ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

PROPUESTA DE INTERIORISMO PARA LA ACTIVACIÓN SOCIAL, CULTURAL Y EMPRENDIMIENTO LOCAL DEL CENTRO HISTÓRICO DE LIMA MEDIANTE UN CENTRO DE ENCUENTROS URBANOS

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

PRESENTADA POR

Liliana Aleli Cornejo Gutierrez
DNI: 74444980, Perú

Yakelin Maribel Salvador Vilcapoma
DNI: 75678595, Perú

ASESOR

Niuman José Mendoza Martinez
CE: 001167720, Venezuela
ORCID: 0000-0001-7094-235X

JURADO

Julio Manuel Martinez Cieza
Monssy de Fátima Chong Arrunategui
Cesar Efrain Rojas Gordillo

Lima, septiembre 2026

Informe-0000049089-2018001554-Salvador-Cornejo .docx_compressed.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614571714

Fecha de entrega
15 ago 2026, 6:55 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 ago 2026, 7:00 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000049089-2018001554-Salvador-Cornejo .docx_compressed.pdf

Tamaño del archivo
2.3 MB

77 páginas

10.281 palabras

59.142 caracteres

13% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

4%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
12%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto a nuestras familias, por acompañarnos y brindarnos su apoyo incondicional durante cada etapa de nuestra formación académica. Gracias por su paciencia, confianza y motivación constante para alcanzar nuestras metas.

A nuestros docentes, por compartir sus conocimientos, guiarnos en este proceso y contribuir a nuestro crecimiento profesional y personal.

Finalmente, dedicamos este trabajo a todas las personas que creen en el poder del diseño para transformar espacios, fortalecer la convivencia y generar experiencias significativas que aporten al desarrollo de una comunidad más humana, inclusiva y conectada.

Agradecimiento

De manera especial, agradecemos a todas las personas que participaron en el proceso de investigación, validación y desarrollo de la propuesta, brindándonos su tiempo, opiniones y experiencias, las cuales enriquecieron nuestro trabajo.

Finalmente, agradecemos a nuestra institución educativa por brindarnos las herramientas, espacios y oportunidades necesarias para crecer profesionalmente y convertir nuestras ideas en propuestas con impacto social y cultural.

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 4

II. Descripción de la innovación **2**

2.1 Planteamiento del Problema 5

2.2 Población beneficiaria 7

2.3 Objetivo(s) del proyecto 8

2.4 Marco referencial 9

2.5 Proceso creativo y experimentos 13

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 13

2.5.2 Información sobre el Mercado 17

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 20

2.5.4 Diseño de producto/servicio 23

2.5.5 Modelo de Negocio 30

2.5.6 Resultados esperados 32

2.5.7 Prototipos desarrollados 33

2.5.8 Experimentos 52

III. Estimación de costos **56**

3.1 Presupuesto 57

IV. Conclusiones y recomendaciones **58**

4.1 Conclusiones 58

4.2 Recomendaciones 59

V. Referencias Bibliográficas **61**

VI. Anexos **61**

6.1 Anexo 1 Encuestas 61

6.1 Anexo 2 Fotografías de entrevistas 69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto Taller de Cerámica 57
Tabla 2 Presupuesto de Mantenimiento 58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol del problema 6
Figura 2 Mapa de actores 8
Figura 3 Arquetipo de usuario 1 13
Figura 4 Mapa de empatía 1 14
Figura 5 Arquetipo de usuario 2 15
Figura 6 Mapa de empatía 2 15
Figura 7 Análisis FODA 18
Figura 8 Plano de distribución 1 33
Figura 9 Plano de distribucion 2 33
Figura 10 Moodboard 1 34
Figura 11 Moodboard 2 34
Figura 12 Ficha técnica 1 35
Figura 13 Moodboard 3 36
Figura 14 Moodboard 4 36
Figura 15 Ficha técnica 2 37
Figura 16 Moodboard 5 38
Figura 17 Ficha técnica 3 38
Figura 18 Moodboard 6 39
Figura 19 Ficha técnica 4 39
Figura 20 Moodboard 7 40
Figura 21 Ficha técnica 5 40
Figura 22 Ficha técnica 6 41
Figura 23 Ficha técnica 7 41
Figura 24 Ficha técnica 8 42
Figura 25 Ficha técnica 9 42
Figura 26 Moodboard 8 43
Figura 27 Ficha técnica 10 43
Figura 28 Render 1 44
Figura 29 Render 2 45
Figura 30 Render 3 45
Figura 31 Render 4 46
Figura 32 Render 5 46

Figura 33 Render 6 47
Figura 34 Render 7 47
Figura 35 Render 8 48
Figura 36 Render 9 48
Figura 37 Render 10 49
Figura 38 Render 11 49
Figura 39 Render 12 50
Figura 40 Render 13 50

I.Información general

1.1 Propuesta de interiorismo para la activación social, cultural y emprendimiento local del centro histórico de lima mediante un centro de encuentros urbanos

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Continuum – Centro de Encuentros Urbanos 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 . El proyecto busca resolver la carencia de espacios urbanos adecuados que fomenten la permanencia, la interacción social, la participación cultural y el desarrollo de actividades creativas y de emprendimiento en el Centro Histórico de Lima, especialmente en el entorno del Edificio Tacna–Nazarenas. Esta situación ha generado que la zona sea percibida principalmente como un lugar de tránsito y comercio, con pocos espacios cómodos, seguros, accesibles y flexibles donde las personas puedan permanecer, reunirse, trabajar, crear o participar en actividades culturales. La población beneficiaria está conformada principalmente por jóvenes de 18 a 30 años, estudiantes de carreras creativas, emprendedores independientes, familias, artistas y colectivos culturales que viven, estudian, trabajan o transitan por el Centro Histórico de Lima y distritos cercanos como Rímac, Breña y La Victoria.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas mediante herramientas de Design Thinking, tomando al usuario como centro del proceso, orientados a validar e impulsar progresivamente la implementación de la propuesta. Durante el desarrollo se emplearon herramientas de investigación, análisis y pensamiento visual, como la técnica persona para definir los arquetipos y comprender las necesidades de los usuarios, el mapa de empatía y mapa de actores para reconocer a los principales involucrados, el análisis del mercado y benchmarking para identificar oportunidades frente a otras alternativas existentes, así como herramientas para estructurar la propuesta de valor y el modelo de negocio. Estas permitieron construir una solución basada en las necesidades reales de permanencia, comodidad, interacción, creatividad y participación cultural identificadas en los usuarios.

La solución innovadora presentada como propuesta de valor consiste en transformar el Edificio Tacna–Nazarenas en un Centro de Encuentros Urbanos flexible, accesible y centrado en las personas, que integre en un mismo proyecto espacios destinados al encuentro, descanso, trabajo, aprendizaje, cultura y emprendimiento. La experiencia de Continuum se estructura en cuatro momentos: entrar, permanecer, conectar y volver, buscando cambiar la lógica de simplemente "pasar" por el Centro Histórico por una experiencia que motive al usuario a quedarse, apropiarse del espacio y regresar.

Se trata de una propuesta de arquitectura de interiores que integra salas de estar y descanso, restaurante, tienda cultural, aulas y talleres de cerámica, manualidades, pintura, oratoria y dibujo, sala de exposiciones y sala multiusos, además de los espacios complementarios necesarios para su funcionamiento. Los ambientes incorporan mobiliario modular, elementos reconfigurables y una distribución flexible que permite adaptar un mismo espacio a clases, trabajos grupales, reuniones, talleres y actividades culturales. El funcionamiento presencial se complementa con canales digitales, como redes sociales y una página web, mediante los cuales los usuarios podrán conocer la programación, consultar talleres, acceder a información y realizar reservas de espacios.

La propuesta considera además un enfoque de triple balance. En el aspecto social, busca generar espacios inclusivos, accesibles y seguros que promuevan la convivencia, la participación cultural, el sentido de comunidad y el emprendimiento local. En el aspecto económico, plantea generar ingresos mediante el alquiler de espacios para talleres, reuniones y eventos, alianzas con instituciones públicas y privadas, patrocinios, activaciones y ferias de emprendimiento. En el aspecto ambiental, se prioriza la reutilización de una edificación existente, el aprovechamiento de iluminación y ventilación natural, el uso de iluminación LED, materiales de menor impacto ambiental y sistemas de ahorro de agua.

Para la experimentación se desarrollaron prototipos visuales y espaciales mediante planos, fichas técnicas, moodboards y renders 3D, que permitieron representar la distribución, materialidad, iluminación, mobiliario y experiencia propuesta para el Centro de Encuentros Urbanos. La validación se realizó de manera presencial y virtual con 24 participantes, principalmente jóvenes, estudiantes y usuarios frecuentes del Centro Histórico de Lima. A los participantes se les presentó una galería de renders 3D y posteriormente se aplicó una encuesta de enfoque mixto, con preguntas cuantitativas y cualitativas, para evaluar la aceptación, satisfacción, percepción del espacio y oportunidades de mejora.

Los resultados mostraron una valoración promedio de 4.22 sobre 5, evidenciando un alto nivel de aceptación de la propuesta. Los usuarios destacaron principalmente la iluminación cálida, la materialidad, las formas curvas, la paleta de colores orgánicos y la sensación de amplitud, tranquilidad y acogimiento. Al mismo tiempo, la validación permitió identificar oportunidades de mejora relacionadas con la ergonomía de las bancas, la circulación en la zona de exposiciones y la necesidad de incorporar espacios semi privados o acústicamente más aislados para actividades que requieran mayor concentración.

Se concluye que la solución propuesta responde favorablemente a las necesidades identificadas en los usuarios y demuestra el potencial del diseño interior para transformar un espacio actualmente asociado al tránsito y al comercio en un lugar de permanencia, encuentro, creación y participación cultural. La respuesta positiva obtenida durante la validación demuestra que Continuum puede contribuir a fortalecer la interacción social, la apropiación del espacio y la relación entre las personas y el patrimonio del Centro Histórico de Lima.

Finalmente, se recomienda incorporar los ajustes identificados durante la validación, principalmente mejorar la ergonomía del mobiliario, optimizar la circulación en la zona de exposiciones e incorporar espacios semi privados destinados al estudio y trabajo. Asimismo, se recomienda mantener una

programación constante de actividades culturales y de emprendimiento, consolidar alianzas con instituciones públicas, privadas y colectivos culturales, y evaluar a futuro la posibilidad de replicar el modelo en otros edificios patrimoniales o espacios urbanos subutilizados de Lima y otras ciudades.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se localiza en el Edificio Tacna-Nazarenas, muy icónico de arquitectura moderna en el Centro Histórico de Lima. Destacado el diseño moderno, ubicado en una zona donde la acumulación del transporte público y el comercio metropolitano han dejado atrás el valor humano del espacio. Actualmente, el entorno se caracteriza por una incoherencia social en que los locales comerciales funcionan como espacios cerrados, ofreciendo entornos interiores rígidos, con ventilación deficiente y una iluminación artificial que prioriza el producto y esto afecta el bienestar del usuario. Esta configuración tiene el enfoque de una comunidad de familias y jóvenes provenientes de distintos distritos, quienes transitan por el eje de la Av. Tacna buscando puntos de conexión cultural, pero solo encuentran barreras físicas y una percepción de inseguridad que limita su permanencia. La problemática central es la carencia de infraestructuras que limita la interacción social y el desarrollo de habilidades creativas, obligando a este público a ocupar espacios públicos deteriorados o locales privados que no cumplen con condiciones mínimas de habitabilidad estética o funcional.

Desde la arquitectura de interiores, nuestra intención es romper con esa hostilidad urbana. No busco simplemente "decorar" un local, sino intervenir su esencia sensorial para que deje de ser un espacio de tránsito y se vuelva un destino. La idea es abrir el edificio hacia el usuario mediante una distribución mucho más libre, quitando esos muros ciegos que separan a la gente y reemplazandolos por elementos que dejen pasar la luz y permitan ver qué ocurre dentro. Queremos trabajar con texturas y materiales que contrastan con el cemento de la calle que al entrar se sienta un cambio de temperatura y de ruido, generando una pausa necesaria en el caos limeño. Al final, el objetivo es que el

diseño interior recupere la dignidad de este inmueble emblemático, dándole una función real que sirva de refugio creativo y punto de encuentro para una generación que hoy no tiene un lugar propio en el centro histórico.

II.Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

El Centro Histórico de Lima, específicamente el eje de la Av. Tacna, hoy en día bajo una lógica de “sobrevivencia económica”. En el Edificio Tacna-Nazarenas el espacio se ha fragmentado en locales rígidos que buscan únicamente la transacción rápida. Lo que está ocurriendo es una aniquilación del espacio de permanencia, no existen lugares diseñados para que los jóvenes estudiantes, creativos o emprendedores, puedan estar, colaborar o expresarse. El entorno se ha vuelto hostil, gris y puramente funcional, dejando de lado las necesidades emocionales y sociales de una generación que transita por el centro, pero no lo habita, porque no encuentra un lugar en el que le interese.

Esta situación no es novedad, es el resultado de un diseño ineficiente y estandarizado. La causa principal es darle prioridad al comercio retail como ópticas y farmacias sobre el bienestar ciudadano. Además, existe una falta de visión en la gestión de inmuebles históricos, donde se prefiere mantener estructuras cerradas y anticuadas antes que adaptarlas a las dinámicas de la vida moderna. A esto se suma el daño de que el centro es solo un lugar de trabajo o trámites, olvidando su potencial como conflicto cultural y de innovación para la comunidad.

La limitación es una clara desconexión social y pérdida de identidad. La falta de espacios seguros y equipados, las familias y jóvenes se ven obligados a usar lugares improvisados, con mala iluminación y ruido excesivo, lo que afecta directamente su productividad y calidad de vida. El efecto negativo es que el centro se percibe cada vez más como un lugar inseguro y "de paso", alejando el talento y dejando que edificios con gran valor arquitectónico se deterioren emocionalmente, convirtiéndose en bloques de concreto vacíos de significado.

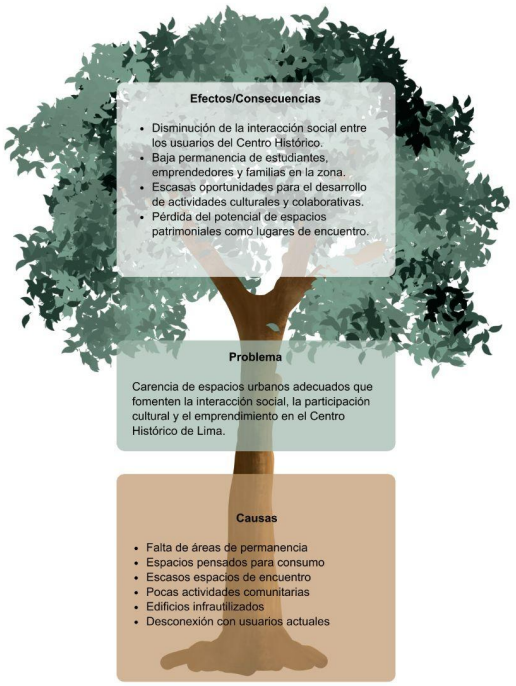


Figura 1 Árbol del problema

Esta problemática se vincula con el (**ODS 11) Ciudades y comunidades sostenibles de la Organización de las Naciones Unidas**, cuyo propósito es promover ciudades más inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles. En el Centro Histórico de Lima todavía existe una limitada oferta de lugares que inviten a las personas a permanecer, reunirse y participar en actividades culturales. Muchos funcionan principalmente como zonas de tránsito y no logran responder a las nuevas formas de vivir y relacionarse en la ciudad. Como consecuencia, disminuyen las oportunidades de interacción social y de apropiación del espacio público. Frente a esta situación, surge la necesidad de plantear nuevas alternativas que permitan recuperar estos lugares y convertirlos en puntos activos de convivencia, participación e intercambio entre las personas.

