ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“De industria a cultura: propuesta de remodelación del edificio Pilsen como centro cultural para la ciudad del Callao”

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

PRESENTADA POR

YEIMI LEAM LARICO SANCHEZ
DNI: 72764704, Perú

ASESOR

Juan Miguel Chunga Chunga
DNI: 74084320, Perú
ORCID: 0000-0001-6788-8540

JURADO

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

Lima, enero 2026

Informe-2020008012-LARICO.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:546056699

Fecha de entrega
14 ene 2026, 12:00 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
19 ene 2026, 10:29 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-2020008012-LARICO.docx

Tamaño del archivo
3.5 MB

48 páginas

8675 palabras

49.862 caracteres

12% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

6%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
10%	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.

Agradecimiento

En agradecimiento a mis padres y hermana que me apoyaron a poder culminar la carrera, a los docentes por brindar el conocimiento adecuado para mi formación y a las personas que contribuyeron con información para la culminación de la investigación, mi más profundo agradecimiento.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación 3

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.2 Población beneficiaria 5

2.3 Objetivo(s) del proyecto 6

2.4 Marco referencial 6

2.5 Proceso creativo y experimentos 8

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 8

2.5.2 Información sobre el Mercado 10

2.5.2.1. Oportunidad de mercado 10

2.5.2.2. Análisis de competencia 10

2.5.2.3. Barreras de Entrada 11

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 13

2.5.4 Diseño de producto/ servicio 15

2.5.5 Modelo de Negocio 17

2.5.6 Resultados esperados 18

2.5.7 Prototipos desarrollados 19

2.5.8 Experimentos 24

2.5.8 Resumen del proyecto de innovación 28

III. Estimación de Costos 32

3.1 Presupuesto 32

IV. Conclusiones y recomendaciones 33

4.1 Conclusiones 33

4.1 Recomendaciones 34

V. Referencias Bibliográficas 34

VI. Anexos 37

6.1 Formularios 37

6.2 Tablas de presupuesto 39

6.3 Evidencia de entrevista 41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Plan de Actividades – Tabla Visual* 30

Tabla 2 *Resultados de la tabla de presupuestos* 33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Árbol del problema* 5

Figura 2 *Mapa de actores* 6

Figura 3 *Arquetipo* 8

Figura 4 *Mapa de Empatía* 9

Figura 5 *Método Scamper* 14

Figura 6 *Propuesta de valor* 14

Figura 7 *Tablero modelo de negocio* 17

Figura 8 *Zonificación* 20

Figura 9 *Portada prototipo de página web* 21

Figura 10 *Introducción sobre el edificio* 21

Figura 11 *Prototipo para la sección Talleres y espacios* 21

Figura 12 *Prototipo para la sección Talleres y espacios* 22

Figura 13 *Prototipo final de página web* 23

Figura 14 *Prototipo final para presentación del edificio* 23

Figura 15 *Tabla de creación de prototipo 1* 24

Figura 16 *Tabla UX* 25

Figura 17 *Checklist de prototipado* 26

Figura 18 *Meet de entrevista 1* 26

Figura 19 *Meet de entrevista 2* 27

Figura 20 *Entrevista usuario* 27

I. Información general

1.1. Título del Proyecto de Innovación

"De industria a cultura: propuesta de remodelación del edificio Pilsen como Centro Cultural para la ciudad del Callao"

1.2. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación De industria a cultura: propuesta de remodelación del edificio Pilsen como Centro Cultural para la ciudad del Callao 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 conservación del patrimonio y la falta de espacios culturales accesibles donde la comunidad pueda capacitarse, desarrollar su talento y generar oportunidades económicas, teniendo como población beneficiaria mujeres de 20 a 35 años, madres solteras de bajos recursos del nivel socioeconómico D, sin formación profesional, que buscan capacitarse, desarrollar un oficio y generar ingresos.

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 transformar el edificio existente en un centro cultural que ofrezca talleres de aprendizaje y espacios para exhibir y vender productos, impulsando la autonomía económica y el desarrollo personal de la comunidad. Además, contar con una plataforma web que difundirá información del edificio, los talleres y la venta de los productos de los usuarios, brindando visibilidad y nuevas oportunidades para quienes buscan un nuevo

comienzo, se trata de un servicio cultural integral con características físicas como aulas y talleres equipados, áreas de exhibición y venta, cuenta también con una plataforma web interactiva que permite inscripción a talleres y funciona como tienda virtual. La mecánica del servicio incluye capacitación, producción, exhibición y acompañamiento comunitario en el proceso de emprendimiento. Su triple balance se refleja en el aspecto social, al empoderar y formar a la comunidad; en el económico, al generar oportunidades de microemprendimientos y en el ambiental, al reutilizar el edificio existente y fomentar prácticas sostenibles para diseñar una nueva propuesta a favor de la comunidad.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) tanto para la remodelación del edificio que consistió en un boceto 3D del mismo y la estructura de la página web para dimensionar la aceptación de los posibles usuarios con la propuesta, la evaluación de los prototipos se realizó encuestas digitales con las que se evaluó los dos primeros prototipos y el ultimo de alta definición. Las respuestas fueron favorables al proyecto, participación en caso se realice y comentarios de mejora que se tomaron en cuenta en los primeros prototipos.

Se concluye que la solución propuesta es una iniciativa de mejora social y reutiliza el espacio conmemorándolo, intensificando su identidad sin perjudicar el medio ambiente y se recomienda seguir con el estudio de integración financiero y social, en caso de replicar el proyecto mantener el objetivo principal y para el rediseño de espacios deberá ser según el entorno de ubicación.

1.3.Contextualización del Proyecto de Innovación

El desarrollo del proyecto se ubica en el distrito del Callao entre la Avenida Sáenz Peña y el Jr. Zepita, avenidas muy concurridas y de carácter comercial. Este será remodelado para convertirse en un centro cultural con una fuerte conexión con su ubicación e historia.

La selección recayó en la antigua fábrica de Pilsen Callao, un espacio arquitectónico de carácter industrial. A lo largo de su historia, esta empresa cervecera contribuyó al

desarrollo urbano y productivo de la zona, al convertirse en una de las industrias más representativas del país y modernizar sus instalaciones con una planta considerada entre las más modernas de Latinoamérica en la década de 1960 (La República, 2022).

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], la provincia constitucional del Callao registró 994,494 habitantes en el censo 2017 y en 2021 la cifra superó el millón de residentes, alcanzando aproximadamente 1,1 millones de habitantes (INEI, 2017; INEI, 2021). En la actualidad, este edificio es de propiedad de la empresa Tottus y a pesar de su importancia patrimonial, está poco aprovechado y no cumple con las necesidades culturales de la comunidad chalaca.

La cultura del Callao tiene una identidad local distintiva, conformada por prácticas comunitarias, música como la salsa dura y tradiciones festivas que conectan con la historia y las vivencias de su población. Esta identidad social se forma a partir de símbolos culturales que unen a los chalacos y se manifiestan en actividades culturales, acciones comunitarias y festividades tradicionales, las cuales fortalecen el sentimiento de pertenencia al Callao (Carrasco Moya, 2022). Sin embargo, también enfrenta desafíos relacionados con la inseguridad, el deterioro de la infraestructura urbana y la escasa oferta de espacios culturales accesibles para la población. Estas situaciones generan una falta de lugares que estimulen la identidad del distrito, el encuentro comunitario y la creatividad.

El plan propone la remodelación del edificio en un centro cultural, que no solo rescate un símbolo del legado industrial de Callao, sino que además se transforme en un espacio con una identidad definida y notoria que refleje al Callao, que sea un punto de encuentro para el arte, la educación, la cultura local y el emprendimiento. Así, se pretende crear un impacto social positivo, preservando la historia del sitio, resaltando sus tradiciones y proporcionando un espacio innovador que satisfaga las necesidades presentes y futuras de la comunidad chalaca.

II. Descripción de la innovación

2.1. Planteamiento del Problema

El edificio de la antigua fábrica Pilsen en el Callao enfrenta un proceso de infrautilización y deterioro debido a la falta de interés del propietario de recuperar o conservar en mejor estado la infraestructura, el desinterés de la población con su entorno, la prioridad de usos comerciales por parte de sus propietarios, la escasa colaboración institucional y la poca inversión en proyectos culturales. Esto ha generado la pérdida de valor histórico y el desaprovechamiento de su potencial económico, cultural y social.

En ese sentido, resulta pertinente vincular esta problemática con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), planteados por la Agenda 2030, la cual ofrecen una guía para comprender la importancia del problema y orientar a posibles soluciones.

El objetivo de desarrollo sostenible 4, educación de calidad, meta 4.a. Según las Naciones Unidas (2015), promueve la creación de espacios educativos accesibles e inclusivos que atiendan las diversas necesidades de la población y ofrecer así entornos de aprendizaje seguros y adecuados para todos. El proyecto se vincula con esta meta porque busca generar un espacio cultural y educativo accesible, inclusivo y seguro para la comunidad. Al restaurar el inmueble y acondicionarlo para actividades formativas, se estarían creando entornos de aprendizaje que reconocen la diversidad social del Callao y fortalece el desarrollo comunitario.

