**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC**

# Diseño y Remodelación para la Conservación de un Espacio Histórico con Enfoque Sostenible y del Bienestar Comunitario en Jóvenes de Zonas Vulnerables del Callao

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

## PRESENTADA POR

Flavia Martina Miranda Guerra
DNI: 76869725, Perú

Brando Abel Salas Robles
DNI: 72890456, Perú

## ASESOR

Martha Sofia Mercedes Millan Reyes
DNI: 76965994, Perú
ORCID: 0000-0002-2892-4921

## JURADO

Julio Manuel Martinez Cieza
Monssy de Fátima Chong Arrunategui
Andrea Orellana Alvarez

**Lima, septiembre 2026**

# Informe-22020004384-0000032571-MIRANDA-SALAS.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

## Detalles del documento

Identificador de la entrega
**trn:oid:::11391:614434821**

Fecha de entrega
**14 ago 2026, 8:55 p.m. GMT-5**

Fecha de descarga
**14 ago 2026, 9:02 p.m. GMT-5**

Nombre del archivo
**Informe-22020004384-0000032571-MIRANDA-SALAS.pdf**

Tamaño del archivo
**2.3 MB**

**79 páginas**

**12.257 palabras**

**75.129 caracteres**

# 22% Similitud general

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

## Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

## Fuentes principales

| | |
|---|---|
| 11% | Fuentes de Internet |
| 2% | Publicaciones |
| 19% | Trabajos entregados (trabajos del estudiante) |

# 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 11

2.4 Marco referencial 12

2.5 Proceso creativo y experimentos 18

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 18

2.5.2 Información sobre el Mercado 24

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 26

2.5.4 Diseño de producto/servicio 28

2.5.5 Modelo de Negocio 32

2.5.6 Resultados esperados 32

2.5.7 Prototipos desarrollados 33

2.5.8 Experimentos 35

**III. Estimación de costos** **35**

3.1 Presupuesto 37

**IV. Conclusiones y recomendaciones** **39**

4.1 Conclusiones 48

4.2 Recomendaciones 49

**V. Referencias Bibliográficas** **50**

**VI. Anexos** **51**

6.1 Formato de entrevistas 52

6.2 Figuras 54

6.3 Renders 58

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto de Personal 55

Tabla 2 Presupuesto de Materiales 55

Tabla 3 Presupuesto de Equipos 55

Tabla 4 Presupuesto General + contingencia 55

# ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol del Problema 53

Figura 2 Mapa de actores 54

Figura 3 Arquetipo de Usuario 55

Figura 4 Mapa de empatía 55

Figura 5 Insights 56

Figura 6 Brainstorming 57

Figura 7 Matriz Diferenciación y Relevancia 57

Figura 8 Shortlist 57

Figura 9 SCAMPER 57

Figura 10 Ruta de conceptualización 57

Figura 11 Propuesta de valor 57

Figura 11 Model Canvas 58

# I. Información general

## 1.1 Título del Proyecto de Innovación

"Diseño y Remodelación para la Conservación de un Espacio Histórico con Enfoque Sostenible y del Bienestar Comunitario en Jóvenes de Zonas Vulnerables del Callao".

## 1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Puerto del Ayer se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de desarrollo urbano sostenible e inclusión social y la actividad económica de servicios culturales, recreativos, educativos y comunitarios y busca resolver falta de espacios seguros, culturales y recreativos para adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad del Callao, problemática que contribuye a la delincuencia juvenil, la exclusión social y el deterioro del tejido urbano, teniendo como población beneficiaria jóvenes de 12 a 24 años del Callao, especialmente aquellos expuestos a factores de riesgo social, así como sus familias y la comunidad chalaca. 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 recuperación adaptativa de la antigua fábrica Pilsen Callao para convertirla en un centro cultural, recreativo, deportivo y tecnológico denominado "Puerto del Ayer", se trata de un mismo espacio programas deportivos, talleres artísticos, laboratorios tecnológicos, biblioteca, espacios de coworking, acompañamiento psicológico, orientación vocacional y actividades comunitarias permanentes. Para la experimentación se diseñaron prototipo se desarrollaron prototipos de baja y alta fidelidad, conformados por bocetos conceptuales, esquemas funcionales y renders arquitectónicos para la validación se realizó mediante encuestas y consultas a jóvenes y ciudadanos del Callao, quienes evaluaron el interés por los espacios propuestos y las actividades ofrecidas. Se concluye que la solución propuesta responde de manera pertinente a la problemática identificada en el Callao, al ofrecer una alternativa arquitectónica capaz de contribuir a la prevención de la

delincuencia juvenil mediante la generación de oportunidades de desarrollo educativo, recreativo y comunitario. y se recomienda continuar con el desarrollo del anteproyecto arquitectónico, ampliar el proceso de validación con instituciones públicas y organizaciones juveniles, establecer alianzas estratégicas para su financiamiento e implementar un sistema de monitoreo que permita evaluar periódicamente su impacto social, urbano y ambiental, así como su potencial de replicabilidad en otros sectores con problemáticas similares.

## 1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El Callao, fundado en 1537 como el principal puerto del Virreinato del Perú, ha sido históricamente un nodo estratégico de intercambio económico, cultural y social. Durante siglos, concentró el flujo comercial del Pacífico, consolidándose como un territorio clave en la configuración del país (Gobierno Regional del Callao, 2020; Monumental Callao, s. f.)**.** Esta condición histórica dejó como legado una fuerte identidad urbana y un importante patrimonio arquitectónico e industrial, entre el que destaca la antigua fábrica de Pilsen Callao, símbolo del desarrollo productivo y de la memoria colectiva chalaca (El Comercio Perú, s. f.)**.**

Sin embargo, en la actualidad, gran parte de este patrimonio enfrenta procesos de abandono, deterioro y subutilización, evidenciando una desconexión entre la ciudad histórica y las dinámicas contemporáneas. Estas infraestructuras, antes centros de actividad económica y social, se han convertido en vacíos urbanos que fragmentan el tejido urbano y, en muchos casos, favorecen condiciones de inseguridad.

Esta situación se agrava en un contexto donde la inseguridad ciudadana ha aumentado de manera sostenida. A pesar de la implementación de estados de emergencia, los índices de criminalidad continúan en ascenso, reflejando la ausencia de estrategias integrales que aborden las causas estructurales del problema (OjoPúblico, 2023; RPP Noticias, 2025). En este escenario, los jóvenes constituyen uno de los grupos más vulnerables, enfrentando limitaciones en el acceso a educación, empleo y espacios de desarrollo personal.

Frente a esta problemática, el espacio urbano se convierte en una herramienta clave de intervención. La reutilización adaptativa de infraestructuras existentes permite no solo preservar su valor histórico, sino también generar nuevas dinámicas sociales. En el ámbito

internacional, los Centros de Felicidad (CEFE) en Bogotá han demostrado que la integración de espacios culturales, deportivos y recreativos puede mejorar la calidad de vida, fortalecer la cohesión social y reducir factores de riesgo en contextos vulnerables (Bogotá.gov.co, 2019; IDRD, s. f.)**.**

A nivel nacional, experiencias como la renovación del Museo de Arte de Lima (MALI) evidencian el potencial de la recuperación arquitectónica para reactivar espacios históricos y convertirlos en referentes culturales contemporáneos (Editora Perú, 2022). Estas intervenciones demuestran que el patrimonio puede ser reinterpretado como un recurso activo dentro de la ciudad.

En este contexto, "Puerto del Ayer" propone la transformación de la antigua fábrica de Pilsen Callao en un nodo urbano activo que articule memoria, cultura y desarrollo social. La intervención incorpora espacios recreativos, culturales y comunitarios orientados principalmente a jóvenes, con el objetivo de ofrecer alternativas frente a la violencia y fomentar procesos de integración y pertenencia.

De esta manera, el proyecto busca recuperar una infraestructura actualmente en desuso y darle una nueva función, ser utilizado por la comunidad como un espacio vivo, inclusivo y sostenible. En ese sentido, "Puerto del Ayer" plantea aprovechar el valor histórico de la antigua fábrica para responder a necesidades actuales de la población, especialmente de los jóvenes. La propuesta busca generar un espacio que promueva la participación comunitaria, fortalezca el sentido de pertenencia y contribuya al desarrollo social del Callao .

## II. Descripción de la innovación

### 2.1 Planteamiento del Problema

La inseguridad ciudadana en la Provincia Constitucional del Callao se ha consolidado como una de las principales problemáticas sociales en los últimos años, evidenciándose no sólo en el aumento de la delincuencia, sino también en la creciente participación de menores de edad en actividades delictivas. Esta situación refleja un fenómeno estructural que supera el control policial, vinculado directamente con factores sociales, urbanos y educativos.

Diversos reportes evidencian la persistencia de esta problemática. En 2019, la Policía Nacional del Perú registró 721 menores intervenidos en el Callao, uno de los niveles más

altos en la región. Posteriormente, en 2022, entre enero y agosto, se reportaron 483 intervenciones de niños y adolescentes, en un contexto donde el índice de inseguridad aumentó en 5,2%, afectando aproximadamente al 23% de la población (OjoPúblico, 2023). Asimismo, se registraron más de 5,000 hurtos y 88 muertes asociadas a actividades criminales, evidenciando un escenario de alta vulnerabilidad social. Para el año 2025, incluso antes de la implementación de nuevas medidas de emergencia, ya se reportaban hechos violentos como homicidios en Lima y Callao, lo que demuestra la continuidad del problema (RPP Noticias, 2025).

Este contexto pone en evidencia la limitada efectividad de las estrategias centradas únicamente en el control del delito, sin abordar sus causas estructurales. La delincuencia juvenil no surge por una sola causa. Factores como las limitadas oportunidades educativas, las dificultades económicas y la falta de espacios seguros para actividades recreativas influyen en que muchos jóvenes se encuentren expuestos a situaciones de riesgo.

Diversos estudios indican que la falta de espacios recreativos, culturales y deportivos puede aumentar la exposición de los jóvenes a situaciones de riesgo. Por el contrario, contar con estos espacios favorece la participación comunitaria y el desarrollo de capacidades sociales (Elliot, 2020). Asimismo, la evidencia muestra que los contextos sociales deteriorados pueden reforzar conductas agresivas en adolescentes, reproduciendo dinámicas de violencia en distintos niveles (Flores, 2022).

Además, muchas infraestructuras industriales y espacios urbanos del Callao permanecen abandonados o en desuso. Esto genera zonas poco transitadas, reduce las oportunidades de encuentro entre vecinos y aumenta la percepción de inseguridad. Además, estos espacios suelen permanecer subutilizados, lo que limita su aprovechamiento por parte de la comunidad (Gobierno Regional del Callao, 2020; Monumental Callao, s. f.)**.**

En este contexto, el problema central se define como el déficit de infraestructura cultural, recreativa y segura que permita el desarrollo integral de los jóvenes en el Callao, lo cual contribuye a la persistencia de la delincuencia juvenil y al deterioro del entorno urbano.

La problemática de la delincuencia juvenil y la falta de espacios adecuados en el Callao se relaciona con cuatro Objetivos de Desarrollo Sostenible. El ODS 16 se enfoca en la

disminución de la violencia y la construcción de entornos seguros, lo cual se vincula directamente con la necesidad de prevenir la delincuencia juvenil. El ODS 11 promueve ciudades más inclusivas y sostenibles. En este caso, se relaciona con la recuperación de espacios urbanos deteriorados para convertirlos en lugares seguros y útiles para la comunidad.

Por su parte, el ODS 4 resalta la necesidad de garantizar una educación de calidad, lo cual se relaciona con la implementación de espacios formativos, culturales y recreativos que acompañan el desarrollo de los jóvenes. Finalmente, el ODS 8 promueve el acceso a oportunidades de empleo y crecimiento económico, destacando la importancia de generar entornos que permitan a los jóvenes desarrollar habilidades y construir proyectos de vida sostenibles.

En conjunto, estos ODS respaldan la propuesta de **"Puerto del Ayer"**, ya que busca recuperar un espacio urbano en desuso y ofrecer alternativas culturales, recreativas y formativas para los jóvenes del Callao .

### 2.2 Población beneficiaria

**Efectos**

El incremento de la delincuencia juvenil en el Callao no responde a una sola causa. Factores como la falta de oportunidades, la ausencia de espacios seguros y determinadas condiciones sociales influyen directamente en el desarrollo de los jóvenes .

En primer lugar, se evidencia un aumento de la exposición de los jóvenes a contextos de riesgo y el consumo de sustancias que se normalizan como parte del entorno cotidiano. Según el enfoque de prevención del delito mediante el deporte promovido por la United Nations Office on Drugs and Crime, los jóvenes que carecen de espacios seguros y actividades estructuradas tienen mayor probabilidad de involucrarse en conductas antisociales, debido a la ausencia de elementos como el acompañamiento de adultos, la participación en actividades organizadas y el sentido de pertenencia a una comunidad.

En segundo lugar, muchos jóvenes no llegan a desarrollar plenamente sus capacidades e intereses, ya que no logran canalizar sus habilidades hacia actividades formativas o culturales. Esto limita su desarrollo personal y reduce sus oportunidades de inserción social

y laboral. Programas como los impulsados por Fight for Peace demuestran que, cuando los jóvenes acceden a espacios que combinan deporte, educación y desarrollo personal mejoran sus habilidades sociales y amplían sus oportunidades académicas, laborales y personales.

Asimismo, se observa un deterioro progresivo del entorno urbano y social. La falta de actividades y usos adecuados del espacio público favorece el abandono de ciertas zonas, incrementa la percepción de inseguridad y debilita la convivencia comunitaria. La ausencia de infraestructura activa contribuye a la percepción de inseguridad y limita la interacción social, debilitando los vínculos comunitarios.

Finalmente, se evidencia una desvinculación entre la población y su patrimonio cultural, especialmente en espacios históricos en menos uso como la antigua fábrica de Pilsen Callao. Esta separación no solo implica la pérdida de identidad colectiva, sino también el desaprovechamiento de recursos urbanos con alto potencial para la regeneración social y cultural.

**Problema Central**

A partir del análisis anterior, se identifica como problema central:

La falta de infraestructura cultural, recreativa y deportiva accesible, segura y sostenible que contribuya al desarrollo integral de los jóvenes en el Callao.

