ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Centro Felicidad "Nido de esperanza"

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

PRESENTADA POR

Viviana Norali Marca Sihuincho
DNI: 75715413, Perú

ASESOR

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

JURADO

Miguel Ángel Fernández de la Cruz
Lucía Paola Valdivia Jara De Borda
Yohanna Anyelhy Villanueva Veramendi

Lima, setiembre 2026

Informe-0000029142-2020006901-MARCA.docx.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:615465382

Fecha de entrega
19 ago 2026, 10:50 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
22 ago 2026, 11:25 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000029142-2020006901-MARCA.docx.pdf

Tamaño del archivo
41.7 MB

72 páginas

10.429 palabras

60.859 caracteres

turnitin Página 1 de 81 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:615465382

15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

7%	Fuentes de Internet
2%	Publicaciones
14%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **6**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 6

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 6

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 7

II. Descripción de la innovación **10**

2.1 Planteamiento del Problema 10

2.2 Población beneficiaria 13

2.3 Objetivo(s) del proyecto 14

2.4 Marco referencial 14

2.5 Proceso creativo y experimentos 17

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 18

2.5.2 Información sobre el mercado 20

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 21

2.5.4 Diseño de producto/servicio 22

2.5.5 Modelo de Negocio 24

2.5.6 Resultados esperados 29

2.5.7 Prototipos desarrollados 31

2.5.8 Experimentos 34

III. Estimación de costos 36

3.1 Presupuesto 36

IV. Conclusiones y recomendaciones 41

4.1 Conclusiones 41

V. Referencias Bibliográficas 43

VI. Anexos 44

6.1 Herramientas Toulouse Thinking 44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Proyección de Ingresos Mensuales 28

Tabla 2 Proyección de Ingresos Mensuales 28

Tabla 3 Viabilidad del proyecto 29

Tabla 4 Desglose Específico de Costos Mensuales (Costos Fijos y Variables Directos) 41

Tabla 5 Estructura de Ingresos Totales Mensuales (Modelo B2B / B2G) 43

Tabla 6 Resumen de Proyección Financiera a 6 Meses 44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol del problema 13

Figura 2 Arquetipo usuario 20

Figura 3 Mapa de empatía 20

Figura 4 Business model canvas 31

Figura 5 Prototipo de Plataforma Digital 35

Figura 6 Prototipo de Centro “Nido de Esperanza” 36

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Centro Felicidad “Nido de esperanza”.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Centro Felicidad, “Nido Esperanza” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social, y busca resolver, la ausencia de espacios integrales de protección, contención emocional y acompañamiento para niños y adolescentes en situación de riesgo y abandono en el Centro de Lima, dirigida a niños y adolescentes de entre 10 y 17 años que enfrentan condiciones de vulnerabilidad en su entorno social.

Para desarrollar la propuesta se recurrió a herramientas de Design Thinking y Lean Startup, orientando el proceso hacia la comprensión de las necesidades de la población beneficiaria y la construcción progresiva de la solución. Durante la investigación se emplearon diferentes recursos de análisis y planificación, entre ellos la técnica Persona, el mapa de actores y el mapa de trayectoria. Asimismo, se utilizaron el canvas de propuesta de valor y el canvas de modelo de negocio para organizar los principales componentes de la propuesta y analizar su viabilidad. La aplicación de estas herramientas permitió relacionar los hallazgos obtenidos durante la investigación con las decisiones tomadas para el desarrollo del proyecto.

A partir de los hallazgos de la investigación, se plantea como propuesta de valor la creación de un refugio arquitectónico y de transición emocional que ayuda a niños y jóvenes vulnerables a descomprimir el estrés, sentirse seguros y recuperar estabilidad socioemocional. Esta propuesta se materializa en la infraestructura física del Centro Felicidad “Nido Esperanza”, diseñado bajo principios de neuroarquitectura e interiorismo sensorial, articulado dinámicamente con la plataforma interactiva “Espacio

Puente Virtual". En esta sinergia híbrida, el espacio físico ofrece aislamiento, protección y materialidad acogedora, mientras que la herramienta digital actúa dentro del edificio como un medio interactivo de diagnóstico, contención e itinerario de apoyo emocional. Desde el aspecto social, el proyecto fortalece el bienestar, la seguridad y la confianza de los usuarios; desde el aspecto económico, se articula con instituciones, municipalidades, ONGs y programas sociales bajo un modelo sostenible; y desde el aspecto ambiental, promueve la rehabilitación del patrimonio edificado y el uso eficiente de recursos.

Para la experimentación se diseñó un prototipo inicial que integra la experiencia espacial e interactiva mediante un tablero UX, diagramas de zonificación interior, pantallas simuladas y una ruta de navegación del usuario. Este prototipo permite analizar el recorrido del adolescente desde su ingreso al edificio, evaluando cómo identifica su estado emocional y elige una ruta espacial y digital según sus necesidades inmediatas, ya sea descansar en áreas de calma, hablar en módulos de escucha, estudiar en salas multimodales o pedir ayuda especializada. Las pruebas se plantean mediante la presentación del prototipo y renders fotorrealistas a potenciales usuarios, docentes, psicólogos y especialistas del contexto social, permitiendo recoger retroalimentación cualitativa a través de una matriz receptora de información para sistematizar lo que funciona, las críticas constructivas, las dudas y las nuevas ideas de mejora.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El presente proyecto se desarrolla en el Centro Histórico de Lima, específicamente en el Edificio Tacna Nazarenas, ubicado en la intersección de la avenida Tacna con el jirón Huancavelica. Este entorno forma parte de un área de alto valor patrimonial, caracterizada por la presencia de edificaciones representativas de la arquitectura limeña del siglo XX, así como por su cercanía a espacios emblemáticos como la Plaza San Martín, el Jirón de la Unión y el Santuario de Las Nazarenas.

Sin embargo, desde una perspectiva social, debido a la inseguridad urbana, poca fiscalización y orden puesta por las autoridades por ser una de las zonas urbanas con mayor concentración de actividades informales, comercio ambulatorio y dinámicas sociales complejas, Lima centro enmarca una problemática social que afecta a niños, niñas y adolescentes en situación de riesgo y abandono. En este contexto, una parte significativa de la población infantil se encuentra expuesta a condiciones de vulnerabilidad extrema, incluyendo la explotación laboral, la violencia física y psicológica, así como el riesgo de involucramiento en redes de consumo de drogas y trata de personas.

De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, los niños en situación de calle o abandono enfrentan una vulneración sistemática de sus derechos fundamentales, lo cual limita su desarrollo integral y perpetúa ciclos de pobreza y exclusión social (UNICEF, 2021). Asimismo, el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables señala que en el Perú miles de menores se encuentran en condiciones de desprotección familiar, lo que incrementa su exposición a riesgos como la explotación económica y la violencia (MIMP, 2022).

En el ámbito urbano, el centro histórico de Lima presenta características que agravan esta problemática, tales como la alta densidad poblacional, el deterioro de espacios públicos y la presencia de actividades ilícitas. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, los índices de trabajo infantil y pobreza urbana continúan siendo significativos en sectores céntricos, evidenciando la necesidad de intervenciones integrales que aborden tanto las condiciones sociales como espaciales (INEI, 2023).

En este sentido, el diseño de espacios arquitectónicos y de interiores adquiere un rol fundamental como herramienta de transformación social. La creación de un centro integral orientado a la protección y desarrollo de la infancia vulnerable no solo responde

a una necesidad funcional, sino también a un enfoque humanista que busca restituir derechos, generar entornos seguros y promover el bienestar emocional, cognitivo y físico de los usuarios. Como sostiene la UNESCO, los entornos educativos y de cuidado bien diseñados influyen positivamente en el desarrollo integral de los niños, favoreciendo su aprendizaje, seguridad y sentido de pertenencia (UNESCO, 2019).

Por lo tanto, este proyecto propone el desarrollo de un diseño integral de espacios efectivos y completos que respondan a las necesidades específicas de niños en situación de riesgo y abandono. Se busca crear ambientes que no solo protegen, sino que también estimulen el desarrollo emocional, social y educativo, incorporando criterios de seguridad, accesibilidad, confort y adecuación psicológica. De esta manera, el centro integral se plantea como un espacio de contención, rehabilitación y oportunidad, contribuyendo a la construcción de una sociedad más equitativa e inclusiva.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

En el centro de Lima se evidencia una problemática social persistente vinculada a la situación de riesgo y abandono en la que viven numerosos niños y niñas. Esta población infantil desarrolla gran parte de su vida en espacios públicos deteriorados, como calles, mercados informales y zonas urbanas con alta incidencia de actividades ilícitas, donde se encuentran expuestos a condiciones que vulneran gravemente sus derechos. Entre estas condiciones destacan la explotación laboral, el recojo de desechos, la violencia física y psicológica, así como el riesgo de involucramiento en el consumo de drogas y redes de trata de personas.

Esta situación no es aislada, sino que responde a una problemática estructural a nivel nacional. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, alrededor de 1.8 millones de niños, niñas y adolescentes en el Perú estuvieron involucrados en actividades laborales durante el año 2024, lo que representa aproximadamente el 22.6% de la población entre 5 y 17 años (INEI, 2024) . Asimismo, aunque la tasa de trabajo infantil se ha reducido a 9.0% en 2023, esta cifra sigue siendo alarmante y refleja la persistencia de condiciones de vulnerabilidad que afectan el desarrollo integral de la niñez (MTPE, 2025) . En el ámbito urbano, estas actividades suelen manifestarse en formas como el comercio ambulatorio, reciclaje informal y servicios callejeros, especialmente en zonas céntricas como Lima, donde la dinámica económica informal es predominante.

Las causas de esta problemática son múltiples y se encuentran profundamente interrelacionadas. En primer lugar, la pobreza y la desigualdad social obligan a los menores a incorporarse tempranamente al mercado laboral, muchas veces en

condiciones precarias. A ello se suma la desintegración familiar y el abandono, factores que incrementan la exposición de los niños a entornos inseguros. Además, la falta de infraestructura especializada limita la capacidad del Estado y de la sociedad para brindar atención integral a esta población. En paralelo, la limitada planificación urbana inclusiva y la débil intervención institucional contribuyen a la permanencia de espacios inseguros que no contemplan las necesidades de la infancia vulnerable.

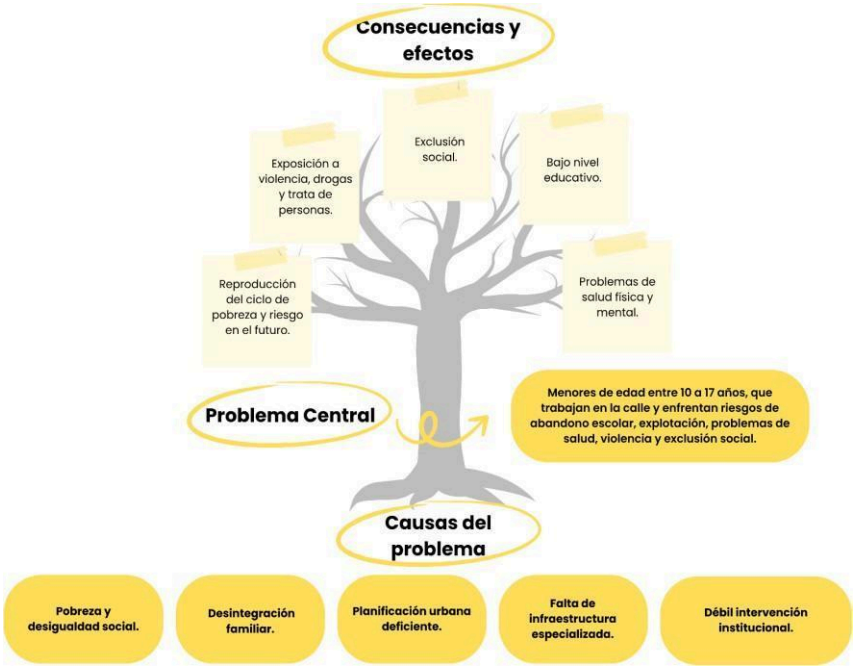
Las consecuencias de esta situación son profundas y de largo alcance. El trabajo infantil y la exposición constante a entornos de riesgo generan efectos negativos en la salud física y mental de los menores, afectando su desarrollo emocional y cognitivo. Según la Defensoría del Pueblo, esta problemática no solo limita las oportunidades de desarrollo personal, sino que también expone a los niños a múltiples formas de violencia, explotación y abuso, incluyendo la trata de personas y el trabajo forzoso (Defensoría del Pueblo, 2025) . Asimismo, el involucramiento temprano en actividades laborales reduce el acceso y la permanencia en el sistema educativo, perpetuando ciclos de pobreza y exclusión social. En efecto, se configura una "trampa de la informalidad" que condiciona negativamente el futuro de estos menores, dificultando su inserción en oportunidades formales y dignas en la adultez.

En consecuencia, la ausencia de espacios integrales diseñados específicamente para la protección, rehabilitación y desarrollo de niños en situación de riesgo en el centro de Lima evidencia una brecha crítica en la respuesta urbana y social frente a esta problemática. Esto plantea la necesidad urgente de propuestas innovadoras desde el diseño arquitectónico y de interiores que contribuyan a generar entornos seguros, inclusivos y orientados al desarrollo integral de la infancia vulnerable.

A partir del análisis del proyecto Centro Felicidad "Nido de esperanza", se identificó su aporte a los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible), mediante acciones

que abordan el aspecto social y ambiental, destacando principalmente el ODS 3 (Salud y bienestar) y ODS 4 (Educación de calidad). A través del diseño de un centro integral orientado a niños en situación de riesgo y abandono, se busca generar un impacto positivo en su desarrollo físico, emocional y social, favoreciendo la disminución de las desigualdades sociales, la protección de sus derechos y la construcción de entornos urbanos más inclusivos y seguros.