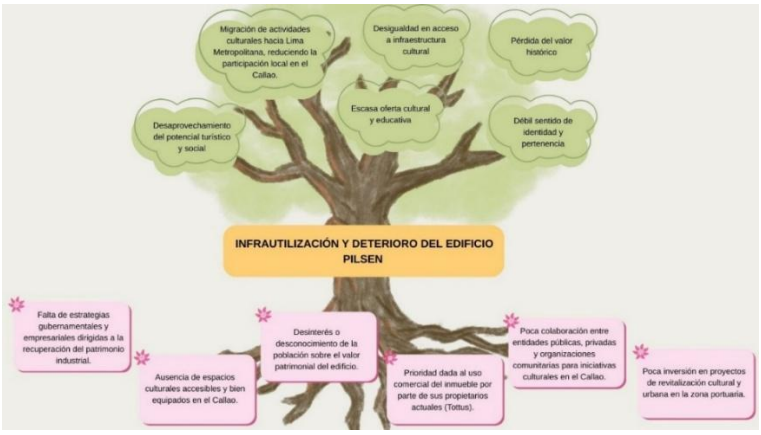
El objetivo de desarrollo sostenible 8, trabajo decente y crecimiento económico, meta 8.3. Según Naciones Unidas (2015), impulsa políticas que fortalezcan las actividades productivas y promuevan empleos dignos, el emprendimiento, la innovación y el crecimiento formal de las pequeñas empresas. La rehabilitación del espacio puede impulsar la economía regional al captar turismo cultural, crear puestos de trabajo en el ámbito creativo, desarrollo personal en la comunidad y servicios asociados.

El objetivo de desarrollo sostenible 9, industria, innovación e infraestructuras, meta 9.1. Según Naciones Unidas (2015), propone crear y mejorar infraestructuras seguras, duraderas y sostenibles a nivel regional y fronteriza, las cuales impulsen el

crecimiento económico y mejoren la calidad de vida de las personas, garantizando un acceso para todo público y a costos accesibles. Se establece una conexión porque este proyecto implementa la restauración de estructuras ya existentes, brinda oportunidad de mejorar la economía de los usuarios, cuenta con acceso para toda la comunidad de su alrededor y maneja precios accesibles.

Figura 1

Árbol del problema



Fuente elaboración propia.

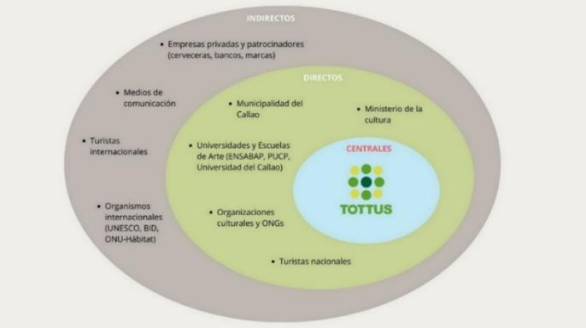
Nota. El árbol del problema muestra la relación entre las causas principales (falta de políticas de reutilización patrimonial, escasa articulación institucional, desinterés ciudadano, entre otras) y los efectos generados (pérdida del valor histórico, reducción de la oferta cultural y turística, migración de actividades culturales hacia Lima, entre otros), teniendo como problema central la infrautilización y deterioro del edificio Pilsen.

2.2.Población beneficiaria

Se realizó un esquema de mapa de actores exponiendo los principales participantes a participar en el proyecto.

Figura 2

Mapa de actores



Fuente elaboración propia.

Nota. El mapa de actores señala al participante central como Tottus, los participantes directos (la municipalidad, organizadores culturales, compañías privadas relacionadas con el área) y los participantes indirectos (visitantes, instituciones académicas, entidades internacionales), evidenciando su grado de conexión e impacto respecto a la cuestión del mal uso y deterioro de la fábrica.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

Desarrollar la restauración y adaptación arquitectónica de la antigua fábrica Pilsen Callao donde permita recuperar su valor patrimonial industrial y convertirlo en un centro cultural, educativo, sostenible y seguro, que contribuya y fortalezca la identidad local, la participación ciudadana y el impulso de mejora en el Callao.

2.4 Marco referencial

Antecedentes de la innovación

La conversión de edificios industriales desocupados en espacios culturales se ha convertido en una tendencia internacional que promueve la regeneración urbana sostenible. Esta estrategia no solo conserva el patrimonio arquitectónico, sino que también impulsa la reactivación económica y social de los entornos donde se ubica.

Se puede considerar algunas teorías como “La teoría de la reutilización adaptativa plantea que los edificios pueden transformarse y adquirir nuevos usos sin perder su valor histórico y arquitectónico, prolongando así su vida útil y evitando la necesidad de nuevas construcciones.” (Olvera Acevedo, 2023, p. 15), la restauración de edificios

industriales ayuda a disminuir el impacto ambiental y al mismo tiempo crea entornos que favorecen el aprendizaje y la unión comunitaria.

El proyecto genera impacto positivo en la marca Tottus al incluir acciones de responsabilidad social, como en su programa Tottus impulsa que está orientado a la inclusión y recuperación económica de las mujeres que fueron víctimas del derrame de petróleo en Ventanilla. (Great Place to Work Perú, 2023).

Casos o experiencias previas en el mundo

La reutilización creativa de la herencia industrial ha generado algunos de los lugares culturales más significativos a nivel global. Un ejemplo destacado es el Tate Modern en Londres que fue una renovación arquitectónica que convirtió la antigua planta de energía de Bankside en desuso en un museo de arte moderno, el principal centro expositivo de Gran Bretaña. Herzog & de Meuron. (2000).

En el 2011 el Matadero Madrid un lugar de sacrificio animal, fue transformado en un espacio cultural para la ciudad en el cual promueve disciplinas artísticas con espacios propios y transformando su alrededor también convirtiendo un depósito en jardín. Este centro cultural brinda también conciertos de pop y underground madrileño géneros de música contemporánea convirtiéndose así la actividad con mayor popularidad en su programación. (Matadero Madrid, s. f.).

Las calles del Distrito Artístico 789 en Pekín estaba lleno de fábricas de productos electrónicos desde el año 1950. Hoy en día es un lugar de arte contemporáneo lleno de galerías, empresas de diseño y restaurantes, donde sus edificios mantienen su historia y arquitectura para conservar el concepto dentro del lugar. (DisfrutaPekin.com, s. f.)

Casos o experiencias previas en el Perú

En Perú, varios proyectos académicos han investigado la adaptación de edificios industriales y patrimoniales para usos culturales. Por ejemplo, Buitron y Salazar (2021) sugieren convertir el edificio N°4 de la Plaza Dos de Mayo en Lima en una Escuela de Artes Visuales, subrayando cómo un inmueble con historia puede revivir al satisfacer demandas actuales.

La Casa de Osambela fue un proyecto de restauración integral que impactó en la comunidad limeña en 1981, hoy en día es un centro cultural Inca Garcilaso de la Vega que es un espacio de interacción cultural y centro de intercambio cultural (Revista Devenir, s. f.).

En el 2009 el 20 de octubre la estación Desamparados en Lima se convirtió en la casa de la Literatura Peruana que es un punto de encuentro para escritores, lectores y editores. La estación se mantiene con libre acceso que interactúa con la ciudadanía que suele transitar por el centro de Lima. (Infobae, 2024).

2.5. Proceso creativo y experimentos

2.5.1. Información sobre el usuario(s)

Para describir al usuario principal se realizó un esquema de arquetipo donde describe su entorno y datos relevantes.

Se está considerando a una mujer, madre soltera de bajos recursos de una edad de 20 a 35 años promedio, que desee salir adelante trabajando de una forma honrada, descubriendo nuevas disciplinas y potenciar tu talento aprovechando la oportunidad que el proyecto puede brindarle.

Figura 3

Arquetipo



Fuente elaboración propia.

Nota. El cuadro del arquetipo explica una breve descripción del usuario, su ocupación, el entorno donde vive, sus quejas y sus necesidades.

Figura 4

Mapa de Empatía



Fuente elaboración propia.

Nota. En esta imagen se muestra de manera clara a través de este mapa los sentimientos, necesidades y experiencias del arquetipo, junto con el entorno con el que interactúa diariamente.

Los insights obtenidos a partir de esta investigación sobre nuestro arquetipo son los siguientes:

- Rosa no busca caridad, sino una oportunidad real para aprender y demostrar que puede salir adelante por sus propios medios.
- Rosa percibe que el talento y la motivación no son suficientes cuando no existen espacios accesibles para formarse y desarrollarse profesionalmente.

- Rosa se inspira al conocer historias de otras mujeres que han logrado emprender, pero necesita una red de apoyo que la guíe y motive en su proceso.

De estos hallazgos, se destaca como insight principal que la usuaria tiene un fuerte deseo de superación, pero carece de lugares accesibles donde pueda aprender, trabajar y poner en práctica sus capacidades para así transformar su economía y salir adelante.

2.5.2. Información sobre el Mercado

2.5.2.1. Oportunidad de mercado.

La necesidad no satisfecha que se ha identificado en el Callao es la falta de espacios culturales accesibles y seguros donde las personas puedan aprender, emprender y desarrollarse social y económicamente, especialmente mujeres como Rosa, que buscan una oportunidad real para progresar sin depender de la caridad.

En el año 2020, en la región del Callao aproximadamente el 59.8 % de las personas contaban con empleo formal, mientras que el 40.2 % realizaban actividades laborales informales (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], s. f.), esto genera una brecha significativa entre lo que la comunidad necesita y lo que realmente tiene disponible. Mientras la población necesita lugares que fomenten el emprendimiento, la capacitación práctica y el sentirse identificados, los espacios actuales suelen ser poco inclusivos, de difícil acceso o sin un enfoque educativo o cultural para el emprendimiento. En este contexto, transformar un edificio industrial abandonado y en desuso en un centro cultural de crecimiento comunitario representa una respuesta innovadora a esa insatisfacción, un espacio que conserva la memoria del Callao intensificando su identidad a través del diseño interior y al mismo tiempo, impulsa nuevas oportunidades de aprendizaje, emprendimiento y colaboración local para la comunidad de su entorno.

