que el espacio no esté siendo utilizado. Esto asegura una fuente de ingreso estable y optimiza el uso de la infraestructura.

Figura 8: Modelo de negocio



2.5.6 Resultados esperados

El desarrollo de esta propuesta de remodelación busca generar un impacto tanto social como institucional, al satisfacer la necesidad del Callao: falta de espacios seguros, accesibles y con una orientación integral juvenil. En este contexto dividimos los resultados esperados en: el contacto directo con los usuarios y la relación con su integración al mercado.

En el momento que la propuesta entre en contacto con los jóvenes, esperamos que los adolescentes encuentren en el centro un entorno seguro, inclusivo y dinámico. Está diseñado específicamente para fomentar su desarrollo personal y social, esto se logra a través de espacios como la biblioteca interactiva, la isla de juegos de mesa, áreas de recreación como la zona nerf y talleres de karate y taekwondo, permitiendo a los jóvenes fortalecer su creatividad, autonomía y habilidades sociales. Adicionalmente, se proyecta una mejoría en la calidad del tiempo libre juvenil, reduciendo su exposición a situaciones de riesgo e incrementando su participación en actividades deportivas, formativas y culturales que contribuyan a su bienestar integral.

Por otro lado, cuando la propuesta entre en contacto con el mercado, se espera que el centro se establezca como un proyecto con impacto social y cultural, capaz de captar el interés de la Directora General de la Dirección General de niñas, niños y adolescentes junto a otras instituciones comprometidas con el desarrollo juvenil. Esta propuesta destaca por su carácter sostenible al reutilizar un edificio histórico y transformarlo en un espacio participativo para los residentes. A corto plazo se anticipa que se establezca como una alternativa innovadora dentro del Callao, formando alianzas con instituciones educativas, organizaciones culturales y entidades municipales. A mediano plazo se busca lograr estabilidad financiera a través de métodos de gestión colaborativa, membresías accesibles, eventos temáticos y el alquiler de espacios para actividades comunitarias. Su implementación fortalecerá el vínculo entre los jóvenes, la sociedad y las instituciones públicas, fomentando una colaboración enfocada en el crecimiento sostenible del Callao.

2.5.7 Prototipos desarrollados

El desarrollo del prototipo del proyecto se realizó siguiendo un proceso progresivo que permitió comprender el contexto urbano, definir la problemática social, establecer los espacios necesarios y, finalmente, materializar la propuesta arquitectónica mediante planos y representaciones tridimensionales. Cada etapa aportó información clave para orientar las decisiones de diseño y asegurar que la propuesta respondiera de manera coherente a las necesidades de los adolescentes del Callao.

2.5.7.1 Investigación del lugar y antecedentes

Para comprender la evolución del edificio, se revisó información histórica sobre sus distintas etapas de funcionamiento y transformación. Este análisis permitió

identificar los cambios más relevantes de la fábrica Pilsen y entender las condiciones actuales del inmueble.

2.5.7.2 Identificación de la problemática

La revisión de problemáticas del Callao permitió identificar la delincuencia juvenil como un factor que limita el uso seguro de parques, canchas y otros espacios públicos por parte de los adolescentes. Aunque estas áreas existen, muchas presentan condiciones de inseguridad debido a la presencia de grupos juveniles que intimidan o influencian negativamente a otros jóvenes.

Esta situación se agrava por la escasa vigilancia, la falta de iluminación y el deterioro general del espacio público. Como consecuencia, los adolescentes que buscan lugares para recrearse terminan expuestos a entornos vulnerables. A partir de esta situación, se definió como público objetivo a los adolescentes de 12 a 17 años que frecuentan o desean utilizar estos espacios, pero que actualmente no cuentan con alternativas seguras.

2.5.7.3 Definición del Programa Arquitectónico

Con la problemática ya establecida, se procedió a determinar qué ambientes debía incluir el centro. Para ello se aplicó la metodología de Divergencia y Convergencia: primero se elaboró un listado amplio de posibles espacios, y luego se filtraron las opciones hasta definir aquellos que responden mejor a las necesidades detectadas. Este proceso permitió organizar un programa arquitectónico claro, compuesto por áreas recreativas, educativas, de encuentro social y de apoyo, priorizando los espacios esenciales para el uso seguro y formativo de los adolescentes.

2.5.7.4 Zonificación del Proyecto

Una vez definido el programa, se desarrolló la zonificación del edificio para ubicar cada espacio de manera adecuada dentro de la estructura existente. Se consideraron criterios como accesibilidad, iluminación, circulación interna, niveles de privacidad y relación entre áreas. Esta etapa permitió articular el uso del edificio de forma coherente y asegurar que la propuesta respeta la arquitectura original mientras se adapta a un nuevo funcionamiento.

2.5.7.5 Desarrollo de Planos

Con la zonificación establecida, se elaboraron las plantas generales del proyecto, detallando la distribución de los espacios, la organización de los flujos y las conexiones internas. Posteriormente, se desarrollaron planos más específicos que precisaron medidas, áreas funcionales y relaciones espaciales. Esta documentación permitió consolidar la propuesta arquitectónica y evaluar de manera técnica la viabilidad del diseño.

