ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Centro de la Felicidad: Diseño de espacios interiores para el bienestar emocional en jóvenes emprendedores de 18 a 30 años en el edificio Tacna–Nazarenas en Lima Metropolitana, 2026

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

PRESENTADA POR

Xiomara Asuncion Marchand Tenazoa
DNI: 75310816, Perú

Camila Grecia Kiara Marquez Quispe
DNI: 72207390, Perú

ASESOR

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

JURADO

Martin Alberto Saavedra Saavedra
Paola del Carmen Cuba Arbaiza
Juan Miguel Chunga Chunga

Lima, septiembre 2026

Informe-0000034679-0000033095-MARCHAND-M%C3%81RQU...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:615792551

Fecha de entrega
20 ago 2026, 3:40 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
20 ago 2026, 3:42 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000034679-0000033095-MARCHAND-MÁRQUEZ.pdf

Tamaño del archivo
8.4 MB

103 páginas

12.545 palabras

73.871 caracteres

18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

7% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Dedicatoria

Dedico este proyecto con mucho amor a mi familia, a mi papá Tito Marchand, a mi mamá Asuncion Tenazoa y a mi hermano Adrián Marchand por estar siempre a mi lado, apoyarme incondicionalmente y confiar en mí durante este largo proceso. Gracias por brindarme la oportunidad de estudiar la carrera de Arquitectura de interiores y por acompañarme en cada etapa de mi formación profesional.

Agradezco profundamente de todo corazón el esfuerzo que han hecho, el sacrificio y cariño que me han dado a lo largo de estos años. Gracias por respetar mis decisiones, motivarme a seguir adelante y creer siempre en mis capacidades para alcanzar mis metas. Este logro no solo es mío sino también de ustedes, porque han sido mi mayor apoyo en esto, inspiración y mi fortaleza en todo momento. Espero que se sientan orgullosos de este importante paso en mi vida lo cual lo he realizado con mucho esfuerzo y dedicación, los amo mucho y esta es la muestra de mi amor hacia ustedes.

Muchas gracias.

Xiomara Marchad

Dedico este proyecto a mi familia, que me apoyo en todo este proceso de la carrera, ya que llegar a hacer este trabajo no hubiera sido posible sin ellos, a mi padre Ivan Márquez que siempre me apoyo en los estudios y sus palabras que me alentaron a seguir adelante y enfocarse en lo importante de mis estudios, a mi madre Lucero Quispe, que siempre creyó en mí, su amor y paciencia es algo que siempre destaco en ella y también nunca dejarme sola en este proceso, finalmente le dedico este proyecto a mi hermana Ivonne Márquez, que siempre estuvo apoyando con sus habilidades y conocimientos, agradezco tener una hermana arquitecta, que me inspira a algún día ser tan buena como ella, su paciencia y apoyo en explicarme cosas nuevas siempre lo tendré presente, también gracias. Este proyecto se lo dedico a toda mi familia, tal vez no estemos siempre juntos por las circunstancias, pero nunca falta el apoyo y amor de amor de familia, los quiero mucho, gracias.

Gracias.

Camila Márquez

Agradecimiento

Quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas que participaron en las encuestas y entrevistas, porque sus opiniones como sus aportes fueron muy fundamentales para el desarrollo de la validación de este proyecto.

De manera especial agradezco a mi compañera Camila Márquez, quien me acompañado desde el primer ciclo y nos hemos podido apoyar mutuamente entre largas noches de desveladas entre muchos trabajos, poder siempre llegar a las entregas con éxito y sobresalir obteniendo buenas calificaciones por nuestro gran esfuerzo conjunto y tener de ventaja la conexión que siempre hemos tenido, nos entendemos mucho al desarrollar un trabajo y gracias a eso a sido posible que este proyecto se llegue a desarrollar con mucha dedicación y compromiso de ambas. Agradecer también a nuestro docente Juan Chunga por su página web que ha sido de gran apoyo en la realización de este proyecto, por sus orientaciones en cada crítica, valoró su organización y disposición para resolver nuestras dudas y saber guiarnos.

Xiomara Marchad

Agradezco este trabajo a mis compañeros, amigos y familia que apoyaron con las encuestas y entrevistas, por darnos parte de su tiempo para realizar estas encuestas, sus opiniones fueron de gran ayuda para mejorar el proyecto, también quiero agradecer a mi compañera Xiomara Marchand en la participación de este trabajo y como muchas más que hemos hecho juntas, este no ha sido la excepción, la comunicación, la constancia y la responsabilidad es lo que caracteriza a mi compañera Xiomara y agradezco ello, por siempre impulsarme también a dar mi 100% en cada trabajo y por último quiero agradecer a mi profesor de este curso de Gestión de la innovación, Juan Chunga, agradezco la responsabilidad y comunicación de su parte, me gustó mucho la pagina que hizo, aclarando todo punto por punto, pienso que no hay muchos profesores así de dedicados y que apoyen a los alumnos, agradezco ese gran apoyo del profesor, su dedicación y comunicación hacia los alumnos.

Camila Márquez

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **11**

1.1 Título del Proyecto de Innovación **11**

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación **11**

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación **12**

II. Descripción de la innovación **14**

2.1 Planteamiento del Problema **14**

2.2 Población beneficiaria **16**

2.3 Objetivo(s) del proyecto **17**

2.4 Marco referencial **17**

2.5 Proceso creativo y experimentos **20**

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 23

2.5.2 Información sobre el Mercado 24

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 28

2.5.4 Diseño de producto/servicio 29

2.5.5 Modelo de Negocio 36

2.5.6 Resultados esperados 37

2.5.7 Prototipos desarrollados 39

2.5.8 Experimentos 48

2.5.9 Resumen del proyecto de innovación 57

III. Estimación de costos **62**

3.1 Presupuesto **64**

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones **65**

4.2 Recomendaciones **66**

V. Referencias Bibliográficas **67**

VI. Anexos

Anexo 1: Entrevistas iniciales **69**
Anexo 2: Encuestas **74**
Anexo 3: Formularios **87**
Anexo 4: Entrevistas finales y consentimientos **88**
Anexo 5: Declaración de uso de IA **97**
Anexo 6: Planos **97**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Tablero UX - Interacción 1* **50**

Tabla 2 *Tabla receptora - Interacción 1* **50**

Tabla 3 *Tablero UX - Interacción 2* **53**

Tabla 4 *Tablero UX - Interacción 2* **54**

Tabla 5 *Tablero UX - Interacción 3* **56**

Tabla 6 *Tabla - Receptora* **57**

Tabla 7 *Costos de* recepción **61**

Tabla 8 *Costos de la zona cafetería* **62**

Tabla 9 Costos zona Aprendizaje **62**

Tabla 10 *Costos de la zona de emprendimiento* **63**

Tabla 11 *Costos de la zona del patio* **63**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Tráfico en Lima metropolitana* 13

Figura 2 *Árbol de problemas* 15

Figura 3 *Mapa de actores: Identificación de los actores involucrados* 16

Figura 4 *Arquetipo de usuario* 23

Figura 5 *Mapa de empatía* 23

Figura 6 *Población ocupada de Lima Metropolitana* 27

Figura 7 *Ruta de conceptualización* 28

Figura 8 *Distribución y aforo de los ambientes* 29

Figura 9 *Canvas de propuesta de valor* 30

Figura 10 *Moodboard* 33

Figura 11 *Business model canvas* 37

Figura 12 *Prototipo de baja definición - sketch inicial* 39

Figura 13 *Prototipo de media definición - Recepción* 40

Figura 14 *Prototipo de media definición - Zona recepción* 41

Figura 15 *Prototipo de media definición - Cafetería* 41

Figura 16 *Prototipo de media definición - Cafetería 2* 42

Figura 17 *Prototipo de media definición - Zona de reuniones* 42

Figura 18 *Prototipo de media definición - Zona de emprendimientos* 43

Figura 19 *Prototipo de media definición - Área de aprendizaje* 43

Figura 20 *Prototipo de media definición - Patio* 44

Figura 21 *Prototipo de alta definición - Zona recepción* 45

Figura 22 *Prototipo de alta definición - Cafetería* 45

Figura 23 *Prototipo de alta definición - Zona de reuniones* 46

Figura 24 *Prototipo de alta definición - Zona de emprendimiento* 46

Figura 25 *Prototipo de alta definición - Área de aprendizaje* 47

Figura 26 *Prototipo de alta definición - Patio* 47

Figura 27 *Plano de distribución* 98

Figura 28 *Plano de tabaquería* 98

Figura 29 *Plano de pisos* 99

Figura 30 *Plano de falso cielo raso* 99

Figura 31 *Plano de iluminación* 100

Figura 32 *Corte A-A* 100

1. Información general

1.1. Título del Proyecto de Innovación

Centro de la Felicidad: Diseño de espacios interiores para el bienestar emocional en jóvenes de 18 a 30 años en el edificio Tacna-Nazarenas de Lima Metropolitana, 2026

1.2. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación *Centro de la Felicidad: Diseño de espacios interiores para el bienestar emocional en jóvenes emprendedores de 18 a 30 años en el edificio Tacna-Nazarenas, Lima Metropolitana, 2026* se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas, y busca resolver la necesidad de contar con espacios diseñados para promover el bienestar emocional, reducir el estrés y fortalecer el desarrollo personal y profesional de los jóvenes emprendedores, teniendo como población beneficiaria a jóvenes emprendedores de entre 18 y 30 años.

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

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en el diseño de un Centro de la Felicidad orientado al bienestar emocional, aprendizaje y emprendimiento. Se trata de un servicio basado en espacios interiores diseñados estratégicamente mediante criterios de confort, biofilia, iluminación, mobiliario colaborativo y áreas especializadas para capacitación, emprendimiento y socialización, generando beneficios sociales al contribuir a la salud emocional y al desarrollo de capacidades de los usuarios.

Para la experimentación se diseñaron renders digitales y prototipos virtuales tridimensionales de los espacios propuestos, los cuales fueron presentados a potenciales usuarios mediante encuestas de validación. Los resultados obtenidos evidenciaron una alta

aceptación de la propuesta, destacando la percepción positiva respecto al bienestar emocional, la funcionalidad de los espacios, la integración de vegetación, el confort visual y el apoyo al aprendizaje y emprendimiento.

Se concluye que la solución propuesta contribuye favorablemente a generar experiencias de bienestar emocional y desarrollo personal en jóvenes emprendedores, validando la importancia del diseño interior como herramienta para mejorar la calidad de vida de los usuarios. Se recomienda continuar con el desarrollo e implementación del proyecto, incorporando futuras evaluaciones de uso real y ampliando el alcance de los servicios ofrecidos para fortalecer su impacto social.

1.3. Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se sitúa en el Centro Histórico de Lima Metropolitana, específicamente en el entorno del edificio Tacna Nazarenas, localizado en la intersección de la avenida Tacna y el jirón Huancavelica. Este sector destaca por su relevancia histórica, cultural y urbana, al formar parte de una zona reconocida como Patrimonio Mundial por la (UNESCO, 1991), donde conviven edificaciones coloniales, religiosas y republicanas que configuran la identidad de la ciudad (Municipalidad Metropolitana de Lima, 2019)

El edificio Tacna-Nazarenas, edificado entre 1945 y 1946, representa un ejemplo relevante de la arquitectura moderna desarrollada en Lima durante el siglo XX y se vincula con los procesos de modernización urbana de la ciudad (Ludeña, 2004). Su diseño responde a una lógica de uso mixto, ya que cuenta con dos niveles destinados a actividades comerciales y, sobre ellos, dos bloques diferenciados: uno de siete niveles orientado a vivienda y otro de nueve niveles destinado a oficinas, además de un sótano para estacionamientos. Esta configuración refleja una integración de funciones que responde al dinamismo urbano de su época.

En la actualidad el primer nivel del inmueble alberga un establecimiento comercial de la cadena Inkafarma, mientras que los niveles superiores funcionan como galerías y espacios comerciales. El edificio se mantiene en uso activo; sin embargo, los espacios interiores responden principalmente a dinámicas comerciales, priorizando que haya movimiento continuo de personas que permanezcan por mucho tiempo.

En relación con el entorno inmediato, se identifican condiciones propias de una zona céntrica consolidada, como alta circulación peatonal y vehicular, niveles elevados de ruido y una limitada presencia de espacios destinados al descanso o la interacción social. Estas características influyen directamente en la experiencia cotidiana de quienes transitan o desarrollan actividades en el sector.

Figura 1 *Tráfico en Lima metropolitana*



Nota. La figura demuestra la alta circulación vehicular en la Av. Tacna y la Av. Abancay, vías principales donde se encuentra ubicado el Centro Histórico de Lima. https://goo.su/uYzHWe

Dentro de este entorno urbano se desarrollan diversas iniciativas emprendedoras, culturales y creativas, impulsadas por personas que aprovechan en la actividad comercial y el constante tránsito de usuarios en el centro de la ciudad. Esta realidad pone de manifiesto la importancia de contar con espacios que sean funcionales y prácticos, que favorezcan la creatividad y el intercambio de ideas para el bienestar de las personas que lo utilizan.

El diseño de interiores cobra especial importancia, ya que los espacios pueden influir en la forma en la que las personas lo perciben, lo utilizan y experimentan su entorno. Por eso resulta fundamental comprender las características del contexto físico y social, donde la

propuesta permite desarrollar una solución más adecuada a las necesidades de los usuarios y a las dinámicas propias del lugar.

2. Descripción de la innovación

2.1. Planteamiento del Problema

La presente investigación analiza a través del árbol de problemas, la limitada, disponibilidades, pasos interiores y contribuyen al bienestar, la concentración y el desarrollo creativo de las personas dentro del centro histórico de Lima metropolitana.

La situación afecta principalmente a jóvenes emprendedores entre 18 y 30 años, quienes necesitan ambientes adecuados para trabajar, generar nuevas ideas y desarrollar sus proyectos en condiciones favorables. La gran parte de los espacios asistentes no responden a esas necesidades, ni ofrecen las condiciones necesarias para favorecer su desempeño y bienestar.

Esta problemática se presenta en un contexto urbano, donde factores como el ruido constante de la congestión vehicular y peatonal, la contaminación ambiental, donde esto influye la experiencia diaria de los usuarios. Muchos de los establecimientos de la zona están orientados principalmente, a actividades comerciales, dejando en segundo plano, aspectos relacionados con el confort, la creatividad y la experiencia de las personas.

Frente a esta realidad, surge la necesidad de plantear espacios que promuevan un ambiente más agradable y funcional, permitiendo a los usuarios desarrollar sus actividades en mejores condiciones. En el Perú cerca del 20% una parte importante de la población enfrenta dificultades relacionadas con la salud mental (MINSA,2022), resulta relevante, impulsar propuestas que contribuyan al bienestar emocional, y a una mejor calidad de vida dentro de los entornos urbanos.

Figura 2 *Árbol de problemas*



OBJETIVO ESPECÍFICO

ODS 3: Salud y bienestar

Meta 3.4**:** Promover la salud mental y el bienestar, reduciendo la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante la prevención y el tratamiento, así como fomentar el bienestar y la salud mental.

2.1.1 Objetivos de Desarrollo Sostenible:

Promover el bienestar y la salud mental, esto reduce la mortalidad prematura por enfermedades no transmisibles mediante el tratamiento y la prevención, así como promover el bienestar y la salud mental (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2015). El presente proyecto propone el diseño interior de un espacio enfocado en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, en espacios diseñados con criterios de confort para experiencia del usuario y activación sensorial de ellos.

De esta manera se contribuye a la calidad de vida y mejor la salud mental de los usuarios siguiendo con la ODS 3.

2.2. Población beneficiaria

El mapa de actores nos permitió reconocer los diferentes grupos, organizaciones y personas que tienen alguna relación con el proyecto. Su función es facilitar la comprensión de quienes participan en la propuesta, quienes reciben sus beneficios y qué actores pueden influir en su desarrollo y poder implementar.

La propuesta está orientada principalmente a jóvenes emprendedores de 18 a 30 años, quienes contribuyen al grupo beneficiario directo. Gracias a este espacio podrán acceder ambientes adecuados para trabajar, capacitarse, intercambiar conocimientos y desarrollar sus iniciativas en condiciones más favorables. Se verán beneficiados otros actores vinculados al ecosistema emprendedor como mentores, especialistas, instituciones educativas y organizaciones que colaborarán con los usuarios, ya que el proyecto fomenta espacios de aprendizaje, interacción y crecimiento conjunto.

Figura 3 *Mapa de actores: Identificación de los actores involucrados.*



2.3. Objetivo(s) del proyecto

II.3.1. Objetivo General

Plantear espacios interiores para jóvenes emprendedores en el Centro Histórico de Lima mejorando así los aspectos de la creatividad, bienestar emocional y concentración del usuario.

II.3.2. Objetivos Específicos

A. Reconocer las necesidades de los jóvenes emprendedores de las edades de 18 a 30 años de edad en el Centro Histórico de Lima, tomando en cuenta sus principales desafíos y requerimientos de ellos.
B. Tener en cuenta referencias y criterios de diseño interior, donde se favorezca el bienestar, la creatividad y la comodidad dentro de los usuarios dentro del centro.
C. Desarrollar una propuesta interior, moderna y sobre todo funcional que se adapte a las características y funcionalidades que necesite el usuario.
D. Revisar la propuesta a partir de las opiniones de todos los usuarios con el fin de comprobar la utilidad de la propuesta e implementar mejoras en los aspectos que lo requieran.

2.4. Marco referencial

II.4.1 Antecedentes del problema y de la innovación

Según Maganga(2021), las características del entorno de las personas realizan actividades de estudio y trabajo tiene una influencia importante en lo que es su desempeño, nivel de concentración y bienestar general. A partir de los cambios generados después de la pandemia surgió un mayor interés por mejorar la calidad de los espacios interiores, debido a que las personas comenzaron a permanecer más tiempo en ellos

El autor destaca el aprovechamiento de la luz natural, una adecuada ventilación, la incorporación de vegetación y la posibilidad de adaptar los espacios a diferentes necesidades para poder generar ambientes más confortables y favorables para el desarrollo de diversas actividades. Este aporte resulta relevante para la presente propuesta, ya que evidencia la importancia de poder diseñar espacios que fortalezcan la productividad y el bienestar de los usuarios.

Por otro lado, Cabanilla(2024) señala que el diseño de interior ha experimentado cambios significativos en los últimos años, ya que actualmente las funciones estéticas y prácticas que se buscan en los espacios respondan con las necesidades físicas y emocionales de las personas, lo cual prioriza una experiencia más integral.

La autora resalta la aplicación de enfoque, como la neuroarquitectura, el diseño biofísico y la sostenibilidad, los cuales contribuyen a crear ambientes más saludables, agradables y adecuados para las actividades diarias. Esta estrategia ayuda a disminuir factores asociados como el estrés y a favorecer procesos relacionados como la creatividad, el aprendizaje y la concentración.

Los planteamientos de ambos autores respaldan la importancia de desarrollar espacios centrados en las personas en el caso del centro de la felicidad. Estos antecedentes fortalecen la propuesta de crear ambientes que promuevan el bienestar, la comodidad y el desarrollo de actividades vinculadas al emprendimiento dentro del Centro Histórico de Lima.

II.4.2 Consideraciones teóricas

El desarrollo del proyecto toma como base diferentes enfoques, que permite comprender cómo el diseño de los espacios, puede influir en las actividades, emociones y experiencias de las personas.

Una de las principales metodologías es el Design Thinking que nos ayuda a la orientación y a identificar la necesidades reales de los usuarios para proponer soluciones acordes a su contexto, gracias a este enfoque la propuesta busca crear ambientes que respondan de manera adecuada a las expectativas y requerimientos de los jóvenes emprendedores, se considera la relevancia de los espacios colaborativo. Ya que estos favorecen la interacción entre las personas con intereses similares, promover el cambio de conocimientos entre ellos y que generen nuevas ideas para sus proyectos, ese tipo de entornos contribuye a impulsar la creatividad y el trabajo en conjunto.

La propuesta de proyecto se limita únicamente a criterios estéticos, sino que busca integrar elementos funcionales, ambientales y emocionales, que permite mejorar la calidad de las experiencias de quienes utilicen los espacios.

II.4.3 Casos de referencia o benchmarking

Para el desarrollo de la propuesta se analizó diferentes espacios orientados al emprendimiento y al trabajo colaborativo, tanto a nivel internacional como nacional, con el fin de identificar características que aporten valor a la experiencia de los usuarios.

Entre los referentes internacionales destaca WeWork, una empresa que es reconocida por ofrecer espacios compartidos para profesionales, emprendedores y equipos de trabajo. Sus instalaciones se caracterizan por contar con áreas abiertas, mobiliarios, mobiliario, adaptables y ambiente destinados a la colaboración. Si bien estos espacios favorecen la productividad y la interacción entre usuarios. Gran parte de su enfoque está dirigido al desempeño laboral.

Otro referente importante es Impact Hub, una Red internacional que promueve la innovación y el emprendimiento a través de espacios colaborativos, capacitaciones, eventos y actividades de Networking. Su propuesta se centra en la generación de conexiones entre personas y en fortalecer sus proyectos mediante el aprendizaje compartido y el trabajo en comunidad.

En lo que es nacional, existen diversos centros de emprendimientos, impulsados con universidades, instituciones que brindan asesoría, capacitación y espacio de trabajo para jóvenes emprendedores. Estos lugares contribuyen al desarrollo de iniciativas empresariales y al fortalecimiento de habilidades profesionales, en muchos casos la atención se concentra principalmente en lo que son servicios ofrecidos y no en la experiencia.

Este análisis nos permitió identificar oportunidades para desarrollar una propuesta que no sólo responda a las necesidades laborales y formativas, sino que también y corporal elementos relacionados con lo que es el bienestar, la comodidad y la calidad de los espacios. De esta manera el centro de felicidad usa complementar las funciones tradicionales de los centros de emprendimiento mediante un ambiente diseñado para favorecer la concentración, la creatividad, la interacción social y el bienestar emocional.

Ese enfoque, coincide con investigaciones relacionadas con la salud y el bienestar, las cuales señalan que la característica del entorno físico puede influir positivamente en la calidad de vida, el estado emocional y el desempeño de las personas.

2.5. Proceso creativo y experimentos

2.5.1. Información sobre el usuario(s)

El usuario principal de este proyecto son los jóvenes emprendedores de entre 18 a 30 años qué son trabajadores independientes, sin acceso a algún espacio donde ejercer sus actividades. Según datos de la plataforma Alegra.com, este grupo representa al 54.3% de todos los emprendedores en el Perú y en los últimos cuatro años más de 81,000 jóvenes se incorporaron al sistema emprendedor (Infobae Perú, 2025). Éste fenómeno responde en parte a un contexto laboral, adverso: la tasa de desempleo juvenil alcanzó el el 30.7% en 2023 y el 59% de los jóvenes ocupados lo hizo en condiciones de informalidad (Infobae Perú, 2025), lo que los empujó a muchos a generar sus propios ingresos de una manera autónoma.

