ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

PROYECTA JOVEN: REDISEÑO DE ESPACIOS INTERACTIVOS PARA TALLERES DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL Y DESARROLLO DE HABILIDADES QUE INCENTIVEN LA PARTICIPACIÓN JUVENIL EN CENTROS SOCIALES DEL CALLAO

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

PRESENTADA POR

Ariana Geby Rosales Del Carpio
DNI: 72643811, Perú

ASESOR

Juniors Manuel Calderón Riojas
DNI: 47001460, Perú
ORCID: 0000-0001-5005-2878

JURADO

Juan Miguel Chunga Chunga
Bruno Ferreccio Morante
Jordan Shiro Guillermo Ccoiso Velez de Villa

Lima, septiembre 2026

Informe-0000023682-Rosales.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614371962

Fecha de entrega
14 ago 2026, 1:00 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
14 ago 2026, 1:05 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000023682-Rosales.pdf

Tamaño del archivo
21.6 MB

42 páginas

7122 palabras

40.821 caracteres

14% 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
13%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dedicatoria Ariana Rosales Del Carpio

Dedico este proyecto a los años de esfuerzo, aprendizaje y perseverancia. Además se lo dedico a mi madre, que ha sido mi mayor apoyo y lo será siempre, por impulsarme a no rendirme.

Agradecimiento

Agradecimiento de Ariana Rosales Del Carpio

Quiero expresar mi gratitud a mi madre, por su apoyo constante y la confianza que tuvo en mí en todas las etapas de mis estudios. Su motivación y fe en mí ha sido fundamental para superar cada reto que surgió en el transcurso de este proyecto. Del mismo modo, agradezco a mis familiares y amigos por la fe y confianza puesta en mí, por la colaboración y opiniones, lo cual nos permitió enriquecer la propuesta. Por último pero más importante a mi compañera Daniela por el apoyo y comprensión, por cada desafío que hemos podido resolver juntas durante estos años de aprendizaje.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación **2**

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.2 Población beneficiaria 4

2.3 Objetivo(s) del proyecto 6

2.4 Marco referencial 6

2.5 Proceso creativo y experimentos 8

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 8

2.5.2 Información sobre el Mercado 10

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 12

2.5.4 Diseño de producto/servicio 15

2.5.5 Modelo de Negocio 16

2.5.6 Resultados esperados 19

2.5.7 Prototipos desarrollados 20

2.5.8 Experimentos 23

III. Estimación de costos 23

3.1 Presupuesto 23

IV. Conclusiones y recomendaciones 24

4.1 Conclusiones 24

4.2 Recomendaciones 25

V. Referencias Bibliográficas **25**

VI. Anexos **26**

6.1 Anexo 1 - Estructura de encuesta 1 25

6.2 Anexo 2 - ¿Cómo podríamos? 28

6.3 Anexo 3 - Brainstorming 28

6.4 Anexo 4 - SCAMPER 29

6.5 Anexo 5 - Benchmarking 29

6.6 Anexo 6 - Tablero UX 30

6.7 Anexo 7 - Encuesta 2 30

6.8 Anexo 8 - Tabla Receptora 31

6.9 Anexo 9 - Imágenes del prototipo 32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 - Estimación de Presupuesto **23**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - **3**
Árbol de análisis del problema

Figura 2 - **5**
Mapa de actores

Figura 3 - **9**
Arquetipo del usuario

Figura 4 - **9**
Mapa de empatía

Figura 5 - **13**
Ruta de conceptualización

Figura 6 - **14**
Propuesta de valor

Figura 7 - **19**
Modelo de negocio

Figura 8 - **21**
Imagen Prototipo - Taller Exploración Vocacional

Figura 9 - **21**
Imagen Prototipo - Taller de Desarrollo Creativo

Figura 10 - **22**
Imagen Prototipo - Área 1 de Desarrollo Creativo

Figura 11 - **22**
Imagen Prototipo - Área 2 de Desarrollo Creativo

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Proyecta Joven - Rediseño de espacios interactivos para talleres de orientación vocacional y desarrollo de habilidades que incentiven la participación juvenil en centros sociales del Callao

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El presente proyecto de innovación Rediseño de espacios interactivos para talleres de orientación vocacional y desarrollo de habilidades que incentiven la implicación de los jóvenes centros comunitarios del Callao se sitúa dentro del marco de la área fundamental de crecimiento en salud y bienestar comunitario, así como en la actividad económica educativa. Este enfoque intenta abordar la falta de orientación vocacional y la escasa asistencia de los adolescentes y jóvenes del Callao en estos espacios**,** donde a menudo no tienen una visión definida sobre su futuro académico o profesional y encuentran pocos espacios que estén pensados en sus intereses y necesidades, dirigido a adolescentes y jóvenes entre 15 a 21 años residentes en Callao que enfrentan desorientación vocacional y necesitan espacios de desarrollo y orientación.

Se utilizó un enfoque de resolución innovadora de problemas con herramientas de Design Thinking centradas en el usuario y Lean Startup para facilitar la ejecución de los resultados, estas herramientas fomentan la cooperación y la visualización del pensamiento, como la técnica de persona para establecer arquetipos y verificar usuarios, el mapa de actores para identificar el contexto y el mercado, el mapa de trayectoria para describir la dinámica de la propuesta, el lienzo de propuesta de valor, para fortalecer el concepto creativo, y el lienzo de modelo de negocio que ayuda a evaluar la viabilidad de la propuesta, entre otros, los cuales se detallan este documento.

La solución innovadora, presentada como un propuesta de valor, es el diseño de un centro para desarrollo juvenil en el cual se integra espacios interactivos con talleres enfocados en la exploración vocacional y el fortalecimiento de habilidades, por lo cual el objetivo es incentivar la participación de adolescentes y jóvenes del Callao y contribuir a su proyección hacia el futuro, se trata de un servicio de innovación social aplicado al diseño interior, materializado en la transformación de un centro social

tradicional en un entorno dinámico, flexible y centrado en el usuario juvenil. La propuesta contempla espacios físicos multifuncionales, adaptables e interactivos, diseñados para el desarrollo de talleres y experiencias formativas que fomenten el aprendizaje, la creatividad y la orientación personal.

Para la experimentación, se creó un prototipo digital mediante modelado 3D y renders, este permitirá representar visualmente los espacios planteados para el centro de desarrollo juvenil. El prototipo estará conformado por imágenes de los dos talleres propuestos, donde se mostrará la distribución del espacio, mobiliario, iluminación, materialidad, ambientación y dinámica general de uso, permitiendo visualizar la experiencia que tendrá el usuario dentro del centro. A través de estas representaciones, los jóvenes podrán interactuar con la propuesta de manera visual, observando cómo los espacios han sido diseñados según sus necesidades e intereses. Posteriormente, el prototipo se presentó mediante una encuesta de validación para conocer la percepción del usuario respecto al atractivo del diseño, funcionalidad de los ambientes y nivel de motivación que generan los talleres.

Se infiere que la solución del proyecto de un centro de desarrollo juvenil con espacios diseñados pensados para el usuario, enfocándose en sus necesidades e intereses, tiene potencial de incrementar su participación en centros sociales y mejorar sus habilidades y desarrollo integral. Los resultados de la encuesta de validación evidenciaron una percepción favorable hacia el rediseño de los espacios y el planteamiento de los talleres, Exploración Vocacional y Desarrollo creativo y técnico, y su utilidad para fortalecer las habilidades y orientación a su futuro académico y laboral de los jóvenes y se recomienda que a futuras investigaciones se amplíe el alcance de la propuesta, evaluando su aplicación en distritos o contextos con características sociales similares. Además, se sugiere profundizar en el estudio del impacto del diseño enfocado en el usuario, que ponga énfasis en la participación y permanencia dentro de centros sociales, de manera que se incorporen nuevas estrategias que potencien la sostenibilidad y el impacto social de este tipo de proyectos.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se lleva a cabo en el Callao (Antiguo Edificio Pilsen), una zona que está caracterizada por una fuerte identidad cultural, donde existen expresiones artísticas como la música urbana, el arte gráfico y diversas manifestaciones comunitarias. Asimismo, el Callao cuenta con una población juvenil significativa que se encuentra expuesta a contextos de vulnerabilidad social teniendo en cuenta factores como la inseguridad, escasa oportunidades educativas y la limitada oferta de espacios adecuados para su desarrollo personal.

Dentro de este contexto, existen centros sociales y comunitarios que brindan apoyo a los adolescentes; sin embargo, muchos de estos espacios presentan deficiencias en su diseño interior y no tienen enfoque en brindar orientación a futuro para los jóvenes.