Este problema va más allá de la falta de infraestructura. También evidencia la escasez de iniciativas que utilicen los espacios urbanos para promover actividades culturales, deportivas y educativas orientadas a los jóvenes.

De acuerdo con la United Nations Office on Drugs and Crime, la prevención efectiva del delito juvenil requiere intervenciones que combinen infraestructura, programas educativos y desarrollo de habilidades sociales, ya que el enfoque exclusivamente punitivo resulta insuficiente .

La falta de espacios que combinen actividades culturales, deportivas y formativas reduce las oportunidades de participación para los jóvenes y dificulta la creación de alternativas frente a situaciones de riesgo.

**Causas**

Inseguridad urbana persistente y débil planificación en políticas públicas

La inseguridad en el Callao está relacionada con diversos factores sociales y urbanos que aún no han sido abordados de forma conjunta. Las políticas públicas han priorizado el control del delito sobre su prevención, dejando de lado estrategias centradas en el desarrollo social.

Según la United Nations Office on Drugs and Crime, la prevención del crimen requiere enfoques transversales que involucren educación, comunidad y espacios urbanos, más allá de la intervención policial.

Déficit de infraestructura cultural, recreativa y deportiva accesible.

Existe una clara carencia de espacios que contribuyan al desarrollo personal, social y recreativo de los jóvenes. Esta ausencia limita el acceso a actividades que fomenten habilidades sociales, creatividad y bienestar físico.

El deporte y la recreación han demostrado ser herramientas clave para la prevención del delito juvenil, ya que permiten desarrollar habilidades como disciplina, trabajo en equipo y resiliencia, además de ofrecer alternativas positivas para el uso del tiempo libre.

Abandono del patrimonio industrial y espacios urbanos en desuso

Infraestructuras como la fábrica de Pilsen Callao representan un patrimonio con alto valor histórico, pero actualmente subutilizado. Este abandono genera vacíos urbanos que favorecen la inseguridad y la degradación del entorno.

Desde una perspectiva urbana, la reutilización de estos espacios no solo permite preservar la memoria histórica, sino también generar nuevas actividades culturales, sociales y económicas que beneficien a la comunidad .

Precariedad educativa y limitadas oportunidades laborales para jóvenes

Muchos jóvenes enfrentan barreras para acceder a educación de calidad y empleo digno, lo que incrementa su vulnerabilidad frente a dinámicas delictivas.

El enfoque de “deporte para el desarrollo” señala que fortalecer habilidades personales y sociales brinda oportunidades de aprendizaje reduciendo significativamente los factores de riesgo asociados a la delincuencia juvenil.

El desarrollo del proyecto “Puerto del Ayer” implica la articulación de diversos actores sociales e institucionales que participan, directa o indirectamente, en su implementación, uso y sostenibilidad. La identificación de estos actores permite comprender las relaciones de influencia, los niveles de impacto y el rol que cada uno desempeña dentro del proceso de transformación social y urbana propuesto.

En este sentido, los actores se clasifican en centrales, directos e indirectos, de acuerdo con su grado de vinculación con el proyecto.

**Figura 1**

Árbol del problema



**Efectos:**
Incremento de la delincuencia juvenil y exposición a contextos de riesgo.
Pérdida del potencial creativo y productivo de la juventud.
Deterioro del entorno urbano y debilitamiento del tejido social.
Desvinculación entre la población y su patrimonio cultural.

**Problema central:**
Falta de infraestructura cultural accesible y sostenible que apoye el desarrollo integral de los jóvenes en el Callao.

**Causas:**
Inseguridad urbana persistente y débil planificación en políticas públicas.
Déficit de infraestructura cultural, recreativa y deportiva accesible.
Abandono del patrimonio industrial y espacios urbanos en desuso.
Precariedad educativa y limitadas oportunidades laborales para jóvenes.

**Actores Centrales**

En el núcleo del proyecto se encuentran los jóvenes en situación de vulnerabilidad, quienes constituyen el principal grupo beneficiario y el eje central de la intervención.

Este grupo se encuentra más expuesto a situaciones relacionadas con la delincuencia, la exclusión social y la falta de oportunidades educativas y recreativas. Por ello, el proyecto se orienta a generar espacios que respondan directamente a sus necesidades, promoviendo su desarrollo integral a través de actividades culturales, deportivas y formativas.

Los jóvenes no solo serán usuarios del espacio, sino también participantes activos en las actividades culturales, deportivas y comunitarias que se desarrollen en él .

**Actores Directos**

Los actores directos corresponden a aquellas instituciones y organizaciones que tienen un rol activo en la implementación, gestión, financiamiento o funcionamiento del proyecto.

Municipalidad Provincial del Callao
Cumple un rol clave en la planificación urbana, normativa del uso del suelo y gestión del espacio público. Su participación es fundamental para la viabilidad normativa del proyecto y su integración en la ciudad.

Gobierno Regional del Callao
Interviene en la formulación de políticas públicas, financiamiento y articulación de programas sociales orientados al desarrollo juvenil y la seguridad ciudadana.

ONGs y asociaciones culturales juveniles
Actúan como aliados estratégicos del proyecto, facilitando talleres, programas formativos y actividades culturales que fortalecen el vínculo con la comunidad.

Empresas privadas con programas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE)
Representan una fuente potencial de financiamiento y alianzas estratégicas, contribuyendo a la sostenibilidad económica del proyecto mediante patrocinio, inversión social o programas de apoyo.

Universidades e institutos de educación superior
Pueden aportar mediante programas de extensión, investigación, capacitación y voluntariado, generando un intercambio de conocimiento y fortaleciendo el espacio educativo .

En conjunto, estos actores conforman una red de apoyo que contribuye al funcionamiento y continuidad del proyecto.

**Actores Indirectos**

Los actores indirectos son aquellos que, sin participar directamente en la gestión del proyecto, se ven impactados por sus resultados y contribuyen a su consolidación a nivel social y urbano.

Familias de los jóvenes
Se benefician de manera directa a través de la mejora en el bienestar, la seguridad y las oportunidades de desarrollo de sus integrantes, fortaleciendo el entorno familiar.

Comunidad barrial chalaca
Experimenta una mejora en la calidad del entorno urbano, la percepción de seguridad y la convivencia social, a partir de la activación del espacio público.

Sector turismo cultural
Se ve beneficiado por la revalorización del patrimonio y la generación de nuevos nodos culturales, lo que puede atraer visitantes y dinamizar la economía local.

**Síntesis del Mapa de Actores**

La interacción entre estos tres grupos permite comprender cómo cada actor contribuye al desarrollo y sostenibilidad del proyecto, donde:

Los actores centrales representan el propósito social del proyecto.

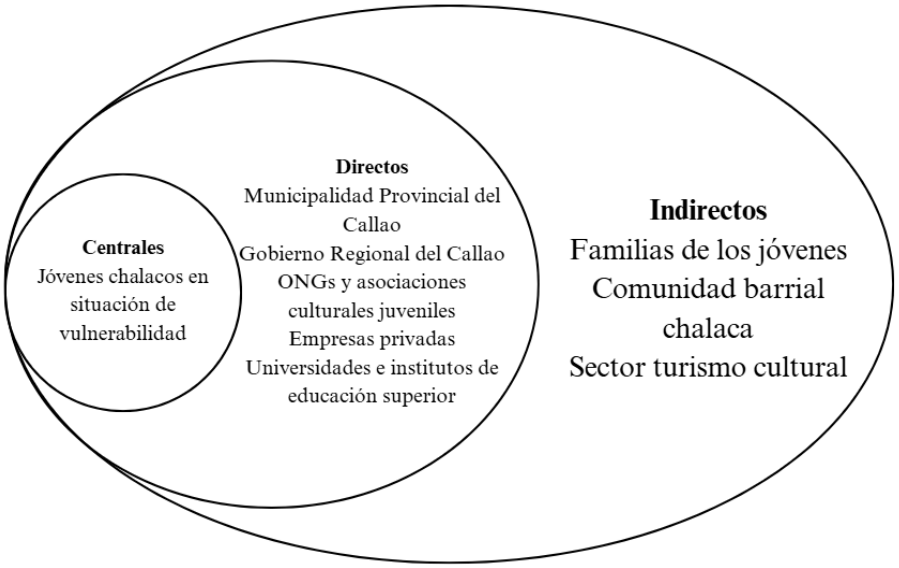
Los actores directos garantizan su implementación y funcionamiento.

Los actores indirectos amplifican su impacto en el territorio.

De esta manera, “Puerto del Ayer” no se configura únicamente como una intervención arquitectónica, sino como una plataforma de interacción social, donde múltiples actores convergen para generar procesos de transformación urbana, cohesión comunitaria y desarrollo sostenible en el Callao.

**Figura 2**

Síntesis del Mapa de Actores




## 2.3 Objetivo(s) del proyecto

Diseñar un espacio arquitectónico funcional, inclusivo y sostenible en el Callao, orientado a la recuperación de un entorno urbano en desuso y a la generación de oportunidades de desarrollo social, especialmente para niños, adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad.

### 2.3.1 Objetivos Específicos

**Objetivos Generales**

Diseñar un espacio arquitectónico funcional, inclusivo y sostenible para la recuperación de un entorno urbano en desuso en el Callao, con el fin de generar oportunidades de desarrollo social para niños, adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad en 18 meses a consideración de ser una estructura antigua con posibilidad de tener daños estructurales eléctricos y sistemas de agua asegurar una apertura segura y funcional para los jóvenes.

**Objetivo Específico**

Establecer criterios de diseño inclusivo, accesible y sostenible en un plazo de 2 meses para garantizar la funcionalidad, equidad y eficiencia ambiental de la propuesta arquitectónica.

Integrar estrategias de recuperación urbana y tratamiento paisajístico en la propuesta en un plazo de 2 meses para revitalizar el entorno inmediato y mejorar la conexión del proyecto con los espacios públicos cercanos.

Incorporar soluciones pasivas y tecnologías sostenibles en el diseño arquitectónico en un plazo de 3 meses para mejorar el desempeño ambiental y reducir el impacto ecológico del proyecto.

Desarrollar la distribución espacial y volumétrica del equipamiento arquitectónico en un plazo de 2 meses para optimizar la circulación, el uso eficiente del terreno y la interacción comunitaria.

## 2.4 Marco referencial

### Ramos Miranda (2025) – Centros comunitarios integrales

Ramos Miranda (2025) señala que los centros de desarrollo comunitario deben diseñarse considerando las necesidades reales de la población a la que sirven. Para ello, es importante que estos espacios sean accesibles, inclusivos y favorezcan la participación de la comunidad. Desde esta perspectiva, la arquitectura no solo cumple una función física, sino que también puede contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas. Diversos estudios destacan la importancia de incorporar criterios como la accesibilidad, la iluminación natural y la presencia de áreas verdes, ya que estos elementos contribuyen al bienestar de los usuarios y favorecen la convivencia dentro de los espacios comunitarios.

De este modo, la arquitectura orientada a la inclusión y la accesibilidad –lo que algunos autores llaman “arquitectura para todos”– procura que cualquier persona, sin importar su condición o edad, pueda acceder y disfrutar de los equipamientos sin barreras físicas ni cognitivas

En relación con estos planteamientos, el proyecto “Puerto del Ayer” busca recuperar la antigua fábrica de Pilsen Callao y adaptarla a nuevos usos comunitarios. La propuesta contempla espacios destinados a actividades culturales, deportivas y recreativas, con el

propósito de fomentar la participación de los jóvenes y fortalecer su vínculo con la comunidad.

**Coquel & Guerrero (2021) – Centros juveniles orientados a la reinserción social**

Coquel y Guerrero (2021) analizan un caso nacional concreto, el centro de orientación e integración juvenil de Parcona (Ica) para ilustrar la importancia de combinar funciones educativas, recreativas y culturales en un mismo recinto. Según estos autores, integrar actividades de capacitación, talleres artísticos, deporte y acompañamiento psicológico puede contribuir a reducir factores de riesgo asociados a la delincuencia juvenil y favorecer la participación de los jóvenes en su comunidad. Además, su estudio enfatiza la organización espacial como herramienta de control y flexibilidad que permitan la coexistencia de actividades abiertas a la comunidad con otras más especializadas o terapéuticas. En suma, dicho proyecto concluye que la arquitectura del centro juvenil debe ser zonal pero conectada, garantizando ambientes accesibles y seguros que faciliten la rehabilitación de jóvenes en riesgo. Estas ideas coinciden con lo planteado por Ramos Miranda (2025), ya que ambas propuestas destacan la importancia de complementar el diseño arquitectónico con programas sociales que favorezcan la participación comunitaria y contribuyan a prevenir la violencia juvenil.

**IDRD – CEFE Tunal (Bogotá)**

El Centro de Felicidad El Tunal en Bogotá es un ejemplo exitoso de equipamiento urbano multifuncional para el bienestar social. Tal como lo describe el Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD), este espacio fue diseñado para conjugar en un solo lugar la recreación, el deporte y la cultura

Con instalaciones que van desde piscinas olímpicas y recreativas, gimnasios y canchas, hasta salones de música, danza y aulas de capacitación, el CEFE Tunal ofrece “una amplia y variada oferta para personas de todas las edades”

Su objetivo explícito es fomentar una sana calidad de vida en los habitantes, sin distinción de capacidad económica, edad o género

Este modelo demuestra que es posible reunir en un mismo espacio servicios deportivos, culturales y recreativos accesibles para distintos grupos de la población: al garantizar acceso libre o subvencionado, el CEFE Tunal contribuye a mejorar la convivencia entre los ciudadanos y promueve hábitos relacionados con el bienestar y la actividad física.

Tomando como referencia este modelo, "Puerto del Ayer" busca ofrecer espacios diversos donde los jóvenes del Callao puedan participar en actividades culturales, deportivas y recreativas.

