ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Centro de Felicidad para niños, adolescentes y adultos de Lima Metropolitana, orientado al bienestar emocional y la integración social

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

PRESENTADA POR

Maria Fernanda Guillermo Salazar
DNI: 72957174, Perú

ASESOR

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

JURADO

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

Lima, septiembre 2026

Informe-0000034240-GUILLERMO.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614180451

Fecha de entrega
13 ago 2026, 6:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
13 ago 2026, 7:45 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000034240-GUILLERMO.pdf

Tamaño del archivo
79.8 MB

63 páginas

6328 palabras

37.342 caracteres

24% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

12% Fuentes de Internet
4% Publicaciones
22% 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

A mis padres, por su amor, apoyo, los valores y la enseñanza que me han dado. Por no abandonarme en mis momentos de frustración y motivarme a perseguir mis metas. Por confiar en mí cuando yo dejaba de hacerlo y darme la seguridad que necesitaba.

A mis abuelos, por sus consejos, su sabiduría, por ser mi inspiración, mi fortaleza y por cuidarme siempre. Gracias a ellos, nunca olvido mis raíces, de dónde vengo y el camino que me ha traído hasta aquí.

A mis perritos, que han sido mi compañía silenciosa en la distancia. Su amor incondicional ha sido mi motor en los momentos más difíciles, y cada vez que vuelvo a casa, me recuerdan la razón por la que lucho.

A mi tío Raúl, quien, aunque ya no está, siempre fue una guía y una fuerza en mi vida. Su memoria me acompaña en cada paso, y le dedico este logro, sabiendo que, donde sea que esté, me cuida para seguir adelante.

Agradecimiento

A mis profesores, por su sabiduría y guía, que me impulsaron a crecer y a superar mis límites. Me enseñaron a buscar siempre la excelencia y a no tener miedo a volar más allá de lo convencional.

A mis amigos, por las risas compartidas y las salidas espontáneas, con quienes pude abrirme y tener un lugar seguro en una ciudad desconocida lejos de mi familia.

A mi familia, por ser mi pilar en cada momento. A mis padres, por su apoyo incondicional, su confianza y por darme la libertad de seguir mis sueños. Gracias a ellos, aprendí a perseverar, a no rendirme y a encontrar siempre un sentido en cada paso que doy.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación 3

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.2 Población beneficiaria 4

2.3 Objetivo(s) del proyecto 6

2.4 Marco referencial 7

2.5 Proceso creativo y experimentos 8

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 8

2.5.2 Información sobre el Mercado 10

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 13

2.5.4 Diseño de producto/servicio 15

2.5.5 Modelo de Negocio 17

2.5.6 Resultados esperados 18

2.5.7 Prototipos desarrollados 19

2.5.8 Experimentos 31

III. Estimación de costos 33

3.1 Presupuesto 33

IV. Conclusiones y recomendaciones 35

4.1 Conclusiones 35

4.2 Recomendaciones 35

V. Referencias Bibliográficas 36

VI. Anexos **38**

6.1 Anexo 1 - Encuesta para estudio del usuario 38

6.2 Anexo 2 - Encuesta para validación del proyecto 46

6.3 Anexo 3 - Planos arquitectónicos del proyecto 54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de Árbol del Problema **4**

Figura 2 Mapa de actores **6**

Figura 3 Arquetipo de usuario **9**

Figura 4 Mapa de empatía **10**

Figura 5 Ruta de conceptualización **13**

Figura 6 Propuesta de valor **13**

Figura 7 Business Model Canvas **18**

Figura 8 Filtración de Prototipados **20**

Figura 9 Presupuesto de Personal **33**

Figura 10 Presupuesto de Materiales **33**

Figura 11 Presupuesto de Inversión **34**

Figura 12 Presupuesto de Operacionales **34**

Figura 13 Presupuesto de Contingencia **34**

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Centro de Felicidad para niños, adolescentes y adultos de Lima Metropolitana, orientado al bienestar emocional y la integración social

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación “Centro de Felicidad para niños, adolescentes y adultos de Lima Metropolitana, orientado al bienestar emocional y la integración social” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Salud humana y asistencia social y busca resolver la falta de espacios accesibles orientados al bienestar emocional, la recreación saludable y la integración social, así como la necesidad de reducir el estrés y la desconexión generados por la dinámica urbana en Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria a niños, adolescentes y adultos de 6 a 55 años pertenecientes a los niveles socioeconómicos C, D y E.

Se implementó la metodología de resolución creativa de problemas, integrando herramientas de Design Thinking y Lean Startup. La primera permitió centrar el proceso de diseño en las necesidades y las características del usuario, mientras que la segunda, orientó la implementación y validación de los resultados. Asimismo, se emplearon herramientas de pensamiento visual, como la técnica persona para definir arquetipos y perfiles de usuarios, mapa de actores para identificar las relaciones entre los agentes involucrados y su contexto y mercado, mapa de trayectoria, para establecer la dinámica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para estructurar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita analizar la viabilidad y la sostenibilidad de la propuesta, entre otras herramientas que son desarrolladas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en Centro de Felicidad Trama de Vida es un espacio integral de bienestar dirigido a personas de 6 a 55 años de los niveles socioeconómicos C, D y E, se trata de un Centro de Felicidad con 6 niveles donde se brindarán talleres y actividades para el bienestar emocional, desarrollo de habilidades, un espacio accesible e inclusivo, con elementos que aportan a la sostenibilidad y brindará oportunidades de empleo y estudio a las comunidades de bajos recursos.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de vistas 3d para ser presentados, como encuesta virtual, ante los usuarios para conocer la aceptación del proyecto, las sugerencias y verificar si cumple con las necesidades de la comunidad y resuelve la problemática hallada.

Se concluye que la solución propuesta integra estrategias de neuroarquitectura, diseño biofílico y diseño centrado en el usuario, generando ambientes que favorecen el bienestar emocional, la interacción social y el aprendizaje y se recomienda ampliar el modelo del Centro de Felicidad en otros distritos y departamentos del Perú, adaptándolo a las necesidades y características de cada comunidad, con el propósito de ampliar su impacto social.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

En Lima Metropolitana, la salud emocional de la población se ha visto afectada por el estilo de vida en el contexto urbano, como la alta densidad poblacional, el crecimiento desordenado y extensos tiempos de desplazamiento. Según el INEI, Lima concentra más del 30% de la población nacional, generando una presión sobre los servicios urbanos y el espacio público. Este entorno genera una sobreexposición a estímulos como el ruido constante, la contaminación, la congestión vehicular y la inseguridad, los cuales influyen directamente en los niveles de estrés y en la percepción de bienestar de los habitantes.

Asimismo, estudios indican que los limeños pueden pasar entre 1 y 2 horas diarias desplazándose, reduciendo el tiempo de descanso y recreación. La inseguridad limita el uso de espacios públicos; y la presión académica y laboral genera sobrecarga mental, especialmente en jóvenes y adultos. Asimismo, la escasez de espacios diseñados para la recreación y el descanso limita las oportunidades de desconexión. Como resultado, se incrementa la carga mental y contribuyen al deterioro del bienestar psicológico de la población.

Por otro lado, datos del Ministerio de Salud señalan que más del 50% de la población presenta niveles de estrés de moderado a severo, mientras que un 54,6 % manifiesta dificultades para dormir, reflejando el impacto directo del entorno urbano en la calidad de vida. Asimismo, según la ENDES 2022, el 32,3 % de jóvenes entre 15 y 29 años reportó haber experimentado problemas de salud mental o emocional en el último año, evidenciando una mayor vulnerabilidad en este grupo etario.

En este contexto, se identifica una oportunidad de innovación desde el interiorismo mediante el diseño de un Centro de Felicidad en el Edificio Tacna Nazarenas, ubicado en el Centro Histórico de Lima, con dirección Av. Tacna 535, concebido como un espacio interior

orientado a la relajación, la estimulación multisensorial y la interacción social positiva. La propuesta busca responder a la limitada oferta de ambientes accesibles destinados al bienestar emocional en Lima Metropolitana, contribuyendo a mejorar la calidad de vida de las personas de 6 a 55 años de los niveles socioeconómicos C, D y E.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Una de las principales causas es el crecimiento urbano acelerado, priorizando el desarrollo de actividades comerciales y económicas por encima de espacios orientados al bienestar. Diversos estudios señalan que el crecimiento de centros comerciales y edificaciones multifuncionales ha respondido a dinámicas económicas, mientras que la disponibilidad de áreas verdes y espacios de esparcimiento resulta escasa. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (OMS), se recomienda un mínimo de 9 m2 de áreas verdes por habitante; sin embargo, en varios distritos de Lima no se llega a esta cifra. Esto evidencia que el desarrollo urbano se orienta hacia la productividad y el consumo, dejando de lado la calidad de vida, el descanso y la interacción social.

Si bien existen parques, centros comerciales y espacios de entretenimiento, estos no están hechos bajo criterios de bienestar integral, regulación sensorial o descanso mental. De acuerdo con el Ministerio del Ambiente (MINAM), Lima presenta un déficit de áreas verdes, limitando el acceso de la población a entornos naturales que favorezcan la relajación y la reducción del estrés. Asimismo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que el acceso a espacios verdes y entornos adecuados de recreación contribuyen significativamente a la mejora de la salud mental, la disminución de la ansiedad y el fortalecimiento de la interacción social. Esto evidencia la escasez de ambientes interiores diseñados de manera intencional para el bienestar emocional especialmente aquellos que integran estrategias como la biofilia el supremo sensorial y experiencias espaciales orientadas al usuario. Esta falta limita las oportunidades de la evaluación para acceder a espacios que no sólo entretengan, sino que también contribuyan activamente a su salud mental y calidad de vida.

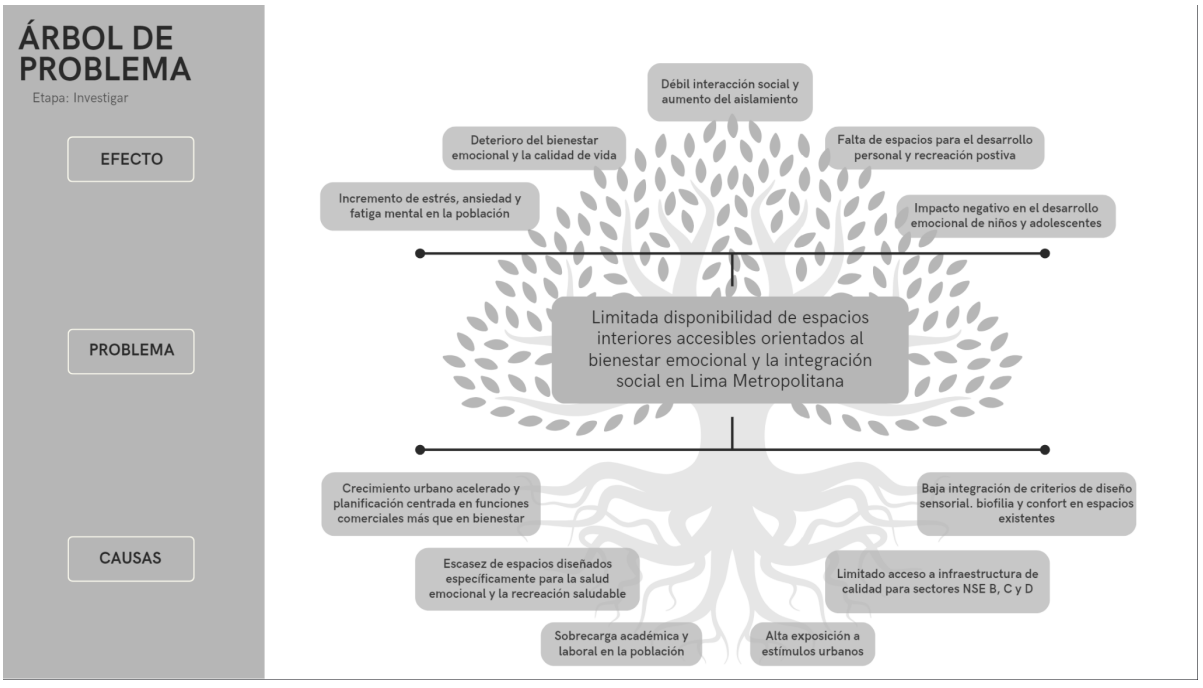
Otra causa relevante es la sobrecarga académica y laboral presente en la población de Lima Metropolitana, la cual incrementa los niveles de estrés y afecta al bienestar emocional. En el ámbito laboral, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) reporta que una parte significativa de la población trabaja jornadas prolongadas o en condiciones de alta

exigencia, lo que reduce el tiempo disponible para el descanso, la recreación y el autocuidado. En el caso de los jóvenes la Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO) y la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar (ENDES) demuestran que un porcentaje considerable de estudiantes combina estudios con trabajo o enfrentan altos demandas académicas, lo que genera presión constante y fatiga mental.

Asimismo, el Ministerio de Salud ha señalado que los problemas de salud mental en adolescentes y jóvenes han aumentado, como el rendimiento académico, la incertidumbre laboral y las exigencias del entorno. Así, tanto la sobrecarga académica como laboral, limita la posibilidad de acceder a actividades recreativas y espacios de descanso, generando consecuencias como ansiedad, agotamiento y disminución de la calidad de vida.

En relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), esta problemática se vincula con el ODS 3: Salud y Bienestar y el ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles, al evidenciar la necesidad de generar entornos urbanos que promuevan la salud integral y la inclusión social.

Figura 1 Mapa de Árbol del problema



2.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria del proyecto está conformada por actores centrales, directos e indirectos vinculados al desarrollo, uso e impacto del Centro de Felicidad en Lima Metropolitana.