2.2 Población beneficiaria

Este proyecto estará enfocado a jóvenes entre los 18 y 30 años en su mayor parte los estudiantes de carreras creativas, emprendedores independientes y familias que transitan o desarrollan sus actividades en el Centro Histórico de Lima y distritos de nuestro entorno como Rímac, Breña y la Victoria. Estos residentes a

pesar de diferencias niveles socioeconómicos, van a compartir un estilo de vida versátil, hacen uso constante de herramientas digitales y buscan espacios donde puedan estudiar, trabajar, reunirse, emprender y participar en actividades culturales dentro de un entorno urbano seguro y accesible.

Actualmente este grupo se enfrenta al reto de habitar un sector de la ciudad que le genera un entorno muy saturado por el comercio retail y caos del intenso flujo vehicular y peatonal, el ruido y la escasez de lugares donde no existen espacios seguros para reunirse, el ruido convive sin la presión de un consumo.

El efecto de esta insuficiencia es que las actividades creativas se ven limitadas en espacios improvisados que no les proporcionan una buena iluminación, confort térmico también la flexibilidad necesaria, mejorando totalmente una sensación de seguridad en la vía y fortalezcan el sentido de pertenencia hacia el patrimonio arquitectónico moderno de nuestra ciudad.

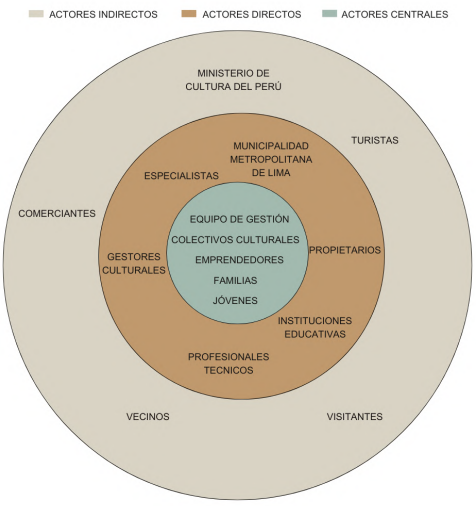


Figura 2 Mapa de actores

2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1. Objetivo general

Incrementar la interacción social, la participación cultural y el sentido de apropiación del espacio en familias, jóvenes estudiantes, emprendedores y colectivos culturales del Centro Histórico de Lima, mediante el diseño de un Centro de Encuentros Urbanos en el edificio Tacna–Nazarenas con espacios flexibles y accesibles para el desarrollo de actividades colaborativas y culturales, logrando que los usuarios perciban una mejora en el uso, permanencia y experiencia del espacio en un periodo determinado, validado a través de encuestas y evaluación de usuarios.

2.3.2. Objetivos específicos

a. Investigar : Las deficiencias espaciales, de iluminación y de confort que hacen hostil el primer nivel del Edificio Tacna-Nazarenas, evaluando las necesidades de permanencia de los jóvenes estudiantes, emprendedores y familias.

b. Idear: Conceptualizar una propuesta de zonificación fluida y flexible que permita la transición libre entre talleres prácticos, zonas de trabajo colectivo y micro-eventos culturales sin el uso de muros opacos.

c. Desarrollar: La estrategia en general para el confort de nuestro público objetivo en tener una buena distribución en cada espacio tomando en cuenta la necesidad y lograr conectar por ello teniendo la programación de todo edificio, planos técnicos de distribución y cortes como prototipo tenemos los renders.

d. Transferir: Sustentar nuestra propuesta a un grupo de mínimo 20 personas para que interactúen con ese espacio y evaluar dos cosas: la apropiación si sienten el espacio como suyo y se sienten cómodos en él y la intención de uso si planean regresar o usarlo en su día a día y al pasarles la encuesta, al menos el **70%** de esos usuarios dé el visto bueno y califique la experiencia de forma positiva.

2.4 Marco referencial

En esta sección se busca demostrar que la propuesta del **Centro de Encuentros Urbanos** no surge de manera aislada, sino que responde a una problemática real presente en el Centro Histórico de Lima. Para ello, el marco referencial reúne antecedentes, conceptos y enfoques teóricos que ayudan a entender por qué es importante replantear los espacios urbanos destinados al encuentro, la creatividad y la interacción social.

Además, esta parte permite relacionar la propuesta con experiencias similares, teorías del espacio y conceptos vinculados al diseño interior, el comportamiento de los usuarios y la activación urbana, sustentando así las decisiones tomadas dentro del proyecto.

2.4.1 Antecedentes de la innovación

La problemática relacionada con la falta de espacios culturales, colaborativos y de encuentro dentro de centros históricos ya ha sido abordada en diferentes proyectos tanto en Lima como en otras ciudades. Muchas de estas propuestas parten de la reutilización de edificios existentes o en desuso para transformarlos en espacios culturales, comunitarios o de interacción social.

En Lima, varias propuestas han buscado reactivar espacios del Centro Histórico a través de usos culturales y comunitarios. Proyectos como *Volver al Centro*[1] plantean la reutilización adaptativa de edificaciones patrimoniales para transformar espacios de conectividad e interacción social dentro de un contexto urbano deteriorado. Asimismo, investigaciones sobre arquitectura cultural adaptada en Lima muestran cómo espacios abandonados han sido recuperados mediante usos culturales y colaborativos, priorizando la flexibilidad y la activación comunitaria.

También existen casos como el *Centro Cultural Cine Tauro y Yuyachkani*[2] dónde edificaciones históricas son reinterpretadas como equipamientos culturales capaces de devolver actividad y valor social a su entorno urbano. Del mismo modo, espacios culturales autogestionados como *Espacio 02* y *El*

Averno[3] demostraron cómo las actividades artísticas pueden reactivar zonas del Centro Histórico y fortalecer la relación entre las personas y el espacio público.

A partir de estos antecedentes, la propuesta del Centro de Encuentros Urbanos busca recuperar el edificio Tacna–Nazarenas como un espacio activo para jóvenes, familias, emprendedores y colectivos culturales, promoviendo el encuentro, la permanencia y el uso más humano del espacio urbano.

2.4.2 Consideraciones teóricas

La propuesta del Continuum - Centro de Encuentros Urbanos parte de entender que los espacios influyen directamente en la manera en que las personas se relacionan, permanecen y viven la ciudad. Por eso, el proyecto se apoya en conceptos vinculados al diseño interior, la interacción social y la activación urbana.

Uno de los conceptos principales es el de **tercer espacio**, planteado por el sociólogo Ray Oldenburg **(1989)** , quien plantea la importancia de contar con lugares distintos al hogar o al trabajo donde las personas puedan reunirse, compartir y generar comunidad. Esta idea se relaciona con la propuesta, ya que busca crear un espacio flexible y accesible para el encuentro y la colaboración.

También se considera la **flexibilidad espacial** entendida como la posibilidad de que un espacio pueda adaptarse a distintos usos y necesidades. A través de espacios abiertos, mobiliario móvil y transiciones fluidas, la propuesta busca responder a dinámicas culturales y sociales cambiantes.

Otro concepto importante es la **apropiación del espacio**, que ocurre cuando las personas sienten el lugar como parte de su vida cotidiana y lo utilizan de manera activa. Esto se vincula con la necesidad de generar espacios cómodos, accesibles y pensados desde las necesidades reales de los usuarios.

Asimismo,la propuesta considera la **activación urbana**, como una forma de recuperar espacios poco utilizados y devolverles movimiento y vida mediante actividades sociales y culturales. En este caso, el proyecto busca reactivar el primer nivel del edificio Tacna–Nazarenas para generar mayor interacción y permanencia dentro del Centro Histórico de Lima.

Finalmente, se incorporan criterios de **confort ambiental**, como iluminación, ventilación y distribución espacial, ya que estas condiciones influyen directamente en la experiencia de los usuarios y en la manera en que se relacionan con el espacio.

2.4.3 Casos o experiencias previas relevantes

Caso 1: Matadero Madrid (Madrid, España) Matadero Madrid transformó un antiguo complejo industrial en un centro dedicado al arte contemporáneo, la innovación y el emprendimiento cultural. La intervención respetó la estructura patrimonial del edificio mientras incorporó espacios interiores versátiles como áreas de coworking, salas de exposición, laboratorios creativos y auditorios multifuncionales. Su mayor aporte fue demostrar que un edificio histórico puede adaptarse a las necesidades actuales mediante espacios flexibles que cambian según la actividad, promoviendo la colaboración entre artistas, emprendedores, estudiantes y la comunidad, sin perder la identidad arquitectónica del lugar.

Caso 2: SESC Pompéia (São Paulo, Brasil) Diseñado por la arquitecta Lina Bo Bardi, el SESC Pompéia transformó una antigua fábrica en un centro comunitario que integra cultura, deporte, educación y recreación. Su propuesta destaca por la creación de espacios abiertos, flexibles e inclusivos, donde áreas de lectura, talleres de arte, zonas de descanso y espacios para actividades deportivas conviven en un mismo nivel sin barreras físicas ni jerarquías espaciales. Esta organización favorece el encuentro espontáneo entre personas de diferentes edades e intereses, promoviendo la interacción

social, el aprendizaje colaborativo y el sentido de comunidad. El proyecto demuestra cómo la reutilización de una infraestructura industrial puede convertirse en un espacio vivo, dinámico y accesible que fortalezca la convivencia y la apropiación del lugar por parte de la ciudadanía.

2.4.4 Conexión directa con tu proyecto

El análisis de estas experiencias permite entender que la arquitectura de interiores puede cumplir un papel importante al momento de recuperar un inmueble de valor histórico. No se trata solo de mejorar su apariencia, sino de crear espacios cómodos, flexibles y accesibles que inviten a las personas a permanecer, compartir y relacionarse.Esta necesidad también se observa en algunos locales de la Av. Tacna, donde la distribución de los ambientes no siempre favorece la permanencia ni la interacción entre las personas. Por ello, tomando como referencia los casos analizados, el Centro de Encuentros Urbanos busca contar con espacios que puedan adaptarse a diferentes actividades y a las necesidades de familias, estudiantes, emprendedores y colectivos culturales.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Valeria Ruiz representa a una joven creativa, estudiante y emprendedora que busca espacios donde pueda desarrollar sus ideas, trabajar y conectar con una comunidad. Vive entre sus estudios, proyectos freelance y su emprendimiento de ilustración y papelería digital, por lo que necesita lugares flexibles que se adapten a diferentes actividades.

Su principal problema es la falta de espacios cómodos, accesibles y adecuados para permanecer, trabajar o reunirse en el Centro Histórico de Lima sin depender del consumo constante. Valora especialmente los espacios con buena iluminación, mobiliario flexible, comodidad, seguridad y oportunidades de interacción.

Para ella, el Centro de Encuentros Urbanos funciona como un punto de encuentro para crear, colaborar, aprender y relacionarse, combinando cultura, trabajo y comunidad.



Figura 3 Arquetipo de usuario 1



Figura 4 Mapa de empatía 1

Carla y Diego representan a una familia joven que busca recuperar el tiempo de calidad en un entorno urbano seguro, cómodo y tranquilo. Debido a sus responsabilidades laborales y familiares, valoran especialmente los espacios donde puedan descansar, compartir con su hija y participar en actividades culturales sin sentirse presionados a consumir.

Su principal problema es la falta de espacios familiares en el Centro Histórico que sean seguros, accesibles, tranquilos y adecuados para permanecer con niños. El ruido, la inseguridad y la falta de áreas recreativas hacen que muchas veces prefieran evitar ciertos lugares.

Para ellos, el Centro de Encuentros Urbanos se convierte en un espacio para convivir, descansar, recrearse y participar en actividades culturales, fortaleciendo el vínculo familiar y la relación con la ciudad



Figura 5 Arquetipo de usuario 2



Figura 6 Mapa de empatía 2

2.5.2 Información sobre el Mercado

2.5.2.1. Oportunidad o Necesidad Identificada

Lo que el mercado realmente necesita, y lo que nuestro proyecto viene a cambiar, es un lugar de encuentro diferente. Queremos romper con la frialdad de las oficinas y comercios de siempre para ofrecer un espacio cómodo, accesible y seguro, diseñado para el bienestar de la gente y el trabajo en equipo. Es un punto de reunión natural donde se mezcla la creatividad, la tecnología, el trabajo colaborativo y la cultura local, todo de forma libre y espontánea.

2.5.2.2. Análisis de Competencia Directa e Indirecta (Benchmarking)

a. Rol del Usuario

Al analizar el papel que desempeña el público en cada espacio, se observan diferencias marcadas:

- Nuestra Propuesta (Centro de Encuentros Urbanos): Presenta un rol activo, donde el usuario tiene la libertad de transformar la distribución del mobiliario, trabajar, ensayar y exponer de manera completamente libre.
- Competencia Directa (Centros Culturales Tradicionales): El rol es mayoritariamente pasivo, limitando al usuario a asistir únicamente como espectador a galerías de arte, conferencias o funciones bajo horarios estrictos.
- Competencia Indirecta (Cafeterías de Cadena / Fast Food): Se define bajo el concepto de consumidor rápido, dado que el usuario ocupa un asiento acondicionado con el único fin de ingerir alimentos en periodos cortos de tiempo.

b. Flexibilidad Espacial

La adaptabilidad de la arquitectura y el diseño interior varía drásticamente entre las alternativas estudiadas:

- Nuestra Propuesta (Centro de Encuentros Urbanos): Cuenta con una flexibilidad alta gracias al uso estratégico de mobiliario modular, paneles móviles, una zonificación fluida sin muros opacos y una amplia adaptabilidad horaria.
- Competencia Directa (Centros Culturales Tradicionales): Su flexibilidad es baja, caracterizándose por salas de exhibición estáticas, auditorios con butacas fijas y perímetros cerrados por motivos de seguridad de las obras.
- Competencia Indirecta (Cafeterías de Cadena / Fast Food): La flexibilidad es nula, presentando una distribución de mesas fijas e incluso atornilladas al piso, diseñadas específicamente bajo el concepto de alta rotación de clientes.

c. Enfoque Sensorial y Emocional

La atmósfera y los estímulos del entorno generan respuestas emocionales distintas en cada espacio:

- Nuestra Propuesta (Centro de Encuentros Urbanos): Se enfoca en el confort y refugio, logrados mediante el manejo estratégico de la luz natural filtrada, el uso de texturas cálidas y un óptimo aislamiento del ruido exterior proveniente del eje vial.
- Competencia Directa (Centros Culturales Tradicionales): Mantiene una línea institucional y formal, recurriendo a una iluminación focalizada de museo, muros blancos planos (concepto de *white cube*) y atmósferas regidas por un silencio rígido.
- Competencia Indirecta (Cafeterías de Cadena / Fast Food): Su diseño busca la estimulación de consumo, empleando iluminación artificial brillante, música comercial a alto volumen y acabados plásticos fríos.

d. Condición de Permanencia

Las pautas y restricciones para habitar cada uno de los espacios se estructuran de la siguiente manera:

- Nuestra Propuesta (Centro de Encuentros Urbanos): Es libre y accesible, orientada principalmente a la apropiación del espacio por parte de la comunidad y medida cualitativamente a través de evaluaciones continuas de la experiencia del usuario.
- Competencia Directa (Centros Culturales Tradicionales): Es de carácter restringido, ya que la estadía queda totalmente sujeta a los horarios internos de la institución o al costo de ingreso de eventos específicos.
- Competencia Indirecta (Cafeterías de Cadena / Fast Food): Se encuentra plenamente condicionada, lo que significa que la permanencia en el lugar está ligada de forma directa a la compra constante de los productos del establecimiento.

2.5.2.3. Análisis de FODA



Figura 7 Análisis de Foda

2.5.2.4. Cifras relevantes

- Población Joven en Lima: Según las proyecciones demográficas del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), la población de jóvenes entre 15 y 29 años en Lima Metropolitana supera los 2.4 millones

de personas, representando una fuerza estudiantil y laboral masiva concentrada en los ejes educativos del centro de la ciudad.