Figura 1 Árbol del problema



Se utilizó la herramienta árbol del problema que permitió evidenciar que los menores de edad de 10 a 17 años en el Centro de Lima enfrentan alta vulnerabilidad social, causada por la pobreza, desigualdad social, falta de intervención de autoridades designadas, infraestructura especializada y la desintegración familiar. Esto genera un problema central que deriva en consecuencias como problemas de salud física y mental, exclusión social, bajo nivel educativo, exposición a la violencia, trata de personas y una alta reproducción de todas estas consecuencias para el futuro.

2.2 Población beneficiaria

La propuesta “Nido de Esperanza” centra su intervención en la población infantil y adolescente de 10 a 17 años que se encuentra en condiciones de vulnerabilidad dentro del Centro de Lima. Entre las principales dificultades que afectan a este grupo se identifican la violencia, el trabajo en condiciones de explotación, las carencias económicas, las brechas de acceso a oportunidades y la limitada disponibilidad de espacios destinados al aprendizaje, recreación y protección. En este sentido, el proyecto plantea generar beneficios que alcancen a los distintos actores involucrados en su entorno.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

Brindar a niños y adolescentes en situación de abandono y vulnerabilidad un espacio seguro y acogedor, donde encuentren protección, alimentación, educación y acompañamiento emocional, favoreciendo su recuperación, desarrollo integral y proyección hacia un futuro con mayores oportunidades. Desde la arquitectura, se plantea una propuesta espacial centrada en el usuario, en la que el diseño de los ambientes actúe como un recurso de protección y desarrollo, donde la configuración espacial, la materialidad, la iluminación, el color, la escala y la relación entre los ambientes contribuyan al bienestar físico y emocional de los usuarios.

La propuesta de valor radica en transformar el espacio físico en una herramienta de acompañamiento, mediante ambientes seguros, flexibles, inclusivos y estimulantes que respondan a las diferentes necesidades de los niños y adolescentes, promoviendo su autonomía, interacción, aprendizaje, recreación y sentido de pertenencia. De esta manera, el centro busca constituirse en un referente de atención integral, brindando espacios que permitan recuperar experiencias propias de la infancia, descubrir capacidades y fortalecer las oportunidades para construir un futuro digno.

2.4 Marco referencial

Mendoza, C. y Rivas, L. (2022) realizaron una investigación con el objetivo de evaluar la influencia del diseño de interiores y la neuroarquitectura en el bienestar socioemocional de niños e infantes en situación de vulnerabilidad y desprotección en Lima. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo con alcance explicativo, utilizando fichas de observación arquitectónica, análisis cromático-sensorial y entrevistas a profundidad a especialistas en psicología infantil. Los resultados de la investigación fueron altamente positivos, demostrando que la incorporación de elementos de confort acústico, iluminación

natural regulable y materialidades orgánicas reduce significativamente los estados de hipervigilancia y estrés en los menores. Los hallazgos de este estudio respaldan de forma directa la propuesta del Centro Felicidad "Nido Esperanza", al validar que el acondicionamiento del espacio interior actúa como un instrumento activo de contención emocional antes de cualquier intervención verbal o socioeducativa.

Estudio CEBRA Architects (2014) realizó una investigación proyectual y ejecutó el proyecto Children's Home of the Future (Villaen) en Kerteminde, Dinamarca, con el objetivo de redefinir la arquitectura de los centros de acogida para niños y adolescentes marginados con traumas emocionales. La metodología aplicada se basó en el diseño participativo e inclusivo (User-Centered Design), combinando investigación de hábitos, maquetas a escala y talleres generativos con educadores y menores. Los resultados demostraron que la fragmentación del espacio en pequeñas unidades habitables interconectadas, la aplicación de techos altos, la incorporación de nichos de descanso e iluminación cálida eliminan casi en su totalidad los conflictos diarios y fomentan el sentido de pertenencia y seguridad. Esta investigación es relevante para el proyecto porque demuestra que alejarse de la estética institucional rígida favorece la autorregulación socioemocional, criterio que se adopta en el diseño interior del Centro "Nido Esperanza".

Vásquez, J. y Torrealba, M. (2023) desarrollaron un trabajo de investigación con el propósito de diseñar una infraestructura de acogida y rehabilitación socioemocional para adolescentes en alto riesgo social en entornos urbanos consolidados. La metodología empleada fue cualitativa e incluyó mapeo de itinerarios de usuario (User Journey Map), observaciones de campo en zonas vulnerables y mesas de trabajo multidisciplinarias con trabajadores sociales. Los resultados evidenciaron que la falta de espacios privados y zonas de descompresión física acentúa los comportamientos aversivos en los adolescentes. Los

autores concluyeron que los centros de atención deben integrar "zonas de refugio temporal" que permitan al usuario aislarse voluntariamente para regular sus emociones. Este hallazgo aporta sustento directo al diseño de las cabinas sensoriales y módulos de escucha contemplados en la arquitectura interior de la presente tesis.

Ramos, P. y Paredes, S. (2021) realizaron una investigación orientada a evaluar la efectividad de la integración de plataformas digitales en entornos de atención física para la infancia vulnerable. La metodología utilizada fue mixta, aplicando encuestas cuantitativas de usabilidad a adolescentes y evaluaciones cualitativas a educadores comunitarios. Los resultados de la investigación fueron favorables, concluyendo que la implementación de interfaces digitales intuitivas en espacios físicos (tótems o tablets) reduce las barreras de desconfianza inicial en los menores, facilitando que expresen su estado emocional de manera no verbal. Esta investigación valida estratégicamente la propuesta de "Espacio Puente Virtual", demostrando que la tecnología combinada con el espacio arquitectónico sirve como canal de diagnóstico y orientación inicial para la población de 10 a 17 años.

Pérez, A. y Castro, K. (2024) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de analizar el impacto de las intervenciones Phygital (Físico-Digitales) en el diseño de interiores para espacios de uso educativo y comunitario. La metodología aplicada se estructuró bajo la técnica de Design Thinking, utilizando prototipado de baja y alta fidelidad, pruebas de usabilidad y matrices receptoras de información con usuarios finales. Los resultados confirmaron que la interacción entre pantallas interactivas de diagnóstico y la modificación del entorno espacial (iluminación y ambientación sonora) incrementan en un 65% la disposición de los participantes a involucrarse en las actividades del centro. Este estudio aporta evidencia científica sobre la factibilidad de sincronizar el prototipo digital "Espacio Puente Virtual" con la espacialidad física del Centro "Nido Esperanza".

2.5 Proceso creativo y experimentos

El proceso creativo y la validación del proyecto se desarrollaron bajo la metodología del Design Thinking e interiorismo centrado en el usuario. En la fase inicial de diagnóstico, se combinó el análisis del entorno urbano del Centro Histórico de Lima con datos de entidades oficiales como el INEI, UNICEF y el MIMP, confirmando la severa carencia de espacios integrales de protección e infraestructura adecuada para la infancia y adolescencia en situación de riesgo social.

Para validar la viabilidad y pertinencia del proyecto, se aplicaron instrumentos de campo reales dirigidos a niños y adolescentes beneficiarios, cuyos hallazgos constituyeron la base para la toma de decisiones del diseño arquitectónico interior y de la plataforma "Espacio Puente Virtual". En primer lugar, mediante una encuesta de usabilidad se verificó que los menores cuentan con acceso y familiaridad con herramientas digitales. Al interactuar con el prototipo interactivo, el total de los encuestados manifestó comprender la dinámica de navegación, indicando que la interfaz transmite una sensación inmediata de calma, confianza y agrado, lo que valida que la plataforma funciona como un medio amigable para expresar su estado emocional sin temor a ser juzgados.

En segundo lugar, se realizaron entrevistas a profundidad enfocadas en la percepción espacial del usuario, indagando sobre cómo imaginan su lugar ideal y qué factores les brindan seguridad. Ante la consulta sobre los elementos que generan un entorno seguro, los menores priorizaron ambientes limpios, iluminados, aislados del peligro de la calle y con una presencia adulta protectora no invasiva. Esto justificó la creación de una fachada interior de transición y el uso de iluminación indirecta cálida que elimina la sensación de encierro. Asimismo, al indagar sobre las actividades y componentes indispensables, los entrevistados señalaron la necesidad de contar con zonas de descanso, espacios de estudio equipados con tecnología, áreas de expresión artística y lugares para conversar de forma privada. Esta

información definió directamente la zonificación del proyecto en cabinas sensoriales de descompresión, módulos de escucha para atención individual, salas multimodales de estudio y patios adaptativos para talleres comunitarios.

Finalmente, la retroalimentación cualitativa se procesó mediante una matriz receptora de información. Entre los aspectos que funcionan se destacó la total aceptación de las rutas emocionales en pantalla, la alta valoración del aislamiento acústico y el entusiasmo por integrar áreas de juego y descanso en un solo recinto. Como críticas constructivas, los usuarios solicitaron que las salas de estudio no adopten la apariencia de un aula escolar tradicional y que las zonas de descanso incluyan mobiliario ergonómico tipo puffs o nichos de lectura. En cuanto a las dudas, surgieron consultas sobre la gratuidad del servicio y la frecuencia de acceso, mientras que como nuevas ideas se propuso incorporar áreas de pintura y expresión mural para personalizar el espacio. En conclusión, la experimentación con los usuarios finales confirmó que la problemática es real y urgente, demostrando que la integración de la arquitectura interior con la herramienta digital "Espacio Puente Virtual" satisface de manera directa las expectativas de seguridad, contención y bienestar emocional demandadas por los niños y adolescentes beneficiarios.

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

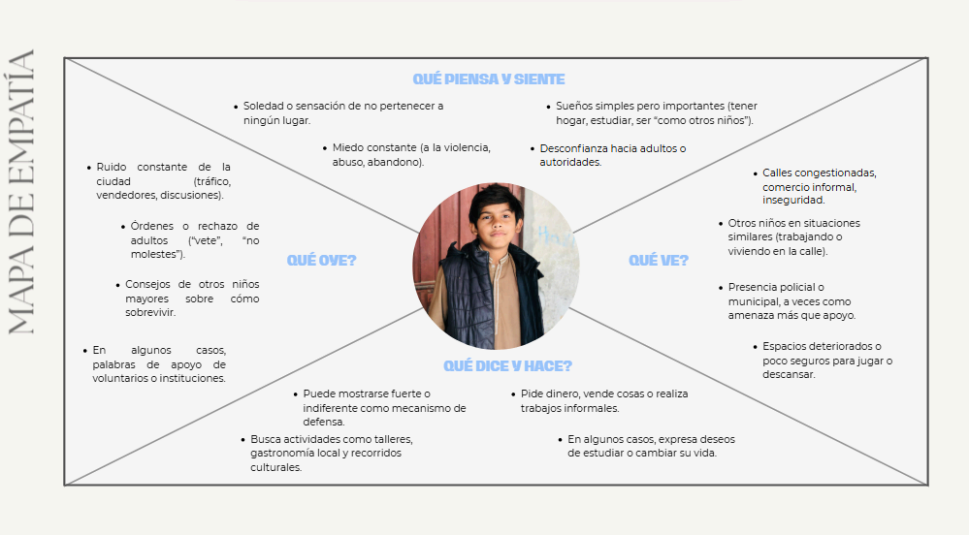
Este análisis busca comprender sus necesidades, emociones, comportamientos y entorno social, con el fin de diseñar espacios que respondan a sus realidades y promuevan su bienestar integral. A través de herramientas como el mapa de empatía, se identifican los principales factores que influyen en su desarrollo emocional y social, aportando una base sólida para el planteamiento arquitectónico y funcional del centro.

Figura 2 Arquetipo de usuario



El arquetipo presentado en la Figura 2 representa a adolescentes de 10 a 17 años del centro de Lima, que presentan problemas de salud, violencia y exclusión social. Suelen buscar pertenencia en grupos informales, separados de su familia y formando vínculos con otros adolescentes en la calle. Manifiestan frustración y desconfianza hacia la autoridad, pero también el deseo de encontrar espacios de apoyo, expresión y conexión comunitaria. Este perfil evidencia la importancia de que el proyecto centro de felicidad "Esperanza" ofrezca un entorno arquitectónico que promueva la resiliencia, la identidad cultural y el bienestar emocional.

Figura 3 Mapa de empatía



El mapa de empatía presentado en la Figura 3 permite comprender de manera profunda el mundo emocional y social de los adolescentes de 10 a 17 años.

Se identifica que estos jóvenes experimentan soledad, miedo constante y desconfianza hacia adultos o autoridades, además de un fuerte deseo de tener una vida normal como cualquier adolescente que pueda estudiar sin trabajar formalmente. Su entorno cotidiano se caracteriza por la presencia de violencia, desigualdad y carencia de espacios recreativos o programas de apoyo, lo que refuerza sentimientos de exclusión.

2.5.2 Información sobre el Mercado

El proyecto se enmarca dentro de un modelo colaborativo multisectorial donde converge la gestión pública, privada y social. Se identifican aliados clave como el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP), el Instituto Nacional del Bienestar Familiar (INABIF), la Municipalidad Metropolitana de Lima, diversas ONG e instituciones educativas.

2.5.2.1. Mercado Meta y Demanda Directa

Nuestro proyecto beneficiará de forma directa a una cohorte anual de 200 niños, niñas y adolescentes en situación de riesgo en el Centro de Lima, quienes laboran informalmente en las calles, habitan entornos desestructurados y carecen de soporte psicoemocional.

2.5.2.2 Demanda Potencial

Según estimaciones del ENAHO y del Ministerio de Trabajo, existe una demanda latente superior a los 703,000 niños y adolescentes en condiciones de vulnerabilidad y desprotección en Lima Metropolitana que requieren apoyo integral de urgencia. Estos menores residen en entornos de alta densidad urbana, precariedad habitacional, exposición al comercio ambulatorio e inseguridad.