2.5.2.2 Análisis de competencia

En Lima y el Callao existen algunos espacios culturales que promueven la creatividad y el arte contemporáneo, pero pocos logran trabajar la recuperación del patrimonio industrial con un enfoque educativo y comunitario. Proyectos como Fugaz Monumental Callao han logrado reactivar la apariencia de las calles mediante intervenciones artísticas, exposiciones y residencias que visibilizan el arte urbano y atraen turismo cultural (Monumental Callao, s.f.). Sin embargo, su impacto educativo y social es limitado, ya que no cuenta con una infraestructura establecida destinada a la formación artística, ni a la generación de ingresos. Por otro lado, la Fortaleza del Real Felipe, administrada por el Ejército del Perú, cumple una función de preservación histórica y turística, pero mantiene un enfoque principalmente patrimonial, con poca participación comunitaria y oferta cultural contemporánea (RPP, 2025). En contraste, instituciones como el Museo de Arte Contemporáneo [MAC] se dedica a promover, investigar y difundir las prácticas artísticas contemporáneas en el Perú, ubicado en un distrito lleno de tradición, cultura y cosmopolita como es Barranco. Expone artistas emergentes y consolidados, promueve programas educativos. Su infraestructura es industrial en la cual se desarrollan eventos, espectáculos y expresiones artísticas. Tiene conexión con su entorno urbano y está abierta a diverso público (MAC Lima, s. f.).

Desde esta perspectiva a diferencia de los ejemplos el proyecto del edificio cultural representa una propuesta innovadora que busca fusionar tanto la conservación de la arquitectura de un lugar con historia a través del tiempo y a su vez brinde arte cultural con esencia de su entorno, inclusión social y desarrollo económico local a través de talleres y espacios productivos. El propósito es empoderar a su comunidad para que generen sus propios ingresos de la mano con el arte.

2.5.2.3 Barreras de Entrada

En el proyecto se reconoce que existen algunos retos legales y sociales que deben tenerse en cuenta. El edificio elegido, la antigua fábrica Pilsen del Callao, ahora pertenece a la empresa Tottus, por lo que cualquier cambio o

intervención debe respetar las normas establecidas por las autoridades. Aunque el lugar no está declarado oficialmente como patrimonio, se considera que tiene un valor histórico y simbólico importante para el Callao, por haber sido una de las primeras fábricas de la zona. Por esa razón, en lugar de pensar en su demolición, el proyecto propone darle un nuevo uso sin perder su esencia, aplicando una rehabilitación de la arquitectura interna del edificio que conserve su estructura y su historia. Según la Ley N.º 28296 establece que cualquier cambio en un edificio con valor histórico debe ser evaluado y aprobado por el Ministerio de Cultura para proteger su patrimonio (Congreso de la República del Perú, 2004). Además, se reconoce que puede haber cierta resistencia al cambio por parte de la comunidad, sobre todo si no se sienten parte del proceso. Por ello, el proyecto busca involucrar a los vecinos desde el inicio, ofreciendo talleres y espacios que generen beneficios económicos y culturales para todos, convirtiendo el edificio en un punto de encuentro que fortalezca la identidad del Callao y promueva su desarrollo.

El alcance esperado del proyecto es llegar a un nivel nacional y la posibilidad de ser replicado, comenzando en el Callao como una experiencia inicial para luego ampliarse a otras provincias del Perú, en especial la Sierra y la Selva, donde se sabe que las opciones culturales y educativas son escasas. Esta iniciativa pretende establecer un modelo sostenible de preservación del patrimonio y activación social que pueda ajustarse a las diferentes realidades de cada región del país. De esta manera, el proyecto busca acercar la cultura y el arte a todos, valorando el patrimonio local y fortaleciendo el sentido de identidad, crecimiento y unión en la comunidad.

El proyecto del centro cultural está dirigido principalmente a los habitantes del Callao, en especial a jóvenes, emprendedores y familias que buscan mejorar su calidad de vida a través del aprendizaje y la creatividad. Este público se caracteriza por tener interés en capacitarse, generar ingresos propios y desarrollar nuevas habilidades, pero muchas veces no cuenta con espacios accesibles para hacerlo o el apoyo necesario de sus autoridades. Se trata de personas en edad activa, entre 20 a 35 años, en especial madres cabeza de

hogar solteras que viven o trabajan en zonas cercanas a la antigua fábrica Pilsen o en el mismo Callao. En el aspecto psicográfico, son personas que quieren salir adelante económicamente, creativas y con deseo de superación, que valoran las oportunidades de crecimiento personal. También se incluye a la empresa Tottus, actual propietaria del inmueble, como parte del público, ya que el proyecto le ofrece la posibilidad de fortalecer su compromiso social mediante la recuperación de la localidad y la creación de un espacio con impacto positivo en la comunidad. De esta manera, la propuesta busca conectar a una empresa con responsabilidad social y a una comunidad con potencial creativo, generando un vínculo entre la cultura, la educación y el desarrollo económico sostenible en el Callao.

El público potencial del proyecto del centro cultural está compuesto por la totalidad de los residentes del distrito, que se estima en alrededor de 1,1 millones de personas, según información del Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2017; 2021). De esta cantidad, se calcula que al menos un 30 % de la población en el transcurso del tiempo, lo que equivale a unas 336,000 personas, podrían beneficiarse directa o indirectamente de los servicios y actividades que proporcionará el centro cultural, enfocándose especialmente en jóvenes, familias y grupos sociales que deseen acceder a programas educativos y espacios para el desarrollo cultural y económico. Esta estimación muestra una demanda realista, considerando la falta de infraestructura cultural en el Callao y la necesidad de lugares que fomenten la educación, la creatividad y la inclusión social en la comunidad chalaca.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Partiendo del insight principal encontrado en nuestro usuario, expresa un fuerte deseo de superación, pero no cuenta con un espacio que le brinde el apoyo ni la oportunidad real para poder progresar económicamente

El proceso Scamper ayuda a mejorar y transformar el proyecto, buscando que el centro cultural sea un lugar accesible donde las personas puedan aprender, emprender y desarrollarse junto a su comunidad.

Figura 5

Método Scamper

ACCIÓN	PREGUNTA	IDEA GENERADA
SUSTITUIR	¿Qué puedo reemplazar para que Rosa sienta que este espacio le pertenece?	Sustituir la imagen de "centro cultural tradicional" por un "centro de crecimiento comunitario", donde cada taller parte de las habilidades reales de las personas (ej. costura: diseño de productos para vender).
COMBINAR	¿Qué puedo combinar para que Rosa tenga más oportunidades?	Combinar los talleres de aprendizaje con un mercado cultural permanente, donde los alumnos puedan vender lo que producen en los talleres.
ADAPTAR	¿Qué modelo existente puedo adaptar para mejorar la experiencia?	Adaptar el modelo de escuelas-taller o coworkings creativos, donde las personas aprenden y trabajan en el mismo espacio compartido.
MODIFICAR	¿Qué puedo ampliar o mejorar?	Incluir también asesorías de emprendimiento: cómo presentar productos, usar redes sociales o crear marca personal.
PONER EN OTRO USO	¿Qué otro uso puede tener el edificio o sus espacios?	Usar el edificio también como escenario para eventos locales, donde se muestren los talentos aprendidos (muestras de danza, ferias, exposiciones).
ELIMINAR	¿Qué puedo eliminar para que Rosa no se sienta excluida?	Eliminar el enfoque académico. Priorizar un enfoque inclusivo y práctico, abierto a todos los niveles.
REORDENAR	¿Qué pasaría si cambiamos la forma de enseñar o participar?	Revertir el rol tradicional: que los propios participantes puedan luego enseñar lo que aprendieron, generando un ciclo de apoyo entre vecinos.

Fuente elaboración propia

Nota. En la imagen se ve en la segunda columna preguntas relacionadas al usuario, en la tercera columna las ideas generadas a partir de las preguntas establecidas para la mejora del proyecto.

Para la elaboración de la propuesta de valor se realizó el siguiente esquema donde indicará el proceso por el cual se sometió la idea principal para llegar a una propuesta final. La cual la propuesta de valor es la siguiente:

Figura 6

Propuesta de valor



Fuente elaboración propia.

Nota. En esta imagen se ve la estructura de la propuesta de valor.

2.5.4. Diseño de producto/servicio

El proyecto consiste en la remodelación interna de la antigua fábrica perteneciente hoy en día a Tottus, conservando la esencia industrial del edificio y adaptándolo a un nuevo uso cultural y turístico. La intervención propone restaurar la infraestructura externa como interna, preservando la estructura perimetral original de la edificación, chimenea de los alambiques internos, elementos que forman parte de su historia industrial.

A partir de esta base, la propuesta plantea la creación de espacios culturales y productivos que promuevan el aprendizaje, la expresión artística y la participación ciudadana. Entre ellos destacan talleres de arte, costura, danza y música, espacios gastronómicos, biblioteca, auditorio para presentaciones culturales, terraza que incluye un huerto y un mirador y una zona de emprendimiento que estará destinada a que los usuarios puedan exponer y comercializar sus productos o marcas personales.

El diseño interior se desarrolla bajo el concepto “Brisas de Memoria”, el cual refleja la identidad costera y portuaria del Callao buscando así transmitir frescura, dinamismo y conexión con el entorno marítimo. Cada ambiente se concibe de acuerdo con su función y ubicación dentro del edificio integrando texturas, colores y materiales que evocan la relación entre la ciudad y el mar.

Asimismo, el proyecto incorpora el enfoque del triple balance, asegurando un enfoque en los ámbitos social, ambiental y económico:

- Balance social: El edificio brinda a los ciudadanos del Callao un espacio donde pueden aprender, emprender y crecer a través de talleres y áreas de venta. Se les ofrece la oportunidad de desarrollar sus habilidades, generar ingresos y elevar su calidad de vida, fortaleciendo al mismo tiempo la identidad y unión de la comunidad.
- Balance ambiental: Se prioriza la restauración y reutilización de la estructura existente, reduciendo el impacto ambiental que generaría una construcción nueva. Además, se emplearán materiales sostenibles y estrategias pasivas de iluminación y ventilación natural.
- Balance económico: El proyecto se concibe como un motor económico local, impulsando el turismo cultural, la economía creativa y la participación de emprendedores y artesanos, generando oportunidades de ingresos y fortaleciendo la economía del distrito.

En conjunto, el centro cultural busca conservar la memoria histórica del lugar mientras integra nuevos espacios de aprendizaje, producción y encuentro, conectando el pasado industrial del edificio con su presente creativo y comunitario.