- El Vacío Cultural en Infraestructura: Encuestas nacionales de consumo cultural revelan que más del 70% de los jóvenes limeños indica no asistir a centros culturales tradicionales debido a la falta de formatos interactivos, la rigidez de los horarios y la percepción de que estos espacios son ajenos a sus realidades y prácticas cotidianas.
- Consumo de Entretenimiento Informal: El comportamiento de ocio de este segmento en distritos céntricos o de alta conectividad urbana (como Cercado de Lima, Breña o La Victoria) se concentra de manera masiva en centros comerciales o cadenas de comida rápida en horarios de la tarde y noche, no por preferencia exclusiva de la oferta, sino por ser las únicas infraestructuras climatizadas, iluminadas y con percepción de seguridad disponibles en el entorno inmediato.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

2.5.3.1 Concepto general:

Continuum – Centro de Encuentros Urbanos es una propuesta de interiorismo que nace de una necesidad muy concreta: recuperar un espacio del Centro Histórico de Lima y devolverle su función como lugar para las personas. La propuesta se desarrolla en el primer nivel del Edificio Tacna–Nazarenas, un espacio que actualmente se encuentra fragmentado y enfocado principalmente en el comercio y el tránsito.

La idea es transformar este lugar en un espacio donde las personas puedan quedarse, encontrarse, compartir ideas y desarrollar diferentes actividades. Está pensado principalmente para jóvenes de 18 a 30 años, estudiantes de carreras creativas, emprendedores, familias y colectivos culturales que buscan un lugar cómodo donde estudiar, trabajar, reunirse, aprender o simplemente pasar un momento agradable.

Para lograrlo, Continuum plantea espacios abiertos, flexibles y accesibles que puedan adaptarse a diferentes necesidades. El proyecto integra áreas de trabajo colaborativo, talleres, exposiciones, zonas de descanso y actividades culturales, permitiendo que distintas personas y actividades convivan dentro de un mismo espacio.

Más que crear un nuevo lugar comercial, Continuum busca generar un verdadero punto de encuentro. La intención es que el usuario no llegue solamente para comprar o pasar de un lugar a otro, sino que encuentre motivos para quedarse, relacionarse con otras personas y sentirse parte del entorno. De esta manera, el proyecto busca activar nuevamente la vida social, cultural y emprendedora del Centro Histórico, conectando a las personas con el espacio y con el valor del edificio que habitan.

a) Significado del nombre: Continuum:

Continuum representa una línea de tiempo ininterrumpida en la que pasado, presente y futuro conviven dentro de un mismo espacio. El nombre refleja la idea de permanencia, fluidez y conexión atemporal, entendiendo que el Centro de Encuentros Urbanos no es solo un lugar físico, sino un puente entre la memoria del Edificio Tacna–Nazarenas, las dinámicas actuales de sus usuarios y las nuevas posibilidades que pueden surgir en el futuro.

De esta manera, Continuum busca que el edificio mantenga su identidad y, al mismo tiempo, pueda adaptarse a las nuevas necesidades de la comunidad. Lo antiguo y lo nuevo no se enfrentan, sino que se conectan y continúan juntos.

b) Concepto de diseño: Vínculo Atemporal:

El concepto Vínculo Atemporal nace de la intención de conectar el valor arquitectónico y la memoria del edificio con las necesidades actuales de la comunidad. En lugar de reemplazar o transformar completamente lo existente, la propuesta busca utilizarlo, re interpretarlo y darle una nueva vida mediante el diseño interior.

Este concepto se refleja en espacios abiertos, conectados y flexibles, capaces de adaptarse a diferentes actividades y formas de uso. Así, el edificio deja de funcionar únicamente como un lugar de tránsito y comienza a convertirse en un espacio activo, donde las personas pueden encontrarse, crear, aprender y participar. El vínculo se genera entre el edificio, las personas y el tiempo, permitiendo que pasado y presente convivan y continúen hacia nuevas experiencias.

c) Estilo de diseño: Japandi

Para llevar el concepto a la experiencia interior se utiliza el estilo Japandi, que combina la simplicidad y funcionalidad del diseño japonés con la calidez y naturalidad del estilo nórdico.

Se incorporan maderas claras, tonos neutros y terrosos, fibras naturales, vegetación, texturas cálidas y formas orgánicas, buscando crear ambientes tranquilos, acogedores y equilibrados. Este lenguaje visual ayuda a generar un contraste con el carácter intenso, comercial y predominantemente mineral de la avenida Tacna.

El Japandi no solo responde a una decisión estética, sino que contribuye a crear una atmósfera que favorece la calma, concentración, permanencia y bienestar de los usuarios.

2.5.3.2 Propuesta de valor:

Continuum ofrece un lugar para encontrarse, crear y compartir. Está pensado para jóvenes, estudiantes, emprendedores, familias y colectivos culturales que buscan un espacio cómodo y accesible donde puedan trabajar, aprender, descansar y relacionarse con otros.

2.5.3.3 Elementos clave o diferenciadores:

Lo que diferencia a Continuum de un espacio comercial convencional es que la permanencia del usuario no depende del consumo. La propuesta busca generar una experiencia más humana mediante:

- Flexibilidad espacial: Ambientes que pueden adaptarse a talleres, reuniones, exposiciones, trabajo colaborativo y actividades culturales.
- Reutilización adaptativa: Recuperación del primer nivel del Edificio Tacna–Nazarenas en lugar de plantear una nueva construcción.
- Diseño biofílico: Incorporación de vegetación, materiales naturales, iluminación y elementos que generen una conexión con la naturaleza.
- Confort y accesibilidad: Mobiliario, recorridos y ambientes pensados para diferentes usuarios y formas de permanencia.
- Interacción social: Espacios que facilitan el encuentro espontáneo y el intercambio de conocimientos.
- Activación cultural y emprendedora: Talleres, exposiciones, eventos y actividades que permitan conectar a la comunidad creativa con nuevas oportunidades.
- Identidad local: Recuperación de un espacio dentro del Centro Histórico para fortalecer la relación entre las personas, el patrimonio y su entorno.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

2.5.4.1 Descripción General del Producto o Servicio:

La propuesta se desarrolla en siete niveles del Edificio Tacna–Nazarenas, con una superficie total aproximada de 1,176.88 m². Cada nivel responde a diferentes momentos de la experiencia del usuario, pero ambos se complementan para formar un mismo Centro de Encuentros Urbanos.

Primer nivel – 533.72 m²

El primer nivel funciona como el principal punto de acceso y encuentro del proyecto. Aquí se ubican la recepción, sala de estar, restaurante, tienda

cultural, centro de vigilancia, oficina, cocina, baños públicos y accesibles, y almacén.

La organización de estos ambientes busca generar una primera experiencia abierta y acogedora. La sala de estar permite la permanencia y el encuentro, mientras que el restaurante y la tienda cultural aportan actividad al espacio y permiten relacionar el proyecto con el emprendimiento y la identidad local.

La recepción funciona como punto de orientación para los visitantes, mientras que los servicios complementarios, como la cocina, almacenes, oficina y vigilancia, permiten garantizar el funcionamiento adecuado del centro.

Cuarto nivel – 643.16 m²

El cuarto nivel está orientado principalmente al aprendizaje, la creatividad, la cultura y la interacción entre usuarios. Cuenta con recepción, servicios higiénicos públicos y accesibles, baños para trabajadores, almacén y diferentes espacios destinados al desarrollo de actividades.

Entre ellos se encuentran las aulas y talleres de cerámica, manualidades, pintura, oratoria y dibujo, además de una sala de exposiciones, zona de descanso y sala multiusos.

La variedad de ambientes permite que el nivel pueda recibir diferentes actividades a lo largo del día. Los talleres funcionan como espacios de aprendizaje y creación, mientras que la sala de exposiciones permite mostrar los trabajos y proyectos desarrollados por los usuarios. La sala multiusos, por su parte, puede adaptarse para reuniones, actividades culturales, presentaciones o eventos comunitarios.

La zona de descanso complementa estas actividades ofreciendo un espacio de pausa y permanencia, evitando que el recorrido del usuario se limite únicamente a los espacios de actividad.

2.5.4.2 Características Físicas y Digitales:

a) Distribución Espacial y Zonificación Flexible:

La propuesta se organiza en dos niveles que cumplen funciones diferentes, pero que se complementan para ofrecer una experiencia continua dentro de Continuum. En lugar de plantear ambientes completamente cerrados y rígidos, se priorizan espacios abiertos y flexibles que puedan adaptarse a las distintas actividades y formas de uso.

El primer nivel, de 533.72 m², concentra las áreas de mayor interacción y movimiento, como la recepción, sala de estar, restaurante y tienda cultural. Son espacios pensados para recibir al usuario, permitirle descansar, conversar, reunirse o simplemente permanecer. Además, la relación visual con la avenida Tacna busca hacer que el interior sea más abierto y cercano a la dinámica urbana.

El cuarto nivel, de 643.16 m², se orienta principalmente al aprendizaje, la creatividad y las actividades culturales. Aquí se encuentran los talleres de cerámica, manualidades, pintura, oratoria y dibujo, además de la sala de exposiciones, zona de descanso y sala multiusos. La incorporación de mobiliario modular permite modificar la distribución según las necesidades de cada actividad.

De esta manera, ambos niveles se complementan: el primero invita a entrar y permanecer, mientras que el cuarto permite crear, aprender, conectar y compartir.

b) Materialidad y Lenguaje Visual:

La materialidad busca que el usuario encuentre dentro de Continuum una atmósfera más cálida y acogedora frente al carácter intenso y predominantemente mineral de la avenida Tacna. Para ello, se incorporan maderas claras, fibras naturales, vegetación y acabados de texturas agradables, que aportan mayor calidez y confort.

El lenguaje interior toma como referencia el estilo Japandi, combinando la simplicidad y funcionalidad del diseño japonés con la naturalidad y calidez del estilo nórdico. Los tonos neutros y terrosos, las formas orgánicas y los materiales naturales ayudan a crear ambientes tranquilos que favorecen la permanencia, la concentración y el bienestar.

Esta elección también se relaciona con el concepto “Vínculo Atemporal”, ya que busca establecer un diálogo entre la arquitectura moderna del Edificio Tacna–Nazarenas y una intervención contemporánea, sin perder la identidad del lugar.

c) Diseño de Iluminación:

La iluminación busca mejorar tanto la funcionalidad como la experiencia del usuario. Se aprovecha principalmente el ingreso de luz natural, favoreciendo la conexión visual entre el interior y el exterior y reduciendo la necesidad de iluminación artificial durante el día.

Como complemento, se plantea un sistema de iluminación LED regulable, que permite adaptar la intensidad según cada actividad. En los talleres y áreas de trabajo se utiliza una iluminación más focalizada para favorecer la concentración, mientras que en las zonas de descanso se plantea una iluminación más indirecta y confortable.

En la sala de exposiciones, la iluminación también puede utilizarse para destacar los trabajos y proyectos realizados por los usuarios, convirtiéndose en parte de la experiencia cultural del espacio.

d) Mobiliario Adaptable y Multifuncional:

El mobiliario responde a la necesidad de que Continuum pueda cambiar según las actividades que se desarrollen. Se incorporan mesas modulares móviles, asientos adaptables y elementos divisorios reconfigurables, especialmente en los talleres y espacios multiusos.

Esta flexibilidad permite que un mismo ambiente pueda utilizarse para diferentes actividades, como una clase, un trabajo grupal, una reunión, un taller o una actividad cultural, sin necesidad de modificar permanentemente el espacio.

Además, se prioriza la ergonomía, comodidad y accesibilidad, especialmente en las áreas donde los usuarios pueden permanecer durante varias horas. Así, el mobiliario no solo cumple una función práctica, sino que también permite que las personas participen en la configuración del espacio y desarrollen un mayor sentido de apropiación y pertenencia.

e) Funciones de los Ambientes:

Los ambientes de Continuum se organizan de acuerdo con las diferentes actividades y necesidades de los usuarios, buscando que cada espacio tenga una función específica, pero que al mismo tiempo pueda relacionarse con los demás. En el primer nivel se concentran principalmente las funciones de recepción, encuentro, descanso, alimentación y comercio cultural, mediante espacios como la sala de estar, restaurante y tienda cultural.

En el cuarto nivel predominan las funciones de aprendizaje, creación, exposición y participación cultural, a través de los talleres de cerámica, manualidades, pintura, oratoria y dibujo, además de la sala de exposiciones y la sala multiusos. Estos ambientes permiten desarrollar actividades individuales y grupales, así como compartir y mostrar los trabajos realizados.

La organización funcional busca generar un recorrido continuo en el que el usuario pueda entrar, permanecer, crear, conectar y participar, evitando que los ambientes funcionen de manera aislada. De esta forma, Continuum integra diferentes usos dentro de un mismo espacio y permite que las actividades sociales, culturales, creativas y de emprendimiento se complementen entre sí.

2.5.4.3 Mecánica de Uso y Funcionamiento:

La experiencia en Continuum comienza desde el exterior. Al recorrer la avenida Tacna, el usuario puede observar parte de las actividades que se desarrollan en el interior, generando una conexión visual que despierta su interés y lo invita a ingresar. La transparencia y apertura del proyecto buscan que el espacio no se perciba como un lugar cerrado, sino como una extensión de la actividad urbana.

El acceso es libre y se plantea sin barreras físicas, facilitando el ingreso y uso del espacio por personas de diferentes edades y condiciones. Una vez dentro, el usuario encuentra una atmósfera más tranquila y confortable, con iluminación adecuada, control acústico, vegetación y materiales cálidos que generan una diferencia respecto al entorno exterior.

La experiencia se desarrolla en cuatro momentos:

a. Entrar: el usuario descubre Continuum y puede acceder libremente al espacio, identificando las diferentes actividades que se desarrollan en sus ambientes.

b. Permanecer: puede elegir cómo utilizar el lugar según sus necesidades: descansar en la sala de estar, reunirse, estudiar, trabajar, participar en un taller, visitar una exposición o disfrutar de los servicios disponibles.

c. Conectar: los espacios abiertos, talleres y actividades culturales favorecen el encuentro entre estudiantes, jóvenes creativos, emprendedores, familias y colectivos, permitiendo compartir conocimientos, ideas y experiencias.

d. Volver: una experiencia cómoda y significativa, junto con la programación de actividades y la posibilidad de encontrar nuevos usos en cada visita, busca generar el deseo de regresar y fortalecer el vínculo con el espacio.

De esta manera, Continuum propone pasar de la lógica de “pasar” a la de “quedarse”, convirtiendo un espacio que anteriormente estaba orientado principalmente al tránsito y al comercio en un lugar de encuentro, creación y participación. Al finalizar su visita, el usuario también puede brindar su

opinión mediante herramientas digitales, permitiendo recoger información sobre su experiencia y utilizarla para mejorar progresivamente el funcionamiento del proyecto.

Triple Balance:

1. Sostenibilidad Ambiental

La propuesta busca reducir el impacto ambiental mediante estrategias que aprovechan los recursos de manera eficiente. Se prioriza el ingreso de luz natural y la ventilación del espacio para disminuir el consumo de energía, complementándolo con iluminación LED de bajo consumo. Asimismo, al reutilizar el primer nivel del Edificio Tacna–Nazarenas, se evita la construcción de una nueva infraestructura, reduciendo la generación de residuos y la huella de carbono. Además, se incorporan materiales de bajo impacto ambiental y sistemas de ahorro de agua, como griferías de bajo caudal e inodoros de doble descarga, favoreciendo un uso más responsable de los recursos.

2. Sostenibilidad Económica

La propuesta plantea un modelo de gestión que permita mantener el funcionamiento del Centro de Encuentros Urbanos sin perder su carácter abierto y comunitario. Para ello, se consideran diversas fuentes de ingresos, como el alquiler de espacios para talleres, reuniones y eventos culturales, el desarrollo de alianzas con instituciones públicas y privadas, y la realización de activaciones temporales para emprendimientos y marcas. Este modelo contribuye a garantizar la sostenibilidad económica del proyecto y su continuidad en el tiempo.

3. Sostenibilidad Social

El proyecto pone a las personas en el centro del diseño, promoviendo espacios inclusivos, accesibles y seguros para usuarios de diferentes edades y perfiles. A

través de ambientes flexibles y abiertos, se busca fomentar la convivencia, la participación ciudadana y el intercambio cultural. De esta manera, el Centro de Encuentros Urbanos contribuye a fortalecer el sentido de comunidad, impulsar el emprendimiento local y reactivar la vida social y cultural del Centro Histórico de Lima, convirtiéndose en un espacio de encuentro pensado para todos.