2.5.7.6 Modelado y Visualización 3D

Finalmente, se generaron modelos tridimensionales de los principales ambientes del centro. Estas vistas 3D permitieron evaluar proporciones, volúmenes, iluminación y atmósferas interiores, facilitando la comprensión del proyecto en su conjunto. El modelado ayudó además a realizar ajustes finales y a comunicar de forma más clara la propuesta arquitectónica.Luego de lo explicado, se puede concluir que el prototipo desarrollado logra hacer tangible el concepto, ya que permite darle forma a la

propuesta y comunicarla por sí misma. Asimismo, el prototipo puede ser evaluado y validado, evidenciando lo que es relevante para los usuarios, facilitando la validación con terceros y permitiendo obtener retroalimentación para comprender qué funciona y qué aspectos requieren mejora. Finalmente, el prototipo cumple funciones de comunicación, dado que posibilita compartir la propuesta con el público.

Figura 9 Checklist de prototipado

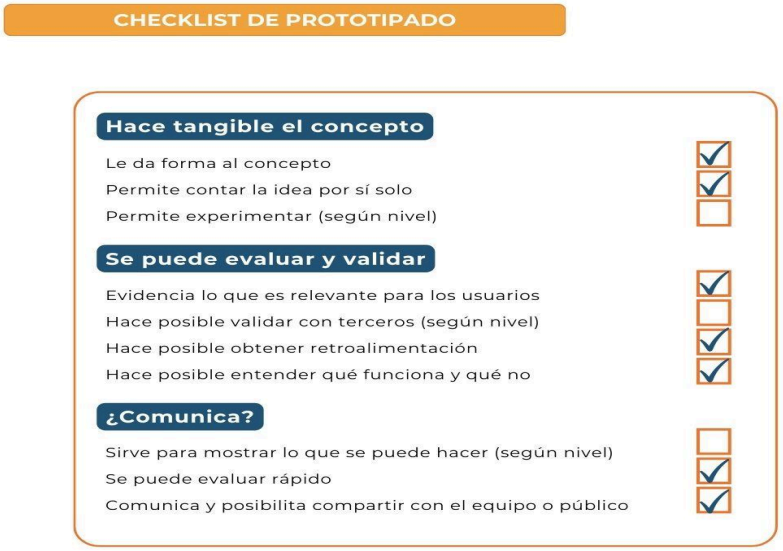


Figura 10 Baja fidelidad

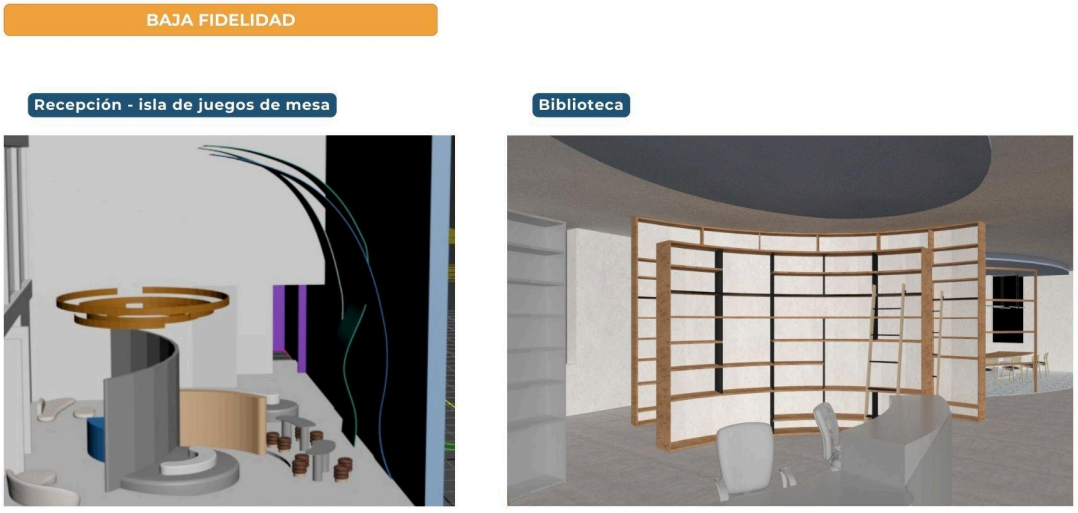
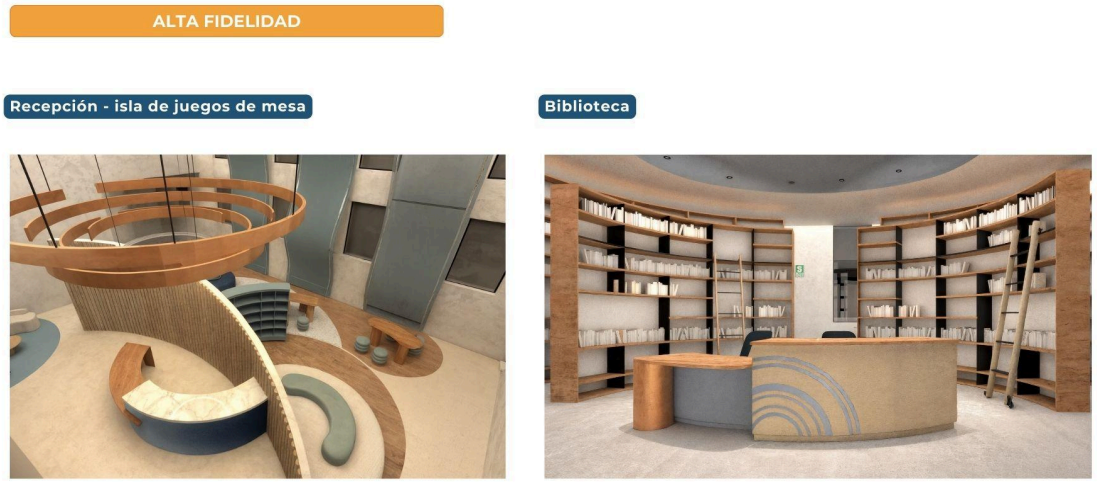


Figura 11 Alta fidelidad



2.5.8 Experimentos

Para validar la propuesta, se aplicó una encuesta digital dirigida a adolescentes y jóvenes de 12 a 17 años. El cual se organizó en cuatro secciones:

(1) Datos demográficos, que permitieron identificar el perfil básico de los encuestados, su edad, turno académico y distrito de residencia.