2.5.2.3 Tendencia y Marco Oportuno del Mercado

Actualmente, las políticas públicas e incentivos socioeconómicos en el Perú promueven la ejecución de proyectos de innovación social y arquitectura inclusiva. La normativa vigente respalda la creación de infraestructura orientada a la contención infantil, asegurando la viabilidad y demanda institucional para llevar a cabo intervenciones de este tipo.

2.5.2.4 Impacto Indirecto:

Se estima un alcance indirecto que beneficia a más de 1,500 familias, educadores, agentes comunitarios e instituciones aliadas que forman la red de protección en el entorno urbano.

2.5.2.5 Propuestas de Valor Competidoras

2.5.2.5.1 Albergues Tradicionales (Competencia Directa):

Ofrecen techo y alimentos, pero con una lógica asistencial, masificada e institucionalizada, carente de espacios interiores humanizados o flexibles.

2.5.2.5.2 Programas de Acompañamiento Callejero y Demandantes Voluntarios (Competencia Indirecta)

Intervenciones móviles o temporales que carecen de una infraestructura física fija de soporte y de espacios diseñados con criterios bioclimáticos, neuro arquitectónicos y sensoriales.

2.5.2.5.3 Plataformas Digitales Educativas y de Salud Mental Convencionales (Competencia Indirecta):

Sitios con enfoques puramente clínicos o pedagógicos rígidos que no integran el tránsito fluido entre la experiencia física del edificio y la contención digital de acceso libre.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El concepto central del proyecto se denomina “Nido Esperanza: Espacio de Transición y Refugio Sensorial”, planteado desde la arquitectura de interiores como una respuesta espacial y humanizada frente al deterioro urbano, la inseguridad y la desprotección que enfrentan los niños y adolescentes en situación de riesgo social en el Centro Histórico de Lima. La propuesta toma la metáfora del nido para concebir un entorno de protección, acogida y contención que no solo aísla al usuario de los factores de estrés del entorno exterior, sino que restablece la dignidad, el sentido de pertenencia y el bienestar emocional a través de la escala humana, la materialidad cálida y la luz.

La propuesta de valor integra de forma complementaria la infraestructura física del Centro "Nido Esperanza" con la herramienta interactiva "Espacio Puente Virtual", ofreciendo un modelo de atención socioemocional phygital (físico-digital). Desde el diseño interior, la intervención se fundamenta en la neuroarquitectura y el diseño centrado en el usuario, garantizando que cada m² del edificio actúe como un agente activo de regulación psicológica. El espacio está configurado mediante zonas de transición cromática y acústica, cabinas de descompresión sensorial (Snoezelen), módulos ergonómicos de atención individualizada, salas multimodales de aprendizaje y áreas comunitarias flexibles para talleres, evitando en todo momento la imagen rígida de una institución pública tradicional.

Sincronizadamente, la plataforma digital localizada en los tótems y dispositivos internos del centro funciona como el canal de diagnóstico no verbal e itinerario de orientación. El usuario expresa intuitivamente su estado de ánimo en pantalla, permitiendo que el propio edificio adapte la iluminación, la atmósfera y la ruta espacial según sus necesidades inmediatas de descanso, contención verbal, concentración o expresión artística.

El factor diferencial de esta propuesta radica en que no se limita a construir o remodelar muros, sino que diseña una experiencia espacial sanadora. Frente al contexto de

hostilidad e informalidad del Centro de Lima, el proyecto ofrece un refugio seguro donde la arquitectura interior y la tecnología interactiva se unen para transformar estados de estrés en calma, generando oportunidades de desarrollo socioeducativo para la infancia y adolescencia vulnerable.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

El servicio del Centro Felicidad "Nido Esperanza" se concibe como un recorrido arquitectónico integral y progresivo de seis niveles, articulado con el soporte tecnológico interactivo de "Espacio Puente Virtual". La propuesta arquitectónica aprovecha la verticalidad del edificio para zonificar las actividades por niveles de intensidad socioemocional y funcional, guiando al usuario desde la acogida institucional inicial hasta espacios de aprendizaje, nutrición, expresión artística y descompresión al aire libre.

El proceso del servicio inicia en el primer paso con el ingreso y primera acogida en la Primera Planta, destinada a Administración y Voluntariado. El usuario accede al edificio desde el contexto urbano hacia un hall principal de distribución equipado con tótems interactivos de la plataforma "Espacio Puente Virtual". En esta zona, el adolescente realiza el diagnóstico emocional no verbal registrando su estado de ánimo en pantalla, lo que permite al equipo administrativo y de voluntariado coordinar de manera fluida y no invasiva el flujo del usuario hacia los niveles superiores.

En el segundo paso se realiza el fortalecimiento cognitivo en la Tercera Planta, orientada a la Educación Lógica y Lectura. El usuario es canalizado hacia ambientes equipados con mesas de trabajo colaborativo en configuraciones orgánicas, cabinas de lectura, estanterías accesibles y zonas de concentración individual. La disposición del mobiliario y la ventilación cruzada permiten que el usuario desarrolle competencias académicas en un entorno seguro y aislado del ruido de la calle.

El tercer paso comprende el soporte nutricional y la convivencia en la Cuarta Planta, correspondiente al Comedor Común y Repostería. En este nivel, el menor accede al área de comedor para recibir alimentación balanceada o participar en talleres de repostería. La distribución del espacio combina mesas grupales e individuales orientadas hacia zonas de iluminación natural, fomentando hábitos saludables, autonomía y la integración social con sus pares.

El cuarto paso abarca la liberación emocional y la creatividad en la Quinta Planta, enfocada en la Educación Artística. El usuario se traslada a talleres de pintura, dibujo y expresión manual equipados con superficies lavables, almacenajes integrados y zonas de trabajo libre. Este espacio fomenta la catarsis socioemocional y la exploración creativa, permitiendo al adolescente sublimar vivencias complejas mediante el arte.

El quinto paso comprende la descompresión física y la reconexión en la Sexta Planta, destinada a Deporte y Jardinería. El recorrido culmina en la planta superior al aire libre, donde el usuario accede a una losa de actividades deportivas, zonas de juegos recreativos y talleres de jardinería comunitaria con huertos urbanos. La interacción con la vegetación y el ejercicio físico favorecen la liberación de endorfinas, promoviendo el bienestar integral y el sentido de logro personal.

Finalmente, el sexto paso abarca la evaluación de cierre y el seguimiento continuo. Al concluir las actividades en los distintos niveles, el sistema de "Espacio Puente Virtual" consolida los datos de uso y la evolución emocional del menor durante su estadía. Esta información permite al equipo multidisciplinario del centro monitorear de manera precisa el progreso del usuario, ajustando la asignación de talleres e intervenciones espaciales para garantizar una experiencia continua de protección, contención y desarrollo integral.

2.5.5 Modelo de Negocio (Business Model Canvas)

El proyecto opera bajo una estructura B2B2C (Business to Business to Consumer) y B2G (Business to Government), garantizando que la sostenibilidad financiera recaiga en entidades públicas, ONGs e instituciones privadas, permitiendo la gratuidad total de los servicios para los niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad en el Centro de Lima.

2.5.5.1 Propuesta de Valor

El proyecto ofrece una propuesta de valor integral que articula un entorno arquitectónico físico con la tecnología interactiva de "Espacio Puente Virtual". Desde la arquitectura de interiores, brinda un refugio sensorial de contención socioemocional, protección y rehabilitación diseñado bajo criterios de neuroarquitectura en el Centro Histórico de Lima. Complementariamente, la plataforma interactiva funciona como un canal no verbal de diagnóstico y orientación inicial que guía al usuario a través de un recorrido de seis plantas que albergan salas de psicología, talleres socioemocionales, comedores, aulas de arte y áreas deportivas y de jardinería al aire libre. La propuesta garantiza una experiencia digna, segura y gratuita que transforma los estados de estrés en bienestar y capacidad de aprendizaje.

2.5.5.2 Segmento de Clientes y Beneficiarios

El modelo diferencia claramente entre los beneficiarios finales (2C) y los clientes/aliados financieros (B2B/B2G). Los beneficiarios directos son niños y adolescentes entre 10 y 17 años en situación de vulnerabilidad social, riesgo de abandono y trabajo infantil en el Centro de Lima, pertenecientes principalmente a los niveles socioeconómicos D y E. Por otro lado, los clientes institucionales están conformados por el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) a través de INABIF, la Municipalidad Metropolitana de Lima, ONGs internacionales enfocadas en la infancia como UNICEF y

CARE Perú, así como empresas privadas que financian proyectos socioambientales mediante programas de Responsabilidad Social Empresarial.

2.5.5.3 Canales

Para llegar a los clientes e instituciones, el proyecto utiliza canales de comunicación institucional como reuniones B2B, licitaciones públicas y convenios de cooperación interinstitucional. En el ámbito físico dentro del centro, el contacto con el beneficiario se realiza a través de tótems digitales de autoservicio y la misma espacialidad arquitectónica del edificio. Para la difusión de actividades y captación de voluntariado, se emplean plataformas digitales y redes sociales como Instagram y TikTok, complementadas con trabajo de campo directo en coordinación con comedores populares y escuelas del sector.

2.5.5.4 Relación con los Clientes y Beneficiarios

La relación con los niños y adolescentes beneficiarios se basa en la empatía, la protección no invasiva, la confianza y la contención socioemocional constante, evitando estigmas institucionales. Con los aliados y financiadores institucionales, la relación se fundamenta en la transparencia, el impacto social medible a través de reportes socioemocionales y de uso de la infraestructura, y la colaboración a largo plazo.

2.5.5.5 Actividades Clave

Las actividades principales abarcan el mantenimiento y acondicionamiento arquitectónico de los seis niveles del Centro "Nido Esperanza", la gestión y actualización de los contenidos del software "Espacio Puente Virtual", la impartición de talleres socioemocionales, de arte, repostería y jardinería, la atención psicológica individualizada, la preparación y distribución de alimentos en el comedor común, la gestión de convenios y la administración de la red de voluntarios y profesionales multidisciplinarios.

2.5.5.6 Recursos Clave

El proyecto requiere recursos físicos centrados en el edificio habilitado con sus seis plantas funcionalmente equipadas y los tótems digitales interactivos. Los recursos humanos incluyen un equipo multidisciplinario compuesto por arquitectos de interiores, psicólogos infantiles, educadores sociales, capacitadores para talleres, personal de limpieza y mantenimiento, administradores y voluntarios. En cuanto a recursos intangibles, se incluye la licencia del software "Espacio Puente Virtual", las metodologías de intervención socioemocional y las alianzas estratégicas vigentes.

2.5.5.7 Aliados Clave

Entre los socios estratégicos destacan el MIMP e INABIF para la articulación normativa y la derivación de casos, la Municipalidad Metropolitana de Lima para la cesión de uso e integración urbana del inmueble, ONGs internacionales como UNICEF y CARE Perú para la transferencia de metodologías y cofinanciamiento, instituciones educativas superiores para convenios de voluntariado profesional y empresas privadas aliadas de sectores como acabados y construcción que donan materiales para el mantenimiento del espacio.

2.5.5.8 Fuentes de Ingreso

Las fuentes de ingreso que garantizan la viabilidad económica del proyecto provienen de suscripciones y licencias B2B/B2G adquiridas por municipalidades u ONGs para el uso de la metodología "Espacio Puente Virtual", fondos de cooperación técnica internacional, asignaciones presupuestales públicas por convenios de administración del centro socioemocional, patrocinios de responsabilidad social empresarial y aportes de donantes corporativos.

2.5.5.9 Presupuestos

Tabla 1

Proyección de Ingresos Mensuales

Recursos	Cantidad	Costo S/	Total
Licencias institucionales B2B/B2G "Espacio Puente"	4	3,000	**S/ 12,000**
Convenio de co-administración del Centro con ONGs	1	S/ 6,000	**S/ 6,000**
Patrocinios de Responsabilidad Social Empresarial	2	S/ 4,500	**S/ 9,000**
Total			**S/ 27,000**

Tabla 2

Proyección de Ingresos Mensuales

Recursos	Cantidad	Costo S/	Total
Honorarios del equipo multidisciplinario (Psicólogos, Educadores)	3	2,500	**S/ 7,500**

Personal de mantenimiento, limpieza y seguridad del edificio	2	S/ 1,500	**S/ 3,000**
Administrador y gestor de proyectos	1	S/ 2,800	**S/ 2,800**
Mantenimiento de software y servidores de la plataforma	1	S/ 800	**S/ 800**
Materiales para talleres de arte, repostería e insumos de comedor	Gl	S/ 2,000	**S/ 2,000**
Servicios básicos	Gl	S/ 500	**S/ 500**
Total			**S/ 17,800**

Tabla 3

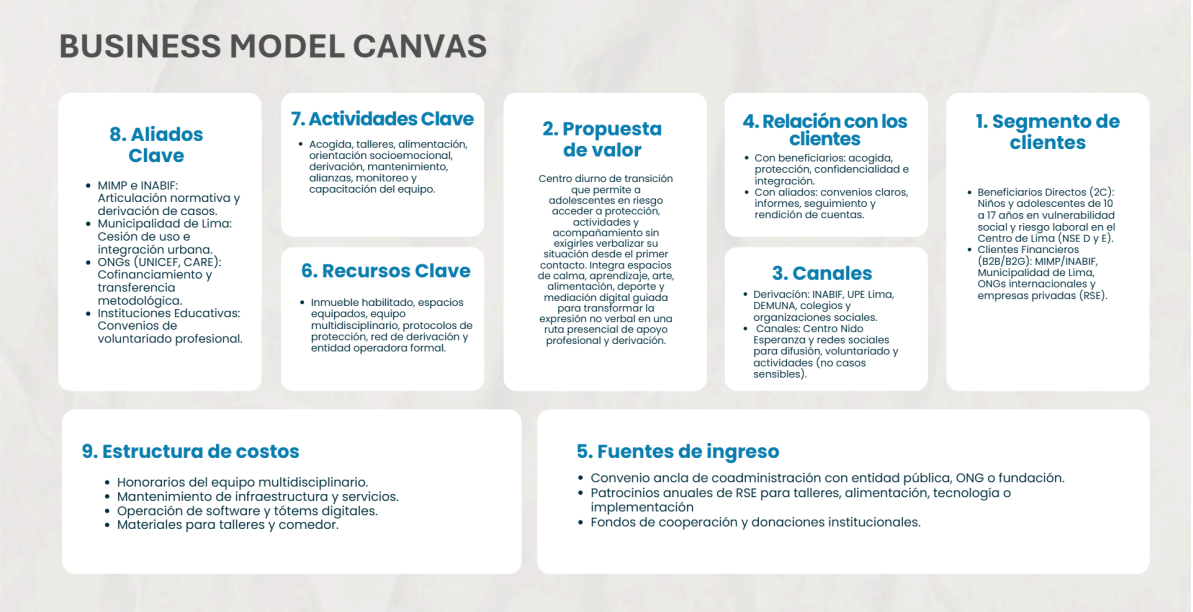
Viabilidad del proyecto

Detalle	**Total**
Ingreso mensual bruto	S/ 27,000
Egresos mensuales totales	S/ 17,800
Utilidad mensual	S/ 9,200
Período de recuperación de inversión inicial	1.8 meses

Nota. Al considerar un ingreso mensual bruto de S/ 27,000 y egresos mensuales totales de S/ 17,800, se obtiene una utilidad mensual de S/ 9,200.00 derivada de los convenios e ingresos B2B/B2G. Con ello, la inversión inicial se recupera satisfactoriamente en un

Período de recuperación de inversión inicial de 1.8 meses, demostrando la viabilidad y sostenibilidad financiera del modelo de negocio.