En primer lugar, los actores centrales corresponden a niños, adolescentes y adultos entre 6 y 55 años, pertenecientes a los niveles socioeconómicos B, C y D, quienes presentan una alta exposición a factores de estrés urbano y una limitada disponibilidad de espacios accesibles orientados al bienestar emocional.

Los niños (6 a 12 años) se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo y emocional, por lo que requieren espacios seguros, lúdicos y estimulantes que favorezcan el juego, la exploración y la socialización.

Los adolescentes (13 a 17 años) atraviesan procesos de construcción de identidad y presión social y académica, por lo que necesitan entornos que faciliten la expresión, la interacción positiva y la regulación emocional.

Por su parte, los jóvenes y adultos (18 a 55 años) enfrentan rutinas exigentes, estrés laboral y responsabilidades familiares, requiriendo espacios que permitan la desconexión, el descanso mental y la recreación saludable.

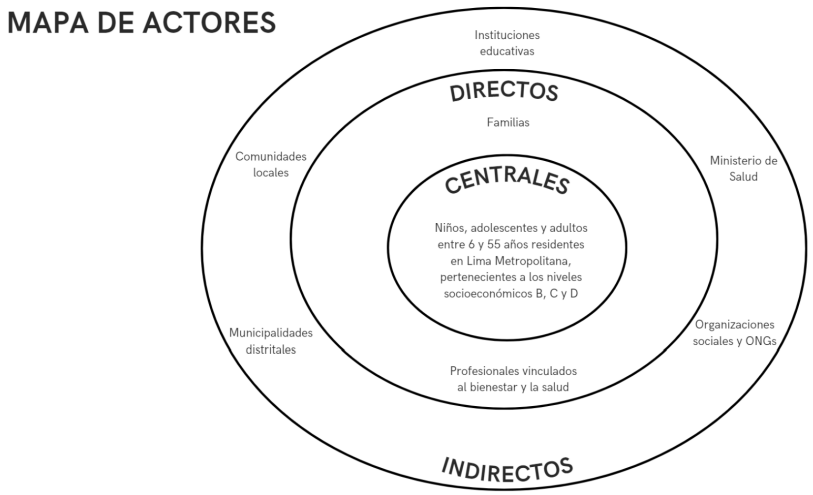
En segundo lugar, los actores directos incluyen a las familias, quienes cumplen un rol clave en la decisión de uso del espacio, acompañamiento y permanencia de los usuarios, especialmente en el caso de niños y adolescentes. Asimismo, los profesionales vinculados al bienestar y la salud, como psicólogos, terapeutas y facilitadores, participan activamente en la programación de actividades, orientación emocional y acompañamiento de los usuarios, contribuyendo a potenciar el impacto del proyecto. También se considera al personal operativo y administrativo, encargado de garantizar el funcionamiento, mantenimiento y calidad del servicio ofrecido en el centro.

Finalmente, los actores indirectos comprenden a las instituciones educativas, que pueden articular actividades formativas y complementar el desarrollo emocional de los estudiantes; las municipalidades distritales, responsables de la regulación, gestión urbana y posible articulación con proyectos comunitarios; el Ministerio de Salud, como entidad que promueve políticas de salud mental y bienestar; las organizaciones sociales y ONGs, que pueden apoyar mediante programas, difusión o alianzas estratégicas; y la comunidad local, que se beneficia

del impacto positivo en la convivencia, el bienestar colectivo y la dinamización del entorno urbano.

En conjunto, el proyecto busca responder a las necesidades específicas de cada actor mediante el diseño de espacios inclusivos, accesibles y adaptables, que fomenten experiencias positivas, fortalezcan la interacción social y contribuyan al bienestar integral de la población.

Figura 2 Mapa de actores



2.3 Objetivos del proyecto

Objetivo general:

Diseñar, en un periodo de seis meses, una propuesta de interiorismo para un Centro de Felicidad en Lima Metropolitana que integre estrategias de bienestar emocional, interacción social y diseño sostenible, dirigida a niños, adolescentes y adultos, validando su aceptación mediante encuestas aplicadas a usuarios potenciales.

Objetivos específicos:

- Diseñar, en un periodo de seis meses, espacios interiores que incorporen principios de neuroarquitectura, mediante el uso estratégico de iluminación, color, textura y organización espacial, para favorecer la relajación, el descanso mental y el bienestar emocional de los usuarios.

- Desarrollar, en un periodo de seis meses, ambientes flexibles y multifuncionales que promuevan la interacción social y el desarrollo de actividades recreativas, comunitarias y formativas, considerando las necesidades de los diferentes grupos etarios.
- Aplicar, durante el desarrollo del proyecto, estrategias de diseño sostenible mediante la selección de materiales de bajo impacto ambiental, incorporación de vegetación e iluminación eficiente, con el propósito de mejorar el confort ambiental y fortalecer la conexión de los usuarios con el entorno natural.

2.4 Marco referencial

El presente proyecto se sustenta en enfoques contemporáneos del diseño interior orientados al bienestar, tales como la neuroarquitectura, el diseño biofílico y el diseño centrado en el usuario, los cuales evidencian la influencia del entorno físico en las emociones, el comportamiento y la salud de las personas.

Desde el enfoque de la neuroarquitectura, diversos estudios han demostrado que los espacios pueden influir en los procesos cognitivos y emocionales mediante estímulos como la iluminación, el color, la textura y la configuración espacial. Según investigaciones desarrolladas por la Academy of Neuroscience for Architecture (ANFA), el diseño del entorno construido impacta directamente en la percepción, el estado de ánimo y los niveles de estrés de los usuarios, lo que posiciona al interiorismo como una herramienta clave en la promoción del bienestar.

Por su parte, el diseño biofílico, desarrollado por autores como Stephen Kellert, plantea la necesidad de reconectar a las personas con la naturaleza dentro de los espacios construidos. La Organización Mundial de la Salud (OMS) y diversos estudios internacionales señalan que la incorporación de elementos naturales, como vegetación, luz natural y materiales orgánicos, contribuye a la reducción del estrés, la mejora del estado de ánimo y el aumento de la productividad.

Asimismo, el proyecto se fundamenta en el diseño centrado en el usuario, el cual prioriza las necesidades, percepciones y experiencias de las personas en la configuración del espacio. Este enfoque considera aspectos funcionales, ergonómicos y emocionales, permitiendo generar entornos adaptables e inclusivos que respondan a distintos perfiles de usuarios.

En relación con los antecedentes, a nivel internacional existen referentes que integran bienestar, participación comunitaria y desarrollo personal. Un ejemplo es el No. 93 Wellbeing Centre, ubicado en Harpurhey, Manchester, Reino Unido, que funciona como un centro comunitario donde se desarrollan sesiones gratuitas de bienestar, cursos, actividades artísticas y espacios de encuentro. Asimismo, el Lester Buresh Family Community Wellness Center, ubicado en Iowa, Estados Unidos, integra espacios deportivos, comunitarios y multifuncionales, demostrando la importancia de la flexibilidad de los espacios para responder a las necesidades de los usuarios. Por otro lado, el Paul Robeson Community Wellness Center, ubicado en Los Ángeles, incorpora bienestar comunitario, alimentación saludable y emprendimiento social, además de emplear procesos participativos para definir las necesidades de la comunidad. Estos antecedentes, evidencian una tendencia internacional hacia espacios de bienestar que trascienden la atención individual y promueven la interacción, participación y desarrollo comunitario.

En el contexto nacional, los Centros de Salud Mental Comunitaria del Ministerio de Salud constituyen un antecedente relevante, debido a que acercan servicios de salud mental a diferentes comunidades del país. Actualmente, el MINSA cuenta con más de 300 establecimientos de este tipo, incluyendo numerosos centros distribuidos en Lima Metropolitana. Sin embargo, estos espacios se orientan a la atención especializada en salud mental, mientras que la propuesta del Centro de Felicidad busca ampliar este enfoque mediante la integración de bienestar emocional, recreación, interacción social, aprendizaje y desarrollo de habilidades. Por ello, los antecedentes nacionales permiten identificar una necesidad existente, mientras que los referentes internacionales muestran diferentes formas de integrar el bienestar con actividades y de desarrollo personal.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

El arquetipo representa a jóvenes de Lima Metropolitana pertenecientes a los niveles socioeconómicos C y D, quienes enfrentan constantemente estrés académico, laboral y económico dentro de una dinámica urbana acelerada. Se caracteriza por buscar espacios accesibles donde pueda relajarse, sentirse segura y desarrollar habilidades personales o productivas que contribuyan a su bienestar y crecimiento. Además, valora la interacción social, las experiencias recreativas y las oportunidades de aprendizaje como herramientas para mejorar su calidad de vida y fortalecer su motivación personal.

Figura 3 Arquetipo de usuario



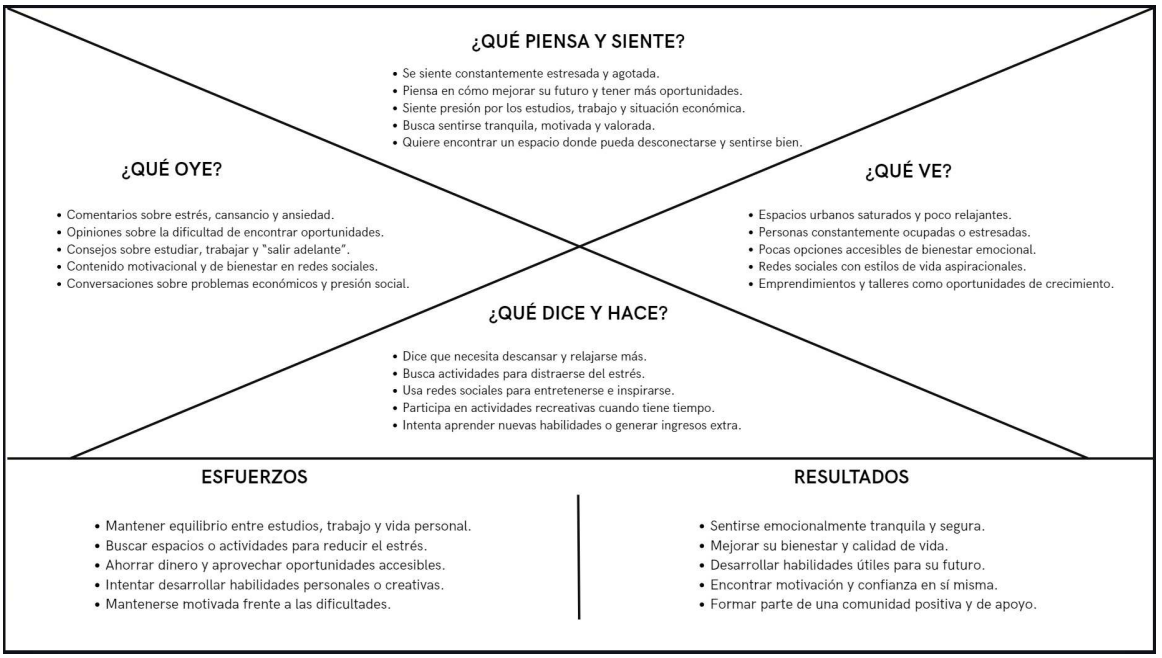
El mapa de empatía evidencia que el usuario se encuentra expuesto a factores de presión emocional relacionados con el entorno urbano, las responsabilidades académicas y la necesidad de generar oportunidades para su futuro. A través de sus pensamientos, acciones y entorno, se identifica una búsqueda constante de bienestar, tranquilidad y crecimiento personal. Asimismo, refleja la necesidad de espacios accesibles e inclusivos que no solo permitan reducir el estrés, sino también fomentar la interacción social, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades que aporten a su bienestar integral.

Insight: Estudiantes y trabajadores de NSE C y D necesitan acceder a oportunidades de crecimiento porque buscan actividades y talleres que les permitan desarrollar habilidades útiles para mejorar su futuro personal y económico.

Este insight evidencia que los estudiantes y trabajadores pertenecientes a los niveles socioeconómicos C y D buscan constantemente oportunidades que les permitan mejorar su

calidad de vida y construir un futuro más estable. Debido a las exigencias académicas, laborales y económicas que enfrentan diariamente, muchos de ellos no cuentan con espacios accesibles donde puedan desarrollar habilidades personales, creativas o productivas que contribuyan a su crecimiento. En este contexto, los talleres y actividades formativas representan no solo una alternativa de aprendizaje y recreación, sino también una oportunidad para fortalecer capacidades, generar motivación y acceder a mejores posibilidades de desarrollo personal y económico. Por ello, surge la necesidad de crear espacios integrales que promuevan tanto el bienestar emocional como el aprendizaje y la inclusión social.

Figura 4 Mapa de empatía



2.5.2 Información sobre el Mercado

Oportunidad de mercado

En los últimos años, el bienestar emocional y la salud mental se han convertido en una prioridad dentro de la población peruana. De acuerdo con el Ministerio de Salud (MINSA, 2024), aproximadamente el 52 % de la población de Lima Metropolitana presenta niveles de estrés entre moderados y severos, situación asociada a la sobrecarga laboral, académica, el tiempo de desplazamiento y la escasez de espacios destinados al descanso y la recreación.

Paralelamente, se observa un incremento en el interés por actividades relacionadas con el autocuidado, el desarrollo personal y el aprendizaje de nuevas habilidades. Según Google Trends Perú, durante los últimos cinco años las búsquedas relacionadas con "salud mental",

"bienestar", "mindfulness" y "manejo del estrés" han mostrado una tendencia creciente, reflejando un cambio en las preferencias de los usuarios hacia servicios orientados al bienestar integral.

Asimismo, el crecimiento de emprendimientos vinculados a talleres de capacitación, desarrollo de habilidades y economía creativa evidencia una demanda por espacios accesibles que no solo promuevan la salud emocional, sino que también contribuyan al desarrollo personal y económico de la población.