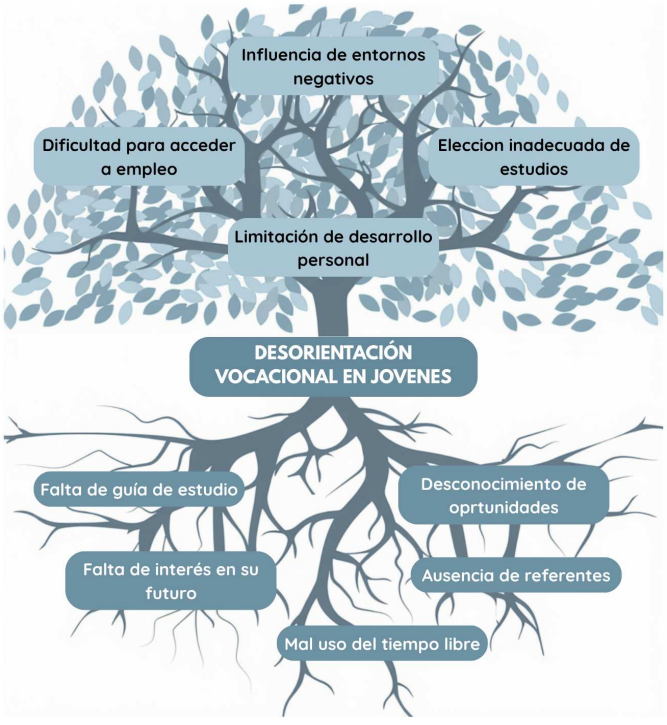
Como consecuencia, la deficiencia del diseño de estos espacios y la falta de un enfoque orientado al desarrollo y proyección a futuro de los jóvenes genera que haya poco interés e identificación con el lugar. Esto ocasiona la poca participación y asistencia en estos centros o talleres sociales por lo que es necesario replantear estos aspectos para incrementar su participación y aprovechamiento.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Figura 1

Árbol de análisis del problemas



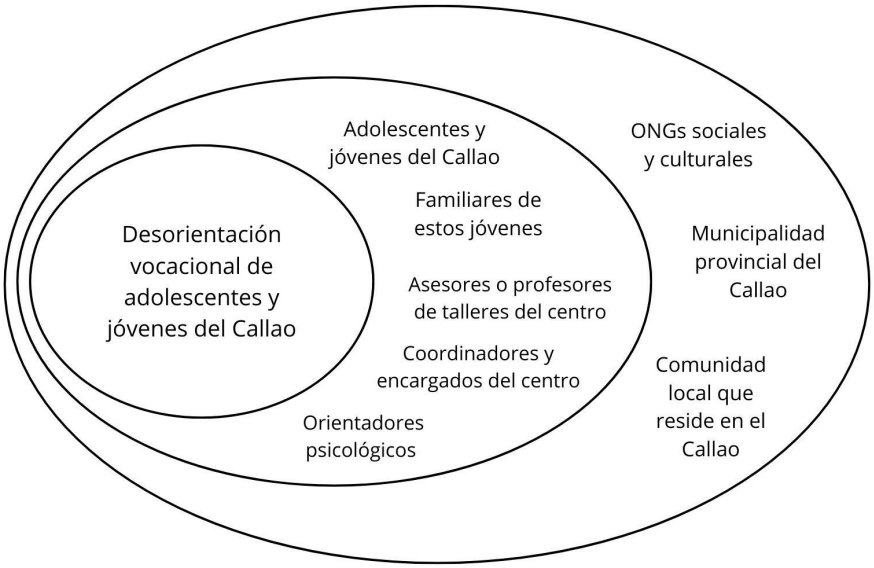
La problemática del proyecto es la desorientación vocacional en jóvenes del Callao, quienes en muchos casos no tienen claridad sobre su futuro, ni saben cómo elegir sus estudios o a que dedicarse. Además esta problemática se intensifica en contextos de vulnerabilidad social, donde muchos jóvenes carecen de acceso a herramientas de guía o acompañamientos, del mismo modo la limitada existencia de talleres enfocados en el desarrollo de habilidades y la poca presencia de espacios dinámicos o adaptados a interés juveniles lo que reducen la motivación de los jóvenes a participar en centros sociales. Factores como la falta de orientación adecuada, desconocimiento de oportunidades, la escasa existencia de talleres que aporten al desarrollo de sus habilidades y espacios adaptados a los intereses juveniles, ha reducido las oportunidades de exploración e interés en el aprendizaje de los jóvenes. Como consecuencia, esta problemática genera un limitado desarrollo de capacidades, dificultades para acceder a mejores oportunidades académicas, con un riesgo mayor a conductas no positivas y menores oportunidades a futuro.

En respuesta a ello, el proyecto se relaciona con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4: Educación de Calidad, el cual promueve el desarrollo integral de las personas y un aprendizaje inclusivo. En ese sentido se busca promover oportunidades de aprendizajes a través de la implementación y rediseño de talleres interactivos, mediante espacios flexibles, atractivos y participativos que incentiven la asistencia juvenil de manera que contribuyan al desarrollo de habilidades y la orientación vocacional de los jóvenes.

2.2 Población beneficiaria

Figura 2

Mapa de actores



Este proyecto considera la participación de diversos actores donde son clasificados en centrales, directos e indirectos, los cuales cumplen roles específicos dentro del funcionamiento del centro social. En primer lugar, como actor central, se identifica al problema que es la desorientación vocacional de adolescentes y jóvenes residentes del distrito del Callao, ya que desde ahí partimos para el desarrollo del proyecto. Este grupo de adolescentes y jóvenes son actores directos porque son aquellos que se encuentran expuestos a contextos de vulnerabilidad social asociados a factores como la inseguridad, la escasez oportunidades educativas complementarias y la limitada disponibilidad de espacios adecuados que promuevan su desarrollo personal, social y creativo.

En cuanto a los actores directos, se consideran en los familiares de los adolescentes y jóvenes, quienes desempeñan un rol relevante en apoyo continuo y acompañamiento de su participación en los talleres del centro, favoreciendo la consolidación de procesos formativos y el fortalecimiento del entorno familiar. Asimismo, se incluyen los asesores de talleres, profesionales encargados de la planificación de ejecución de actividades formativas orientadas al desarrollo de competencias artísticas, técnicas y

educativas en los jóvenes. De igual manera, se contempla la participación de coordinadores y encargados de la gestión de programas, quienes asumen funciones administrativas necesarias para garantizar la adecuada planificación, supervisión y continuidad de las actividades. Finalmente, se consideran a los orientadores psicológicos, cuya intervención es brindar acompañamiento emocional y orientación personal, promoviendo el bienestar integral de los usuarios y contribuyendo a la prevención de problemáticas sociales o emocionales.

Por otro lado, dentro de los actores indirectos, se identifica a la comunidad local, la cual se beneficia de manera indirecta a través del fortalecimiento del tejido social, la generación de espacios de integración comunitaria y la mejora de las condiciones sociales y urbanas del espacio. Asimismo, se reconoce la participación potencial de las organizaciones sociales y culturales presentes en la zona, las cuales pueden establecer vínculos de colaboración mediante la implementación de actividades conjuntas y programas de desarrollo cultural y social, Finalmente, se considera a la Municipalidad Provincial del Callao como un actor institucional relevante, cuya participación puede materializarse a través del respaldo normativo, la gestión recursos y la promoción de políticas públicas orientadas al fortalecimiento de iniciativas comunitarias y sociales en beneficio de la población local.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo general

Diseñar los espacios de talleres interactivos, mediante la reestructuración de los talleres existentes con un enfoque hacia los intereses y futuro profesional de los jóvenes en el centro social del Callao, con el fin de incentivar la participación juvenil y fortalecer el desarrollo de sus habilidades y contribuir a su orientación a futuro.

Objetivos específicos

Rediseñar los espacios interiores del centro para generar mayor interés y participación de los jóvenes

Reestructurar los talleres orientándose al desarrollo de habilidades, tanto personales como creativas , así como la orientación vocacional.

Proponer un entorno social que contribuya a prevenir comportamientos de riesgo, fomentando el empleo constructivo del tiempo libre y el desarrollo integral de los adolescentes.

2.4 Marco referencial

El centro social ubicado en el Callao, una región conocida por su identidad cultural, presenta problemáticas sociales como la escasez de oportunidades educativas, inseguridad y la insuficiente orientación para los adolescentes. Si bien existen otros espacios comunitarios donde se imparten talleres y actividades de apoyo, varios de estos no logran generar una participación constante debido a limitación en su infraestructura y la forma en la que desarrollan sus programas.

En muchos casos, estos centros cuentan con ambientes poco atractivos o desvinculados de los intereses actuales de los jóvenes, lo que reduce su permanencia y motivación para asistir.

Frente a ello, distintas investigaciones señalan que el entorno físico influye directamente en la experiencia del usuario, su nivel de interacción y el sentido de pertenencia. Estudios sobre espacios juveniles destacan que los ambientes flexibles, dinámicos y diseñados según las necesidades de los adolescentes incrementan la participación y su compromiso con las tareas a realizar en el centro.(Ismail, 2025)

Asimismo, un estudio señala que la orientación vocacional es importante por que permite a los adolescentes identificar y comprender sus intereses y habilidades lo que le facilita que tome decisiones fundamentales acerca de su futuro profesional (Callaveral-Bolaños et al., 2025), esto evidencia que la aplicación de talleres enfocados al desarrollo de habilidades y orientación vocacional, fortalece la toma de decisiones de los jóvenes y potencia su desarrollo de habilidades a futuro.