2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio de Continuum está dirigido principalmente a jóvenes y estudiantes creativos, emprendedores, artistas, colectivos culturales, familias y personas que viven o transitan por el Centro Histórico de Lima, quienes pueden utilizar el espacio para estudiar, trabajar, participar en talleres, desarrollar proyectos, asistir a eventos, descansar o compartir con otras personas. La propuesta de valor parte de una idea central: Continuum convierte el pasar por el Centro Histórico en una experiencia de permanecer, conectar y crear. Para ello, transforma el primer nivel del Edificio Tacna–Nazarenas en un espacio abierto, flexible y acogedor donde las personas puedan permanecer, aprender, trabajar, crear y relacionarse, sin que su permanencia depende necesariamente del consumo. A diferencia de los espacios comerciales tradicionales, Continuum integra encuentro, cultura, aprendizaje y emprendimiento mediante ambientes flexibles, mobiliario adaptable y una programación diversa, recuperando además una infraestructura existente y conectándose con las necesidades actuales de la comunidad.

Para llegar a los usuarios, se plantea una combinación entre el espacio físico y los medios digitales. La ubicación del centro permite aprovechar el flujo de personas del entorno, mientras que las redes sociales y una página web permitirán comunicar actividades, talleres, eventos y posibilidades de reserva. Asimismo, se busca trabajar con instituciones educativas, colectivos culturales y empresas para ampliar la difusión y atraer nuevos usuarios. La relación con ellos será cercana y participativa, buscando que no sean solamente visitantes, sino que puedan sentirse

parte del lugar y desarrollar un sentido de apropiación. Para ello, se consideran talleres, ferias, eventos, oportunidades de networking y mecanismos de retroalimentación que permitan conocer sus necesidades y mejorar progresivamente la experiencia.

Para garantizar la sostenibilidad económica del proyecto, se plantean diferentes fuentes de ingresos, como el alquiler de espacios para talleres, capacitaciones, reuniones, exposiciones y eventos, el desarrollo de actividades culturales, la realización de ferias de emprendimiento, así como patrocinios, alianzas con empresas y convenios con instituciones públicas y culturales. El funcionamiento de Continuum requerirá recursos físicos, tecnológicos y humanos, entre ellos mobiliario flexible, equipamiento para los talleres, conectividad, personal encargado de la administración y programación, equipos de soporte y mantenimiento, además de una red de aliados que aporte conocimientos, actividades, difusión y nuevas oportunidades de colaboración.

Las principales actividades estarán relacionadas con la organización de talleres, eventos, exposiciones, ferias y actividades culturales, además de la gestión de los espacios, el mantenimiento de las instalaciones y la difusión del proyecto. También será necesario evaluar constantemente la experiencia de los usuarios para adaptar las actividades y mejorar el funcionamiento del centro según sus necesidades reales. Para ello, se busca establecer alianzas con instituciones educativas, colectivos culturales, empresas vinculadas al diseño, educación, tecnología e industrias creativas, así como con instituciones públicas y culturales que puedan contribuir al desarrollo de las actividades.

En cuanto a la estructura de costos, se considera tanto la inversión inicial para acondicionar los ambientes como los gastos necesarios para mantener el centro en funcionamiento. La implementación contempla mobiliario, iluminación, acabados, acondicionamiento acústico y equipamiento para las cinco aulas destinadas a pintura, dibujo, oratoria, cerámica y manualidades. Posteriormente, se deberán cubrir gastos relacionados con personal, servicios básicos, internet, mantenimiento, difusión y gestión de la plataforma digital.

Finalmente, el modelo de Continuum tiene potencial para crecer y adaptarse a otros espacios subutilizados. La experiencia desarrollada en el Edificio Tacna–Nazarenas podría convertirse en una referencia para recuperar edificaciones existentes y transformarlas en lugares activos para la comunidad, combinando recuperación del espacio, cultura, emprendimiento e interacción social. De esta manera, Continuum busca construir un modelo sostenible económica, social y culturalmente, donde el espacio deje de ser únicamente un lugar de tránsito y se convierta en un lugar al que las personas quieran permanecer, conectar y crear.

2.5.6 Resultados esperados

2.5.6.1. Resultado principal

Se espera que los jóvenes estudiantes, emprendedores creativos, familias y colectivos culturales del Centro Histórico de Lima puedan acceder a un espacio flexible, seguro y accesible para reunirse, trabajar, participar en actividades culturales y permanecer de manera cómoda, contribuyendo a fortalecer la interacción social, la apropiación del espacio y la activación urbana del entorno.

2.5.6.2. Resultados específicos

- Se espera que los jóvenes estudiantes y emprendedores creativos puedan desarrollar actividades académicas, laborales y culturales en un espacio adecuado para la permanencia, de manera que aumente su comodidad, productividad y participación dentro del Centro Histórico.
- Se espera que las familias usuarias puedan encontrar un lugar seguro y acogedor para compartir tiempo de calidad, de manera que perciban una mejor experiencia de uso y una mayor conexión con las actividades culturales de la ciudad.
- Se espera que los colectivos culturales y organizaciones locales puedan realizar talleres, exposiciones y eventos comunitarios, de manera que se

fortalezca la vida cultural y el sentido de comunidad en el sector Tacna–Nazarenas.

- Se espera que la propuesta promueva prácticas de reutilización y aprovechamiento de una infraestructura existente, de manera que contribuya a una intervención más sostenible y alineada con los principios de regeneración urbana y patrimonio.

2.5.7 Prototipos desarrollados

2.5.7.1. De baja fidelidad:

Para desarrollar inicialmente la propuesta de Continuum – Centro de Encuentros Urbanos, se realizaron diferentes recursos de baja fidelidad que permitieron explorar y organizar las primeras ideas del proyecto. Se utilizaron moodboards, fichas técnicas y plantas de distribución, con los que se definieron referencias visuales, materiales, mobiliario, acabados y la organización general de los espacios.

Las plantas de distribución permitieron estudiar la ubicación de las diferentes zonas y la relación entre ellas, mientras que los moodboards ayudaron a definir la atmósfera, los materiales, colores y elementos que representan la identidad del proyecto. Por otro lado, las fichas técnicas permitieron precisar las características de los materiales, mobiliario y elementos propuestos.

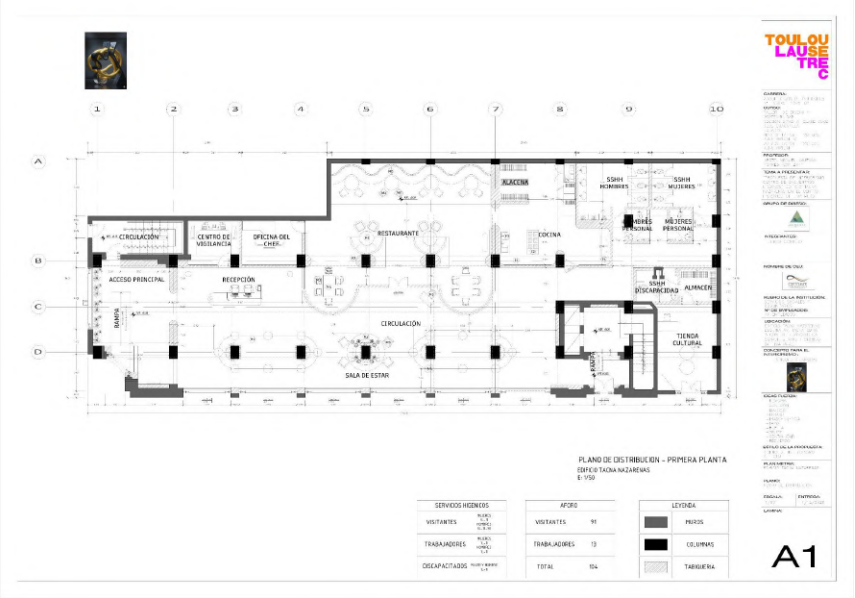


Figura 8 Plano de distribución 1



Figura 9 Plano de distribución 2



Figura 10 Moodboard 1



Figura 11 Moodboard 2

	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
ACABADOS		Negro	Vinilico	1220mmX184mmx5.5mm Espesor: 5.5mm	Piso Click SPC Roble 122x18cm 2.694m2, Espesor: 5.5mm Rendimiento por caja: 2.694 M2 Cantidad Listones: 12 Tablas x Caja	
		Beige	Microcemento	-	Microcemento Argema M - ARENA CLARO (polvo), agregar agua en forma gradual (03 litros aprox.)Bolsas de 5kg -	
		Blanca	Pintura	-	Pintura American Latex Mate Blanco 1GL, Superficie de aplicación, Concreto, Drywall, Pintura, Pintura hecha con	
		Crema	Papel tapiz	-	MULTITOP Código: 132698892 Papel Tapiz Elena 052X10 Mts Crema	
		Naranja	Baldosa	30 x 30	Baldosa de Terrazo Naranja Mandarín #23 - Casa Rossello	
		Verde	Porcelanato	5.30 x 30	Porcelanato Wish Green 5.3x30 - Casa Rossello	
		Verde	Pintura	-	Pintura Ecológica ECOACRILICO MATE 1 Galón Verde Tenis, Eco acrílico Mate es una pintura con resina 100% acrílica, de	

	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
MOBILIARIO		Madera	Estructura de Madera y MDF con tapizado	Alto: 90 cm Ancho: 3.90 cm Profundidad: 169 cm	Sillón de diseño envolvente de madera pino con tapizado, estructura de madera, patas y relleno mixto de espuma y plumas.	M1
		Beige y terracota	Piedra y ceramico	Alto: 87cm Ancho: 45 cm Profundidad: 54 cm	Mesa de centro con tablero redondo de piedra travertino clara con acabado mate natural y base geométrica con acabado de ceramico tono terracota.	M2
		Madera y marron	Madera y cuero	Alto Total: 86 cm Ancho: 90 cm Profundidad: 80 cm	Butaca De Madera Elaborada en madera con acabado natural. Su asiento y respaldo tapizados en cuerina color marron.	M3
		Hueso	Madera maciza satinado, con un color blanco hueso	Alto: 87cm Ancho: 45 cm Profundidad: 54 cm	Mesa de comedor satinado, con un color blanco hueso acanalado con de listones finos.	M4

	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
ILUMINACIÓN	Ojo Lunar" presenta	Marfil y negro	Resina texturizada	Diametro: 35 cm Profundidad: 10 cm Diámetro:12 cm	Lámpara de pared "Ojo Lunar" presentada en Casacor Perú.	I1
		Pantalla: Mimbre natural / beige cálido. Estructura: Tubo metálico negro	Rattan/Acero	Altura total: 165 cm Diámetro de la pantalla (parte más ancha):45 cm Diámetro de la base: 28 cm	Lámpara De Pie Pantalla De Ratán Natural Estructura De Metal	I2
		Negro/Dorado	Metal y Aluminio /Acrílico	1435X230X800MM	Colgante Apolo LED 48W IP20 Negro/Dorado – Luz cálida 147087	I3
		Blanco	Cerámico	Diámetro: 22 cm Altura total: 26 cm	La luminaria está hecha en cerámica o arcilla, con un acabado mate en color blanco hueso.	I4

	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
EQUIPAMIENTO		Blanco	PVC/Metal	Altura Del Producto 49.50 cm Ancho Del Producto 80.00 cm Profundidad Del Producto 49.50 cm	Aire Acondicionado Split Sole 12000 BTU SOLAIR009V2 Blanco con Purificador y Timer	E1
		Negro	-	Alto 45 cm Ancho 45 cm	Computadora Intel Core i7 3.2Ghz RAM 16GB DISCO 1TB SSD 480GB Video GT 2GB Monitor 24	E2
		Negro	-	Largo 15.4 Ancho 30.4 Alto 42.5	Impresora Multifuncional hp 2874 Wifi Escaner Copia	E3
		Negro	-	Alto: 9.6 cm Ancho: 15 cm Profundidad: 20 cm	TELÉFONO FIJO PANASONIC ALÁMBRICO NEGRO KX-TSS00LXB	E4
		Negro	-	10 cm x 10 cm x 10 cm	Pantalla táctil LG CreateBoard 86 4K UHD LCD - 8GB Bluetooth HDMI	E5

	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
ACCESORIOS		Oro	Metal	Alto 101 cm Largo	Espejo Arco 101 Cm Dorado	A1
		Anaranjado	Mármol	Largo aprox. 22 cm Ancho aprox. 22 cm Alto aprox. 22 cm	COJIN ESFERA BOUCLE GINEBRA CHICO TERRACOTA (PT)	A2
		Negro/Mate	Cerámica	Altura: 32 cm Diámetro superior: 20 cm Diámetro inferior: 18 cm	Macetera Hierro 41 x24 cm	A3

	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
DETALLES DECORATIVOS		Blanco	Concreto	40 × 40 × 40 cm	Celosia de Concreto Round 20x20x10cm	DD1
		Beige	Estuco	Alto total: 35 cm Ancho total del texto: 110 cm Profundidad del bajo relieve: 0.8	Acabado de estuco texturizado en tono beige claro, el logotipo tallado en bajo relieve sobre el mismo material.	DD2
		Blanco	Cerámica	15 × 15 cm, 10 × 10 cm y 7 × 7 cm	Conjunto pequeño de jardín vertical gris: Maceta modular de cerámica para pared.	DD3

	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
ADORNOS COMPLEMENTARIOS		Marrón	Madera	Alto 45cm Ancho 20cm Fondo 20cm	Jarrón grande alargado de madera con detalle rugoso en la superficie.	AC1
		Transparente	Vidrio	Alto 30cm Ancho 11cm Fondo 11cm	Jarrón de borosilicato con forma cilíndrica que sirve para poner flores o como porta velas.	AC2
		Beige/Ladrillo claro	Cerámica	19cm x 07cm x 20cm 25cm x 10cm x 30cm	Juego Adorno Escultura Anillos Gye	AC3

Figura 12 Ficha técnica 1



Figura 13 Moodboard 3

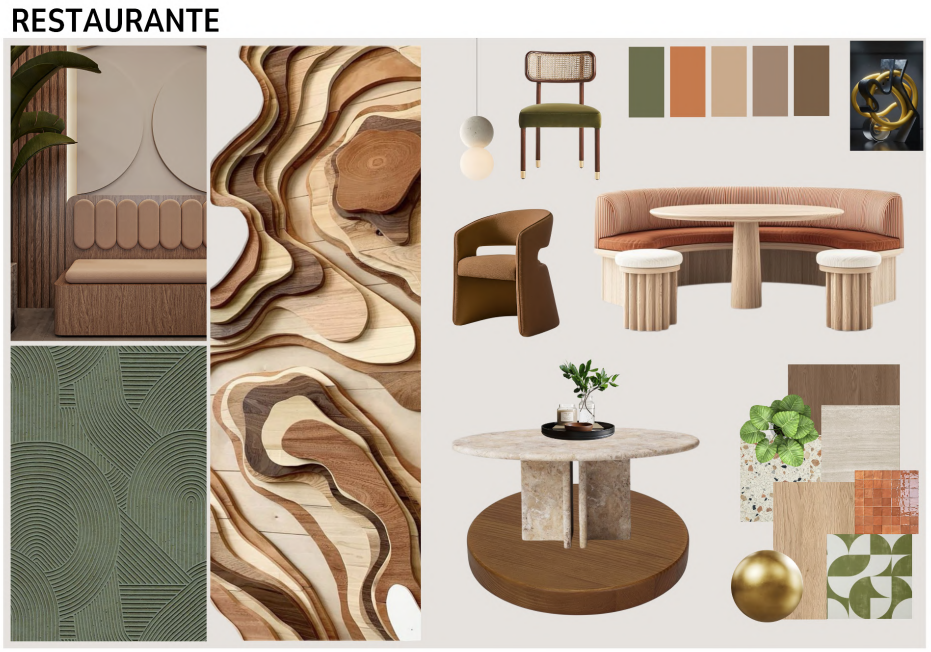


Figura 14 Moodboard 4

	NIVEL	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
ACABADOS	Primera planta		Negro	Vinilico	1220mmX184mmx5.5mm Espesor: 5.5mm	Piso Click SPC Roble 122x18cm 2.694m2,Espesor: 5.5mm Rendimiento por caja: 2.694 M2 Cantidad Listones: 12 Tablas x Caja	
			Beige	Microcemento	-	Microcemento Argema M - ARENA CLARO (polvo), agregar agua en forma gradual (03 litros aprox.)Bolsas de 5kg - MM400 (talco). 10m2 aprox. X bolsa de 5Kg.	
			Blanca	Pintura	-	Pintura American Latex Mate Blanco 1GL,Superficie de aplicación, Concreto, Drywall, Pintura, Pintura hecha con Resina Acrílica, lo que la hace más lavable que el resto de las pinturas,	
			Crema	Papel tapiz	-	MULTITOP Código: 132698892 Papel Tapiz Elena 052X10 Mts Crema Oscuro	
			Naranja	Baldosa	30 x 30	Baldosa de Terrazo Naranja Mandarin #23 - Casa Rossello	
			Verde	Porcelanato	5.30 x 30	Porcelanato Wish Green 5.3x30 - Casa Rossello	
			Verde	Pintura	-	Pintura Ecológica ECOACRILICO MATE 1 Galón Verde Tenis, Eco acrílico Mate es una pintura con resina 100% acrílica, de alta lavabilidad, gran rendimiento y acabado mate.	

