ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Ecos: Proyecto transmedia que aborda los conflictos familiares y demuestra el potencial de las historias audiovisuales para fortalecer vínculos y mejorar la salud emocional del espectador.

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Daniela Soto Ubillus
DNI: 76149321, Perú
Ayrton Adhemir Leon Gamboa
DNI: 76039386, Perú

ASESOR

Niuman José Mendoza Martinez
DNI: 1167720, Venezuela

JURADO

Hristo Joel Vasquez Janampa
Silvana Tabata Espinoza Gomez
Licia Isabel Vela Alemán

Lima, Agosto 2025

GRUPO 09 - ECOS.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:482383448

Submission Date
Aug 12, 2025, 4:48 PM GMT-5

Download Date
Aug 12, 2025, 6:44 PM GMT-5

File Name
GRUPO 09 - ECOS.pdf

File Size
7.8 MB

43 Pages

7,335 Words

40,780 Characters

9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Exclusions

- 2 Excluded Sources

Top Sources

3% Internet sources
0% Publications
7% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Índice de contenidos

1. **Información General** **4**
   1.1. Título del Proyecto de Innovación 4
   1.2. Resumen del Proyecto de Innovación 4
   1.3. Contextualización del Proyecto de Innovación 5
2. **Descripción de la Innovación** **7**
   2.1. Planteamiento del Problema 7
   2.2. Población beneficiaria 10
   2.3. Objetivo(s) del proyecto 11
      2.3.1 Objetivo general: 11
      2.3.2 Objetivos específicos: 11
   2.4. Marco referencial 11
   2.5. Proceso creativo y experimentos 13
      2.5.1. Información sobre el usuario(s) *13*
      2.5.2. Información sobre el Mercado *14*
      2.5.3. Concepto y Propuesta de Valor *15*
      2.5.4. Diseño de producto/servicio *17*
      2.5.5. Modelo de Negocio *20*
      2.5.6. Resultados esperados *21*
      2.5.7. Prototipos desarrollados *22*
      2.5.8. Experimentos *33*
      2.5.9. Resumen del Proyecto de Innovación *35*
3. **Estimación de Costos** **38**
4. **Conclusiones y Recomendaciones** **39**
5. **Referencias** **42**

43

43

Índice de figuras

Figura 1 Guion literario de Archivos S. 20
Figura 2 Guion técnico y storyboard de Ecos. 23
Figura 3 Plan de rodaje de Ecos. 23
Figura 4 Guion literario de Archivos S. 24
Figura 5 Ficha técnica de Archivos S. 25
Figura 6 Diseño de las portadas de Archivos S. 26
Figura 7 Propuesta de arte del vestuario de Confesiones en Silencio. 27
Figura 8 Propuesta de arte del vestuario de Confesiones en Silencio. 27
Figura 9 Referencias visuales de Confesiones en Silencio. 28
Figura 10 Propuesta visual de El día de mi suerte, el cómic. 28
Figura 11 Capturas del episodio piloto de Ecos, serie central. 29
Figura 12 Publicación de los dos primeros capítulos de Archivos S, el audiodiario. 30
Figura 13 Capturas del episodio piloto de Confesiones en Silencio. 31
Figura 14 Imágenes del cómic El día de mi suerte. 32
Figura 15 Portada del cómic El día de mi suerte. 33
Figura 16 Lista del presupuesto general del proyecto. 38

1. Información General

1.1. Título del Proyecto de Innovación

Ecos: Proyecto transmedia que aborda los conflictos familiares y demuestra el potencial de las historias audiovisuales para fortalecer vínculos y mejorar la salud emocional del espectador.

1.2. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto Ecos busca desarrollar un universo audiovisual transmedia que explore temas universales como los secretos, el amor, la culpa y la reconciliación en una familia, revelando conflictos con los que el espectador puede identificarse. Dirigido principalmente a jóvenes adultos entre 25 y 45 años, una etapa en la cual las relaciones interpersonales cobran gran relevancia y buscan romper los traumas del pasado, marcados en generaciones familiares. Dentro de nuestra historia incluimos un personaje que enfrenta una enfermedad mental, la cual no solo impacta su salud física y emocional, sino que también afecta profundamente a quienes lo rodean. Esta situación genera un fuerte componente emocional que busca conectar con el espectador, invitándolo a reflexionar y a empatizar con diferentes realidades.

Por intermedio de piezas audiovisuales, como capítulos de una serie audiovisual, audios en formato de podcast, una miniserie y un cómic visual, se busca generar empatía hacia quienes enfrenten enfermedades, pérdidas y luchas internas, visibilizando sus emociones en momentos difíciles. Ecos no solo pretende entretener, sino también invita a la introspección, fortaleciendo los lazos familiares y beneficiando la salud emocional del espectador.

Este trabajo parte de una historia que combina dramas familiares con elementos ficcionales, diseñado para conectar con el espectador mediante confesiones y entrevistas que realzan la narrativa, y refuerzan el vínculo emocional con los personajes.

1.3. Contextualización del Proyecto de Innovación

"Ecos" se centra entre el pasado y el presente durante una Lima de los años 90 hasta el 2024, a través de los secretos familiares y recuerdos; estos que moldean a la identidad personal y colectiva. La protagonista de la historia, Sofía, una joven escritora limeña de 24 años, que vive sola y enfrenta el bloqueo creativo mientras, tras un descuido de su madre, se muda y cuida a su abuelo Miguel, quien padece alzhéimer. Sofía descubre un oscuro secreto en el pasado de Miguel que cambia su percepción de la familia y la lleva a enfrentarse con su propia verdad. Su abuelo era un famoso sicario de finales de los 70.