Figura 4 Business Model Canvas



2.5.6 Resultados esperados

Los resultados del proyecto Centro Felicidad “Nido Esperanza” y su plataforma interactiva “Espacio Puente Virtual” se han obtenido mediante distintas fases de validación metodológica y experimental. Estas pruebas estuvieron orientadas a comprobar el grado de aceptación de la población beneficiaria, la efectividad del diseño de interiores en la contención socioemocional, la usabilidad del prototipo digital no verbal y la viabilidad del modelo de atención integral phygital para niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad en el Centro de Lima.

Como primera parte de la validación, se realizaron pruebas de usabilidad y percepción digital utilizando pantallas simuladas, un tablero UX y la ruta de navegación interactiva de la plataforma “Espacio Puente Virtual” con una muestra representativa de la población

objetivo. En el proceso de interacción, el total de los participantes demostró una comprensión intuitiva e inmediata del sistema de selección no verbal de emociones, navegando de manera autónoma hacia las rutas de calma, escucha, estudio o ayuda. Las dinámicas de prueba evidenciaron que la interfaz gráfica transmitió una sensación inmediata de confianza y agrado, logrando reducir la desconfianza inicial del menor frente a la atención institucional. Asimismo, las encuestas de respuesta aplicadas confirmaron que los adolescentes se sintieron altamente motivados a comunicar su estado de ánimo a través del medio digital antes de iniciar cualquier interacción presencial, validando a la plataforma como un canal puente sumamente efectivo para el diagnóstico inicial.

La segunda fase de validación consistió en la evaluación de la propuesta espacial e interiorista mediante la presentación de renders fotorrealistas de alta fidelidad, planos de zonificación sensorial y recorridos virtuales a potenciales usuarios, psicólogos infantiles, educadores comunitarios y especialistas del entorno social. Los resultados recolectados a través de la matriz receptora de información demostraron que la combinación de materialidades cálidas como la madera, la geometría de falsos cielorrasos orgánicos, la iluminación indirecta y las paletas cromáticas estimulantes pero equilibradas generaron una percepción directa de refugio, protección y tranquilidad. Los menores identificaron las cabinas sensoriales Snoezelen y las gradas de lectura en la biblioteca como sus espacios preferidos, manifestando que el entorno les transmitía la seguridad necesaria para descansar y expresarse libremente. Por su parte, los profesionales validaron que la distribución arquitectónica por niveles de intensidad emocional optimiza la intervención psicológica y favorece la autorregulación socioemocional del menor.

Finalmente, los resultados cualitativos y cuantitativos obtenidos en las fases de experimentación permitieron responder satisfactoriamente a los objetivos del proyecto. Se

demostró que la articulación entre el espacio físico de arquitectura de interiores y la herramienta digital "Espacio Puente Virtual" responde a una necesidad real y urgente en el Centro de Lima, ofreciendo un entorno integral donde los niños y adolescentes en riesgo no solo recuperan la estabilidad emocional, sino que acceden a talleres formativos, soporte alimentario y acompañamiento profesional. En conclusión, las validaciones de campo confirmaron que un centro socioemocional diseñado bajo principios de neuroarquitectura e interiorismo centrado en el usuario es viable, altamente aceptado por sus beneficiarios y funcionalmente sostenible para su implementación en el contexto urbano actual.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Los resultados del proyecto Centro Felicidad “Nido Esperanza” y su plataforma interactiva “Espacio Puente Virtual” se han obtenido mediante distintas fases de validación metodológica y experimental. Estas pruebas estuvieron orientadas a comprobar el grado de aceptación de la población beneficiaria, la efectividad del diseño de interiores en la contención socioemocional, la usabilidad del prototipo digital no verbal y la viabilidad del modelo de atención integral phygital para niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad en el Centro de Lima.

Como primera parte de la validación, se realizaron pruebas de usabilidad y percepción digital utilizando pantallas simuladas, un tablero UX y la ruta de navegación interactiva de la plataforma “Espacio Puente Virtual” con una muestra representativa de la población objetivo. En el proceso de interacción, el total de los participantes demostró una comprensión intuitiva e inmediata del sistema de selección no verbal de emociones, navegando de manera autónoma hacia las rutas de calma, escucha, estudio o ayuda. Las dinámicas de prueba evidenciaron que la interfaz gráfica transmitió una sensación inmediata

de confianza y agrado, logrando reducir la desconfianza inicial del menor frente a la atención institucional. Asimismo, las encuestas de respuesta aplicadas confirmaron que los adolescentes se sintieron altamente motivados a comunicar su estado de ánimo a través del medio digital antes de iniciar cualquier interacción presencial, validando a la plataforma como un canal puente sumamente efectivo para el diagnóstico inicial.

La segunda fase de validación consistió en la evaluación de la propuesta espacial e interiorista mediante la presentación de renders fotorrealistas de alta fidelidad, planos de zonificación sensorial y recorridos virtuales a potenciales usuarios, psicólogos infantiles, educadores comunitarios y especialistas del entorno social. Los resultados recolectados a través de la matriz receptora de información demostraron que la combinación de materialidades cálidas como la madera, la geometría de falsos cielorrasos orgánicos, la iluminación indirecta y las paletas cromáticas estimulantes pero equilibradas generaron una percepción directa de refugio, protección y tranquilidad. Los menores identificaron las cabinas sensoriales Snoezelen y las gradas de lectura en la biblioteca como sus espacios preferidos, manifestando que el entorno les transmitía la seguridad necesaria para descansar y expresarse libremente. Por su parte, los profesionales validaron que la distribución arquitectónica por niveles de intensidad emocional optimiza la intervención psicológica y favorece la autorregulación socioemocional del menor.

Finalmente, los resultados cualitativos y cuantitativos obtenidos en las fases de experimentación permitieron responder satisfactoriamente a los objetivos del proyecto. Se demostró que la articulación entre el espacio físico de arquitectura de interiores y la herramienta digital "Espacio Puente Virtual" responde a una necesidad real y urgente en el Centro de Lima, ofreciendo un entorno integral donde los niños y adolescentes en riesgo no solo recuperan la estabilidad emocional, sino que acceden a talleres formativos, soporte alimentario y acompañamiento profesional. En conclusión, las validaciones de campo

confirmaron que un centro socioemocional diseñado bajo principios de neuroarquitectura e interiorismo centrado en el usuario es viable, altamente aceptado por sus beneficiarios y funcionalmente sostenible para su implementación en el contexto urbano actual.

Figura 5 Prototipo de Plataforma Digital

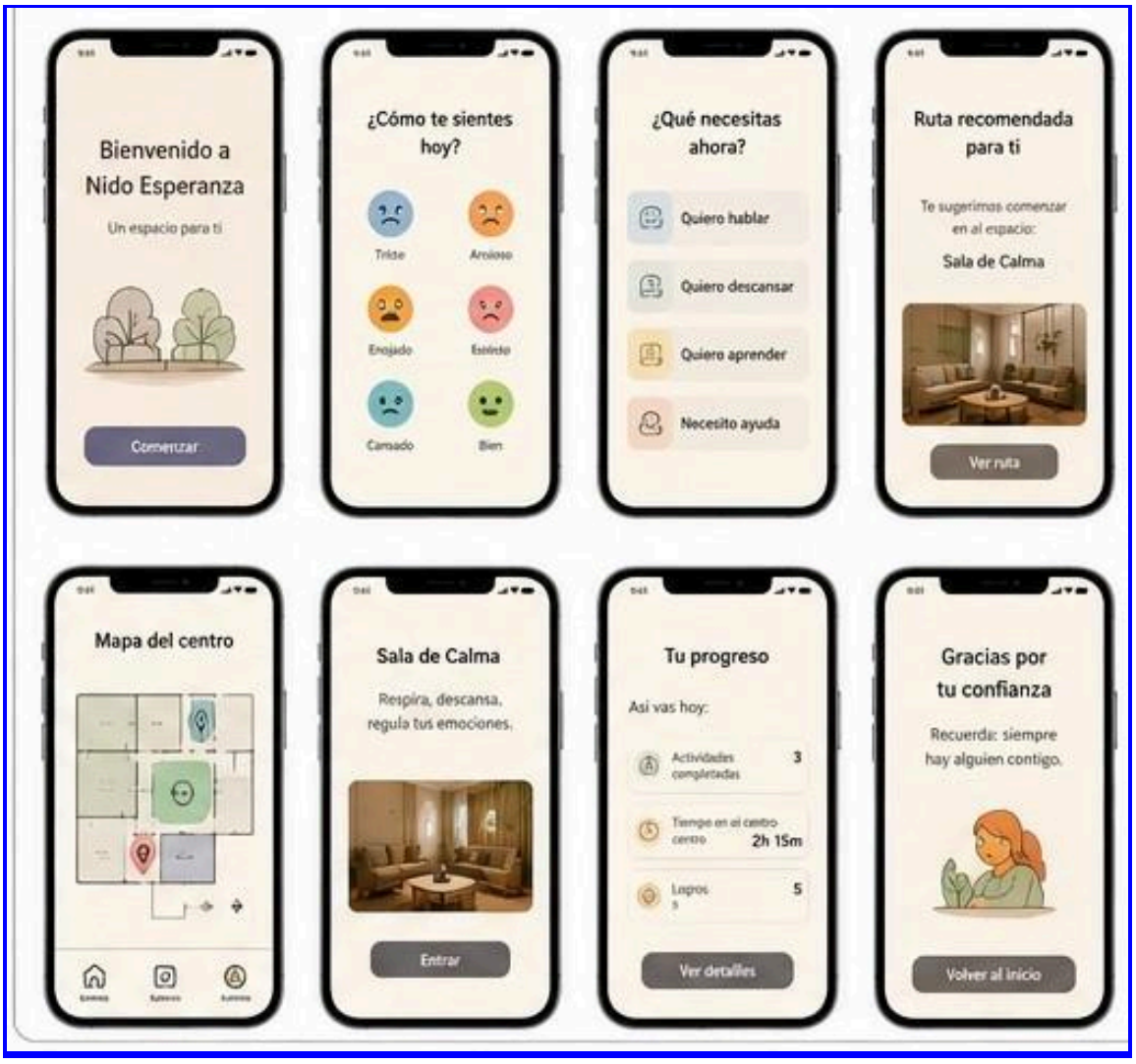


Figura 6 Prototipo de Centro "Nido de Esperanza"



RECEPCIÓN I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 67.27 m2



ÁREA SUM I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 204.12 m2

2.5.8 Experimentos y Validación de la Propuesta

Para validar la propuesta del Centro Felicidad "Nido Esperanza" y la plataforma interactiva "Espacio Puente Virtual", se estructuró un diseño experimental de enfoque mixto basado en la recolección de evidencia de campo directa. La investigación aplicada se llevó a cabo en el entorno urbano del Centro Histórico de Lima, zona identificada con un alto índice de vulnerabilidad infantil y severa carencia de infraestructura socioemocional. El objetivo central de la fase experimental consistió en verificar de manera empírica la pertinencia del diseño de interiores basado en neuroarquitectura, la usabilidad de la herramienta digital no verbal y la aceptación de la propuesta por parte de la población beneficiaria.

El proceso de validación recurrió a dos instrumentos principales de recolección de datos, aplicados a una muestra de niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad social entre los 10 y 17 años de edad. En primer lugar, se aplicó una encuesta de usabilidad y percepción espacial a un total de 25 menores. El instrumento constó de cuestionarios estructurados mediante escalamiento y preguntas de opción múltiple, orientados a evaluar la interacción directa con el prototipo digital interactivo y la respuesta frente a las decisiones de diseño interior. La prueba se realizó mediante la presentación de maquetas digitales navegables de la plataforma "Espacio Puente Virtual" y simulaciones tridimensionales de alta fidelidad de los ambientes interiores.