Además, se propone la creación de una página web que permita dar visibilidad digital al proyecto y que funcione como tienda virtual, acercando así a la comunidad. A través de esta plataforma, los ciudadanos podrán informarse sobre las actividades y espacios del edificio, así como también contar sus experiencias, asociarse y ofrecer sus productos o servicios, contando con una ventana digital para promover sus emprendimientos.

La página web cuenta con roles que permite gestionar su funcionamiento, estará jerarquizado por un administrador, usuario vendedor, moderador y usuario consumidor.

-Administrador: Tendrá la función de velar por el funcionamiento y mantenimiento de la página web.

-Vendedor: Usuario con capacidad a poder publicar sus productos para la venta dentro de la página.

-Moderador: Se encarga de revisar el contenido previo a ser publicado para la tienda virtual.

-Usuario consumidor: Personas con acceso a información y compra de talleres o productos.

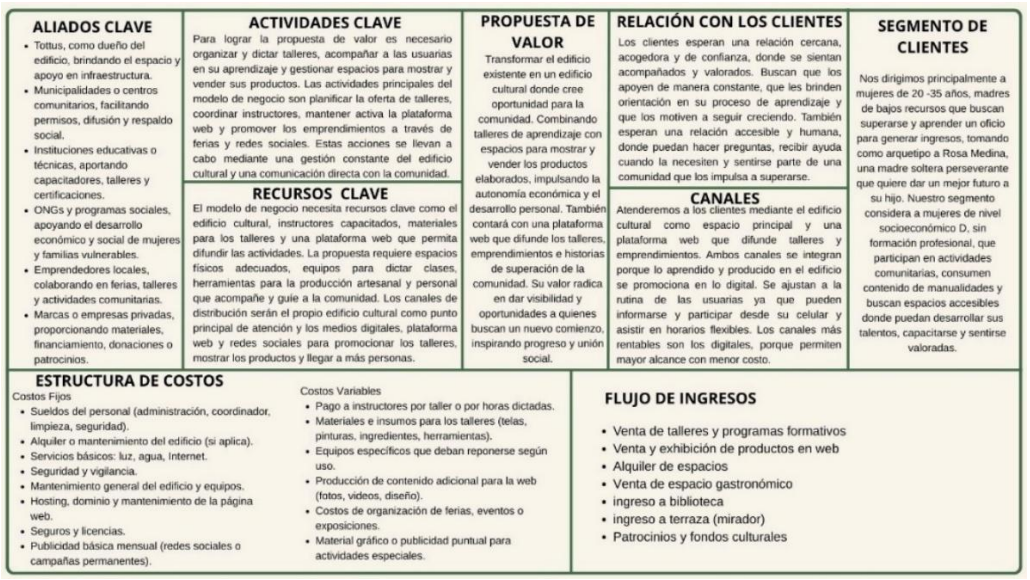
2.5.5. Modelo de Negocio

La propuesta se basa en transformar un edificio existente en un centro cultural comunitario que ofrece talleres formativos, espacios de exposición y una plataforma digital para impulsar emprendimientos locales. El objetivo principal es generar oportunidades económicas y de desarrollo personal, principalmente para mujeres jóvenes, madres solteras de bajos recursos en busca de autonomía y superación.

El modelo de negocio forma, impulsa y comercializa talento local a través de talleres presenciales y una plataforma web que funcionará como tienda virtual y difusión de información acerca del centro cultural. La comercialización combina ingresos por enseñanza, comisiones por productos, alquileres de espacios y apoyo institucional, creando un sistema sostenible y con impacto social.

Figura7

Tablero modelo de negocio



Fuente elaboración propia.

Nota. En la imagen se visualiza las diferentes áreas que componen el modelo de negocio, las cuales son fundamentales plantearlas en la estimación de costos.

2.5.6. Resultados esperados

Una vez implementada la propuesta, se estima que el edificio cultural incremente su uso efectivo mediante la asistencia regular a talleres, alquileres de espacios y venta de productos, registrando un aumento estimado del 30% en el flujo de visitantes durante los primeros meses de funcionamiento. Se observará que los habitantes del entorno incorporen el espacio a su rutina como un lugar accesible para actividades tanto recreativas como económicas, lo que generará una ocupación continua de las áreas propuestas. El edificio mostrará una mayor actividad diaria, una reducción de zonas inactivas y una mejora en la interacción comunitaria con el centro cultural. De esta manera específica, se generarán oportunidades para pequeños productores y artesanos locales a través de la venta de productos presencial y la participación en talleres, mientras que la plataforma digital permite un registro constante de usuarios y la medida de compra de productos en línea por día, facilitando así la medición de participación. Este escenario permite ver que el proyecto podría mantenerse en funcionamiento de forma constante y medible,

ayudando a que el edificio vuelva a usarse y tenga actividad cultural, sin asumir efectos que el proyecto no puede garantizar.

Se estima que, al activarse el edificio, las personas empezarán a verlo de una manera más positiva, sintiendo mayor confianza y curiosidad al acercarse al espacio. Se espera que el inmueble deje de percibirse como un lugar abandonado y pase a reconocerse como un sitio abierto para aprender, participar en actividades y encontrarse con otros. También se prevé que los talleres y eventos ayuden a que los usuarios desarrollen un mayor sentido de pertenencia, animándolos a valorar y cuidar el centro cultura. Con actividades constantes, se fortalecerán las relaciones entre los vecinos y se generará un ambiente más participativo y dinámico. En conjunto, estos cambios harán que la experiencia de las personas sea más cercana, significativa y conectada con la historia del Callao.

Se espera que la intervención en el edificio cultural logre mejorar la forma en que la comunidad lo percibe y utiliza el espacio, dando respuesta al problema de su infrautilización, deterioro y desaprovechamiento de su valor histórico y social. Las actividades planteadas, como talleres, eventos culturales y la difusión de contenidos en una plataforma web, permitirán que los usuarios participen, aprendan y se desarrollen personalmente, acercándolos al espacio y fomentando un sentido de pertenencia. Además, se proyecta que estas acciones cumplan con el objetivo general del proyecto, que es recuperar y valorizar el patrimonio industrial, generando un impacto positivo en la comunidad. De este modo, se mantiene una relación clara entre el problema identificado, la solución propuesta y los resultados esperados, asegurando que todos los beneficios estén directamente relacionados con el propósito del proyecto.

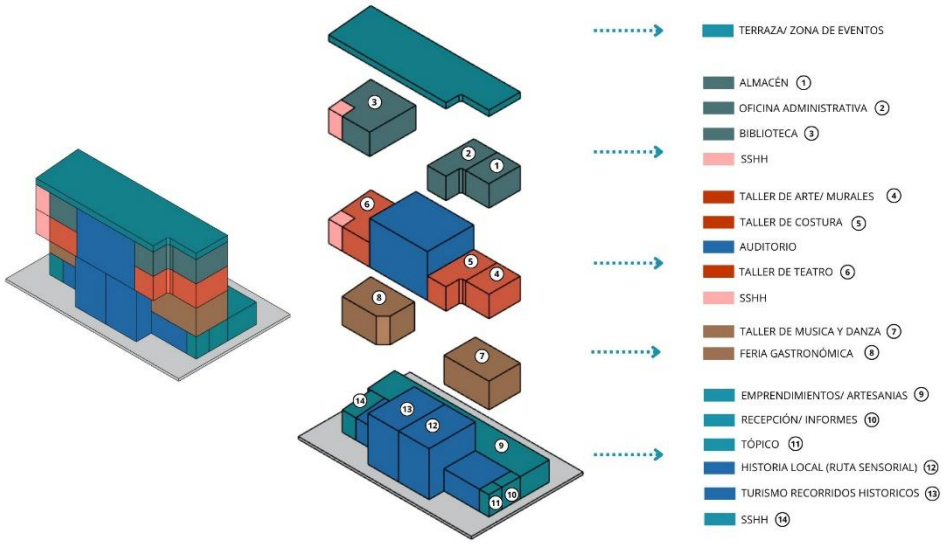
2.5.7. Prototipos desarrollados

Para el prototipo de baja definición, se elaboró un boceto en 3D que permitió distribuir y organizar los espacios propuestos dentro del edificio,

visualizando su funcionamiento general y la relación entre las diferentes áreas.

Figura 8

Zonificación



Fuente elaboración propia.

Nota. En la imagen se pueden observar los cuatro niveles con los que cuenta actualmente el edificio. La propuesta muestra las nuevas divisiones internas planteadas para cada piso. En el lado izquierdo, se presenta una vista general del edificio, donde se aprecia cómo quedaría la distribución interior. En el centro, se muestra la organización por niveles, diferenciando los espacios mediante colores que unifican el recorrido en cada planta. Finalmente, en el lado derecho, se incluye la lista de los espacios asignados, junto con su número de referencia correspondiente en la imagen.

Para el prototipo de baja fidelidad 2 se planteó el boceto de la página web del edificio cultural, que corresponde a la propuesta de valor.

Se mostró imágenes de la estructura de la página y paleta de colores. La estructura se planteó de la siguiente manera: portada, breve introducción del funcionamiento del edificio denominado nosotros, talleres que se ofrecen,

espacios dentro del edificio, contacto, tienda y carrito de compras representado con un ícono.

Figura 9

Portada prototipo de página web

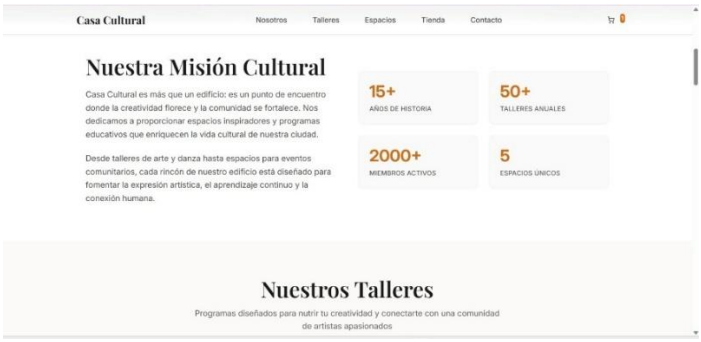


Fuente elaboración propia.