**Secretaría de Cultura – CEFE Chapinero (Bogotá)**

El Centro Felicidad Chapinero (Bogotá) refuerza esta visión de equipamiento urbano inclusivo. De acuerdo con la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá, este edificio de 13 pisos (el primer "parque vertical" de la ciudad) alberga servicios comunitarios de amplia diversidad: "una biblioteca abierta, un teatro para las artes escénicas, salas de exposiciones y formación, aulas múltiples y escenarios deportivos y recreativos como piscinas y gimnasios"

En otras palabras, dentro de un solo complejo se concentran espacios culturales, educativos y deportivos destinados a fomentar la vida comunitaria. Tanto el CEFE Chapinero como el CEFE Tunal fueron concebidos para facilitar el acceso de la población a actividades culturales, educativas y deportivas en un mismo lugar, promoviendo la participación de diferentes grupos de la comunidad. Esto coincide con las necesidades identificadas en el Callao: al concebir "Puerto del Ayer", se busca no solo recuperar el patrimonio histórico, sino también reactivar la comunidad local. El modelo de los Centros Felicidad muestra que la integración de múltiples funciones en un solo lugar, junto con una gestión inclusiva, puede mejorar la percepción de seguridad y promover la cohesión comunitaria a través del diseño arquitectónico.

**Fight for Peace – Deporte como herramienta de transformación social**

El modelo de intervención desarrollado por Fight for Peace constituye un referente internacional en la prevención de la violencia juvenil mediante el deporte, la educación y el acompañamiento social. Esta organización trabaja en contextos urbanos vulnerables,

integrando disciplinas como el boxeo y las artes marciales con programas educativos, empleabilidad y desarrollo personal.

Su enfoque se basa en la combinación de cinco pilares: deporte, educación, empleabilidad, apoyo social y liderazgo juvenil, entendiendo que la intervención en jóvenes en situación de riesgo debe ser integral y sostenida en el tiempo. A través de esta metodología, se busca no solo reducir la participación en actividades delictivas, sino también fortalecer habilidades como la disciplina, la resiliencia, el autocontrol y el sentido de pertenencia comunitaria (Fight for Peace, s. f.)**.**

Los resultados de este modelo muestran que los espacios deportivos pueden tener un impacto positivo cuando se complementan con programas educativos y apoyo comunitario, ofreciendo a los jóvenes mayores oportunidades de desarrollo. En este sentido, el proyecto "Puerto del Ayer" retoma este enfoque al proponer espacios que no solo promueven la actividad física, sino que también funcionan como plataformas de desarrollo personal y social para la juventud chalaca.

**UNODC – Prevención del delito mediante el deporte (Crime Prevention through Sports)**

La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) plantea que el deporte es una herramienta eficaz para la prevención de la delincuencia juvenil, especialmente en contextos marcados por exclusión social y violencia. A través del programa Line Up Live Up (Juega Vive), se propone una metodología que combina actividad física estructurada con el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Este programa está orientado a adolescentes en situación de vulnerabilidad y busca fortalecer habilidades relacionadas con la toma de decisiones responsables, la resolución pacífica de conflictos, la comunicación efectiva y la resistencia a presiones sociales negativas. Según la UNODC, el 97 % de los participantes reporta haber adquirido habilidades útiles para su vida cotidiana, evidenciando mejoras en su comportamiento y en su integración social (Ktown, s. f.).

Este enfoque demuestra que la infraestructura deportiva, cuando se articula con programas educativos y psicosociales, puede actuar como un mecanismo preventivo frente a la

criminalidad. En relación con el proyecto, se refuerza la necesidad de incorporar espacios recreativos multifuncionales que permitan el desarrollo de estas actividades, de esta manera, la arquitectura puede contribuir a crear entornos que apoyen las estrategias de prevención dirigidas a la población juvenil.

**PRONACEJ – Deporte como estrategia de resocialización en el Perú**

A nivel nacional, el Programa Nacional de Centros Juveniles (PRONACEJ) evidencia la importancia del deporte como herramienta de reinserción social en adolescentes en conflicto con la ley penal. En el marco de la política institucional "Ocio Cero", se promueve el uso productivo del tiempo mediante actividades deportivas, talleres técnicos y formación en valores.

En el Centro Juvenil de Diagnóstico y Rehabilitación de Lima, los adolescentes participan en programas de entrenamiento deportivo principalmente, fútbol como parte de un proceso integral de rehabilitación. Estas actividades son complementadas con talleres productivos como carpintería, panadería, confección textil, electricidad y música, con el objetivo de desarrollar competencias que les permitan reinsertarse en la sociedad con un proyecto de vida sostenible (PRONACEJ, s. f.).

Los resultados observados en PRONACEJ sugieren que el deporte, combinado con formación técnica y acompañamiento psicosocial, contribuye al fortalecimiento de habilidades como la disciplina, el trabajo en equipo y la motivación para el cambio. En este sentido, el proyecto incorpora esta lógica al plantear espacios que no solo entretienen y que también capacitan generando oportunidades.

**Poder Judicial del Perú – Servicio de Orientación al Adolescente (SOA Callao)**

El Servicio de Orientación al Adolescente (SOA) del Callao representa un modelo de intervención socioeducativa orientado a la reinserción de adolescentes en conflicto con la ley penal mediante medidas no privativas de libertad. Este programa, implementado por el Poder Judicial, busca evitar el internamiento en centros de rehabilitación, promoviendo en su lugar procesos de acompañamiento integral en el entorno comunitario.

El SOA cuenta con un equipo multidisciplinario conformado por psicólogos y trabajadores sociales, quienes desarrollan intervenciones basadas en terapias ocupacionales, fortalecimiento de habilidades sociales y capacitación laboral. Además, se articula con gobiernos locales y otras instituciones para garantizar una atención integral que favorezca la reducción de la reincidencia delictiva (Poder Judicial del Perú, s. f.).

La existencia de este servicio en el Callao evidencia la necesidad de contar con espacios adecuados que permitan la implementación de programas de acompañamiento, formación y desarrollo juvenil. En este sentido, el proyecto "Puerto del Ayer" se alinea con esta idea al proponer una infraestructura que funcione como soporte físico para este tipo de intervenciones, contribuyendo a la reinserción social y al uso de entornos más seguros.

**MINJUSDH – Estación Callao 2.0 y la educación digital como estrategia de reinserción social**

El proyecto Estación Callao 2.0, impulsado por el Ministerio de Justicia y Derechos Humanos del Perú en articulación con el Servicio de Orientación al Adolescente **(SOA)** Callao, constituye una iniciativa innovadora orientada a la reinserción social de adolescentes en conflicto con la ley penal mediante el uso de herramientas tecnológicas y procesos de formación digital. Su implementación responde a la necesidad de actualizar los modelos tradicionales de intervención socioeducativa, incorporando metodologías contemporáneas que permitan fortalecer las competencias personales, sociales y tecnológicas de jóvenes en situación de vulnerabilidad (MINJUSDH, s. f.)**.**

El programa se estructura a partir del desarrollo de talleres de alfabetización digital, ciudadanía digital y uso responsable de tecnologías, complementados con la formación en habilidades blandas como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la toma de decisiones. Asimismo, incorpora contenidos orientados a la empleabilidad, alineando el proceso formativo con las demandas actuales del mercado laboral y el contexto de la sociedad digital. De esta manera, la propuesta no solo busca reducir la reincidencia delictiva, sino también generar oportunidades reales de inserción social y económica para los participantes.

Estación Callao 2.0 destaca por incorporar herramientas digitales dentro de los procesos de formación y acompañamiento dirigidos a adolescentes en situación de vulnerabilidad, ampliando el alcance de los procesos de rehabilitación juvenil más allá de enfoques tradicionales centrados únicamente en el control o la disciplina. Este modelo muestra que el acceso a la educación digital y a la capacitación tecnológica puede ampliar las oportunidades educativas y laborales de los jóvenes, especialmente en contextos urbanos con limitadas oportunidades formativas.

En relación con el proyecto, este antecedente refuerza la importancia de incorporar espacios destinados a la formación tecnológica y digital en el equipamiento arquitectónico propuesto. La incorporación de aulas, laboratorios y espacios de capacitación permitiría complementar las actividades recreativas y culturales, además de brindar herramientas útiles para la formación y futura inserción laboral de los jóvenes. Entonces, la arquitectura se configura como un soporte estratégico que facilita la implementación de programas educativos innovadores, contribuyendo a la prevención de la reincidencia delictiva y al fortalecimiento del desarrollo integral de los jóvenes en el Callao.

## 2.5 Proceso creativo y experimentos

### 2.5.1 Información sobre el usuario(s)

**Figura 3.**

Arquetipo de Usuario



Luis Quispe Mamani Rodriquez

Edad: 17 años

Distrito: Los barracones, Callao

Ocupación: Estudiante de secundaria

**Contexto de vida**

Luis vive junto a su madre y sus dos hermanos menores en una zona del Callao caracterizada por altos índices de inseguridad y limitada infraestructura recreativa. La ausencia de su padre ha causado una mayor carga de falta económica y emocional dentro del hogar. En su entorno cotidiano predominan espacios urbanos deteriorados, con escasas oportunidades para el desarrollo juvenil positivo.

No dispone de espacios públicos seguros donde practicar deporte, reunirse con amigos o participar en actividades culturales. Asimismo, ha sido testigo frecuente de cobro de cupos , robos a tiendas y conoce a jóvenes de su barrio que han sido intervenidos por la policía o vinculados a dinámicas de violencia y vinculados a hechos de violencia (OjoPúblico, 2023)**.**

**Necesidades y frustraciones**

Necesita espacios seguros donde sentirse escuchado, respetado y valorado.

Requiere oportunidades de formación técnica, artística y deportiva que contribuyan a su desarrollo personal.

Tiene interés por el fútbol, la música urbana y el grafiti, pero carece de infraestructura adecuada para desarrollarlos.

Percibe desconfianza y estigmatización por parte de los adultos y de la sociedad.

Siente incertidumbre respecto a su futuro debido a la falta de oportunidades en su entorno.

**Aspiraciones**

Culminar sus estudios secundarios y acceder a una carrera técnica.

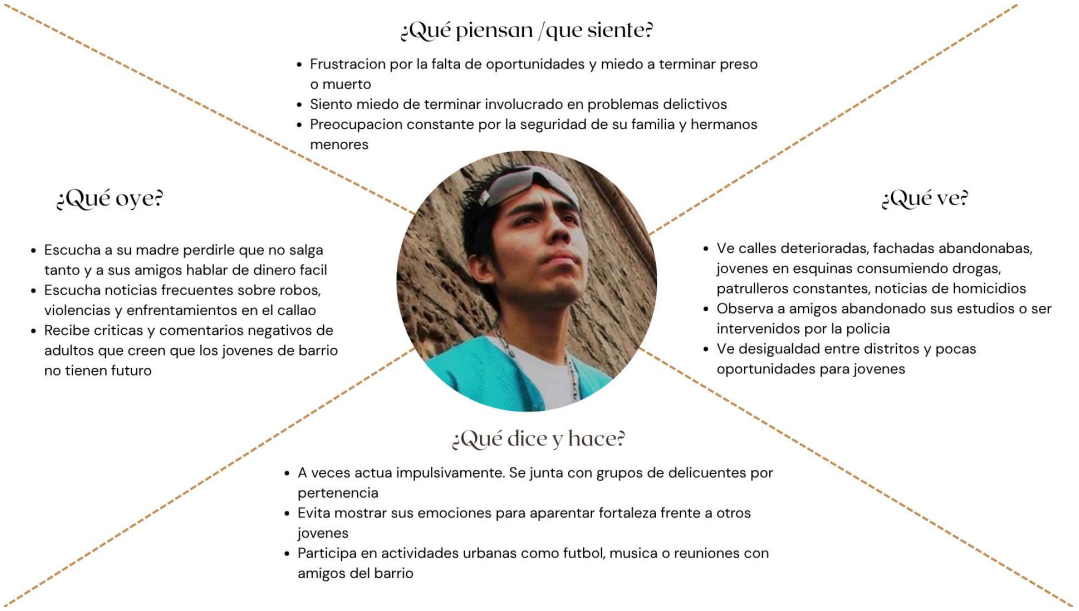
Ser reconocido por sus habilidades deportivas o artísticas.

Contribuir positivamente a su comunidad y mejorar la percepción de su barrio.

Encontrar un entorno donde pueda relacionarse con personas que lo apoyen y le permitan construir un mejor futuro.

**Figura 4**

Mapa de Empatía




**¿Qué piensa y siente?**

Luis a veces siente que sus posibilidades son limitadas por las condiciones en las que vive. Experimenta frustración, miedo y presión social al observar cómo otros jóvenes de su barrio terminan involucrados en violencia, delincuencia o consumo de drogas. Sin embargo, también desea ser reconocido, valorado y demostrar que puede construir un proyecto de vida distinto.

**¿Qué ves?**

Observa calles deterioradas, espacios públicos abandonados y zonas donde la inseguridad forma parte de la vida cotidiana. Ve jóvenes reunidos en esquinas consumiendo alcohol o drogas, presencia policial constante y noticias recurrentes sobre homicidios y delincuencia

en el Callao. Paralelamente, encuentra inspiración en expresiones culturales urbanas como murales, música y arte callejero vinculados a la identidad chalaca.

**¿Qué oye?**

Escucha a su madre pedirle constantemente que tenga cuidado al salir. Escucha a algunos adultos decir que los jóvenes de su barrio no tienen futuro o que terminarán involucrados en problemas y observa cómo muchos jóvenes son atraídos por promesas de dinero fácil. También escucha convocatorias a talleres o actividades comunitarias, aunque muchas veces estas no son accesibles por horarios, costos o distancia.

**¿Qué dice y hace?**

Luis expresa deseos de superación y cambio personal; sin embargo,el ambiente en el que vive y la presión de algunos grupos influyen en las decisiones que toma. Participa ocasionalmente en campeonatos deportivos organizados por la comunidad o parroquias locales, aunque también mantiene cercanía con grupos de riesgo debido a la necesidad de pertenencia e identidad social.

**¿Cuáles son sus dolores?**

Falta de espacios recreativos y culturales seguros.

Exposición constante a violencia e inseguridad.

Escasez de oportunidades educativas y laborales.

Baja autoestima y estigmatización social.

Ausencia de referentes positivos cercanos.

Limitaciones económicas para acceder a actividades formativas.

**¿Cuáles son sus ganancias?**

Integrarse en un entorno positivo y seguro.

Desarrollar habilidades deportivas, tecnológicas y artísticas.

Acceder a oportunidades de capacitación y empleo.

Fortalecer su autoestima y confianza personal.

Relacionarse con personas que lo apoyen y le sirvan de ejemplo.