Los resultados cuantitativos obtenidos de la encuesta confirmaron una respuesta sumamente favorable por parte de los usuarios. El total de los encuestados manifestó comprender de manera intuitiva la dinámica de navegación de la interfaz digital no verbal. Asimismo, la totalidad de los menores participantes señaló que la interacción con la pantalla les transmitió una sensación inmediata de calma, confianza y agrado. Este hallazgo demostró la efectividad de la herramienta interactiva como un medio amigable de filtrado

emocional inicial, eliminando las barreras de desconfianza que suelen generar las entrevistas psicológicas presenciales tradicionales.

En segundo lugar, se llevaron a cabo 15 entrevistas en profundidad semiestructuradas, dirigidas tanto a menores beneficiarios como a un panel de especialistas compuesto por psicólogos infantiles, educadores comunitarios y diseñadores de interiores. Las entrevistas con los niños y adolescentes se enfocaron en indagar sobre la percepción de su espacio ideal, identificando los factores arquitectónicos que influyen en su sensación de seguridad y bienestar. Por su parte, las entrevistas con los especialistas permitieron validar la coherencia técnica de los criterios de neuroarquitectura aplicados y el flujo funcional de las seis plantas del edificio.

De las entrevistas realizadas se obtuvieron hallazgos cualitativos de gran valor para la fundamentación del proyecto. Ante las preguntas sobre los elementos indispensables para sentirse protegidos, los menores destacaron la necesidad de contar con ambientes limpios, iluminados de forma cálida, aislados del ruido de la calle y donde la presencia del adulto no resulte invasiva. Respecto a las actividades deseadas, los participantes priorizaron contar con zonas de descanso individual, espacios de estudio equipados con tecnología, talleres de expresión artística y áreas al aire libre para la convivencia. Estos hallazgos validaron directamente la zonificación del edificio en cabinas de descompresión sensorial, módulos de escucha, salas multimodales, talleres de arte y la losa deportiva con huertos en la planta superior.

Posteriormente, la información recolectada mediante ambos instrumentos se sistematizó a través de una matriz receptora de información. Este análisis permitió procesar la retroalimentación cualitativa en cuatro componentes clave:

En el componente de aspectos que funcionan, se ratificó la aceptación total del diagnóstico emocional no verbal, la valoración del aislamiento acústico percibido en los renders y el entusiasmo por integrar áreas de juego, descanso y estudio en un mismo recinto.

En las críticas constructivas, los usuarios sugirieron que las aulas de estudio no imiten la disposición rígida de un colegio tradicional y solicitaron que las zonas de descanso incluyan elementos ergonómicos de alta comodidad como nichos de lectura y mobiliario blando tipo puffs.

En las dudas encontradas, los participantes expresaron inquietudes referentes a la gratuidad de los servicios del centro y la frecuencia con la que podrían acceder a las instalaciones y dispositivos tecnológicos.

En las nuevas ideas formuladas por los propios usuarios, se propuso la inclusión de superficies verticales destinadas a la pintura y expresión mural dentro de los talleres de arte, así como la incorporación de actividades de jardinería comunitaria administradas por los propios adolescentes.

En conclusión, la aplicación de encuestas y entrevistas permitió verificar la hipótesis del proyecto, demostrando que la integración entre la arquitectura de interiores y la tecnología interactiva de "Espacio Puente Virtual" responde de manera precisa a las demandas socioemocionales de la población beneficiaria, garantizando la viabilidad social y funcional del Centro Felicidad "Nido Esperanza".

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

La estructura económica del proyecto se analiza a través del desglose detallado de costos operativos y la proyección de ingresos derivada del modelo de negocio B2B/B2G. Para garantizar la precisión contable solicitada en la evaluación técnica, los egresos mensuales se clasifican estrictamente en costos fijos y costos variables directos. Asimismo, la estimación de la fase de prototipado e imprevistos incorpora una reserva de contingencia del 10%, asegurando la coherencia técnica entre el presupuesto mensual del servicio y la viabilidad financiera general.

En primera instancia, el análisis de egresos mensuales desglosa los recursos esenciales para la sostenibilidad del Centro "Nido Esperanza" y el mantenimiento de la plataforma interactiva "Espacio Puente Virtual", alcanzando un costo operativo base de S/ 17,800.00. Los costos fijos comprenden las partidas operativas permanentes como la nómina del equipo multidisciplinario, personal de mantenimiento, administración, servicios básicos y tecnología. Por otro lado, los costos variables directos están vinculados al volumen de atención de beneficiarios, abarcando insumos para talleres de arte, repostería y comedor.

Tabla 4.

Desglose Específico de Costos Mensuales (Costos Fijos y Variables Directos)

Tipo de Costo	Partida / Concepto	Especificación del Recurso	Cantidad	Monto Mensual S/	% del Subtotal
Costo Fijo	Honorarios equipo multidisciplinario	Psicólogos y educadores comunitarios	3	7,500.00	42.1%
Costo Fijo	Mantenimiento, limpieza y seguridad	Personal operativo para las 6 plantas del edificio	2	3,000.00	16.9%
Costo Fijo	Administrador y gestor de proyectos	Dirección operativa y gestión de convenios B2B/B2G	1	2,800.00	15.7%
Costo Fijo	Mantenimiento de software y servidores	Hosting, servidores y conectividad para tótems	1	800.00	4.5%
Costo Variable Directo	Materiales para talleres e insumos	Insumos de arte, repostería y alimentos de comedor	Gl	2,000.00	11.2%

Costo Fijo	Servicios básicos	Luz, agua e internet para el edificio	Gl	500.00	2.8%
SUBTOTAL OPERATIVO MENSUAL				16,600.00	93.2%
CONTINGENCIA Y MANTENIMIENTO (10%)		Imprevistos operativos directos y materiales	Gl	1,200.00	6.8%
TOTAL EGRESOS MENSUALES				17,800.00	100.0 %

En segunda instancia, la estructura de ingresos totales se sostiene mediante alianzas estratégicas con entidades públicas (B2G), organismos internacionales y empresas privadas bajo programas de responsabilidad social (B2B). Esta estrategia garantiza que el servicio mantenga su carácter de gratuidad total para los niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad social en el Centro de Lima, consolidando un ingreso mensual bruto de S/ 27,000.00.

Tabla 5.

Estructura de Ingresos Totales Mensuales (Modelo B2B / B2G)

Fuente de Ingreso	**Concepto / Detalle del Convenio**	**Cantidad / Contratos**	**Precio Unitario S/**	**Total Mensual S/**
Licencias B2B / B2G	Suscripción institucional a la plataforma "Espacio Puente"	4	3,000.00	12,000.00
Convenio de Co-administración	Asignación de fondos de ONGs e INABIF para el centro	1	6,000.00	6,000.00
Patrocinios Corporativos	Fondos de Responsabilidad Social Empresarial (RSE)	2	4,500.00	9,000.00
TOTAL INGRESOS MENSUALES BRUTOS				**27,000.00**

Finalmente, se presenta la proyección financiera del proyecto para un horizonte de seis meses de operación continua. Al confrontar el ingreso mensual bruto de S/ 27,000.00 con los egresos mensuales totales de S/ 17,800.00, se obtiene una utilidad mensual neta de S/

9,200.00 desde el primer mes de funcionamiento, acumulando un superávit que valida la autosostenibilidad económica y la capacidad de retorno del proyecto.

Tabla 6.

Resumen de Proyección Financiera a 6 Meses

Mes de Operación	Ingresos Mensuales Brutos S/	Egresos Mensuales Totales S/	Utilidad Mensual Neta S/	Utilidad Acumulada S/
Mes 1	27,000.00	17,800.00	9,200.00	9,200.00
Mes 2	27,000.00	17,800.00	9,200.00	18,400.00
Mes 3	27,000.00	17,800.00	9,200.00	27,600.00
Mes 4	27,000.00	17,800.00	9,200.00	36,800.00
Mes 5	27,000.00	17,800.00	9,200.00	46,000.00
Mes 6	27,000.00	17,800.00	9,200.00	55,200.00

Nota. La proyección financiera a seis meses demuestra que el proyecto mantiene una utilidad mensual de S/ 9,200.00 generada por la diferencia entre un Ingreso mensual bruto de S/ 27,000.00 y Egresos mensuales totales de S/ 17,800.00. Esto permite consolidar un fondo acumulado de S/ 55,200.00 al cierre del primer semestre, asegurando la sostenibilidad del modelo B2B/B2G y la recuperación de la inversión en 1.8 meses.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

Este proyecto surge ante la necesidad de diseñar un entorno socioemocional e interactivo que brinde contención, seguridad y desarrollo integral a niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad en el Centro Histórico de Lima. Los resultados de la investigación y las fases de experimentación demuestran que una propuesta que integra la arquitectura de interiores basada en principios de neuroarquitectura con la tecnología interactiva de "Espacio Puente Virtual" logra transformar estados de estrés, hipervigilancia o desconfianza en bienestar emocional, disposición al aprendizaje e integración comunitaria.

Respecto a los objetivos planteados, en primer lugar, se logró identificar que los menores en riesgo social carecen de infraestructuras urbanas que les ofrezcan refugio y escucha sin generar estigmas institucionales, demostrando una alta apertura hacia espacios diseñados con criterios de confort acústico, iluminación cálida y vegetación biofílica. En segundo lugar, se validaron los recursos espaciales y tecnológicos clave, confirmando que la plataforma digital no verbal funciona como un canal altamente efectivo de filtrado emocional inicial, mientras que la distribución del edificio en seis plantas especializadas optimiza la atención psicológica, el soporte alimentario, la expresión artística y la recreación al aire libre. En tercer lugar, se comprobó que el impacto del Centro Felicidad "Nido Esperanza" trasciende la contención inmediata, fortaleciendo la autoestima, la autonomía y la capacidad de autorregulación socioemocional de los beneficiarios.

Entre los hallazgos más relevantes se destaca que la articulación de una experiencia phygital (físico-digital) elimina la barrera de desconfianza inicial del usuario, ya que el menor toma el control de su propia ruta de atención sin sentirse presionado por una intervención verbal adulta directa. Asimismo, la evaluación con especialistas y beneficiarios

confirmó que la aplicación de ambientes flexibles, mobiliario ergonómico modular y paletas cromáticas estimulantes pero equilibradas eleva la percepción de seguridad y disminuye los niveles de ansiedad en la población atendida.

Estos resultados demuestran que es viable intervenir sectores urbanos vulnerables mediante propuestas de interiorismo con enfoque humano y social, sin requerir esquemas institucionales rígidos. La investigación ratifica que la salud mental y la estabilidad socioemocional de la infancia vulnerada no se abordan únicamente desde la atención clínica convencional, sino a través de espacios arquitectónicos dignos, acogedores y estimulantes que inspiren protección y sentido de pertenencia.

Es necesario acotar que el proceso de validación presencial se llevó a cabo mediante pruebas piloto con prototipos de alta fidelidad, simulaciones tridimensionales e interacción digital con una muestra seleccionada de usuarios y expertos, lo cual permitió obtener hallazgos cualitativos y cuantitativos de gran valor, aunque la ejecución de la infraestructura a escala real permanece proyectada para su implementación arquitectónica definitiva. Asimismo, la sostenibilidad del modelo depende de la consolidación continua de convenios estratégicos bajo la estructura B2B/B2G con entidades públicas y organismos internacionales.

V. Referencias Bibliográficas

Agencia Peruana de Noticias Andina. (2014, 16 de enero). *Yachay identificó a más de 100 niños y adolescentes trabajando en calles*. *Andina*. https://andina.pe/agencia/noticia-yachay-identifico-a-mas-100-ninos-y-adolescentes-trabajando-calles-490558.aspx

Defensoría del Pueblo. (2025). *Informe sobre violencia, explotación y trabajo infantil en el Perú*.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). *Situación de niños y adolescentes en situación de calle y abandono*.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). *Indicadores de pobreza urbana y trabajo infantil en el Perú*.

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). *Alrededor de 2 millones de niñas, niños y adolescentes trabajan en el país*. https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/alrededor-de-2-millones-de-ninas-ninos-y-adolescentes-trabajan-en-el-pais-9394/

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2022). *Situación de menores en condiciones de desprotección familiar en el Perú*.

Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo. (2025). *Reporte sobre reducción del trabajo infantil en el Perú*.

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (s.f.-a). *Estadísticas del MIMP – nacional*. https://www.mimp.gob.pe/omep/pdf/resumen2/IndSociod/Ind_Sociod_Nacional.pdf

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (s.f.-b). *Resumen regional de Lima Metropolitana*.

https://www.mimp.gob.pe/omep/pdf/resumen2/Resumen-Lima-Metropolitana.docx

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2025a, 30 de marzo). *MIMP: Línea ANNA 1810 atendió cerca de 2,000 casos en 2025 y refuerza su rol en la protección infantil*.

https://www.gob.pe/institucion/mimp/noticias/1136637-mimp-linea-anna-1810-atendio-cerca-de-2-000-casos-en-2025-y-refuerza-su-rol-en-la-proteccion-infantil

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2025b). *Reporte de seguimiento de la Política Nacional Multisectorial para las Niñas, Niños y Adolescentes al 2030, año 2024*.

https://www.mimp.gob.pe/omep/pdf/informes-seguimiento/RS_PNMNNA_2024.pdf

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Entornos educativos y de cuidado para el desarrollo integral infantil*.