Nota. Se planteó una portada con el fondo principal del edificio, este fondo es referencial más no el lugar diseñado.

Figura 10

Introducción sobre el edificio

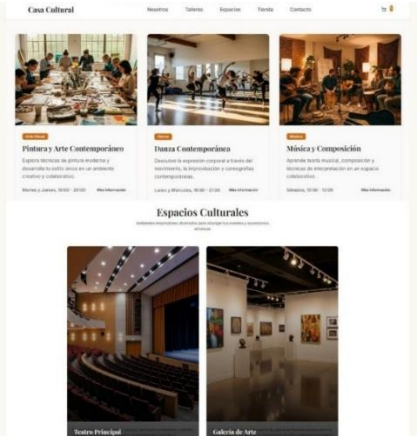


Fuente elaboración propia.

Nota. Se observa el diseño de la página tanto en colores como en el tipo de letra para dar a conocer a los usuarios acerca del servicio y misión que ofrece el proyecto.

Figura 11

Prototipo para la sección Talleres y espacios

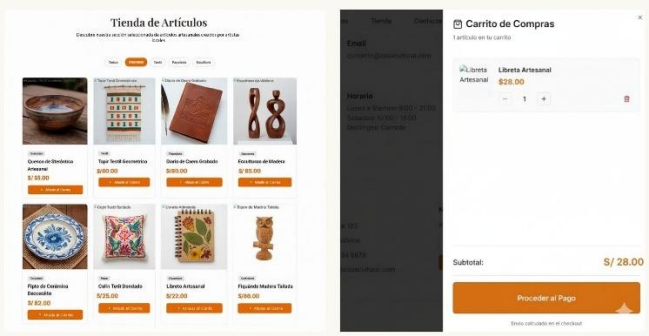


Fuente elaboración propia.

Nota. En la imagen se ve la estructura para la sección de algunos talleres que ofrece el programa y vistas interiores de los espacios del edificio en esta oportunidad imágenes referenciales para la simulación.

Figura 12

Prototipo para la sección Talleres y espacios



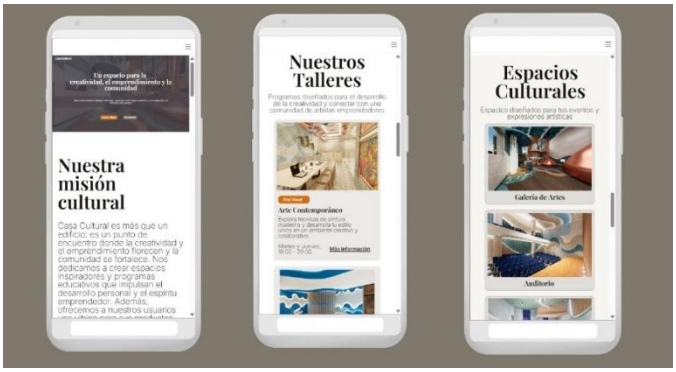
Fuente elaboración propia.

Nota. Esta sería la estructura de la sección de artículos para venta, hechos por los usuarios y la estructura para la sección carrito de compras.

Finalmente, para el prototipo de alta definición se desarrolló la página web de tal manera para que el posible usuario pueda interactuar y simular la forma de navegación, se cambiaron algunos textos que definan el proyecto con más claridad, se colocaron los renders del proyecto donde se muestran los espacios con los diseños propuestos y se mantuvo la paleta de colores.

Figura 13

Prototipo final de página web



Fuente elaboración propia.

Nota. En esta imagen se puede ver la simulación de la página web en un teléfono celular. El enlace para poder interactuar se encuentra en anexos.

Para la presentación del edificio se presentó el panel del proyecto donde muestra el concepto bajo el cual se diseñó, una breve descripción, la paleta de colores, los materiales y los renders de los espacios. Es una forma dinámica, de fácil entendimiento para el conocimiento del posible usuario.

Figura 14

Prototipo final para presentación del edificio



Fuente elaboración propia.

Nota. El panel refleja una distribución concisa para el concepto del proyecto, exponiendo los espacios bajo el diseño de un concepto.

2.5.8. Experimentos

Para la mejora de los prototipos se realizó la primera encuesta que fue a base del primer prototipo donde se mencionaba acerca del proyecto y dar a conocer su distribución de espacios planteados.

La encuesta se formuló en forms su estructura se basó en completar su nombre, responder 9 preguntas con opciones para marcar y la pregunta 10 para dejar un comentario. Esta encuesta fue enviada a posibles usuarios con sus comentarios y respuestas se obtuvo una retroalimentación para la mejora en la presentación del proyecto, que sea fácil de entender, el propósito de este, llamativo y dinámico.

Figura 15

Tabla de creación de prototipo 1



¿Que probará el prototipo?	Objetivos del prototipo	Trabajos de taller (elaboración)
• La comprensión del funcionamiento del edificio cultural (recorridos, accesos y distribución de espacios). • La claridad visual del concepto arquitectónico y su relación con la identidad cultural del Callao. • El interés y conexión emocional que genera el proyecto en los usuarios. • La efectividad de los medios de presentación del proyecto (modelo 3D, renders, maqueta o video). • difusión de información mediante redes sociales o pagina web	• Validar si los usuarios comprenden la función social y educativa del edificio cultural. • Evaluar si el prototipo transmite adecuadamente el propósito del espacio: aprender, emprender y vender productos locales. • Medir el nivel de interés y aceptación del público frente a la propuesta. • Determinar qué medio de presentación (render o planos) resulta más efectivo para comunicar la idea arquitectónica.	• Recursos Humanos: crear formulario con 10 preguntas para marcar referentes a los objetivos que se quieren alcanzar. • Recursos tecnológicos: SketchUp, Enscape • Recursos materiales: planos, maqueta digital, computadora y proyector para presentación. • **Plan de elaboración:** 1. Modelado 3D del edificio. 2. Renders y planos 3. Elaboración de vistas y panel informtivo 4. Prueba del prototipo con posibles ususarios

• **Contacto usuario/ prototipo**	
• Es un buen proyecto y me gustaría poder ver más proyectos así o difundirlo en redes o páginas web • Empezar a publicitarlo • Dar a conocer en redes sobre el proyecto • Tener una buena especificación para que el receptor en este caso el cliente puede ver todo especificado y no tenga duda de ello • Un diseño simple para que el usuario tenga la idea mas clara y entienda la funcionalidad.	• Marketing • Que se insentiven los talleres • Creo que podían distribuir mejor los espacios, para que sean más atractivos y las personas puedan conocer todo el establecimiento • Me parece genial la idea de que ayuden a la comunidad a poder salir adelante con su propio negocio • Información clara y que se este promocionando cada cierto tiempo los productos de los emprendedores

Fuente elaboración propia.

Nota. En esta tabla se muestran los objetivos que se desean alcanzar con la encuesta y el trabajo de taller propuesto. En la parte inferior se registran los comentarios realizados por los participantes, los cuales pueden revisarse de manera completa en los anexos.

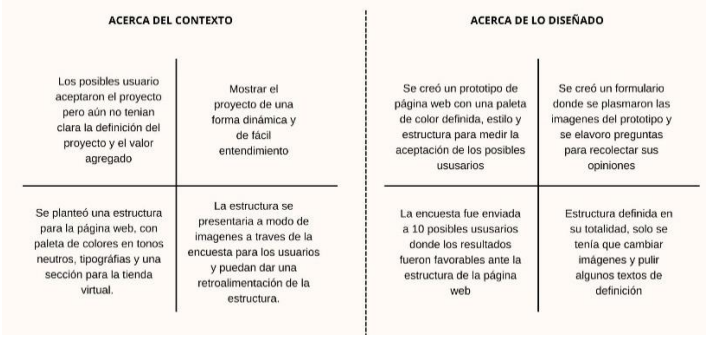
Los resultados obtenidos fueron en parte favorable, hubo una aceptación del proyecto, se tomaron en cuenta los comentarios de los posibles usuarios de

como preferirían que se presente el prototipo para que fuera entendible de forma rápida y dinámica.

Se realizó la segunda encuesta enfocándonos en la presentación de la página web, donde se generó de la misma forma una encuesta con 9 preguntas de opción múltiple y comentarios en la décima pregunta a 10 posibles usuarios.

Figura 16

Tabla UX



ACERCA DEL CONTEXTO		ACERCA DE LO DISEÑADO	
Los posibles usuario aceptaron el proyecto pero aún no tenian clara la definición del proyecto y el valor agregado	Mostrar el proyecto de una forma dinámica y de fácil entendimiento	Se creó un prototipo de página web con una paleta de color definida, estilo y estructura para medir la aceptación de los posibles ususarios	Se creó un formulario donde se plasmaron las imagenes del prototipo y se elavoro preguntas para recolectar sus opiniones
Se planteó una estructura para la página web, con paleta de colores en tonos neutros, tipográfias y una sección para la tienda virtual.	La estructura se presentaria a modo de imagenes a traves de la encuesta para los usuarios y puedan dar una retroalimentación de la estructura.	La encuesta fue enviada a 10 posibles ususarios donde los resultados fueron favorables ante la estructura de la página web	Estructura definida en su totalidad, solo se tenía que cambiar imágenes y pulir algunos textos de definición

Fuente elaboración propia.