Al no contar con espacios propios, este perfil busca entornos alternativos para trabajar como espacios libres, creativos y de intercambio de conocimientos (PQS, 2019). Sin embargo, los espacios públicos existentes no están diseñados para la concentración ni el bienestar de ellos. La exposición al ruido reduce hasta un 35%, la productividad en sus tareas donde se exige atención sostenida, además de incrementar los errores por distracción (Mein Ingenieros, 2026). A esto se suma que el 70% de los peruanos sufre estrés crónico y de cada seis personas. Una presenta síntomas de burnout, condición que deteriora la toma decisiones y la concentración según el Instituto nacional de salud mental y la organización mundial de la salud (Infobae Perú, 2026). En conclusión, este usuario necesita un espacio que combine creatividad, trabajo y bienestar emocional. Algo que los entornos urbanos convencionales no ofrecen.

Entrevistas a usuarios

Con el propósito de conocer directamente las necesidades y experiencias de los usuarios potenciales, se realizaron entrevistas virtuales mediante la plataforma Meet a cuatro

jóvenes emprendedores de diferentes áreas profesionales y creativas. Entre los perfiles entrevistados se contó con una chef, una arquitecta y un profesional del área audiovisual, un joven de mecatrónica.

La diversidad de perfiles permitió obtener diferentes perspectivas sobre las necesidades que enfrentan los jóvenes que desarrollan sus actividades de manera independiente.

Las entrevistas permitieron conocer qué características consideran importantes en un espacio destinado al desarrollo de sus actividades. Los participantes manifestaron interés en contar con un lugar que no se limite únicamente al trabajo, sino que también les permita capacitarse, establecer contactos profesionales, desarrollar nuevas ideas y disponer de espacios para descansar.

Entre los principales aspectos mencionados durante las entrevistas se identificaron:

- Capacitaciones y cursos: los entrevistados mostraron interés en acceder a cursos relacionados con finanzas, debido a la importancia de contar con conocimientos para administrar y hacer crecer sus emprendimientos.
- Networking y cartera de contactos: señalaron la importancia de contar con oportunidades para conocer a otros emprendedores y profesionales, generar vínculos y ampliar su cartera de contactos.
- Espacios de descanso: manifestaron interés en disponer de áreas donde puedan descansar y desconectarse temporalmente de sus actividades laborales. -
- Ambientes cómodos y funcionales: consideraron importante desarrollar sus actividades en espacios agradables, cómodos y adecuados para trabajar.
- Intercambio de ideas: identificaron como valiosa la posibilidad de compartir conocimientos, experiencias e ideas con otros emprendedores.
- Espacios integrales: mostraron interés en contar con un lugar donde puedan combinar actividades de trabajo, aprendizaje, interacción y descanso.

Resultados de las entrevistas

Los resultados de las cuatro entrevistas permitieron identificar que los jóvenes emprendedores no buscan únicamente un espacio para trabajar, sino un entorno que también contribuya a su crecimiento profesional y bienestar personal. Entre las necesidades

que tuvieron mayor presencia se encontraron la posibilidad de acceder a capacitaciones en temas de finanzas, generar una cartera de contactos mediante networking y contar con espacios destinados al descanso.

Las entrevistas permitieron reconocer la importancia de crear un ambiente que favorezca la interacción entre emprendedores y facilite el intercambio de conocimientos y experiencias. Esto evidencia que las necesidades del usuario son tanto funcionales como sociales y emocionales.

Los resultados obtenidos complementan la información recopilada mediante la investigación documental, el arquetipo de usuario y el mapa de empatía, y permiten orientar la propuesta hacia un espacio que integre emprendimiento, aprendizaje, trabajo, networking, socialización y bienestar emocional.

Necesidades identificadas

A partir del análisis de la información documental y de las entrevistas realizadas, se identificaron las siguientes necesidades principales:

1. Aprendizaje: contar con cursos y capacitaciones, especialmente en temas de finanzas y gestión de emprendimientos.
2. Conexión: disponer de espacios que faciliten el networking y permitan ampliar la cartera de contactos profesionales.
3. Bienestar: contar con áreas de descanso que permitan reducir la tensión y realizar pausas durante la jornada.
4. Productividad: disponer de ambientes cómodos y funcionales que favorezcan la concentración y el desarrollo de actividades.
5. Interacción: contar con espacios que permitan compartir conocimientos, experiencias e ideas con otros emprendedores.

2.5.1.2 Arquetipo de usuario

Figura 4 *Arquetipo de usuario.*



2.5.1.3 Mapa de empatía

Figura 5 *Mapa de empatía*



2.5.1.4 Hallazgos o insights

Se identificó tres insights importantes, a continuación:

- Insight 1: La saturación del entorno influye directamente en la productividad y bienestar emocional de los usuarios.
- Insight 2: Un espacio emocionalmente estimulante hace que los usuarios lo asocien con motivación y creatividad.
- Insight 3: Los usuarios tienen necesidad de tener espacios híbridos donde se pueda integrar la productividad y el bienestar emocional.

2.5.1.5 Insight clave seleccionado

Después del análisis del arquetipo del usuario y también del mapa de empatía, se seleccionó el siguiente insight para el desarrollo de la propuesta:

Insight 3: "Los usuarios tienen necesidad de tener espacios híbridos donde se pueda integrar la productividad y el bienestar emocional."

La selección de este insight se vincula con la problemática detectada durante la investigación, ya que se relaciona con la insuficiencia de espacios interiores que favorezcan la creatividad, el bienestar emocional y la concentración. Se observa que los jóvenes emprendedores se enfrentan a adversidades como el ruido ambiental, la congestión del entorno urbano y la falta de ambientes confortables también que los usuarios requieren espacios híbridos que les proporcionen la sensación de calma, facilitándoles así la concentración y estímulos positivos que potencien el desarrollo de la creatividad y desempeño en sus proyectos. Este insight resulta relevante ya que con él se priorizará la funcionalidad del espacio.

2.5.2. Información sobre el Mercado

2.5.2.1 Oportunidad de mercado

El proyecto se lleva a cabo en un contexto comercial y urbano que está en constante transformación, como consecuencia de ello existe una creciente necesidad de espacios interiores que integren la productividad, la experiencia sensorial y el bienestar emocional, especialmente entre los jóvenes adultos, donde están más enfocados a las nuevas tendencias cómo ser independientes y emprender. (Alegra, 2024).

2.5.2.2 Competencia existente

Los principales competidores encontrados corresponden a empresas de coworking consolidadas en Lima metropolitana. “WeWork y Spaces” que operan en distritos como San Isidro, donde ofrecen oficinas privadas, salas de reuniones, cafeterías y espacios compartidos, orientados a un perfil corporativo y profesional (Flaneur Life, 2024).

En el centro histórico de Lima, la oferta se reduce significativamente a solo cafeterías de especialidad, como Urqu Coffee shop y Core Lima Café, dónde estos espacios atienden la demanda de trabajo de una manera accidental, ya que no tienen una infraestructura ni programación, orientada al emprendedor (El Comercio, 2023).

En términos de segmento, los competidores existentes no dirigen su propuesta a jóvenes emprendedores, ya que no tienen una oferta que integre, descanso, trabajo, capacitación y socialización bajo un mismo criterio espacial, lo que así se confirma la existencia de un nicho desatendido en la zona del centro histórico.

2.5.2.3 Barreras de entrada

- **Barreras legales**

  El presente proyecto debe acatar con las normativas municipales y reglamentos técnicos relacionados con licencias de defensa civil, accesibilidad, funcionamiento y de seguridad del espacio. Sumado a ello, al tratarse de un espacio permanente y colectivo, se deberá garantizar condiciones específicas de evacuación, iluminación, ventilación y aforo establecidas por las entidades competentes (Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento, 2020).

- **Barreras culturales**

En la actualidad presente, existe una apreciación limitada sobre lo importante del bienestar emocional y la experiencia sensorial en los espacios de coworking o centros culturales (Çetin & Aydın, 2023). Debido a ello, los usuarios priorizan el costo o la funcionalidad básica antes de optar por un espacio que tenga calidad espacial y emocional, lo que puede generar resistencia temprana ante las propuestas innovadoras centradas en la experiencia integral del usuario.

- **Barreras competitivas**

La oferta de coworking en Lima metropolitana, se concentra en distritos como San Isidro y Miraflores, donde están orientadas a perfiles corporativos con costos de acceso elevados (Flaneur Life, 2024). En el centro histórico de Lima, la oferta se limitaría a sólo cafeterías, por lo que este proyecto no compite directamente con ninguno de esos actores, dado que cooperan en una categoría diferente por segmento, ubicación y propuesta de valor.

La intervención en el edificio tan Nazarenas limita estructuralmente la posibilidad de réplica por parte de competidores cercanos. A ello se suma que ningún operador identificado por la zona genera el bienestar emocional como criterio rector del diseño espacial, lo que sitúa este proyecto en un nicho sin competencia directa. Las principales barreras competitivas serían la consecuencia de la diferenciación por experiencia de usuario, el anclaje territorial en el centro histórico y el carácter no no replicable del inmueble intervenido.

2.5.2.4 Segmento objetivo

El proyecto está dirigido a jóvenes adultos entre los 18 a 30 años que estén interesados en emprender, el desarrollo creativo y el trabajo independiente. Estos usuarios buscarán espacios cómodos, flexibles y emocionalmente agradables que favorezcan el bienestar emocional, la concentración y la creatividad.

2.5.2.5 Demanda potencial

La demanda potencial del proyecto está conformada jóvenes emprendedores independientes, trabajadores, y también usuarios que buscan espacios alternativos para socializar o trabajar en Lima metropolitana, de acuerdo con datos del Instituto nacional de estadística e informática (INEI, 2025) existe una significativa importancia de participación de la población joven dentro de la población ocupada, lo que evidencia un segmento con potencial interés con espacios híbridos orientados a la productividad y el bienestar emocional.

Figura 6

Población ocupada de Lima Metropolitana, según grupos de edad y nivel educativo.

POBLACIÓN OCUPADA, SEGÚN SEXO, GRUPOS DE EDAD Y NIVEL DE EDUCACIÓN, 2007-2023
(Miles de personas)

Sexo/ Grupos de edad/ Nivel de educación	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Total	**4 016.7**	**4 040.9**	**4 135.4**	**4 332.1**	**4 414.8**	**4 484.9**	**4 594.2**	**4 642.6**	**4 689.9**	**4 782.2**	**4 846.0**	**4 885.1**	**4 914.1**	**3 779.6**	**4 564.7**	**5 019.4**	**5 217.0**
Hombre	2 246.5	2 278.7	2 293.7	2 396.4	2 460.7	2 488.1	2 534.1	2 538.7	2 576.0	2 630.2	2 645.2	2 665.4	2 669.6	2 110.4	2 534.4	2 754.0	2 807.6
Mujer	1 770.2	1 762.2	1 841.7	1 935.7	1 954.1	1 996.8	2 060.0	2 103.9	2 113.9	2 152.0	2 200.7	2 219.7	2 244.5	1 669.2	2 030.3	2 265.5	2 409.4
Grupos de edad																	
14 a 24 años	942.5	922.8	905.6	970.2	972.8	989.3	979.7	921.0	951.9	969.3	961.9	912.1	833.0	581.5	739.1	776.6	732.3
25 a 44 años	2 128.0	2 159.1	2 229.1	2 294.7	2 366.1	2 395.6	2 470.9	2 535.1	2 547.9	2 592.8	2 605.6	2 584.6	2 590.0	2 032.1	2 355.7	2 526.0	2 576.8
45 a 49 años	294.8	282.6	289.7	298.0	303.2	306.4	313.9	318.0	316.2	297.0	325.7	362.1	384.2	323.9	412.9	461.2	493.5
50 a 64 años	541.6	554.1	577.3	615.7	616.5	636.8	647.7	682.2	684.1	714.6	722.0	785.7	847.3	676.0	847.8	973.1	1067.9
65 y más años	109.8	122.3	133.7	153.5	156.3	156.9	182.0	186.4	189.8	208.5	230.8	240.5	259.6	166.1	209.3	282.5	346.6
Nivel de educación																	
Primaria 1/	456.6	427.1	433.2	443.3	445.3	413.1	430.7	394.9	373.3	380.2	371.9	390.7	391.1	256.4	368.2	387.0	373.5
Secundaria	2 091.2	2 049.5	2 114.7	2 281.8	2 252.3	2 244.6	2 268.6	2 184.9	2 287.3	2 273.1	2 322.3	2 370.7	2 355.9	1 767.0	2 293.6	2 384.4	2 221.9
Superior no universitaria	715.0	744.9	715.3	746.1	773.1	804.6	841.7	932.0	896.8	905.3	925.8	897.2	899.9	720.4	836.4	964.0	1 117.5
Superior universitaria	753.9	819.4	872.1	860.9	944.1	1 022.7	1 053.2	1 130.8	1 132.6	1 223.5	1 226.0	1 226.5	1 267.1	1 035.8	1 066.6	1 284.0	1 504.1

1/ Incluye sin nivel e inicial. A partir del 2017 incluye educación básica especial.
Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática: 2007-2021 Encuesta Permanente de Empleo (EPE). 2022-2023 Encuesta Permanente de Empleo Nacional (EPEN).

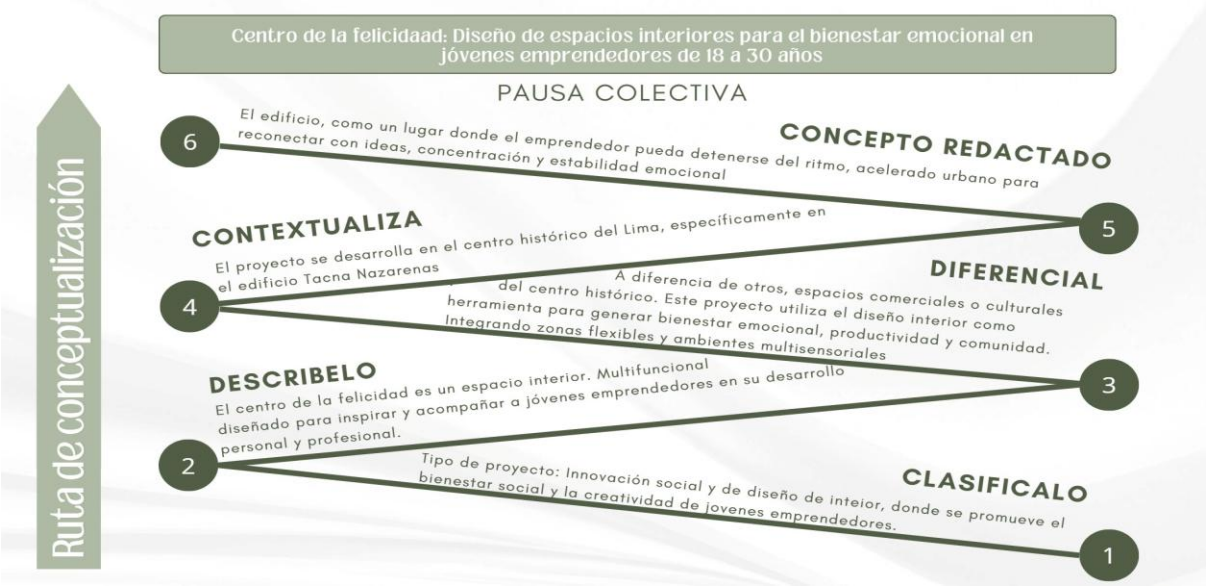
Nota. Adaptado de Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2025), Población ocupada según sexo, grupos de edad y nivel de educación en Lima Metropolitana. https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/lima-metropolitana-14714/?utm_source=chatgpt.com

El estudio *Latinoamérica emprende* evidenció que el 54, 3% de los emprendedores peruanos tiene entre 18 y 34 años. Posicionando al Perú como uno de los países con mayor participación de jóvenes emprendedores en la región, lo que evidencia un segmento con potencial interés en espacios orientados al trabajo, independiente de la creatividad y el bienestar emocional (La República, 2024).

2.5.3. Concepto y Propuesta de Valor

2.5.3.1 Ruta de conceptualización

Figura 7 *Ruta de conceptualización*



Nota. Ruta de conceptualización- centro de la felicidad.

2.5.3.2 Propuesta de valor

La propuesta de valor radica en dar la solución de ofrecer ambientes que integran espacios de trabajo, inspiración creativa y descanso emocional en un mismo entorno, permitiendo así al usuario, optimizar su tiempo y reducir la necesidad de estar desplazándose entre distintos lugares para realizar actividades de trabajo, socialización, relajación y productividad.

Figura 8

Canvas de propuesta de valor



Nota. Canvas de propuesta de valor-centro de la felicidad.

2.5.4. Diseño de producto/servicio

2.5.4.1 Características del producto o servicio

El Centro de la Felicidad es una propuesta de diseño interior orientada a jóvenes emprendedores de 18 a 30 años que buscan un espacio adecuado para trabajar, aprender, desarrollar proyectos y relacionarse con otras personas. Se plantea como un entorno confortable dentro del Centro Histórico de Lima. La intervención se ubica en el primer nivel del edificio Tacna-Nazarenas y propone la transformación de un espacio convencional en un ambiente que favorezca el bienestar emocional, la creatividad y la productividad. La propuesta responde a la necesidad de contar con lugares que permitan realizar actividades laborales y formativas en condiciones más agradables, alejadas del ruido y la congestión propios de la zona.

La propuesta se desarrolla en un área aproximada de 477.23 m2, distribuida en seis ambientes principales: recepción, zona de emprendedores, cafetería, patio, área de reuniones y zona de aprendizaje. Cada ambiente ha sido diseñado de acuerdo con las actividades que desarrollarán los usuarios, buscando mantener una adecuada relación entre funcionalidad, circulación, comodidad y bienestar.

Figura 9

Distribución y aforo de los ambientes



Ambiente	Área	Aforo referencial
Recepción	42.52 m²	8 personas
Zona de emprendedores	83.91 m²	12 personas
Cafetería	115.46 m²	30 personas
Patio	92.58 m²	20 personas
Área de reuniones	91.78 m²	30 personas
Zona de aprendizaje	50.98 m²	25 personas
TOTAL	**477.23 m²**	**125 personas**

Nota. Aforo referencial según la distribución y características de cada ambiente.

La distribución de los ambientes permite desarrollar diferentes actividades dentro de un mismo espacio, evitando que el usuario tenga que desplazarse a distintos lugares para trabajar, capacitarse, reunirse, descansar o socializar. Asimismo, se busca evitar la saturación de los ambientes y mantener una experiencia confortable, acorde con el concepto de bienestar emocional del proyecto.

Para poder lograrlo se incorporan estrategias de diseño enfocadas en mejorar la experiencia del usuario, como la iluminación cálida, áreas verdes, integradas materiales de apariencia natural y soluciones acústicas que ayudan a reducir las distracciones generales con el entorno urbano.

Entre las principales características se destacan:

- Iluminación cálida: mediante luminarias decorativas y tecnología LED para generar ambientes acogedores.
- Integración de vegetación y elementos biofílicos: que fortalecen la conexión con la naturaleza.

- Mobiliario ergonómico y versátil: adaptable a las actividades de trabajo, capacitación, descanso y socialización.
- Espacios colaborativos: destinados al intercambio de ideas, reuniones, actividades grupales y networking.
- Áreas de relajación: diseñadas para favorecer el bienestar emocional y proporcionar momentos de descanso.
- Paleta de colores neutros y cálidos: que busca transmitir armonía y confort visual.
- Materiales sostenibles: madera reciclada y paneles ecológicos, que contribuyen al cuidado del medio ambiente.
- Diseño contemporáneo: con iluminación indirecta, falsos cielos rasos orgánicos y detalles decorativos que enriquecen la experiencia espacial.
- Soluciones acústicas: orientadas a disminuir las distracciones provenientes del ruido exterior y favorecer la concentración.
- Aromatización ambiental: incorporación de aromas suaves y agradables en áreas específicas, como recepción, cafetería y zonas de descanso, para complementar la experiencia sensorial y generar una sensación de confort.
- Espacios multifuncionales: que permiten desarrollar actividades de aprendizaje, emprendimiento, reuniones, descanso y socialización.

Descripción de los ambientes

La recepción, con un área de 42.52 m2, constituye el espacio de ingreso y bienvenida al Centro de la Felicidad. Su función es orientar a los usuarios y facilitar el acceso hacia las diferentes áreas del proyecto.

La zona de emprendedores, con 83.91 m2, está destinada principalmente al trabajo independiente, desarrollo de proyectos, concentración y colaboración entre los usuarios. Se plantea como un espacio flexible que permita desarrollar actividades individuales y compartir conocimientos con otros emprendedores.

La cafetería, con 115.46 m2, funciona como un espacio de alimentación, descanso y socialización. Además de brindar alimentos y bebidas, busca convertirse en un punto de encuentro donde los usuarios puedan conversar, relajarse e intercambiar ideas.

El patio, con 92.58 m2, se plantea como un área destinada al descanso, relajación y conexión con elementos naturales. La incorporación de vegetación y mobiliario confortable busca generar una transición entre las actividades de trabajo y los momentos de descanso.

El área de reuniones, con 91.78 m2, está destinada a reuniones de trabajo, networking, actividades grupales, presentaciones y encuentros entre emprendedores. Su distribución busca permitir diferentes configuración según la actividad que se desarrolle.

La zona de aprendizaje, con 50.98 m2, está destinada al desarrollo de talleres y capacitaciones relacionados con emprendimiento, finanzas, marketing, herramientas digitales y desarrollo profesional. Este ambiente responde directamente a las necesidades identificadas durante las entrevistas realizadas a jóvenes emprendedores.

La propuesta se complementa con recursos digitales, como recorridos virtuales, modelos tridimensionales y renders, los cuales permiten visualizar previamente la distribución, materialidad, iluminación y funcionamiento de los espacios antes de una posible ejecución.

Se busca integrar trabajo, aprendizaje, emprendimiento, descanso y socialización dentro de un mismo entorno, priorizando la experiencia del usuario y el bienestar emocional. De esta manera, el Centro de la Felicidad se plantea como una alternativa diferenciada frente a los espacios convencionales de trabajo, al incorporar el diseño interior como herramienta para favorecer la concentración, creatividad, interacción y comodidad de los jóvenes emprendedores.