	NIVEL	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
MOBILIARIO	Primera planta		Madera	Estructura de MDF con tapizado	Alto: 90 cm Ancho: 100 cm Profundidad: 90 cm	Sillón de diseño envolvente con tapiz 100% cuero natural, estructura de madera, patas y relleno mixto de espuma y plumas. Brinda calidez y sofisticación. Asiento integrado tipo banco.	
			Verde oscuro	Fibra de vidrio	Alto: 34 cm Ancho: 115 cm Profundidad: 96 cm	Silla de polipropileno en material puede incluir fibra de vidrio para aumentar la resistencia estructural y evitar deformaciones. Acabado mate satinado. Color Verde oliva o verde militar apagado.	
			Beige	Bambú	Alto: 34 cm Ancho: 115 cm Profundidad: 96 cm	Silla estilo butaca de estructura y los acabados en madera proporcionan una estética refinada, diseñado de manera ergonómica, comodidad durante largos períodos de uso. Peso neto: 11.7kg Capacidad de peso: 150 kg	
			Madera	Madera maciza cachimbo rosado. Acabado en aceite de linaza RMC.	Alto: 75cm Ancho: 100cm Profundidad: 100cm	Mesa redonda Natural a madera maciza. Los bordes suavizados manualmente.	

	NIVEL	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
ILUMINACIÓN	Primera planta		Dorado y blanco	Aluminio y vidrio	18.5X12X43CM	Aplique Gota Máx.40W socket E27 IP65 Dorado 1	
			Naranja	Aluminio/Acrílico	Alto de 20cm , Diametro 25cm y Largo total 50cm	Lámpara Colgante Teresa Acrílico Naranja 25 cm 1 Luz Orange	
			Negro	Aluminio	Alto de 15cm , Diametro 30cm y Largo total 113cm	LÁMPARA COLGANTE ALUMINIO BETANIA BLACK LED / SIN FOCO	
			Blanco	Aluminio/Policarbonato	Altura de 7.5 cm ,Ancho de 38 cm, Profundidad de 38 cm	Plafón Led Smart Dixon Sonic 48W 3Cct Gris con control , potencia 48 w , tipo de iluminación: led ,marca dixon, voltaje de 250 V.	

	NIVEL	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
EQUIPAMIENTO	Primera planta		Blanco	PVC/Metal	Altura Del Producto 49.50 cm Ancho Del Producto 80.00 cm Profundidad Del Producto 49.50 cm	Aire Acondicionado Split Sole 12000 BTU SOLAIR009V2 Blanco con Purificador y Timer	
			Negro	-	Alto 45 cm Ancho 45 cm	Computadora Intel Core i7 3.2Ghz RAM 16GB DISCO 1TB SSD 480GB Video GT 2GB Monitor 24	
			Negro	-	Largo 15.4 Ancho 30.4 Alto 42.5	Impresora Multifuncional hp 2874 Wifi Escaner Copia	
			Negro	-	Alto: 9.6 cm Ancho: 15 cm Profundidad: 20 cm	TELÉFONO FIJO PANASONIC ALÁMBRICO NEGRO KX-TS500LXB	
			Negro	-	10 cm x 10 cm x 10 cm	Pantalla táctil LG CreateBoard 86 4K UHD LCD - 8GB Bluetooth HDMI	

	NIVEL	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
ACCESORIOS	Primera planta		Blanco hueso	Metal	Alto 64cm Ancho 27cm Fondo 27cm	Papelera de cocina en tamaño grande con pedal de apertura y capacidad de 30 litros. El interior es fácilmente extraíble y lavable para su mantenimiento.	
			Beige	Mármol	Alto 17.8cm Ancho 7.5cm Fondo 7.5cm	Dosificador de jabón en mármol beige con borde redondeado y dispensador cromado.	
			Dorado	Metal	Alto 7.5cm Ancho 5cm Fondo 3cm	Colgador de metal dorado para atornillar en la pared.	

	NIVEL	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
DETALLES DECORATIVOS	Primera planta		Dorado	Hierro	Alto: 67cm Ancho: 100cm	Arte De Pared Figura Dorada 100cm	
			Tela	Beige	Ancho 133 cm Largo 190 cm	Alloe 133x190 cm Beige	
			Dorado	Metal	Ancho 26 cm Alto 26 cm Largo 60 cm	Maceta con Base Metal Dorado 26x26x60cm	

	NIVEL	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION	COD
ADORNOS COMPLEMENTARIOS	Primera planta		Marrón	Madera	Alto 45cm Ancho 20cm Fondo 20cm	Jarrón grande alargado de madera con detalle rugoso en la superficie.	
			Transparente	Vidrio	Alto 30cm Ancho 11cm Fondo 11cm	Jarrón de borosilicato con forma cilíndrica que sirve para poner flores o como porta velas.	
			Beige/Ladrillo claro	Cerámica	19cm x 07cm x 20cm 25cm x 10cm x 30cm	Juego Adorno Escultura Anillos Gye	

Figura 15 Ficha técnica 2



Figura 16 Moodboard 5

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACABADOS	Cuarto Piso	Sala de Expocision		-	PISO FLOTANTE MELAMÍNICO	ANCHO: 195 MM – LARGO: 1515 MM	MODELO: ROBLE OREGON ACABADO: MARRÓN CLARO TEXTURADO MARCA: SERVICE FLOO
				BEIGE	PINTURA	-	DISEÑO EN TERRAZO

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
MOBILIARIO	Cuarto Piso	Sala de Expocision		MADERA	MDF	ALTO 1.35 CM ANCHO 0.73 CM LARGO 2.50CM	DISEÑO PROPIO SERA UN POOIO DE 3 CILINDRO MEDIO Y UN ADELANTE
	Cuarto Piso	Sala de Expocision		MADERA	MELAMINE	ALTO 2.90 CM ANCHO 0.03 CM LARGO 0.10CM	LISTONES EN FORMA DE ARBOL CON CAIDAS DE PLANTAS AL INTERIOR
	Cuarto Piso	Sala de Expocision		VERDE PISTACHO	MADERA Y TAPIZADO TERCIOPELO	ALTO 1.00 CM ANCHO 0.80 CM LARGO 3.30CM	DISEÑO PROPIP TENDRA UNA FORMA DE CURVA PARTE BAJA LOS BORDE TENDRA UN ACERO INNOXIDABLE PINTADO DORADO CON TAPIZADO EN TERCIOPELO COLOR BISTACHO

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ILUMINACIÓN	Cuarto Piso	Sala de Expocision		Blanco	Plástico (PC).	Radio 11cm	Ilumina tus espacios con el Spot LED Lightech Circular 9W en luz fría y cálida. Este moderno spot empotrable de diseño ligero y práctico es ideal para instalaciones en cajas octogonales. Con una potencia de 9W y 720 lm de luminosidad, este spot LED ofrece un encendido instantáneo y una vida útil de 20000 h.
				Blanco	Policarbonato	Alto 50 Ancho 50	Potencia 12V Resistencia a la humedad Si Color De Luz Fría Lúmenes - Alimentación/Combustible Red Eléctrica Estilo Natural

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACCESORIOS	Cuarto Piso	Sala de Expocision		NEGRO	MADERA	ALTO 1.10 CM ANCHO 0.05 CM LARGO 0.83CM	-
				Verde	Lino	60x60cm	Modelo:NEW LINO TOPO Características : Funda desmontable Funda desmontable: Sí Tipo de cojín :Cojín Forma :Cuadrada

Figura 17 Ficha técnica 3

SS.HH DISCAPACITADOS

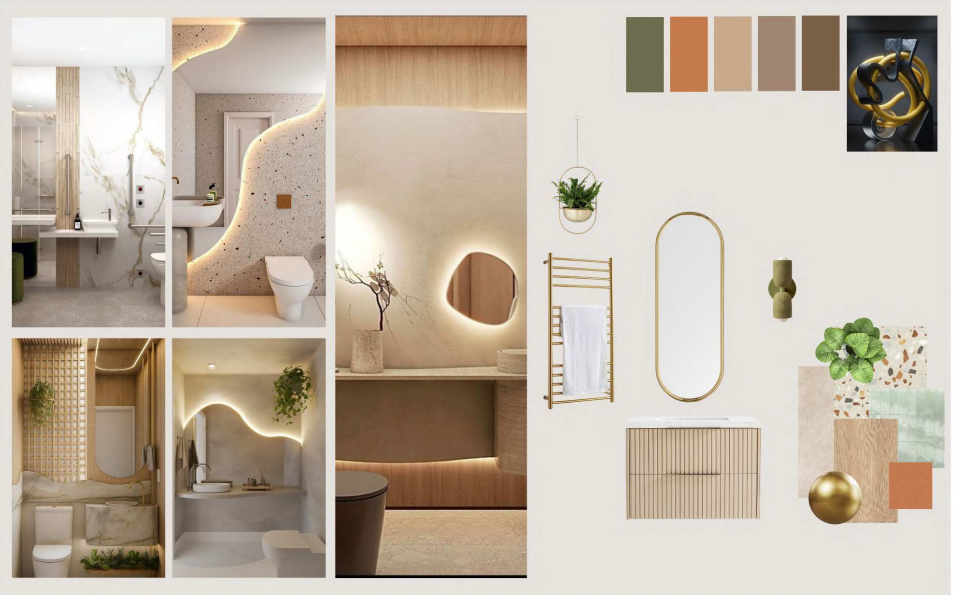


Figura 18 Moodboard 6

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACABADOS	Cuarto Piso	SS.HH Discapacitados		_	PORCELANATO	FORMATO: 60 x 120cm	ACABADO: PULIDO BRILLANTE MARCA: SAN LORENZO
				_	AZULEJOS	ESPESOR:10 MM DIMENSIONES: 5.3×30 cm	_
MOBILIARIO	Cuarto Piso	SS.HH Discapacitados		Blanco	Porcelana	ALTO: 48.5 cm ANCHO: 35 cm Peso: 18Kg	- Marca: Pringles - Modelo: Jade Max - Material: Loza Sanitaria - Color: Blanco - Peso Aprox: 20.40KG - Código del producto: 1/0505-06. - Accesibilidad para personas mayores, con movilidad reducida y discapacitados. - Tipo de salida: vertical - Tipo de instalación: sifónico de anillo cerrado
				Blanco	Porcelana	Profundidad: 20.5 cm. Altura: 20.5 cm. Ancho: 56 cm. Largo: 66 cm	Tipo de lavabo: colgar. Material: porcelana. Forma: rectangular. Con 1 orificio para grifería.
ILUMINACIÓN	Cuarto Piso	SS.HH Discapacitados		Blanco	Policarbonato	Alto 50 Ancho 50	Potencia 12V Resistencia a la humedad Si Color De Luz Fría Lúmenes - Alimentación/Combustible Red Eléctrica Estilo Natural
				Blanco	Plástico (PC).	Radio 11cm	Ilumina tus espacios con el Spot LED Lightech Circular 9W en luz fría y cálida. Este moderno spot empotrable de diseño ligero y práctico es ideal para instalaciones en cajas octogonales. Con una potencia de 9W y 720 lm de luminosidad, este spot LED ofrece un encendido instantáneo y una vida útil de 20000 h.
ACCESORIOS	Cuarto Piso	SS.HH Discapacitados		Negro	MDF	NEGRO 40 X 75 CM	Espesor del espejo 0.3 Material ESPEJO Forma Ovalada
				Cromado	Bronce	Alto: 31.5 cm Ancho: 15 cm	Sistema de cierre: Cartucho cerámico Incluye: 2 tubos de abasto y kit de instalación Tipo de agua: Agua caliente y fría Tipo: Monocomando de lavabo Punto salida de agua: 1/2"

Figura 19 Ficha técnica 4

AULA DE TALLERES (PINTURA-DIBUJO-ORATORIA-CERAMICA-MANUALIDADES)

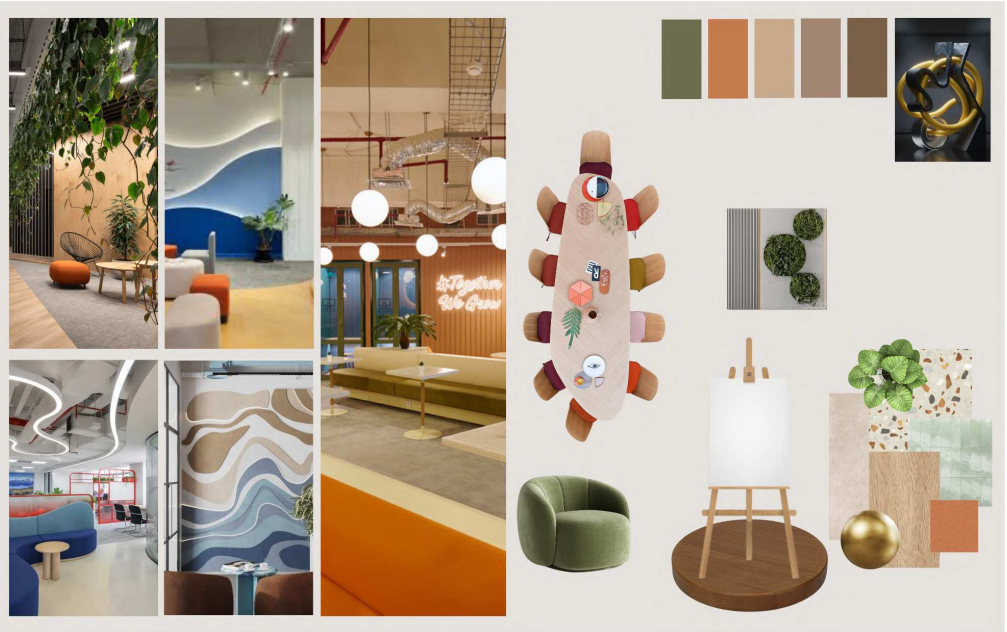


Figura 20 Moodboard 7

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACABADOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (ceramica)		BEIGE	PINTURA	-	DISEÑO EN TERRAZO
				COLOR BEIGE MATE	AZULEJO	FRMATO: 30 x 61 cm	MODELO: PURESTONE MARCA: BEDROSIANS
	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
MOBILIARIO	Cuarto Piso	Aula de Talleres (ceramica)		-	MADERA	LARGO 0.35CM ANCHO 0.35CM ALTO 0.55CM	DISEÑO PROPIO
				VERDE PISTACHO	MELAMINE	LARGO 3.53CM ANCHO 0.60CM ALTO 0.80CM	DISEÑO PROPIO
				TEXTURA DE MADERA	MELAMINE 18MM	LARGO 2.24CM ANCHO 0.40CM ALTO 0.85CM	DISEÑO PROPIO
	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ILUMINACIÓN	Cuarto Piso	Aula de Talleres (ceramica)		Blanco	Policarbonato	Alto 50 Ancho 50	Potencia 12V Resistencia a la humedad Si Color De Luz Fría Lúmenes Alimentación/Combustible Red Electrica Estilo Natural
				Blanco	Plástico (PC).	Radio 11cm	Ilumina tus espacios con el Spot LED Lightech Circular 9W en luz fría y cálida. Este moderno spot empotrable de diseño ligero y práctico es ideal para instalaciones en cajas octogonales. Con una potencia de 9W y 720 lm de luminosidad, este spot LED ofrece un encendido instantáneo y una vida útil de 20000 h.
	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACCESORIOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (ceramica)		Blanco	PVC	Alto: 70 cm Ancho: 50 cm	Incluye planta, sustrato ornamental mejoardo, maceta, plato y guía de cuidados

Figura 21 Ficha técnica 5

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACABADOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (manualidades)		BEIGE	PINTURA	.	DISEÑO EN TERRAZO
				COLOR BEIGE MATE	AZULEJO	FRMATO: 30 x 61 cm	MODELO: PURESTONE MARCA: BEDROSIANS

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
MOBILIARIO	Cuarto Piso	Aula de Talleres (manualidades)		TEXTURA DE MADERA	MELAMINE 18MM	LARGO 2.24CM ANCHO 0.40CM ALTO 0.85CM	DISEÑO PROPIO
				TAPIZADO TERCIOPELO CREMA	MADERA	DIMENSIONES: LARGO 0.45CM ANCHO 0.45CM ALTO 0.85CM	DISEÑO PROPIO
				TEXTURA EN MADERA	MELAMINE 18MM	DIMENSIONES: LARGO 2.00CM ANCHO 0.80CM ALTO 0.75CM	DISEÑO PROPIO

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ILUMINACIÓN	Cuarto Piso	Aula de Talleres (manualidades)		Blanco	Policarbonato	Alto 50 Ancho 50	Potencia 12V Resistencia a la humedad Si Color De Luz Fría Lúmenes -
				Blanco	Plástico (PC).	Radio 11cm	Ilumina tus espacios con el Spot LED Lightech Circular 9W en luz fría y cálida. Este moderno spot empotrable de diseño ligero y práctico es ideal para instalaciones en cajas octogonales. Con una potencia de 9W y 720 lm de luminosidad, este spot LED ofrece un encendido instantáneo y una vida útil de 20000 h.