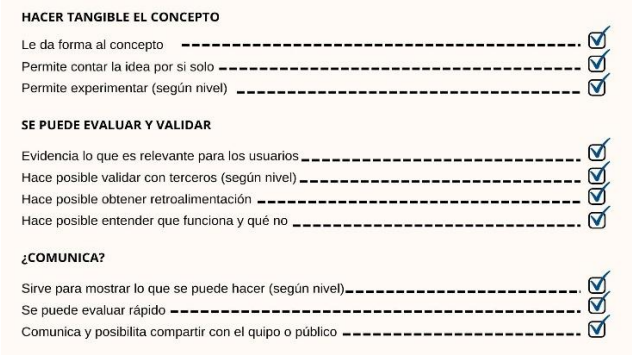
Nota. En esta tabla muestra el proceso para la creación de la segunda encuesta. Las respuestas fueron muy favorables con la aceptación de la estructura de la página web, como consecuencia se definió la estructura, estilo de letra y paleta de color.

Los resultados a la segunda encuesta fueron favorables los posibles usuarios aceptaron la estructura de la página web y así se pudo definir la estructura para el prototipo final.

Para la encuesta de alta definición con el prototipo totalmente definido se planteó un formulario de 10 preguntas con opción múltiple acerca del proyecto en general y la página web. Como referencia se puso el link de la página web creada con una imagen de referencia para que los posibles usuarios puedan acceder y probar el prototipo, el cuál se muestra en anexos. Para la información del proyecto se proyectó el panel creado y de esta manera sea más dinámico poder entenderlo.

Figura 17

Checklist de prototipado



Fuente elaboración propia.

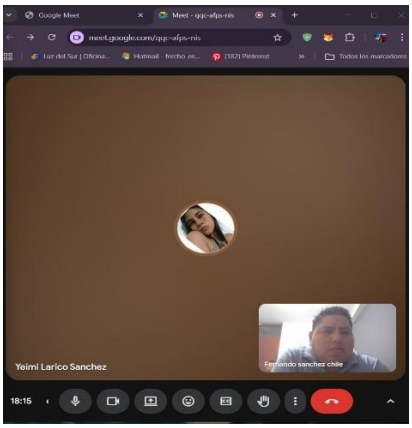
Nota. En la imagen se ve la lista de propósitos con la cuál cumplía el prototipo final para poder ser evaluado por los posibles usuarios.

Los resultados de esta encuesta fueron muy positivos a como se estimaba, se entrevistaron 50 posibles usuarios donde pudieron calificar el proyecto, acercándolos así a la idea de poder llevarlo a la realidad. Las evidencias del formulario y respuestas se pueden visualizar en la sección de anexos.

Siguiendo con las pruebas y testimonios se entrevistaron a dos profesionales del rubro de arquitectura que fueron entrevistados de forma virtual por acuerdos de tiempo y un posible usuario que se asemeja a los parámetros establecidos para el usuario principal.

Figura 18

Meet de entrevista 1

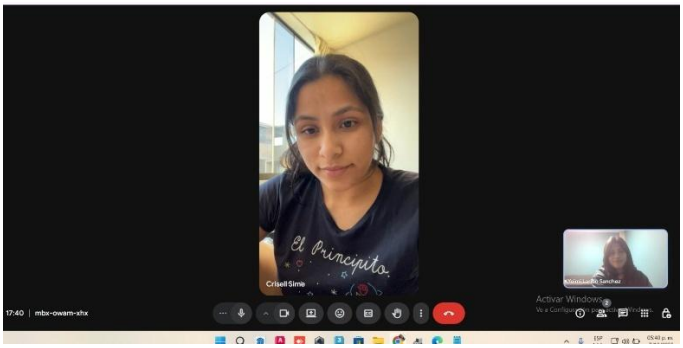


Fuente elaboración propia.

Nota. Se entrevistó al arquitecto Fernando Chile Quien cuenta con 6 años de experiencia en la carrera de arquitectura como arquitecto independiente y jefe de proyectos. Respondió 5 preguntas que aportan al proyecto, la entrevista se encuentra en un enlace de drive en anexos.

Figura 19

Meet de entrevista 2



Fuente elaboración propia.

Nota. Se entrevisto a la arquitecta Crissell Sime quién cuenta con 10 años de experiencia en el rubro de la arquitectura, hoy en día se dedica al saneamiento de predios y cuenta con su propio estudio.

Para el posible usuario se realizó una entrevista presencial donde se le realizó 5 preguntas acerca del proyecto para conocer su opinión al respecto. El link de la entrevista se encuentra en anexos.

Figura 20

Entrevista usuario



Fuente elaboración propia.

Nota. Kendra Del Carpio es una madre soltera luchadora quien trabaja en

diferentes rubros de manera temporal para sacar adelante a su hijo, se le entrevistó de manera presencial para saber su opinión acerca del proyecto, la cual se grabó en audio.

2.5.9. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto busca dar respuesta al problema de infrautilización y deterioro que enfrenta el edificio, el cual ha perdido valor histórico y social debido a la falta de estrategias de recuperación, el desinterés de la población y la baja inversión en iniciativas culturales. Para abordar esta situación, se propone transformar el inmueble en un edificio cultural que brinde oportunidades reales a la comunidad. La solución combina talleres de aprendizaje con espacios para exhibir y vender los productos creados por los participantes, promoviendo su autonomía económica y su desarrollo personal. Además, se integra una plataforma web que difunde los talleres, los emprendimientos y las historias de superación, ofreciendo visibilidad a quienes buscan un nuevo comienzo. El modelo de negocio se basa en la sostenibilidad mediante el uso de ingresos por talleres, ventas de productos, alquileres de espacios y posibles alianzas con entidades culturales o educativas. La propuesta destaca por su capacidad de conectar a las personas con un espacio que las impulsa, inspira y une, convirtiéndose en una alternativa valiosa frente a la falta de oportunidades locales.

El proyecto busca mantenerse en el tiempo asegurando beneficios sociales, ambientales y económicos. En lo social, se espera que el centro cultural se convierta en un espacio donde las personas del Callao puedan aprender, expresarse y emprender. Los talleres, las zonas de venta y los espacios culturales ofrecen oportunidades reales para que los ciudadanos desarrollen habilidades, generen ingresos y fortalezcan su identidad comunitaria. En lo ambiental, el proyecto apuesta por restaurar y reutilizar la infraestructura existente en lugar de construir un edificio nuevo, lo que reduce el impacto ecológico y preserva el valor histórico industrial. También se emplearán materiales sostenibles y se aprovechará la luz y la ventilación natural para

disminuir el consumo energético. En lo económico, el proyecto se sostiene gracias a los ingresos generados por los talleres, el alquiler de espacios, la venta de productos y la llegada de turistas nacionales o internacionales interesados en el proyecto cultural. Además, promueve la participación de emprendedores locales lo que impulsa la economía del distrito. De esta manera, el proyecto garantiza que el edificio siga funcionando a largo plazo, beneficiando a la comunidad, cuidando el medio ambiente y generando actividad económica constante.

Después de validar la propuesta del centro cultural, se plantearán acciones para mejorar, replicar y escalar el proyecto. En la iteración, se ajustarán los talleres, algunos espacios interiores y la plataforma web según la opinión de los usuarios. Para continuar con la cadena de edificio cultural, se buscará aplicar el modelo en otros edificios patrimoniales poco utilizados, adaptándolo a cada contexto según su entorno. Para la masificación, se generarán alianzas con municipalidades, instituciones y marcas, además de impulsar la difusión en redes sociales y capacitar a miembros de la comunidad para asegurar la sostenibilidad del proyecto. Con estos pasos, la propuesta podrá crecer, mantenerse en el tiempo y beneficiar a más personas.

Tabla 1

Plan de Actividades – Tabla Visual

Fase	**Objetivo**	**Actividades Principales**	**Duración**	**Responsables**
Interacción	Seguir con la mejora del proyecto después	-Recoger opiniones de usuarios -Ajustar talleres y distribución de espacios -Mejorar plataforma web (navegación, contenido y accesibilidad)	1 mes	-Equipo de diseño -Coordinación cultural -Equipo web

	de validarlo			
Replica	Adaptar el modelo a otros edificios o contextos	-Identificar otros edificios patrimoniales o históricos en estado de abandono para aplicar el modelo. -Realizar diagnóstico del nuevo contexto. -Ajustar la propuesta según necesidades locales.	2 – 4 meses	-Equipo de investigación -Arquitectos -Autoridades locales
Masificación	Difundir la propuesta a mayor alcance	-Crear alianzas con municipalidades, marcas e instituciones culturales y o influencers. -Campañas de difusión mediante medios visuales, auditivas y redes sociales. -Eventos abiertos al público. - Promover a actividades culturales a través de la misma comunidad.	3-6 meses	-Coordinación general -Equipo de comunicación -Equipo de formación

Fuente elaboración propia.

Nota. Lo indicado en el plan de actividades son referenciales y pueden ajustarse según los avances del proyecto, la disponibilidad de recursos y la respuesta de la comunidad. Este cronograma visual permite identificar las fases clave para mejorar, replicar y difundir la propuesta, garantizando su continuidad y crecimiento.

Para implementar el proyecto del centro cultural, se requieren recursos humanos, materiales y tecnológicos que permitan desarrollar los talleres, habilitar los espacios y asegurar el funcionamiento correcto de la página web.

En los recursos humanos estarán:

•Arquitectos de interiores: para la remodelación y diseño de los espacios.

•Maestros de talleres (arte, costura, música, gastronomía, danza): para dirigir las actividades culturales y formativas.

•Comunicadores y gestores culturales: para coordinar eventos, difundir actividades y fortalecer la relación con la comunidad.

•Equipo administrativo: encargado de la gestión del edificio, reservas, pagos y logística.

•Desarrollador web / diseñador digital: para crear, mantener y actualizar la plataforma web.

•Seguridad: para resguardar el buen estado de la infraestructura, equipos y usuarios.

Para los recursos materiales:

•Materiales para la remodelación: pintura, madera, vidrio, iluminación, mobiliario básico, revestimientos y señalética.

•Equipamiento para talleres: máquinas de coser, mesas de trabajo, caballetes, instrumentos musicales básicos, materiales artísticos.

•Equipo para eventos: sillas, tarimas, proyectores, equipos de sonido y micrófono.