Convertirse en un referente positivo dentro de su comunidad.

**¿Qué cambiaría si se implementa el proyecto?**

La implementación del proyecto "Puerto del Ayer" podría generar nuevas oportunidades para jóvenes como Luis, ofreciéndoles un lugar seguro donde participar en actividades culturales, deportivas y educativas. Desde la perspectiva del usuario, el proyecto funcionará como un espacio de pertenencia, formación y expresión personal, permitiéndole acceder a actividades culturales, recreativas y educativas dentro de un entorno seguro y accesible.

La disponibilidad de talleres deportivos, artísticos y tecnológicos contribuiría a reducir el tiempo de exposición de los jóvenes a contextos de riesgo, fortaleciendo simultáneamente habilidades personales, sociales y emocionales. Además, el acceso a orientación psicológica y vocacional podría ayudar a los jóvenes a tomar decisiones sobre su futuro, fortalecer su confianza y ampliar sus expectativas educativas y laborales.

A nivel urbano y comunitario, la recuperación adaptativa de una infraestructura industrial abandonada permitiría convertir un espacio actualmente abandonado en un lugar de encuentro para la comunidad, donde se desarrollen actividades culturales, recreativas y educativas. Esto contribuiría a mejorar la percepción de seguridad, fortalecer la identidad cultural chalaca y promover una apropiación positiva del espacio público.

Diversos antecedentes internacionales respaldan este enfoque. Programas como Line Up Live Up de la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) evidencian que las actividades recreativas y deportivas, articuladas con formación socioemocional, pueden ayudar a disminuir situaciones relacionadas con la violencia y la delincuencia juvenil (UNODC, s. f.). Asimismo, modelos como los Centros Felicidad (CEFE) de Bogotá demuestran el impacto positivo de los equipamientos multifuncionales en

la cohesión social y el bienestar comunitario (IDRD, s. f.; Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, s. f.).

**Objetivo General SMART**

**Objetivo General**

Diseñar el proyecto arquitectónico “Puerto del Ayer” para la recuperación adaptativa de la antigua fábrica de Pilsen Callao, mediante la incorporación de espacios culturales, recreativos, tecnológicos y de acompañamiento social orientados a jóvenes en situación de vulnerabilidad, con el fin de fortalecer la integración social, reducir factores de riesgo asociados a la delincuencia juvenil y revitalizar el entorno urbano en un plazo de 18 meses.

**Objetivos Específicos SMART**

Identificar las necesidades recreativas, culturales y formativas de los jóvenes del Callao mediante encuestas, entrevistas y talleres participativos durante los primeros 2 meses del proyecto, con el propósito de establecer criterios de diseño inclusivos y funcionales.

Incorporar estrategias de sostenibilidad ambiental y soluciones pasivas de diseño en un plazo de 3 meses, a fin de reducir el impacto ecológico del proyecto y optimizar el desempeño energético del equipamiento arquitectónico.

Desarrollar una propuesta arquitectónica accesible, segura y multifuncional en un plazo de 4 meses, integrando espacios deportivos, culturales y tecnológicos que favorezcan la convivencia social y el desarrollo integral juvenil.

Implementar una estrategia de recuperación urbana y paisajística para revitalizar el entorno inmediato de la antigua fábrica en un plazo de 2 meses, fortaleciendo la relación entre patrimonio, espacio público e identidad comunitaria.

**Objetivos Generales**

Diseñar un espacio arquitectónico funcional, inclusivo y sostenible para la recuperación de un entorno urbano en desuso en el Callao, con el fin de generar oportunidades de desarrollo social para niños, adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad en 18 meses a

consideración de ser una estructura antigua con posibilidad de tener daños estructurales eléctricos y sistemas de agua asegurar una apertura segura y funcional para los jóvenes.

**Objetivo Específico**

Establecer criterios de diseño inclusivo, accesible y sostenible en un plazo de 2 meses para garantizar la funcionalidad, equidad y eficiencia ambiental de la propuesta arquitectónica.

Integrar estrategias de recuperación urbana y tratamiento paisajístico en la propuesta en un plazo de 2 meses para revitalizar el entorno inmediato y fortalecer su relación con el espacio público.

Incorporar soluciones pasivas y tecnologías sostenibles en el diseño arquitectónico en un plazo de 3 meses para mejorar el desempeño ambiental y reducir el impacto ecológico del proyecto.

Desarrollar la distribución espacial y volumétrica del equipamiento arquitectónico en un plazo de 2 meses para optimizar la circulación, el uso eficiente del terreno y la interacción comunitaria.

### 2.5.2 Información sobre el Mercado

La propuesta arquitectónica "Puerto del Ayer" surge en un contexto donde la oferta de espacios culturales, recreativos y formativos para jóvenes en el Callao resulta limitada y, en muchos casos, insuficiente para responder a sus necesidades. Aunque existen diversas iniciativas dirigidas a este sector de la población, muchas presentan dificultades relacionadas con el acceso, la infraestructura disponible y la continuidad de sus actividades.

**Oferta existente**

**Programas municipales y regionales**

Actualmente, las municipalidades y algunas instituciones públicas desarrollan actividades deportivas, culturales y recreativas dirigidas a niños y adolescentes. Sin embargo, estas iniciativas suelen tener un alcance limitado debido a restricciones de presupuesto, cobertura territorial o disponibilidad de espacios adecuados. En muchos casos, las actividades se realizan en losas deportivas, parques o locales comunales que no cuentan con el equipamiento necesario para desarrollar programas permanentes y diversificados.

**Organizaciones no gubernamentales**

Diversas organizaciones sociales y ONG impulsan proyectos relacionados con la prevención de la violencia juvenil, la educación comunitaria y el acompañamiento de jóvenes en

situación de vulnerabilidad. Aunque estas iniciativas generan resultados positivos, muchas dependen de financiamiento externo o temporal, lo que dificulta su continuidad a largo plazo. Esta situación evidencia la importancia de contar con espacios estables donde puedan desarrollarse actividades educativas, culturales y recreativas de manera permanente.

**Infraestructura privada**

Por otro lado, el sector privado ofrece servicios como academias deportivas, gimnasios, talleres artísticos y centros de formación cultural. No obstante, estos espacios suelen implicar costos que no siempre son accesibles para todos los jóvenes del Callao. Como consecuencia, una parte importante de la población juvenil encuentra dificultades para participar de manera constante en este tipo de actividades y acceder a oportunidades de aprendizaje, recreación y desarrollo personal.

**Espacios públicos informales**

Las canchas barriales, plazas y parques constituyen los principales espacios de encuentro juvenil en distintos sectores del Callao. Sin embargo, muchos de estos espacios presentan problemas de inseguridad, deterioro urbano, iluminación deficiente y ausencia de programación recreativa o cultural, lo que limita su capacidad para funcionar como entornos seguros y protectores para la juventud.

**Demanda insatisfecha**

La información recopilada muestra que muchos adolescentes y jóvenes del Callao buscan espacios seguros donde practicar deporte, participar en actividades culturales, aprender nuevas habilidades y relacionarse con otros jóvenes. Asimismo, también existe la necesidad de contar con espacios que les permitan desarrollar sus capacidades, acceder a actividades educativas y establecer relaciones positivas con otras personas de su comunidad.

De igual manera, las familias manifiestan preocupación por la falta de espacios supervisados y accesibles que permitan a sus hijos aprovechar mejor su tiempo libre, reduciendo su exposición a contextos de violencia, delincuencia y consumo de drogas.

Por otro lado, se identifica un interés emergente por la recuperación del patrimonio industrial y cultural del Callao, especialmente desde sectores vinculados al turismo cultural y la revitalización urbana. Esto representa una oportunidad para integrar el rescate patrimonial con funciones sociales y comunitarias.

**Tendencias y oportunidades**

A nivel internacional, diversos modelos de equipamientos urbanos integrales —como los Centros Felicidad (CEFE) de Bogotá— han demostrado que la inversión en infraestructura cultural y recreativa de acceso público crea espacios que pueden generar beneficios para la comunidad, ofreciendo alternativas de recreación, promoviendo la convivencia y mejorando la percepción de seguridad.

Asimismo, organismos internacionales como la Organización de las Naciones Unidas (ONU) y la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) destacan la importancia del deporte, la cultura y la recreación como herramientas de prevención de violencia juvenil y promoción de inclusión social.

En el contexto peruano, las políticas públicas vinculadas a juventud, inclusión social y sostenibilidad urbana, alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), favorecen el desarrollo de proyectos arquitectónicos que promuevan espacios seguros, inclusivos y sostenibles. Del mismo modo, la recuperación adaptativa de edificaciones industriales constituye actualmente una tendencia arquitectónica y urbana que aporta valor cultural, turístico y social a las ciudades.

Competidores y sustitutos

**Sustitutos directos**

Entre los principales sustitutos directos se encuentran las actividades informales desarrolladas en espacios públicos no regulados, como esquinas, lotes abandonados o reuniones callejeras. Aunque estos espacios permiten a los jóvenes reunirse y relacionarse con otros de su entorno, también representan altos niveles de exposición a violencia, delincuencia y conductas de riesgo.

**Sustitutos indirectos**

El uso excesivo de redes sociales, videojuegos y entretenimiento digital constituye otra forma de ocupación del tiempo libre juvenil. Si bien estas actividades generan entretenimiento, no siempre favorecen el desarrollo de habilidades sociales, la actividad física o la participación en actividades comunitarias.

**Competidores potenciales**

En el futuro podrían desarrollarse nuevos proyectos municipales o privados orientados a la recreación y el entretenimiento juvenil. Sin embargo, “Puerto del Ayer” busca diferenciarse al recuperar un edificio histórico del Callao y convertirlo en un espacio destinado a actividades culturales, deportivas, recreativas y formativas para los jóvenes. Además, la

propuesta incorpora criterios de sostenibilidad y promueve la participación de la comunidad, combinando la recuperación del patrimonio con el desarrollo social del entorno.

### 2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

**Concepto**

"Puerto del Ayer" es un centro cultural, recreativo y formativo juvenil que nace a partir de la recuperación de la antigua fábrica de Pilsen Callao, transformando un espacio actualmente en desuso en un lugar destinado a actividades culturales, deportivas y formativas para los jóvenes del Callao.

La propuesta integra programas deportivos, culturales y de acompañamiento psicosocial dentro de un mismo espacio arquitectónico, con el objetivo de prevenir la delincuencia juvenil, fortalecer la identidad local y promover la cohesión social.

El proyecto se fundamenta en tres ejes principales:

Identidad chalaca.

Desarrollo juvenil integral.

Sostenibilidad.

**Propuesta de valor**

"Puerto del Ayer" transforma una infraestructura industrial abandonada del Callao en un espacio cultural, recreativo y seguro que impulsa el desarrollo juvenil, fortalece el vínculo de los jóvenes con su comunidad mediante actividades culturales, deportivas y educativas accesibles para la población local .

**Segmento objetivo**

Jóvenes de 12 a 24 años del Callao en situación de vulnerabilidad social, expuestos a contextos de violencia y con limitado acceso a oportunidades culturales, recreativas y formativas.

Los jóvenes usuarios del proyecto buscan sentirse parte de una comunidad positiva donde puedan ser escuchados, valorados y reconocidos. Entre sus principales aspiraciones se encuentra acceder a actividades gratuitas o económicamente accesibles que les permitan descubrir y desarrollar talentos relacionados con el arte, el deporte y la tecnología. Asimismo, necesitan espacios seguros, modernos e inclusivos donde puedan socializar y construir relaciones saludables lejos de contextos de violencia e inseguridad.

Sin embargo, esta población enfrenta diversas problemáticas sociales y emocionales. Muchos jóvenes experimentan procesos de estigmatización social debido al contexto urbano en el que viven, además de enfrentar limitadas oportunidades educativas, recreativas y culturales. A ello se suma la ausencia de espacios públicos seguros para reunirse y expresarse libremente, así como las barreras económicas que dificultan el acceso a academias privadas, talleres especializados o actividades deportivas formales. Como consecuencia, muchos jóvenes pasan más tiempo en entornos donde la violencia y la delincuencia forman parte de la vida cotidiana.

Frente a ello, "Puerto del Ayer" propone una oferta integral de servicios y actividades orientadas al desarrollo juvenil. El proyecto contempla áreas deportivas multidisciplinarias para la práctica de fútbol, básquet, boxeo y artes marciales; talleres de música, danza, teatro y artes visuales; espacios tecnológicos destinados a alfabetización digital y producción audiovisual; así como servicios de acompañamiento psicológico y orientación vocacional. Del mismo modo, incorpora áreas de coworking juvenil, salas comunitarias, actividades culturales permanentes, ferias, eventos y recorridos patrimoniales vinculados a la memoria histórica del Callao.

La propuesta busca aliviar las principales frustraciones de los usuarios mediante el acceso gratuito o de bajo costo a las actividades, horarios flexibles y programación continua adaptada a las dinámicas juveniles. Asimismo, el diseño arquitectónico prioriza la accesibilidad universal, la seguridad y la supervisión comunitaria, complementandose con servicios de apoyo psicológico y acompañamiento social. Además, la recuperación de la antigua fábrica permite darle un nuevo uso a un espacio histórico del Callao, convirtiéndolo en un lugar de encuentro para la comunidad.

Finalmente, el proyecto genera valor al consolidar una comunidad juvenil activa y participativa, donde los usuarios puedan fortalecer habilidades personales y colectivas mediante mentorías, talleres y procesos formativos. Además, la posibilidad de acceder a certificaciones, capacitaciones prácticas y espacios modernos integrados dentro de una infraestructura patrimonial emblemática contribuye a que los jóvenes desarrollen mayor

confianza en sus capacidades, amplíen sus oportunidades de formación y se involucren activamente en su comunidad .

### 2.5.4 Diseño de producto/servicio

El proyecto se materializa mediante un equipamiento arquitectónico público de carácter cultural, recreativo y educativo, concebido bajo criterios de inclusión social, sostenibilidad ambiental y flexibilidad espacial. La propuesta busca transformar una infraestructura industrial abandonada en un espacio comunitario activo que contribuya al desarrollo integral de niños, adolescentes y jóvenes del Callao, promoviendo actividades orientadas al deporte, la cultura, la educación y el acompañamiento social.