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACCESORIOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (manualidades)		.	.	302 mm x 87 mm x 249 mm	Chips 3LCD que ahorran energía Lámpara E-TORL que ahorra energía Bajo consumo de energía, de 0,3 W en modo de espera Diseñados para fácil reciclaje Adheridos a las reglas RoHS
				.	.	300 x 226 cms	Trae un sistema de gancho que nos ayuda a bajar y subir la tela El color del cajetín por defecto es lacado blanco en pintura electrostatica lo cual evitara que se corra o se caiga la pintura. Este asegura una presentacion impactante gracias a sus tamaños y a la calidad de la tela. Su marco color negro dejara visualizar con mas nitidez y sin tanto contraluz la imagen que se poyecte

Figura 22 Ficha técnica 6

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACABADOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (dibujo)		BEIGE	PINTURA	.	DISEÑO EN TERRAZO
				COLOR BEIGE MATE	AZULEJO	FRMATO: 30 x 61 cm	MODELO: PURESTONE MARCA: BEDROSIANS

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
MOBILIARIO	Cuarto Piso	Aula de Talleres (dibujo)		TEXTURA DE MADERA	MELAMINE 18MM	LARGO 2.24CM ANCHO 0.40CM ALTO 0.85CM	DISEÑO PROPIO
				CAOBA OSUCRO	MADERA	LARGO 0.90CM ANCHO 0.50CM ALTO 0.80CM	DISEÑO PROPIO

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ILUMINACIÓN	Cuarto Piso	Aula de Talleres (dibujo)		Blanco	Policarbonato	Alto 50 Ancho 50	Potencia 12V Resistencia a la humedad Si Color De Luz Fría Lúmenes - Alimentación/Combustible Red Eléctrica Estilo Natural
				Blanco	Plástico (PC).	Radio 11cm	Ilumina tus espacios con el Spot LED Lightech Circular 9W en luz fría y cálida. Este moderno spot empotrable de diseño ligero y práctico es ideal para instalaciones en cajas octogonales. Con una potencia de 9W y 720 lm de luminosidad, este spot LED ofrece un encendido instantáneo y una vida útil de 20000 h.

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACCESORIOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (dibujo)		Blanco	PVC	Alto: 70 cm Ancho: 50 cm	Incluye planta, sustrato ornamental mejorado, maceta, plato y guía de cuidados

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ADORNOS COMPLEMENTARIOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres		.	.	302 mm x 87 mm x 249 mm	Chips 3LCD que ahorran energía Lámpara E-TORL que ahorra energía Bajo consumo de energía, de 0,3 W en modo de espera Diseñados para fácil reciclaje Adheridos a las reglas RoHS
				.	.	300 x 226 cms	Trae un sistema de gancho que nos ayuda a bajar y subir la tela El color del cajetín por defecto es lacado blanco en pintura electrostatica lo cual evitara que se corra o se caiga la pintura. Este asegura una presentacion impactante gracias a sus tamaños y a la calidad de la tela. Su marco color negro dejara visualizar con mas nitidez y sin tanto contraluz la imagen que se poyecte

Figura 23 Ficha técnica 7

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACABADOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (oratoria)		BEIGE	PINTURA	-	DISEÑO EN TERRAZO
				COLOR BEIGE MATE	AZULEJO	FRMATO: 30 x 61 cm	MODELO: PURESTONE MARCA: BEDROSIANS

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
MOBILIARIO	Cuarto Piso	Aula de Talleres (oratoria)		TAPIZADO TERCIOPELO VERDE PISTACHO	MELAMINE 18MM	LARGO 4.3CM ANCHO 0.50CM ALTO 0.95CM	DISEÑO PROPIO

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ILUMINACIÓN	Cuarto Piso	Aula de Talleres (oratoria)		Blanco	Policarbonato	Alto 50 Ancho 50	Potencia 12V Resistencia a la humedad Si Color De Luz Fria Lúmenes -
				Blanco	Plástico (PC).	Radio 11cm	Ilumina tus espacios con el Spot LED Lightech Circular 9W en luz fría y cálida. Este moderno spot empotrable de diseño ligero y práctico es ideal para instalaciones en cajas octogonales. Con una potencia de 9W y 720 lm de luminosidad, este spot LED ofrece un encendido instantáneo y una vida útil de 20000 h.

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
DETALLES DECORATIVOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (oratoria)		Verde	Lino	60x60cm	Modelo:NEW LINO TOPO Características : Funda desmontable Funda desmontable: Si Tipo de cojín :Cojín Forma :Cuadrada

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ADORNOS COMPLEMENTARIOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (oratoria)		-	-	302 mm x 87 mm x 249 mm	Chips 3LCD que ahorran energía Lámpara E-TORL que ahorra energía Bajo consumo de energía, de 0,3 W en modo de espera Diseñados para fácil reciclaje
				-	-	300 x 226 cms	Trae un sistema de gancho que nos ayuda a bajar y subir la tela El color del cajetin por defecto es lacado blanco en pintura electrostatica lo cual evitara que se corra o se caiga la pintura. Este asegura una presentacion impactante gracias a sus tamaños y a la calidad de la tela. Su marco color negro dejara visualizar con mas nitidez y sin tanto contraluz la imagen que se poyecte

Figura 24 Ficha técnica 8

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACABADOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (Pintura)		BEIGE	PINTURA	-	DISEÑO EN TERRAZO
				COLOR BEIGE MATE	AZULEJO	FRMATO: 30 x 61 cm	MODELO: PURESTONE MARCA: BEDROSIANS

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
MOBILIARIO	Cuarto Piso	Aula de Talleres (Pintura)		BLANCO	MELAMINE 18MM	LARGO 2.18CM ANCHO 0.40CM ALTO 0.90CM	DISEÑO PROPIO
				NEGRO BASE PATAS TEXTURA DE MADERA	MADERA Y ALUMINIO	LARGO 0.40CM ANCHO 0.40CM ALTO 0.60CM	DISEÑO PROPIO

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ILUMINACIÓN	Cuarto Piso	Aula de Talleres (Pintura)		Blanco	Policarbonato	Alto 50 Ancho 50	Potencia 12V Resistencia a la humedad Si Color De Luz Fria Lúmenes -
				Blanco	Plástico (PC).	Radio 11cm	Ilumina tus espacios con el Spot LED Lightech Circular 9W en luz fría y cálida. Este moderno spot empotrable de diseño ligero y práctico es ideal para instalaciones en cajas octogonales. Con una potencia de 9W y 720 lm de luminosidad, este spot LED ofrece un encendido instantáneo y una vida útil de 20000 h.

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACCESORIOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (Pintura)		-	MADERA	65 cm de ancho y 15 cm de largo 1.50cm altura	Ajuste versátil: Se adapta fácilmente a diferentes tamaños de cuadros, permitiéndote trabajar desde lienzos pequeños hasta obras más grandes. Este caballete es la herramienta esencial que combina funcionalidad, elegancia y resistencia, perfecto tanto para principiantes como para artistas profesionales..
				Blanco	PVC	Alto: 70 cm Ancho: 50 cm	Incluye planta, sustrato ornamental mejoardo, maceta, plato y guía de cuidados

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ADORNOS COMPLEMENTARIOS	Cuarto Piso	Aula de Talleres (Pintura)		-	-	302 mm x 87 mm x 249 mm	Chips 3LCD que ahorran energía Lámpara E-TORL que ahorra energía Bajo consumo de energía, de 0,3 W en modo de espera Diseñados para fácil reciclaje
				-	-	300 x 226 cms	Trae un sistema de gancho que nos ayuda a bajar y subir la tela El color del cajetin por defecto es lacado blanco en pintura electrostatica lo cual evitara que se corra o se caiga la pintura. Este asegura una presentacion impactante gracias a sus tamaños y a la calidad de la tela. Su marco color negro dejara visualizar con mas nitidez y sin tanto contraluz la imagen que se poyecte

Figura 25 Ficha técnica 9



Figura 26 Moodboard 8

	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACABADOS	Cuarto Piso	Zona de Descanso		-	PISO FLOTANTE MELAMÍNICO	ANCHO: 195 MM – LARGO: 1515 MM	MODELO: ROBLE OREGON ACABADO: MARRÓN CLARO TEXTURADO MARCA: SERVICE FLOO
				–	CEMENTO	–	caracteriza por su gran adherencia sobre casi cualquier superficie, alta resistencia, flexibilidad y acabados continuos sin juntas
	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
MOBILIARIO	Cuarto Piso	Zona de Descanso		CREMA	MADERA	ALTO 0.85 CM ANCHO 0.75 CM LARGO 1.90CM	DISEÑO PROPIO
				CREMA	MADERA	ALTO 2.90 CM ANCHO 0.03 CM LARGO 0.10CM	DISEÑO PROPIO
	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ILUMINACIÓN	Cuarto Piso	Zona de Descanso		Blanco	Policarbonato	Alto 50 Ancho 50	Potencia 12V Resistencia a la humedad Si Color De Luz Fría Lúmenes -
				Blanco	Plástico (PC).	Radio 11cm	Ilumina tus espacios con el Spot LED Lightech Circular 9W en luz fría y cálida. Este moderno spot empotrable de diseño ligero y práctico es ideal para instalaciones en cajas octogonales. Con una potencia de 9W y 720 lm de luminosidad, este spot LED ofrece un encendido instantáneo y una vida útil de 20000 h.
	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
ACCESORIOS	Cuarto Piso	Zona de Descanso		Blanco	PVC	Alto: 70 cm Ancho: 50 cm	Incluye planta, sustrato ornamental mejoardo, maceta, plato y guía de cuidados
	NIVEL	AMBIENTE	IMAGEN	COLOR	MATERIAL	DIMENSIONES	DESCRIPCION
DETALLES DECORATIVOS	Cuarto Piso	Zona de Descanso		crema	Lino	60x60cm	Modelo:NEW LINO TOPO Características : Funda desmontable Funda desmontable: Sí Tipo de cojín :Cojín Forma :Cuadrada

Figura 27 Ficha técnica 10

2.5.7.2. De alta fidelidad

Como prototipo de alta fidelidad se desarrollaron renders hiperrealistas en 3D, que permiten representar de manera más cercana cómo se vería el proyecto una vez desarrollado. En ellos se incorporaron los materiales, acabados, mobiliario, iluminación, texturas y elementos arquitectónicos planteados para los diferentes ambientes.

Estos renders permiten visualizar con mayor claridad la propuesta interior, mostrando la relación entre los espacios, la escala del mobiliario, la iluminación y la atmósfera que se busca generar. De esta manera, el prototipo de alta fidelidad representa la propuesta de Continuum de una forma más realista y cercana a su resultado final.



Figura 28 Render 1



Figura 29 Render 2



Figura 30 Render 3



Figura 31 Render 4



Figura 32 Render 5



Figura 33 Render 6



Figura 34 Render 7

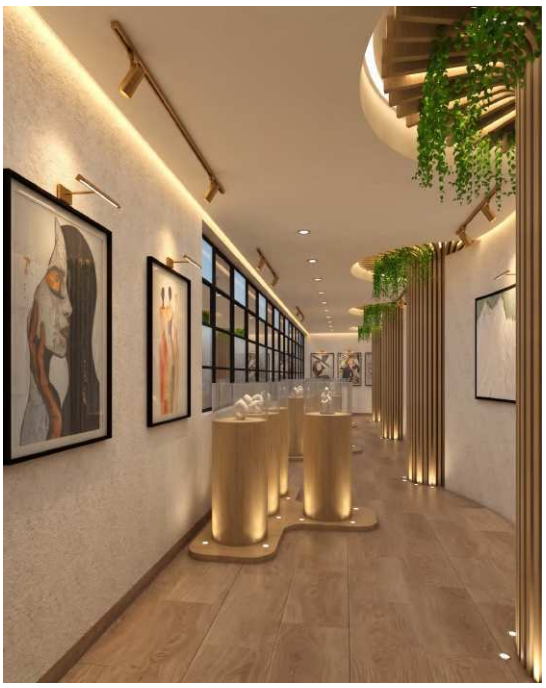


Figura 35 Render 8



Figura 36 Render 9



Figura 37 Render 10



Figura 38 Render 11



Figura 39 Render 12



Figura 40 Render 13

2.5.8 Experimentos

2.5.8.1. Instrumento:

Encuesta de enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) complementada con la visualización de renders 3D y encuesta estructurada con preguntas cerradas y abiertas.

2.5.8.2. Aplicación:

La validación se realizó de manera presencial y virtual con 24 participantes, principalmente jóvenes estudiantes y usuarios frecuentes del Centro Histórico de Lima. Se presentó una galería de renders del Centro de Encuentros Urbanos para que los participantes conocieran la propuesta de diseño, distribución espacial, materialidad y actividades planteadas. Posteriormente, se aplicó una encuesta estructurada con preguntas cerradas y abiertas para evaluar el nivel de aceptación, satisfacción, percepción del espacio y posibles mejoras de la propuesta que permitió recoger información sobre la percepción del diseño, las necesidades del usuario y el impacto potencial de la propuesta en el entorno urbano del Centro Histórico de Lima y evaluar si responde a las necesidades identificadas durante la etapa de investigación.

Preguntas:

A. 1.¿Cuál es su rango de edad?
B. 2.¿Cuál es su ocupación principal?
C. 3. ¿Con qué frecuencia visita o transita por el Centro Histórico de Lima (específicamente la zona de la Av. Tacna)?
D. 4.¿Cuál es el principal motivo de su permanencia en el Centro Histórico?
E. 5. En una escala del 1 al 5, ¿qué tan adecuados considera los espacios públicos o comerciales actuales del Centro de Lima para quedarse a trabajar, crear o descansar?
F. 6. ¿Cuáles considera que son los principales problemas de los espacios actuales en esta zona?