•Elementos para áreas de venta: módulos de exhibición y vitrinas.

•Herramientas de mantenimiento: kits de reparación, herramientas manuales y suministros básicos.

En recursos tecnológicos:

•Software de diseño y gestión: programas de diseño interior, edición de contenido y organización de eventos.

•Plataforma web: dominio, hosting, gestor de contenido y herramientas para inscripción a talleres.

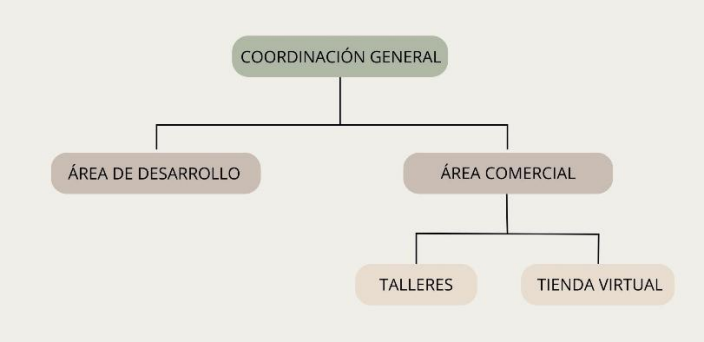
•Computadoras: para administración, registro de usuarios y gestión de la web.

•Wi-Fi y red interna: para el funcionamiento del edificio y acceso de usuarios a información.

•Equipos audiovisuales: cámaras, luces y micrófonos para grabar talleres, crear contenido y difundir actividades.

Figura 21

Organigrama



Fuente elaboración propia.

Nota. En esta imagen se muestra la estructura jerárquica del proyecto, encabezada por la Coordinación General, de la cual se desprenden el Área de Desarrollo y el Área Comercial; esta última integra las unidades de Talleres y Tienda Virtual.

Se propone que la coordinación general sea asumida por la autora del proyecto quien estará a cargo de la funcionalidad y sustentabilidad del edificio que a su vez cumpla como mediadora entre la empresa Tottus y la municipalidad para la obtención de los permisos correspondientes.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Se utilizó una plantilla de Excel para realizar los cálculos pertinentes para el proyecto donde se visualiza los diferentes campos como la inversión inicial que fue de S/ 649.380 sin IGV, inversión total la cual se detalló en ella todas las partidas que se requieren para la construcción del proyecto. Se detallaron también las siguientes secciones dentro del Excel:

planilla del personal, costos fijos, costos variables y las ventas del proyecto, detallando cada ingreso para poder medir su sustentabilidad durante los meses del año.

Los ingresos del edificio son: venta de productos por página web ganancia del 20% por producto, venta de talleres por página web y presencial, 2 clases por día, 4 talleres por 4 días a la semana, contando con 10 alumnos por aula como máximo al mes, el ingreso es de 20.5 soles sin IGV, alquiler de 12 puestos 28.7 soles por día sin IGV, alquiler de espacio auditorio por día 2500 soles, alquiler de espacio terraza por día 5,000 soles, ingreso biblioteca 20.5 soles sin IGV 12 personas como máximo, ingreso terraza 20.5 soles sin IGV capacidad para 150 personas, alquiler de área gastronómica 300 soles un puesto y venta de área gastronómica, 7 comensales, una estimación de 40 clientes con un consumo mínimo de 15 soles por día.

Se planteó un caso hipotético donde los meses de enero, febrero y marzo tienen más venta de talleres a diferencia de los otros meses del año. La venta de productos es más rentable en los meses de abril, julio, agosto y diciembre, por último, se calcula tener mayor rentabilidad en alquiler del auditorio y terraza en los siguientes meses enero, julio y diciembre, debido a las graduaciones y eventos por temporada.
Los meses del año y la rentabilidad pueden variar mucho más con la popularidad del edificio y una buena gestión.

Tabla 2

Resultados de la tabla de presupuestos

RESULTADOS.																								
	Enero		Febrero		Marzo		Abril		Mayo		Junio		Julio		Agosto		Setiembre		Octubre		Noviembre		Diciembre	
Ventas	S/.	44,317.50	S/.	40,090.00	S/.	50,110.00	S/.	32,217.50	S/.	37,630.00	S/.	49,910.00	S/.	34,817.50	S/.	37,950.00	S/.	47,450.00	S/.	31,917.50	S/.	40,090.00	S/.	55,710.00
Costos Fijos	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00	S/.	20,800.00
Costos Variables	S/.	7,460.00	S/.	8,720.00	S/.	8,920.00	S/.	7,460.00	S/.	8,720.00	S/.	8,920.00	S/.	7,460.00	S/.	8,720.00	S/.	8,920.00	S/.	7,460.00	S/.	8,720.00	S/.	8,920.00
Utilidad	**S/.**	**16,057.50**	**S/.**	**10,570.00**	**S/.**	**20,390.00**	**S/.**	**3,957.50**	**S/.**	**8,110.00**	**S/.**	**20,190.00**	**S/.**	**6,557.50**	**S/.**	**8,430.00**	**S/.**	**17,730.00**	**S/.**	**3,657.50**	**S/.**	**10,570.00**	**S/.**	**25,990.00**
Margen		**36%**		**26%**		**41%**		**12%**		**22%**		**40%**		**19%**		**22%**		**37%**		**11%**		**26%**		**47%**

Fuente elaboración propia.

Nota. Esta tabla muestra los resultados de la utilidad y margen de ganancia de cada mes del año, donde se aprecia un resultado positivo a la sustentabilidad del edificio.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

A partir de los resultados obtenidos, se concluye que el proyecto de restauración y adaptación arquitectónica de la antigua fábrica Pilsen Callao permite recuperar el valor de su patrimonio industrial, transformándolo en un centro cultural el cual responde a criterios de sostenibilidad, inclusión y funcionalidad. La propuesta fortalece la identidad local del Callao y fomenta la participación ciudadana, generando un espacio de encuentro que contribuye al desarrollo social y cultural de la comunidad. Asimismo, el proyecto evidencia un enfoque que cumple con el principio del triple balance, incorporando estrategias de impacto ambiental positivo, integra a la comunidad y su sostenibilidad económica permite que el proyecto se mantenga en el tiempo, responda a las necesidades de los usuarios y contribuya a la mejora urbana del Callao.

4.2 Recomendaciones

Después de la etapa de información para llevar a cabo el proyecto se recomienda la búsqueda del trato con el cliente propietario para plantear la idea y desarrollarla en integración con su marca en este caso Tottus para así poder llevar a cabo una inversión también en su beneficio. Se puede medir mediante un sistema integral que analice su sustentabilidad económica, social y operativa periódicamente.

Para los cambios de una réplica del proyecto se requiere una combinación de recursos técnicos y financieros dependiendo de su entorno y sus condiciones urbanas, también puede haber un cambio en los talleres ofrecidos según la cultura, un cambio en el concepto para el diseño de espacios adaptado a su entorno de ubicación, pero siempre y cuando mantenga el mismo objetivo que es integrar y ayudar a la mejora social y económica de la comunidad.

V. Referencias Bibliográficas

La República. (2022, 7 de julio). *Pilsen Callao: ¿quién creó la cerveza pionera del Perú?* Recuperado de https://larepublica.pe/datos-lr/respuestas/2022/07/07/pilsen-callao-quien-creo-la-cerveza-pionera-del-peru-evat

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2017). *Censos Nacionales 2017: XII de Población, VII de Vivienda y III de Comunidades Indígenas. Resultados definitivos – Provincia Constitucional del Callao*. INEI. https://prototipo.regioncallao.gob.pe/contenidos/contenidosGRC/filesContenido/file75513.pdf

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2021, 19 de agosto). *Más de 1 millón de habitantes residen en la Provincia Constitucional del Callao*. INEI. https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/mas-de-1-millon-de-habitantes-residen-en-la-provincia-constitucional-del-callao-9257/

Carrasco Moya, I. A. (2022). *Fronteras chalacas: Identidad y vida barrial en el Callao* (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú. https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/95973df4-2362-4e4c-9d8b-027d82061f6f/content

Naciones Unidas. (2015). *Objetivo 4: Educación de calidad – Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.* Naciones Unidas. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/

Naciones Unidas. (2015). *Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico – Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos.* Naciones Unidas. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/economic-growth/

Naciones Unidas. (2015). *Objetivo 12: Producción y consumo responsables – Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.* Naciones Unidas. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/sustainable-consumption-production/

Olvera Acevedo, A. (2023). *Reutilización adaptativa, Insurgentes 300* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Repositorio Institucional UNAM. https://ru.dgb.unam.mx/items/064802f8-6ea2-4736-a2af-25d1d5a5db20

Great Place to Work Perú. (2023). *Hipermercados Tottus: Mejores lugares para trabajar en gestión sostenible 2023*. https://www.greatplacetowork.com.pe/mejores-lugares-para-trabajar/los-mejores-lugares-para-trabajar-gestion-sostenible/2023/tottus

Herzog & de Meuron. (2000). *Tate Modern: Rehabilitación de la antigua central de Bankside.* https://tecnne.com/arquitectura/herzog-de-meuron-tate-modern/?utm_source=chatgpt.com

Matadero Madrid. (s. f.). *Historia*. Matadero Madrid — Centro de Creación Contemporánea. https://www.mataderomadrid.org/historia

DisfrutaPekin.com. (s. f.). *798 Art Zone.* https://www.disfrutapekin.com/798-art-zone

Buitron Cruzalegui, I. N., & Salazar Rodríguez, C. C. (2021). *Reutilización adaptativa del edificio N°4 en la Plaza Dos de Mayo: Escuela de Artes Visuales y Digitales* [Trabajo de suficiencia profesional, Universidad de Lima]. Repositorio Institucional Universidad de Lima. https://hdl.handle.net/20.500.12724/14338

Revista Devenir. (s. f.). *Análisis crítico de la restauración de la Casa de Osambela, 1981, Lima*. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Artes – Universidad Nacional de Ingeniería. https://revistas.uni.edu.pe/index.php/devenir/article/view/201