(2) Problemática y necesidades, destinada a reconocer la disponibilidad y uso de espacios públicos en su distrito, las actividades que realizan, la frecuencia de visita, los problemas que enfrentan y su percepción de seguridad.

(3) Retroalimentación de los ambientes propuestos, en la que los participantes evaluaron el nivel de interés y la frecuencia con la que asistirán a cada espacio del centro, además de sugerir mejoras.

(4) Intereses y disposición de pago, donde se exploró el horario preferido de asistencia y el monto que estarían dispuestos a aportar por determinados servicios. Esta estructura permitió identificar necesidades reales, validar los ambientes propuestos y estimar la viabilidad económica del proyecto.

La encuesta fue aplicada a 20 jóvenes, entre 12 y 17 años. Los resultados muestran que el 100% reconoce la existencia de espacios públicos en su distrito, siendo las canchas deportivas las más comunes. Sin embargo, la mayoría señala que solo acude a estos espacios aproximadamente una vez al mes. Las actividades más recurrentes son practicar algún deporte y reunirse con amigos. Entre los principales problemas identificados destacan la falta de cuidado y limpieza, la presencia de costos elevados y la escasa variedad de actividades, lo cual se relaciona con que la mayoría manifiesta sentirse entre “seguro” y “poco seguro” en estos espacios.

En cuanto a los ambientes propuestos para el centro recreativo, los encuestados sugirieron incorporar sillas más cómodas, una zona de kiosco, bebederos y mayor uso de color. El ambiente adicional más solicitado fue una cafetería. Respecto al uso del centro, la mayoría indicó que lo visitaría principalmente los fines de semana. Sobre la disposición de pago, los jóvenes señalaron que estarían dispuestos a pagar entre S/11 y S/30 por el uso de la biblioteca (box grupales e individuales) y la zona Nerf.

Figura 12 Tablero UX



2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

La propuesta plantea la transformación del Edificio Pilsen Callao, para convertirlo en un centro juvenil dirigido a jóvenes de 12 y 17 años. Surge como solución a la carencia de espacios seguros, accesibles y con un enfoque integral para la juventud. Este proyecto tiene como objetivo generar un impacto social y urbano mediante la reutilización de una infraestructura histórica, combinando el valor patrimonial del lugar con un diseño contemporáneo orientado al bienestar, la creatividad y la participación juvenil.

La solución presentada integra actividades recreativas, aprendizaje autodidacta y desarrollo emocional en un único lugar, generando un ambiente en el que los jóvenes puedan interactuar, ejercitarse y expresarse libremente. Cada espacio ha sido diseñado desde la funcionalidad y la experiencia del usuario, incorporando espacios como la biblioteca interactiva, una zona de juegos de mesa, zona nerf y la sala S.U.M.

que promueven la autonomía, el trabajo colaborativo y el fortalecimiento de la identidad local.

La propuesta de valor del centro consiste en proporcionar un espacio seguro y estimulante que satisfaga las demandas reales de los adolescentes del Callao, quienes actualmente carecen de alternativas adecuadas para su recreación y desarrollo personal. Este proyecto se distingue de la oferta existente al integrar en un mismo establecimiento los aspectos culturales, educativos y de recreación promoviendo el bienestar integral y la inclusión social.

El modelo de negocio se basa en un enfoque sostenible y participativo. El centro generará ingresos a través de membresías accesibles, eventos temáticos o torneos, alquiler de la sala de usos múltiples. Asimismo, se plantea formar alianzas estratégicas con entidades educativas, culturales y gubernamentales para garantizar la continuidad y el crecimiento del proyecto. Este modelo permitirá mantener la viabilidad económica del centro, asegurando su función social como espacio público para el desarrollo de la juventud.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Para estimar el costo total del proyecto, se elaboró un presupuesto preliminar basado en los requerimientos específicos de la remodelación de una fábrica en desuso hacia un centro de esparcimiento y aprendizaje autodidacta. Debido a que el proyecto implica intervenir una infraestructura existente, se consideraron tanto los costos de diagnóstico y regularización, como los costos de intervención física, equipamiento y gastos asociados a la gestión del proyecto. El presupuesto se estructuró en cuatro

grandes categorías, que permiten organizar los costos de acuerdo con la secuencia lógica de desarrollo del proyecto:

1. Estudios preliminares y due diligence, donde se recopilan los costos relacionados con los análisis iniciales necesarios para determinar el estado actual de la fábrica.

Tabla 1 Estudios preliminares y Due diligence

Estudios Preliminares y Due Diligence			
Inspección estructural y de cimentación	Carga y resistencia		S/.4,500.00
	Evaluación de daños		S/.2,500.00
	Costo clave		S/.1,500.00
Estudio de impacto ambiental y materiales preligrosos	Remediación de suelo		S/.3,500.00
	Asbesto y plomo		S/.1,500.00
	Costo clave		S/.1,000.00
Análisis de servicios existentes	Capacidad eléctrica		S/.1,700.00
	Tuberías y drenajes		S/.1,500.00
		Total	S/.17,700.00

2. Diseño, permisos y normativas, que agrupa los gastos de regularización, trámites municipales y adecuación a las exigencias técnicas vigentes.