Figura 10 *MOODBOARD*



Nota. Moodboard-centro de la felicidad

2.5.4.2 Experiencia de uso o funcionamiento

El centro de la felicidad es un espacio diseñado para brindar bienestar, aprendizaje y trabajo colaborativo dentro del edificio Tecna-Nazarenas, ubicado en el centro histórico de Lima. Los usuarios pueden conocer el proyecto a través de redes sociales como Facebook, Instagram y TikTok donde encontrarán información sobre los servicios, actividades y eventos disponibles. Una vez en el lugar podrán acceder a diferentes áreas, según sus necesidades como zona de cowing, capacitación, descanso y socialización. La propuesta está orientada principalmente a jóvenes emprendedores, estudiantes, trabajadores independientes que requiere un entorno adecuado para el desarrollo es desarrollar sus actividades diarias, además de contar con espacios para trabajar y estudiar los usuarios, podrán participar en talleres, reuniones, actividades que contribuyan el desarrollo de habilidades relacionadas con el emprendimiento.

La incorporación de áreas verdes, iluminación, cálida, mobiliario, confortable y espacio de descanso, busca generar una experiencia agradable, que favorezca la concentración, la creatividad y el bienestar emocional, de manera que el proyecto ofrecerá una alternativa para el ruido, la congestión y al ritmo acelerado característicos en el centro de la ciudad.

El usuario experimenta el desarrollo de la siguiente manera:

1. Ingreso al espacio

Al ingresar al centro de la felicidad, los usuarios pueden acceder libremente a las diferentes áreas disponibles, según sus necesidades, eligiendo espacios destinados al trabajo, la capacitación, el descanso o la interacción con otros emprendedores.

2.Uso de las áreas interiores

La propuesta cuenta con espacios destinados al trabajo, la capacitación, el descanso y la interacción social, permitiendo que el usuario desarrolle distintas actividades en un ambiente cómodo, funcional y adaptable a sus necesidades.

3.Experiencia sensorial y emocional

La incorporación de iluminación cálida, áreas verdes y materiales de apariencia natural, contribuyen a crear un ambiente acogedor, transmitiendo sensaciones de tranquilidad, confort y bienestar para los usuarios.

4.Interacción social

El proyecto fomenta la conexión entre jóvenes emprendedores al ofrecer espacios donde puedan intercambiar experiencias, generar nuevas ideas y desarrollar actividades colaborativas en un entorno cómodo y acogedor. Se apoya en redes sociales como Instagram, TikTok y Facebook para difundir información sobre actividades eventos y novedades del espacio.Los ambientes han sido diseñados para adaptarse a diferentes dinámicas, como talleres, reuniones, capacitaciones y encuentros de Networking, promoviendo la participación activa el intercambio de conocimiento entre los usuarios y la formación de una comunidad emprendedora.

2.5.4.3 Triple Balance (impacto económico, social y ambiental)

Impacto Económico

La propuesta contribuye a dar un nuevo valor a los espacios del edificio Tacna Nazarenas, mediante la creación de ambientes orientados al emprendimiento, la capacitación y el trabajo colaborativo. Ofrecer un lugar adecuado para el desarrollo de talleres, reuniones y actividades informativas. Se espera atraer a un mayor número de usuarios y fomentar una participación constante dentro del espacio. El proyecto promueve un uso más eficiente de la infraestructura existente, convirtiendo áreas poco aprovechadas en entornos funcionales que responden a las necesidades de los jóvenes emprendedores. Esto puede generar nuevas

oportunidades de desarrollo económico, impulsar iniciativas de negocio y fortalecer la actividad emprendedora en la zona.

Impacto social

El centro de la felicidad está pensado para jóvenes emprendedores entre 18 y 30 años que necesitan un lugar adecuado para trabajar, aprender y desarrollar sus proyectos. La propuesta ofrece ambientes diseñados para favorecer la concentración en la creatividad y el bienestar brindando una alternativa frente al estrés, el ruido y la congestión en el Centro Histórico de Lima. Los espacios promueven la interacción entre usuarios mediante actividades, talleres y encuentros colaborativos que facilitan el intercambio de conocimientos y experiencias. El proyecto contribuye a fortalecer el bienestar emocional y la calidad de vida de los emprendedores, alineándose con el objetivo de desarrollo sostenible 3: Salud y Bienestar.

Impacto ambiental

Dentro del proyecto se han considerado diversas estrategias sostenibles que contribuyen al cuidado del entorno y permiten crear espacios más agradables, saludables y eficientes para quienes los utilizan.

Principales acciones que se encuentran:

- Bajo consumo de luces led.
- Implementar plantas naturales en el interior.
- Aprovechar la iluminación natural.
- Usar materiales reciclados y acabados sostenibles.
- Un diseño interior equilibrado y con menos saturación natural.

Se busca promover más espacios con ambientes responsables para poder generar una mayor conciencia sobre la importancia del bienestar y la sostenibilidad dentro de la ciudad.

2.5.5. Modelo de Negocio

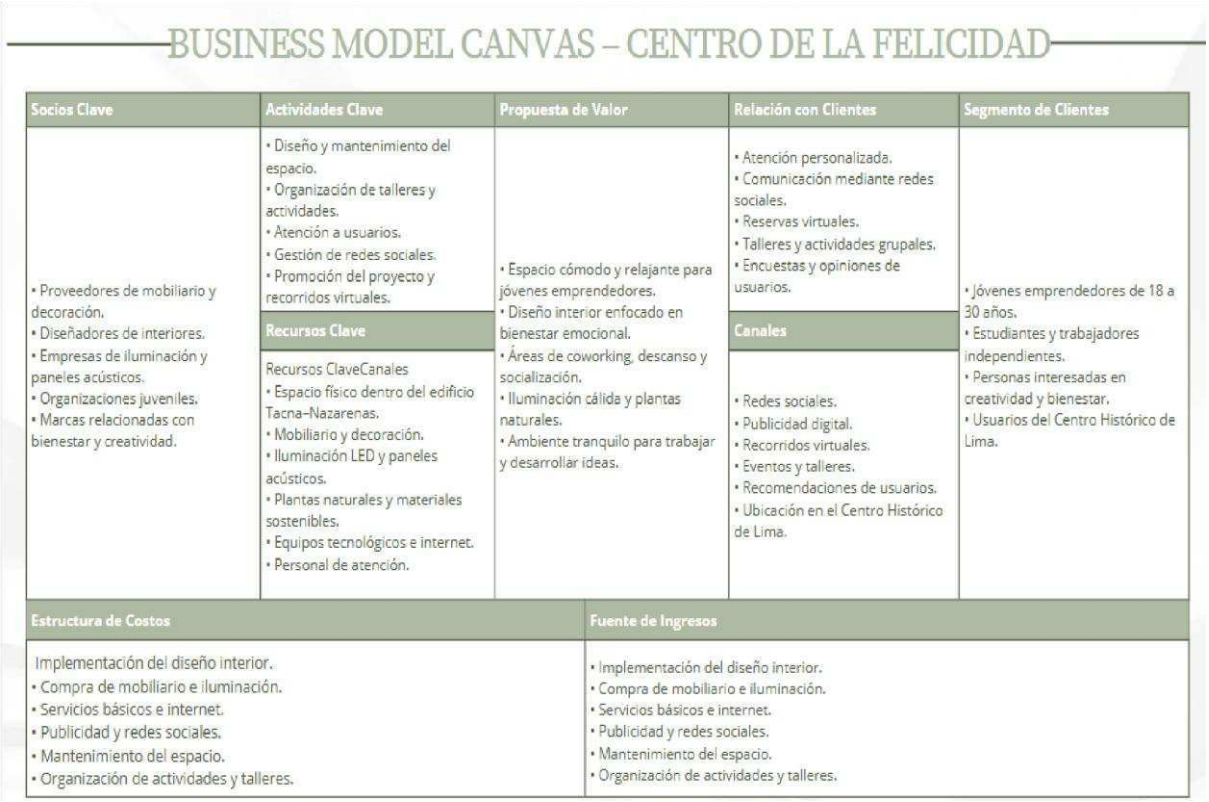
El modelo de negocio del centro de la felicidad está orientado a brindar a los jóvenes emprendedores, un lugar donde puedan desarrollar sus actividades en un ambiente que

favorezca el bienestar, la productividad y el intercambio de ideas. La propuesta integra espacios para poder trabajar, capacitarse, descansar y relacionarse con otras personas, creando una experiencia que responde a las necesidades de quienes buscan un entorno más cómodo y motivador dentro del Centro Histórico de Lima. El proyecto incorpora talleres, eventos y actividades colaborativas que aportan valor a los usuarios y contribuyen a la sostenibilidad económica del espacio, permitiendo su funcionamiento y crecimiento a largo del tiempo para comprender de manera integral como opera la propuesta. Se elaboró un Business Model Canvas, herramienta que permite visualizar los componentes principales del modelo de negocio, como los beneficios ofrecidos a los usuarios, los segmentos a los que se dirigen los recursos requeridos y las fuentes de ingresos que hacen viable el proyecto.

- Fuentes de ingreso:

1. Membresías para talleres: Se ofrecerán paquetes de capacitación abordando temas como finanzas, contabilidad, administración, marketing y gestión de negocios. Los usuarios podrán acceder a un paquete mensual de talleres a un precio estimado de S/ 120 a S/ 150.
2. Alquiler de espacios de trabajo por horas: Se dispondrá un espacio para grupos grandes que necesiten un lugar adecuado para trabajar, estudiar o desarrollar sus proyectos. El alquiler tendrá un costo estimado de S/ 6 a S/ 10 por hora.
3. Talleres y capacitaciones: Se realizarán talleres independientes sobre emprendimiento, herramientas digitales, creatividad, finanzas personales y desarrollo profesional. Estos tendrán un costo aproximado de S/ 30 a S/ 50 por persona.
4. Venta de alimentos y bebidas:El centro contará con un área de cafetería donde los usuarios podrán adquirir bebidas, snacks y alimentos ligeros durante su permanencia en el espacio. Se estima una carta con los precios desde S/ 2 a S/ 30 por persona.
5. Alquiler de stands: En la zona de emprendimientos se dispondrá de stands con un precio de alquiler de S/ 500 por semana o S/ 80 un día.
6. Mentorías: Se ofrecerán sesiones personalizadas de orientación para emprendedores, enfocadas en temas como finanzas, contabilidad, administración, marketing, gestión de negocios. Cada sesión de aproximadamente una hora tendrá un costo estimado de S/ 40 a S/ 60.

Figura 11 *BUSINESS MODEL CANVAS*



BUSINESS MODEL CANVAS – CENTRO DE LA FELICIDAD

Socios Clave	Actividades Clave	Propuesta de Valor	Relación con Clientes	Segmento de Clientes
• Proveedores de mobiliario y decoración. • Diseñadores de interiores. • Empresas de iluminación y paneles acústicos. • Organizaciones juveniles. • Marcas relacionadas con bienestar y creatividad.	• Diseño y mantenimiento del espacio. • Organización de talleres y actividades. • Atención a usuarios. • Gestión de redes sociales. • Promoción del proyecto y recorridos virtuales. **Recursos Clave** Recursos ClaveCanales • Espacio físico dentro del edificio Tacna–Nazarenas. • Mobiliario y decoración. • Iluminación LED y paneles acústicos. • Plantas naturales y materiales sostenibles. • Equipos tecnológicos e internet. • Personal de atención.	• Espacio cómodo y relajante para jóvenes emprendedores. • Diseño interior enfocado en bienestar emocional. • Áreas de coworking, descanso y socialización. • Iluminación cálida y plantas naturales. • Ambiente tranquilo para trabajar y desarrollar ideas.	• Atención personalizada. • Comunicación mediante redes sociales. • Reservas virtuales. • Talleres y actividades grupales. • Encuestas y opiniones de usuarios. **Canales** • Redes sociales. • Publicidad digital. • Recorridos virtuales. • Eventos y talleres. • Recomendaciones de usuarios. • Ubicación en el Centro Histórico de Lima.	• Jóvenes emprendedores de 18 a 30 años. • Estudiantes y trabajadores independientes. • Personas interesadas en creatividad y bienestar. • Usuarios del Centro Histórico de Lima.

Estructura de Costos	Fuente de Ingresos
Implementación del diseño interior. • Compra de mobiliario e iluminación. • Servicios básicos e internet. • Publicidad y redes sociales. • Mantenimiento del espacio. • Organización de actividades y talleres.	• Implementación del diseño interior. • Compra de mobiliario e iluminación. • Servicios básicos e internet. • Publicidad y redes sociales. • Mantenimiento del espacio. • Organización de actividades y talleres.

Nota. Business model canvas-centro de la felicidad.

2.5.6. Resultados esperados

2.5.6.1 Escenario de éxito

Cuando el Centro de la Felicidad funcione en el edificio Tacna-Nazarenas, los jóvenes emprendedores dispondrán de un espacio diseñado para favorecer su desarrollo personal y profesional dentro del Centro Histórico de Lima.

El proyecto contará con áreas de coworking, descanso, capacitación y socialización, ofreciendo un entorno más tranquilo y confortable frente al ruido y la congestión de la zona. La incorporación de áreas verdes, iluminación acogedora, mobiliarios cómodos mejora la experiencia y el bienestar de los usuarios.

Los emprendedores podrán participar en talleres y actividades formativas orientadas al desarrollo de negocios, adquiriendo conocimientos y herramientas que les ayuden a fortalecer sus proyectos y mejorar sus oportunidades de generar ingresos. El espacio también fomentará la colaboración y el intercambio de experiencias entre los usuarios,

creando una comunidad que incita a la creatividad, la innovación de nuevos proyectos y el crecimiento conjunto.

2.5.6.2 Impactos positivos esperados

1. Impactos cuantitativos:

- Beneficio directo para jóvenes emprendedores, estudiantes y trabajadores independientes del Centro Histórico de Lima.
- Incremento del uso de espacios colaborativos y creativos dentro del edificio Tacna-Nazarenas.
- Actividades grupales, talleres y reuniones creativas con mayor participación.
- Aprovechamiento de espacios interiores que actualmente tienen un uso más limitado.
- Un posible aumento de permanencia y satisfacción en los usuarios dentro del espacio.

2. Impactos cualitativos:

- Podrán sentirse más tranquilos y cómodos los usuarios dentro del espacio.
- Reducirá la sensación de estrés generado en el ambiente por el ruido y la congestión de la ciudad.
- Se promoverá la creatividad, concentración e interacción social entre los usuarios.
- Los usuarios podrán desarrollar diferentes actividades en un lugar más agradable.
- El proyecto contribuirá al bienestar emocional y la mejora de la experiencia para una mayor permanencia dentro del Centro Histórico de Lima.

2.5.6.3 Coherencia con el problema identificado

La problemática identificada responde a los resultados, ya que se busca crear espacios más adecuados para el bienestar social, la creatividad y la concentración en jóvenes emprendedores en el Centro Histórico de Lima.

Se propone como solución un espacio interior más cómodo, funcional y centrado en el bienestar y experiencia del usuario.

Los resultados están relacionados con el objetivo general, porque se busca que las personas puedan sentirse más cómodas, concentradas y creativas dentro de un ambiente pensado para sus necesidades.

2.5.7. Prototipos desarrollados

2.5.7.1 Prototipo de baja definición

En la primera etapa se realizó un sketch de la zona de emprendimiento y los planos del proyecto que se realizó en autocad para poder definir la distribución de los espacios y su ubicación , nos permitió explorar las propuestas en relación con el bienestar emocional, la comodidad y la experiencia del usuario.

Figura 12

PROTOTIPO DE BAJA DEFINICIÓN-SKETCH INICIAL



Nota. Boceto a colores de la “zona de emprendedores” propuesto para el “Centro de la felicidad”. Imagen elaborada por chat gpt.

2.5.7.2 Prototipo de media definición

En la segunda etapa se desarrolló un prototipo de media definición mediante renders realistas y con ayuda de chat gpt. Este prototipo permitió visualizar con mayor detalle la distribución de los espacios, el levantamiento arquitectónico, las propuestas de mobiliario, los falsos cielos rasos y los elementos decorativos incorporados en el proyecto.

Nos facilitó poder ver las evaluaciones y los funcionamientos, la estética de los ambientes antes de la elaboración de los renders finales.

Figura 13

PROTOTIPO DE MEDIA DEFINICIÓN- RECEPCIÓN



Nota. Render de la zona de recepción vista 1 del Centro de la Felicidad.

Figura 14

ZONA DE RECEPCIÓN



Nota. Render de la zona de recepción vista 2 del Centro de la Felicidad.

Figura 16

PROTOTIPO DE MEDIA DEFINICIÓN- CAFETERÍA



Nota. Render de la cafetería vista 1 del Centro de la Felicidad.

PROTOTIPO DE MEDIA DEFINICIÓN-

Figura 15

CAFETERÍA



Nota. Render de la cafetería vista 2 del Centro de la Felicidad.

Figura 17

PROTOTIPO DE MEDIA DEFINICIÓN- ZONA DE REUNIONES



Nota. Render de la zona de reuniones del Centro de la Felicidad.

Figura 18

ZONA DE EMPRENDIMIENTO



Nota. Render de la zona de emprendimiento del Centro de la Felicidad.

Figura 19

PROTOTIPO DE MEDIA DEFINICIÓN- ÁREA DE APRENDIZAJE



Nota. Render de la área de aprendizaje del Centro de la Felicidad. Imagen elaborada por chat gpt.

PROTOTIPO DE MEDIA DEFINICIÓN-

Figura 20

PATIO



Nota. Render del patio del Centro de la Felicidad.

2.5.7.3 Prototipo de alta definición

Se desarrollaron renders realistas con apoyo de inteligencia artificial, utilizando chat gpt para los espacios del proyecto para presentar una manera más cercana a la propuesta final del Centro de la Felicidad. En esta etapa se incorporan materiales, iluminación, vegetación y detalles decorativos relacionados al bienestar emocional y la experiencia del usuario.

El prototipo de alta definición permitió visualizar de manera más realista los espacios interiores del proyecto.

PROTOTIPO DE ALTA DEFINICIÓN

Figura 21

ZONA RECEPCIÓN



Nota. Render de la zona de recepción del Centro de la Felicidad. Imagen elaborada por chat gpt.

PROTOTIPO DE ALTA DEFINICIÓN

Figura 22

PROTOTIPO DE ALTA DEFINICIÓN- CAFETERÍA



Nota. Render de la cafetería vista 1 del Centro de la Felicidad. Imagen elaborada por chat gpt.

Figura 23

ZONA REUNIONES



PROTOTIPO DE ALTA DEFINICIÓN

Nota. Render de la zona de reuniones del Centro de la Felicidad.Imagen elaborada por chat gpt.

Figura 24

PROTOTIPO DE ALTA DEFINICIÓN- ZONA DE EMPRENDIMIENTO



Nota. Render de la zona de emprendimiento del Centro de la Felicidad.Imagen elaborada por chat gpt.

PROTOTIPO DE ALTA DEFINICIÓN

Figura 25

ÁREA APRENDIZAJE



Nota. Render de la área de aprendizaje del Centro de la Felicidad.Imagen elaborada por chat gpt.

Figura 26

PROTOTIPO DE ALTA DEFINICIÓN- PATIO



Nota. Render del patio del Centro de la Felicidad..Imagen elaborada por chat gpt.

2.5.8. Experimentos

Experimentación ágil-Iteración 1: Baja definición

- Hipótesis

Los jóvenes emprendedores de 18 a 30 años consideran contar con un espacio que promueve la concentración, creatividad y bienestar emocional.

- Método

Se realizó una encuesta virtual mostrando un sketches del espacio interior propuesto.

- Participantes

Participantes 16 jóvenes entre 18 y 30 años vinculados a actividades de estudio, trabajo y emprendimiento.

- Métricas

1. Nivel de aceptación.
2. Intención de visita y recomendación.
3. Percepción sobre el bienestar emocional.
4. Espacios más valorados dentro del proyecto.
5. Elementos considerados importantes en un espacio de bienestar.

- Resultados

Se evidenció una aceptación positiva en la propuesta.

1. El 100% de los encuestados considera que el proyecto podría ayudar al bienestar emocional en los jóvenes emprendedores.
2. El 93.8% recomendaría visitar el Centro de la Felicidad.
3. El 68.8% indicó que el ruido y la congestión del Centro de Lima afecta su concentración y bienestar.
4. Los espacios más solicitados fueron zona de coworking (68.8%), cafetería (62.5%), área de descanso (56.3%), espacios creativos (56.3%).
5. Los elementos más importantes identificados fueron los mobiliarios cómodos (100%), iluminación cálida (68.8%), buena ventilación (68.8%), espacios silenciosos (68.8%).

6. Entre las principales sugerencias de mejora, los usuarios propusieron incorporar espacios para exposiciones culturales, áreas pet friendly, asientos tipo puff, más presencia de espacios con áreas verdes, tecnología o domótica, música ambiental para reducir el impacto del ruido urbano y más espacios para descansar.

- Aprendizajes e insights

Con los resultados obtenidos se identificó que los usuarios consideran importante contar con espacios que integren el bienestar, comodidad y creatividad dentro del Centro Histórico de Lima. Se evidencio que factores como el ruido, la congestión y la falta de espacios que no son adecuados afectan su concentración y experiencia diaria.

Los participantes valoran principalmente un mobiliario cómodo, que el espacio cuente con una iluminación cálida, con áreas verdes y espacios silenciosos, ya que estos elementos generan una sensación de tranquilidad y bienestar emocional.

Las respuestas abiertas evidenciaron interés por incorporar espacios culturales, áreas de descanso más cómodos, tecnología y elementos acústicos que mejoran la experiencia del usuario dentro del proyecto.

- Decisiones tomadas

Retroalimentación obtenida de las encuestas para la mejora del prototipo:

1. Incorporar más áreas verdes y espacios de descanso.
2. Implementar mobiliarios cómodos y flexibles.
3. Considerar espacios de exposición cultural y actividades creativas.
4. Incluir elementos acústicos y música ambiental para reducir el impacto del ruido exterior.
5. Evaluar los elementos tecnológicos y domóticos para mejorar la experiencia espacial.
6. Optimizar las zonas de coworking y socialización.

- Tablero ux

El tablero ux nos permite visualizar la experiencia del usuario antes, durante, después de interactuar con la propuesta planteada, se identifica sus necesidades, emociones, expectativas y percepciones del usuario en cada etapa de experiencia, permitió poder detectar oportunidades de mejora para el proyecto.

Tabla 1

TABLERO UX- INTERACCIÓN 1

Tablero UX – Iteracción 1

Antes	Durante	Después
Los jóvenes experimentan estrés, ruido y falta de espacios adecuados para trabajar o estudiar.	El usuario ingresa al Centro de la Felicidad, utiliza zonas de coworking, áreas verdes y espacios de descanso.	El usuario se siente más relajado, concentrado y motivado para continuar sus actividades.
Busca un lugar cómodo y tranquilo.	Interactúa con mobiliario ergonómico, iluminación cálida y espacios creativos.	Percibe bienestar emocional y satisfacción con la experiencia.
Tiene dificultades para concentrarse debido a la congestión urbana.	Encuentra ambientes diseñados para favorecer la productividad y creatividad.	Recomendaría el espacio a otras personas.