En relación con la recuperación patrimonial, el diseño arquitectónico conserva elementos representativos de la antigua fábrica, tales como fachadas, estructuras metálicas y naves industriales, incorporándose como parte esencial de la nueva propuesta espacial. Esta intervención permite conservar parte del valor histórico de la antigua fábrica y darle un nuevo uso orientado a las necesidades actuales de la comunidad, convirtiendo un espacio abandonado en un lugar activo para actividades culturales, deportivas y educativas .

La distribución funcional del proyecto se organiza en distintas zonas complementarias. La zona deportiva contempla una cancha multiuso techada, espacios destinados al boxeo y artes marciales, áreas de calistenia y ambientes para danza y actividad física, promoviendo hábitos saludables y el uso positivo del tiempo libre. La zona cultural y creativa incorpora salones para música, teatro, danza urbana, artes plásticas y producción audiovisual, además de una galería de exposiciones y un anfiteatro destinado a actividades artísticas y comunitarias.

Asimismo, la propuesta integra una zona tecnológica y educativa compuesta por aulas digitales, laboratorio tecnológico, sala de cómputo y biblioteca abierta, destinadas al aprendizaje, el apoyo académico y el desarrollo de conocimientos digitales. Complementariamente, se desarrolla una zona de acompañamiento social conformada por consultorios psicológicos, espacios de orientación vocacional, ambientes de trabajo social y salas grupales destinadas a procesos de apoyo emocional y fortalecimiento comunitario.

El proyecto también considera una zona de integración comunitaria conformada por un patio central, cafetería cultural, áreas verdes, huertos urbanos y mobiliario de descanso, creando

espacios donde los vecinos y jóvenes puedan reunirse, participar en actividades y compartir experiencias. Estas áreas buscan fortalecer las relaciones interpersonales y la cohesión comunitaria mediante entornos seguros, accesibles y humanizados.

En cuanto a accesibilidad universal, el diseño incorpora rampas, señalética inclusiva, baños accesibles y circulaciones amplias que garantizan el acceso y participación de personas con discapacidad y movilidad reducida, respondiendo a criterios de diseño inclusivo y arquitectura para todos.

Respecto a sostenibilidad ambiental, la propuesta integra estrategias pasivas y sistemas ecoeficientes, tales como ventilación e iluminación natural, uso de paneles solares, recolección y reutilización de aguas grises, empleo de materiales reciclados y reutilización adaptativa de infraestructura existente. Estas medidas permiten reducir el impacto ambiental del proyecto y mejorar el desempeño energético del equipamiento arquitectónico.

La mecánica de funcionamiento del centro contempla una programación continua desarrollada de manera participativa junto con organizaciones comunitarias, instituciones locales y jóvenes usuarios. El equipamiento funcionará de martes a domingo en horario diurno y vespertino, ofreciendo actividades culturales, recreativas, deportivas y educativas accesibles para la población juvenil del Callao.

Finalmente, el proyecto plantea un enfoque de triple impacto. A nivel social, busca contribuir a la prevención de la violencia juvenil, la inclusión social y el fortalecimiento del tejido comunitario. A nivel económico, pretende impulsar el turismo cultural y generar empleo directo e indirecto asociado a la gestión y funcionamiento del centro. A nivel ambiental, promueve la reutilización de infraestructura existente, la reducción de huella de carbono y el incremento de áreas verdes urbanas, aportando a la mejora del microclima y sostenibilidad del entorno urbano chalaco.

### 2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio del proyecto “Puerto del Ayer” busca generar impacto social mediante la recuperación de la antigua fábrica de Pilsen Callao, convirtiéndola en un espacio donde niños, adolescentes y jóvenes puedan acceder a actividades culturales, deportivas y educativas que contribuyan a su desarrollo y reduzcan su exposición a situaciones de riesgo.

A través de la recuperación adaptativa de una infraestructura industrial histórica, el proyecto integra actividades culturales, deportivas, educativas y de acompañamiento psicosocial en un espacio accesible, inclusivo y seguro.

El proyecto está dirigido principalmente a jóvenes de entre 12 y 24 años, aunque sus beneficios también alcanzan a las familias y a la comunidad del Callao en general. Asimismo, participan actores estratégicos como la Municipalidad Provincial del Callao, el Gobierno Regional del Callao, instituciones educativas, organizaciones culturales, entidades públicas y empresas privadas mediante programas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE).

Las actividades principales comprenden talleres culturales y artísticos, programas deportivos, atención psicológica, actividades comunitarias y programas de prevención de violencia juvenil. Diversos estudios indican que la participación en actividades deportivas, culturales y educativas puede ayudar a los jóvenes a desarrollar habilidades personales y reducir su exposición a situaciones de violencia o delincuencia (UNODC, s. f.; Fight for Peace, s. f.)**.**

Para su funcionamiento, el proyecto requiere contar con la infraestructura recuperada de la antigua fábrica, equipamiento deportivo y tecnológico, así como profesionales especializados en áreas como psicología, educación y trabajo social, además de alianzas institucionales que aseguren su sostenibilidad. Además, la relación de los usuarios se basa en la participación juvenil, el acompañamiento permanente y la creación de una comunidad activa y comprometida con el desarrollo local.

En cuanto a los canales de comunicación, se consideran redes sociales, instituciones educativas, municipalidades y organizaciones juveniles, permitiendo una difusión amplia y un vínculo constante con la población objetivo.

Respecto a la sostenibilidad económica, el modelo plantea una gestión que combina fondos públicos, cooperación internacional, convenios con municipalidades, aportes de empresas mediante RSE e ingresos complementarios provenientes de actividades culturales, cafetería y alquiler eventual de espacios. Contar con diferentes fuentes de financiamiento ayuda a

mantener el funcionamiento del centro y garantiza la continuidad de sus actividades en el tiempo.

La propuesta se encuentra alineada con experiencias exitosas como los Centros Felicidad (CEFE) de Bogotá, los cuales integran cultura, deporte y recreación en un mismo equipamiento para promover la inclusión social y mejorar la calidad de vida de la población (IDRD, s. f.; Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá, s. f.). Además, la propuesta sigue los planteamientos de Ramos Miranda (2025), quien destaca la importancia de diseñar centros comunitarios que respondan a las necesidades reales de la población y favorezcan la participación de la comunidad.

### 2.5.6 Resultados esperados

Se espera que la implementación del proyecto "Puerto del Ayer" genere impactos positivos a nivel social, urbano, económico y cultural, contribuyendo a la transformación del entorno y al fortalecimiento del tejido comunitario del Callao.

En el ámbito social, se espera que niños, adolescentes y jóvenes tengan acceso a espacios seguros donde puedan practicar deporte, participar en actividades artísticas y desarrollar nuevas habilidades, reduciendo así su exposición a situaciones de riesgo. Diversos estudios señalan que la existencia de equipamientos comunitarios y programas deportivos estructurados favorece la prevención de la violencia y fortalece habilidades para la vida, disminuyendo la probabilidad de involucramiento en actividades delictivas (UNODC, s. f.; Fight for Peace, s. f.)**.**

A nivel educativo y personal, se espera que los usuarios desarrollen habilidades sociales, tecnológicas y emocionales a través de talleres, capacitaciones y programas de acompañamiento a través de talleres de capacitación, alfabetización digital, orientación vocacional y acompañamiento psicológico. Experiencias nacionales como Estación Callao 2.0 y los programas desarrollados por PRONACEJ evidencian que la integración de educación, deporte y apoyo psicosocial contribuye significativamente a la reinserción social y construcción de proyectos de vida sostenibles (MINJUSDH, s. f.; PRONACEJ, s. f.).

En el aspecto urbano, el proyecto permitirá recuperar una infraestructura histórica actualmente en desuso, transformándola en un espacio activo y accesible que mejore la

percepción de seguridad y fomente que la comunidad vuelva a utilizar y cuidar estos espacios. Esta recuperación patrimonial contribuirá además al fortalecimiento de la identidad chalaca y a la valorización del patrimonio industrial del Callao.

Desde el punto de vista económico, se prevé la generación de empleo directo e indirecto asociado a la gestión del equipamiento, así como el aumento de actividades relacionadas con el turismo cultural y de las actividades económicas vinculadas al entorno inmediato. De igual forma, la recuperación del patrimonio con enfoque social puede convertirse en un atractivo urbano y cultural que impulse nuevas oportunidades de desarrollo local.

Finalmente, en materia ambiental, se espera reducir el impacto ecológico mediante la reutilización adaptativa de la infraestructura existente, la implementación de sistemas pasivos de climatización, el uso de energías renovables y la incorporación de áreas verdes que contribuyan a mejorar el microclima urbano y la calidad ambiental del sector.

En conjunto, estos resultados buscan consolidar a “Puerto del Ayer” como un referente de arquitectura social y recuperación patrimonial en el Callao, demostrando que la arquitectura puede contribuir a generar espacios más seguros y útiles para los jóvenes, ofreciendo oportunidades de aprendizaje, recreación y participación comunitaria .

### 2.5.7 Prototipos desarrollados

**Baja definición**

Los prototipos de baja definición tuvieron como finalidad explorar las primeras ideas conceptuales del proyecto y evaluar la relación entre las necesidades de los usuarios y la propuesta arquitectónica. En esta etapa se elaboraron bocetos, esquemas de zonificación, mapas de actores, árbol de problemas, mapas de empatía y diagramas conceptuales que permitieron identificar los espacios y actividades prioritarias para la población juvenil del Callao.

Asimismo, se desarrollaron esquemas preliminares de distribución espacial, considerando la integración de áreas culturales, deportivas, tecnológicas y de acompañamiento social. Estos prototipos facilitaron la validación inicial de la propuesta con base en los hallazgos obtenidos durante el diagnóstico social y urbano, así como en referentes nacionales e internacionales como los Centros Felicidad (CEFE) de Bogotá y los centros juveniles orientados a la reinserción social estudiados por Coquel y Guerrero (2021).

Herramientas empleadas:

Árbol de problemas.

Mapa de actores.

Mapa de empatía.

Brainstorming.

Matriz Diferenciación vs Relevancia.

SCAMPER.

Ruta de conceptualización.

Bocetos y diagramas funcionales.

**Alta definición**

Los prototipos de alta definición corresponden a la etapa en la que se desarrolló con mayor detalle la propuesta arquitectónica de "Puerto del Ayer". En esta fase se definieron las características espaciales, funcionales y técnicas del proyecto, considerando criterios de accesibilidad, sostenibilidad y conservación de los elementos más representativos de la antigua fábrica.

Para ello, se elaboraron planos arquitectónicos, modelos tridimensionales, renders y esquemas de circulación que permitieron visualizar de forma más clara la organización de los espacios. También se definieron las áreas deportivas, culturales, tecnológicas y comunitarias, además de estrategias relacionadas con la iluminación natural, la ventilación cruzada, las áreas verdes y el aprovechamiento de parte de la infraestructura existente.

Asimismo, se desarrolló la propuesta de valor y el modelo de gestión del proyecto, evaluando su funcionamiento y su aporte para los jóvenes del Callao a partir de la opinión de instituciones, organizaciones vinculadas al proyecto y posibles usuarios.

Herramientas empleadas:

Planos arquitectónicos.

Modelado 3D.

Renders interiores y exteriores.

Maqueta física o digital.

Business Model Canvas.

Canvas de propuesta de valor.

Simulación de recorridos y flujos de usuarios.

### 2.5.8 Experimentos

Con el objetivo de conocer la opinión de los posibles usuarios y evaluar la propuesta de "Puerto del Ayer", se realizaron diferentes actividades de validación con adolescentes y jóvenes del Callao.

Como primera etapa, se utilizó la herramienta Tablero UX, a partir de la cual se elaboró un perfil de usuario y un mapa de empatía. Esto permitió conocer mejor su contexto, necesidades, intereses y principales preocupaciones. La información recopilada mostró que muchos jóvenes consideran insuficientes los espacios seguros para realizar actividades deportivas, culturales y educativas, además de manifestar preocupación por la inseguridad presente en su entorno.

Posteriormente, se aplicó una encuesta exploratoria con preguntas relacionadas con la seguridad ciudadana, el acceso a actividades recreativas y el sentido de pertenencia hacia el Callao. Algunas de las preguntas fueron: "¿Te sientes inseguro al salir a las calles?", "¿Tienes actividades recreativas cerca de tu casa?", "¿Te gustaría contar con un espacio para realizar actividades recreativas en el Callao?" y "¿Te sientes orgulloso de ser chalaco?". Las respuestas permitieron identificar necesidades y opiniones compartidas por gran parte de los participantes.

También se empleó la herramienta Tabla Receptora para recopilar comentarios sobre la propuesta. Los participantes señalaron que les gustaría contar con espacios que combinen deporte, arte, tecnología y apoyo emocional, destacando la importancia de que sean accesibles, seguros y de bajo costo.

Finalmente, la propuesta conceptual y el modelo de negocio fueron presentados a estudiantes, familias y miembros de la comunidad para recoger sugerencias y realizar mejoras. Gracias a este proceso se reforzaron aspectos como los talleres culturales, las actividades deportivas, la alfabetización digital, el acompañamiento psicológico y los espacios de integración comunitaria, identificados como prioridades por los participantes.

**Resultados y nivel de validación**

Los resultados obtenidos durante el proceso de validación fueron positivos. Tanto los jóvenes participantes como sus familias mostraron interés en la propuesta y consideraron que un espacio como "Puerto del Ayer" podría aportar beneficios para la comunidad.

Los jóvenes destacaron principalmente la posibilidad de acceder a actividades deportivas, culturales y tecnológicas en un entorno seguro. Además, valoraron la idea de contar con un lugar donde desarrollar habilidades, expresar sus intereses y relacionarse con otras personas de manera positiva.

Por otro lado, las familias señalaron la importancia de disponer de espacios accesibles que ayuden a los adolescentes y jóvenes a aprovechar mejor su tiempo libre, reduciendo su exposición a situaciones de riesgo y favoreciendo su desarrollo personal.

Estos resultados coinciden con experiencias internacionales y nacionales. La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito sostiene que los programas que combinan deporte, educación y habilidades para la vida contribuyen significativamente a la prevención de la delincuencia juvenil y al fortalecimiento de conductas prosociales (UNODC, s. f.). Asimismo, organizaciones como Fight for Peace destacan que la integración de deporte, educación y apoyo psicosocial genera impactos positivos en jóvenes expuestos a contextos de violencia y exclusión social (Fight for Peace, s. f.).