Tabla 2 Diseño, permisos y normativas

Diseño, permisos y normativas			
Cambio de uso de suelo y licencias	Permiso de cambio de uso y la licencia de construcción		S/.7,000.00
	Costo clave		S/.2,000.00
Normativa de seguridad y evacuación	Proteccion contra incendios		S/.4,500.00
	Vías de escape y salidas		S/.2,000.00
	Accesibilidad		S/.11,800.00
Aislamiento acústica			S/.2,800.00
		Total	S/.30,100.00

3. Trabajos de obra civil y demolición, donde se incluyen las intervenciones físicas requeridas para transformar el espacio existente en un nuevo programa arquitectónico.

Tabla 3 Trabajos de obra civil y demolición

Trabajos de obra civil y demolición	
Demolición interna	S/.900.00
Sistemas HVAC	S/.30,000.00
Plomería nueva	S/.15,000.00
Electricidad nueva	S/.35,000.00
Iluminación	S/.20,000.00
Apertura de vanos	S/.3,000.00
	S/.103,900.00

4. Acabados, equipamiento y diseño funcional, que comprende la adecuación final del espacio para su uso previsto.

Tabla 4 Acabados, equipamiento y diseño funcional

Acabados, equipamiento y diseño funcional				
Acabados de superficies	Pisos	Metrado	P.U	Precio
	Porcelanato 60x60	243	S/.174.96	S/.42,514.74
	Porcelanato 60x120	564	S/.105.32	S/.59,403.25
	Porcelanato 20 x 120	37	S/.130.93	S/.4,844.29
	Terrazo	117	S/.410.71	S/.48,052.89
	Cemento pulido	98	S/.73.90	S/.7,241.74
	Caucho	369	S/.169.24	S/.62,447.86
	Paredes y techo	Metrado	P.U	Precio
	Pintura	2890	S/.19.56	S/.56,516.37
	Enchape de madera	75	S/.103.90	S/.7,792.39
	Cobre reutilizado	400	S/.500.00	S/.200,000.00
	Paneles acústico	30	S/.70.00	S/.2,100.00
Nuevas estructuras	Tipo	Metrado	P.U	Precio
	Muros de drywall	250	S/.100.00	S/.25,000.00
	Falso cielo raso	1010	S/.50.00	S/.50,500.00
	Lavatorio en obra	8	S/.320.00	S/.2,560.00
	Cubiertas	100	S/.180.00	S/.18,000.00
Mobiliario y decoración	Tipo	Cant.	P.U	Precio
	Muebles mandados a fabricar	4	S/.2,000.00	S/.8,000.00
	Sillas de oficina	81	S/.199.00	S/.16,119.00
	Camilla	1	S/.400.00	S/.400.00
	Sofas	11	S/.1,199.00	S/.13,189.00
	Mesa de centro	5	S/.249.00	S/.1,245.00
	Butaca	7	S/.244.00	S/.1,708.00
	Inodoros	20	S/.229.91	S/.4,598.20
	Urinarios	6	S/.69.90	S/.419.40
	Caños	29	S/.24.90	S/.722.10
	Duchas	8	S/.66.89	S/.535.12
	Puff	27	S/.250.00	S/.6,750.00
	Luminarias	200	S/.200.00	S/.40,000.00
	Tatami	18	S/.60.00	S/.1,080.00
			Total	S/.681,739.36
			Sub total	S/.833,439.36

5. Aspectos financieros y contingencias, que consideran los costos indirectos del proyecto, margen del contratista y una reserva para riesgos o imprevistos.

Tabla 5 Aspectos financieros y contingencia

Aspectos financieros y contingencia			
Costos blandos	Honorarios de diseño	8% del costo de obra	S/.66,675.15
	Permisos, licencias y seguros de construcción		S/.10,000.00
	Estudios técnicos		S/.17,000.00
Gastos generales y utilidad del contratista	18% del costo de obra		S/.150,019.08
Fondo de contingencia	15% del costo de obra		S/.125,015.90
		Presupuesto final	S/.1,202,149.49

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El estudio permitió identificar la necesidad de un centro de esparcimiento y aprendizaje autodidacta para jóvenes de 12 a 17 años, especialmente en zonas como el Callao donde la oferta de espacios seguros y variados es limitada. Las entrevistas confirmaron la demanda de ambientes que combinen recreación, formación y actividades creativas.

La revisión de referencias mostró que la reconversión de infraestructuras en desuso es una estrategia viable para revitalizar entornos urbanos, lo que respalda la elección de una fábrica abandonada como caso de estudio. El diseño conceptual desarrollado responde a las necesidades detectadas y plantea espacios funcionales y flexibles.

Aunque el presupuesto elaborado es solo referencial y no se realizaron estudios técnicos en profundidad, los resultados permiten concluir que este tipo de propuesta es pertinente y tiene un alto potencial de impacto social para los jóvenes.

4.2 Recomendaciones

A partir del análisis realizado, la revisión del contexto del Callao, las entrevistas aplicadas y el desarrollo del prototipo arquitectónico, se proponen las siguientes recomendaciones con el fin de orientar futuras investigaciones y promover una eventual implementación del proyecto de manera más completa y precisa.

1. Profundizar en estudios en campo dentro del Callao

Se recomienda realizar entrevistas, encuestas y observaciones directamente en el distrito, especialmente con adolescentes entre 12 y 17 años, a fin de obtener datos más representativos de la realidad local.