G. 7.¿Le gustaría contar con un espacio accesible y seguro que integre zonas de trabajo, áreas de descanso y espacios para actividades culturales?
H. 8.¿Considera positivo recuperar la planta baja de edificios patrimoniales cerrados (como el Edificio Tacna-Nazarenas) abriendo sus fachadas para integrarlos con la comunidad?
I. 9.Después de observar los renders y planos de "Centro de Encuentros Urbanos", ¿considera que el diseño logra un equilibrio adecuado entre un espacio de trabajo y un entorno cultural/familiar?
J. 10.¿Qué tan satisfecho se siente con la propuesta integral presentada para reactivar esta zona de la ciudad?
K. Evalúe los siguientes espacios de la propuesta en términos de su potencial para fomentar la interacción social y la creación de comunidad:
L. 12.¿Qué tan probable sería que utilizara el Centro de Encuentros Urbanos para cada una de las siguientes actividades?
M. 13.¿Cuál considera que es el horario más conveniente para que este 'Centro de Encuentros Urbanos' esté abierto?
N. 14.¿Qué fue lo que más le gustó de la propuesta de interiorismo?
O. 15.Si pudiera agregar, modificar o mejorar algún aspecto del diseño o de la distribución de este proyecto, ¿Qué sería?

2.5.8.3. Proyecto:

Propuesta De Interiorismo Para La Activación Social, Cultural Y Emprendimiento Local Del Centro Histórico De Lima Mediante Un Centro De Encuentros Urbanos.

Instrumento de validación: Encuesta cuantitativa y cualitativa con visualización de propuesta 3D y encuesta estructurada con preguntas cerradas y abiertas.

Link de formulario:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc8SKCmdMHQ9q5km0IHmF0ZiTpFEokBTemKafTfcs_Houwoew/viewform?usp=dialog

2.5.8.4. Participantes:

24 personas (predominantemente jóvenes de 18 a 25 años, estudiantes de carreras creativas, emprendedores emergentes, familias que frecuentan el Centro Histórico de Lima y personas interesadas en actividades que transitan la Av. Tacna con alta frecuencia).

2.5.8.5. Formato del experimento:

Se presentó a los usuarios una galería de renders detallados mostrando la distribución, materialidad y zonificación del Centro de Encuentros Urbanos. Posteriormente, se recogieron sus niveles de satisfacción, preferencias de uso y retroalimentación constructiva abierta mediante un formulario digital.

2.5.8.6. Resultados – Citas clave:

- "Lo que más me gustó fue el uso de la madera en listones y las formas curvas en las columnas y techos. Creo que aportan mucha calidez, elegancia y una sensación de fluidez natural a los espacios."
- "Me gustó que el espacio se siente acogedor y abierto para diferentes tipos de usuarios, además de que fomenta la interacción, el aprendizaje y las actividades culturales en un mismo lugar."
- "La zona de exposiciones, la circulación en ese espacio es como ondas y ello impide el libre tránsito."
- "Agregar respaldos acolchados o cojines a los bancos verdes alargados. Al ser de superficie lisa, pueden resultar rígidos para estancias prolongadas."
- "Más áreas de trabajo privadas para quienes necesiten concentración o agregar cubículos de reunión para usar proyector."

2.5.8.7. Observaciones del equipo:

- La propuesta alcanzó un alto nivel de aceptación integral (4.22 sobre 5). Los usuarios destacaron fuertemente la coherencia visual, la iluminación cálida y la paleta de colores orgánicos como factores que transmiten tranquilidad frente al estrés del Centro Histórico.
- El horario de mayor preferencia para la apertura del centro fue el turno de la tarde (1:00 pm - 6:00 pm) con un 47.8%, seguido de la opción de todo el día (34.8%).
- A nivel de diseño interior, los participantes expresaron la necesidad de mejorar la ergonomía en las zonas de descanso, específicamente solicitando acolchado para el mobiliario verde integrado.
- Se detectó una oportunidad de mejora en la fluidez de las circulaciones del área de exposiciones y una demanda no cubierta por espacios acústicamente más aislados (cubículos) para trabajo concentrado.

2.5.8.9 Conclusión:

La propuesta arquitectónica genera una respuesta emocional altamente positiva, logrando el objetivo de proyectar un espacio que se percibe como un refugio seguro, cálido e integrador. No obstante, la validación cualitativa ha sido fundamental para identificar ajustes técnicos necesarios en la planimetría y especificaciones de mobiliario. Para la entrega final, se optimizarán los radios de giro en la circulación de la zona de exposición, se integrará tapicería ergonómica en las bancas de superficie lisa y se evaluará la incorporación de pequeños módulos semi-privados para atender la necesidad de concentración individual de los estudiantes.

III.Estimación de costos

3.1 Presupuesto de Taller de Cerámica

PRESUPUESTO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

Nombre del Proyecto:	Taller de cerámica	Responsable:	Yakelin Salvador y Liliana Cornejo	Fecha:	18/06/2026

#	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DEL ÍTEM	UNIDAD / DETALLE	CANTIDAD	COSTO UNIT. (S/)	COSTO TOTAL (S/)	NOTAS
MATERIALES Y ACABADOS							
1	Piso	Porcelanato Ardesia Bone Mate - 60X120 cm - 1.44 m2	m²	18	S/ 84.99	S/ 1,529.82	24
2	Muros (Generales)	Pintura American Colors Satinado Algodón Egipcio	gln	2	S/ 106.10	S/ 212.20	66
3	Muros (Arco de Acento)	Masilla Suvinil Toque da Terra Barro de Cerrado 5kg	gln	1	S/ 127.50	S/ 127.50	7
4	Cielorraso	Placa Estándar Durlok	m²	1	S/ 28.50	S/ 28.50	30
5	Listones de Columna	Listones PVC / TD-09	1	16	S/ 35.00	S/ 560.00	16
6	Bases de Mesas (Cilindros)	Tablero MDF 18mm 2.14x2.44m Trupan	m²	10	S/ 179.00	S/ 1,790.00	5.5
7	Tableros de Mesas (Trabajo)	Melamina 18mm 7x8 Rovere Pelikano	m²	1.5	S/ 285.00	S/ 427.50	7
8	Taburetes	Chapa de roble natural con tapizado tela Frisco beige con aquaclean 2070	1	4	S/ 3,474.30	S/ 13,897.20	-
9	Mobiliario Perimetral (Cuerpo)	Tabla de Madera 185X244mts Teka	1	1	S/ 51.90	S/ 51.90	2.5
10	Mesada (Primer plano)	Piedra Sinterizada Neolith Calacatta	1	2	S/ 1,139.99	S/ 2,279.98	2
11	Plataforma Curva	Gres Porcelánico Celima Olivo Claro Mate - 60X60 cm	1	1	S/ 34.90	S/ 34.90	2
12	Repisas	Tablero de melamina Soft Touch Verde 18 mm marca Pelikano	1	1	S/ 230.00	S/ 230.00	2
13	Dicroico	Set completo - Spot empotrable 12W tricolor	1	10	S/ 29.90	S/ 299.00	-
14	Cintas Led	Tira LED 5m	1	1	S/ 99.90	S/ 99.90	5
SUBTOTAL — MATERIALES Y ACABADOS						S/ 21,169.50	

HONORARIOS PROF.							
1	Diseño		m²	24	S/ 250.00	S/ 6,000.00	
2	Ejecucion de obra		dias	27	S/ 300.00	S/ 8,100.00	
SUBTOTAL — HONORARIOS PROF.						S/ 14,100.00	

#	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN DEL ÍTEM	UNIDAD / DETALLE	CANTIDAD	COSTO UNIT. (S/)	COSTO TOTAL (S/)	NOTAS
OTROS							
1	Transporte 5%			1	S/ 0.00	S/ 1,058.48	
2	Gastos y utilidades 25%			1	S/ 0.00	S/ 5,292.38	
3	IGV 18%			1	S/ 0.00	S/ 3,810.51	
SUBTOTAL — OTROS						S/ 6,350.85	

TOTAL GENERAL DEL PROYECTO	S/ 41,620.35	

RESUMEN POR CATEGORÍA

CATEGORÍA	SUBTOTAL (S/)	% DEL TOTAL	BARRA
MATERIALES E INSUMOS	S/ 21,169.50	50.9%	
HONORARIOS PROF.	S/ 14,100.00	33.9%	
OTROS	S/ 6,350.85	15.3%	
TOTAL	S/ 41,620.35	100.0%	

LEYENDA DE COLORES

- Texto azul = dato editable (ingresar manualmente)
- Texto negro = fórmula automática (no editar)
- Texto gris = notas informativas

Tabla 1 Presupuesto de Taller de Cerámica

3.2 Presupuesto de mantenimiento

PRESUPUESTO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

	Nombre del Proyecto:	Costo mensual	Yakelin Salvador y Liliana Cornejo
#	COSTO PRINCIPAL	DETALLE	COSTO MENSUAL (S/.)

PRESUPUESTO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

	Nombre del Proyecto:	Costo mensual	Yakelin Salvador y Liliana Cornejo

#	COSTO PRINCIPAL	DETALLE	COSTO MENSUAL (S/.)
Costos operativos mensuales (estimados)			
1	Mantenimiento del espacio	Limpieza, mantenimiento preventivo de mobiliario, jardinería y reparaciones menores.	S/ 4,500.00
2	Personal	1 administrador, 1 recepcionista, 1 personal de mantenimiento y 1 agente de seguridad.	S/ 12,800.00
3	Programación de actividades	Talleres, exposiciones, ferias, difusión cultural y honorarios de facilitadores.	S/ 5,000.00
4	Servicios y equipamiento	Electricidad, agua, internet empresarial, mantenimiento de equipos audiovisuales y software.	S/ 3,200.00
5	Marketing digital	Gestión de redes sociales, creación de contenido, publicidad digital y difusión de talleres, eventos y actividades del centro.	S/ 1,500.00
TOTAL MENSUAL ESTIMADO			S/ 27,000

Tabla 2 Presupuesto de Mantenimiento

IV.Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

4.1.1 Valoración del proceso vivido:

El desarrollo de este proyecto permitió comprender que el diseño de interiores puede ir más allá de crear espacios atractivos; también puede convertirse en una herramienta para mejorar la forma en que las personas viven e interactúan con la ciudad. A lo largo de la investigación, el análisis del contexto y la validación con usuarios, fue posible fortalecer la propuesta y diseñar un Centro de Encuentros Urbanos que responde a las necesidades reales de estudiantes, emprendedores y familias del Centro Histórico de Lima.

4.1.2 Validación de la propuesta de valor:

La validación realizada con 24 participantes confirmó que la propuesta responde a una necesidad existente en el Centro Histórico de Lima, alcanzando una aceptación promedio de **4.22 sobre 5**. Los usuarios destacaron la calidez del diseño, la iluminación, la flexibilidad de los espacios y la integración de actividades culturales y de emprendimiento. Además, sus comentarios permitieron identificar oportunidades de mejora, como hacer el mobiliario más cómodo, optimizar algunos recorridos e incorporar espacios con mayor privacidad, enriqueciendo así la propuesta final.

4.1.3. Evaluación del modelo de negocio:

El modelo de negocio plantea una alternativa viable para el funcionamiento del Centro de Encuentros Urbanos, combinando el uso comunitario con actividades que generen ingresos, como el alquiler de espacios y el desarrollo de alianzas estratégicas. La respuesta positiva de los participantes demuestra el interés por este tipo de iniciativas; sin embargo, será importante mantener una programación constante de actividades, fortalecer las alianzas con instituciones y difundir el proyecto para asegurar su sostenibilidad en el tiempo.

4.1.4 Evidencias del trabajo con usuarios:

El trabajo con los usuarios permitió conocer de primera mano cómo perciben la propuesta y qué aspectos consideran más importantes. Los participantes valoraron especialmente la calidez de los materiales, la iluminación, las formas orgánicas y la sensación de amplitud que transmite el espacio. También brindaron sugerencias para mejorar la comodidad del mobiliario, la circulación en algunas áreas y la incorporación de espacios más privados para estudiar o trabajar. Estas observaciones fueron fundamentales para ajustar el diseño y lograr una propuesta más funcional, cercana y alineada con las necesidades de quienes la utilizarán.

4.2 Recomendaciones

4.2.1 Ajustes necesarios para la implementación:

Se recomienda incorporar las mejoras obtenidas durante la validación, optimizando la circulación en la zona de exposiciones, mejorando la ergonomía del mobiliario e incorporando espacios semi privados para estudio y trabajo. Asimismo, es importante mantener una programación constante de actividades culturales y de emprendimiento.

4.2.2 Escalabilidad y proyección futura:

La propuesta puede replicarse en otros edificios patrimoniales o espacios urbanos subutilizados de Lima y otras ciudades, promoviendo la recuperación del patrimonio mediante espacios de encuentro, cultura y emprendimiento adaptados a las necesidades de cada comunidad.

4.2.3 Riesgos o limitaciones:

La implementación del proyecto puede verse limitada por las normativas de intervención en inmuebles patrimoniales y por la necesidad de garantizar su sostenibilidad económica. Para reducir estos riesgos, se recomienda establecer alianzas con instituciones públicas, privadas y colectivos culturales que apoyen la gestión y programación permanente del centro.

V.Notas de Pie

[1] Volver al Centro

Aparicio Artadi, F. A., & García Munasca, S. (2021). *Volver al Centro: Reutilización adaptativa del Edificio Oropesa en el Centro Histórico de Lima*. Universidad de Lima.

Ver proyecto oficial – Universidad de Lima

[2] Cine Tauro

Alcantara Hernandez, R. D. P. (2020). *Cine Tauro: espacio de difusión y expresión cultural* [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del

Perú].

Ver tesis – Repositorio PUCP

[3] **Espacio 02**

La Cruz Marín, E. F. (2019). *Espacio 02. Arte participativo, nuevas configuraciones del espacio público en el Centro Histórico de Lima* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú].

Ver tesis – Repositorio PUCP

VI.Referencias Bibliográficas

Oldenburg, R. (1989)The Great Good Place – edición 1989 en Open Library .

https://www.pps.org/article/roldenburg

Enrique Fernando Cruz Marín. (2019). Espacio 02. Arte participativo, nuevas configuraciones del espacio público en el centro histórico de Lima. [Tesis, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/items/a0a84b2f-6556-4a48-9688-d35d599c0de7

Rocio Del Pilar Alcantara Hernandez. (2020). Cine Tauro: Espacio de difusión y expresión cultural. [Tesis, Pontificia Universidad Católica del Perú]. https://tesis.pucp.edu.pe/items/dafb9f57-0412-4693-a42d-4f68407a4b98

Universidad de Lima. (2021). Proyecto Fin de Carrera. https://expoarq.ulima.edu.pe/volver-al-centro/

ArchDaily. (2011). Nave 16 Matadero Madrid https://www.archdaily.cl/cl/02-105564/nave-16-matadero-madrid-ica-arquitectura

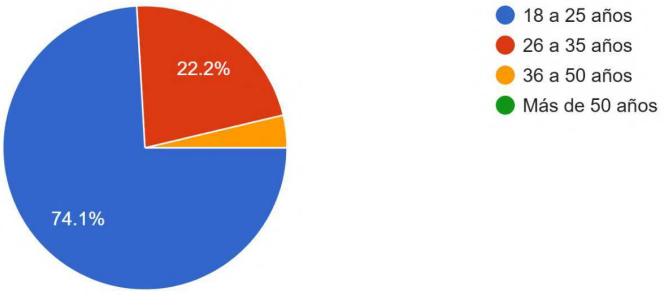
Duque, K. (2011). Clásicos de Arquitectura: SESC Pompéia https://www.archdaily.cl/cl/02-90181/clasicos-de-arquitectura-sesc-pompeia-lina-bo-bardi

VII.Anexos

6.1 Anexo 1 - Encuestas

1.¿Cuál es su rango de edad?

27 respuestas



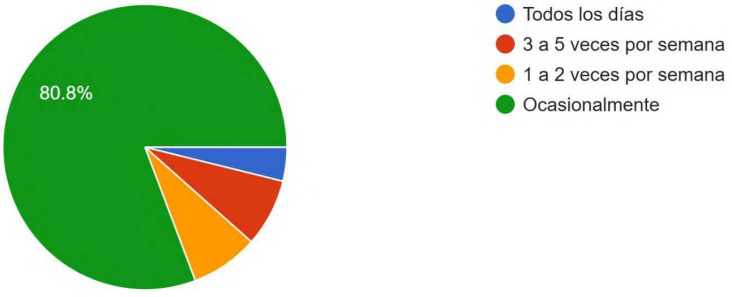
2.¿Cuál es su ocupación principal?