Métricas y hallazgos

Los principales hallazgos identificados durante el proceso de experimentación fueron:

Alta percepción de inseguridad entre los jóvenes del Callao.

Interés significativo por participar en actividades deportivas, artísticas y tecnológicas.

Necesidad de espacios seguros, accesibles y gratuitos para el desarrollo juvenil.

Valoración positiva de la recuperación del patrimonio industrial como espacio comunitario.

Interés por recibir acompañamiento psicológico y orientación vocacional.

Preferencia por espacios multifuncionales que integren cultura, recreación y educación.

A partir de estos resultados, se concluye que la propuesta responde a necesidades reales identificadas en la población objetivo. La recuperación de la antigua fábrica de Pilsen Callao como centro cultural, recreativo y formativo fue percibida como una alternativa viable para promover el desarrollo de los jóvenes, fortalecer la convivencia comunitaria y generar un impacto positivo en el entorno urbano.

## III. Estimación de costos

### 3.1 Presupuesto

El presupuesto del proyecto "Puerto del Ayer" se elaboró con el propósito de estimar los recursos necesarios para el desarrollo de la propuesta arquitectónica y su validación, considerando las diferentes etapas de diseño, investigación y presentación del proyecto. Para ello, los costos fueron clasificados en tres categorías: personal, materiales e inversión en activos fijos, permitiendo identificar los recursos humanos, técnicos y materiales indispensables para la ejecución del proyecto.

Los costos se organizaron según su naturaleza económica, diferenciando costos fijos (CF), correspondientes a gastos que permanecen constantes durante el desarrollo del proyecto; costos variables (CV), que dependen de la cantidad de actividades o insumos requeridos; y costos de inversión (CI), relacionados con la adquisición de bienes duraderos que constituyen activos necesarios para la elaboración y presentación de la propuesta.

La estimación económica considera honorarios de profesionales, adquisición de materiales para la elaboración de maquetas y material gráfico, así como equipamiento tecnológico y software especializado para el desarrollo del diseño arquitectónico. Asimismo, se contemplan recursos destinados a la investigación con usuarios y procesos de validación participativa, coherentes con la metodología de innovación aplicada durante el proyecto.

Finalmente, este presupuesto constituye una referencia para la planificación financiera de la etapa de diseño, permitiendo evaluar la viabilidad de la propuesta y facilitar la gestión de

recursos mediante alianzas estratégicas con entidades públicas, organizaciones sociales y empresas privadas interesadas en promover proyectos de regeneración urbana, desarrollo juvenil y recuperación del patrimonio arquitectónico del Callao.

| Partida | Descripción detallada | Tipo de costo | Unidad | Cantidad | Costo unitario (S/.) | Costo total (S/.) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **1.1 Gestión y diseño** | Honorarios del arquitecto responsable para el desarrollo del anteproyecto y proyecto arquitectónico (3 meses). | CF | Mes | 3 | 4000 | **12000** |
| **1.2 Especialistas** | Ingeniero civil, sanitario, eléctrico y especialista en patrimonio para asesoría técnica. | CF | Global | 1 | 8500 | **8500** |
| **1.3 Investigación y participación ciudadana** | Aplicación de encuestas, entrevistas, talleres participativos y validación con usuarios. | CV | Global | 1 | 3200 | **3200** |

| Partida | Descripción detallada | Tipo de costo | Unidad | Cantidad | Costo unitario (S/.) | Costo total (S/.) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **2.1 Materiales para maquetas** | Cartón pluma, MDF, acrílico, impresión 3D, pegamentos y materiales para prototipos físicos. | CV | Global | 1 | 2500 | **2500** |
| **2.2 Material gráfico** | Impresión de planos, paneles, renders, posters y material para sustentación. | CV | Global | 1 | 2000 | **2000** |
| **2.3 Papelería e** | Papelería, útiles, | CV | Global | 1 | 1200 | **1200** |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **insumos** | materiales para talleres y validación con usuarios. | | | | | |

| Partida | Descripción detallada | Tipo de costo | Unidad | Cantidad | Costo unitario (S/.) | Costo total (S/.) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **3.1 Equipamiento tecnológico** | Laptop, monitor adicional y accesorios para modelado BIM y renderizado. | CI | Global | 1 | 8500 | **8500** |
| **3.2 Software especializado** | Licencias de AutoCAD, Revit, SketchUp, Lumion y Adobe Creative Cloud. | CI | Global | 1 | 6800 | **6800** |
| **3.3 Equipos audiovisuales** | Cámara fotográfica, trípode y dron para levantamiento del sitio y registro del proyecto. | CI | Global | 1 | 6000 | **6000** |

| **Concepto** | **Total** |
|---|---|
| Personal | S/. 23,700.00 |
| Materiales | S/. 5,700.00 |
| Inversión | S/. 21,300.00 |
| TOTAL GENERAL | S/. 50,700.00 |

## IV. Conclusiones y recomendaciones

### 4.1 Conclusiones

Tras el desarrollo de la presente investigación, se concluye que el proyecto "Puerto del Ayer" responde a una de las principales problemáticas identificadas en el Callao: la insuficiente oferta de espacios culturales, recreativos y formativos destinados a niños,

adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad, condición que contribuye a la persistencia de la delincuencia juvenil, la exclusión social y el deterioro del espacio urbano.

El diagnóstico realizado, sustentado en información proveniente de instituciones como OjoPúblico, RPP Noticias, el Gobierno Regional del Callao, el Poder Judicial, PRONACEJ y el Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, permitió evidenciar que la inseguridad ciudadana no responde únicamente a factores policiales, sino también a la falta de oportunidades educativas, recreativas y de desarrollo personal. Asimismo, los referentes internacionales analizados, como los Centros Felicidad (CEFE) de Bogotá, el programa Fight for Peace y la estrategia Juega Vive de la UNODC, demuestran que la integración de deporte, cultura, educación y acompañamiento psicosocial dentro de un mismo equipamiento arquitectónico favorece significativamente la prevención de la violencia y la cohesión comunitaria.

Los resultados obtenidos durante las encuestas y el proceso de validación con potenciales usuarios evidenciaron una alta aceptación de la propuesta, reflejando el interés de la población por contar con un espacio seguro donde puedan desarrollar actividades deportivas, artísticas, tecnológicas y culturales. Estos hallazgos respaldan la viabilidad social del proyecto y refuerzan la necesidad de recuperar la antigua fábrica Pilsen Callao mediante un modelo de reutilización adaptativa que preserve el patrimonio industrial y, al mismo tiempo, genere nuevas oportunidades para la comunidad.

Desde el punto de vista arquitectónico, la propuesta incorpora criterios de accesibilidad universal, sostenibilidad ambiental y flexibilidad espacial, integrando materiales ecoeficientes, estrategias pasivas de climatización y soluciones constructivas alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Los diferentes ambientes, recepción, biblioteca, taller de cerámica, karate y aeroyoga, fueron diseñados considerando principios de eficiencia energética, consumo responsable, inclusión y bienestar, contribuyendo directamente a los ODS 3 (Salud y bienestar), 4 (Educación de calidad), 6 (Agua limpia y saneamiento), 7 (Energía asequible y no contaminante), 9 (Industria, innovación e infraestructura), 10 (Reducción de las desigualdades), 11 (Ciudades y comunidades sostenibles), 12 (Producción y consumo responsables), 13 (Acción por el clima) y 15 (Vida de ecosistemas terrestres).

Finalmente, se concluye que Puerto del Ayer constituye una propuesta arquitectónica integral que combina recuperación patrimonial, desarrollo social y sostenibilidad ambiental. Más allá de rehabilitar una infraestructura abandonada, el proyecto plantea la creación de un espacio comunitario capaz de fortalecer la identidad chalaca, promover el desarrollo integral de la juventud y contribuir a la construcción de una ciudad más segura, inclusiva y sostenible.

### 4.2 Recomendaciones

**1. Implementación del proyecto**

Se recomienda desarrollar una segunda etapa de diseño arquitectónico que incorpore las observaciones obtenidas durante el proceso de validación con usuarios, priorizando las actividades recreativas, culturales y tecnológicas de mayor demanda. Asimismo, resulta conveniente realizar estudios técnicos complementarios sobre el estado estructural de la antigua fábrica Pilsen Callao para garantizar una intervención segura y compatible con los criterios de conservación patrimonial.

**2. Gestión y financiamiento**

Se recomienda establecer alianzas estratégicas con instituciones públicas y privadas, como la Municipalidad Provincial del Callao, el Gobierno Regional del Callao, el Ministerio de Cultura, PRONACEJ, el SOA Callao, organizaciones juveniles y empresas privadas mediante programas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE), con el fin de asegurar la sostenibilidad económica del proyecto. Del mismo modo, es recomendable postular a fondos nacionales e internacionales destinados a la recuperación patrimonial, regeneración urbana y desarrollo juvenil.

**3. Monitoreo y evaluación**

Se sugiere implementar un sistema permanente de evaluación del impacto social del proyecto mediante indicadores relacionados con la participación juvenil, asistencia a talleres, percepción de seguridad, fortalecimiento de habilidades personales y reducción de factores de riesgo asociados a la delincuencia juvenil. Asimismo, se recomienda desarrollar mecanismos de retroalimentación continua con los usuarios para adaptar la programación de actividades a las necesidades cambiantes de la comunidad.

**4. Proyección y replicabilidad**

Finalmente, se recomienda que el modelo desarrollado en Puerto del Ayer sirva como referencia para futuras intervenciones de recuperación de patrimonio industrial en otras

zonas del Callao y del país. La integración de infraestructura cultural, deportiva, educativa y tecnológica en un solo equipamiento demuestra el potencial de la arquitectura como herramienta de transformación social, alineándose con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y contribuyendo al fortalecimiento del tejido urbano y comunitario.

## V. Referencias Bibliográficas


- Elliot, C. P. G. (2020). *La delincuencia juvenil en los sectores marginales de la Provincia Constitucional del Callao y su integración social mediante el deporte - 2020*. Universidad Científica del Sur. https://doi.org/10.21142/tm.2020.1730
- Flores, J. D. (2022). Conducta de agresión en estudiantes de 5to año de secundaria de instituciones educativas de Lima, Perú. *Revista Cuántica*. https://doi.org/10.56747/rcq.v2i2.10
- Gobierno Regional del Callao. (2020). *Historia*. https://web.regioncallao.gob.pe/historia-2/
- OjoPúblico. (2023, septiembre 24). *Inseguridad aumentó pese a estados de emergencia en Lima y Callao*. https://ojo-publico.com/politica/inseguridad-aumento-pese-estados-emergencia-lima-y-callao
- RPP Noticias. (2025, marzo 18). *Al menos tres asesinatos en Lima y Callao horas antes del inicio del nuevo estado de emergencia*. https://rpp.pe/peru/actualidad/nuevo-estado-de-emergencia-en-lima-y-callao-se-reportaron-casos-de-asesinatos-en-horas-previas-noticia-1622501
- Monumental Callao. (s. f.). *Recorrido histórico del Callao*. https://www.monumentalcallao.com
- El Comercio Perú. (s. f.). *Pilsen Callao: 150 años de tradición*. https://elcomercio.pe/blog/huellasdigitales/2013/10/pilsen-callao-150-anos-de-trad/
- Empresa Peruana de Servicios Editoriales S. A. (Editora Perú). (2022, febrero 16). *Museo emblemático: El MALI luce restaurado e imponente*. https://andina.pe/agencia/noticia-museo-emblematico-mali-luce-restaurado-e-imponente-video-881259.aspx
- Coquel, A., & Guerrero, C. (2021). *Centro de orientación, desarrollo e integración social juvenil en el distrito de Parcona, Ica*.

- Ramos Miranda, D. A. (2025). *Centro para el desarrollo comunitario en Callao, Perú*.
- Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. (s. f.). *Centro Felicidad Chapinero*. https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co
- Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD). (s. f.). *El CEFE Tunal: un espacio para la recreación, el deporte y la cultura en Bogotá*. https://www.idrd.gov.co
- Bogotá.gov.co. (2019, agosto 23). *¡Impresionante! Centro Felicidad CEFE El Tunal estará listo en diciembre*. https://bogota.gov.co
- Fight for Peace. (s. f.). *Fight for Peace*. https://fightforpeace.net/
- United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC). (s. f.). *Crime prevention through sports*. https://www.unodc.org/dohadeclaration/en/topics/crime-prevention-through-sports.html
- Programa Nacional de Centros Juveniles (PRONACEJ). (2022, diciembre 30). *PRONACEJ impulsa el deporte como medida de resocialización en el Centro Juvenil de Lima*. Plataforma del Estado Peruano.
- Poder Judicial del Perú. (s. f.). *Servicio de Orientación al Adolescente (SOA Callao)*.
- Ministerio de Justicia y Derechos Humanos (MINJUSDH). (s. f.). *Inicia curso taller de educación digital para jóvenes en riesgo y en conflicto con la ley penal en el Callao*. Plataforma del Estado Peruano.
- Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*.

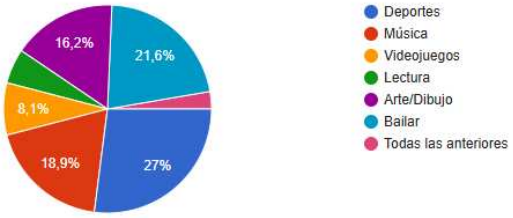

## VI. Anexos

### 6.1 Anexo 1-Encuestas

¿Qué pasatiempos tienes?

Copiar gráfico

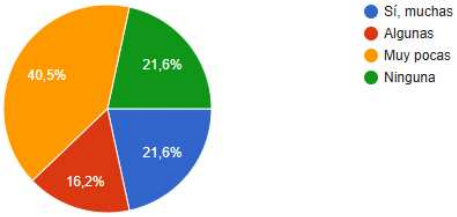
37 respuestas




¿Tienes actividades recreativas cerca a tu casa?