Nota.Resultados de tablero ux- interacción 1.

● Tabla receptora

Esta herramienta permitió clasificar los resultados de los usuarios durante la experimentación del prototipo, facilitando el análisis de la información recopilada y la identificación de oportunidades de mejora para el proyecto.

Tabla 2

TABLA RECEPTORA

Tabla Receptora

Lo que funciona	Críticas
Espacios de coworking.	Faltan más áreas verdes.
Propuesta enfocada en bienestar emocional.	Se requieren más espacios de descanso.
Cafetería y áreas creativas.	Falta mayor integración tecnológica.
Dudas	**Nuevas ideas**
¿Habrá actividades culturales permanentes?	Áreas pet friendly.
¿Los espacios serán silenciosos?	Puffs y mobiliario informal.
¿Qué tipo de tecnología se incorporará?	Música ambiental.
¿Existirá acceso a internet de alta velocidad?	Exposiciones culturales y artísticas.

Nota. Resultados de tabla receptora 1.

Experimentación ágil-Iteración 2: Media definición

- Hipótesis

Los jóvenes emprendedores entre 18 y 30 años percibirán que el diseño del centro de la felicidad contribuye al bienestar emocional, favorece el aprendizaje y promueve el desarrollo de ideas emprendedoras.

- Método

Se realizó una encuesta virtual, mostrando renders de los espacios del prototipo de media definición elaborado de sketchup. Los participantes evaluarán un aspecto relacionado con el bienestar emocional, los elementos naturales, el diseño del falso cielo raso y la intención del uso de los espacios.

- Participantes

Participaron 28 jóvenes entre 18 y 30 años.

- Métricas

1. Percepción de bienestar emocional.
2. Valoración de los elementos naturales.
3. Percepción, estética y confort de los cielos rasos.
4. Importancia de contar con un espacio que integre el área de aprendizaje, emprendimiento y bienestar emocional.
5. Intención de participación en talleres y capacitaciones.
6. Promoción del trabajo colaborativo.
7. Intención de uso y recomendación del espacio

- Resultados

Los resultados obtenidos muestran una alta aceptación de la propuesta. El 96.4% de los participantes indicó que el diseño transmite una sensación de bienestar emocional. La mayoría considera que los elementos naturales contribuyen significativamente a generar un ambiente agradable y que el diseño del cielo raso mejora la percepción estética y el confort del espacio.

La mayoría de los encuestados manifestó que utilizarían el espacio y que participarán en las actividades de capacitación, y recomendarían el centro de la felicidad a otros jóvenes emprendedores.

- Aprendizajes e insights

La validación permitió identificar que los usuarios valoran positivamente la integración de elementos biofísicos, la iluminación, los espacios destinados al aprendizaje y emprendimiento. Se observó que los participantes consideran importante disponer de ambientes que fomenten la creatividad, la colaboración y el bienestar emocional. Entre las principales sugerencias se encontraron la incorporación de iluminación, más cálida, mejoras en el mobiliario, la implementación de recursos tecnológicos y el y el fortalecimiento del área de aprendizaje.

- Decisiones tomadas

A partir de la recopilación recibida, se decidió reforzar la propuesta de iluminación mediante luminarias LED y luz cálida, optimizar el mobiliario de las áreas de aprendizaje y emprendimiento, mantener la presencia de alimentos naturales y considerar la incorporación de recursos tecnológicos para mejorar la experiencia de los usuarios.

- Tablero ux

Para poder comprender la experiencia de los usuarios, se elaboró un un tablero UX que es una herramienta que nos permitió identificar las acciones, pensamientos y emociones de los jóvenes y emprendedores antes, durante y después de conocer el proyecto, facilitándonos la detección y oportunidades de mejora para optimizar la experiencia del usuario y fortalecer la propuesta de valor dentro del espacio del centro de la felicidad.

Tabla 3

TABLERO UX- INTERACCIÓN 2

Tablero UX – Iteracción 2

Fase	¿Qué hace el usuario?	¿Qué piensa?	¿Qué siente?	Oportunidades
Antes	Busca un lugar donde aprender y desarrollar su emprendimiento.	Necesito un espacio cómodo que me ayude a crecer profesionalmente.	Interés, expectativa.	Dar a conocer los beneficios del centro.
Antes	Observa las imágenes del proyecto.	Se ve diferente a los espacios tradicionales.	Curiosidad, motivación.	Mostrar claramente las actividades y servicios.
Durante	Ingresa al área de aprendizaje.	El espacio se ve organizado y cómodo.	Tranquilidad, comodidad.	Incorporar más recursos tecnológicos.
Durante	Participa en talleres o capacitaciones.	Puedo aprender y concentrarme mejor.	Satisfacción, confianza.	Mejorar el equipamiento educativo.
Durante	Utiliza el área de emprendimiento para compartir ideas.	Puedo interactuar con otros emprendedores.	Entusiasmo, creatividad.	Incrementar espacios colaborativos.
Durante	Percibe la iluminación, vegetación y diseño interior.	El ambiente es agradable y acogedor.	Bienestar, relajación.	Reforzar la iluminación cálida.
Después	Finaliza sus actividades.	La experiencia fue positiva.	Satisfacción.	Mantener espacios flexibles y funcionales.
Después	Recomienda el espacio a otras personas.	Es un lugar ideal para aprender y emprender.	Confianza, compromiso.	Implementar nuevas actividades para los usuarios.

Nota. Resultados de tablero ux- interacción 2.

● Tabla receptora

Con el objetivo de analizar y organizar la retroalimentación obtenida durante la validación del prototipo de media definición, se elaboró una tabla receptora, que es una herramienta, la cual nos permitió clasificar los comentarios de los participantes en aspectos que funciona adecuadamente, críticas, dudas, y nuevas ideas.Nos ha ayudado a identificar oportunidades de mejora y tomar decisiones respecto al diseño para el desarrollo prototipo de alta definición.

Tabla 4

TABLA RECEPTORA

Tabla Receptora

Lo que funciona	Criticas	Dudas	Nuevas ideas
El diseño transmite bienestar emocional.	Se requiere mejorar la iluminación en algunos espacios.	Algunos usuarios se preguntan si los espacios serán suficientes para la cantidad de usuarios.	Incorporar iluminación LED cálida para mejorar el confort.
Los elementos naturales generan un ambiente agradable.	El mobiliario del área de aprendizaje podría ser más cómodo.	Existe interés por conocer las actividades que se desarrollarán en el centro.	Implementar más recursos tecnológicos para capacitaciones.
El cielo raso mejora la estética y el confort del ambiente.	Algunos usuarios sugieren colores más vivos o tonos pastel.	Algunos participantes desean conocer el equipamiento disponible.	Incorporar líneas LED indirectas en el diseño del cielo raso.
La propuesta integra adecuadamente aprendizaje, emprendimiento y bienestar emocional.	Se recomienda fortalecer el área de aprendizaje.	Los usuarios desean saber si habrá espacios para trabajo individual y grupal.	Crear más espacios de interacción y colaboración entre emprendedores.
La mayoría utilizaría y recomendaría el espacio.	Algunos participantes sugieren ampliar ciertos ambientes.	Se consulta sobre la disponibilidad de talleres permanentes.	Implementar áreas tecnológicas complementarias para el aprendizaje.

Nota.Resultados de tabla receptora 2.

Experimentación ágil-Iteración 3: Alta definición

- Hipótesis

Los jóvenes emprendedores de 18 a 30 años, percibirán que la propuesta final del “Centro de la felicidad” transmite bienestar emocional, es funcional, favorece el aprendizaje y el emprendimiento.

- Método

Encuesta virtual a partir de imágenes Renderizadas por chat gpt del prototipo de alta definición. Los participantes evaluaron la propuesta final, considerando aspectos relacionados con el bienestar emocional, la funcionalidad de los espacios, la iluminación, la biofilia, el mobiliario y la intención de uso del proyecto.

- Participantes

Participaron 121, jóvenes entre 18 y 30 años

- Métricas

1. Atractivo visual y acogida del espacio.
2. Adecuación de área de aprendizaje.
3. Impulso del área de emprendimiento.
4. Integración de vegetación y reducción del estrés.
5. Intención de uso del espacio.
6. Confort de la iluminación.
7. Funcionalidad del mobiliario y distribución.
8. Nivel de satisfacción general (5/5).

- Resultados

Se evidenció una afectación muy alta de la propuesta. La gran mayoría de participantes indicó que el diseño transmite bienestar emocional, es visualmente atractivo y funcional. Predomina la calificación máxima (5/5), con una alta intención de uso del espacio para actividades de aprendizaje y emprendimiento, las respuestas abiertas muestran principalmente comentarios positivos, con muy pocas observaciones de mejora enfocadas en ajustes menores o incorporación de más dinamismo en algunos espacios.

- Aprendizajes e insights

Se confirma que los usuarios valoran fuertemente la integración de naturaleza, la armonía espacial y la funcionalidad del diseño, el espacio es percibido como inspirador, acogedor y adecuado para reducir el estrés en los jóvenes emprendedores. Se refuerza la importancia de la iluminación, la distribución equilibrada y la experiencia emocional del usuario, como eje central de diseño.

- Decisiones tomadas

Se decidió mantener la propuesta general del diseño final. Se consideran mejoras puntuales en dinamismo visual de algunos ambientes y refuerzo de experiencia del recorrido.

- Tablero ux

Se elaboró un tablero UX para analizar emociones, acciones y percepciones antes, durante y después de la interacción con los renders generados con chat gpt de los espacios,

permitiendo poder identificar que la experiencia es altamente positiva y orientada al bienestar y la inspiración de los jóvenes emprendedores.

Tabla 5

TABLERO UX- INTERACCIÓN 3



ETAPA	ACCIONES	PIENSA	SIENTE	OPORTUNIDADES
Antes	Observa los renders del Centro de la Felicidad.	"¿Este espacio realmente ayudará a los jóvenes emprendedores?"	Curiosidad e interés.	Generar una primera impresión atractiva y clara sobre los beneficios del proyecto.
Durante	Analiza los espacios de aprendizaje, emprendimiento y bienestar emocional. Evalúa la iluminación, mobiliario y vegetación.	"El espacio se ve cómodo, funcional y acogedor." "La vegetación y la iluminación transmiten tranquilidad."	Motivación, bienestar, tranquilidad e inspiración.	Reforzar elementos visuales que potencien la creatividad y el confort emocional.
Después	Reflexiona sobre la utilidad del espacio y responde la encuesta.	"Utilizaría este lugar para estudiar o desarrollar un emprendimiento." "Es un espacio que recomendaría."	Satisfacción, confianza y aceptación.	Mantener los aspectos mejor valorados e incorporar pequeños ajustes sugeridos por los usuarios.

Nota. Resultados de tablero ux- interacción 3.

● Tabla receptora

Se sistematizaron los comentarios en categorías de validación. Predominan opiniones positivas (“funciona correctamente”, “no requiere cambios”), con muy pocas críticas o sugerencias, lo que confirma solidez del diseño final.

Tabla 6 *TABLA RECEPTORA*

Tabla Receptora

FUNCIONA	CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS	DUDAS	NUEVAS IDEAS
El diseño transmite bienestar emocional.	Algunos usuarios sugieren dar más vida a ciertos espacios.	Cómo se desarrollarían las actividades y talleres dentro del centro.	Incorporar espacios adicionales para interacción social.
Los ambientes son visualmente atractivos y acogedores.	Se podrían reforzar algunos elementos visuales para generar mayor dinamismo.	Conocer el funcionamiento de las áreas de emprendimiento.	Integrar más actividades colaborativas para emprendedores.
La vegetación genera una sensación de tranquilidad y reducción del estrés.	Algunos participantes consideran que ciertos ambientes podrían sentirse	Conocer la programación de capacitaciones y eventos.	Incrementar experiencias interactivas dentro del recorrido del usuario.
La iluminación aporta confort visual.	Muy pocas observaciones negativas debido a la alta aceptación de la propuesta.	—	Implementar recursos tecnológicos complementarios para fortalecer la experiencia.
El mobiliario y la distribución favorecen la interacción y colaboración.	—	—	Mantener espacios flexibles para distintas actividades.
Alta intención de uso y recomendación del proyecto.	—	—	Fortalecer la integración entre bienestar, aprendizaje y emprendimiento.

Nota.Resultados de tabla receptora 3.

Sostenibilidad del proyecto

La sostenibilidad del Centro de la Felicidad se plantea desde tres dimensiones: económica, social y ambiental.

- Sostenibilidad económica:

El proyecto contempla diferentes fuentes de ingreso que permitirían contribuir a su funcionamiento y mantenimiento, como el alquiler de espacios de trabajo y reuniones, talleres y capacitaciones, mentorías, membresías, alquiler de stands y venta de alimentos y bebidas en la cafetería.

- Sostenibilidad social:

La propuesta busca generar un espacio accesible para jóvenes emprendedores, promoviendo el bienestar. emocional, el aprendizaje, la creatividad y la creación de redes

de contacto. Asimismo, los talleres y actividades colaborativas permitirán fortalecer sus conocimientos y capacidades para el desarrollo de sus emprendimientos.

- Sostenibilidad ambiental:

Se consideran estrategias como el uso de iluminación LED, aprovechamiento de iluminación natural, incorporación de vegetación, materiales reciclados y acabados sostenibles. Estas estrategias buscan reducir el impacto ambiental y generar espacios interiores más saludables.

Plan de actividades y proyecciones futuras

Para continuar con el desarrollo del proyecto se plantea un proceso de implementación progresiva:

1. Implementación de la propuesta: desarrollo de los ambientes, mobiliario, iluminación, vegetación, acondicionamiento acústico y acabados.
2. Puesta en funcionamiento: apertura del Centro de la Felicidad y activación de los servicios de coworking, capacitación, reuniones, cafetería y descanso.
3. Nueva iteración: realizar encuestas y entrevistas a los usuarios después de utilizar el espacio para identificar nuevas necesidades y oportunidades de mejora.
4. Réplica y ampliación: evaluar la posibilidad de incorporar nuevos servicios, talleres y actividades según la demanda de los usuarios.
5. Masificación: analizar la posibilidad de desarrollar propuestas similares en otros espacios del Centro Histórico de Lima o en otros sectores de la ciudad.

El seguimiento permitirá evaluar indicadores como satisfacción del usuario, frecuencia de uso. participación en talleres, intención de recomendación y percepción del bienestar emocional.

Recursos necesarios

Para la implementación del Centro de la Felicidad serán necesarios recursos humanos, materiales y tecnológicos.

● Recursos humanos

1. Diseñador/a de interiores.
2. Arquitecto/a o profesional responsable de la intervención.
3. Personal administrativo.
4. Personal de atención al usuario.
5. Capacitadores y especialistas para los talleres.
6. Mentores especializados en emprendimiento.
7. Personal de cafetería.
8. Personal de mantenimiento y limpieza.

● Recursos materiales

1. Mobiliario ergonómico y flexible.
2. Escritorios y sillas para coworking.
3. Mesas y sillas para capacitación y reuniones.
4. Mobiliario de cafetería.
5. Elementos de descanso.
6. Luminarias LED.
7. Elementos de acondicionamiento acústico.
8. Vegetación y maceteros.
9. Materiales y acabados sostenibles.
10. Elementos decorativos y señalética.

● Recursos tecnológicos

1. Computadoras o laptops.
2. Sistema de internet y conectividad.
3. Equipos audiovisuales para capacitaciones.
4. Proyector o pantalla.
5. Sistema de sonido.
6. Recursos de domótica para iluminación y control del ambiente, de ser implementados.

3. Estimación de costos

3.1. Presupuesto

● OBJETIVO

Presentar una estimación de los recursos económicos necesarios para implementar la propuesta de innovación denominada “Centro de la felicidad: Diseño de espacios interiores para bienestar emocional en jóvenes emprendedores de 18 a 30 años”.

- ALCANCE

El presupuesto considera únicamente los elementos necesarios para la implementación de la propuesta de remodelación interior del centro de la felicidad, incluyendo mobiliario, acondicionamiento acústico, iluminación, biofilia , acabados y mano de obra. No se consideran gastos relacionados con el funcionamiento del espacio, como servicios básicos, mantenimiento, alquileres, permisos o personal administrativo, por encontrarse fuera del alcance del proyecto académico.

Tabla 7

COSTOS DE ZONA DE RECEPCIÓN

Item	Descripción	Und.	Metrado	P.U. (S/.)	Parcial (S/.)	Sub Total S/.
	ZONA RECEPCIÓN					
	Recepción					
1.0	**TRABAJOS PRELIMINARES**					**1,654.30**
1.1	Demolición de porcelanato piso	m2	41.78	35.00	1462.30	
1.2	Retiro de pintura de paredes	m2	74	8.00	120.00	
1.3	Picado para vano	m2	9	28	72.00	
2.0	**MUROS Y TABIQUES**					**1,377.60**
2.1	Muro de drywall	m2	16.22	80.00	2,449.20	
3	**REVOQUES Y ENLUCIDOS**					**234.36**
3.1	Tarrajeo de muro nuevo interior	m2	9	26.04	234.36	
4.0	**CIELO RASO**					**2400.00**
	Falso cielo raso de drwywall	m2	24	90.00	2400.00	
5.0	**PISOS**					**1,462.00**
5.1	Instalacion piso de madera	m2	41.78	35.00	1462.00	
6.0	**ZÓCALOS O ENCHAPES Y CONTRAZÓCALOS**					**3,161.15**
6.1	Enchape de porcelanato	m2	74.00	40.00	2,960.00	
6.2	Contrazócalo cerámico 20 x 20 cm	ml	7.45	27.00	201.15	
12.0	**PINTURAS**					**404.11**
12.2	Pintado cielo raso	m2	14.45	10.51	151.87	
12.3	Pintado de falso cielo raso	m2	24.00	10.51	252.24	
13.0	**VARIOS**					**2,086.00**
13.1	Mueble de recepción	und	1	650.00	650.00	
13.2	Estante para revistas	und	1	450.00	450.00	
13.3	Sofas	und	2	320.00	640.00	
13.4	Maceteros	und	2	53.00	106.00	
13.5	Plantas	und	20	12.00	240.00	
15.0	**APARATOS DE ILUMINACIÓN**					**644.00**
15.1	Tiras led	und	2	88.0	176.00	
15.2	Spots	und	6	52	312.00	
15.3	Luminaria colgante	und	1	156	156.00	
					Total	**13,423.22**

Nota.Costos total de la zona de recepción.

Tabla 8

COSTOS DE ZONA DE CAFETERÍA

Item	Descripción	Und.	Metrado	P.U. (S/.)	Parcial (S/.)	Sub Total S/.
	ZONA CAFETERÍA					
1.0	**TRABAJOS PRELIMINARES**					**4,953.70**
1.1	Demolición de porcelanato piso	m2	113.82	35.00	3983.70	
1.2	Retiro de pintura de paredes	m2	121	8.00	970.00	
2.0	**MUROS Y TABIQUES**					**732.00**
2.1	Muro de drywall	m2	9.15	80.00	732.00	
3.0	**REVOQUES Y ENLUCIDOS**					**3150.84**
3.1	Tarrajeo de muro nuevo interior	m2	121	26.04	3150.84	
4.0	**CIELO RASO**					**5130.00**
4.1	Falso cielo raso de drwywall	m2	57	90.00	5130.00	
5.0	**PISOS**					**3,983.70**
5.1	Instalacion porcelanato	m2	113.82	35.00	3983.70	
6.0	**ZÓCALOS O ENCHAPES Y CONTRAZÓCALOS**					**3,073.14**
6.1	Contrazócalo cerámico 20 x 20 cm	ml	113.82	27.00	3073.14	
7.0	**PINTURAS**					**2096.22**
7.1	Pintado cielo raso	m2	14.45	10.51	151.87	
7.2	Pintado de paredes estuco	m2	121	10.51	1271.71	
7.3	Pintado de falso cielo raso	m2	64	10.51	672.64	
8.0	**VARIOS**					**4,856.00**
8.1	Mesas	und	6	460.00	2,760.00	
8.2	Sillas	und	44	32.00	1,408.00	
8.3	Muro vertical	und	1	688.00	688.00	
9.0	**APARATOS DE ILUMINACIÓN**					**1612.00**
9.1	Tiras led	und	10	88.0	880.00	
9.2	Luminaria colgante	und	6	122	732.00	
					Total	**26,436.76**

Nota. Costo total de la zona de cafetería.

Tabla 9

COSTOS DE ÁREA DE APRENDIZAJE

Item	Descripción	Und.	Metrado	P.U. (S/.)	Parcial (S/.)	Sub Total S/.
	AREA DE APRENDIZAJE					
1.0	**TRABAJOS PRELIMINARES**					**2,417.35**
1.1	Demolición de porcelanato piso	m2	49.41	35.00	1729.35	
1.2	Retiro de pintura de paredes	m2	86	8.00	688.00	
2.0	**MUROS Y TABIQUES**					**3,876.00**
2.1	Muro de drywall	m2	48.45	80.00	3,876.00	
3.0	**REVOQUES Y ENLUCIDOS**					**2239.44**
3.1	Tarrajeo de muro nuevo interior	m2	86	26.04	2239.44	
4.0	**CIELO RASO**					-
4.1	Falso cielo raso de drwywall	-	-	-	-	
5.0	**PISOS**					**1,729.35**
5.1	Instalacion porcelanato	m2	49.41	35.00	1729.35	
6.0	**ZÓCALOS O ENCHAPES Y CONTRAZÓCALOS**					**1,334.07**
6.1	Contrazócalo cerámico 20 x 20 cm	m2	49.41	27.00	1334.07	
7.0	**PINTURAS**					**1423.16**
7.1	Pintado cielo raso	m2	49.41	10.51	519.30	
7.2	Pintado de paredes estuco	m2	86	10.51	903.86	
8.0	**VARIOS**					**13,656.00**
8.1	Mesas	und	6	460.00	2,760.00	
8.2	Sillas	und	18	32.00	576.00	
8.3	Paneles acusticos	und	86	120.00	10,320.00	
9.0	**APARATOS DE ILUMINACIÓN**					**1072.00**
9.1	Tiras led	und	10	88.0	880.00	
9.2	Spots	und	6	32	192.00	
					Total	**26,324.21**

Nota. Costos total del área de aprendizaje.