Además, otro estudio destaca que la accesibilidad a los equipamientos comunitarios constituye un factor clave para garantizar la participación constante de los adolescentes en actividades formativas y sociales. (Guan, S., et al 2023), en este sentido, el proyecto reconoce la necesidad de plantear un centro social accesible e integrado, donde se promueva su participación de los jóvenes a actividades orientadas al desarrollo de habilidades y orientación vocacional.

Por otra parte, el diseño del entorno físico influye en la percepción y la experiencia de los usuarios dentro de los espacios comunitarios. (Krstić, V., et al 2024) señala que la incorporación de elementos sensoriales asociados a la naturaleza mejora la percepción del espacio y el bienestar, donde se generan ambientes más atractivos que incrementan el interés y la permanencia de los usuarios. En este presente proyecto, estos aportes evidencian la importancia de diseñar espacios dinámicos que favorezcan la participación de los adolescentes y jóvenes.

Asimismo, diversas investigaciones demuestran que el diseño centrado en el usuario permite crear espacios más efectivos y significativos.(Casanova, et al. 2023) En esta investigación señalan que involucrar a los usuarios en el diseño de espacios mejora su experiencia y fortalece el sentido de pertenencia. Del mismo modo, estudios recientes evidencian que los espacios diseñados según las necesidades de sus usuarios incrementan la motivación, el bienestar y la participación activa dentro del entorno.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

El arquetipo identificado es Sebas Ramírez, un adolescente de 16 años, que cursa el quinto de secundaria y es residente del Callao, quien representa al usuario objetivo del proyecto. Sebas se encuentra viviendo su paso a la vida adulta, donde enfrenta incertidumbre respecto a su futuro académico y laboral, ya que no tiene claridad sobre qué estudiar ni cómo proyectarse profesionalmente.

Vive en un entorno urbano con limitada oferta de espacios orientados al desarrollo juvenil y expuesto a factores de vulnerabilidad social, como la inseguridad y la escasez de oportunidades formativas. Aunque existen centros comunitarios cercanos, Sebas no suele participar activamente en ellos debido a que percibe sus espacios como poco atractivos, tradicionales y poco conectados con sus intereses o necesidades actuales.

Figura 3

Arquetipo de usuario



Figura 4

Mapa de empatía



A través del mapa de empatía se identificó que Sebas siente incertidumbre y preocupación por su futuro, ya que no tiene claridad sobre qué estudiar ni cómo proyectarse profesionalmente. En su entorno, observa pocas oportunidades y espacios poco atractivos para jóvenes, lo que disminuye su interés en participar.

Además, recibe presión para decidir su futuro, pero sin contar con una orientación adecuada. Esto genera en él desmotivación y frustración, ya que no encuentra espacios donde se sienta identificado. Por ello, necesita ambientes dinámicos y cercanos a su realidad, donde pueda desarrollar habilidades, explorar sus intereses y recibir orientación para su futuro.

INSIGHT 1: Necesidad de pertenencia y apropiación del espacio

Se identificó que los jóvenes del Callao valoran la existencia de espacios donde se sientan parte de una comunidad, en un entorno seguro, cómodo y pensado para ellos. La apropiación del espacio influye directamente en su sentido de pertenencia, confianza y disposición para participar en actividades dentro del centro social.

INSIGHT 2: Búsqueda de actividades con propósito y valor para el futuro

Los adolescentes y jóvenes muestran mayor interés por participar en talleres y actividades cuando perciben que estos aportan positivamente a su desarrollo personal y al desarrollo de su futuro académico o laboral. La orientación y el aprendizaje significativo se convierten en factores clave para su motivación y permanencia en el espacio.

INSIGHT 3: Influencia del diseño del espacio en la participación juvenil

El diseño del espacio influye directamente en la decisión de los jóvenes de participar o no en actividades comunitarias. Un ambiente dinámico, atractivo e interactivo genera mayor interés, motivación y permanencia, mientras que espacios tradicionales o poco adaptados a sus necesidades suelen provocar desinterés y baja participación.

2.5.2 Información sobre el Mercado

2.5.2.1 Oportunidad de mercado

La investigación revela que en el Callao existe una oportunidad significativa para la implementación de espacios orientados al desarrollo juvenil debido a la alta presencia de adolescentes que requieren orientación para su futuro académico y laboral. Según el INEI, el Callao cuenta con una población aproximada de más de un 1 millón de habitantes, dentro de ello una importante proporción son jóvenes, se reporta que cerca de 43,900 son jóvenes entre 15 y 29 años que no estudian ni trabajan, esto evidencia una situación de vulnerabilidad y necesidad de mayor acceso a oportunidades formativas y de acompañamiento.

Dentro de este contexto existe una limitada oferta de espacios comunitarios que integren simultáneamente orientación vocacional, desarrollo de habilidades y ambientes diseñados y pensados para los jóvenes. Muchos de los centros existentes no cuentan con espacios atractivos ni con una propuesta centrada en la experiencia del usuario juvenil Frente a esta necesidad, se plantea la propuesta, mediante un rediseño de espacios de talleres que transforman los centros sociales en entornos dinámicos, funcionales y orientados al desarrollo personal. Esto no solo responde a una necesidad social existente, sino que tiene potencial de solución con un impacto comunitario.

2.5.2.2 Competencia

La competencia directa orientada al desarrollo juvenil y comunitario, como la Casa de la Juventud y la Cultura del Callao y la Youth House, promueven la participación juvenil y la convivencia social mediante talleres y programas comunitarios. Sin embargo, se identifican limitaciones por flexibilidad espacial y atractivo visual para los jóvenes.

Por ello, el Centro Proyecta Joven propone espacios dinámicos, inclusivos y multifuncionales que sean diferenciales por priorizar el bienestar, la participación activa y el desarrollo integral juvenil. De esta manera responde a la necesidad de funcionalidad espacial e interacción dentro del Centro.

2.5.2.3 Alcance esperado

Se anticipa que la iniciativa impacte directamente en adolescentes y jóvenes de 15 a 21 años en el Callao, en particular a aquellos que se encuentran en condiciones de vulnerabilidad social y con desorientación sobre su futuro académico o laboral. A través del rediseño de espacios de talleres interactivos y la reestructuración de actividades orientadas en el crecimiento de competencias y la guía vocacional se busca incrementar la participación juvenil en centros sociales y mejorar su experiencia dentro de estos espacios.

A nivel espacial, el centro Proyecta Joven busca transformarse en un centro con un entorno dinámico, funcional y atractivo, diseñado específicamente para atender las demandas y preocupaciones de los jóvenes. A nivel social, se espera fortalecer el desarrollo personal de los usuarios, promover un mejor uso del tiempo libre y contribuir en la disminución de comportamientos peligrosos a través de programas de educación y espacios de acompañamiento. Se proyecta que esta propuesta pueda convertirse en un modelo replicable para otros centros sociales o comunitarios del Callao y otras zonas urbanas con problemáticas similares.

2.5.2.4 Mercado objetivo del producto

Está integrado por jóvenes chalacos en situación de vulnerabilidad social que requieren servicios de acompañamiento, capacitación y desarrollo integral. Por lo cual el proyecto se enfoca en cubrir la necesidad de infraestructura de espacios comunitarios que puedan ofrecer la exploración vocacional, bienestar emocional, integración social y aprendizaje. Desde un aspecto funcional, el proyecto busca integrar espacios dinámicos y adaptables a las actividades proporcionadas, por lo que se permite el desarrollo de talleres y actividades grupales.