Infobae. (2024, 3 de agosto). *De estación de tren a uno de los museos literarios más prestigiosos de Sudamérica: la historia de la Casa de la Literatura Peruana*. Infobae Perú. https://www.infobae.com/peru/2024/08/03/de-estacion-de-tren-a-uno-de-los-museos-literarios-mas-prestigiosos-de-sudamerica-la-historia-de-la-casa-de-la-literatura-peruana/

Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (s. f.). *Provincia Constitucional del Callao – Aspectos económicos y productivos. INEI.* https://proyectos.inei.gob.pe/web/biblioineipub/bancopub/est/lib0275/cap-04.htm

Monumental Callao. (s.f). *Fugaz | Arte de convivir. Monumental Callao.*

https://www.monumentalcallao.com/

RPP Noticias. (2025, 20 de abril). *La Fortaleza del Real Felipe apunta a convertirse en Patrimonio Mundial de la Unesco: conoce parte de su historia*. RPP. Recuperado de https://rpp.pe/peru/callao/fortaleza-del-real-felipe-historia-arquitectura-y-su-camino-a-ser-patrimonio-mundial-de-la-unesco-noticia-1629590

MAC Lima. (s. f.). Sobre el MAC Lima. Museo de Arte Contemporáneo de Lima. https://maclima.pe/sobre-el-mac-lima/

Congreso de la República del Perú. (2004). *Ley General del Patrimonio Cultural de la Nación N.º 28296*. Recuperado de https://faolex.fao.org/docs/pdf/per64503.pdf

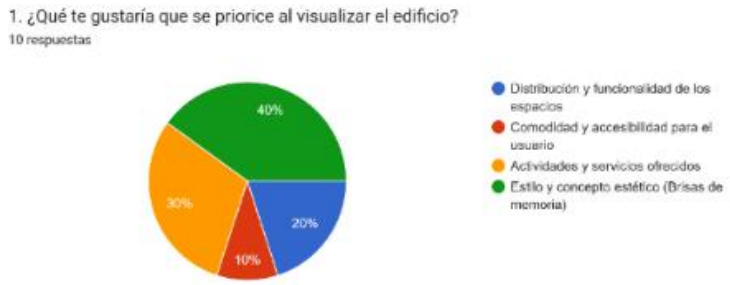
Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (s. f.). *Encuesta Nacional de Hogares – Informalidad laboral en Callao (2020)*. Recuperado de https://data-peru.itp.gob.pe/profile/geo/callao#empleo

VI. Anexos

6.1 Formularios

Anexo 1.

Pregunta más relevante del formulario 1



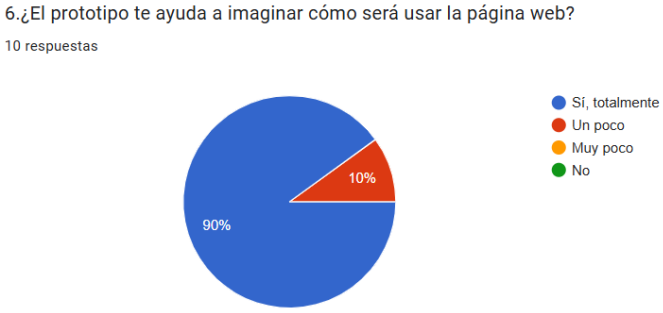
Anexo 2

Resultados de la encuesta representados gráficamente



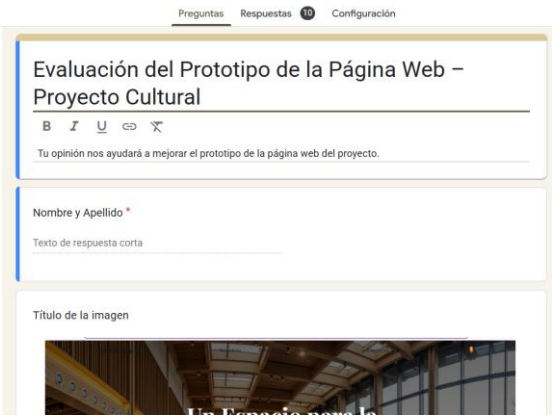
Anexo 3.

Pregunta más relevante del formulario 2



Anexo 4

Resultados de la encuesta representados gráficamente



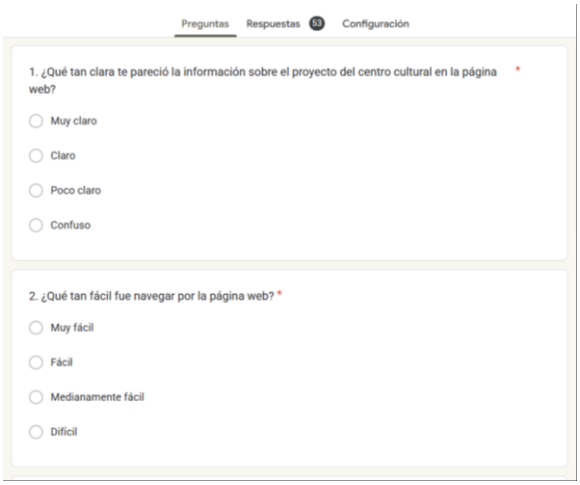
Anexo 5.

Pregunta más relevante del formulario 3



Anexo 6

Resultados de la tercera encuesta



Nota. Fuente propia

6.2 Tablas de presupuesto

Anexo 7

Tabla de lista de inversión inicial

Materiales	Cantidad	Precio	Total sin IGV	Total con IGV
Levantamiento arquitectónico	1	3,000	3,000	3,540
Estudio estructural	1	4,000	4,000	4,720
Permisos y licencias	1	2,500	2,500	2,950
Mano de obra - Albañilería	1000	70	70,000	82,600
Mano de obra - Carpintería	800	50	40,000	47,200
Instalaciones eléctricas	500	35	17,500	20,650
Instalaciones sanitarias	55	150	8,250	9,735
Materiales de construcción y acabados	1,492.40	200	298,480	352,206
Supervición de obra (5%)	1	22,500	22,500	26,550
Sillas	92	120	11,040	13,027
Sofás	12	1,500	18,000	21,240
Mesas cuadradas	14	500	7,000	8,260
Butacas de auditorio	120	900	108,000	127,440
Laptops	12	2,000	24,000	28,320
Impresora Multifuncional	1	1,200	1,200	1,416
Estanterias (módulos metal)	7	450	3,150	3,717
Archivadores verticales	2	450	900	1,062
Hojas Bond A4 (500 h)	10	14	140	165
Disco/SSD externo 1 TB (backup)	1	300	300	354
Router + repetidores WiFi	1	550	550	649
Kit útiles de oficina (folders, lapiceros, engrapadora, tijeras, etc.)	10	50	500	590
Pizarras acrílicas medianas	2	220	440	519
Diseño UX / UI + diseño visual / interfaz	1	2,000	2,000	2,360
Desarrollo web	1	2,500	2,500	2,950
Dominio (registro .com/.pe, 1 año)	1	130	130	153
Hosting anual (plan básico-intermedio)	1	700	700	826
Integración de catálogo / tienda o funcionalidades adicionales	1	2,000	2,000	2,360
Mantenimiento inicial / soporte post-lanzamiento	1	600	600	708
TOTAL			**S/. 649,380**	**S/. 766,268**

Nota. Fuente propia. Item de lista de inversiones para el proyecto.

Anexo 8

Tabla de ventas mensuales

Rubro/Mes	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Venta de productos por web ganancia del 20% por producto venta diaria 5 soles minimo	140.00	280.00	200.00	140.00	280.00	200.00	140.00	280.00	200.00	140.00	280.00	200.00
Venta de talleres web y presencial. 2 clases por día, 4 talleres, por 4 días a la semana. 20.5 soles	4,920.00	7,380.00	7,380.00	4,920.00	7,380.00	7,380.00	4,920.00	7,380.00	7,380.00	4,920.00	7,380.00	7,380.00
Alquiler de 12 puestos 28.7 soles por día	3,444.00	4,592.00	4,592.00	3,444.00	4,592.00	4,592.00	3,444.00	4,592.00	4,592.00	3,444.00	4,592.00	4,592.00
Alquiler de espacio auditorio por día 2500	5,000.00	2,500.00	5,000.00	5,000.00	2,500.00	5,000.00	5,000.00	2,500.00	5,000.00	5,000.00	2,500.00	5,000.00
Alquiler de espacio terraza por día 5000	5,000.00	10,000.00	15,000.00	5,000.00	10,000.00	15,000.00	5,000.00	10,000.00	15,000.00	5,000.00	10,000.00	15,000.00
Ingreso biblioteca 20.5 soles 12 personas	553.50	738.00	738.00	553.50	738.00	738.00	553.50	738.00	738.00	553.50	738.00	738.00
Ingreso terraza 20.5 soles 150 personas	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00	4,100.00
Alquiler de área gastronómica 300 un puesto	300.00	-	300.00	300.00	-	300.00	300.00	-	300.00	300.00	-	300.00
venta de área gastronómica 7 comensales. 40clientes minimo 15 soles consumo por día	8,400.00	10,500.00	12,600.00	8,400.00	10,500.00	12,600.00	8,400.00	10,500.00	12,600.00	8,400.00	10,500.00	12,600.00
Ingreso total sin IGV	31,857.50	40,090.00	49,910.00	31,857.50	40,090.00	49,910.00	31,857.50	40,090.00	49,910.00	31,857.50	40,090.00	49,910.00

Nota. Fuente propia. En la tabla se ve los ítems de ingresos que tiene por vender el centro cultural

6.3 Evidencias de entrevistas

Anexo 9

Entrevista a Arquitecto Fernando Chile



Nota. Link de drive que contiene la grabación de audio de las tres entrevistas: https://drive.google.com/drive/folders/169Og9p3c-b5xMvsX9JCUD_6yRtPzDkZ6?usp=sharing