Tabla 10

COSTOS DE ZONA EMPRENDIMIENTO

Item	Descripción	Und.	Metrado	P.U. (S/.)	Parcial (S/.)	Sub Total S/.
	ZONA DE EMPRENDIMIENTO					
1.0	**TRABAJOS PRELIMINARES**					**3,581.90**
1.1	Demolición de porcelanato piso	m2	89.54	35.00	3133.90	
1.2	Retiro de pintura de paredes	m2	56	8.00	448.00	
2.0	**MUROS Y TABIQUES**					**9289.84**
2.1	Muro de drywall	m2	116.00	80.00	11.200.00	
3.0	**REVOQUES Y ENLUCIDOS**					**2343.60**
3.1	Tarrajeo de muro nuevo interior	m2	90	26.04	2343.60	
4.0	**CIELO RASO**					**3780.00**
4.1	Falso cielo raso de drwywall	m2	42	90.00	3780.00	
5.0	**PISOS**					**3,133.90**
5.1	Instalacion porcelanato	m2	89.54	35.00	3133.90	
6.0	**ZÓCALOS O ENCHAPES Y CONTRAZÓCALOS**					**2,417.58**
6.1	Contrazócalo cerámico 20 x 20 cm	m2	89.54	27.00	2417.58	
7.0	**PINTURAS**					**1660.58**
7.1	Pintado cielo raso	m2	42.34	10.51	441.42	
7.2	Pintado de paredes estuco	m2	116	10.51	1219.16	
8.0	**VARIOS**					**3,294.00**
8.1	Mueble de melamina	und	6	297.00	1,512.00	
8.2	Sillas	und	6	32.00	192.00	
8.3	Sofas	und	3	530.00	1,590.00	
9.0	**APARATOS DE ILUMINACIÓN**					**1072.00**
9.1	Tiras led	und	10	88.0	880.00	
9.2	Spots	und	6	32	192.00	
				Total		**16,005.64**

Nota.Costos total de la zona de emprendimiento.

Tabla 11 COSTOS DE LA ZONA DEL PATIO

Item	Descripción	Und.	Metrado	P.U. (S/.)	Parcial (S/.)	Sub Total S/.
	PATIO					
1.0	**TRABAJOS PRELIMINARES**					**6,585.34**
1.1	Demolición de porcelanato piso	m2	91.22	35.00	3192.58	
1.2	Retiro de pintura de paredes	m2	111	8.00	885.60	
1.3	Retiro de muros de drywal	m2	111	15.00	1665.00	
1.4	Apertura para vanos	m2	41	20.00	820.00	
1.5	Excavación de terreno para áreas verdes	m2	2.16	20.00	22.16	
2.0	**MUROS Y TABIQUES**					**2080.00**
2.1	Muro de drywall	m2	26.00	80.00	2080.00	
3.0	**REVOQUES Y ENLUCIDOS**					**686.40**
3.1	Tarrajeo de muro nuevo interior	m2	26.00	26.04	686.40	
4.0	**CIELO RASO**					**-**
4.1	-	-	-	-	-	
5.0	**PISOS**					**3,192.70**
5.1	Instalacion porcelanato	m2	89.06	35.00	3117.10	
5.2	Suministro y colocación de tierra vegetal	m2	2.16	35.00	75.60	
6.0	**ZÓCALOS O ENCHAPES Y CONTRAZÓCALOS**					**-**
6.1	Contrazócalo cerámico 20 x 20 cm	-	-	-	-	
7.0	**PINTURAS**					**1166.61**
7.1	Pintado de paredes estuco	m2	111	10.51	1166.61	
8.0	**VARIOS**					**24,398.00**
8.1	Mesas de terrazo	und	6	895.00	5,370.00	
8.2	Sillas de terrazo	und	12	899.00	10,788.00	
8.3	Jardin vertical	und	4	480.00	1,920.00	
8.4	Suministro de ventanas	und	12	500.00	6,000.00	
8.5	Suministro de plantas naturales	und	20	16.00	320.00	
9.0	**APARATOS DE ILUMINACIÓN**					**1330.00**
9.1	Braquetes para exterior	und	14	95.0	1330.00	
				Total		**39,439.05**

Nota. Costos total de la zona del patio.

- COSTOS FIJOS

No se consideran costos fijos dentro del alcance del proyecto debido a que el presupuesto es orientado exclusivamente a la ejecución de la propuesta de diseño interior, en el Centro Histórico de Lima.

- COSTOS VARIABLES

No se completan costos variables, ya que en el proyecto corresponde a una propuesta de diseño interior y no a un proceso de producción o comercialización.

- COSTOS OPERATIVOS

No se incluyen costos operativos, como agua, energía eléctrica, Internet, mantenimiento o personal, ya que corresponden a la etapa de funcionamiento del Centro de la Felicidad y no la implementación de la propuesta.

- BALANCE O PROYECCIÓN FINANCIERA

La inversión estimada que se propuso para la implementación de la propuesta es de 121,629. Como estrategia de sostenibilidad, para el centro de la felicidad podría generar ingresos mediante talleres, cursos, asesorías y actividades dirigidas a jóvenes emprendedores lo cual es esto permitirá contribuir a la recuperación progresiva de la inversión realizada.

- JUSTIFICACIÓN

La propuesta innovadora consiste en diseñar una propuesta de interior que se enfoca al bienestar emocional en jóvenes emprendedores de 18 a 30 años. Donde se incorporan áreas de aprendizajes y emprendimiento equipados como mobiliarios flexibles, acondicionamiento acústico, iluminación adecuada y elementos biofísicos que favorecen la concentración, creatividad y bienestar de los usuarios dentro del proyecto propuesto.

4. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

- Respecto al reconocimiento de las necesidades de los usuarios

Tras el análisis realizado mediante el arquetipo de usuario, el mapa de empatía y las encuestas aplicadas, se puede deducir que los jóvenes emprendedores de 18 a 30 años, requieren espacios que integren productividad, creatividad y bienestar emocional. Se identificó que factores como el ruido, la congestión urbana y la falta de ambientes adecuados, afectan su concentración y desempeño, evidenciando las necesidades de los espacios diseñados específicamente para responder a estas necesidades.

- Respecto a los criterios y referencias de diseño interior

Dados los resultados obtenidos en la investigación y el análisis de referentes, es posible afirmar que criterios de diseño como la iluminación cálida, la integración de vegetación, mobiliario, ergonómico, los materiales de apariencia natural, y los espacios colaborativos contribuyen al bienestar emocional, la creatividad y la comodidad de los usuarios. Esos elementos fueron considerados fundamentales para el desarrollo de la propuesta interior.

- Respecto al desarrollo de la propuesta interior

Se concluye que la propuesta del centro de la felicidad responde a las necesidades identificadas de la población beneficiaria al integrar áreas de coworking, capacitación, descanso, cafetería y socialización de un mismo entorno. La propuesta plantea un espacio moderno, funcional y flexible, que favorece la concentración, el aprendizaje, la creatividad y el bienestar emocional de los jóvenes emprendedores del centro histórico de Lima.

- Respecto a la validación de la propuesta

A partir de los experimentos realizados, se confirma que la propuesta obtuvo una aceptación favorable por parte de los usuarios. Durante la primera interacción, el 100% de los participantes consideró que el proyecto contribuiría al bienestar emocional, en la segunda interacción, el 96.4% indicó que el diseño transmitía bienestar emocional, y en la tercera interacción predominó una alta satisfacción respecto a la funcionalidad, estética e intención de uso del espacio. Los resultados permitieron implementar mejoras relacionadas con iluminación, mobiliario, áreas verdes y recursos tecnológicos.

● Conclusión general

Después de realizar esta investigación, se puede constatar que el diseño de espacios interiores influye positivamente en la creatividad, la concentración y el bienestar emocional de los jóvenes emprendedores. Los resultados obtenidos evidencian que la propuesta del centro de la felicidad responde adecuadamente a la problemática identificada en el centro histórico de Lima y cumple con el objetivo general planteado, al proponer espacios orientados a mejorar la experiencia, la productividad y el bienestar en los usuarios. Finalmente, se recomienda continuar con futuras etapas de implementación de evaluación para medir el impacto real de la propuesta y fortalecer su aporte al bienestar social y al ecosistema emprendedor.

Recomendaciones

1. Se recomienda desarrollar una etapa piloto del centro de la felicidad en un espacio real del edificio Tacna-Nazarenas, para evaluar el comportamiento de los usuarios y medir el impacto de los ambientes en el bienestar emocional, la creatividad y la concentración de los jóvenes emprendedores.

2. Se recomienda incorporar en futuras versiones del proyecto, herramientas tecnológicas y domóticas que permitan mejorar la experiencia de los usuarios mediante sistemas iluminación inteligente, control, acústico y recursos interactivos para actividades de aprendizaje y emprendimiento.

3. Se recomienda ampliar la investigación hacia otros grupos de usuarios, como estudiantes universitarios, trabajadores, independientes y profesionales creativos, con el fin de evaluar la adaptabilidad de la propuesta a diferentes contextos y necesidades.

4. Se recomienda realizar estudios posteriores, que permitan medir indicadores específicos relacionados con la reducción del estrés, el aumento de la productividad, y la satisfacción de los usuarios, después de utilizar espacios diseñados bajo criterios de bienestar emocional.

5. Se recomienda a instituciones públicas, privadas y organizaciones vinculadas al emprendimiento, considerar la incorporación de estrategias de diseño interior centradas en el bienestar emocional, debido a los resultados positivos obtenidos durante la validación de la propuesta.
6. Se recomienda explorar la implementación de proyectos similares en otros sectores de Lima metropolitana, adaptando las características del diseño a las condiciones urbanas y sociales de cada contexto, para ampliar el impacto de la propuesta.

7. Se recomienda mantener procesos continuos de evaluación y retroalimentación con los usuarios para identificar nuevas necesidades y oportunidades de mejora que permitan fortalecer la sostenibilidad y pertinencia del proyecto a largo plazo.

5. Referencias

Ministerio de Salud. (2018). *Plan nacional de fortalecimiento de servicios de salud mental comunitaria 2018–2021: Documento técnico*. Ministerio de Salud del Perú.Plan nacional de fortalecimiento de servicios de salud mental comunitaria 2018 - 2021. Documento técnico - Informes y publicaciones - Ministerio de Salud - Plataforma del Estado Peruano

Maganga, Matthew. (2021). *Bienestar interior: el diseño de espacios educativos*. ArchDaily en Español. (Trad. Rojas, Piedad). Ministerio de Salud del Perú. Bienestar interior: el diseño de espacios educativos | ArchDaily en Español

Cabanilla, Catherine(2024).*Diseño de interiores de interiores y bienestar*. Revista Artes, Comité Científico Editorial.Diseño de interiores y bienestar | Artes: Architecture, Technology and Sustainability

Harvard T.H. Chan School of Public Health. (2026). *Harvard T.H*. Chan School of Public Health. https://hsph.harvard.edu/

La República. (2024, 4 de julio). *Perú lidera en emprendimientos jóvenes de la región*. https://larepublica.pe/economia/2024/07/04/peru-lidera-en-emprendimientos-jovenes-de-la-region-226749?utm_source.

Infobae Perú (2025, septiembre 5). Crecen los emprendimientos juveniles en Perú en medio de la alta tasa de desempleo y la informalidad laboral. https://www.infobae.com/peru/2025/09/05/crecen-los-emprendimientos-juveniles-en-peru-enmedio-de-la-alta-tasa-de-desempleo-y-la-informalidad-laboral/

Infobae Perú. (2026, abril 29). Salud mental en el trabajo: el 70% de peruanos sufre estrés crónico y crecen los casos de burnout. https://www.infobae.com/peru/2026/04/29/salud-mental-en-el-trabajo-el-70-de-peruanos-sufre-estres-cronico-y-crecen-los-casos-de-burnout/

Mein Ingenieros. (2026, enero 13). Exposición al ruido ocupacional y sus efectos en la salud laboral. https://meiningenieros.pe/exposicion-al-ruido-ocupacional-y-sus-efectos-en-la-salud-laboral/

PQS - Portal de negocios del Perú. (2019, mayo 22). Cinco espacios de coworking para emprendedores en Perú. https://pqs.pe/emprendimiento/cinco-espacios-de-coworking-para-emprendedores-en-peru/

Flaneur Life. (2024). *Los 7 mejores espacios de coworking en Lima para nómadas digitales en 2025*. https://www.flaneurlife.com/es/mejores-espacios-de-coworking-lima/

El Comercio. (2023, octubre 27). *Centro de Lima: 5 espacios para disfrutar un café en el distrito histórico*. https://elcomercio.pe/provecho/listas-y-rankings/centro-de-lima-5-espacios-para-disfrutar-uncafe-en-el-distrito-historico-noticia/

6. Anexos

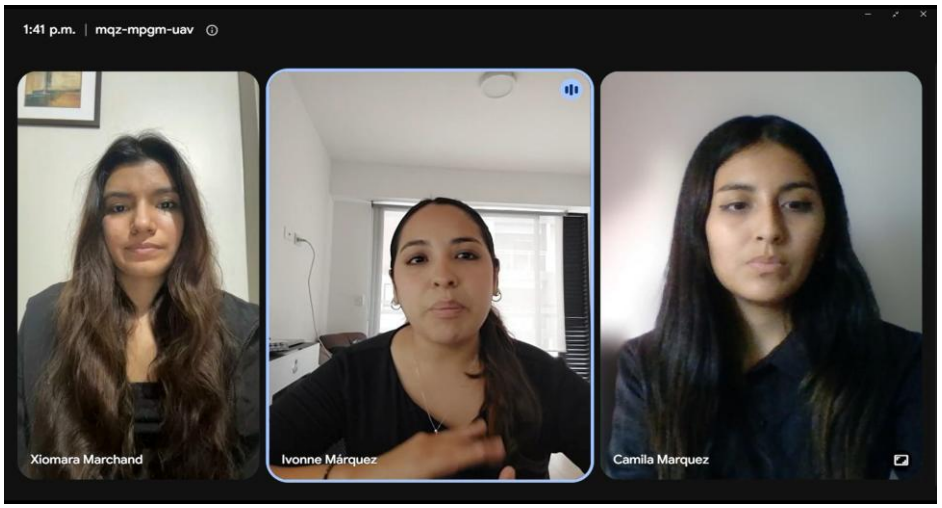
- Anexo 1: Entrevistas para encontrar arquetipo de usuario:

Se realizaron 4 entrevistas a través de la plataforma de google meet . Las grabaciones y consentimientos fueron almacenadas en un carpeta driver para su registro y respaldo.

Carpeta drive Link:

https://drive.google.com/drive/folders/1i1PMIZL8MmxqZ_dWYmvppBtxKfCnnjCG?hl=es-419

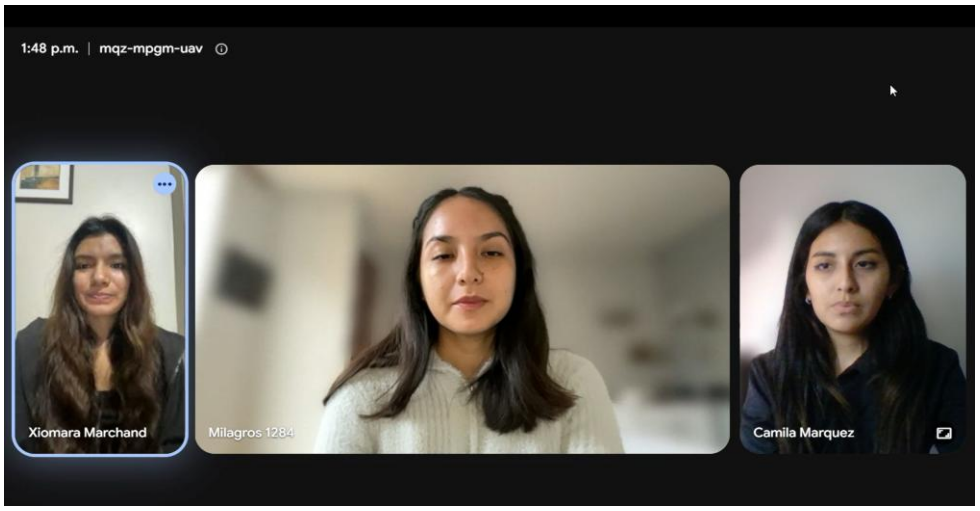
Ivonne Márquez entrevista 1:



Entrevista link:

https://drive.google.com/file/d/1HQ2mW06g1MvTThBPaIpnnuJE9oNakq6Q/view?usp=sharing

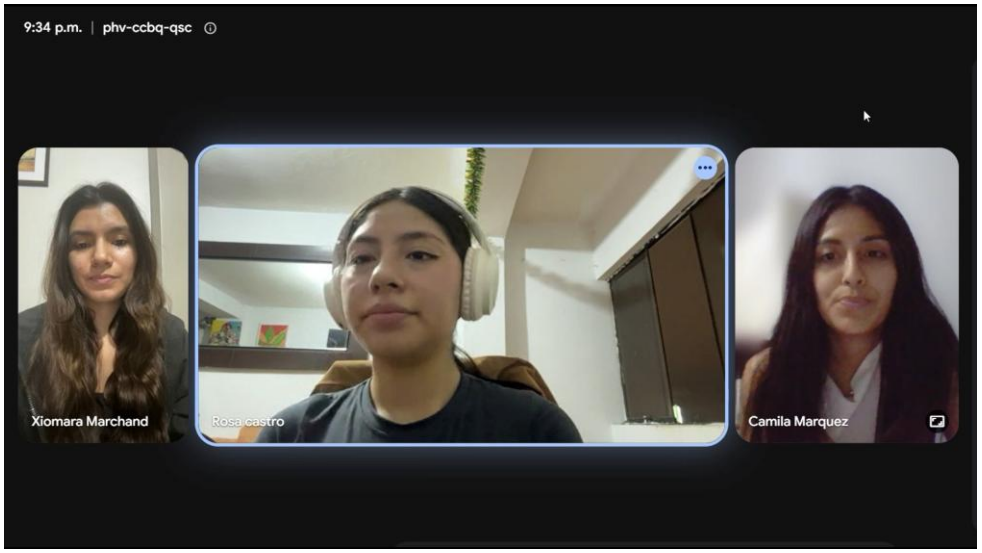
Milagros Galvez entrevista 2:



Entrevista link:

https://drive.google.com/file/d/1qB6zsDACY7iFFmSs0tOpyrwFaPm5WxtN/view?usp=sharing

Rosa Castro entrevista 3:



Entrevista link:

https://drive.google.com/file/d/1PYOcRw9RQaUYV04m31g8s7mzlPv6dlHQ/view?usp=sharing

Chris Rojas entrevista 4:



Entrevista link:
https://drive.google.com/file/d/1N5BA_xDeUlgXstDSALae6AyYIj49AXXE/view?usp=sharing

CONSENTIMIENTOS:

Ivonne Márquez consentimiento 1:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [12/08/2026]

Yo, [Ivonne Lucero Márquez Quispe], acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.6]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camiila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como

participante.



Milagros Galvez consentimiento 2:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [12/08/2026]

Yo, [MILAGROS ALLISON GALVEZ CASTILLO acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.6]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camiila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como

participante.



Firma del participante: _____

Rosa Castro consentimiento 3:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [138/2026]

Yo, [ROSA ANGELICA CASTRO SANTOS] acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.6]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

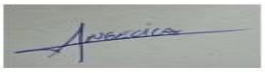
- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camiila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como participante.



Firma del participante: _____

Chris Rojas consentimiento 4:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [14/08/2026]

Yo, [74823863] acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.6]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

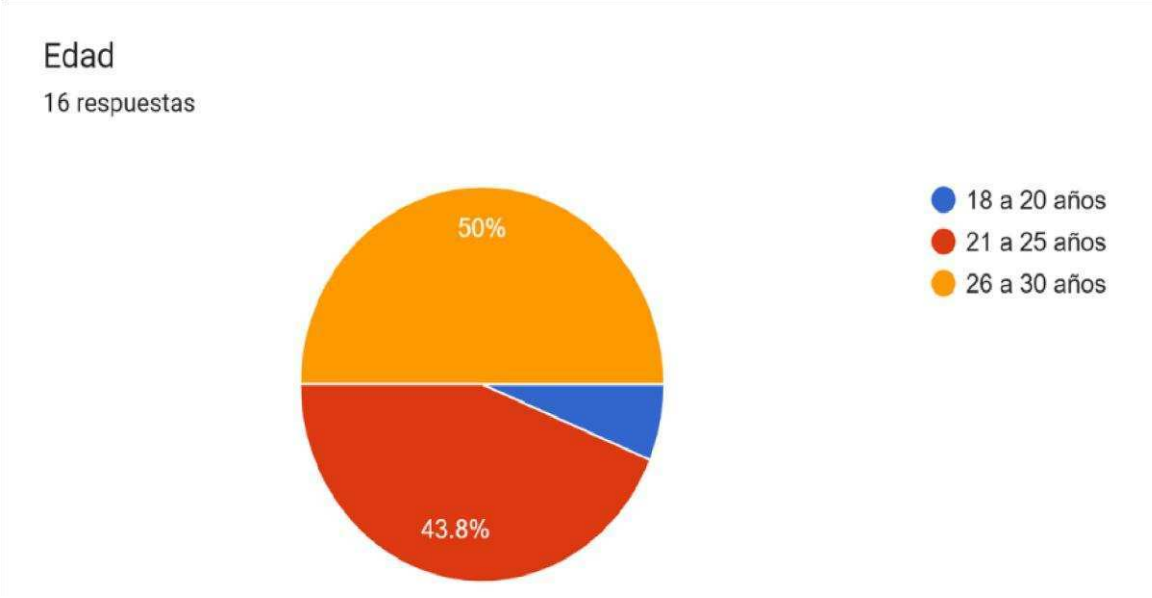
- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camiila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como participante.