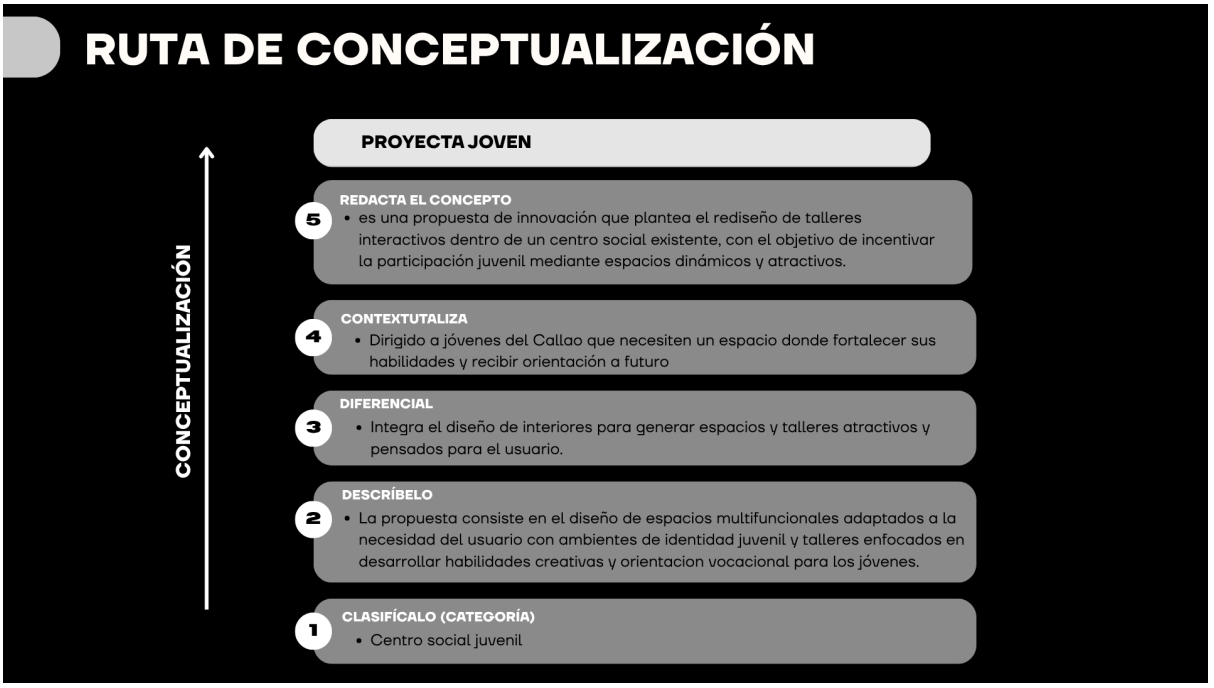
2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El proyecto parte del concepto de transformar un centro social tradicional en un espacio de desarrollo juvenil, donde el diseño interior se convierta en una herramienta de impacto social capaz de motivar, orientar y acompañar a los jóvenes en la construcción de su futuro. Desde esta perspectiva, el espacio deja de ser únicamente un ambiente físico para convertirse en un entorno activo de aprendizaje, exploración y crecimiento personal.

La propuesta genera valor al transformar el centro social en un entorno atractivo, seguro y cercano a la identidad juvenil, promoviendo no solo la participación activa, sino también el sentido de pertenencia y permanencia dentro del espacio. Asimismo, responde a problemáticas como la falta de orientación, la desmotivación y el poco interés por los centros comunitarios tradicionales, mediante dos talleres principales: Un taller de Exploración vocacional, diseñado para brindar a los adolescentes herramientas que les permitan descubrir sus intereses, reconocer sus habilidades y construir una visión más clara sobre su futuro académico y profesional. Y un taller de Desarrollo creativo, enfocado en potenciar habilidades prácticas y técnicas que puedan convertirse en oportunidades reales con el fin de promover su desarrollo integral mediante programas vinculados a la creatividad e innovación que permitan a los jóvenes desarrollar competencias aplicables a distintos campos, fortaleciendo su autonomía y confianza.

Figura 5

Ruta de conceptualización



En el desarrollo de la ruta de conceptualización, se planteó la propuesta como un espacio de desarrollo integral orientado a los adolescentes y jóvenes del Callao, específicamente aquellos que están transicionando a la vida adulta y presentan desorientación sobre su futuro académico y laboral.

Proyecta Joven funciona como un lugar de transformación, donde el principal diferencial es la creación de espacios interactivos y dinámicos adaptados a las necesidades de los jóvenes, con el objetivo de motivar y aumentar su participación en los centros sociales. De esta manera, se busca convertir el centro social en un entorno seguro y formativo que pueda contribuir al desarrollo integral de los jóvenes y a la construcción de un mejor futuro.

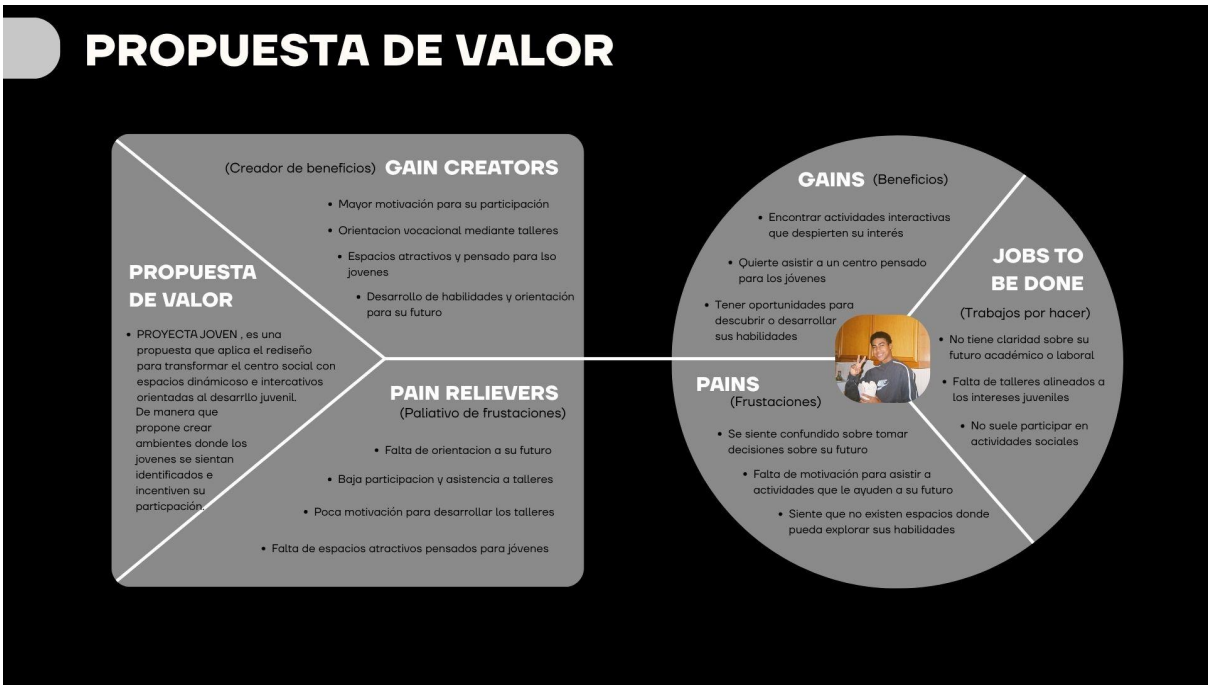
2.5.3.2 Propuesta de Valor

La propuesta que tiene el Centro plantea el rediseño para mejorar los espacios con el objetivo de crear espacios funcionales y atractivos para incentivar la participación de los jóvenes, por ello como valor diferencial se integra un diseño consciente pensando en resolver las necesidades principales para el confort e interacción de los usuarios.

El Centro integra actividades dinámicas que generan mayor motivación para la participación de los usuarios, de manera que puedan desarrollar sus habilidades como su expresión personal y fortaleciendo su identidad. De esta forma, la propuesta se refuerza como un enfoque integral y en el bienestar del usuario.

Figura 6

Propuesta de valor



En el mapa de propuesta de valor se realizó desde la evaluación del usuario e identificando sus principales necesidades y requisitos. Desde los puntos en Gains, Pains y Jobs to be Done, se identificó con transparencia definir mejor las necesidades del usuario y como nuestra propuesta lo resuelve.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

La idea presenta un rediseño e implementación de talleres dentro de un centro de desarrollo juvenil ubicado en el Edificio Pilsen, concebido como un lugar físico orientado a adolescentes y jóvenes del Callao que requieren orientación y opciones para su crecimiento tanto personal como profesional. Este rediseño parte de la

necesidad de convertir un espacio tradicional en un entorno más dinámico, atractivo y práctico, que se ajuste a las necesidades auténticas de los jóvenes y que incentive su participación activa dentro del centro.

Desde la arquitectura de interiores, el proyecto propone espacios diseñados bajo criterios de flexibilidad, interacción y experiencia del usuario, incorporando mobiliario modular, zonas colaborativas, áreas multifuncionales, recursos visuales y materiales que generen un ambiente cercano, seguro y estimulante para los jóvenes. De esta manera, el lugar se transforma de ser meramente un espacio físico a convertirse en una herramienta que favorece la permanencia, la motivación y el sentido de pertenencia.

Como parte de la propuesta, se plantean dos talleres principales que estructuran la experiencia del público dentro del centro.

El primero consta de un Taller de Exploración Vocacional, enfocado en acompañar a los jóvenes en el descubrimiento de sus intereses, talentos y metas personales. A través de actividades de autoconocimiento, orientación y reflexión, este taller busca brindar herramientas que les permitan tomar decisiones más seguras sobre su futuro académico y laboral.

El segundo corresponde al Taller de Desarrollo Creativo, orientado al fortalecimiento de habilidades prácticas, creativas y técnicas mediante experiencias de aprendizaje dinámicas. Este taller busca potenciar competencias que puedan convertirse en oportunidades futuras, promoviendo la autonomía, la confianza y el desarrollo personal.