Copiar gráfico

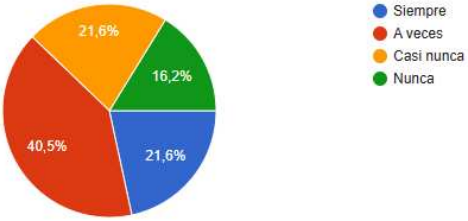
37 respuestas




¿Hablas de tus preocupaciones con tus amigos?

Copiar gráfico

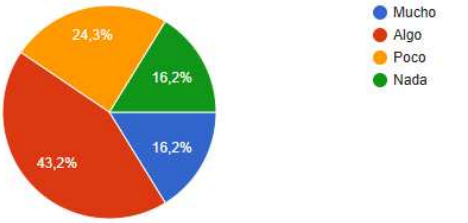
37 respuestas




¿Te sientes orgulloso/a de ser chalaco/a?

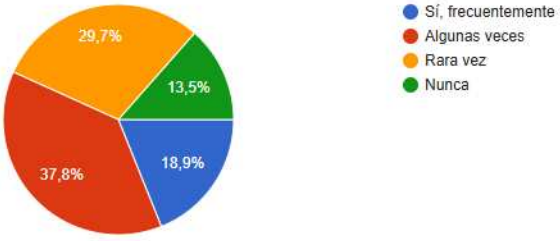
Copiar gráfico

37 respuestas



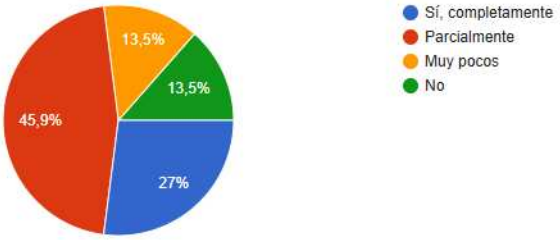
¿Has observado comportamientos indebidos en tu círculo cercano? Copiar gráfico

37 respuestas



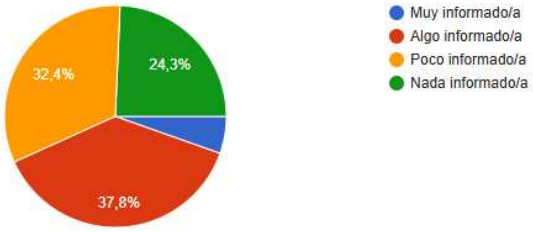

¿Tienes los recursos para practicar tus pasatiempos? Copiar gráfico

37 respuestas




¿Estás informado/a de las actividades artísticas del Callao? Copiar gráfico

37 respuestas




¿Te gustaría un espacio para realizar actividades recreativas en el Callao? Copiar gráfico

37 respuestas



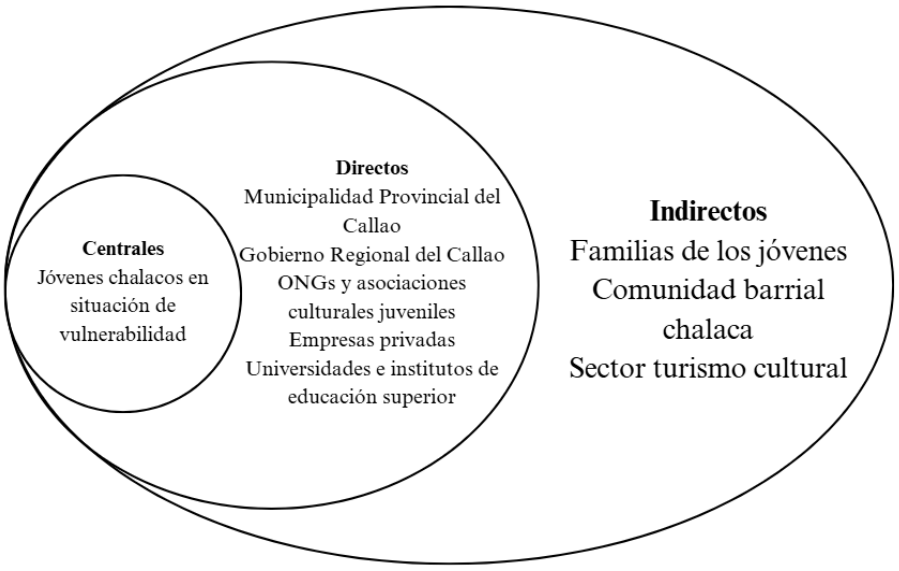
## 6.2 Anexo 2



**Efectos:**
Incremento de la delincuencia juvenil y exposición a contextos de riesgo.
Pérdida del potencial creativo y productivo de la juventud.
Deterioro del entorno urbano y debilitamiento del tejido social.
Desvinculación entre la población y su patrimonio cultural.

**Problema central:**
Falta de infraestructura cultural accesible y sostenible que apoye el desarrollo integral de los jóvenes en el Callao.

**Causas:**
Inseguridad urbana persistente y débil planificación en políticas públicas.
Déficit de infraestructura cultural, recreativa y deportiva accesible.
Abandono del patrimonio industrial y espacios urbanos en desuso.
Precariedad educativa y limitadas oportunidades laborales para jóvenes.



## Arquetipo



Luis Quizpes
Mamni Rodriguez

Estudiante de secundaria

**PERFIL**

Genero: Masculino
Edad: 17 años
Estado Civil: Soltero

**Ubicaciones**

Distrito : Los Barracones, Callao

### Contexto de vida

Luis vive con su madre y sus dos hermanos menores en un barrio con altos índices de inseguridad y violencia. Su padre no permanece siempre en casa debido a problemas familiares y laborales, por lo que gran parte de la responsabilidad del hogar recae sobre su madre. Desde muy pequeño, Luis ha crecido en un entorno donde los robos, peleas callejeras y actos delictivos son frecuentes. En varias ocasiones ha sido testigo de asaltos, enfrentamientos entre pandillas y operativos policiales en su comunidad.

### Aspiraciones

- Terminar el colegio y estudiar una carrera tecnica
- Ser conocido por su talento artistico y deportivo
- Apoyar al barrio que sea mas seguro y unido

### Necesidades

- Necesita un lugar donde sentirse util escuchado y respetado
- Quiere mejorar sus habilidades que le sirvan para emprender
- No tiene un espacio para desarrollar sus pasiones como es el futbol y lamusica urbana
- No cuenta con espacios públicos cercanos donde practicar deporte o reunirse con amigos de manera segura

### Frustraciones

- Siente que los adultos y la sociedad lo estigmaticen por ser chalaco
- Se siente intimidado por las miradas de odio de la gente alrededor

### ¿Qué piensan /que siente?

- Frustracion por la falta de oportunidades y miedo a terminar preso o muerto
- Siento miedo de terminar involucrado en problemas delictivos
- Preocupacion constante por la seguridad de su familia y hermanos menores

### ¿Qué oye?

- Escucha a su madre perdirle que no salga tanto y a sus amigos hablar de dinero facil
- Escucha noticias frecuentes sobre robos, violencias y enfrentamientos en el callao
- Recibe criticas y comentarios negativos de adultos que creen que los jovenes de barrio no tienen futuro



### ¿Qué ve?

- Ve calles deterioradas, fachadas abandonabas, jovenes en esquinas consumiendo drogas, patrulleros constantes, noticias de homicidios
- Observa a amigos abandonado sus estudios o ser intervenidos por la policia
- Ve desigualdad entre distritos y pocas oportunidades para jovenes

### ¿Qué dice y hace?

- A veces actua impulsivamente. Se junta con grupos de delicuentes por pertenencia
- Evita mostrar sus emociones para aparentar fortaleza frente a otros jovenes
- Participa en actividades urbanas como futbol, musica o reuniones con amigos del barrio

| Pregunta orientadora | Verbos que pueden emplearse para formular objetivos específicos |
|---|---|
| ¿Cómo es?, ¿quiénes son?, ¿cuántos hay? | Describir, codificar, enumerar, clasificar, identificar, diagnosticar, caracterizar. |
| ¿Qué diferencia hay? | Comparar, asociar, diferenciar. |
| ¿Cuáles son los elementos que componen este fenómeno? | Analizar, examinar, criticar, demostrar. |
| ¿Por qué ocurre esto?, ¿cuáles son las causas que lo originaron? | Explicar, conocer, comprender, indagar. |
| ¿Cómo se presentará este fenómeno dada la siguiente circunstancia? | Predecir, prever, pronosticar, proyectar. |
| ¿Cuáles deben ser las características de este proyecto para lograr el objetivo general? | Proponer, plantear, formular, diseñar, proyectar, crear, programar. |
| ¿Qué cambios se pueden producir en este fenómeno con la aplicación de este proyecto? | Modificar, cambiar, organizar, mejorar, promover, fomentar. |
| ¿Existe relación entre estos factores? | Confirmar, verificar, comprobar, demostrar, establecer, relacionar. |
| ¿Hasta qué punto el diseño de este proyecto está alcanzando los objetivos propuestos? | Evaluar, calificar, medir, validar. |

| Criterio | Baja definición | Alta definición |
|---|---|---|
| Identifica las necesidades de los usuarios | ✓ | ✓ |
| Define actividades y servicios del proyecto | ✓ | ✓ |
| Establece la zonificación del equipamiento | ✓ | ✓ |
| Presenta distribución espacial detallada | ✗ | ✓ |
| Considera accesibilidad universal | O | ✓ |
| Incorpora criterios de sostenibilidad | O | ✓ |
| Representa la recuperación patrimonial | O | ✓ |

| | | |
|---|---|---|
| Permite validar la propuesta con usuarios | ✓ | ✓ |
| Incluye representación gráfica del proyecto | ✓ | ✓ |
| Evalúa la viabilidad funcional y social | O | ✓ |

**Matriz Diferenciación vs Relevancia**

- Espacios culturales + recreativos integrados.
- Talleres tecnológicos y audiovisuales.
- Programas deportivos para prevención de violencia.
- Recuperación patrimonial con enfoque juvenil.
- Atención emocional y acompañamiento psicológico.

**Shortlist**

- Centro cultural y recreativo juvenil
- Recuperación patrimonial activa
- Plataforma de desarrollo juvenil

**SCAMPER**

- Sustituir espacios abandonados por espacios activos y comunitarios.
- Combinar cultura, deporte, recreación y educación en un solo lugar.
- Adaptar modelos como los CEFE de Bogotá al contexto chalaco.
- Modificar la percepción del patrimonio industrial como espacio inútil.
- Usar la antigua fábrica como centro cultural juvenil.
- Eliminar barreras sociales y urbanas que limitan el acceso juvenil.
- Reorganizar el espacio para priorizar convivencia y seguridad.

**Ruta de conceptualización**

- Incremento de delincuencia juvenil y falta de espacios seguros en el Callao.
- Los jóvenes necesitan espacios de pertenencia, expresión y desarrollo.
- Recuperar patrimonio industrial abandonado mediante arquitectura social.
- Crear un centro comunitario cultural y recreativo inclusivo.

**Propuesta de valor**

"Puerto del Ayer" transforma un espacio histórico abandonado del Callao en un entorno cultural, recreativo y seguro que impulsa el desarrollo juvenil, fortalece la identidad chalaca y promueve la convivencia social mediante actividades accesibles, inclusivas y sostenibles.

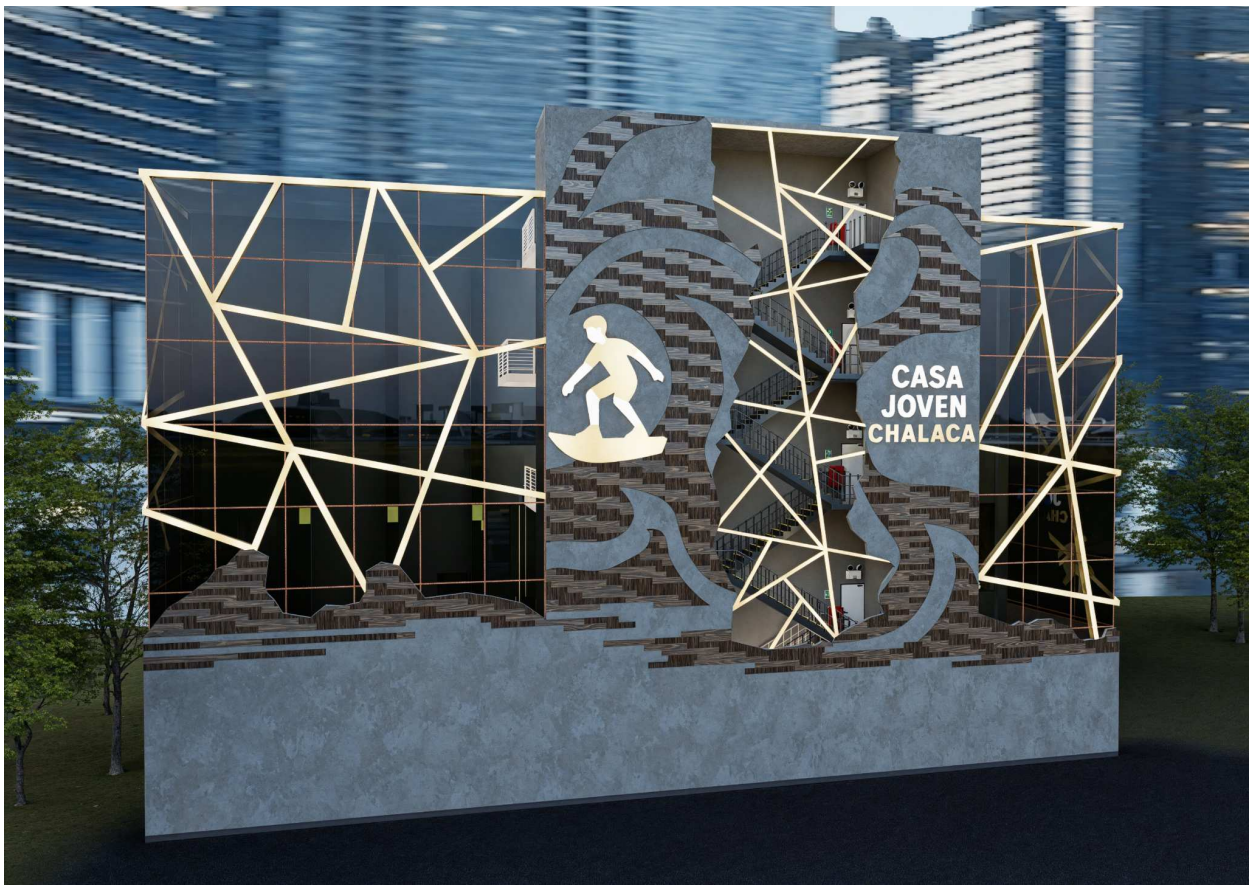
| INSIGHTS | BRAINSTORNING |
|---|---|

- como podriamos hacer que las actividades recreativas tenga buena influencia en los jovenes?
- Que necesidades tiene un joven en el callao ?
- Como podriamos guiarlo a tener una mejor donducta?
- Que actividades influyen mas en los jovenes del callao?
- Que beneficios traen las actividades recreativa en los jovenes?
- Cuales son los posibles resultado de un espacio recreativo para los jovenes chalacos?