2. Realizar una evaluación técnica real de la estructura existente

Para convertir el prototipo en un proyecto ejecutable, será necesario complementar el trabajo con estudios estructurales, topográficos y de instalaciones, que permitan determinar la viabilidad física del inmueble.

3. Ampliar el análisis económico con costos exactos

El presupuesto utilizado en esta tesis es referencial. Por ello, se sugiere elaborar un presupuesto detallado y preciso, basado en metrados reales, precios actualizados y consultas directas con proveedores y especialistas en obra.

4. Incluir participación comunitaria en fases futuras

Se recomienda incorporar procesos de co-diseño con vecinos, jóvenes y organizaciones locales, con el fin de ajustar la propuesta a sus necesidades reales y fortalecer su apropiación del espacio.

5. Evaluar la sostenibilidad a largo plazo del centro

En investigaciones futuras, sería valioso considerar modelos de gestión, mantenimiento, financiamiento y operación que permitan garantizar la continuidad del centro recreativo-educativo.

6. Complementar el diseño con estudios de seguridad urbana

Al ubicarse en un distrito con retos en seguridad, se sugiere integrar análisis especializados en diseño seguro, rutas de evacuación, accesos controlados y relación con el entorno urbano inmediato.

V. Referencias Bibliográficas

Andreea Cutieru (2021, 02 de diciembre). *MVRDV completa la transformación de una antigua fábrica en un centro creativo con cubierta verde pública*. ArchDaily.

https://www.archdaily.pe/pe/972752/mvrdv-completa-la-transformacion-de-una-antigua-fabrica-en-un-centro-creativo-con-cubierta-verde-publica

Bellido, C. A. (2022). *Centro sociocultural de integración juvenil en el Callao: Estrategias arquitectónicas para promover el desarrollo social juvenil* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio UPN.

https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/32591

Bonas, A. (2022, diciembre 16). *Abriendo la ciudad. Complejo multifuncional ECAM de AGWA*. Revista Metalocus

https://www.metalocus.es/es/noticias/abriendo-la-ciudad-complejo-multifuncional-ecam-de-agwa

Centro Cultural Gabriela Mistral. (s.f.). *Espacios programáticos*. GAM.

https://gam.cl/somos/edificio/espacios-programaticos/

Ceplan (2025) *Incremento de la implicancia de jóvenes en actividades delictivas en el Perú*. Observatorio Nacional de Prospectiva

https://observatorio.ceplan.gob.pe/ficha/ts_8_jus

Cruz, V. R. & Flores, R. R. (2023) *Centro Interactivo de Difusión Cultural y Capacitación para el Desarrollo del Distrito de Comas, Lima.* [Tesis de título, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio Académico URP.

https://repositorio.urp.edu.pe/entities/publication/110d1f34-7e64-43a0-af52-9210aef64a4b

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2024). *Provincia Constitucional del Callao alberga a cerca de un millón de habitantes*. INEI.

https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/provincia-constitucional-del-callao-alberga-a-cerca-de-un-millon-de-habitantes-7689/

Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento. (2024). *Información para el planeamiento con enfoque territorial: Provincia Constitucional del Callao*.

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/7432526/6332224-5-callao_informacion-para-el-planeamiento-con-enfoque-territorial_dic2024.pdf

Somos Periodismo. (2024, agosto 18). *Backus Rímac: La antigua fábrica de cerveza convertida en centro cultural*. Somos Periodismo.

https://somosperiodismo.com/backus-rimac-la-antigua-fabrica-de-cerveza-convertida-en-centro-cultural/

Villa Emilia, M. (2023). *Espacios recreativos y su influencia en el bienestar social de los adolescentes del Callao* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/133407

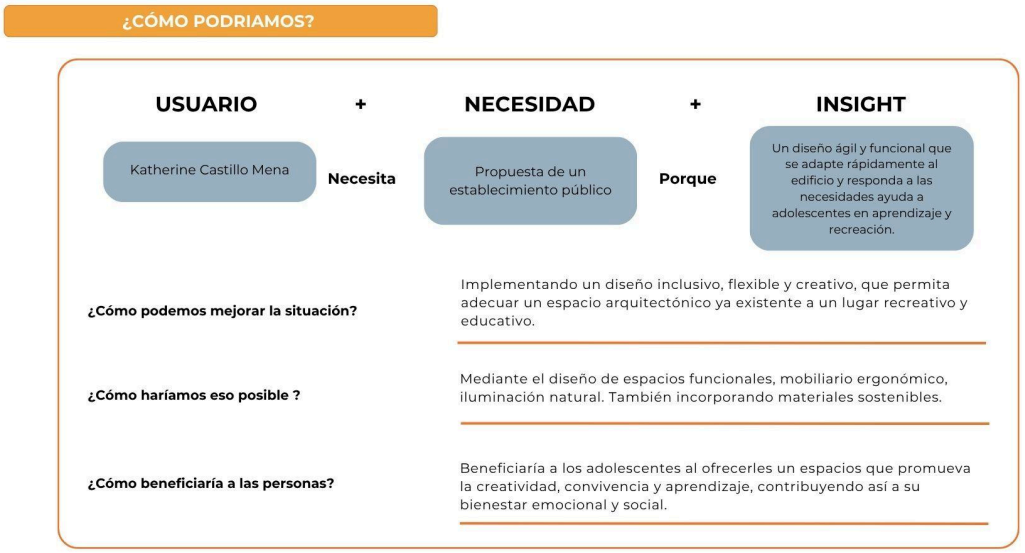
VI. Anexos

6.1 Informe de Turnitin

PDF Turnitin-0000026879-0000022811-MAGARINO-BARRA

6.2 Herramientas de Toulouse Thinking

¿Cómo podríamos?