El diseño de estos espacios estará pensado específicamente para el usuario juvenil, considerando sus intereses, dinámicas y formas de aprendizaje. Al ofrecer ambientes más interactivos, flexibles y atractivos, se espera incrementar la motivación de los jóvenes para asistir al centro, mejorar su permanencia dentro de los talleres y lograr

que aprovechen de manera más efectiva las oportunidades de aprendizaje y orientación que el proyecto les ofrece.

2.5.5 Modelo de Negocio

Segmento de Clientes

Este proyecto se crea para los adolescentes y jóvenes chalacos, ya que son principalmente los beneficiarios de los espacios donde puedan desarrollar sus habilidades, poder aprender e integrarse de una manera que resuelva la problemática. Por otro lado, los otros usuarios secundarios como padres de familia y tutores también acceden al buen funcionamiento de los espacios.

Propuesta de Valor

Proyecto Joven busca brindar a los adolescentes y jóvenes del Callao un espacio donde puedan recibir orientación sobre su futuro académico y laboral mientras desarrollan habilidades creativas y técnicas. El centro integra espacios para talleres formativos desarrollados en ambientes dinámicos, interactivos y centrados en el usuario, la propuesta responde al problema de desorientación vocacional, la baja participación en centros sociales y la falta de espacios atractivos para los jóvenes. Su principal diferenciación radica en integrar el diseño del espacio como una herramienta para mejorar la experiencia, motivar la participación y potenciar el desarrollo integral juvenil.

Canales

La difusión de la propuesta se realizará mediante canales físicos y digitales orientados al público juvenil. Por ello, los principales canales físicos serán los eventos de lanzamiento dentro del centro, activaciones y talleres demostrativos abiertos al público, también charlas informativas para dar a conocer la propuesta en colegios e instituciones educativas alrededor del Callao. Además, la propuesta se dará a conocer a través de redes sociales y medios digitales, lo que nos permitirá alcanzar una mayor cantidad de jóvenes y promover su participación en las actividades y talleres ofrecidos por el centro.

Relación con el Cliente

Buscamos que la propuesta pueda tener una relación participativa con los usuarios, por ello mediante encuestas podremos conocer las necesidades específicas, sus preferencias y hasta sus expectativas tanto de las actividades como de los espacios donde se desarrollen. Asimismo gracias a una observación y retroalimentación, respondemos correctamente con nuestra propuesta de diseño.

Fuente de Ingresos

En cuanto a la fuente de ingresos del proyecto se planteará un modelo que permita mantener el funcionamiento del centro y la continuidad de sus actividades. Una de las principales fuentes de ingreso es el cobro de una tarifa accesible por la participación en los talleres de exploración vocacional y desarrollo creativo-técnico, de esta manera los jóvenes pueden acceder a oportunidades de formación y desarrollo personal a un bajo costo.

Asimismo, los espacios multifuncionales del centro serán alquilados, cuando no estén siendo utilizados por los talleres, para realizar charlas de capacitación, reuniones y eventos externos. Al final, se crearán colaboraciones y convenios con entidades gubernamentales y grupos comunitarios, las cuales pueden contribuir mediante financiamiento, auspicios o programas de responsabilidad social que fortalezcan el impacto social del proyecto.

Actividades Clave

Las principales acciones del proyecto se centran en crear y desarrollar experiencias dentro del centro que favorezcan el desarrollo personal y vocacional de los jóvenes. Por lo tanto, se realizará la implementación de los talleres que estarán orientados a fortalecer sus habilidades y brindarles herramientas para su futuro. En ese sentido la propuesta aplica el diseño de espacios funcionales que se adapten a las demandas y deseos de los jóvenes, favoreciendo así la interacción y su participación activa. Finalmente se considera la implementación de tanto los mobiliarios como los equipamientos adecuados para cada actividad, garantizando ambientes cómodos y alineados a los objetivos de los talleres.

Recursos Clave

El desarrollo del proyecto requiere recursos humanos, físicos y tecnológicos que nos permitan garantizar la adecuada ejecución. Entre ellos destacan el personal especializado en diseño, gestión y desarrollo comunitario; los espacios físicos remodelados destinados a las actividades de los jóvenes y adolescentes; los recursos tecnológicos y gráficos utilizados para la elaboración, difusión y presentación de la propuesta; el mobiliario y equipamiento necesario para el funcionamiento de cada ambiente; y las plataformas de comunicación y difusión que facilitan la interacción con los usuarios, la promoción de actividades y la visibilidad del centro comunitario.

Asociados Clave

Los asociados clave del proyecto están conformados por las organizaciones sociales que contribuyen con el desarrollo y viabilidad de la propuesta de rediseño del centro, también municipalidad y entidad pública del Callao con la gestión y apoyo del espacio, por otro lado las empresas proveedoras de mobiliario y equipamiento y empresas de tecnología educativa aseguran que los espacios puedan ser diseñados de manera funcional, accesible y acorde a las necesidades de los usuarios.

Estructuras de costo

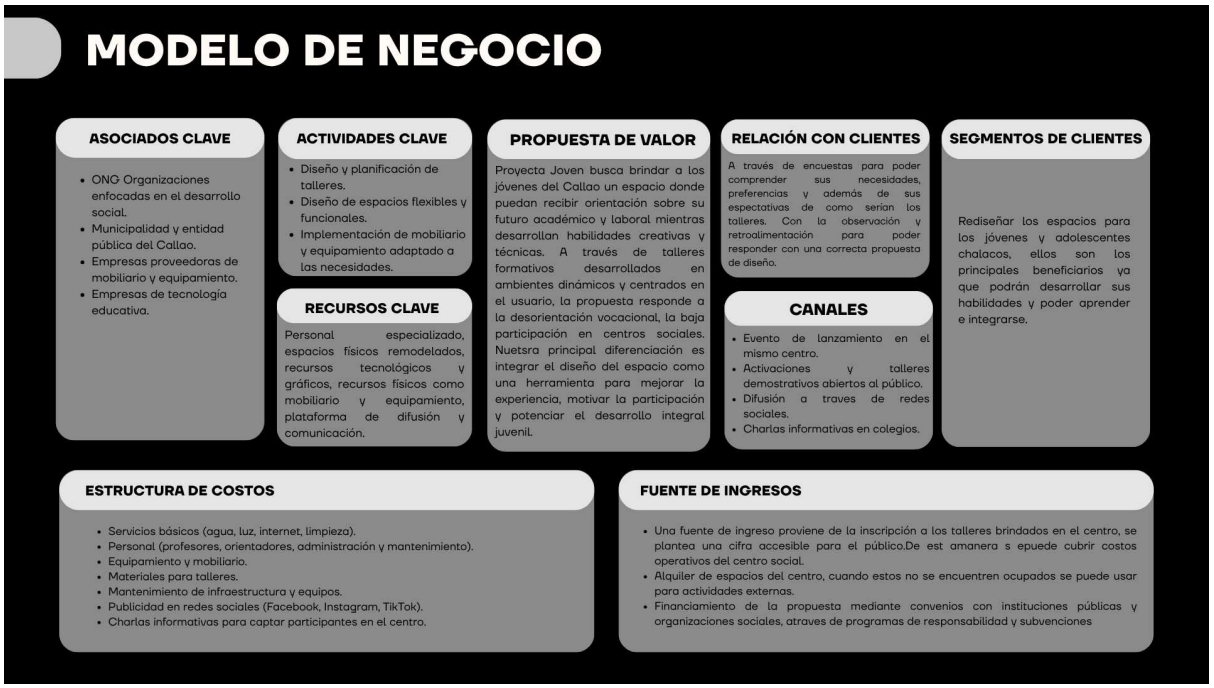
Respecto a la propuesta se requiere una serie de costos relacionados al funcionamiento del centro, la implementación de los talleres y el mantenimiento de los espacios dentro del centro. Por ende, uno de los principales costos están en los servicios básicos como electricidad, agua, internet y limpieza, estos son indispensables para garantizar el adecuado funcionamiento de las instalaciones.

También se consideran costos como el pago a profesores de talleres, orientadores vocacionales, personal administrativo y de mantenimiento. De igual forma se incluyeron los gastos en mobiliarios, equipos electrónicos y recursos necesarios para el desarrollo de cada una de las actividades a realizar.

Finalmente, se contemplan gastos de mantenimiento y renovación, difusión y promoción de la propuesta, que podrían incluir campañas en redes sociales, charlas informativas en instituciones educativas que permitan dar a conocer el centro y su propósito con la participación juvenil.

Figura 7

Modelo de negocio



2.5.6 Resultados esperados

Una vez que la iniciativa sea puesta en práctica y llegue al usuario, se anticipa que el centro social se transforme en un lugar más atractivo, dinámico y cercano a la identidad juvenil, generando un incremento en la participación y permanencia de adolescentes y jóvenes dentro del lugar. Al contar con talleres orientados a la exploración vocacional y al desarrollo de habilidades, los usuarios podrán acceder a mayores oportunidades de aprendizaje, orientación y crecimiento personal, fortaleciendo su capacidad para proyectarse hacia su futuro académico y laboral.