Desde el diseño de interiores, esta situación representa una oportunidad para desarrollar un Centro de Felicidad, entendido como un espacio multifuncional que integra ambientes de relajación, interacción social, recreación y formación en oficios dentro de una misma infraestructura. La propuesta responde directamente al Objetivo de Desarrollo Sostenible 3 (Salud y Bienestar) y al ODS 11 (Ciudades y Comunidades Sostenibles), promoviendo entornos inclusivos que favorezcan la calidad de vida de los ciudadanos.

Competencia

Actualmente no existe en Lima Metropolitana un espacio que integre en una sola propuesta el bienestar emocional, la recreación y la formación en habilidades para el emprendimiento. Sin embargo, existen servicios que cubren parcialmente estas necesidades.

Como competencia directa se identifican los centros especializados en bienestar emocional, los cuales ofrecen terapias psicológicas, mindfulness, yoga o meditación. Aunque brindan atención especializada, generalmente presentan costos elevados y sus servicios están dirigidos a un público específico, limitando el acceso de personas pertenecientes a los niveles socioeconómicos C y D.

También forman parte de la competencia directa los centros recreativos y culturales, que ofrecen actividades deportivas, recreativas y artísticas. No obstante, estos espacios suelen enfocarse en el entretenimiento o la actividad física, sin integrar estrategias de bienestar emocional ni programas permanentes de desarrollo personal.

Asimismo, existen academias y talleres independientes orientados al aprendizaje de oficios o habilidades específicas. Si bien contribuyen al desarrollo profesional, funcionan de manera

aislada y no ofrecen espacios complementarios destinados al descanso, la interacción social o el acompañamiento emocional.

Como competencia indirecta se encuentran las cafeterías, utilizadas por muchas personas como espacios para estudiar, trabajar o socializar; los parques públicos, empleados para el descanso y la recreación; las plataformas virtuales, que permiten acceder a cursos de capacitación desde cualquier lugar; y las redes sociales, utilizadas como medio de entretenimiento y desconexión cotidiana. Sin embargo, ninguna de estas alternativas integra simultáneamente bienestar emocional, aprendizaje, recreación e interacción comunitaria dentro de un mismo espacio físico.

Barreras de entrada

La implementación del Centro de Felicidad implica afrontar diversas barreras que deben ser consideradas desde la etapa de diseño.

Desde el aspecto legal, el proyecto debe cumplir con el Reglamento Nacional de Edificaciones (RNE), especialmente con las normas relacionadas con accesibilidad, seguridad, evacuación, instalaciones y condiciones para edificaciones de uso público. Además, será necesario gestionar licencias municipales, certificados de inspección técnica de seguridad (ITSE) y demás autorizaciones para su funcionamiento.

En el ámbito económico, la principal barrera corresponde a la inversión requerida para acondicionar espacios especializados, implementar mobiliario ergonómico, sistemas de iluminación, aislamiento acústico, equipamiento tecnológico y áreas multisensoriales, además de los costos asociados al mantenimiento y renovación periódica de los talleres.

Desde el punto de vista tecnológico, el proyecto requiere integrar recursos digitales, equipamiento multimedia, sistemas de iluminación eficiente y tecnologías que favorezcan experiencias inmersivas, aspectos que incrementan la inversión inicial y demandan mantenimiento especializado.

Alcance y demanda potencial

Mercado objetivo

El Centro de Felicidad está dirigido principalmente a niños, adolescentes y adultos entre 6 y 55 años, pertenecientes a los niveles socioeconómicos C y D de Lima Metropolitana. Este segmento está conformado principalmente por estudiantes y trabajadores que experimentan altos niveles de estrés y cuentan con pocas alternativas accesibles para desarrollar actividades relacionadas con el bienestar emocional, el aprendizaje y el desarrollo personal.

Alcance espacial

La propuesta considera el diseño de un centro interior multifuncional distribuido en siete niveles, incorporando espacios destinados al bienestar emocional, recreación, formación en oficios, asesoría, aprendizaje y convivencia comunitaria. Su capacidad estará determinada por el aforo establecido en el Reglamento Nacional de Edificaciones y por la organización espacial de cada ambiente.

Demanda potencial

De acuerdo con el INEI, Lima Metropolitana alberga aproximadamente 10,1 millones de habitantes, de los cuales alrededor del 65 % pertenece a los niveles socioeconómicos C y D. Esto representa un universo aproximado de 6,5 millones de potenciales usuarios. Asimismo, según el MINSA, más de la mitad de la población limeña presenta niveles significativos de estrés, lo que equivale a más de cinco millones de personas que podrían beneficiarse de espacios orientados al bienestar emocional.

Considerando una estrategia inicial de implementación y un alcance localizado, si el proyecto lograra captar únicamente el 0,05 % de este mercado potencial, atendería aproximadamente 3 250 usuarios, cifra que evidencia la viabilidad social de la propuesta y la existencia de una demanda suficiente para este tipo de infraestructura.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Es un espacio integral orientado al bienestar emocional de personas de 6 a 55 años pertenecientes a los niveles socioeconómicos C, D y E, que responde a las necesidades de las diferentes etapas de vida mediante experiencias de relajación, recreación, aprendizaje, interacción social y estimulación sensorial. Su propuesta busca brindar herramientas y

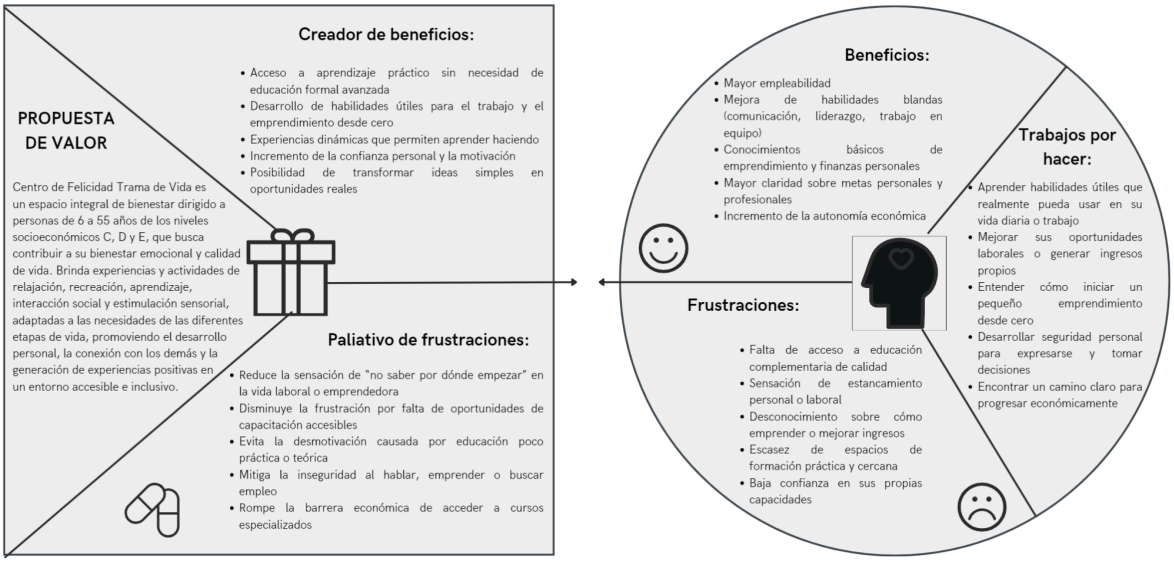
experiencias que favorezcan el desarrollo personal, la gestión emocional, la conexión social y el disfrute, generando un entorno accesible que contribuya al bienestar emocional y a una mejor calidad de vida.

Figura 5 Ruta de conceptualización



El Centro de Felicidad Trama de Vida es un programa de talleres para niños, jóvenes y estudiantes de NSE C y D que buscan mejorar sus oportunidades. Brinda herramientas prácticas de desarrollo personal y emprendimiento para aprender habilidades útiles, ganar confianza y mejorar su futuro personal y laboral.

Figura 6 Propuesta de valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

El proyecto consiste en el diseño de un Centro de Felicidad, en el Edificio Tacna Nazarenas, ubicado en Av. Tacna 535, en el Centro Histórico de Lima, concebido como un espacio interior multifuncional orientado al bienestar emocional, la recreación y el desarrollo personal de personas de 6 a 55 años de los niveles socioeconómicos C, D y E. La propuesta integra ambientes diseñados bajo criterios de neuroarquitectura, diseño biofílico y experiencia del usuario, con el objetivo de generar espacios accesibles, inclusivos y emocionalmente confortables que contribuyan al bienestar y la calidad de vida de sus usuarios.

1. Características físicas del servicio

El centro contará con espacios interiores flexibles y multisensoriales destinados a actividades recreativas, talleres formativos y experiencias de relajación. Entre los principales ambientes se consideran:

- Salas de relajación y descanso emocional.
- Áreas biofílicas con incorporación de vegetación natural.
- Espacios para talleres creativos y de emprendimiento.
- Zonas de interacción social y actividades grupales.
- Ambientes adaptables para distintas edades y dinámicas de uso.

Asimismo, el diseño priorizará el uso de iluminación cálida, materiales sostenibles, confort acústico, ventilación adecuada y mobiliario ergonómico para favorecer la experiencia emocional del usuario.

2. Características digitales del servicio

El proyecto contempla el apoyo de herramientas digitales para complementar la experiencia del usuario, tales como:

- Difusión de talleres y actividades mediante redes sociales y plataformas digitales.
- Sistema de inscripción virtual para talleres y eventos.
- Contenido digital relacionado con bienestar emocional, creatividad y desarrollo personal.
- Espacios interactivos apoyados por recursos audiovisuales y sensoriales.

3. Mecánica del servicio

El funcionamiento del Centro de Felicidad se desarrollará mediante actividades organizadas en diferentes áreas temáticas. Los usuarios podrán acceder a:

- Talleres de desarrollo personal y emprendimiento.
- Actividades recreativas y comunitarias.
- Espacios de relajación y descanso emocional.
- Experiencias sensoriales e interactivas.

El servicio estará orientado a generar experiencias integrales que combinen bienestar emocional, aprendizaje e interacción social dentro de un mismo entorno.

4. Balance

Impacto social

El proyecto busca contribuir al bienestar emocional de la población mediante espacios accesibles que fomenten la inclusión, la interacción social y el desarrollo de habilidades personales y productivas.

Impacto ambiental

La propuesta incorpora estrategias sostenibles como el uso de iluminación eficiente, ventilación natural, materiales eco amigables y elementos biofílicos que favorezcan la conexión con la naturaleza y reduzcan el impacto ambiental.

Impacto económico

El centro promoverá oportunidades de aprendizaje y emprendimiento mediante talleres y actividades productivas que permitan fortalecer capacidades personales y generar oportunidades de desarrollo económico para los usuarios.

2.5.5 Modelo de Negocio

El Centro de Felicidad propone un modelo de negocio basado en la prestación de servicios orientados al bienestar emocional, la recreación y el desarrollo personal. La propuesta combina espacios de relajación, actividades recreativas y talleres formativos dirigidos a niños, adolescentes y adultos de Lima Metropolitana, especialmente de los niveles socioeconómicos C y D.

El modelo busca generar impacto social mediante el acceso a experiencias de bienestar y oportunidades de aprendizaje, manteniendo una oferta accesible para los usuarios. Los ingresos provendrán principalmente de la participación en talleres especializados, membresías, eventos temáticos y alianzas con instituciones públicas y privadas interesadas en promover la salud emocional y el desarrollo comunitario.

Forma de comercialización

La difusión y captación de usuarios se realizará mediante:

- Redes sociales (Instagram, TikTok y Facebook).
- Página web con información de servicios e inscripciones.
- Convenios con instituciones educativas.
- Convenios con municipalidades y organizaciones sociales.
- Programas de recomendación entre usuarios.

- Eventos y actividades de acceso libre para atraer nuevos participantes.

Figura 7 Business Model Canvas



2.5.6 Resultados esperados

Se espera que la implementación del Centro de Felicidad contribuya a mejorar el bienestar emocional y la calidad de vida de los usuarios mediante la creación de espacios accesibles orientados a la relajación, la interacción social y el desarrollo personal. La propuesta permitirá que niños, adolescentes y adultos encuentren un entorno seguro donde reducir los niveles de estrés, fortalecer sus relaciones interpersonales y participar en actividades que potencien sus habilidades y capacidades.

Asimismo, se espera generar un impacto positivo en la comunidad al promover la inclusión social, el aprendizaje continuo y el acceso a oportunidades de crecimiento personal y económico. A nivel de diseño, el proyecto demostrará cómo el interiorismo puede convertirse en una herramienta estratégica para responder a problemáticas sociales contemporáneas y aportar al bienestar integral de la población.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Prototipo de baja definición

Durante la etapa inicial del proyecto se desarrollaron prototipos de baja definición con el objetivo de explorar diferentes alternativas de distribución espacial y organización funcional del Centro de Felicidad. Estos prototipos estuvieron conformados por bocetos conceptuales, esquemas de zonificación, diagramas de circulación, programa arquitectónico y primeras propuestas de distribución de ambientes.

Esta etapa permitió evaluar la relación entre los distintos espacios, definir la ubicación de las áreas según el perfil de los usuarios y realizar modificaciones antes del desarrollo del modelo digital.