VI. Anexos

6.1 Anexo 1 – Encuestas

Encuesta 1: Diagnóstico del usuario y contexto					
Objetivo	Conocer el contexto general del usuario, su acceso digital, disponibilidad de espacios tranquilos y presencia de acompañamiento.				
Momento	Antes de presentar el prototipo Espacio Puente Virtual.				
Opciones	1.Nada/No estoy de acuerdo, 2.Poco, 3.Regular, 4.Bastante y 5.Mucho/Estoy muy de acuerdo				
N°	**Pregunta**	**Indicador**	**Criterio de éxito**	**Escala**	**Observación**
1	Tengo acceso a un celular, tablet o computadora cuando necesito usar algo digital.	Acceso digital	Al menos 65% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
2	Puedo conectarme a internet al menos algunas veces durante la semana.	Conectividad	Al menos 65% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
3	Tengo un lugar tranquilo donde puedo calmarme o concentrarme.	Disponibilidad de espacio tranquilo	Menos de 50% responde 4 o 5 evidencia oportunidad de	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
4	Cuando necesito apoyo, tengo a alguien con quien puedo hablar.	Acompañamiento percibido	Al menos 50% responde 4 o 5; si es menor, refuerza la	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
5	Me resulta fácil usar aplicaciones o páginas con botones claros e imágenes simples.	Facilidad digital percibida	Al menos 70% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert

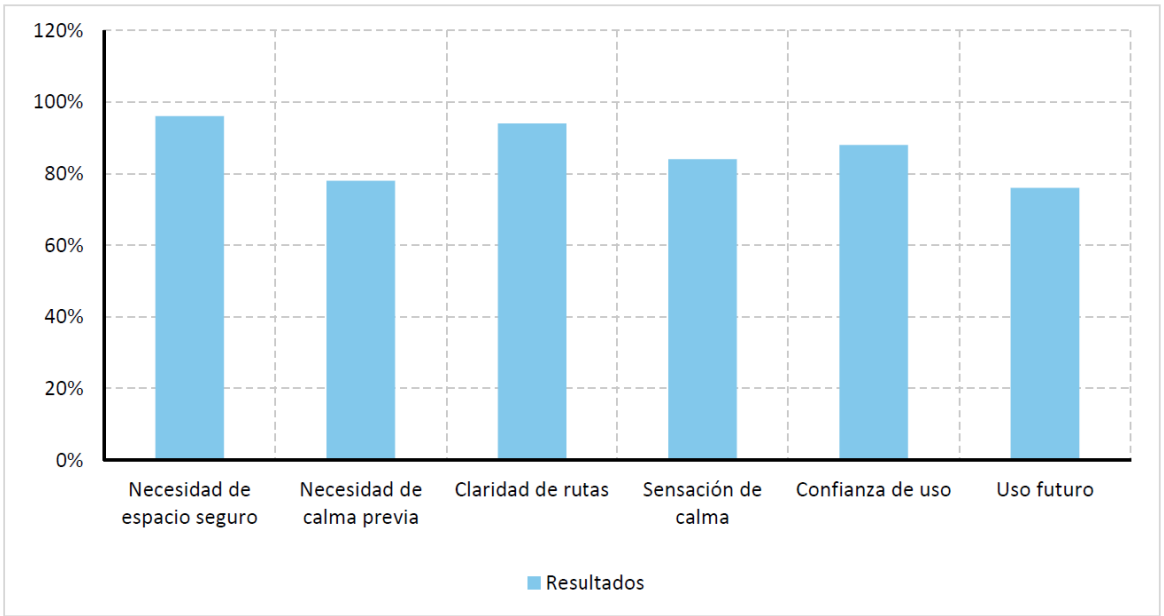
Encuesta 2: Validación de necesidad/problema					
Objetivo	Identificar si los niños y adolescentes necesitan calma, seguridad, escucha y apoyo emocional antes de estudiar o participar en actividades.				
Momento	Después de explicar brevemente el problema y antes de mostrar el prototipo.				
Opciones	1.Nada/No estoy de acuerdo, 2.Poco, 3.Regular, 4.Bastante y 5.Mucho/Estoy muy de acuerdo				
N°	**Pregunta**	**Indicador**	**Criterio de éxito**	**Escala**	**Observación**
1	Me gustaría tener un espacio seguro donde pueda sentirme tranquilo/a.	Necesidad de espacio seguro	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
2	Antes de estudiar o participar en una actividad, a veces necesito calmarme primero.	Necesidad de calma previa	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
3	Me ayudaría tener una opción para hablar o expresar cómo me siento.	Necesidad de escucha/expresión	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
4	Me serviría una herramienta que me guíe con pasos simples cuando me siento inquieto/a o preocupado/a.	Necesidad de guía emocional	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
5	Me gustaría elegir entre descansar, hablar, estudiar o pedir ayuda según cómo me sienta.	Pertinencia de rutas emocionales	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert

Encuesta 3: Validación de prototipo y usabilidad					
Objetivo	Evaluar si Espacio Puente Virtual se entiende, si las rutas son claras, si el lenguaje es amable y si el diseño transmite calma.				
Momento	Después de mostrar del prototipo.				
Opciones	1.Nada/No estoy de acuerdo, 2.Poco, 3.Regular, 4.Bastante y 5.Mucho/Estoy muy de acuerdo				
N°	**Pregunta**	**Indicador**	**Criterio de éxito**	**Escala**	**Observación**
1	Entendí para qué sirve Espacio Puente Virtual.	Comprensión del propósito	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
2	Las rutas Descansar, Hablar, Estudiar y Pedir ayuda son fáciles de entender.	Claridad de rutas	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
3	Los botones, palabras e imágenes me parecen claros y fáciles de usar.	Facilidad de navegación	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
4	El lenguaje de la plataforma se siente amable y respetuoso.	Lenguaje amable	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
5	El diseño del prototipo transmite calma y confianza.	Percepción de calma y confianza visual	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert

Encuesta 4: Validación de resultado y aceptación					
Objetivo	Medir si después de ver el prototipo los usuarios se sienten más tranquilos, confiarían en la solución y la usarían en el futuro.				
Momento	Después de que el usuario revisa el prototipo.				
Opciones	1.Nada/No estoy de acuerdo, 2.Poco, 3.Regular, 4.Bastante y 5.Mucho/Estoy muy de				
N°	**Pregunta**	**Indicador**	**Criterio de éxito**	**Escala**	**Observación**
1	Después de ver el prototipo, siento que podría ayudarme a estar más tranquilo/a.	Sensación de calma posterior	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
2	Sentiría confianza usando esta plataforma.	Confianza de uso	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
3	Usaría alguna ruta de la plataforma cuando necesite prepararme para estudiar o participar.	Intención de uso en actividades	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
4	Me gustaría usar Espacio Puente Virtual en el futuro.	Uso futuro	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
5	Recomendaría esta herramienta a otros niños o adolescentes.	Recomendación	Al menos 75% responde 4 o 5.	1 a 5	Pregunta cerrada Likert
Abierta	¿Qué mejorarías o agregarías a Espacio Puente Virtual?	Mejoras propuestas	Recoger ideas de mejora	Respuesta libre	Opcional

Resúmen de resultados - Espacio Puente Virtual

Indicador clave	Fuente	Resultado	Criterio	Estado
Necesidad de espacio seguro	Encuesta 2 - Q1	96%	75%	Validado
Necesidad de calma previa	Encuesta 2 - Q2	78%	75%	Validado
Claridad de rutas	Encuesta 3 - Q2	94%	75%	Validado
Sensación de calma	Encuesta 4 - Q1	84%	75%	Validado
Confianza de uso	Encuesta 4 - Q2	88%	75%	Validado
Uso futuro	Encuesta 4 - Q4	76%	75%	Validado



Conclusión

La propuesta Espacio Puente Virtual cumple el criterio de validación inicial, ya que los indicadores clave superan el 75% de respuestas positivas. Los resultados respaldan la pertinencia de la solución como apoyo emocional para los usuarios del proyecto Centro Felicidad Nido Esperanza.

Encuesta	Total de respuestas	Total de preguntas evaluadas	Promedio general	% promedio positivo
Encuesta 1	50	5	3.84	59%
Encuesta 2	50	5	4.34	86%
Encuesta 3	50	5	4.26	88%
Encuesta 4	50	5	4.16	82%
Total	200	20		79%

6.2 Anexo 2 – Entrevistas

Sobre los lugares que frecuentas

●Pregunta 1: Además de tu casa y tu colegio, ¿qué lugares visitas con más frecuencia? ¿Qué es lo que más te gusta de esos lugares?

(Génesis) - Mall del Sur, y de ese lugar le gusta más ver la zona donde están los pollitos.

(Liz) - Mercado y le gustan más las zonas donde venden chocolates.

(Maria Fernanda) - Ir al psicólogo en sus terapias grupales, porque le gusta estar con los amigos.

(Emiliano) - Su Club de voley porque está con sus amigos y se divierte.

(Mateo) - Iglesia donde asiste por la comunión que tiene con varias personas.

(Jaquin) - El lugar donde juega fútbol porque se desestresa.

(Ritzon) - La cancha de fútbol porque hace deporte con sus amigos.

(Thiago) - La alameda donde maneja bicicleta con su primo porque se divierte.

(Emili) - El mercado porque ahí compra accesorios para sus manualidades.

(Paolo) - La cancha de grass porque juega fútbol con sus amigos.

(Dulce) - La casa de su amiga porque pasa tiempo con ella haciendo tiktoks.

●Pregunta 2: ¿Hay algún lugar donde te sientas especialmente cómodo o feliz? ¿Por qué?

(Génesis) - Su cuarto, puede ver videos y duerme.

(Liz) - Su casa, prefiere el silencio.

(Maria Fernanda) - No tiene un lugar que le haga sentir feliz.

(Emiliano) - En la casa de su mamá, se lleva bien con ella.

(Mateo) - Su casa, comodidad y tranquilidad.

(Jaquin) - En la cancha porque ama jugar fútbol y le pone feliz.

(Ritzon) - La cancha de mi barrio, porque juego fútbol con mis amigos y me distraigo.

(Thiago) - Mi cuarto, porque puedo escuchar música y relajarme.

(Emili) - El parque que está cerca de mi casa e ir con mi hermanito, porque es tranquilo y me gusta estar ahí.

(Paolo) - El colegio, porque paso tiempo con mis amigos y me siento bien.

(Dulce) - La casa de mi abuela, porque me siento querido y tranquilo.

Sobre los espacios para niños y adolescentes

●Pregunta 3: ¿Crees que hay suficientes lugares donde puedan jugar, reunirse o realizar actividades?

(Génesis) - No, hay muy pocos espacios para los jóvenes.

(Liz) - No, los parques son pequeños y se llenan rápido.

(Maria Fernanda) - Faltan lugares donde hacer actividades después del colegio.

(Emiliano) - No, casi siempre usamos la misma cancha.

(Mateo) - Hay algunos, pero no alcanzan para todos.

(Jaquin) - No, deberían construir más espacios recreativos.

(Ritzon) - No, hacen falta más canchas y áreas deportivas.

(Thiago) - No mucho, casi no hay lugares para reunirse.

(Emili) - No, me gustaría que hubiera más parques seguros.

(Paolo) - Hay pocos y algunos están descuidados.

(Dulce) - No, faltan espacios donde podamos sentirnos seguros.

●Pregunta 3: ¿Qué cosas te gustaría que hubiera para los jóvenes de tu edad?

(Génesis) - Más talleres de arte y música.

(Liz) - Espacios seguros para reunirnos con amigos.

(Maria Fernanda) - Más actividades deportivas gratuitas.

(Emiliano) - Más actividades deportivas gratuitas.

(Mateo) - Un lugar para aprender computación y tecnología.

(Jaquin) - Más parques bien cuidados.

(Ritzon) - Un centro donde podamos hacer deporte y divertirnos.

(Thiago) - Un espacio para jugar videojuegos y aprender cosas nuevas.

(Emili) - Talleres de baile y manualidades.

(Paolo) - Un lugar donde podamos estudiar y relajarnos.

(Dulce) - Un centro con apoyo psicológico y actividades recreativas.

Sobre seguridad

●Pregunta 4: ¿Normalmente te sientes seguro cuando sales?

(Génesis) - A veces, pero trato de no salir sola.

(Liz) - No siempre, sobre todo cuando ya es de noche.

(Maria Fernanda) - Sí, pero solo cuando estoy con mi familia o amigos.

(Emiliano) - A veces, depende de la zona.

(Mateo) - Sí, aunque siempre estoy atento.

(Jaquin) - No mucho, porque hay lugares inseguros.

(Ritzon) - Sí, cuando salgo con mis amigos.

(Thiago) - A veces, porque hay robos en el barrio.

(Emili) - No siempre, prefiero salir acompañada.

(Paolo) - Sí, durante el día me siento tranquilo.

(Dulce) - No, por eso evito salir sola.

●Pregunta 5: ¿Qué cosas hacen que un lugar te haga sentir seguro?

(Génesis) - Que esté bien iluminado.

(Liz) - Que haya personas de confianza.

(Maria Fernanda) - Que sea limpio y tranquilo.

(Emiliano) - Que tenga seguridad y cámaras.

(Mateo) - Que no haya peleas ni problemas.

(Jaquin) - Que haya policías o serenazgo cerca.

(Ritzon) - Que esté bien cuidado.

(Thiago) - Que haya buena iluminación y gente alrededor.

(Emili) - Que pueda estar con mi familia.

(Paolo) - Que sea un lugar ordenado.

(Dulce) - Que me traten con respeto y me sienta tranquila.

●Pregunta 6: ¿Y qué cosas hacen que te sientas incómodo o inseguro?

(Génesis) - Las miradas de las personas.

(Liz) - Cuando me miran fijamente al regresar a casa del colegio.

(Maria Fernanda) - Cuando murmuran a mis espaldas.

(Emiliano) - Cuando veo personas sospechosas en la calle.

(Mateo) - Cuando paso por zonas oscuras.

(Jaquin) - Al estar caminando y comienzan a seguirme en silencio.

(Ritzon) - Cuando camino y comienzan a silbar.

(Thiago) - Cuando hay un grupo de personas sospechosas en una esquina.

(Emili) - Al caminar de noche.

(Paolo) - Al encontrarme con personas que no tienen un buen aspecto o se portan de manera extraña.

(Dulce) - Cuando paso por un lugar donde están tomando licor y comienzan a mirarme.