A nivel de mercado, la propuesta busca posicionarse como un modelo innovador de intervención en centros sociales, demostrando que el diseño interior centrado en el usuario puede mejorar significativamente la experiencia del joven dentro del espacio y aumentar el impacto social de este tipo de equipamientos comunitarios. Asimismo, se espera que esta solución pueda ser replicable en otros centros sociales o comunitarios, ampliando su alcance y beneficiando a una mayor población juvenil.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Como parte del proceso de validación de la propuesta, se desarrollarán prototipos visuales digitales mediante modelado tridimensional (3D), los cuales representarán la propuesta de manera realista. Estos prototipos estarán compuestos por imágenes renderizadas de los espacios propuestos, mostrando la distribución espacial, organización del mobiliario, ambientación y materialidad dentro de cada taller.

Se elaborarán al menos dos vistas de la propuesta, permitiendo visualizar tanto la funcionalidad del espacio como su intención conceptual y el ambiente diseñado para el usuario juvenil. A través de estas representaciones será posible evidenciar cómo el diseño responde a las necesidades identificadas, generando espacios más dinámicos, atractivos e interactivos.

Posteriormente, estos prototipos serán presentados a adolescentes y jóvenes del público objetivo mediante una encuesta de validación, de manera que conozcamos su percepción respecto al diseño, nivel de atractivo, funcionalidad del espacio e intención de participación dentro de los talleres. Con esto tendremos una retroalimentación directa del usuario para poder evaluar el porcentaje de aceptación de la propuesta y realizar mejoras antes de una futura implementación real.

Figura 8

Imagen prototipo primer Taller de Exploración Vocacional



Figura 9

Imagen prototipo segundo Taller de Desarrollo creativo



Figura 10

Imagen prototipo del Área 1 de desarrollo creativo



Figura 11

Imagen prototipo del Área 2 de desarrollo creativo



2.5.8 Experimentos

Se realizó una encuesta con finalidad de comprobar que la propuesta del centro de desarrollo juvenil reconoce la percepción de los adolescentes y jóvenes frente al diseño de los espacios y talleres planteados. Dentro de la encuesta se mostraron imágenes del prototipo digital desarrollado mediante modelado 3D, donde se podía visualizar la distribución espacial, ambientación, mobiliario y experiencia general de los talleres propuestos. Asimismo, se presentó una breve explicación sobre el propósito y las actividades de cada taller.

La primera parte de la encuesta se relaciona con la atractividad, percepción y motivación para validar que hay una aceptación positiva respecto al diseño de los espacios propuestos, ya que el 92% de los encuestados considera que estos son atractivos y están pensados para jóvenes. Asimismo, al observar los espacios, 46 % señala que lo primero que les transmite es creatividad, seguido de comodidad con un 40% y motivación con 14%, sin registrarse percepciones de aburrimiento. Además, el 100% de los participantes están de acuerdo que en los ambientes los motivaría a participar en los talleres presentados. Esto evidencia que la propuesta responde a las necesidades del público objetivo y contribuye a generar espacios estimulantes y acogedores.

En las siguientes preguntas los resultados permitieron identificar cuáles son los aspectos del diseño que generan mayor impacto en los usuarios. En donde el 56% de los encuestados señala que los colores y la ambientación son elementos que más llaman su atención, seguidos por la distribución del espacio con un 18%, el mobiliario y la iluminación con un mismo porcentaje de 14%. Por otra parte, el 90% considera que los espacios propuestos son diferentes a los centros sociales existentes o talleres tradicionales, Esto es lo que refuerza la idea de que la propuesta logra diferenciarse mediante una atractiva ambientación visual además de tener una organización espacial pensada para generar una experiencia más dinámica y sobretodo más cercana a los jóvenes.

Luego se respalda que la percepción refleja una valoración positiva sobre la infraestructura del lugar, por un lado el 84% de los participantes considera que la

propuesta formativa es efectiva para la exploración de intereses e identificación de vocaciones profesionales. De igual manera, un 90 % sostiene que la optimización del diseño del ambiente contribuye un factor determinante para poder incentivar e incrementar el involucramiento juvenil en actividades de índole comunitaria.

En relación con la habitabilidad percibida y la intención del uso, los hallazgos demuestran una elevada aceptación hacia la propuesta espacial. Un 88% de los participantes manifestó que se sentiría cómodo permaneciendo durante varias horas en el entorno diseñado. Por otro lado, tras evaluar el 92% expresó un interés por asistir a un centro de estas características, lo que confirma un alto grado de receptividad y pertinencia del proyecto.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Estimación de costos para la renovación de edificio nuestro proyecto se desarrolla tomando en cuenta los espacios seleccionados principalmente, pero considerando más espacios en cuanto a Proyecta Joven, además se considera desde trabajos preliminares a detalles como administrativos para garantizar la funcionalidad y cumplimiento de los espacios presentados, para poder responder las necesidades del proyecto.

Tabla 1 - Estimación de presupuesto

Categoría	**Descripción**	**Porcentaje**	**Monto (S/.)**
Obras preliminares y remodelación	Demoliciones, albañilería, acabados, pintura, pisos, cielos rasos e instalaciones	60%	S/. 92,400
Equipamiento y mobiliario	Muebles, equipamiento de yoga, coworking y talleres	20%	S/. 30,800
Tecnología	Equipos informáticos, iluminación especializada, sonido y seguridad	8%	S/. 12,320
Decoración y señalización	Jardinería interior, accesorios y señalética	5%	S/. 7,700

Administración y supervisión	Gestión, licencias y dirección del proyecto	4%	S/. 6,160
Difusión y puesta en marcha	Publicidad, inauguración y programas iniciales	3%	S/. 4,620
TOTAL		**100%**	**S/. 154,000**

Este presupuesto se plantea en ser una estrategía de inversión escalable y sostenible, en el que las fuentes de ingreso permiten cubrir progresivamente los costos operativos y ampliar el alcance de las actividades. Los ingresos provienen de la inscripción accesible a los talleres, el alquiler temporal de los espacios para actividades externas y el financiamiento mediante convenios con instituciones públicas y organizaciones sociales, a través de programas de responsabilidad social y subvenciones. De esta manera, el presupuesto inicial puede incrementarse de forma progresiva conforme aumenten los ingresos, permitiendo implementar el proyecto por etapas y por pisos, priorizando las necesidades principales y ampliar posteriormente los servicios y actividades del centro.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El proyecto realizado PROYECTA JOVEN, que se desarrolló como rediseño de un centro de desarrollo juvenil en la antigua edificación Pilsen del Callao, demuestra que el diseño de espacio centrado en el usuario contribuye significativamente a incrementar la participación e interés de los adolescentes y jóvenes en actividades orientadas a su desarrollo personal y profesional. Mediante la aplicación de la metodología Design Thinking, fue posible identificar las necesidades reales de nuestro usuario y con eso poder proponer un espacio funcional, flexible e interactivo.

Los resultados obtenidos mediante la encuesta, enviada con las imágenes de los espacios dentro del centro y mostrando los talleres propuestos, evidencian una aceptación favorable de la propuesta. Más del 80 % de encuestados manifestó que los espacios diseñados si les resultan atractivos e interesantes.

Asimismo, los usuarios valoraron positivamente el propósito de los talleres de exploración vocacional y desarrollo creativo y técnico, considerando los útiles y necesarios para fortalecer sus habilidades y poder recibir información y orientación sobre su futuro académico y profesional.

Con esto se demuestra que la sugerencia satisface la demanda de tener espacios que impulsen la educación, la creatividad y el sentimiento de comunidad entre los jóvenes. Además la integración de ambientes dinámicos con actividades formativas y recreativas para los jóvenes, con un diseño pensado para ellos, logra que aumente su permanencia en el espacio logrando que ellos se sientan motivados a asistir a los centros sociales, esto evidencia que el enfoque dirigido al usuario es una herramienta para generar impacto social.

En conclusión, los hallazgos de la encuesta de confirmación respaldan la factibilidad del proyecto y demuestra que un centro diseñado según las expectativas y deseos de los jóvenes, junto a la implementación de los talleres propuestos, puede convertirse en un entorno donde se incentive su participación activa y pueda contribuir positivamente a su crecimiento personal, académico y laboral.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda desarrollar la propuesta de rediseño de forma progresiva, priorizando los espacios con mayor impacto para la comunidad juvenil y asegurando involucrar a los usuarios de manera activa durante el proceso para optimizar la calidad de los talleres en los ambientes creados con un correcto funcionamiento.

Asimismo, se puede considerar mobiliario modular, materiales sostenibles y duraderos para fortalecer la propuesta de diseño con justificación sostenible, además de promover el confort y accesibilidad respondiendo a las necesidades de los jóvenes y adolescentes.

Finalmente, se sugiere evaluar la aplicación de la propuesta en distritos aledaños o contextos con características sociales similares de manera que se pueda ampliar el alcance de la propuesta.