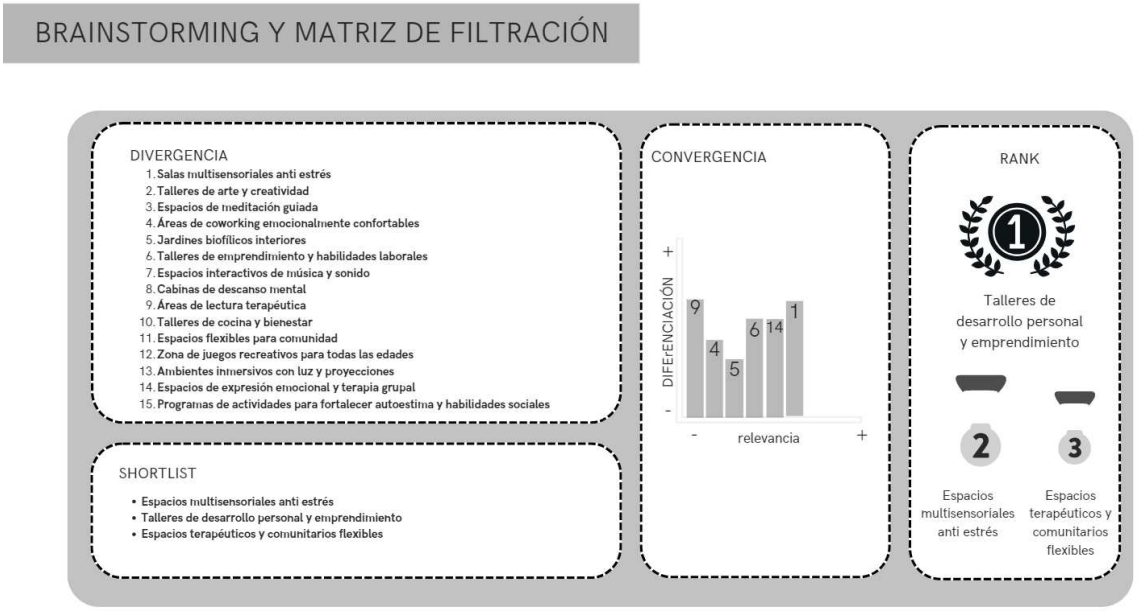
Prototipo de alta definición

Posteriormente se desarrolló un prototipo de alta definición mediante modelado tridimensional y renders fotorrealistas de los principales ambientes del Centro de Felicidad.

Además, se presentó la propuesta integral de los demás niveles mediante descripción funcional de cada ambiente, permitiendo visualizar el funcionamiento completo del proyecto.

Estos prototipos fueron utilizados para validar aspectos relacionados con la distribución espacial, iluminación, materiales, percepción del ambiente y aceptación general de la propuesta.

Figura 8 Filtración de prototipados

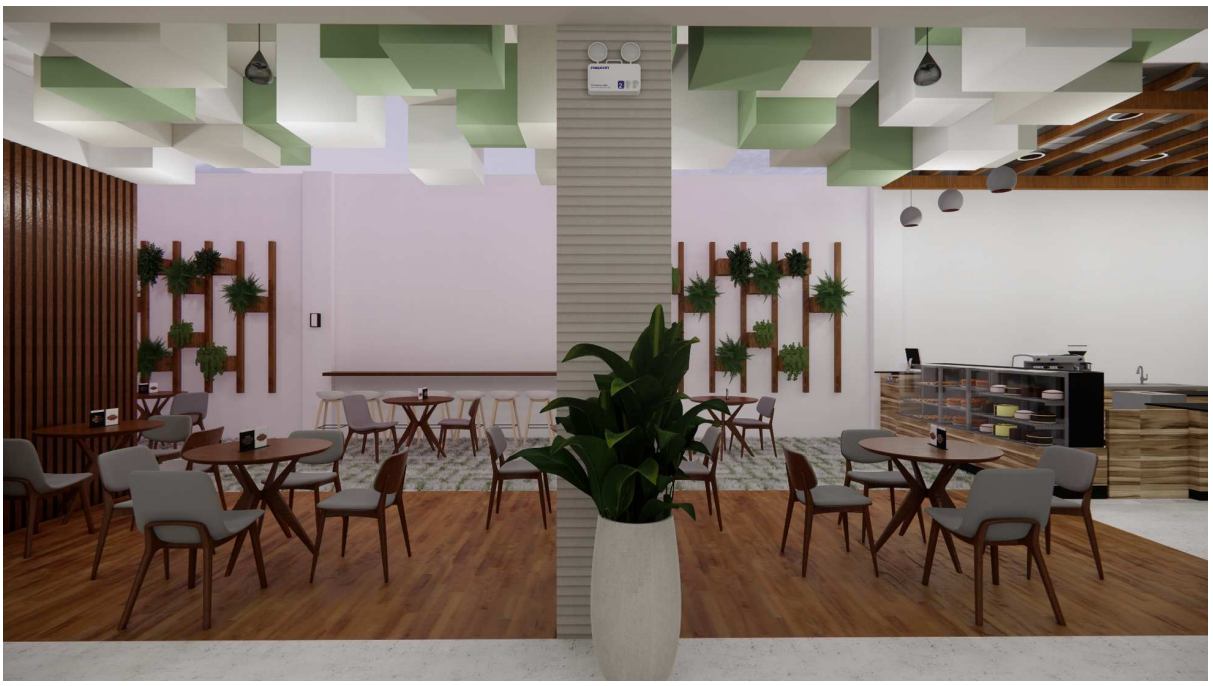





SALIDA














SALIDA


01 | Bienestar psicológico jóvenes
02 | Área de descanso
03 | Refuerzo Académico
04 | Taller Audiovisual
05 | Aula de Idiomas
06 | Biblioteca Junior
02
01


03


02


EXTINTOR
EXTINTOR






EXTINTOR
SALIDA


SALIDA






pierre cardin







2.5.8 Experimentos

Con el propósito de validar la propuesta del Centro de Felicidad, se desarrolló un proceso de experimentación donde se aplicó una encuesta de validación en la que presentaron los renders y la propuesta funcional del Centro de Felicidad.

Los participantes evaluaron aspectos como la percepción de los espacios, la funcionalidad del diseño y ambientes, el interés por los talleres y los servicios ofrecidos, así como la aceptación general del proyecto. Además de los renders, se describieron los espacios proyectados para los demás niveles con el fin de validar la propuesta integral del centro.

La información obtenida permitió verificar que la propuesta responde a un problema real en Lima Metropolitana, identificar los espacios y servicios con mayor aceptación y recopilar sugerencias para optimizar el diseño interior y la experiencia del usuario. (Véase en Anexo 2)

Herramientas utilizadas

- Encuestas digitales (Google Forms).
- Renders fotorrealistas.
- Planos y programa arquitectónico.
- Presentación digital del proyecto.

Hipótesis validada

Hipótesis:

"Los estudiantes y trabajadores pertenecientes a los niveles socioeconómicos C y D muestran interés por un espacio que combine bienestar emocional, recreación y talleres de desarrollo personal y emprendimiento."

Resultado: Hipótesis validada.

La mayoría de los participantes manifestó interés por utilizar un espacio con estas características, destacando especialmente los talleres de formación, las áreas de descanso y los espacios de interacción social.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Figura 9 Presupuesto de Personal

Partida (recurso)	Descripción detallada	Tipo de costo	Unidad	Cantidad	Costo Unitario (S/)	Costo total (S/)
1. Personal						
1.1 Gestión y diseño	Honorarios del arquitecto de interiores para el desarrollo del proyecto ejecutivo (6 meses)	CF	Mes	6	3800	22800
1.2 Especialistas	Honorarios de ingenieros (estructuras, instalaciones eléctricas y sanitarias)	CF	Servicio	1	7500	7500
1.3 Supervisión de obra	Supervisión técnica durante la ejecución del proyecto	CF	Mes	2	4000	8000
Subtotal Personal						38300

Figura 10 Presupuesto de Materiales

Partida (recurso)	Descripción detallada	Tipo de costo	Unidad	Cantidad	Costo Unitario (S/)	Costo total (S/)
2. Materiales						
2.1 Materiales de construcción	Drywall, pintura base, perfiles metálicos, cemento y acabados para la implementación de los ambientes	CV	Global	1	15000	15000
2.2 Pisos y revestimientos	Piso vinílico, porcelanato y revestimientos interiores	CV	Global	1	12000	12000
2.3 Iluminación y elementos biofílicos	Luminarias LED, jardineras y plantas ornamentales	CV	Global	1	9000	9000
Subtotal Materiales						36000

Figura 11 Presupuesto de Inversión

Partida (recurso)	Descripción detallada	Tipo de costo	Unidad	Cantidad	Costo Unitario (S/)	Costo total (S/)
3. Inversión						
3.1 Mobiliario	Mesas, sillas, sofás, estanterías y escritorios	CI	Global	1	28000	28000
3.2 Equipamiento tecnológico	Computadoras, proyectores, pantallas y equips multimedia	CI	Global	1	18000	18000
3.3 Equipamiento para talleres	Herramienta, utensilios e implementos para talleres	CI	Global	1	15000	15000
Subtotal Inversión						61000

Figura 12 Presupuesto de Operacionales

Partida (recurso)	Descripción detallada	Tipo de costo	Unidad	Cantidad	Costo Unitario (S/)	Costo total (S/)
4. Operacionales						
4. 1 Licencias y permisos	Trámites municipales, certificado ITSE, licencias y autorizaciones necesarias	CF	Global	1	5000	5000
4.2 Marketins y campañas de lanzamiento	Diseño de piezas publicitarias, publicidad en redes sociales, material impreso y difusión el primer mes de funcionamiento	CF	Campaña	1	4500	4500
4.3 Servicios básicos	Consumo de agua, energía e internet (por mes)	CF	Mes	1	2500	2500
4.4 Limpieza y mantenimiento inicial	Insumos de limpieza y mantenimiento (mes)	CF	Mes	1	2000	2000
Subtotal Inversión						14000

Figura 13 Presupuesto de Contingencia

Partida (recurso)	Descripción detallada	Tipo de costo	Unidad	Cantidad	Costo Unitario (S/)	Costo total (S/)
5. Contingencia						
5.1 Contingencias (10% del subtotal)	Reserva destinada a cubrir imprevistos, variaciones de costos o retrasos durante la implementación del proyecto	CI	%	10%	14930	14930
Total general del presupuesto						164230

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- Se identificó la necesidad de espacios interiores que promuevan el bienestar emocional, la recreación saludable y el desarrollo personal dentro de Lima Metropolitana, dirigidos a personas de 6 a 55 años de NSE C, D y E, considerando las diferentes necesidades y características de los usuarios según su etapa de vida.
- La propuesta de interiorismo del Centro de Felicidad Trama de Vida integra estrategias de neuroarquitectura, mediante el uso de iluminación, color, textura y organización espacial, con el propósito de generar ambientes que favorezcan la relajación, el descanso mental y el bienestar emocional de los usuarios.
- El diseño de ambientes flexibles y multifuncionales permite desarrollar actividades recreativas, comunitarias y formativas, promoviendo la interacción social y adaptándose a las necesidades de los diferentes grupos etarios contemplados en la propuesta.
- La incorporación de estrategias de diseño sostenible, como la selección de materiales de bajo impacto ambiental, el uso eficiente de la iluminación y la integración de vegetación, contribuye al confort ambiental de los espacios y fortalece la conexión de los usuarios con el entorno natural.
- La validación de la propuesta mediante encuestas aplicadas a usuarios potenciales evidenció una aceptación favorable del Centro de Felicidad, destacando el interés por los espacios destinados al descanso, la recreación, la interacción social y el bienestar emocional.
- El proyecto demuestra que el interiorismo puede contribuir al bienestar integral de las personas, mediante la creación de espacios accesibles, flexibles y emocionalmente confortables que integren criterios de bienestar, interacción social y sostenibilidad.

4.2 Recomendaciones

- Considerar la participación de personas de diferentes grupos etarios durante las etapas de validación y desarrollo de futuras propuestas, con el fin de identificar necesidades específicas y fortalecer la inclusión de los usuarios de 6 a 55 años.
- Incorporar la participación de profesionales especializados en psicología, educación, recreación y desarrollo comunitario, que puedan complementar las actividades del centro y contribuir a una atención integral de los usuarios.
- Establecer alianzas con instituciones públicas, privadas y organizaciones sociales para fortalecer la programación de actividades recreativas, formativas y orientadas al bienestar emocional, de acuerdo con las necesidades de la comunidad.

- Implementar un sistema de seguimiento y evaluación periódica que permita medir la percepción de los usuarios, su nivel de satisfacción y el impacto de los espacios y actividades en el bienestar emocional y la interacción social.
- Mantener una programación flexible de talleres y actividades, adaptándola a los intereses y necesidades cambiantes de los diferentes grupos de usuarios.
- Considerar la actualización periódica de los materiales, recursos tecnológicos, estrategias de iluminación y elementos naturales, con el propósito de mantener las condiciones de confort, sostenibilidad y bienestar planteadas en el proyecto.
- Evaluar la posibilidad de replicar y adaptar el modelo del Centro de Felicidad en otros sectores de Lima Metropolitana y posteriormente en otras ciudades del Perú, considerando las características sociales, culturales y espaciales de cada comunidad.

V. Referencias Bibliográficas

Academy of Neuroscience for Architecture. (s.f.). *About ANFA*. https://www.anfarch.org

City of Mount Vernon. (s. f.). *The Lester Buresh Family Community Wellness Center*. https://thelbc.com/

Community Services Unlimited. (s. f.). *The Paul Robeson Community Wellness Center*. https://csuinc.org/prcwc/

Eberhard, J. P. (2009). *Brain landscape: The coexistence of neuroscience and architecture*. Oxford University Press.

Gehl, J. (2010). *Cities for people*. Island Press.

Google Trends. (2025). *Tendencias de búsqueda en Perú relacionadas con salud mental y bienestar*.

Greater Manchester Mental Health NHS Foundation Trust. (s. f.). *No. 93 Wellbeing Centre*. https://www.gmmh.nhs.uk/no-93

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). *Perú: Perfil sociodemográfico*.

Kaplan, R., & Kaplan, S. (1989). *The experience of nature: A psychological perspective*. Cambridge University Press.

Kellert, S. R., Heerwagen, J. H., & Mador, M. L. (2011). *Biophilic design: The theory, science, and practice of bringing buildings to life*. John Wiley & Sons.