Imaginado un espacio ideal

●Pregunta 7: ¿Cómo sería un espacio ideal para niños y adolescentes?

(Génesis) - Un lugar seguro, bonito y con áreas para aprender.

(Liz) - Con parques, juegos y zonas para conversar.

(Maria Fernanda) - Un espacio tranquilo donde todos se sientan bien.

(Emiliano) - Con canchas, gimnasio y actividades deportivas.

(Mateo) - Con computadoras, biblioteca y talleres.

(Jaquin) - Un lugar limpio, seguro y con muchas áreas verdes.

(Ritzon) - Con canchas, juegos y espacios para hacer amigos

(Thiago) - Con tecnología, videojuegos y lugares para relajarse.

(Emili) - Con talleres de arte, música y baile.

(Paolo) - Con salas de estudio, deporte y recreación.

(Dulce) - Un lugar donde todos sean respetados, escuchados y felices.

●Pregunta 8: ¿Qué actividades tendría?¿Qué cosas no podrían faltar?¿Por qué crees que sería importante tener un lugar así?

(Génesis) - Tendría talleres de arte. No faltarían libros y áreas verdes. Sería importante para aprender y relajarse.

(Liz) - Haría deportes y manualidades. No faltarían juegos y bancas. Ayudaría a hacer nuevos amigos.

(Maria Fernanda) - Tendría música y baile. No faltarían salones cómodos. Serviría para expresarnos mejor.

(Emiliano) - Habría fútbol y básquet. No faltarían canchas y equipos deportivos. Sería bueno para mantenernos activos.

(Mateo) - Tendría computación y robótica. No faltarían computadoras e internet. Nos ayudaría a aprender más.

(Jaquin) - Haría actividades al aire libre. No faltarían árboles y espacios limpios. Sería un lugar para disfrutar con tranquilidad.

(Ritzon) - Habría torneos deportivos. No faltarían canchas y zonas de descanso. Nos mantendría ocupados en cosas buenas.

(Thiago) - Tendría videojuegos, tecnología y talleres. No faltarían computadoras. Sería divertido y educativo.

(Emili) - Haría pintura, danza y lectura. No faltarían materiales y profesores. Ayudaría a desarrollar nuestros talentos.

(Paolo) - Tendría salas de estudio y deportes. No faltarían libros y espacios cómodos. Serviría para aprender y compartir.

(Dulce) - Habría apoyo psicológico y actividades recreativas. No faltarían personas que escuchen y ayuden. Sería importante para sentirnos seguros y felices.

Sobre seguridad

●¿Qué crees que necesitan más los niños y adolescentes de tu edad para sentirse bien y desarrollarse mejor?

(Génesis) - Más apoyo de sus familias.

(Liz) - Espacios seguros para aprender y divertirse.

(Maria Fernanda) - Más oportunidades para estudiar.

(Emiliano) - Actividades deportivas gratuitas.

(Mateo) - Que los escuchen y los comprendan.

(Jaquin) - Más talleres para aprender nuevas habilidades.

(Ritzon) - Lugares donde puedan hacer deporte y compartir.

(Thiago) - Apoyo emocional cuando tienen problemas.

(Emili) - Más actividades recreativas y culturales.

(Paolo) - Espacios tranquilos para estudiar y reunirse.

(Dulce) - Sentirse seguros, escuchados y valorados.

●Si pudieras cambiar una sola cosa de tu entorno para ayudar a los jóvenes, ¿qué cambiarías?

(Génesis) - Crearía más espacios para estudiar y aprender.

(Liz) - Mejoraría la seguridad en las calles.

(Maria Fernanda) - Haría más parques y áreas recreativas.

(Emiliano) - Construiría más canchas deportivas.

(Mateo) - Crearía talleres gratuitos para jóvenes.

(Jaquin) - Mejoraría el cuidado de los espacios públicos.

(Ritzon) - Abriría un centro juvenil con actividades.

(Thiago) - Organizaría más eventos deportivos y culturales.

(Emili) - Crearía un lugar donde podamos recibir apoyo emocional.

(Paolo) - Haría más bibliotecas y salas de estudio.

(Dulce) - Crearía espacios seguros donde todos se sientan escuchados.

6.3 Anexo 3 – Herramientas Toulouse Thinking

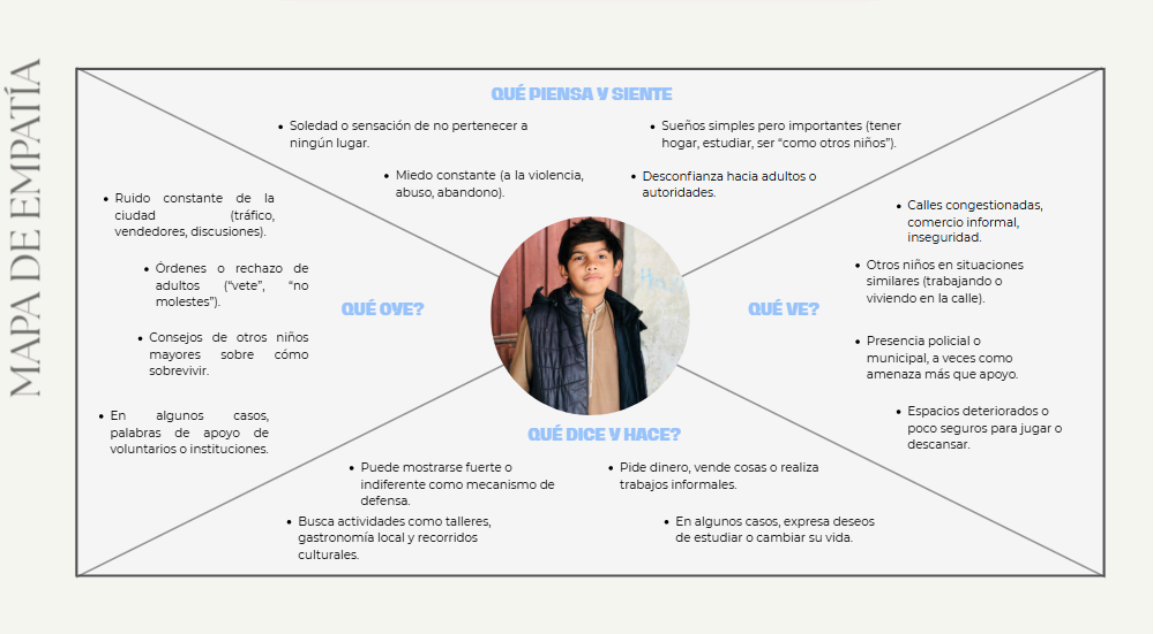


Análisis de usuario

Arquetipo usuario



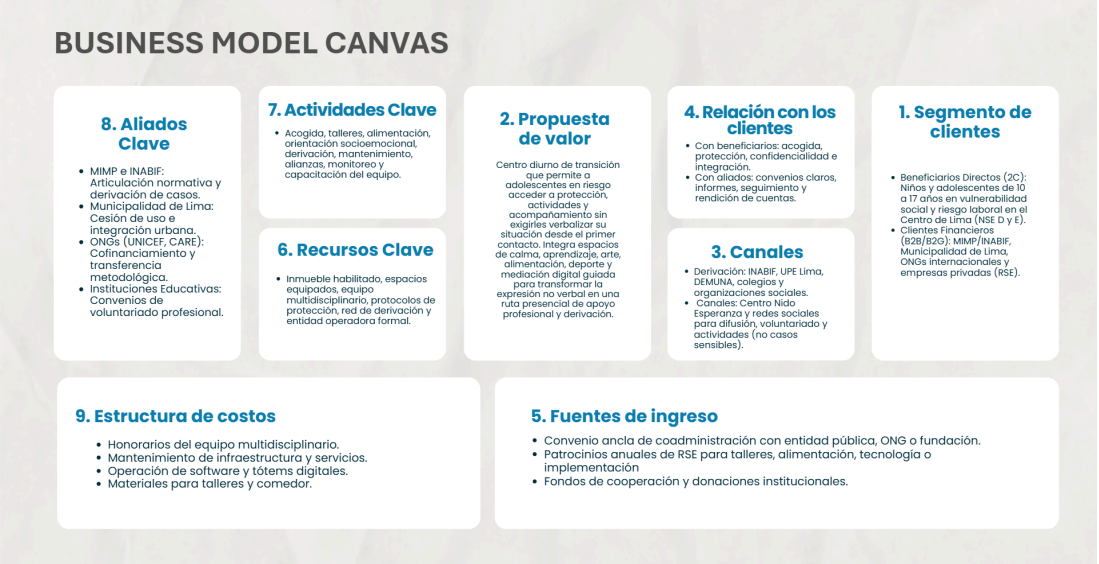
Mapa de empatía



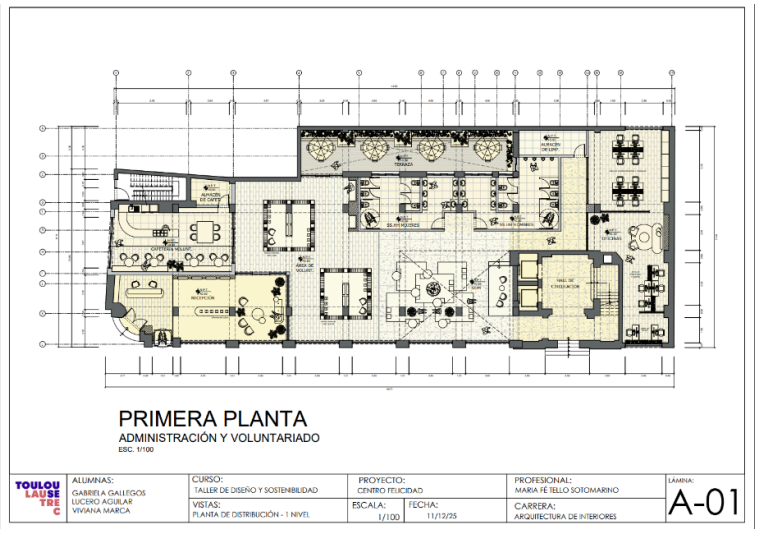
Propuesta de valor

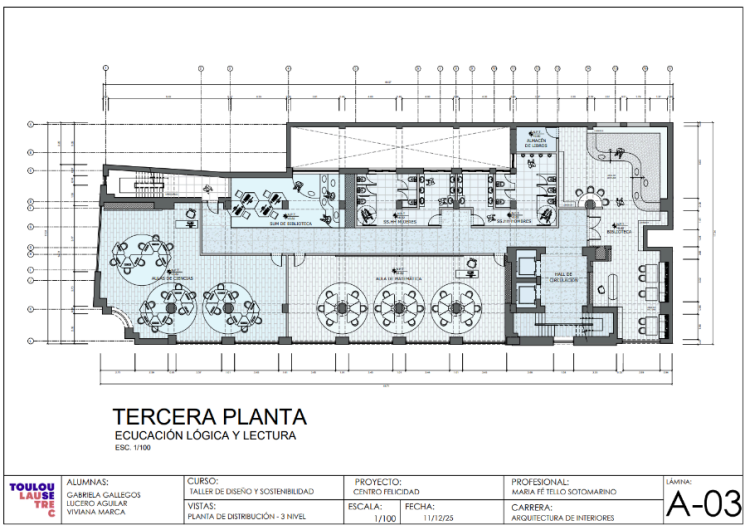


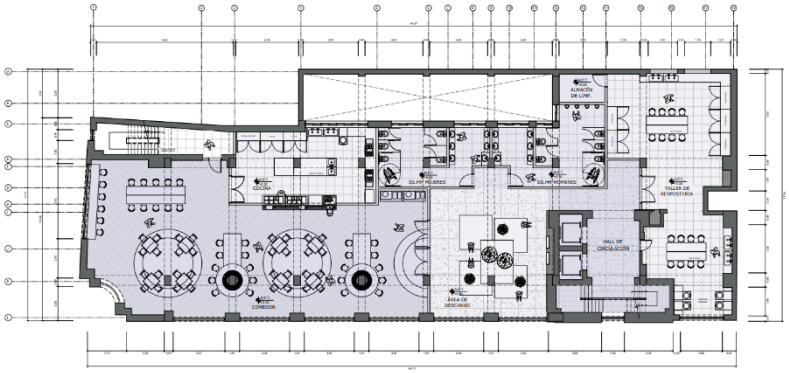
Business Model Canvas



6.3 Anexo 2 – Planos





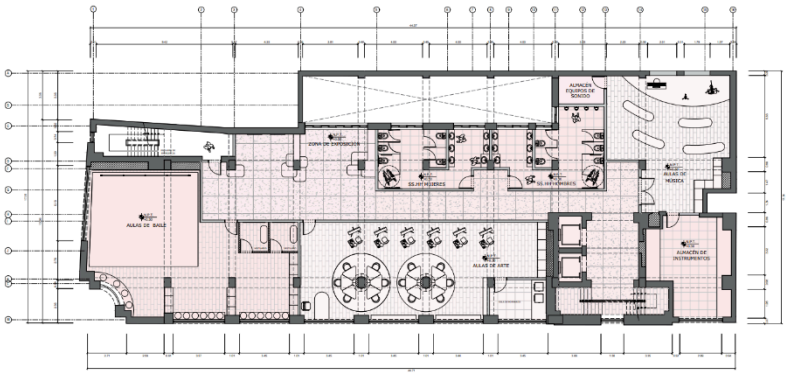


CUARTA PLANTA

COMEDOR COMUN Y RESPOSTERIA

ESC. 1/100

TOULOU LAUSE TRE C	ALUMNAS: GABRIELA GALLEGOS LUCERO AGUILAR VIVIANA MARCA	CURSO: TALLER DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD	PROYECTO: CENTRO FELICIDAD	PROFESIONAL: MARIA FÉ TELLO SOTOMARINO	LÁMINA: A-04
		VISTAS: PLANTA DE DISTRIBUCIÓN - 4 NIVEL	ESCALA: 1/100 FECHA: 11/12/25	CARRERA: ARQUITECTURA DE INTERIORES	