V. Referencias Bibliográficas

Department of Architecture, Faculty of Built Environment and Surveying, Universiti Teknologi Malaysia (UTM), Malaysia, & Ismail, A. S. (2025). Youth spaces and places design for the development of Socio-spatial communal values. *International Journal of Art and Design*, *9*(1), 1–14. https://doi.org/10.24191/ijad.v9i1.2318

Callaveral-Bolaños, C., García-Garcia, M. A., & Mina-Martìnez, L. W. (2025). Importancia de la orientación vocacional y su influencia en la elección de carreras técnicas en los estudiantes de 10 año de educación básica. *MQRInvestigar*, *9*(3), e829. https://doi.org/10.56048/mqr20225.9.3.2025.e829

Casanova, D., Huet, I., & Garcia, F. (2023). The Experience of Co-Designing a Learning Space with Teachers and Students. *Education Sciences*, *13*(2), 103. https://doi.org/10.3390/educsci13020103

Guan, S., & Wang, J. (2023). Investigación sobre el diseño óptimo del espacio público comunitario desde la perspectiva del capital social. *Sustainability* , *15* (12), 9767. https://doi.org/10.3390/su15129767

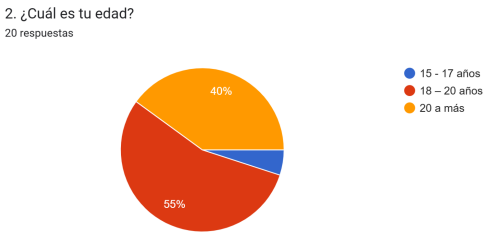
Krstić, V., Filipović, I., & Ristić Trajković, J. (2024). Sensibilidad cultural y bienestar social en la arquitectura de embajadas: enfoques educativos y estrategias de diseño. *Sustainability* , *16* (20), 8880. https://doi.org/10.3390/s62u108880

VI.Anexos

6.1 Anexo 1 - Estructura de Encuesta 1

Link de ingreso a la encuesta de Identificacion de Necesidades del usuario

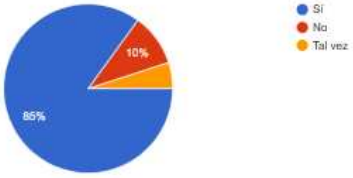
Resultados de Encuesta 1





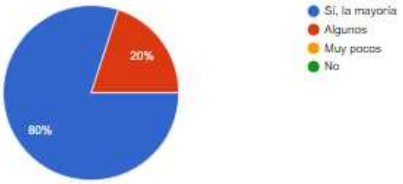
4. ¿Alguna vez has sentido que necesitas más orientación para decidir tu futuro académico o laboral?

20 respuestas



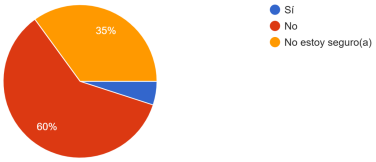
5. ¿Consideras que muchos jóvenes de tu entorno tienen dudas o no saben qué estudiar o a qué dedicarse en el futuro?

20 respuestas



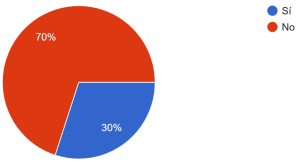
6.¿Consideras que existen suficientes espacios en tu distrito donde los jóvenes puedan desarrollar habilidades o recibir orientación para su futuro?

20 respuestas



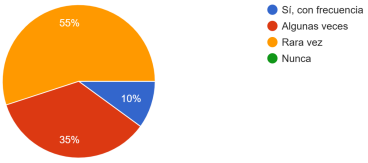
7. ¿Conoces algún centro comunitario o espacio juvenil donde puedas participar en actividades o talleres?

20 respuestas



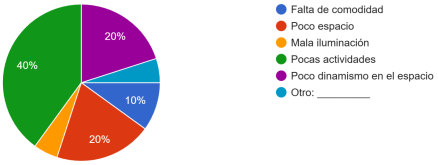
8. ¿Has observado que los jóvenes de tu entorno participan poco en talleres, centros comunitarios o actividades dirigidas a ellos?

20 respuestas



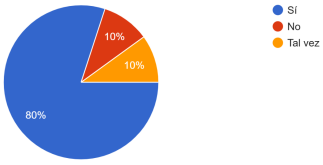
9. ¿Qué problemas encuentras en los espacios juveniles que conoces?

20 respuestas



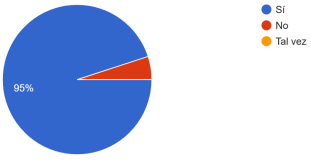
10. ¿Crees que participar en talleres podría ayudarte a prepararte mejor para tu futuro?

20 respuestas



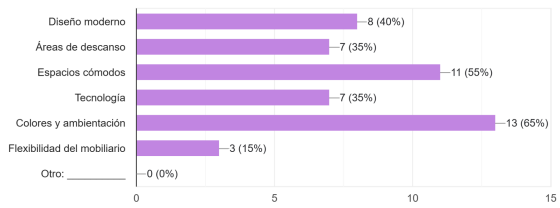
11. ¿Crees que un espacio mejor diseñado y con actividades enfocadas en los intereses de los jóvenes motivaría una mayor participación?

20 respuestas



12. ¿Qué aspectos hacen que un espacio te motive a permanecer y participar? (Puedes marcar más de una opción.)