Ministerio de Salud. (2024). *Plan Nacional de Fortalecimiento de la Salud Mental*.

Ministerio de Salud. (2026). *Solicitar atención en Centros de Salud Mental Comunitaria en el Perú*. Plataforma del Estado Peruano. https://www.gob.pe/institucion/minsa/pages/10942-recibir-atencion-en-centros-de-salud-mental-comunitaria-en-el-peru

Organización Mundial de la Salud. (2016). *Urban green spaces and health: A review of evidence*. https://www.who.int/europe/publications/i/item/WHO-EURO-2016-3352-43111-60341

Organización Panamericana de la Salud. (2020). *La salud mental en el contexto de la COVID-19 en las Américas*. https://www.paho.org/es/salud-mental-covid-19

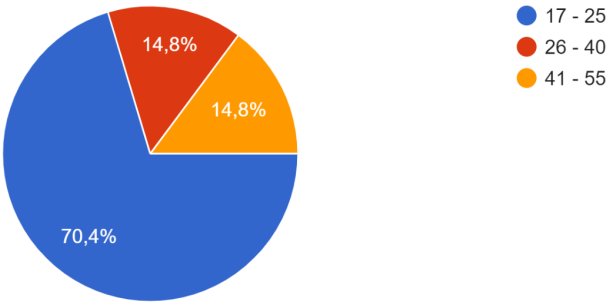
Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses* (3rd ed.). John Wiley & Sons.

VI. Anexos

6.1 Anexo 1 - Encuesta para estudio del usuario

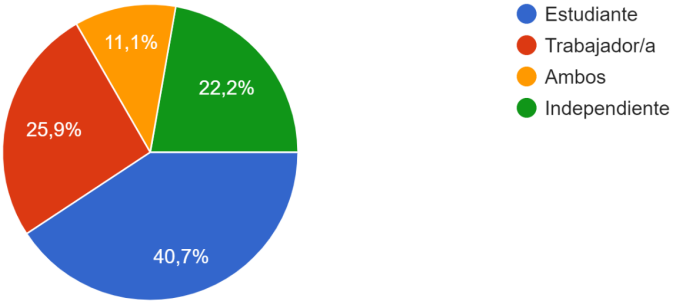
Edad

27 respuestas



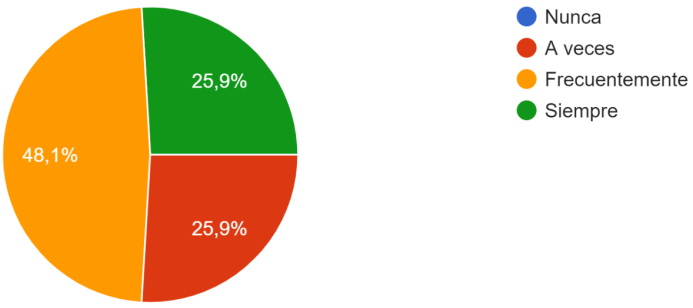
Ocupación

27 respuestas



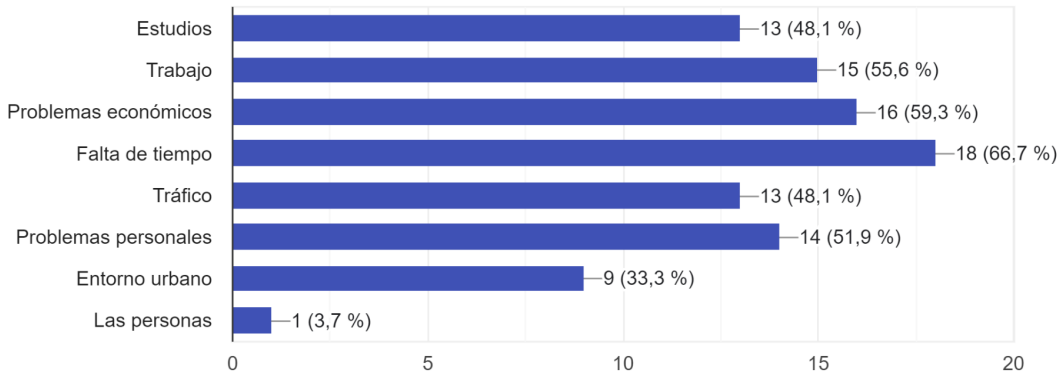
1. ¿Con qué frecuencia te sientes estresado/a en tu vida diaria?

27 respuestas



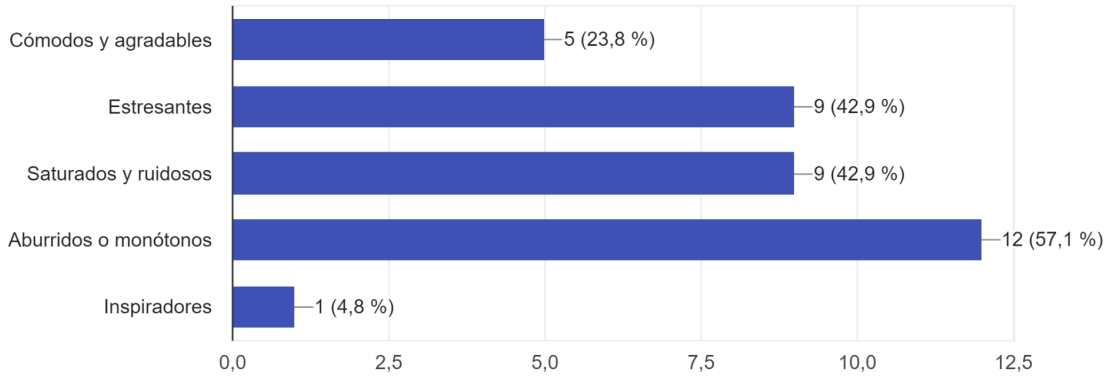
2. ¿Cuáles son las principales causas de tu estrés? (opción múltiple)

27 respuestas



3. ¿Cómo percibes los espacios que frecuentas (instituto, trabajo, casa, ciudad, etc.)?

21 respuestas



4. ¿Qué tipo de comentarios o situaciones escuchas frecuentemente sobre el estrés, cansancio o salud emocional?

19 respuestas

Mayormente casos donde dicen tomar ciertas pastillas y que no hacen mucho efecto

Enfermedad

Nada

Que es un problema que se deve tratar a tiempo

Que debe uno calmarse y luego respirar

escucho muy seguido a mis compañeros comentar sobre el estrés que les causa la paga y las horas extra que llegan a hacer muchas veces sin reconocimiento económico

Que la mayoría de las personas viven estresadas por el tráfico y la inseguridad, se pierden muchas horas en desplazamiento, lo que afecta a la salud emocional de la mayoría

Valorate

tomate una pastilla

Que es normal que haya eso, que siempre se sentira

La ciudad es un caos, faltan áreas verdes

Debes enfocarte en problemas reales y superarte a ti mismo

Que se soluciona descansando más o que no son reales.

Considero que el estrés y el cansancio se suele tratar como algo normal cuando no debería ser así. Y la salud emocional es tomada como chiste

Qué no es para tanto o ya pasará

Que ha aumentado en los últimos años

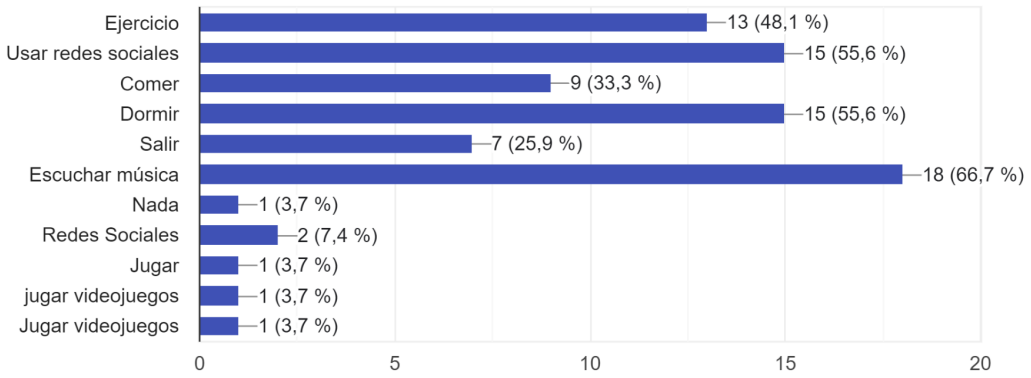
necesito buscar ayuda; pero no sé cómo hacerlo. Además, me cuesta mucho.

Problemas económicos son los que originan su estrés

Escucho frecuentemente que las personas se sienten agotadas por el trabajo y el estrés que le causa, problemas económicos y la falta de tiempo para descansar

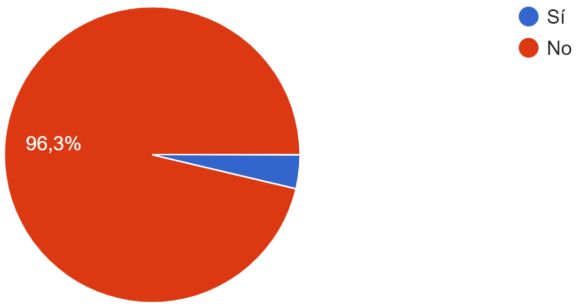
5. ¿Qué actividades realizas actualmente para relajarte? (opción múltiple)

27 respuestas



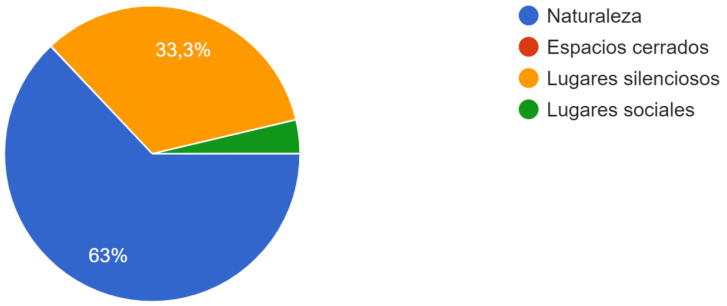
6. ¿Sientes que existen suficientes espacios en Lima destinados al bienestar emocional?

27 respuestas



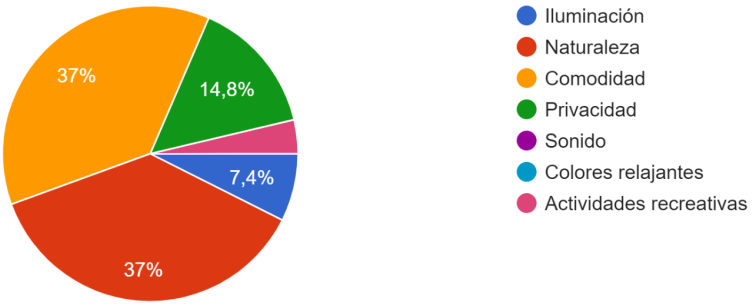
7. ¿Qué tipo de espacios te hacen sentir más cómodo/a?

27 respuestas



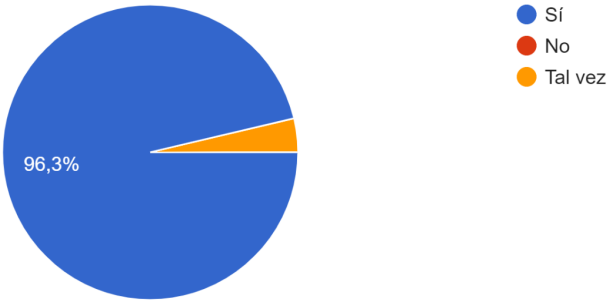
8. ¿Qué características valoras más en un espacio de bienestar?

27 respuestas



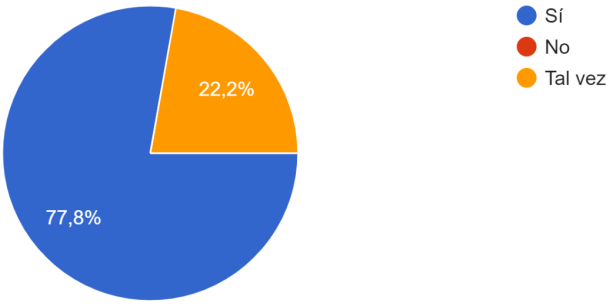
9. ¿Te interesaría asistir a un espacio diseñado para mejorar tu bienestar emocional y potenciar tus habilidades creativas?

27 respuestas



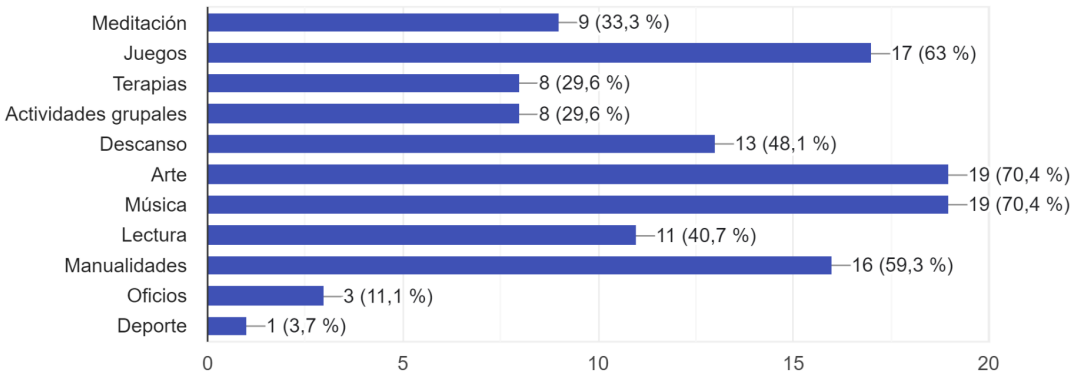
10. ¿Te interesaría participar en talleres que ayuden a desarrollar habilidades personales o creativas?