26 respuestas



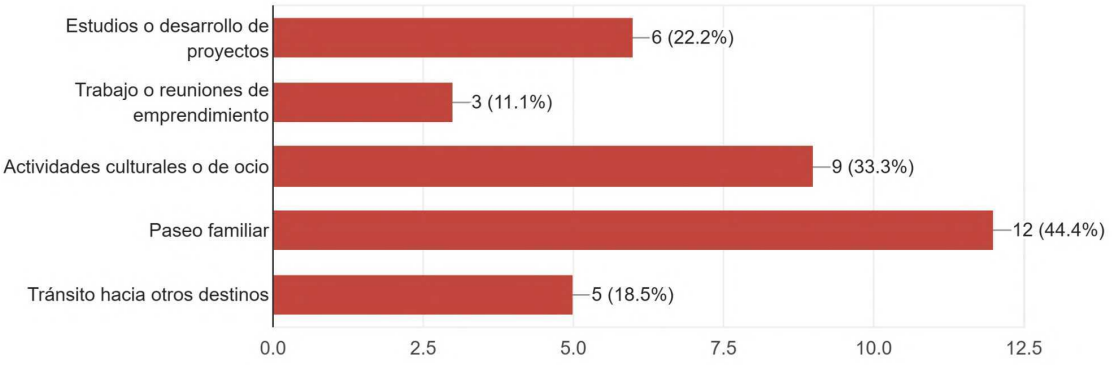
3. ¿Con qué frecuencia visita o transita por el Centro Histórico de Lima (específicamente la zona de la Av. Tacna)?

26 respuestas



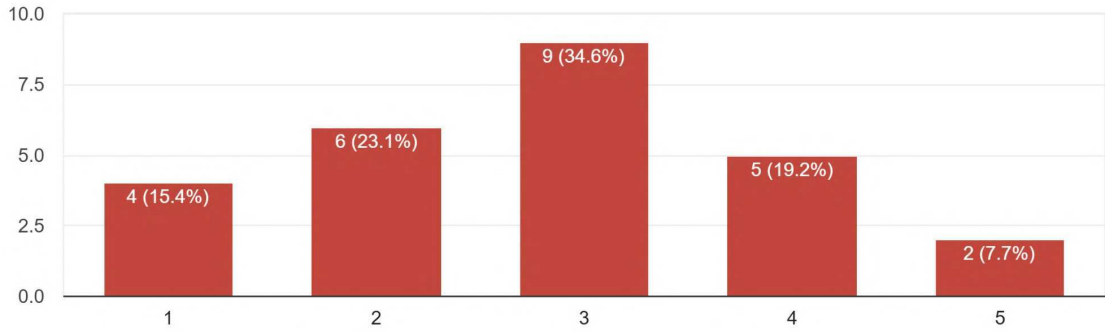
4.¿Cuál es el principal motivo de su permanencia en el Centro Histórico? (Puede marcar más de una)

27 respuestas



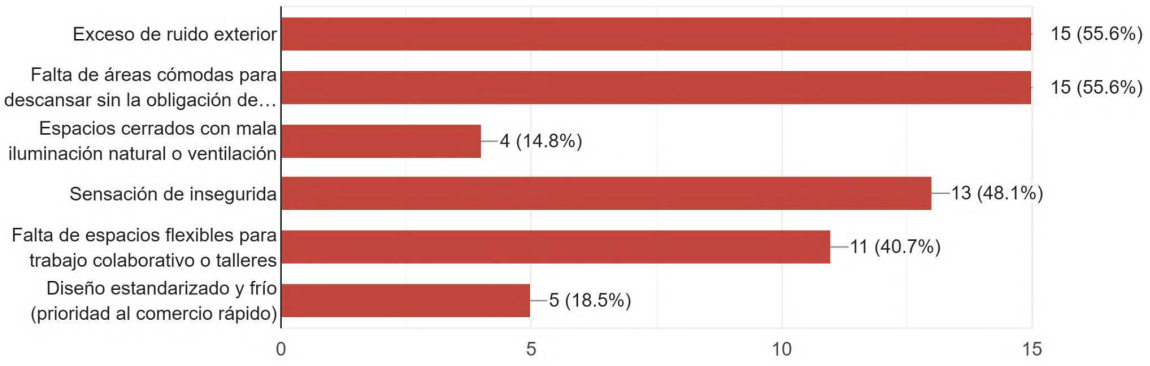
5. En una escala del 1 al 5, ¿qué tan adecuados considera los espacios públicos o comerciales actuales del Centro de Lima para quedarse a trabajar, crear o descansar?

26 respuestas



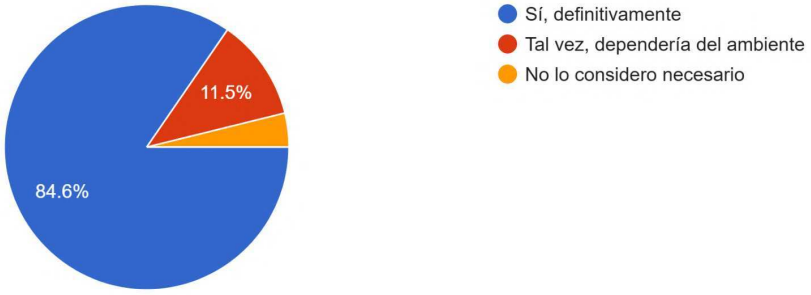
6. ¿Cuáles considera que son los principales problemas de los espacios actuales en esta zona? (Seleccione hasta 3)

27 respuestas



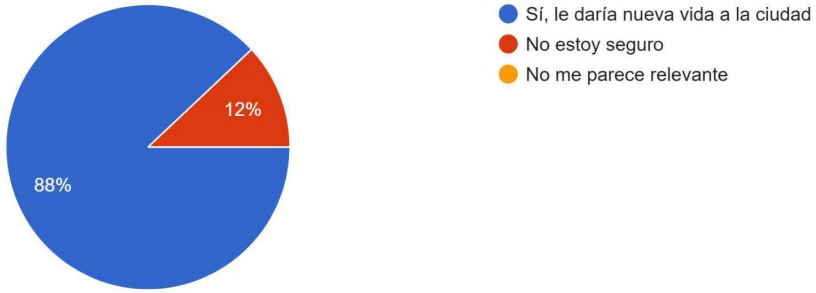
7.¿Le gustaría contar con un espacio accesible y seguro que integre zonas de trabajo, áreas de descanso y espacios para actividades culturales?

26 respuestas



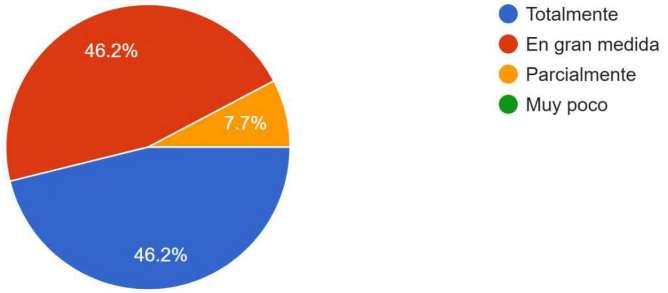
8.¿Considera positivo recuperar la planta baja de edificios patrimoniales cerrados (como el Edificio Tacna-Nazarenas) abriendo sus fachadas para integrarlos con la comunidad?

25 respuestas



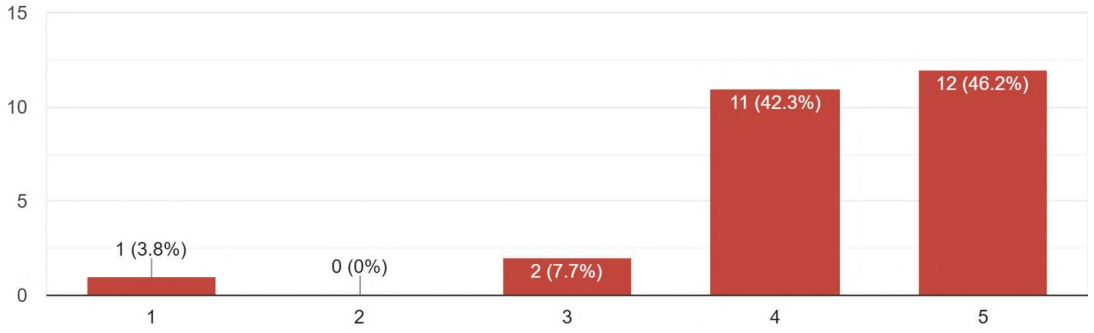
9.Después de observar los renders y planos de Centro de Encuentros Urbanos", ¿considera que el diseño logra un equilibrio adecuado entre un espacio de trabajo y un entorno cultural/familiar?

26 respuestas

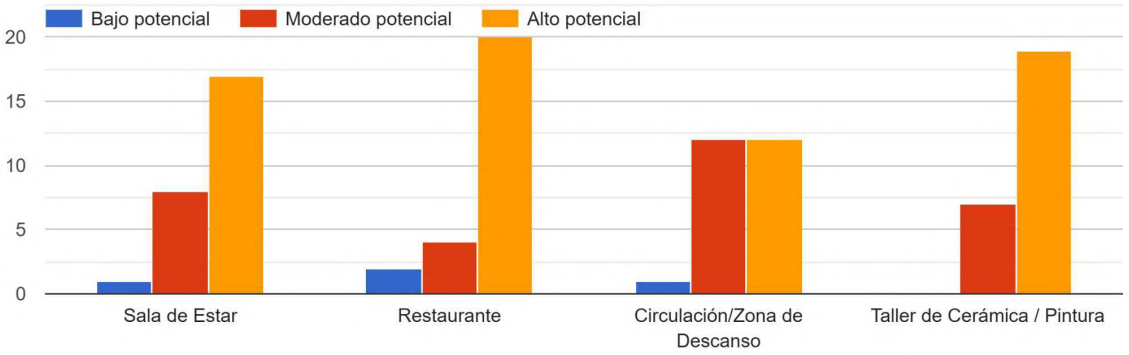


10.¿Qué tan satisfecho se siente con la propuesta integral presentada para reactivar esta zona de la ciudad?

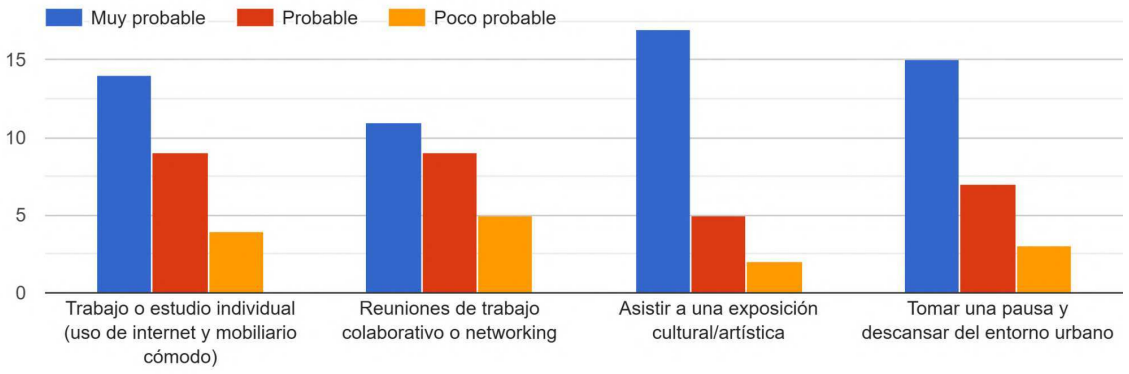
26 respuestas



11.Evalúe los siguientes espacios de la propuesta en términos de su potencial para fomentar la interacción social y la creación de comunidad:

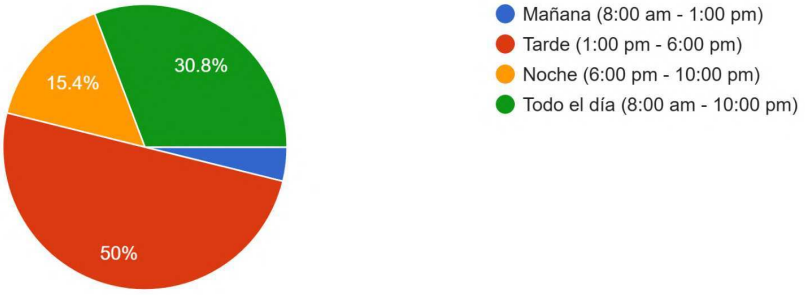


12.¿Qué tan probable sería que utilizara el Centro de Encuentros Urbanos para cada una de las siguientes actividades?



13.¿Cuál considera que es el horario más conveniente para que este 'Centro de Encuentros Urbanos' esté abierto?

26 respuestas



14.¿Qué fue lo que más le gustó de la propuesta de interiorismo?

24 respuestas

Muy buena propuesta , diseño y complemento de colores

La sala de estar

La coherencia visual entre los espacios, la iluminación y la paleta de colores utilizada

La iluminación y las formas integradas en el diseño.

El uso de materiales, colores e intervenciones con curvas

La estética moderna para llamar la atención y que se pueda frecuentar más

Hola! Soy Brenda. Lo que más me gustó de la propuesta es que crea espacio donde las personas pueden reunirse, interactuar y compartir ideas en un ambiente cómodo. Además, al estar en una ubicación céntrica, resulta mucho más accesible para todos. También me llamó la atención la decoración y la ambientación, porque transmiten tranquilidad y hacen que el lugar se sienta acogedor. Creo que es una propuesta muy interesante y algo que hace falta ver más en Lima.

Muy armonía en los espacios y los matices y la calidez que transmite
Me gustó que el espacio se siente acogedor y abierto para diferentes tipos de usuarios, además de que fomenta la interacción, el aprendizaje y las actividades culturales en un mismo lugar
Los colores cálidos y las formas orgánicas
La armonía que presenta en sus diseños
La sala de estar y los talleres
La contemplación de plantas que le dan un aire más cómodo y verde a la propuesta
el uso de colores integra muy bien los espacios los hace sentir cómodos y acogedores
La materialidad
El diseño
los colores y materialidad
En gran parte todo, diseño orgánico, paleta de colores cálido y la iluminación ayuda bastante
La paleta de colores y la innovación y creatividad en el diseño
La armonía del diseño, especialmente la integración de materiales naturales, la iluminación cálida y los elementos orgánicos que generan una atmósfera acogedora y moderna.
La calides e iluminación del espacio
Lo que más me gustó fue el uso de la madera en listones y las formas curvas en las columnas y techos. Creo que aportan mucha calidez, elegancia y una sensación de fluidez natural a los espacios

15.Si pudiera agregar, modificar o mejorar algún aspecto del diseño o de la distribución de este proyecto, ¿Qué sería?

23 respuestas

Nada está muy bonito

Agregar cubículos de reunion para hacer proyector

Aprovechar mejor las paredes en la zona de taller de ceramica

Más color.

ninguno

Una zona de cafetería/pasteleria

Más áreas de trabajo privadas para quienes necesiten concentración.

Área para niños pequeños

Agregaría algunas áreas verdes y más espacios de descanso para hacer el ambiente aún más cómodo y agradable para permanecer por más tiempo

Me gustaría sentir la identidad del centro de lima

La zona de descanso

La zona de exposiciones, la circulacion ene ese espacio es como ondas y ello impide el libre tránsito

La implementación de elementos que hagan más acogedor el lugar y menos impersonal, como podrían ser cuadros o elementos culturales artísticos

se podría agregar algún acento de color

Quizás ampliar algunas zonas y hacer más funcional algunos espacios vacíos , pero en general muy bien

La iluminación

En la circulación hay un sofá verde que se ve muy plano en la superficie, quizás colocarle algo acolchado para que sea cómodo al sentarse

Tal vez un poco más de color en el área de recepción

Agregaría algo más de iluminación pero natural.

Esta muy buena la propuesta

Agregar respaldos acolchados o cojines a los bancos verdes alargados. Al ser de superficie lisa, pueden resultar rígidos para estancias prolongadas

-

Otra psopuesta de cielo raso

6.2 Anexo 2 - Fotografías de entrevistas