Divergencia y Convergencia



Matriz diferenciación vs relevancia / Shortlist / Matriz de filtración

MATRIZ DIFERENCIACIÓN VS RELEVANCIA

Estrella Adaptar un edificio existente (como una fábrica o almacén) para convertirlo en un centro cultural o recreativo	**Comodín** Construir un parque temático sobre la cultura chalaca.
Experimental Implementar un centro de apoyo psicológico juvenil	**Descartar** Organizar eventos de danza y arte

SHORTLIST

- Adaptar un edificio existente (como una fábrica o almacén) para convertirlo en un centro cultural o recreativo-
- Implementar un centro de apoyo psicológico juvenil
- Construir un parque temático sobre la cultura chalaca.

MATRIZ DE FILTRACIÓN

Idea	Deseabilidad	Viabilidad	Factibilidad	Total
Adaptar un edificio existente para convertirlo en un centro cultural o recreativo	5	4	4	13
Construir un parque temático sobre la cultura chalaca.	3	2	3	8
Implementar un centro de apoyo psicológico juvenil	4	3	4	11

SCAMPER

SCAMPER

S: SUSTITUIR	Sustituir áreas en desuso (almacenes, etc) por salas de exposiciones, talleres, áreas comunes
C: COMBINAMOS	Áñadir en un establecimientos espacios para fomentar el ocio juvenil y la educación autodidacta.
A: ADAPTAR	Inspirarse en fábricas antiguas convertidas en talleres, adaptando su estructura sin perder su identidad original.
M: MODIFICAR	Ampliar áreas comunes para eventos, reducir espacios cerrados.
P: PUEDEN	Usar antiguos espacios industriales para actividades artísticas
E: ELIMINAR	Eliminar muros y divisiones, permitiendo así mayor circulación y luminosidad creando espacios abiertos.
R: REORDENAR	Organizar correctamente el recorrido interior para los jóvenes, Ingreso-áreas comunes - áreas recreativas - áreas de esparcimiento- áreas psicológicas.

Prototipos

PROTOTIPOS

Sketch

Aquí realizaremos una conceptualización del espacios, nos ayudaremos de moodboard, paleta de colores, acabados y distribución del mobiliario. Es una propuesta inicial de lo que transmitirá el ambiente.

Prototipos de baja fidelidad

Se realiza la distribución en planos y un levantamiento volumétrico en 3D para poder ver mejor la distribución, se buscan propuestas de materiales, mobiliario y luminarias.

Prototipos de alta definición

Se concluye el 3D anterior con la definición final del materiales, mobiliario y también se aplica la iluminación para complementar el espacio, se realizan renders del espacios para ver como se ve todo en armonía.

Tabla de creación de prototipo

TABLA DE CREACIÓN DE PROTOTIPO

¿Qué probará el prototipo?	Objetivos del prototipo	Trabajo de taller (elaboración)
Ver la compatibilidad entre los materiales, la buena distribución para lograr un recorrido amigable. La iluminación del espacio, analizar que tipo de iluminación es necesaria para cada ambiente.	• Render de la zona de isla de juegos de mesa, con los mobiliarios completos. • Biblioteca interactiva con cada una de sus zonas complementarias.	• Recolección de información sobre los mobiliarios a utilizar. • Distribución en el programa AutoCad. • Levantamiento en 3DMax • Investigación de los materiales y luminarias. • Colocar los materiales e iluminación en el programa 3DMax
Contacto usuario/prototipo	Les pareció interesante la propuesta del funcionamiento de estos espacios, tanto en mobiliario como en distribución. Recomendaron agregar más color y máquinas expendedoras.	

Tablero de control

TABLERO DE CONTROL

To - do	Doing	Done	Fecha
Mejorar renders finales	Paleta de colores llamativa.	Investigación Concepto Moodboard Programación	Promedio 1
		Zonificación Distribución Volumetría	Promedio 2
		3D final Panel	Promedio 3

Checklist de prototipado

CHECKLIST DE PROTOTIPADO

Hace tangible el concepto

- [x] Le da forma al concepto
- [x] Permite contar la idea por sí solo
- [ ] Permite experimentar (según nivel)

Se puede evaluar y validar

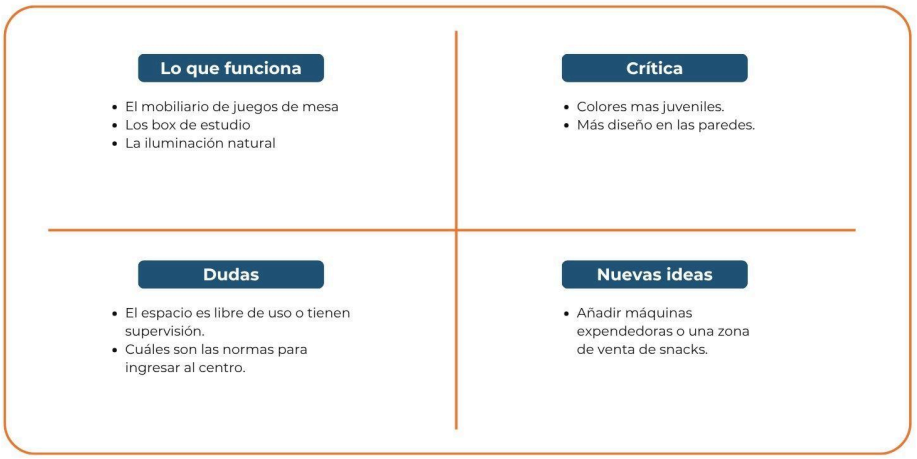
- [x] Evidencia lo que es relevante para los usuarios
- [ ] Hace posible validar con terceros (según nivel)
- [x] Hace posible obtener retroalimentación
- [x] Hace posible entender qué funciona y qué no

¿Comunica?