27 respuestas



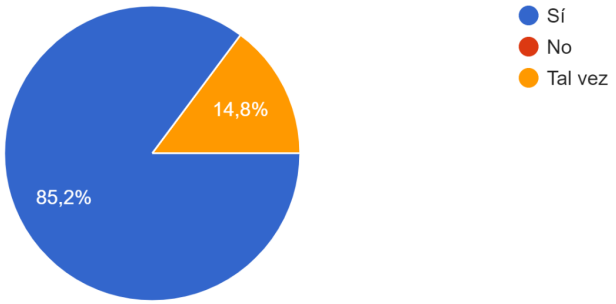
11. ¿Qué actividades te gustaría encontrar en un espacio como este? (opción múltiple)

27 respuestas



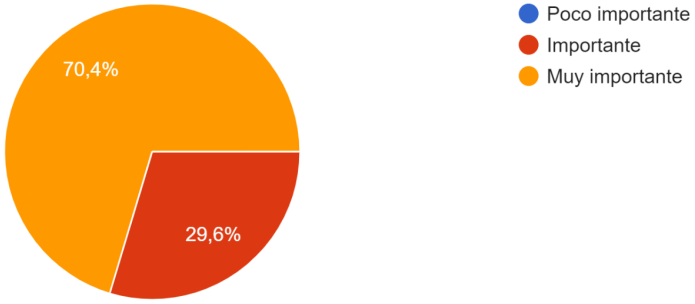
12. ¿Consideras importante que estos talleres ayuden a generar oportunidades económicas o laborales?

27 respuestas



13. ¿Qué tan importante es para ti que un espacio sea accesible, inclusivo y cómodo para todos?

27 respuestas



14. Si existiera un espacio diseñado para mejorar el bienestar emocional y brindar talleres para potenciar habilidades y así ayudar a generar ingresos, ¿qué debería tener para que realmente lo uses?

25 respuestas

Si es un taller que tengan lugares para que uno esté solo por completo, cuando mucha gente está agrupada, a mi realmente me satura, así que zonas o lugares donde uno esté solo donde pueda leer un libro o estar acostado escuchando música traería mucha relajación. Claro que podrían haber actividades de grupo y eso pero que en sí haya un tiempo para estar uno solo.

Arte

Asientos cómodos y atractivos.

Naturaleza

Que sea agradables

Que sea un lugar tranquilo

debería ser diferente a lo movido y ruidoso que puede ser la calle, me gustaría que tuviera luces menos fuertes, quizas una musica de fondo que no aturda sino que acompañe y no se tenga que gritar entre conversaciones para que me escuchen, etc

Orden y formalidad

Pruebas de efectividad

Me gustaría que tenga actividades dinámicas, juegos, actividades en grupo, etc, personas amables y que de verdad ayuden a mejorar mi bienestar

Sitios cómodos y privados, para no engentarme y con naturaleza

Que cuente con la privacidad necesaria para que las personas se abran a poder soltar lo que los frustre

Que se tranquilo, relajante un lugar donde piedas olvidarte de todo la carga que piedas tener y que solo te haga enfocarte en sentirte tranquila y relajada

Muchas plantas

Ser económicamente accesible, tener colores calmados pero no neutros, espacios con naturaleza.

1) accesible económicamente
2) cerca a mi residencia
3) interesante

Que sea accesible

Orientación, guía y herramientas de apoyo

Buena ubicacion

Un elemento atractivo, no sé cómo describirlo

inclusión. Que todas las personas, sin importar raza, cultura, sexo u incluso, habilidades, puedan usarlas.

Tener ambientes de naturaleza y zonas de descanso.

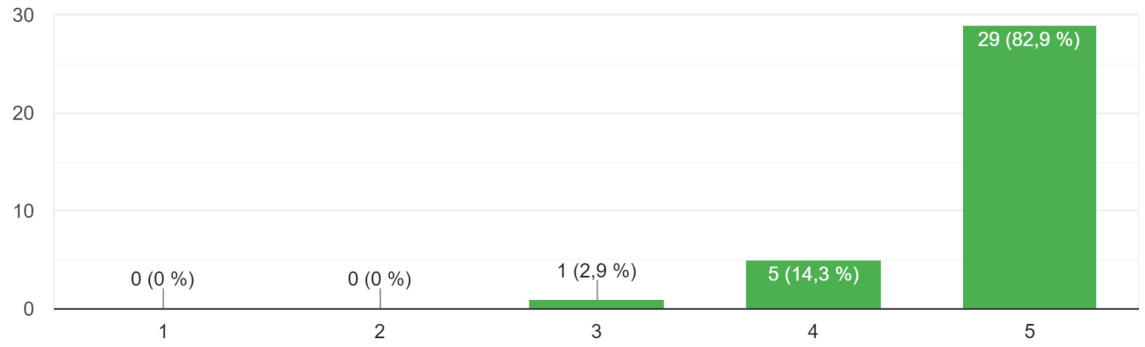
Sillones

Debería tener talleres prácticos y dinámicos, apoyo emocional, un ambiente cómodo y seguro, horarios accesibles y actividades que realmente ayuden a reducir el estrés y aprender habilidades útiles para generar ingresos

6.2 Anexo 2 - Encuesta para validación del proyecto

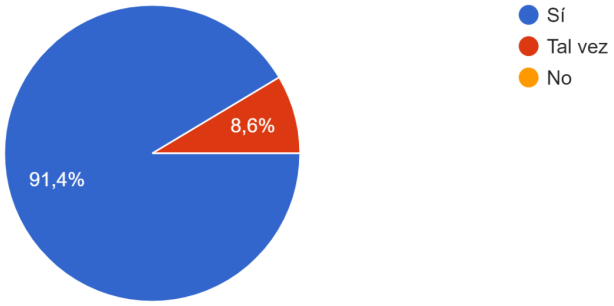
1. ¿Qué tan atractiva te parece la propuesta de la recepción y las áreas de espera?

35 respuestas



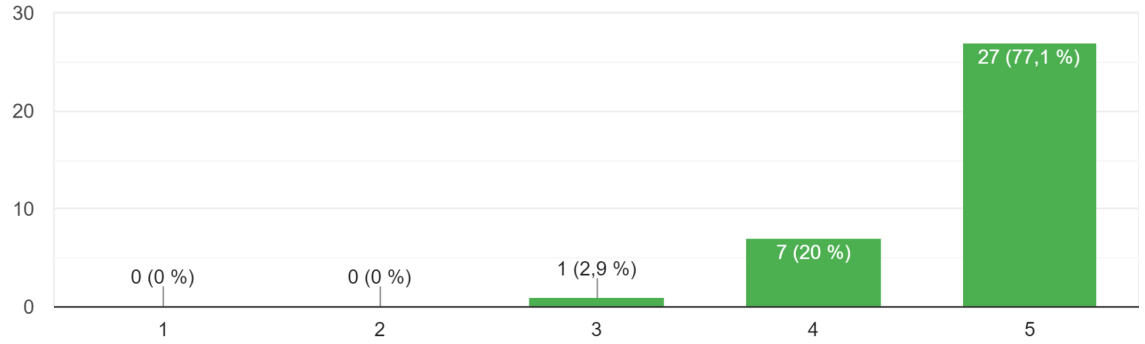
2. ¿Te gustaría permanecer en este espacio para descansar, conversar o estudiar?

35 respuestas



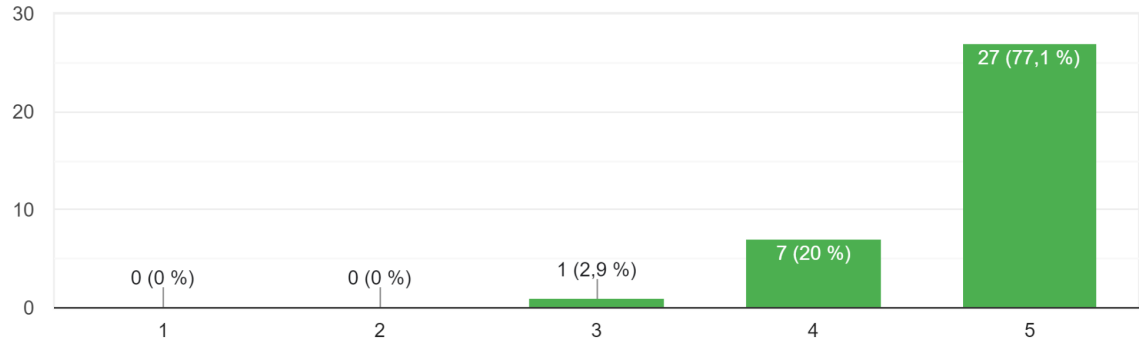
3. ¿Qué tan funcional consideras este ambiente dentro del Centro de Felicidad?

35 respuestas



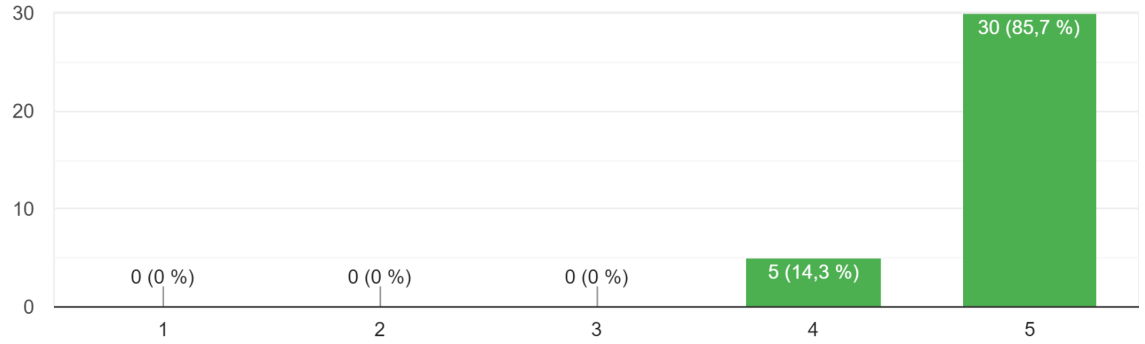
4. ¿Consideras importante que el Centro de Felicidad cuente con una sala donde los usuarios puedan exhibir y vender los productos elaborados en los talleres?

35 respuestas



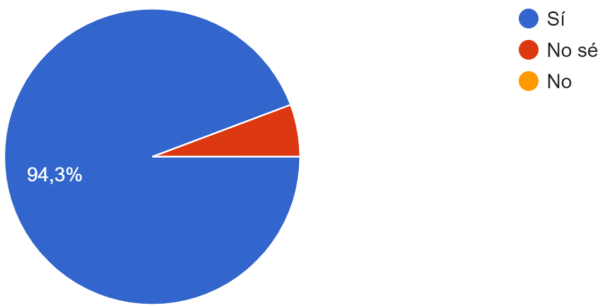
5. ¿Qué tan funcionales consideras estos ambientes dentro del Centro de Felicidad?

35 respuestas



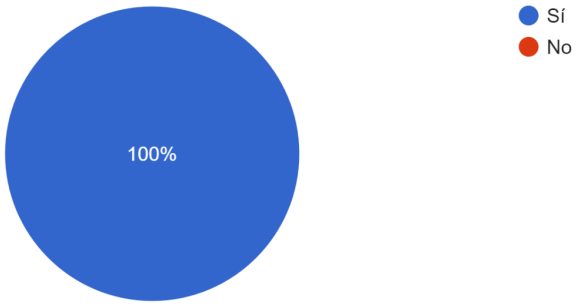
6. ¿Este espacio transmite tranquilidad y bienestar?

35 respuestas



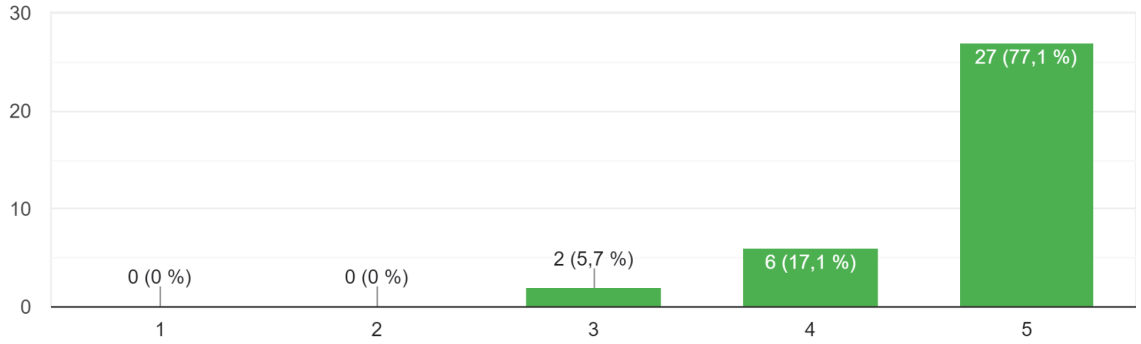
7. ¿Consideras importante contar con áreas de descanso dentro del Centro de Felicidad?

35 respuestas



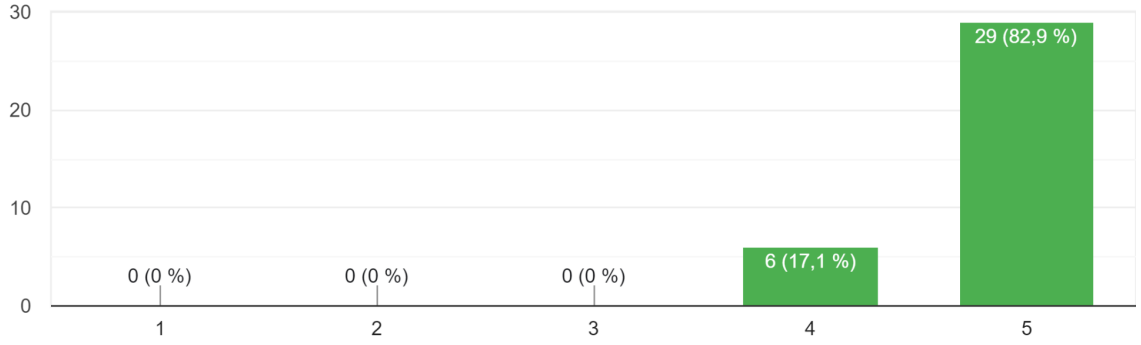
8. ¿Participarías en alguno de los talleres que ofrece el Centro de Felicidad?