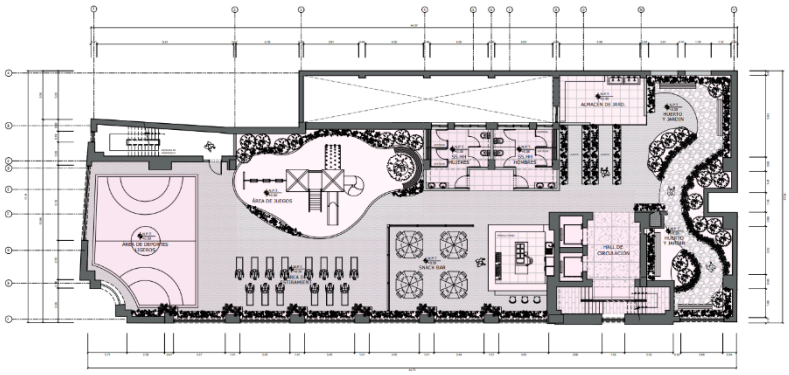


QUINTA PLANTA

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

ESC. 1/100

TOULOU LAUSE TRE C	ALUMNAS: GABRIELA GALLEGOS LUCERO AGUILAR VIVIANA MARCA	CURSO: TALLER DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD	PROYECTO: CENTRO FELICIDAD	PROFESIONAL: MARIA FÉ TELLO SOTOMARINO	LÁMINA: A-05
		VISTAS: PLANTA DE DISTRIBUCIÓN - 5 NIVEL	ESCALA: 1/100 FECHA: 11/12/25	CARRERA: ARQUITECTURA DE INTERIORES	



SEXTA PLANTA

DEPORTE Y JARDINERÍA

ESC. 1/100

TOULOU LAUSE TRE C	ALUMNAS: GABRIELA GALLEGOS LUCERO AGUILAR VIVIANA MARCA	CURSO: TALLER DE DISEÑO Y SOSTENIBILIDAD	PROYECTO: CENTRO FELICIDAD	PROFESIONAL: MARIA FÉ TELLO SOTOMARINO	LÁMINA: A-06
		VISTAS: PLANTA DE DISTRIBUCIÓN - 6 NIVEL	ESCALA: 1/100 FECHA: 11/12/25	CARRERA: ARQUITECTURA DE INTERIORES	

6.4 Anexo 3 – Renders



RECEPCIÓN I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 67.27 m2



RECEPCIÓN I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 67.27 m2



ÁREA SUM I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 204.12 m2



ÁREA SUM I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 204.12 m2



ÁREA SUM I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 204.12 m2



RECEPCIÓN I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 67.27 m2



CAFETERIA VOULUNTARIADO I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 46.81 m2



CAFETERIA VOULUNTARIADO I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 46.81 m2



ÁREA VOLUNTARIADO - ONGS I CENTRO FELICIDAD
1ER NIVEL - 204.12 m2



TALLER SOCIOEMOCIONAL (14-17) I CENTRO FELICIDAD
2DO NIVEL - 85.05 m2



TALLER SOCIOEMOCIONAL (14-17) I CENTRO FELICIDAD
2DO NIVEL - 85.05 m2



PSICOLOGÍA I CENTRO FELICIDAD
2DO NIVEL - 53.63 m2



ORIENTACIÓN ALIMENTICIAI CENTRO FELICIDAD
2DO NIVEL - 36.21 m2



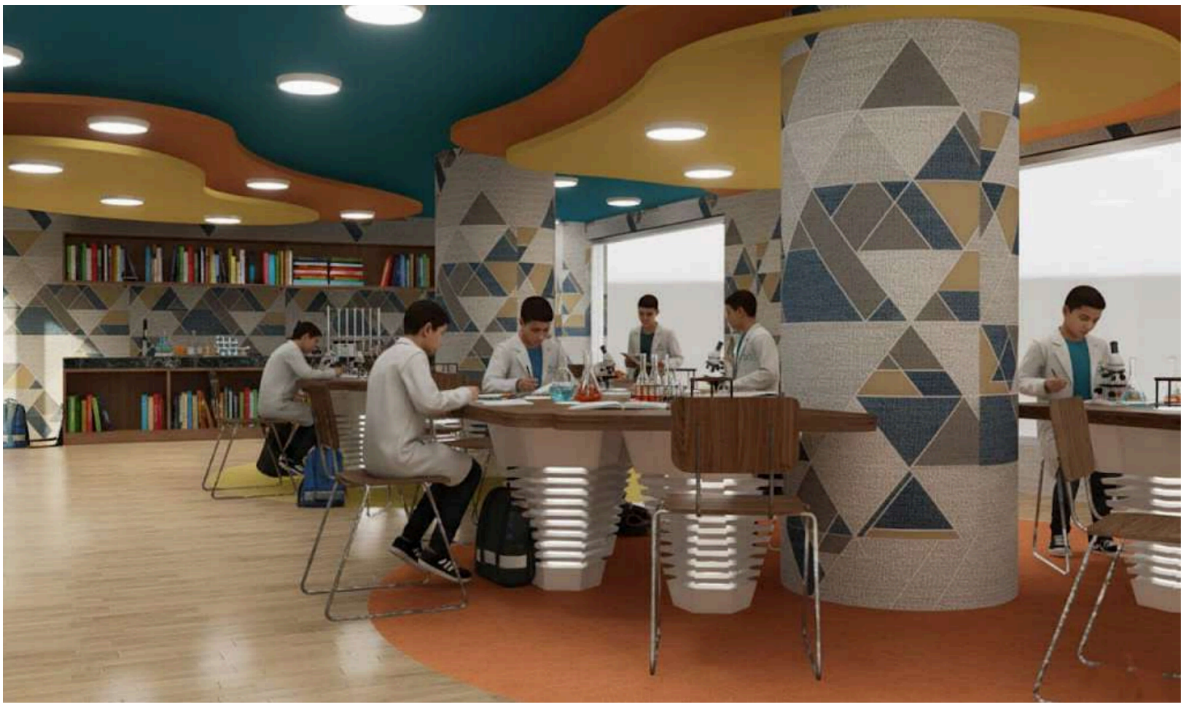
BIBLIOTECA L CENTRO FELICIDAD
3ER NIVEL - 105.72 m2



BIBLIOTECA L CENTRO FELICIDAD
3ER NIVEL - 105.72 m2



BIBLIOTECA L CENTRO FELICIDAD
3ER NIVEL - 105.72 m2



AULA DE CIENCIAS CENTRO FELICIDAD
3ER NIVEL - 123.58 m2



AULA DE CIENCIAS CENTRO FELICIDAD
3ER NIVEL - 123.58 m2



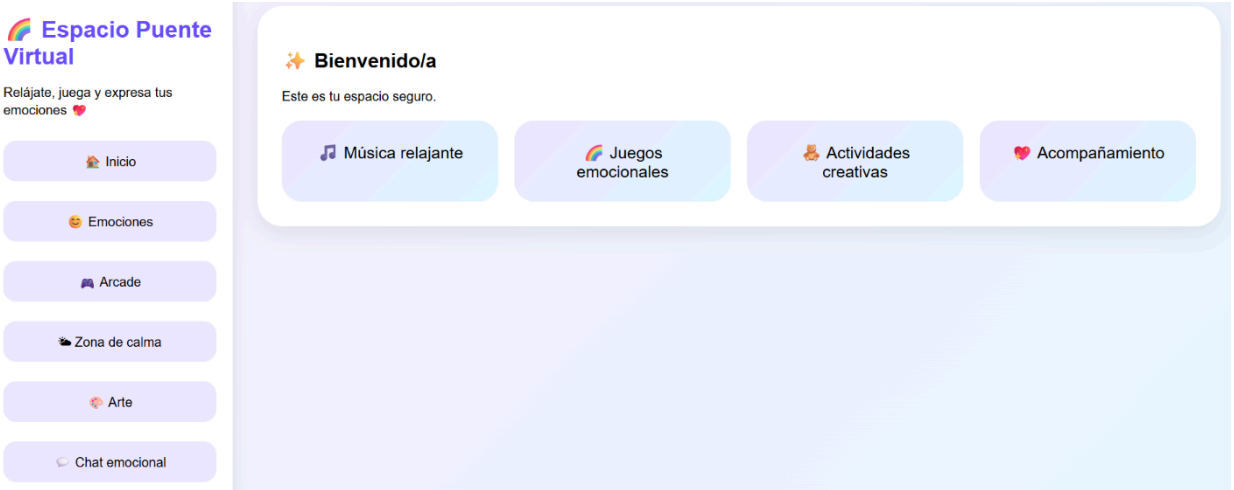
AULA DE CIENCIAS CENTRO FELICIDAD
3ER NIVEL - 123.58 m2

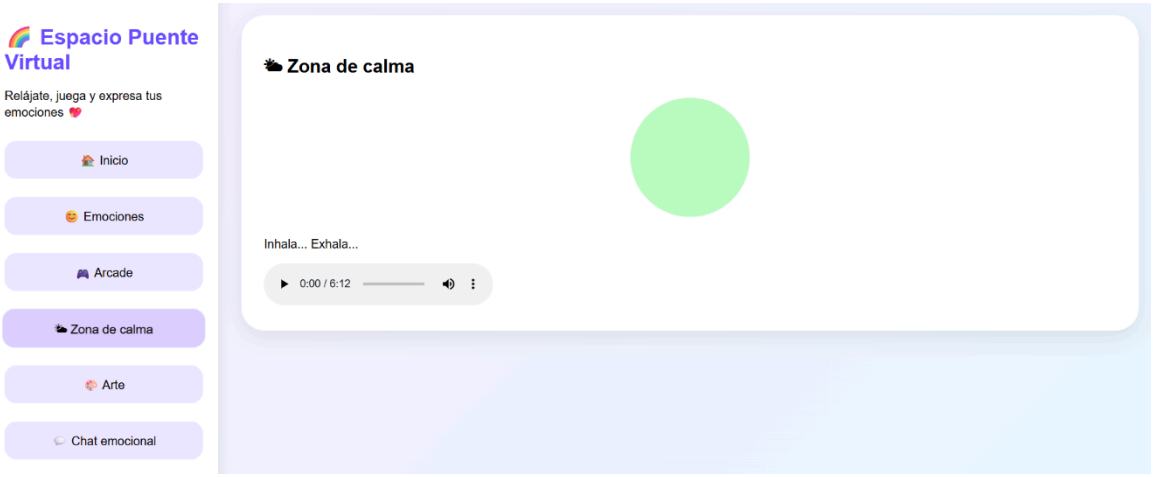


AULA DE CIENCIAS CENTRO FELICIDAD
3ER NIVEL - 123.58 m2

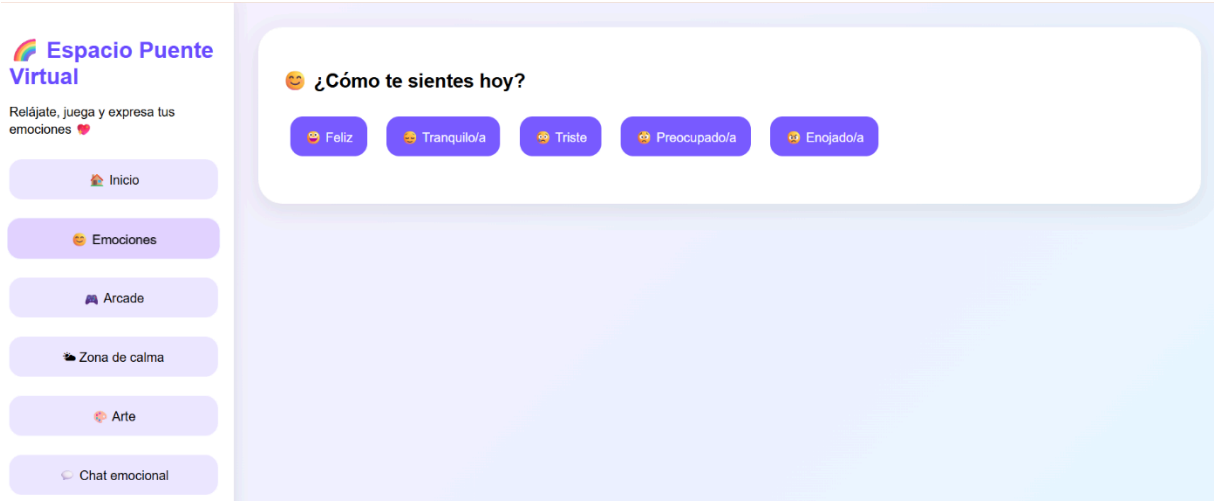
6.5 Anexo 4 – Prototipo Plataforma digital






🌈 Espacio Puente Virtual
Relájate, juega y expresa tus emociones ❤️
🏠 Inicio
😊 Emociones
🎮 Arcade
Zona de calma
🎨 Arte
Chat emocional
Zona de calma
Inhala... Exhala...
0:00 / 6:12


🌈 Espacio Puente Virtual
Relájate, juega y expresa tus emociones ❤️
🏠 Inicio
😊 Emociones
🎮 Arcade
Zona de calma
🎨 Arte
Chat emocional
🎨 Dibuja tu emoción
Limpiar dibujo


🌈 Espacio Puente Virtual
Relájate, juega y expresa tus emociones ❤️
🏠 Inicio
😊 Emociones
🎮 Arcade
Zona de calma
🎨 Arte
Chat emocional
😊 ¿Cómo te sientes hoy?
😄 Feliz
😌 Tranquilo/a
😢 Triste
😟 Preocupado/a
😠 Enojado/a