Firma del participante: _____

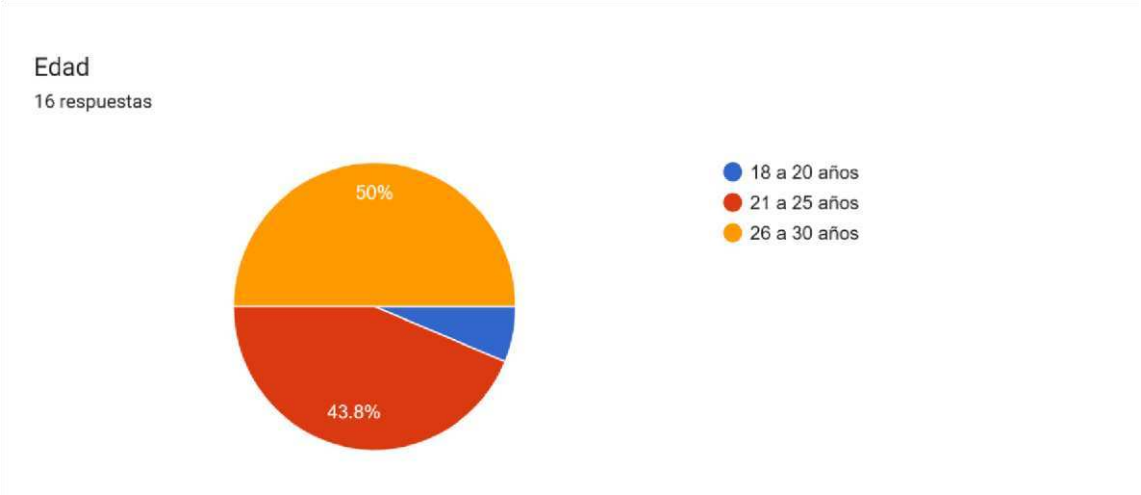
- Anexo 2: Encuestas

Encuesta 1: Interacción baja definición



ENCUESTA

1:RANGO DE EDAD

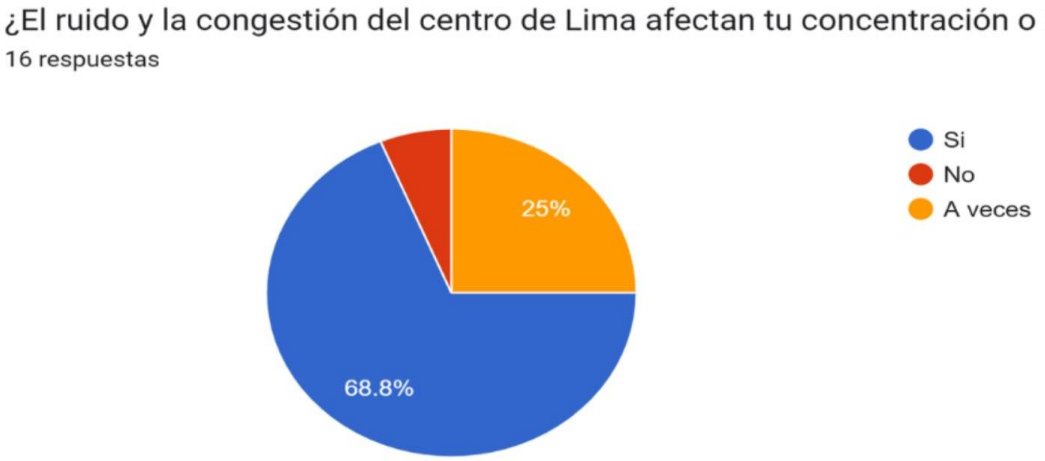


ENCUESTA 2: A QUE SE DEDICAN

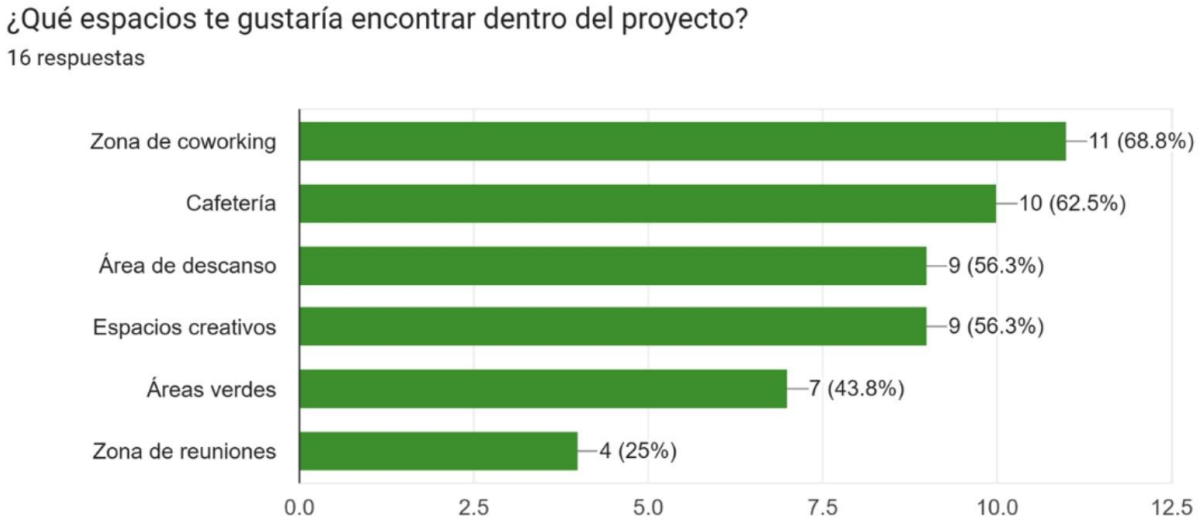


ENCUESTA

ENCUESTA 3: LO QUE AFECTA EL BIENESTAR



4: ESPACIOS SOLICITADOS

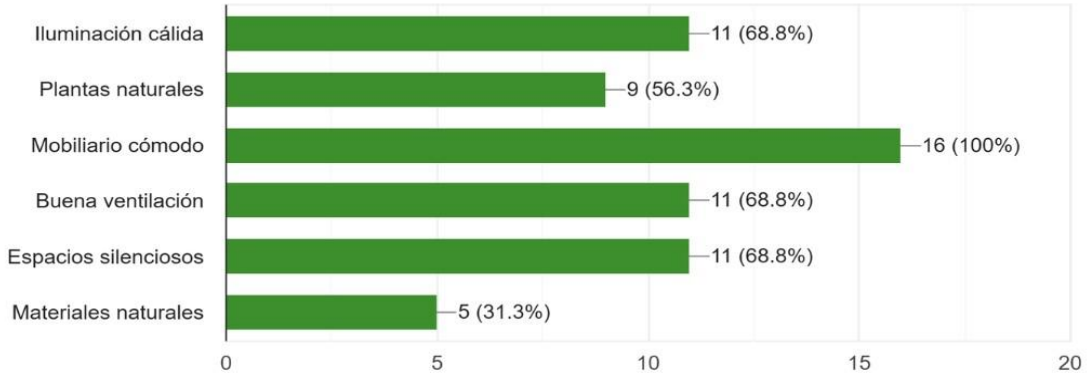


ENCUESTA

ENCUESTA 5: ELEMENTOS IMPORTANTES

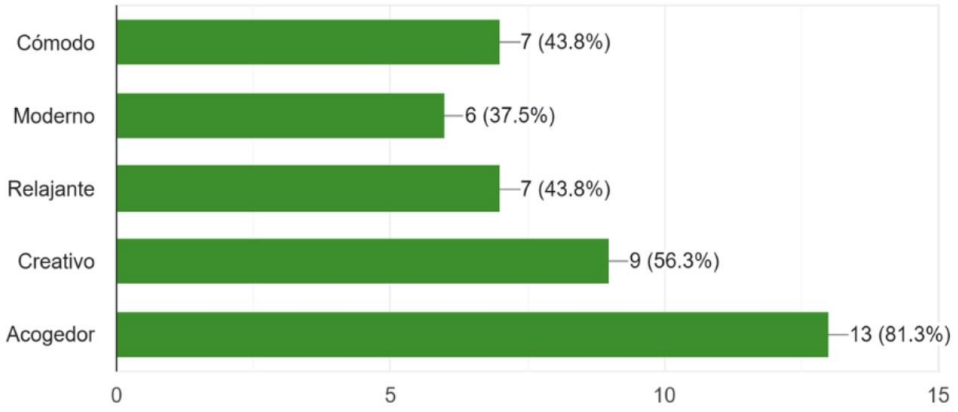
¿Qué elementos consideras importantes en un espacio de bienestar?

16 respuestas



El proyecto propone la remodelación de un espacio ubicado en el Centro Histórico de Lima, con el objetivo de transformarlo en un centro cultural "C...puesta del proyecto, ¿Cómo describirías el espacio?

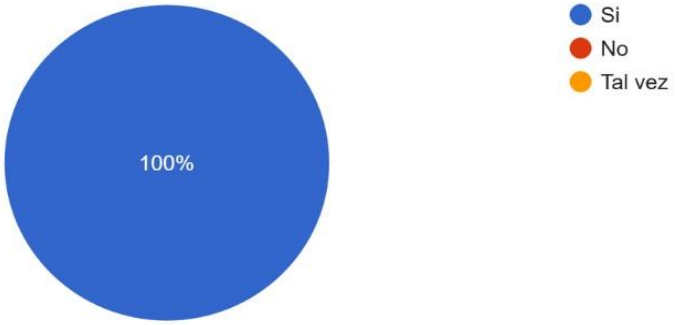
16 respuestas



7: AYUDARÍA AL BIENESTAR EMOCIONAL

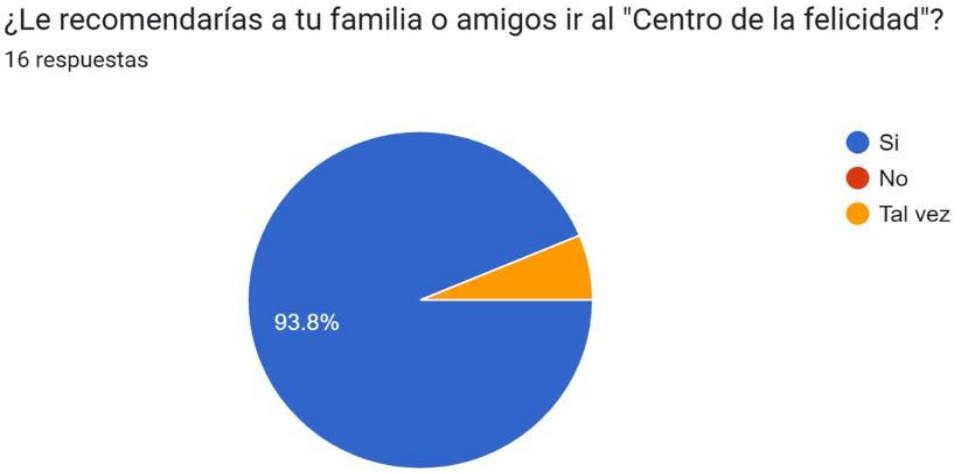
¿Consideras que el proyecto podría ayudar al bienestar emocional de jóvenes emprendedores?

15 respuestas



ENCUESTA

ENCUESTA 8: RECOMENDACIONES



1



10: PUNTOS DE MEJORA

ENCUESTA

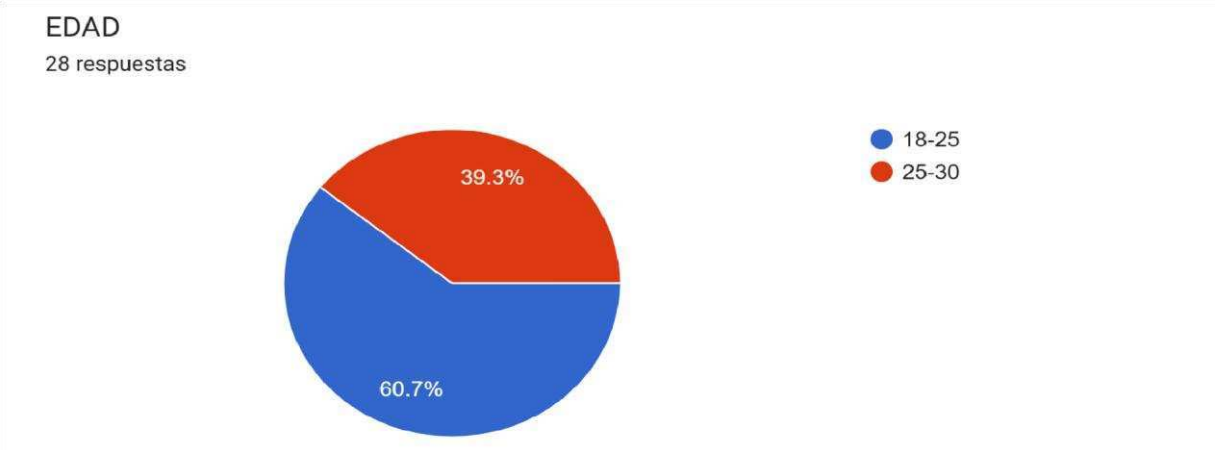
¿Qué mejorarías o agregarías al proyecto?

10 respuestas

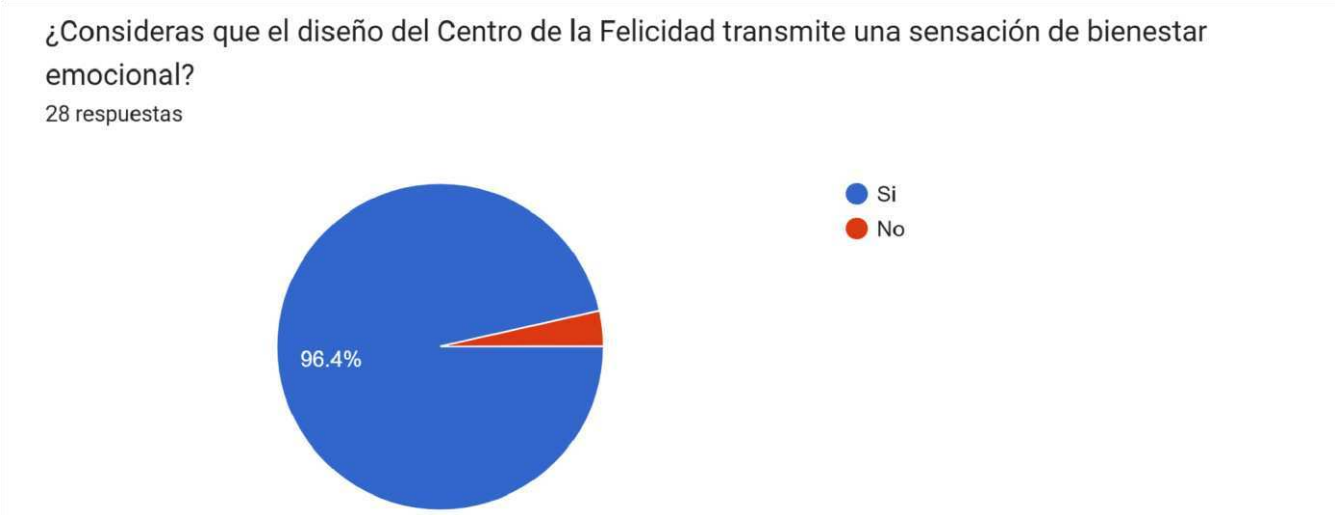
- Una zona donde se puedan presentar exposiciones culturales
- Pet friendly
- Asientos tipo puf
- Me parece perfecta la propuesta
- Inclusión de tecnología o domótica
- Parlantes con música o sonidos de ambiente que puedan opacar los ruidos del tráfico del centro de Lima
- Sitios para sentarse
- Agregarle espacios verdes
- Nada, está perfecto
- Por el momento estoy conforme con la propuesta brindada