35 respuestas



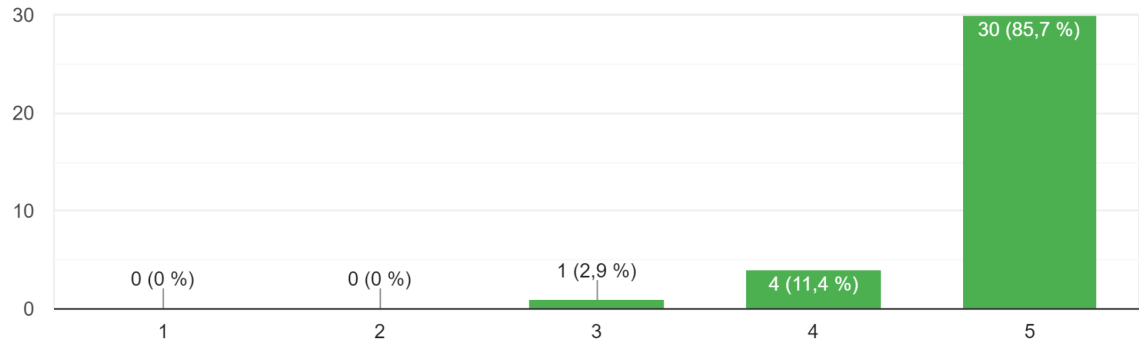
9. ¿Qué tan útil consideras la incorporación de estos talleres dentro del proyecto?

35 respuestas



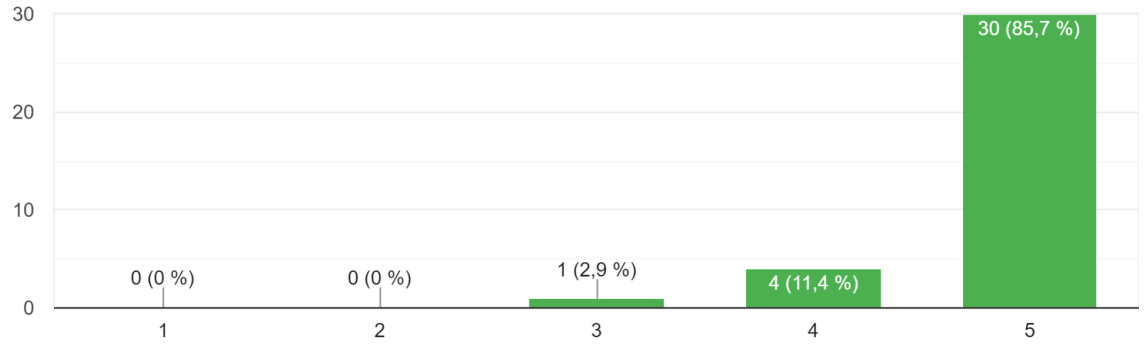
10. ¿Qué tan funcionales consideras estos ambientes dentro del Centro de Felicidad?

35 respuestas



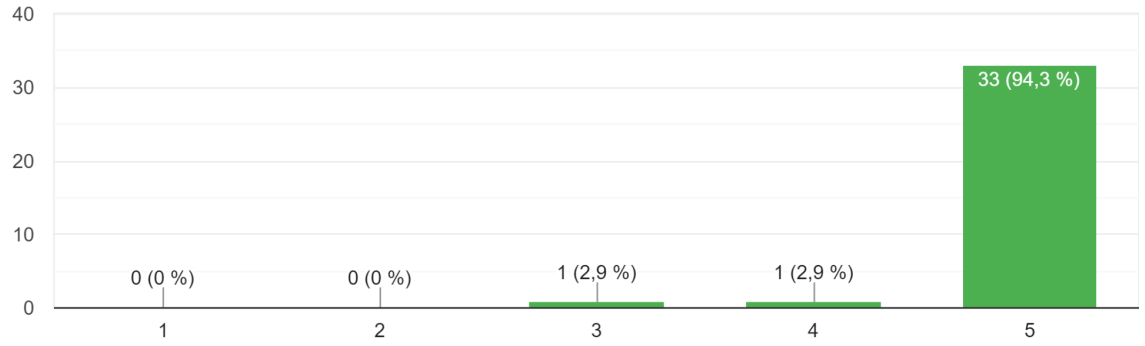
11. ¿Qué tan funcionales consideras estos ambientes dentro del Centro de Felicidad?

35 respuestas



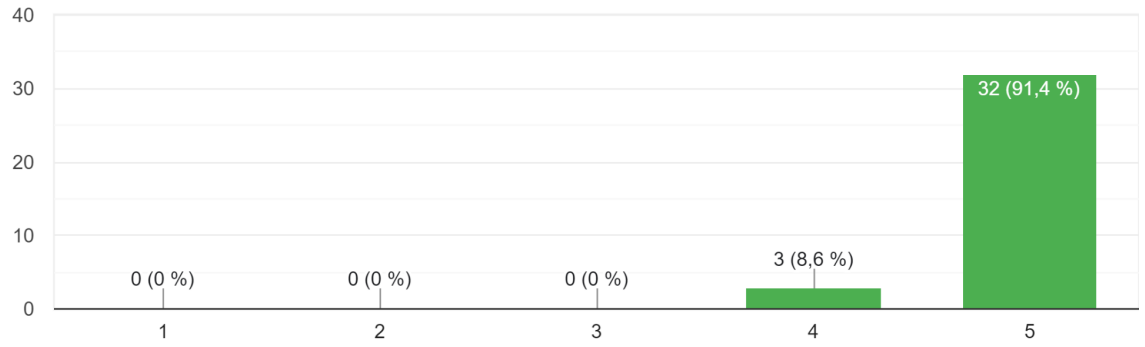
12. ¿Qué tan funcionales consideras estos ambientes dentro del Centro de Felicidad?

35 respuestas



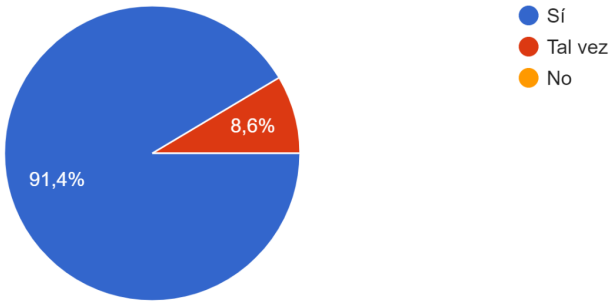
13. ¿Qué tan funcionales consideras estos ambientes dentro del Centro de Felicidad?

35 respuestas



14. Después de conocer el proyecto, ¿consideras que el Centro de Felicidad responde a una necesidad real en Lima Metropolitana?

35 respuestas



15. ¿Qué otro ambiente o taller te gustaría encontrar?

14 respuestas

Un entorno ligado a la música

Que los espacios de pintura, antes, teateo y danza sean también para jovenes adultos

manualidades, cerámica en frío, costura, joyería, metales, finanzas

Ambiente para bailes, danzas, etc

Baile o Danza

Animes de diversión

Cerámica

Lo veo bastante completo

Ambiente de descanso o reposo

Una ambiente con mucho más jardín natural y plantas aromáticas para complementar el concepto de felicidad y tranquilidad.

Tal vez una piscina para algún taller de natación.

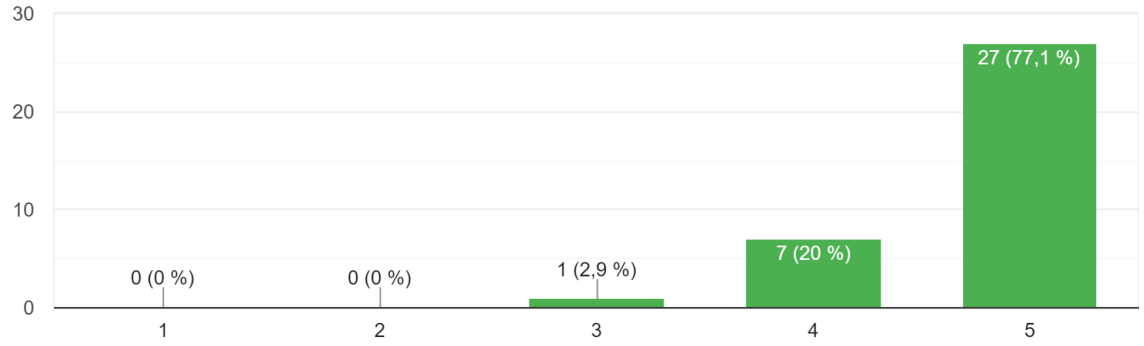
Taller para pintar

Taller de Memoria y Programacion

Taller de clown

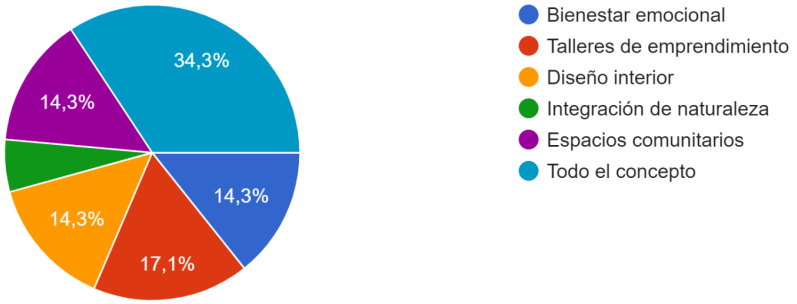
16. ¿Qué tan importante consideras que estos talleres ayuden a generar nuevas oportunidades laborales?

35 respuestas



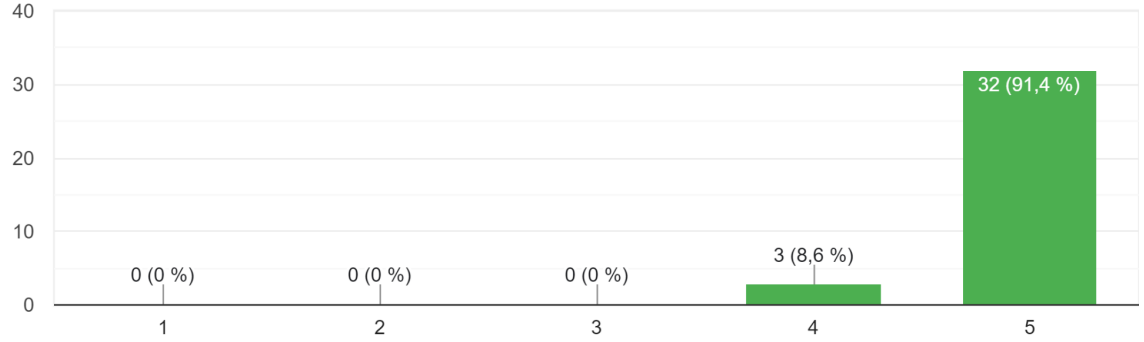
17. ¿Qué aspecto del proyecto consideras más innovador?

35 respuestas



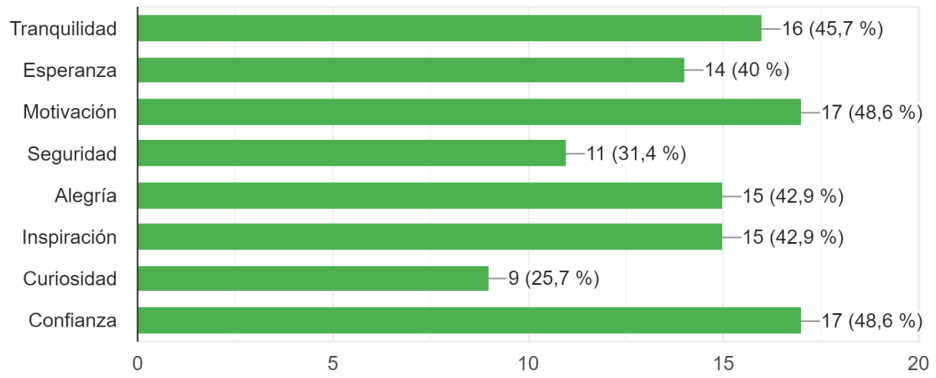
18. Si este proyecto existiera, ¿qué tan probable sería que lo recomendaras?

35 respuestas



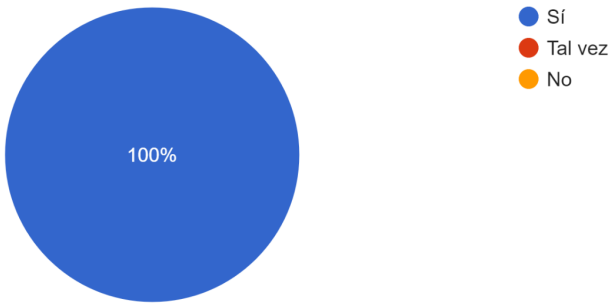
19. ¿Qué emociones te transmite el Centro de Felicidad?