20 respuestas

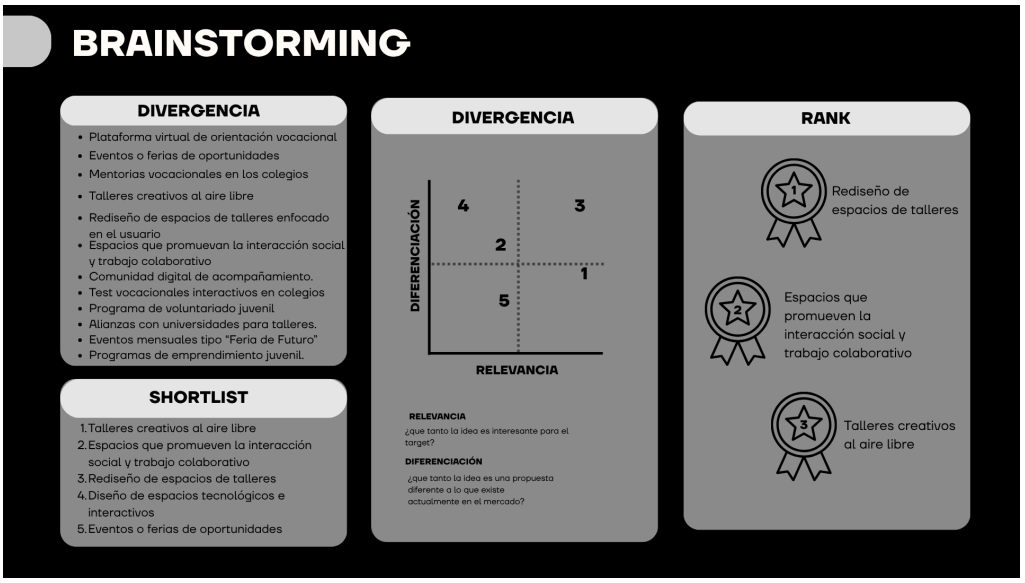


6.2 Anexo 2 - Herramienta ¿cómo podríamos?

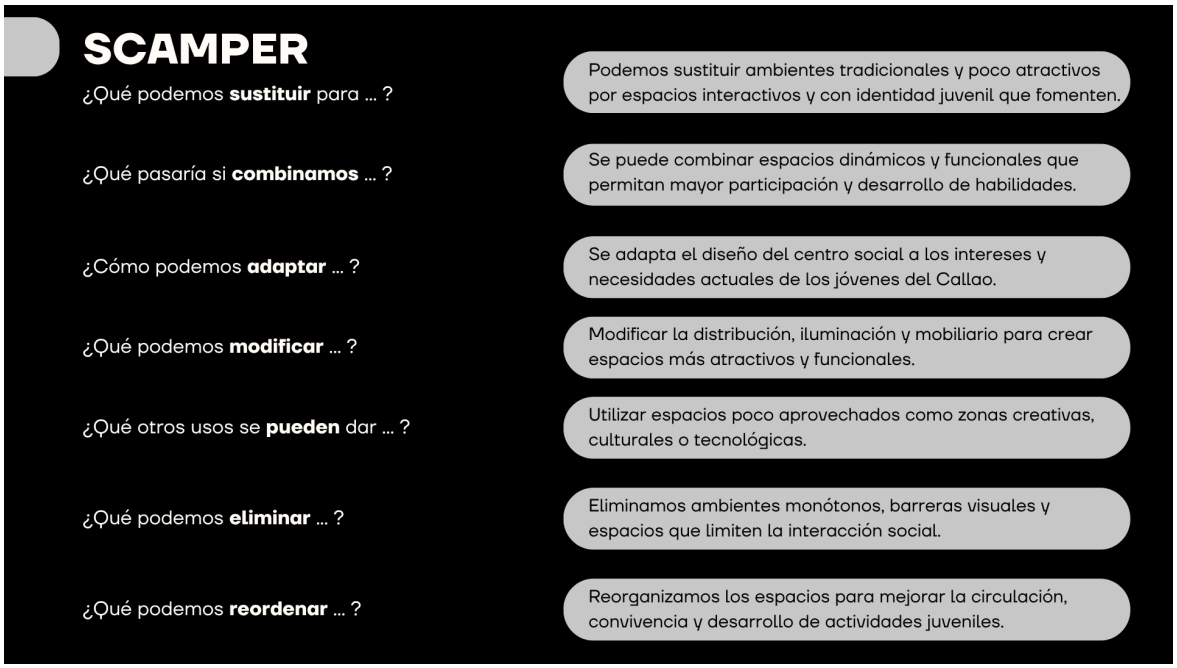


6.3

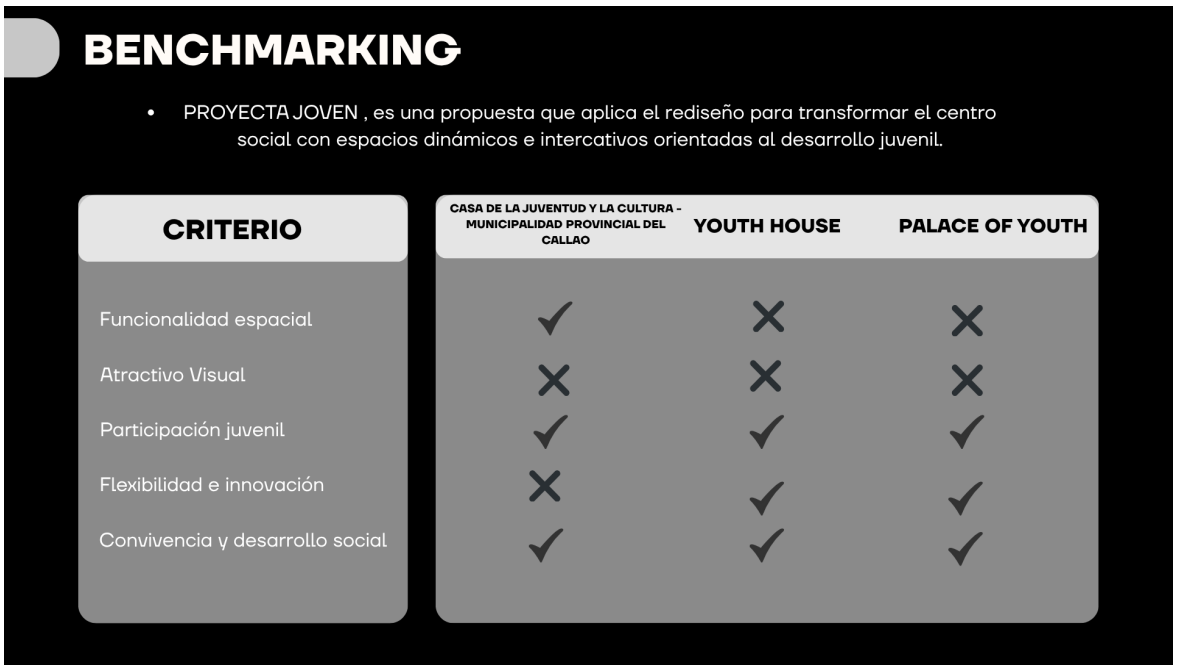
6.4 Anexo 3 - Brainstorming



6.5 Anexo 4 - Herramienta SCAMPER



6.6 Anexo 5 - Benchmarking



6.6 Anexo 6 - Tablero UX

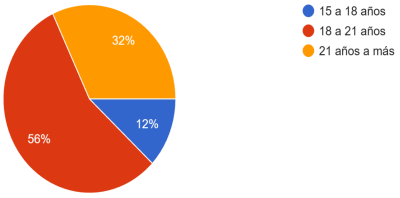


6.7 Anexo 7 - Encuesta 2

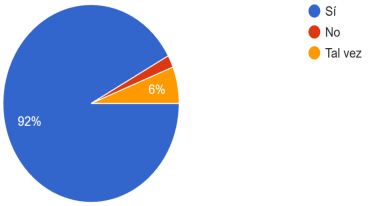
[Link de ingreso a la encuesta de Presentación del Prototipo]

Resultados de Encuesta 2

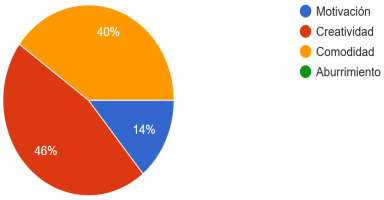
Edad
50 respuestas



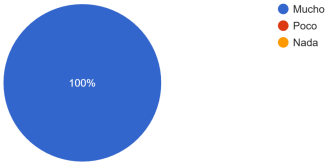
¿El diseño de los espacios te parece atractivo y pensado para jóvenes como tú?
50 respuestas



¿Qué es lo primero que transmite el espacio al verlo?
50 respuestas

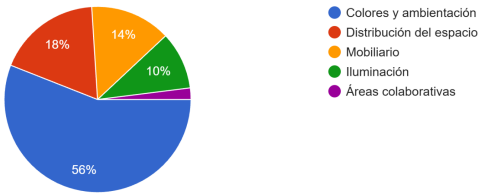


¿Consideras que el ambiente del espacio te motivaría a participar en los talleres?
36 respuestas



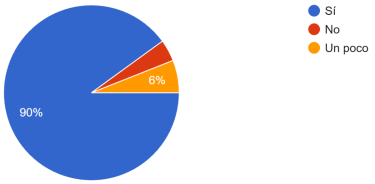
¿Qué elementos del diseño te llaman más la atención?

50 respuestas



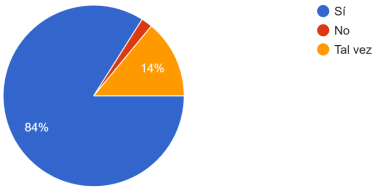
¿Sientes que estos espacios son diferentes a los centros sociales o talleres tradicionales?

50 respuestas



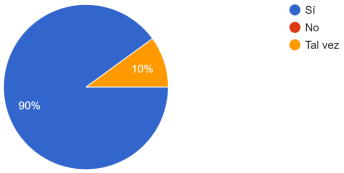
¿Los talleres propuestos te parecen útiles para ayudarte a descubrir tus intereses o futuro profesional?

50 respuestas

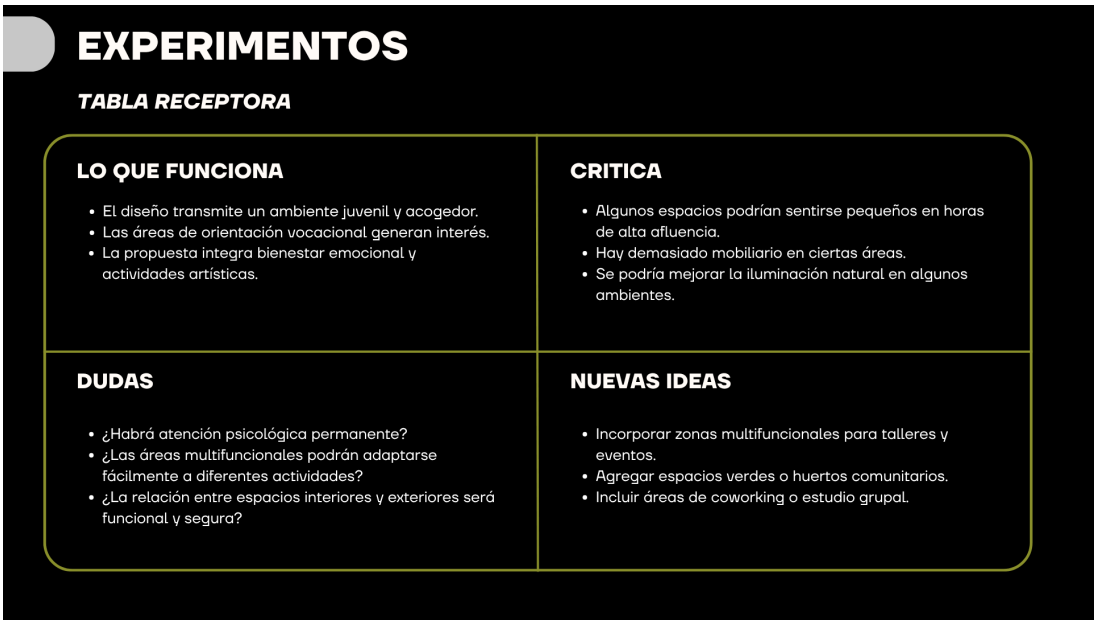


,Crees que un espacio mejor diseñado puede hacer que más jóvenes participen en talleres o ıctividades comunitarias?

ı0 respuestas



6.8 Anexo 8 - Tabla Receptora



Anexo 9 - Imágenes prototipo primer Taller de Exploración Vocacional

Imagen 1



Imagen 2