Encuesta 2: Interacción de media definición

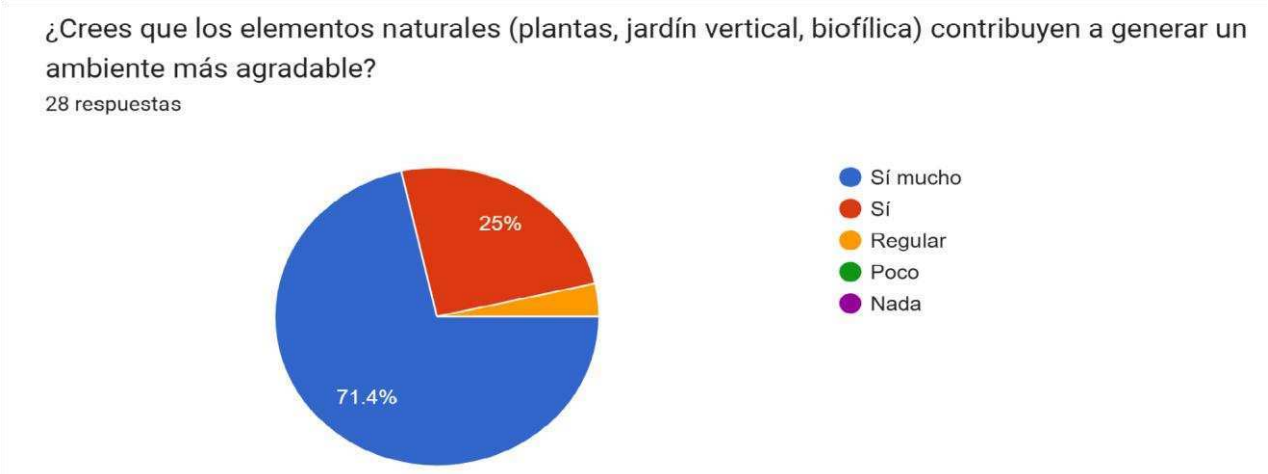
ENCUESTA 1: RANGO DE EDAD



ENCUESTA 2: CONSIDERACIONES DEL DISEÑO



ENCUESTA 3: ELEMENTOS QUE CONTRIBUYEN EL BIENESTAR



ENCUESTA

4: CONSIDERACIONES DEL DISEÑO



ENCUESTA 5: IMPORTANCIA AL APRENDIZAJE Y AL BIENESTAR



ENCUESTA

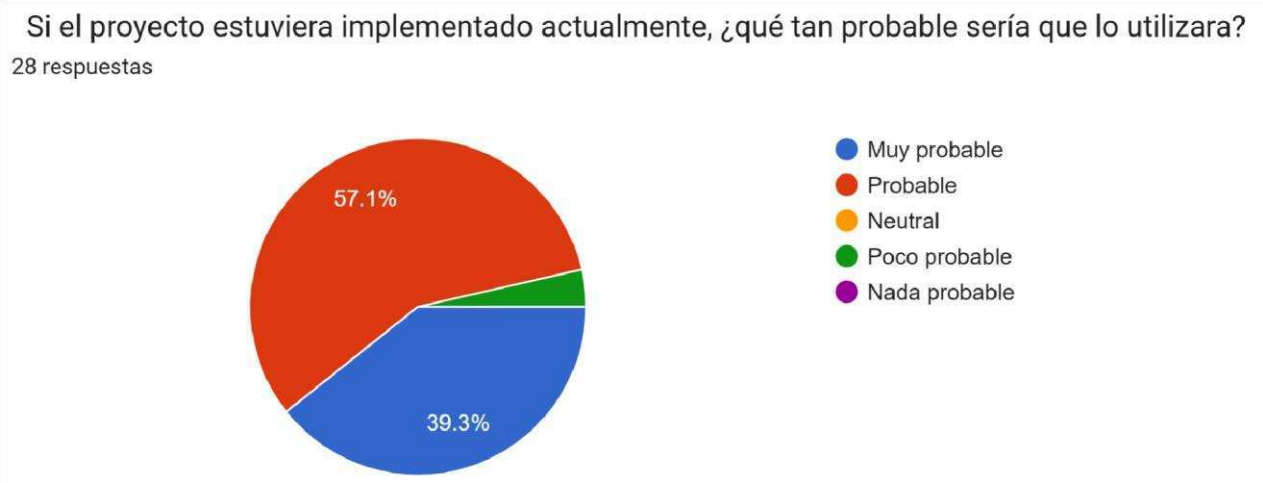
ENCUESTA 6: PARTICIPACIÓN DE LOS ENCUESTADOS EN LOS ESPACIOS



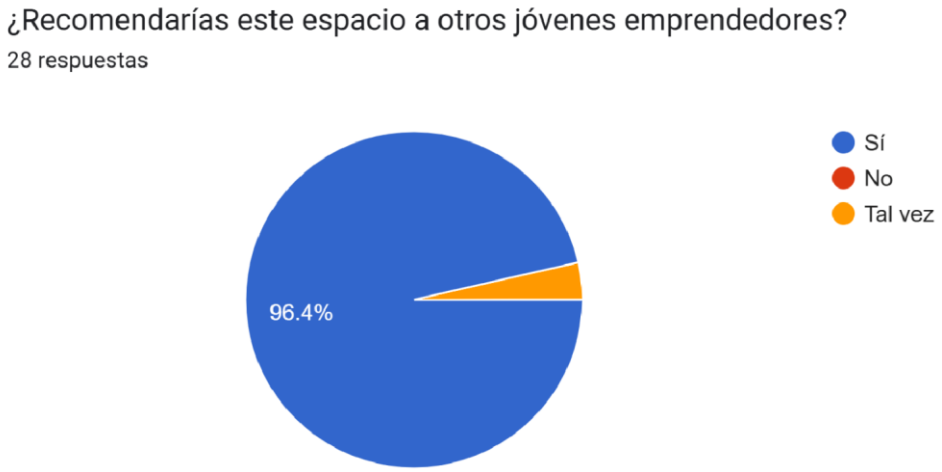
7: PROMUEVE A LA CREATIVIDAD EL DISEÑO



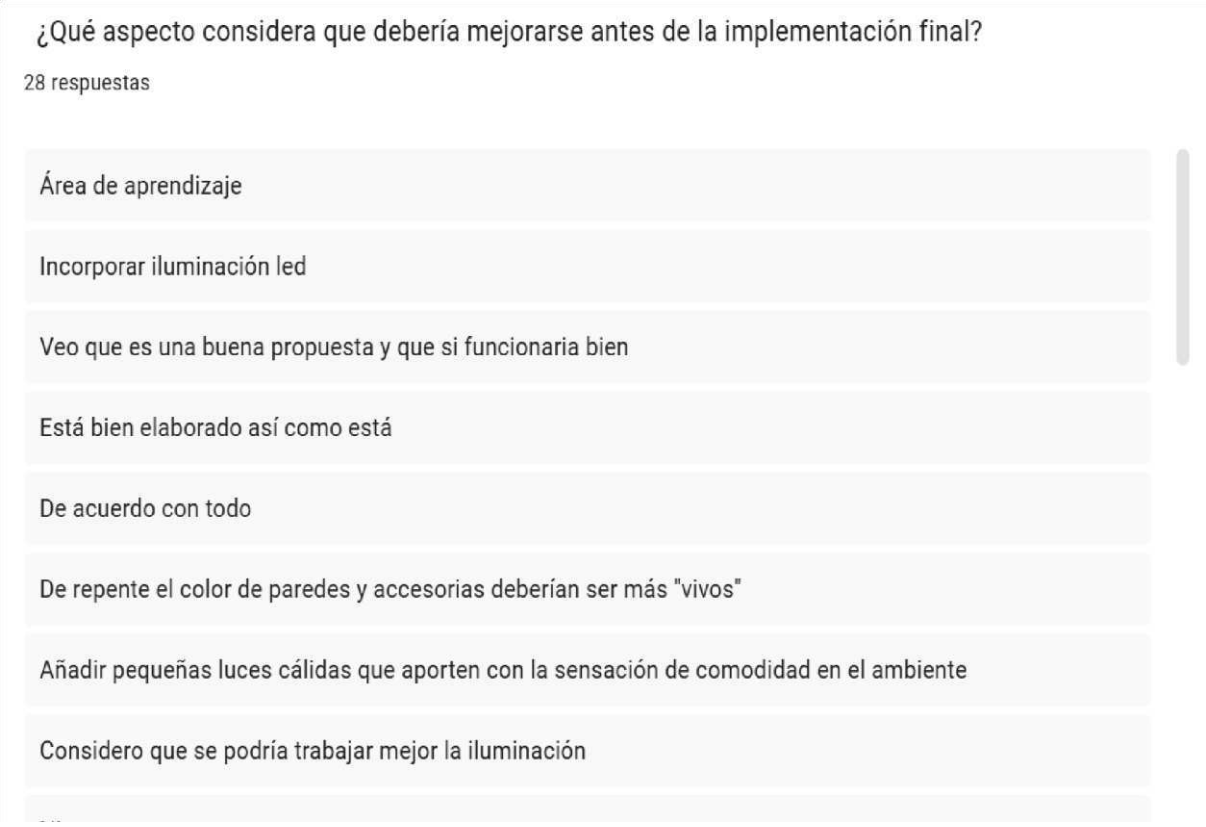
ENCUESTA 8: PROBABILIDAD DEL USO DEL ESPACIO SI SE REALIZARA



ENCUESTA
ENCUESTA 9: PORCENTAJE DE RECOMENDACIÓN DEL ESPACIO



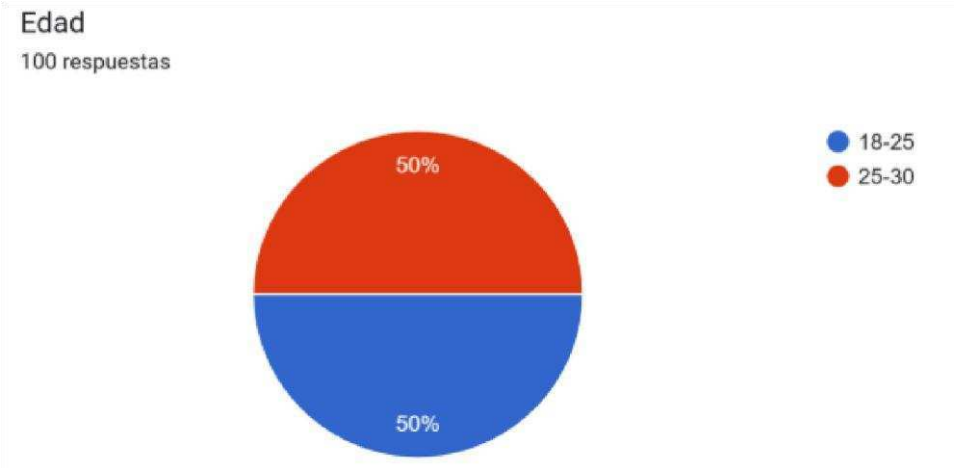
10: ASPECTOS CONSIDERADOS



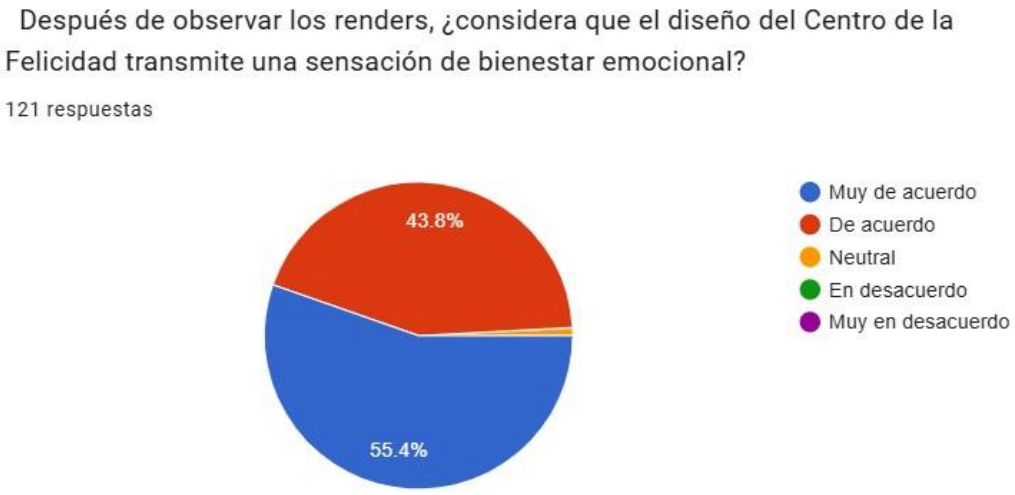
Encuesta 3: Interacción de alta definición

ENCUESTA

ENCUESTA 1: RANGO DE EDAD



2: TRANSMISIÓN DE BIENESTAR

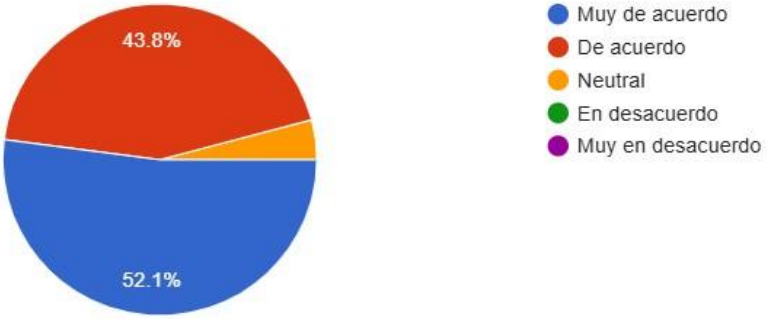


ENCUESTA

ENCUESTA 3: RESULTADOS VISUALMENTE DEL PROYECTO

¿Considera que los espacios propuestos resultan visualmente atractivos y acogedores?

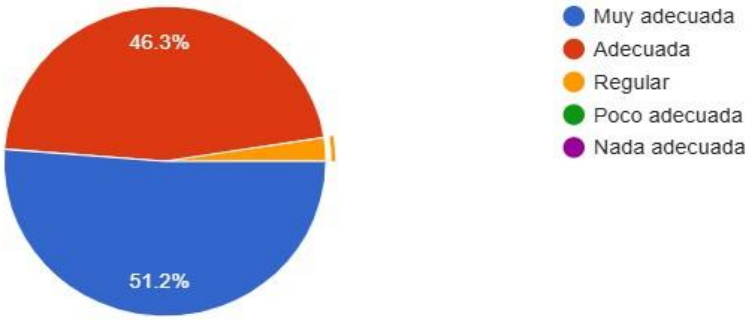
121 respuestas



ENCUESTA 4: CONSIDERACIÓN EN ÁREA DE APRENDIZAJE

¿El área de aprendizaje le parece adecuada para realizar cursos, talleres y actividades de capacitación?

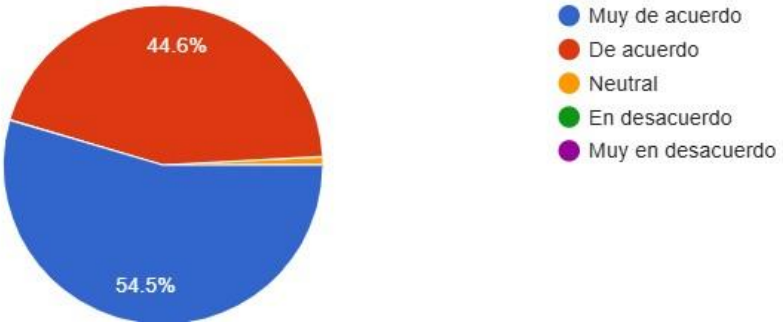
121 respuestas



5: FAVORECIMIENTO DE LA ÁREA DE EMPRENDIMIENTO

¿Considera que el área de emprendimiento favorece la creatividad y el desarrollo de nuevas ideas?

121 respuestas

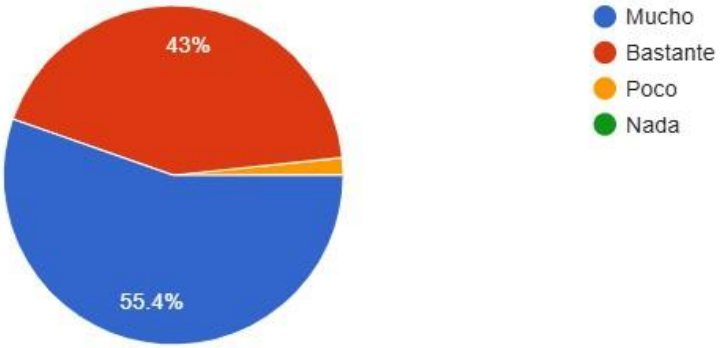


ENCUESTA

ENCUESTA 6: CONSIDERACIÓN DE VEGETACIÓN

¿Considera que la integración de vegetación en el diseño interior ayuda a reducir el estrés y mejorar la experiencia de los usuarios?

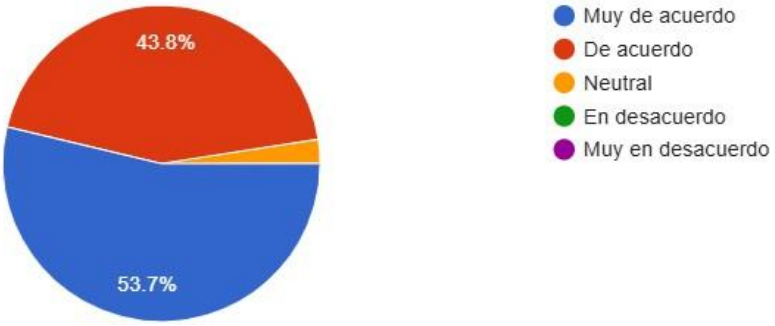
121 respuestas



ENCUESTA 7: CONSIDERACIÓN DE ILUMINACIÓN

¿Considera que la iluminación propuesta contribuye al confort visual del espacio?

121 respuestas

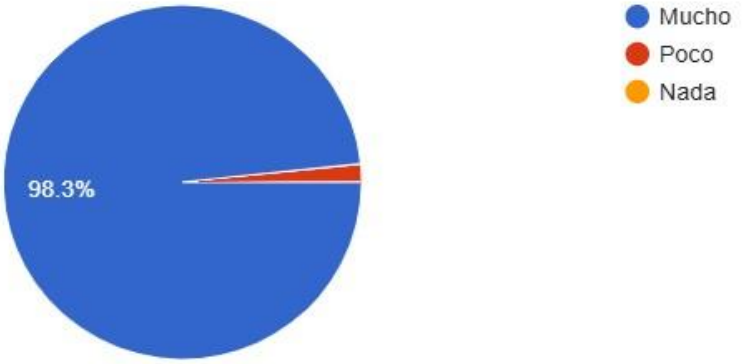


ENCUESTA

8: ASPECTOS DEL DISEÑO DE MOBILIARIO Y LA DISTRIBUCIÓN

¿El diseño del mobiliario y la distribución de los espacios facilitan la interacción y colaboración entre los usuarios?

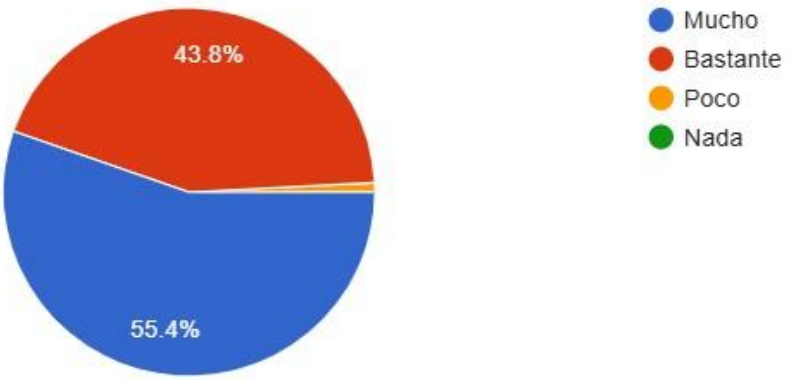
121 respuestas



ENCUESTA 9: OBSERVACIONES DE LOS RENDERS

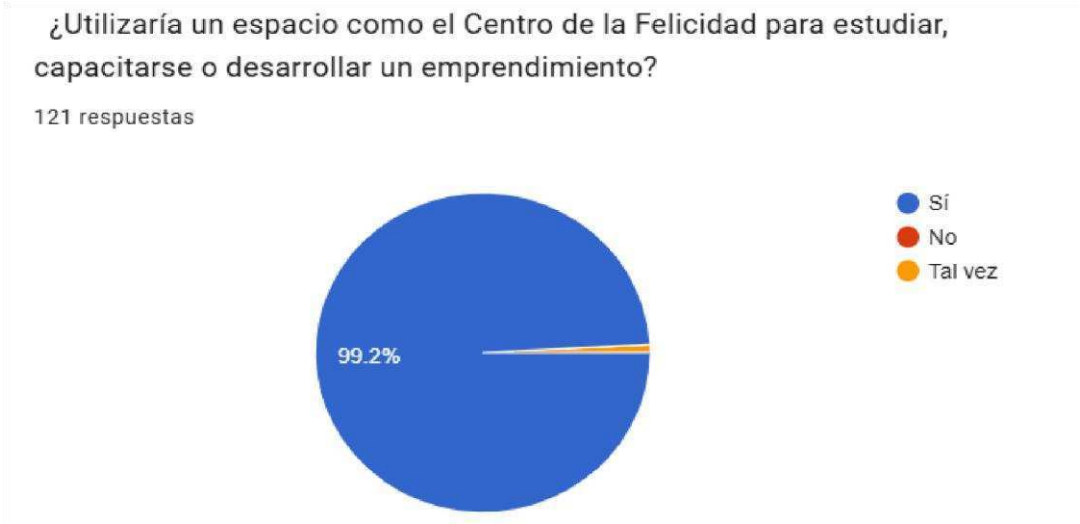
Después de observar los renders, ¿considera que el espacio contribuiría a reducir el estrés y mejorar el bienestar emocional de los jóvenes emprendedores?

121 respuestas



ENCUESTA

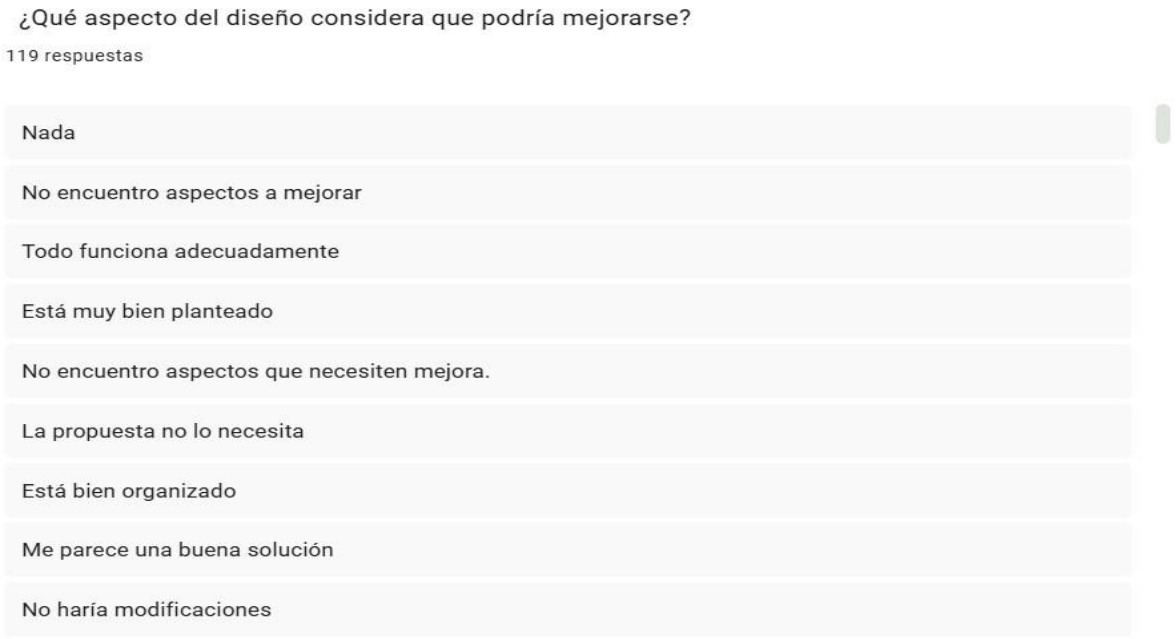
10: USARIAS EL CENTRO DE LA FELICIDAD



ENCUESTA 12: ESCALA DE SATISFACCIÓN



ENCUESTA 13: ASPECTOS CONSIDERADOS



- Anexo 3:Formularios:

Se realizaron tres formularios en la plataforma de google forms de cada prototipo desarrollado (sketch, media y alta definición). El total de los encuestados fueron 165 participantes, se adjuntan los enlaces de los formularios durante el proceso de validación.

Prototipo de sketch Link:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUyB600vxd7PTdmOfgCI3tJBl1cmEd6cG8fmMI-nQfUlqkFg/viewform?usp=publish-editor

Prototipo de media definición Link:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeYz0V1LqS622i-eksIKBGI0JEIR7uHrKaDcW6HQklefdA8cA/viewform?usp=header

Prototipo de alta definición Link:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdou7FEZuoKSCUOS33NN25TNBWu8SmsBq1zRXnMKIY_RAolTw/viewform?usp=header

● Anexo 4: Entrevistas finales y consentimientos:

Se realizaron seis entrevistas a través de la plataforma de google meet . Las grabaciones y consentimientos fueron almacenadas en un carpeta driver para su registro y respaldo.

Carpeta drive Link:

https://drive.google.com/drive/folders/19KbxHkn9eNtcZiWjvDSHxkdDUEXVUpoO?usp=sharing

ENTREVISTAS:

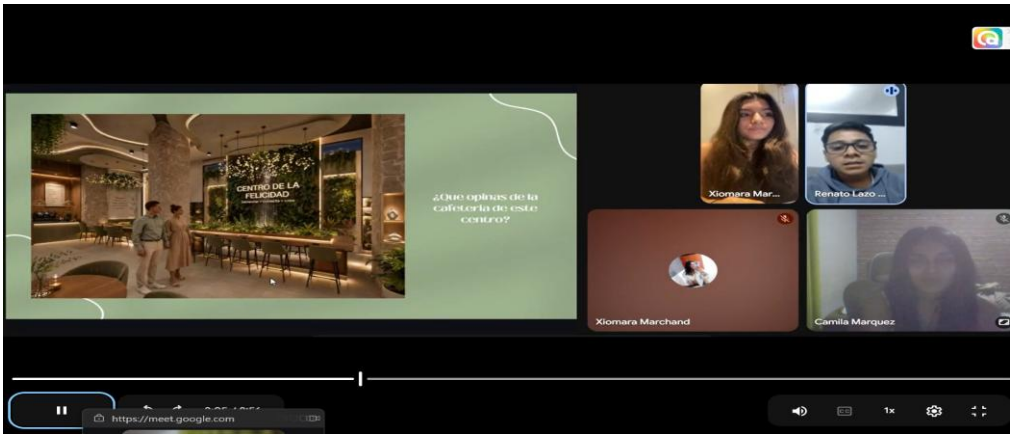
Matías Estrada entrevista 1:



Entrevista link:

https://drive.google.com/file/d/1GXbgqnSjXk_aYKP18t-0FZVPHt7hUfJ_/view?usp=drive_link

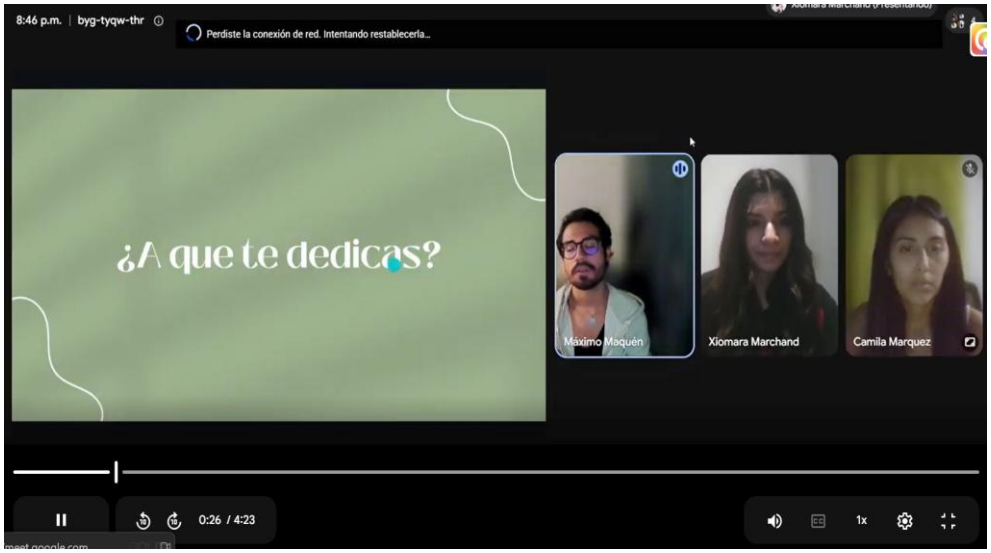
Renato Lazo entrevista 2:



Entrevista link:

https://drive.google.com/file/d/1v3jZf_4A7cRqqqXPLFle3LGbBHVafxAj/view?usp=drive_link

Máximo Maquen entrevista 3:



Entrevista link:

https://drive.google.com/file/d/1tu8fz0qRlG1MpxuebVaMq1aHDJkmE6OJ/view?usp=drive_link

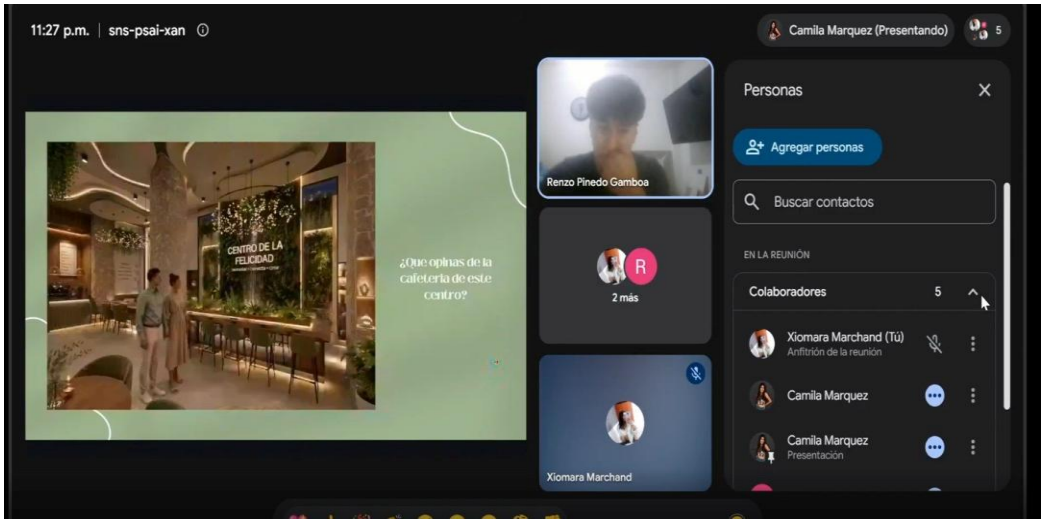
Mariana Roman entrevista 4:



Entrevista link:

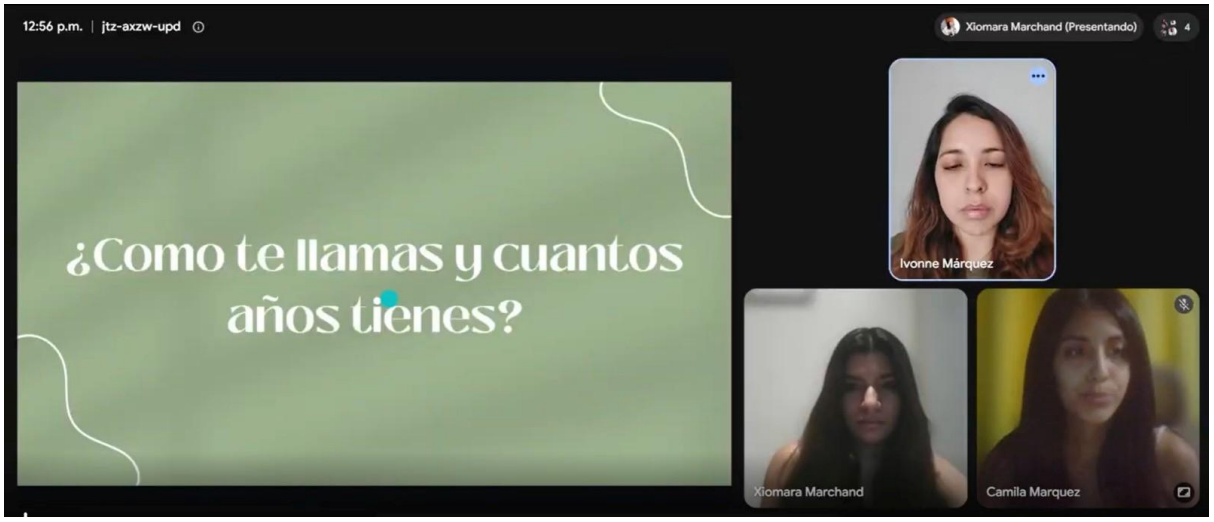
https://drive.google.com/file/d/1IEm1GkaMCvmd2xREWz2CwMu76BzltNRi/view?usp=drive_link

Renzo Pinedo entrevista 4:



Entrevista link:
https://drive.google.com/file/d/1NxscMHVCep0DJOoXR9ynLh2AsObZc8tG/view?usp=drive_link

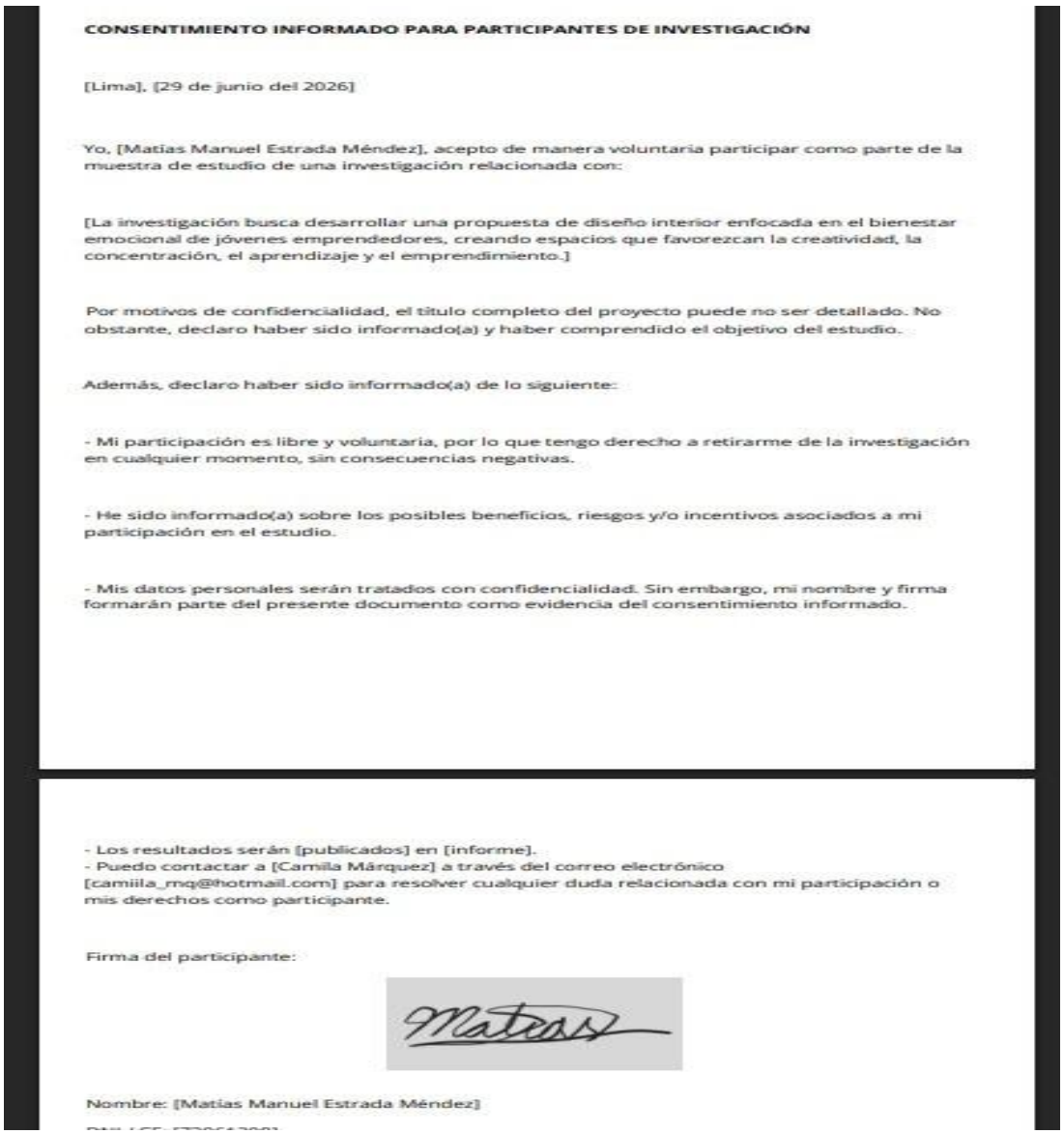
Ivonne Márquez entrevista 6:



Entrevista link:
https://drive.google.com/file/d/1AP8_cOSorG8O5ARc3YbN8i5lL-IsGB2M/view?usp=drive_link

CONSENTIMIENTO:

Matías Estrada consentimiento 1:



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [29 de junio del 2026]

Yo, [Matias Manuel Estrada Méndez], acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].
- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camiila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como participante.

Firma del participante:

Nombre: [Matias Manuel Estrada Méndez]

Renato Lazo consentimiento 2:

[Lima], [29/06/2026]

Yo, [Renato Alonzo Lazo Prince], acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camiila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como participante.



Firma del participante: _____

Nombre: [Renato Alonzo Lazo Prince]

DNI / CE: [73260718]

Nota:

Este documento puede presentarse en versión anonimizada para fines académicos. El documento original firmado será resguardado por el/la investigador(a) para fines de verificación.

Máximo Maquen consentimiento 3:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [29/06/2026]

Yo, [Maximo steve maquen guevara], acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.]

Por motivos de confidencialidad, el titulo completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camiila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como

participante.



Firma del participante: _____

Nombre: [Maximo steve maquen guevara]

DNI / CE: [77414539]

Nota:

Este documento puede presentarse en versión anonimizada para fines académicos. El documento original firmado será resguardado por el/la investigador(a) para fines de verificación.

Mariana Roman consentimiento 4:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [29/06/2026]

Yo, Mariana Roman Rodas], acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como

participante.



Firma del participante: _____

Nombre: Mariana Roman Rodas

DNI / CE: [72541482]

Nota:

Este documento puede presentarse en versión anonimizada para fines académicos. El documento original firmado será resguardado por el/la investigador(a) para fines de verificación.

Renzo Pinedo consentimiento 5:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [29/06/2026]

Yo, [Renzo del Piero Pinedo Gamboa], acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camiila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como participante.



Firma del participante: _____

Nombre: [Renzo del Piero Pinedo Gamboa]

DNI / CE: [74876652]

Nota:

Este documento puede presentarse en versión anonimizada para fines académicos. El documento original firmado será resguardado por el/la investigador(a) para fines de verificación.

Ivonne Márquez consentimiento 6:

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

[Lima], [29/06/2026]

Yo, [Ivonne Lucero Márquez Quispe], acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de una investigación relacionada con:

[La investigación busca desarrollar una propuesta de diseño interior enfocada en el bienestar emocional de jóvenes emprendedores, creando espacios que favorezcan la creatividad, la concentración, el aprendizaje y el emprendimiento.6]

Por motivos de confidencialidad, el título completo del proyecto puede no ser detallado. No obstante, declaro haber sido informado(a) y haber comprendido el objetivo del estudio.

Además, declaro haber sido informado(a) de lo siguiente:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo que tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento, sin consecuencias negativas.

- He sido informado(a) sobre los posibles beneficios, riesgos y/o incentivos asociados a mi participación en el estudio.

- Mis datos personales serán tratados con confidencialidad. Sin embargo, mi nombre y firma formarán parte del presente documento como evidencia del consentimiento informado.

- Los resultados serán [publicados] en [informe].

- Puedo contactar a [Camila Márquez] a través del correo electrónico [camila_mq@hotmail.com] para resolver cualquier duda relacionada con mi participación o mis derechos como

participante.



Firma del participante: _____

Nombre: [Ivonne Lucero Márquez Quispe]

DNI / CE: [72207383]

Nota:

Este documento puede presentarse en versión anonimizada para fines académicos. El documento original firmado será resguardado por el/la investigador(a) para fines de verificación.

- **Anexo 5: Declaración de uso de IA**

Durante el desarrollo del proyecto se utilizaron herramientas de inteligencia artificial como apoyo en diferentes etapas del trabajo.

Herramientas utilizadas:

- ChatGPT (OpenAI)

Disponible en: ChatGPT
USO:Elaboración de sketch inicial de la propuesta del diseño interior que se presentó como prototipo de baja definición, en el prototipo de media definición en la zona de aprendizaje y en el prototipo de alta definición en todos los espacios del centro de la felicidad.

- Canva

Disponible en: Inicio - Canva
USO: Diseños propios de cuadros, elementos visuales, diseño de pitch, moodboard y otros recursos gráficos incluidos en el proyecto.

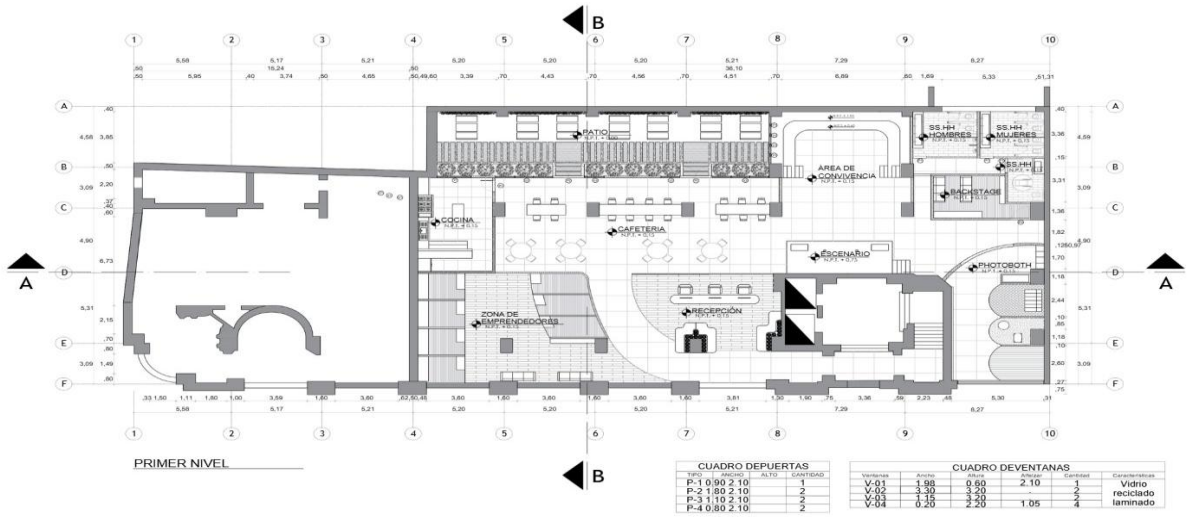
- **Anexo 6: Planos del proyecto**

Plano de distribución

Definición con mayor precisión de la ubicación de los ambientes para mejorar la funcionalidad de los ambientes y servicios.

Figura 27

PLANO DE DISTRIBUCIÓN



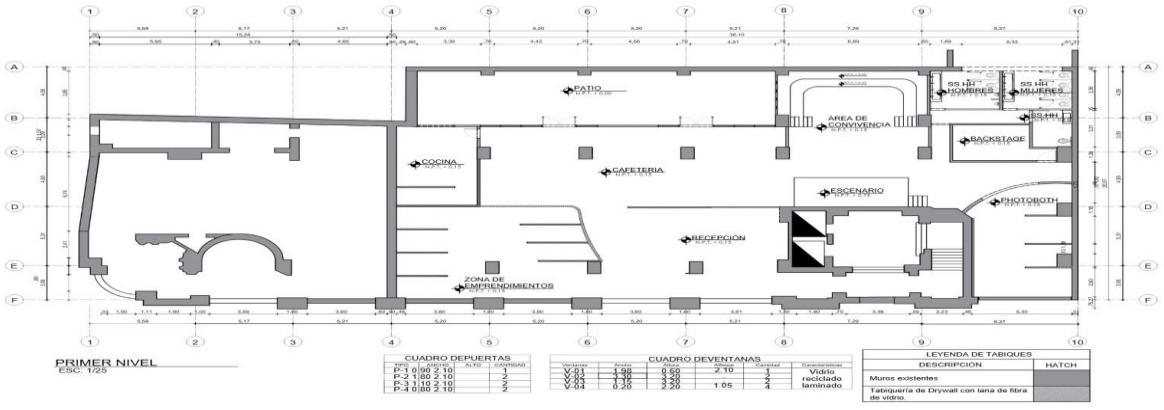
Nota. Plano de distribución del Centro de la Felicidad.

● Plano de tabiquería

Nos permitió organizar las divisiones interiores y separar las diferentes áreas del proyecto según su función.

Figura 28

PLANO DE TABIQUERÍA

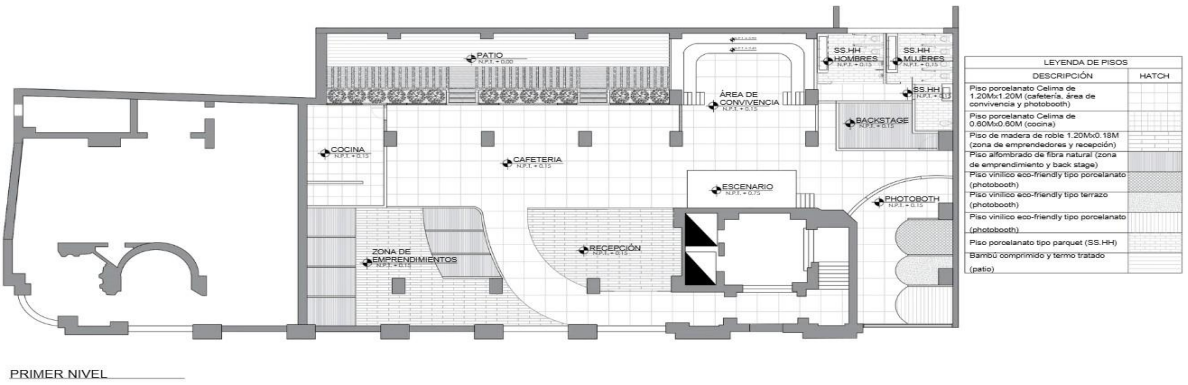


Nota. Plano de tabiquería del Centro de la Felicidad.

● Plano de pisos

Permitió definir los materiales y acabados en cada espacio interior.

Figura 29 *PLANO DE PISOS*

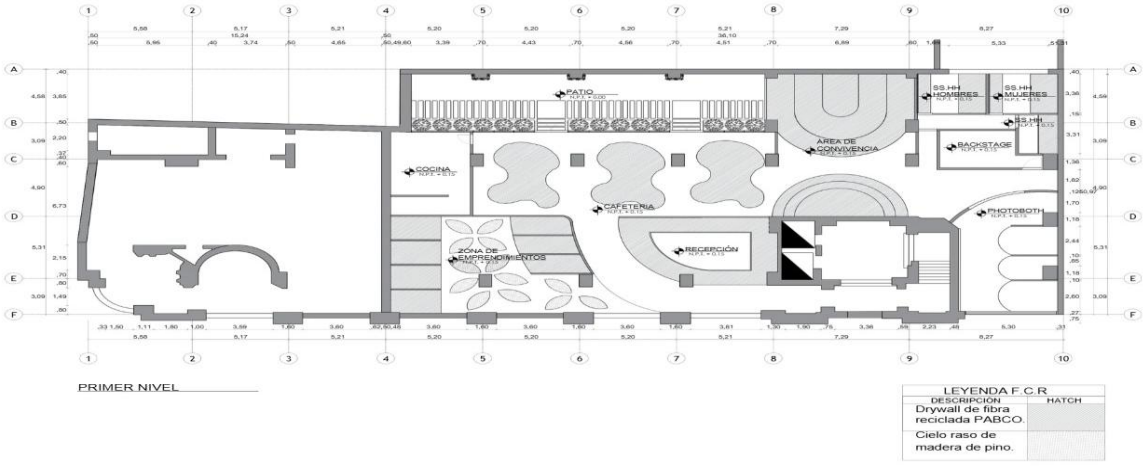


Nota. Plano de pisos del Centro de la Felicidad.

● Plano de falso cielo raso

Se diseñaron falsos cielos rasos para reforzar la identidad visual mediante formas orgánicas e iluminación integrada.

Figura 30 *PLANO DE FALSO CIELO RASO*



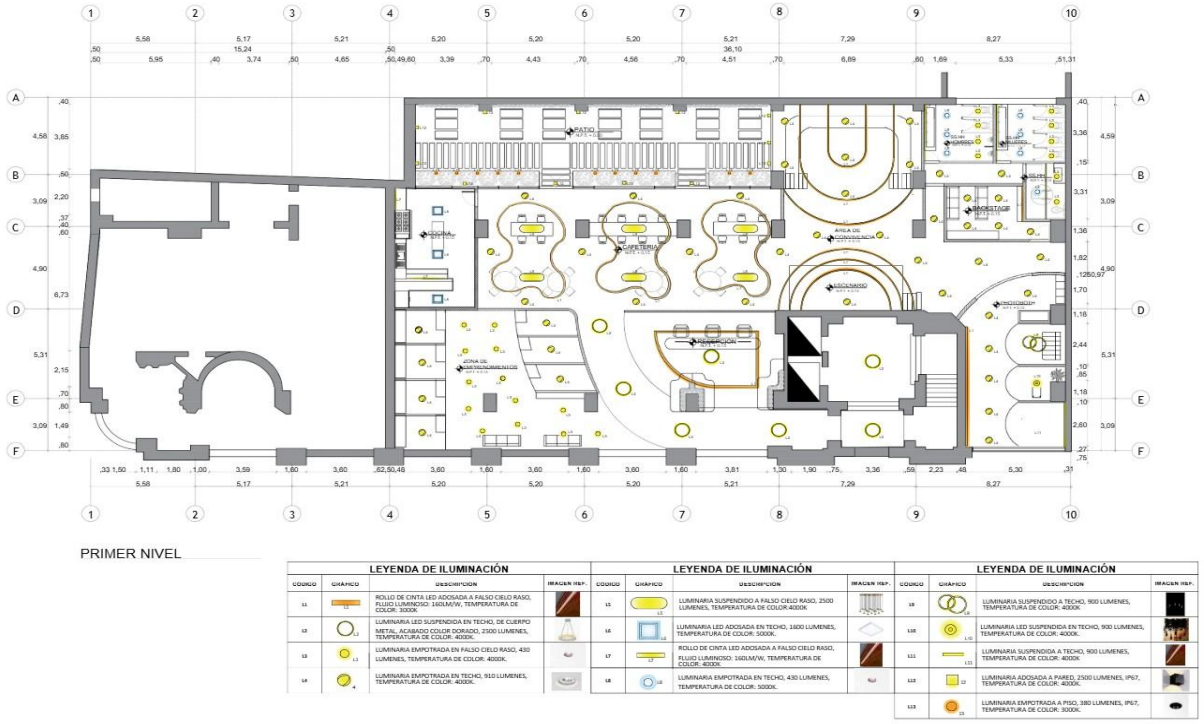
Nota. Plano de falso cielo raso del Centro de la Felicidad.

● Plano de iluminación

Permitió organizar la distribución de luminarias mediante iluminación cálida y generar ambientes más cómodos y agradables para los usuarios

Figura 31

PLANO DE ILUMINACIÓN



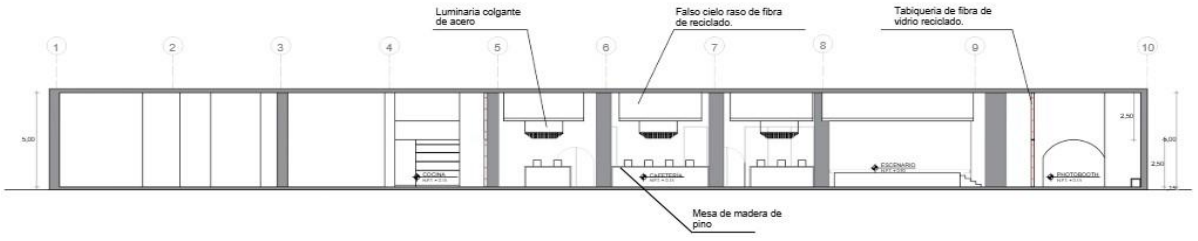
Nota. Plano de iluminación del Centro de la Felicidad.

- Corte A-A

El corte A-A permitió visualizar la altura del proyecto y la distribución interior más detallada.

Figura 32

CORTE A-A DEL PROYECTO



Nota. Corte A-A del Centro de la Felicidad.