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

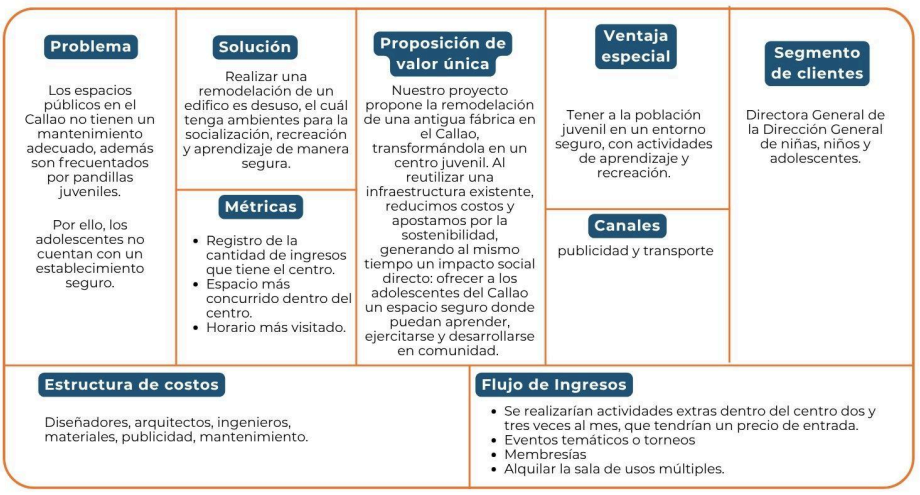
Tabla receptora

TABLA RECEPTORA



Lean canvas

LEAN CANVAS



Experimentación ágil



Evaluación y aprendizaje continuo



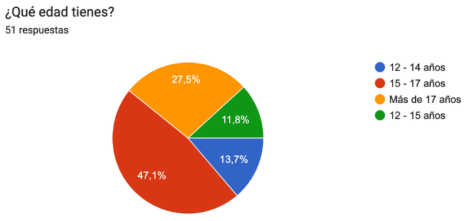
Pitch storyteller

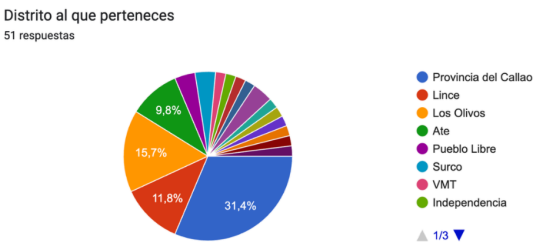
PITCH STORYTELLER

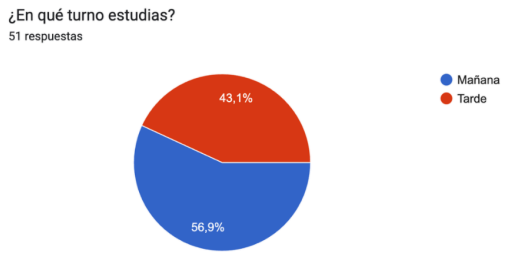
Gancho	¿Qué es?	¿Cómo funciona?	Remate	Call to action
En el Callao, los jóvenes crecen rodeados de historia, pero sin espacios que los inspiren a construir la suya. De acuerdo con el Ministerio de Vivienda (2024), el distrito presenta un déficit de equipamientos culturales y recreativos destinados al desarrollo social y educativo. Esta carencia no solo refleja una necesidad, sino también una gran oportunidad: revitalizar el corazón del Callao a través de su propia juventud.	Nuestro proyecto propone la remodelación del histórico Edificio Pilsen, una antigua fábrica que será transformada en un centro de esparcimiento y aprendizaje autodidacta. Un espacio diseñado para adolescentes de 12 a 17 años, donde podrán aprender, ejercitarse, socializar e interactuar libremente, en un entorno seguro y estimulante.	La propuesta se basa en la reutilización de una infraestructura existente, reduciendo costos y apostando por la sostenibilidad ambiental y urbana. El edificio conservará su valor patrimonial, integrando nuevas zonas como, biblioteca interactiva, zona nerf y espacios de recreación, todo orientado a promover la autonomía, la creatividad y el bienestar emocional de los jóvenes.	Este proyecto transforma un símbolo del Callao en un espacio vivo: un punto de encuentro, aprendizaje y esperanza para una generación que merece oportunidades para crecer y expresarse.	Invitamos a las autoridades municipales y aliados estratégicos a sumarse a esta transformación. Con su apoyo, el Edificio Pilsen puede convertirse en un modelo de revitalización urbana con impacto social, donde cada joven encuentre un lugar para crecer y soñar dentro de su propia ciudad.
Tiempo: 30seg.	Tiempo: 25seg.	Tiempo: 40seg.	Tiempo: 15seg.	Tiempo: 20seg.