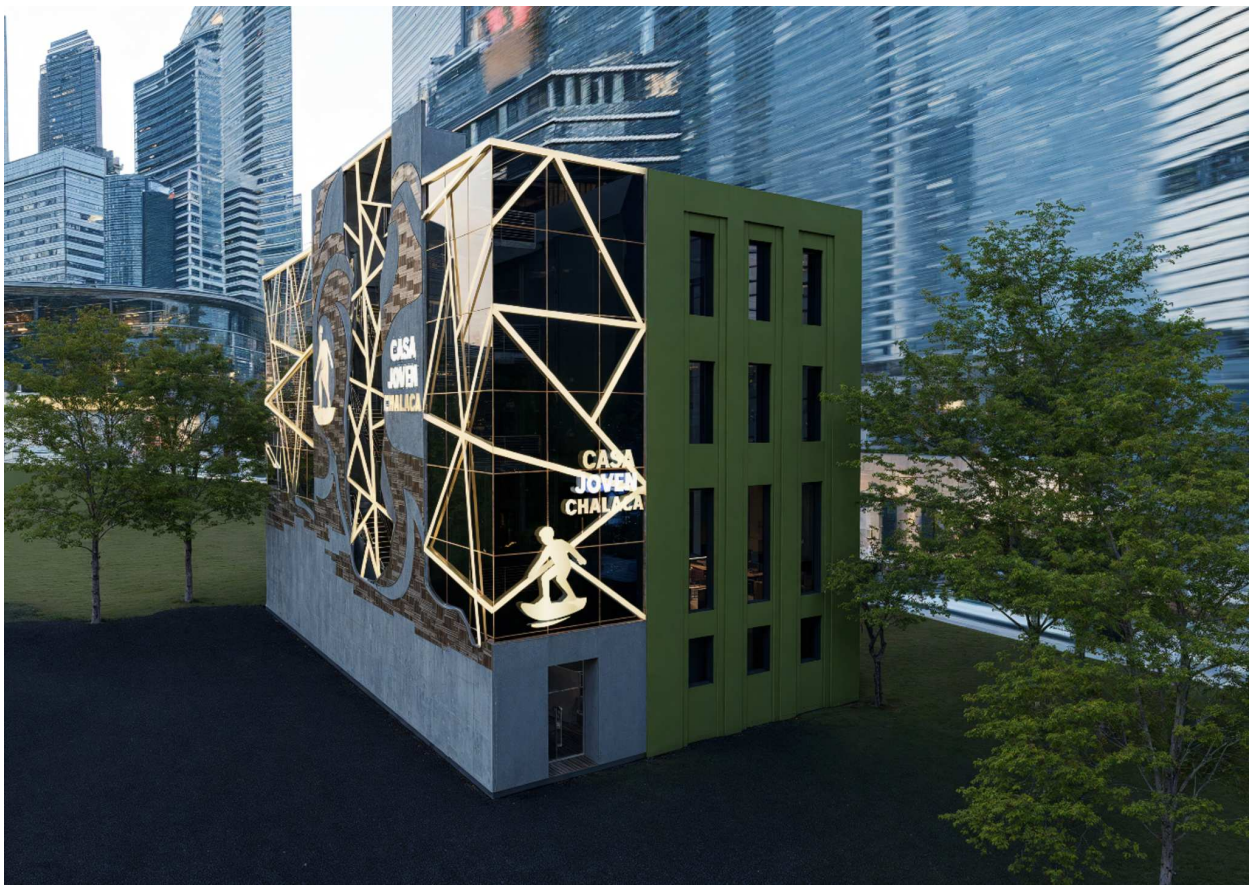
- Charlas
- Arte comunitario
- Juegos dinamicos
- Educacion
- Cultura y teatro
- Asistencia psicologica
- Espacios dinamicos
- Limpieza y orden
- Hacer ejercicio
- Habitos saludables
- Reuniones sociales
- Juegos en equipo
- Protección
- Empatía
- Risa
- Generosidad

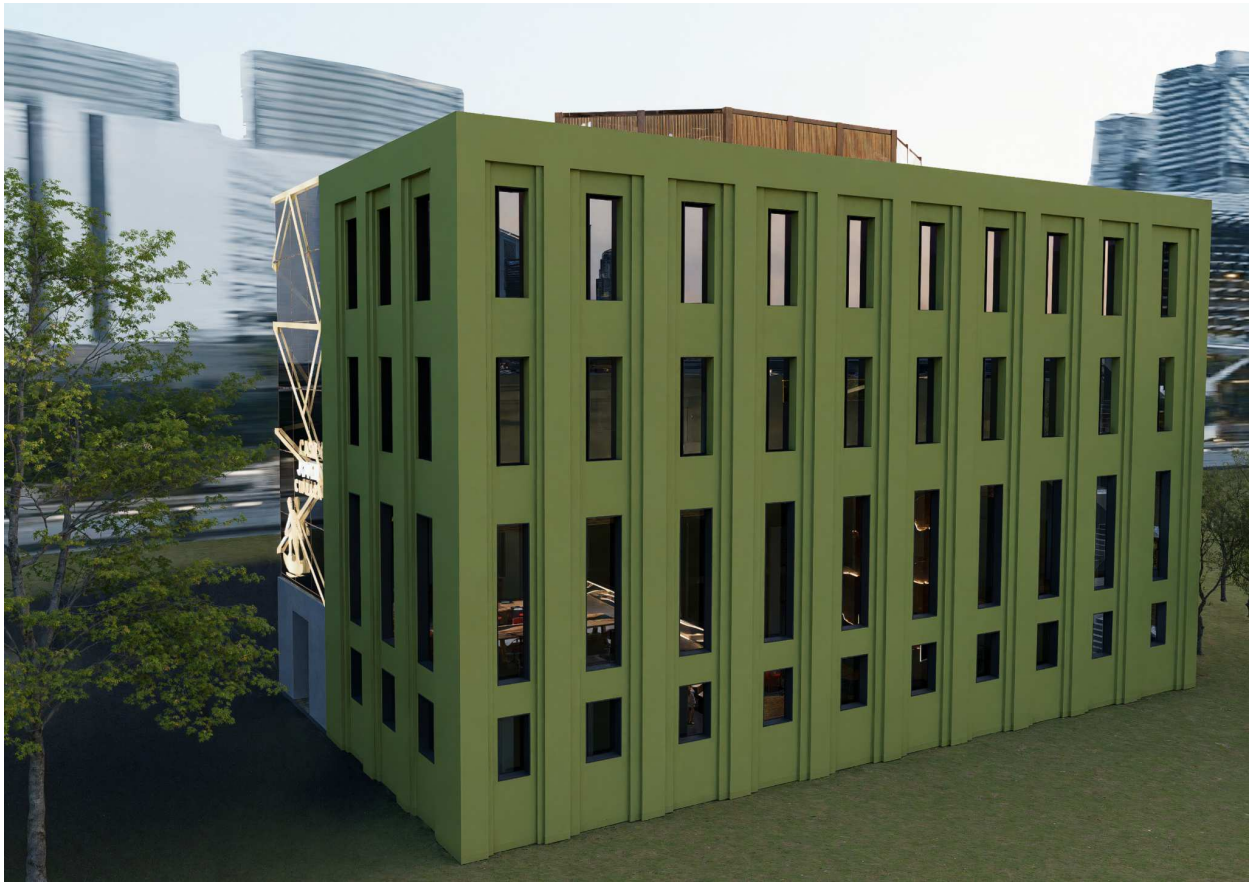
<table>
<tr><th>ASOCIADO CLAVE</th><th>ACTIVIDADES CLAVE</th><th>PROPOSICIÓN DE VALOR ÚNICA</th><th>RELACION CLIENTE</th><th>SEGMENTO DE CLIENTE</th></tr>
<tr>
<td>• Municipalidad provincial del Callao<br>• Gobierno Regional del Callao.<br>• Ministerio de Cultura.<br>• Instituciones educativas.<br>• PRONABEC<br>• Organizaciones culturales locales</td>
<td>• Talleres culturales<br>• Programas deportivos<br>• Atencion psicologica<br>• Eventos Comunitarios<br>• Programas de prevencion de violencia juvenil<br>RECURSOS CLAVE<br>• Infraestructura deportiva y cultural<br>• Personal tecnico y administrativo.<br>• Equipamiento tecnologicos<br>• Psicologos<br>• Trabajadores sociales</td>
<td>• Recuperar una infraestructura historica para convertirar en un espacios seguro, inclusivo y accesible que integre cultura, deporte, tecnologia y acompañamiento social, promoviendo el desarrollo juvenil y la reduccion de factores de riesgo asociados a la delincuencia</td>
<td>Participacion juvenil en el diseño<br>de actividades<br>Acompañamiento psicologo y social<br>Talleres<br>Mentorias<br>Actividades Comunitarias<br>CANALES<br>• Redes sociales<br>• Institutos educativos<br>• Municipalidades<br>• ONG juveniles</td>
<td>• Jóvenes de 12 a 24 años en situación de vulnerabilidad del Callao. Familias de los jóvenes. Comunidad chalaca. Instituciones educativas. Organizaciones juveniles y culturales</td>
</tr>
<tr>
<td>ESTRUCTURA DE COSTOS</td>
<td colspan="2">Restauración y mantenimiento de infraestructura. Equipamiento tecnológico. Personal especializado. Servicios básicos. Seguridad. Programación cultural y deportiva. Materiales para talleres. Difusión y gestión administrativa</td>
<td>FLUJO DE INGRESOS</td>
<td colspan="2">Fondos públicos. Convenios con municipalidades. Cooperación internacional. Programas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE). Cafetería cultural. Ferias y actividades culturales</td>
</tr>
</table>

## 6.3 Anexo 3 - Render


CASA
JOVEN
CHALACA


CASA
JOVEN
CHALACA


CASA
JOVEN
CHALACA
CASA
JOVEN
CHALACA




CASA
JOVEN
CHALACA








SALIDA











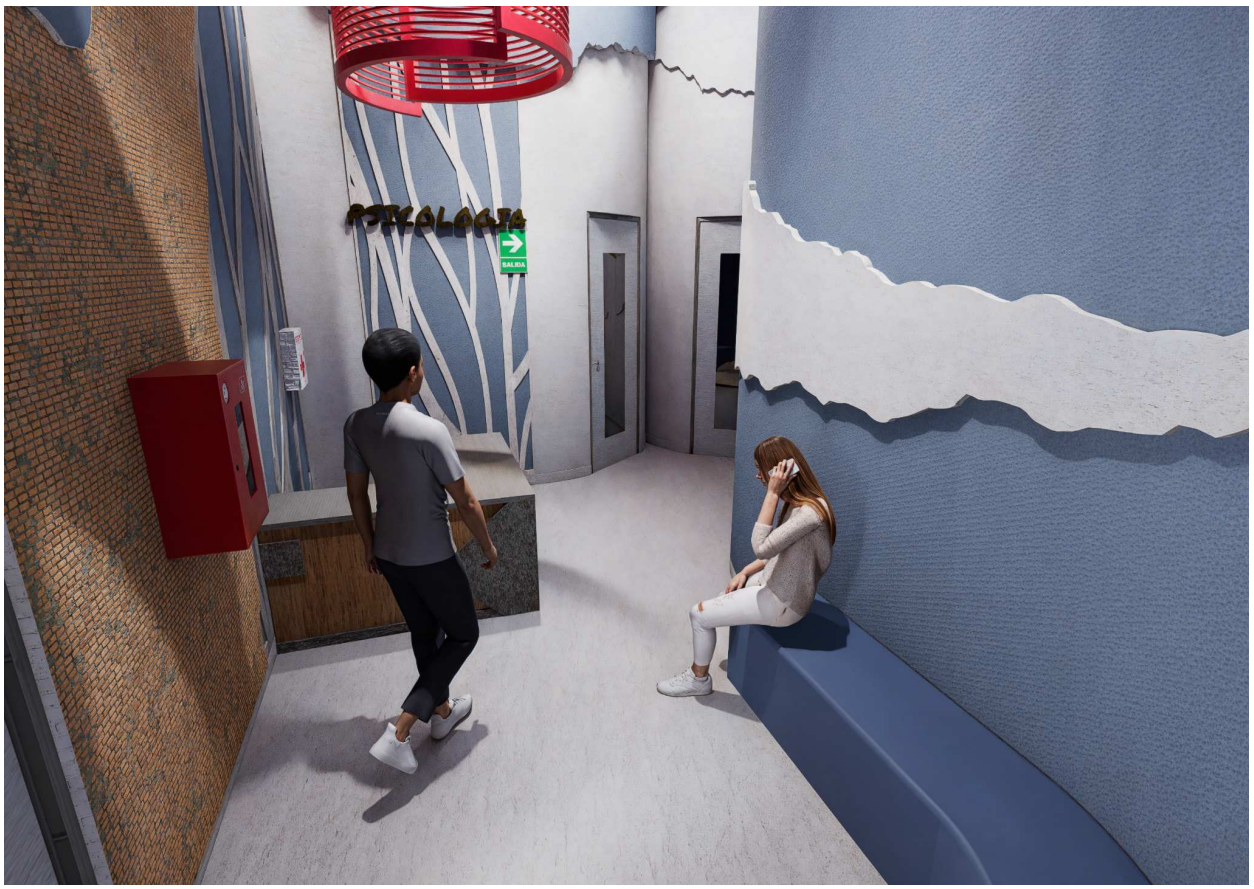



SALIDA
SALIDA








PSICOLOGIA
SALIDA


SALIDA