35 respuestas

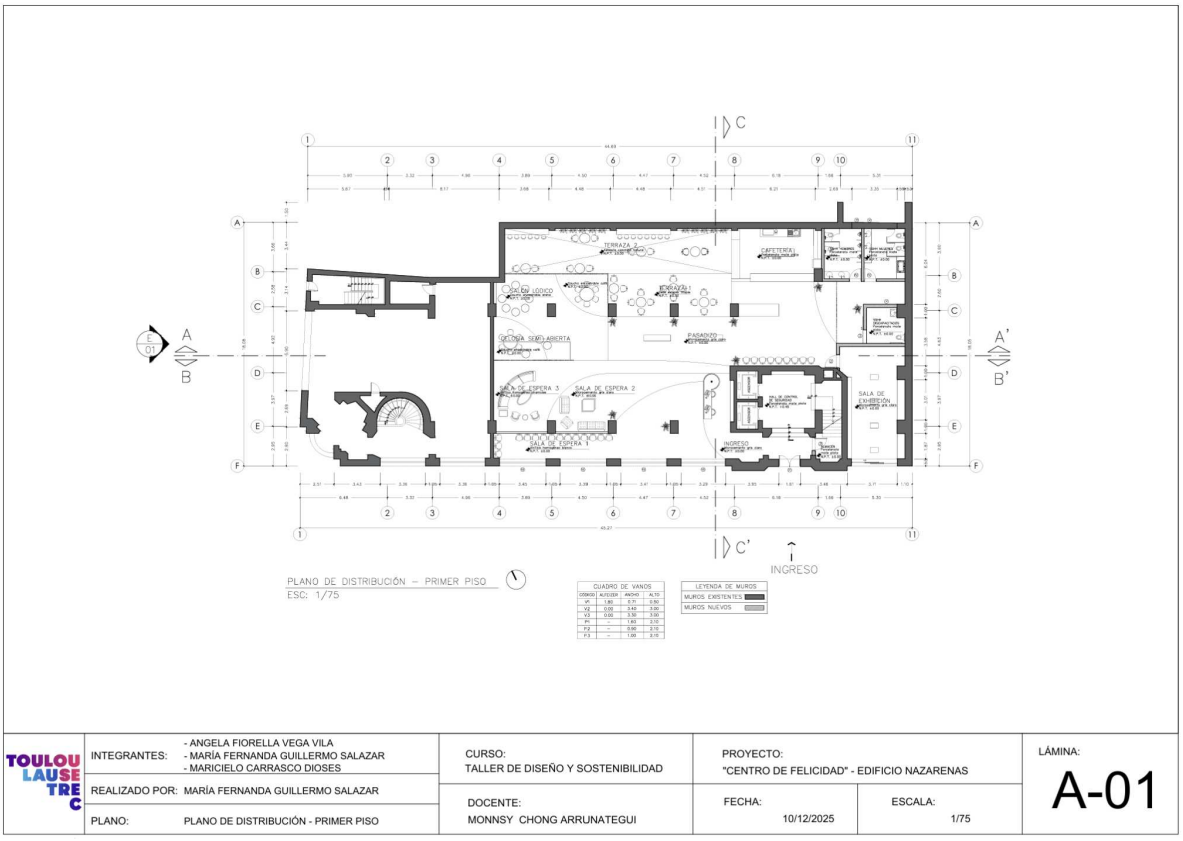


20. ¿Crees que un lugar como este contribuiría a mejorar la calidad de vida de la comunidad?

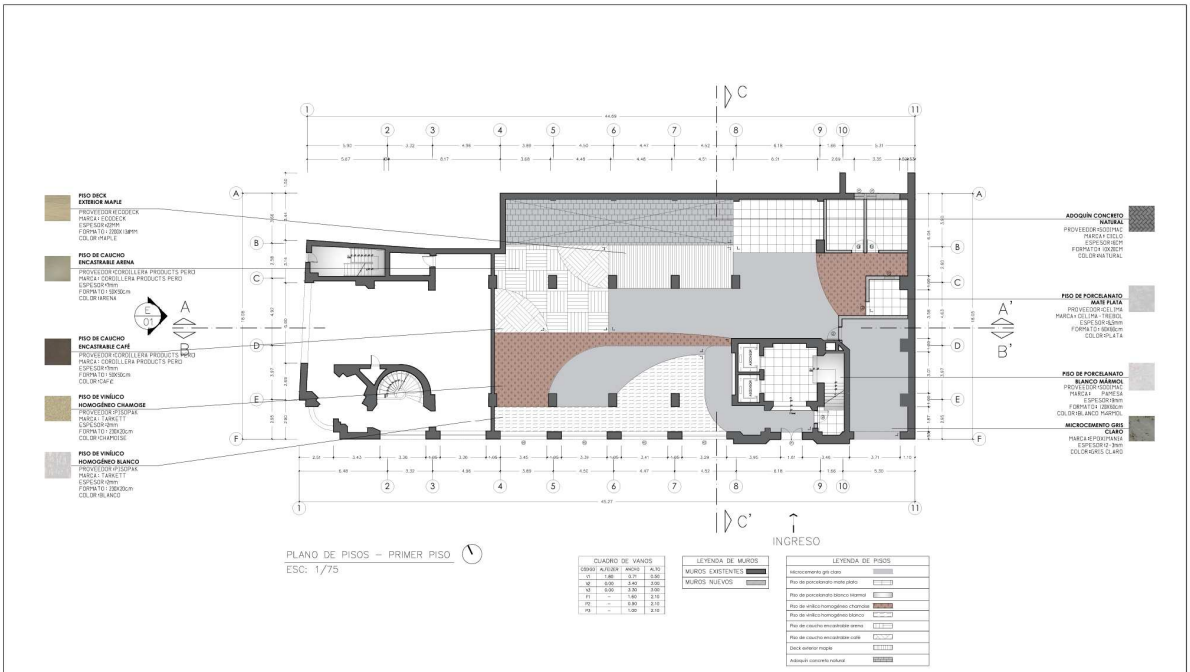
35 respuestas



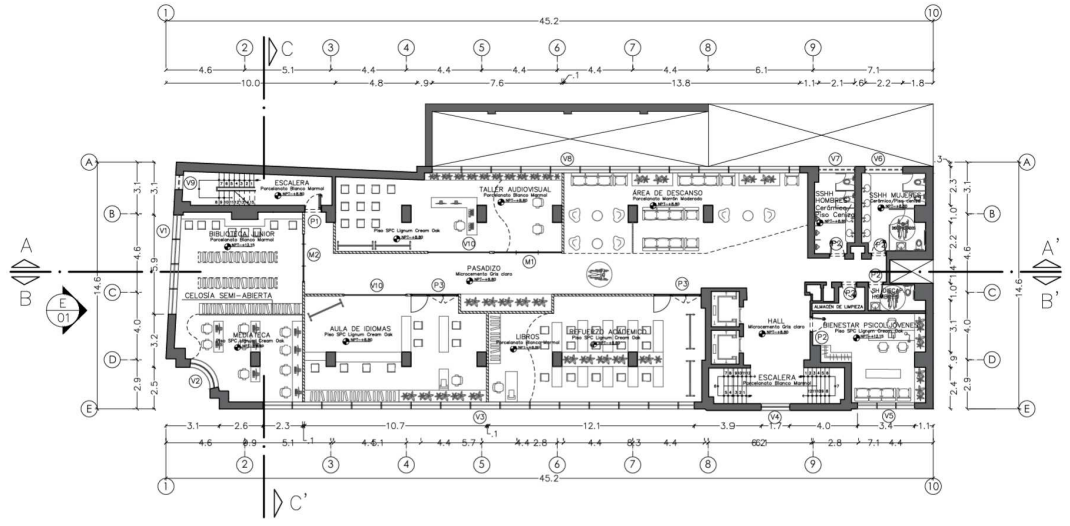
6.3 Anexo 3 - Planos arquitectónicos del proyecto



TOULOUSE LAUTREC	INTEGRANTES: - ANGELA FIORELLA VEGA VILA - MARÍA FERNANDA GUILLERMO SALAZAR - MARICIELO CARRASCO DIOSES	CURSO: TALLER DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD	PROYECTO: "CENTRO DE FELICIDAD" - EDIFICIO NAZARENAS	LÁMINA: A-01
	REALIZADO POR: MARÍA FERNANDA GUILLERMO SALAZAR	DOCENTE: MONNSY CHONG ARRUNATEGUI	FECHA: 10/12/2025 / ESCALA: 1/75	
	PLANO: PLANO DE DISTRIBUCIÓN - PRIMER PISO			



TOULOUSE LAUTREC	INTEGRANTES: - ANGELA FIORELLA VEGA VILA - MARÍA FERNANDA GUILLERMO SALAZAR - MARICIELO CARRASCO DIOSES	CURSO: TALLER DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD	PROYECTO: "CENTRO DE FELICIDAD" - EDIFICIO NAZARENAS	LÁMINA: A-02
	REALIZADO POR: MARÍA FERNANDA GUILLERMO SALAZAR	DOCENTE: MONNSY CHONG ARRUNATEGUI	FECHA: 10/12/2025 / ESCALA: 1/75	
	PLANO: PLANO DE PISOS - PRIMER PISO			



PLANO DE DISTRIBUCIÓN/TERCER PISO
ESC: 1/50

CUADRO DE VANOS

VANOS	ALFEIZAR	ANCHO	ALTO
P–1	0.00	1.00	2.20
P–2	0.00	0.90	2.20
P–3	0.00	2.80	2.20
M–1	0.00	4.00	2.20
M–2	0.00	2.80	2.20

CUADRO DE VANOS

VANOS	ALFEIZAR	ANCHO	ALTO
V–1	0.90	5.86	1.50
V–2	0.90	2.30	1.50
V–3	0.90	25.41	1.50
V–4	0.00	1.66	3.00
V–5	0.90	3.36	1.50

CUADRO DE VANOS

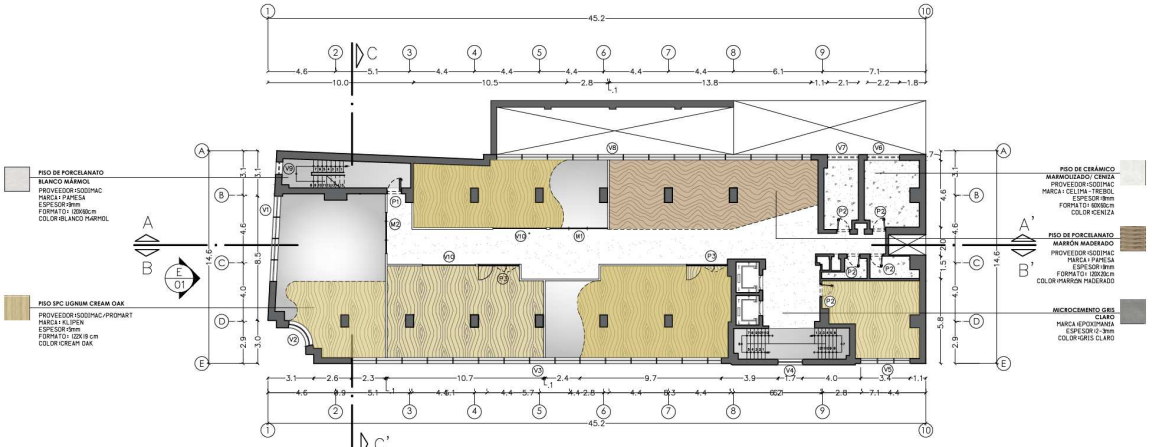
VANOS	ALFEIZAR	ANCHO	ALTO
V–6	1.80	2.21	0.50
V–7	1.80	2.12	0.50
V–8	0.00	21.58	3.00
V–9	1.80	0.85	0.50
V–10	0.00	3.65	2.20

LEYENDA DE MUROS

MUROS EXISTENTES
MUROS DRYWALL

NOTA: Todos los espacios son cerrados (menos el área de descanso).

TOULOU LAUSE TREC	INTEGRANTES: ANGELA FIORELLA VEGA - MAFER GUILLERMO SALAZAR -MARICIELO CARRASCO	CURSO: TALLER DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD	PROYECTO: "CENTRO DE FELICIDAD" - EDIFICIO NAZARENAS	LAMINA: A-05
	REALIZADO POR: -MARICIELO CARRASCO	DOCENTE: MONNSY CHONG ARRUNATEGUI	FECHA: 10/12/2025	ESCALA: 1/50
	PLANO: PLANO DE DISTRIBUCIÓN- TERCER PISO			



PLANO DE PISOS/TERCER PISO
ESC: 1/70

CUADRO DE VANOS

VANOS	ALFEIZAR	ANCHO	ALTO
P–1	0.00	1.00	2.20
P–2	0.00	0.90	2.20
P–3	0.00	2.80	2.20
M–1	0.00	4.00	2.20
M–2	0.00	2.80	2.20

CUADRO DE VANOS

VANOS	ALFEIZAR	ANCHO	ALTO
V–1	0.90	5.86	1.50
V–2	0.90	2.30	1.50
V–3	0.90	25.41	1.50
V–4	0.00	1.66	3.00
V–5	0.90	3.36	1.50

CUADRO DE VANOS

VANOS	ALFEIZAR	ANCHO	ALTO
V–6	1.80	2.21	0.50
V–7	1.80	2.12	0.50
V–8	0.00	21.58	3.00
V–9	1.80	0.85	0.50
V–10	0.00	3.65	2.20

LEYENDA DE PISOS

Piso de cerámico marmolizado/Ceniza
Microcemento Gris claro
Piso de porcelanato Blanco Marmol
Piso de porcelanato Marrón Maderado
Piso SPC Lignum Cream Oak

TOULOU LAUSE TREC	INTEGRANTES: ANGELA FIORELLA VEGA - MAFER GUILLERMO SALAZAR -MARICIELO CARRASCO	CURSO: TALLER DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD	PROYECTO: "CENTRO DE FELICIDAD" - EDIFICIO NAZARENAS	LAMINA: A-06
	REALIZADO POR: -MARICIELO CARRASCO	DOCENTE: MONNSY CHONG ARRUNATEGUI	FECHA: 10/12/2025	ESCALA: 1/70
	PLANO: PLANO DE PISOS- TERCER PISO			