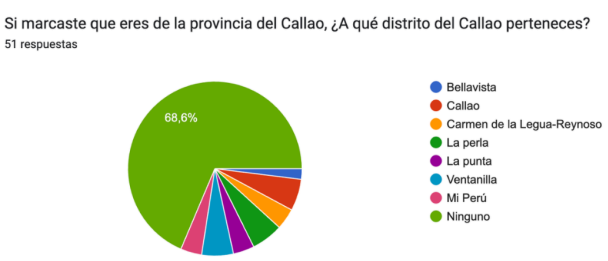
6.3 Experimentos

Resultado de encuestas demográficas



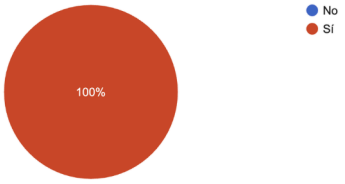




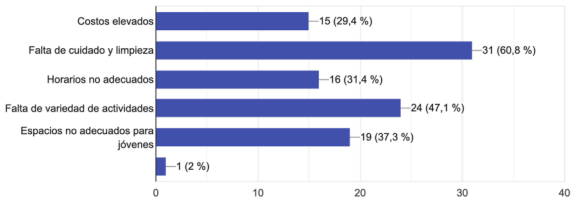


Resultado de encuesta problemática y necesidades

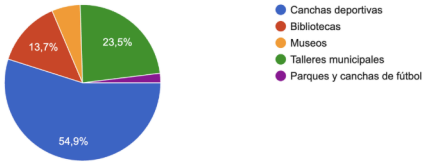
¿En tu distrito hay espacios públicos?
51 respuestas



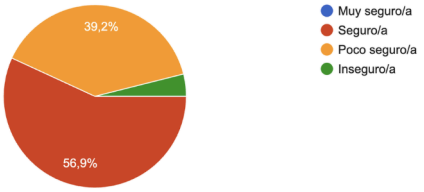
¿Qué problemas actuales enfrentas al buscar lugares para aprender o recrearte? (marca hasta 3)
51 respuestas



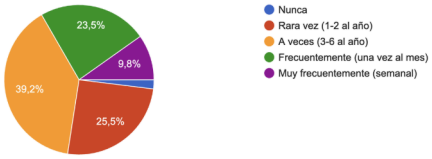
Si respondiste "sí", ¿Qué tipos de espacios públicos conoces?
51 respuestas



¿Qué tan seguro te sientes en los espacios públicos?
51 respuestas

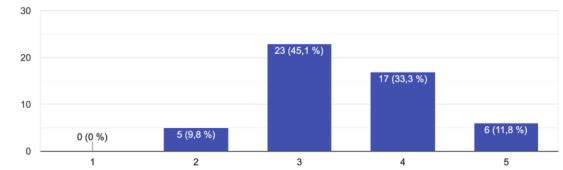


¿Con qué frecuencia asistes a espacios públicos?
51 respuestas

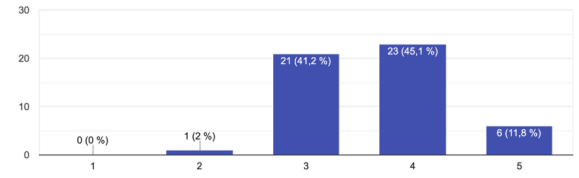


Resultado de encuesta asistencia

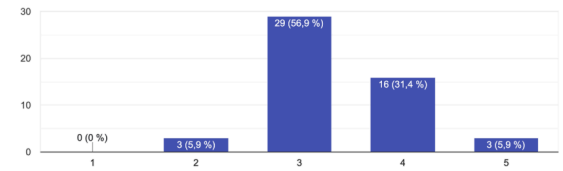
¿Con qué frecuencia visitarías la isla de juegos de mesa?
51 respuestas



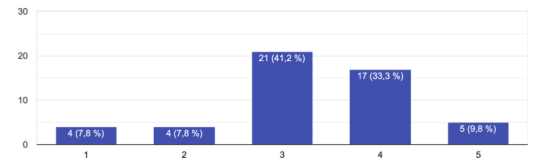
¿Con qué frecuencia ingresarías a esta biblioteca?
51 respuestas



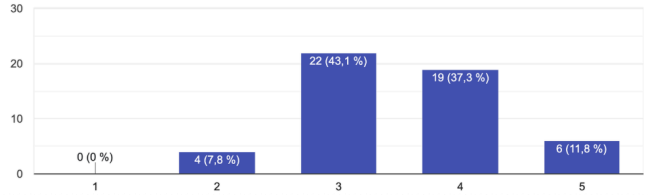
¿Con qué frecuencia ingresarías a la sala S.U.M.?
51 respuestas



¿Con qué frecuencia ingresarías a la Zona Nerf?
51 respuestas

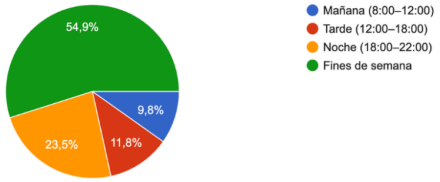


¿Con qué frecuencia ingresarías al taller de karate y taekwondo?
51 respuestas

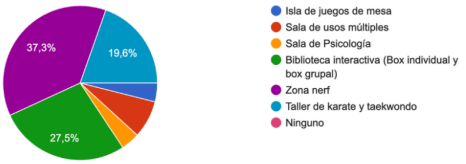


Resultado de escuesta de interés y disposición de pago

¿Cuál sería el horario en que usarías el centro con mayor probabilidad?
51 respuestas



¿Por cuáles espacios estarías dispuesto/a a pagar para ingresar?
51 respuestas



En caso estes dispuesto/a a pagar una membresía mensual, ¿Cuánto pagarías?
51 respuestas