Luego de este descubrimiento, Sofía se somete a un dilema moral y ético, pues tiene la oportunidad de contar la verdad o usar esto a su favor y escribir un libro de esta intrigante historia familiar. Nuestros personajes dentro de estos años se encuentran en una época en la que están sumidos en sus propios mundos y con problemas personales e intrafamiliares, pero estos han sido sometidos a lo largo de los años por decisiones erradas que ha traído efectos colaterales.

Algunos de los temas que tocaremos en Ecos son los siguientes: la memoria, la reconciliación familiar y personal, el impacto con los secretos y el proceso de redescubrimiento personal. El título se refiere tanto a los ecos del pasado que resuenan en el presente como a los fragmentos de recuerdos que siguen habitando la mente de Miguel.

El Alzheimer no es solo un tema; es una atmósfera que se mantiene en las escenas. Los espacios reflejan esta condición, un aura de lugares atrapados en el tiempo, donde lo pasado y lo presente se conectan. Miguel vive en un mundo de ecos, donde los recuerdos emergen y desaparecen como fantasmas, y esos mismos ecos resuenan en su nieta Sofía, quien intenta reconstruir una historia familiar fragmentada. Hablar de una enfermedad que deteriora la mente no es muy abordada en las pantallas peruanas, y de ser así, se realiza de manera muy superflua, podemos solo encontrar al enfermo como una persona que sufre, pero no se ve más a su entorno quienes también cargan con una pena y responsabilidad.

Esas historias también queremos presentar, puede ser una enfermedad, unir o acercar personas, sobre todo cuando temas secretos y la admiración de un ser querido ya no está.

El propósito de "Ecos" es generar una experiencia narrativa que invite al público sobre la importancia de la memoria, la familia y decisiones del pasado que han creado consecuencias en el presente y si son capaces de resolverse. Si la moral de un ser humano puede con ello. Mediante la historia de nuestros personajes intentamos concientizar: Hacer visible la experiencia de las personas con alzhéimer y el impacto emocional que tiene la enfermedad en el seno familiar, la forma en que puede afectar, desde el paciente hasta el entorno. Explorar el pasado familiar: Mostrar cómo los secretos y las decisiones del pasado influyen en la dinámica familiar, en la construcción de la identidad personal y en las consecuencias que se presentan en el ahora.

Promover el perdón y la reconciliación: Que el público reflexione y pueda enfrentar los conflictos familiares para sanar heridas y construir relaciones más auténticas.

Autodescubrimiento: A través del viaje de Sofía durante la serie, la idea es motivar a las personas a explorar sus propias historias familiares y encontrar fuerza en sí mismos.

Entretener para conectar: Presentar una narrativa cautivadora que combine misterio, drama y emociones profundas, conectando al público con personajes y situaciones con las que puedan identificarse.

El propósito de "Ecos" busca ir más allá del simple entretenimiento, convirtiéndose en un espacio que fomenta conversaciones en los espectadores sobre temas que puedan causar en primera instancia incomodidad, pero que se necesitan hablar, todo mientras se mantiene el drama y el misterio como vehículos para que el espectador se conecte con nuestra propuesta audiovisual.

2. Descripción de la Innovación

2.1. Planteamiento del Problema

La cuestión de “Ecos” radica en su impacto en numerosas familias: la disolución de conexiones emocionales y de diálogo ocasionadas por enfermedades neurodegenerativas, como el Alzhéimer, además de los secretos familiares que permanecen sin resolver. A través de la narrativa de la protagonista Sofía, su abuelo Miguel y su madre Emilia, se revela cómo la carga del pasado, la culpa y el silencio influyen en el bienestar emocional de una familia a través del tiempo.

Nuestros protagonistas tienen cargas emocionales acumuladas y que no han sido procesadas, estas decisiones del pasado se mantienen ocultas, y este silencio del pasado hace frente al dolor emocional de nuestros personajes. Esto se va agravando más por la situación en la que se encuentra el abuelo, Miguel, quien tiene Alzheimer desde hace 3 años.

Actualmente, en el Perú el 96% de ciudadanos prefieres a la televisión como el medio de comunicación más usado. (Consejo Consultivo de Radio y Televisión, 2025), el consumo de contenidos audiovisuales se ha vuelto parte de una rutina en el ciudadano, bien para informarse o simplemente entretenerse de la carga emocional del día a día. A pesar de ello, gran parte de las plataformas priorizan la inmediatez o la evasión por encima del contenido reflexivo. Podemos ver casos como “Andrea” o “El reventonazo de la chola”, qué escasa vez dejan pensativos a los espectadores sobre problemáticas reales, más aún si se trata de generar un cambio en la sociedad.

Muchas veces el medio audiovisual peruano evita explorar la complejidad emocional y los conflictos humanos dentro de un entorno familiar, y de hacerlo es
muy superfluo, por ello, vemos que el espectador tiene una desconexión con lo que ve y no busca significados de aquello que consume como espectador. Además, como agrega Falcón (2025), el sensacionalismo en la televisión peruana se presenta con programas que incentivan al morbo, la exageración, la falsedad y el chisme.

Nuestra problemática se alinea con los ODS “Salud y Bienestar”, ya que es un pilar muy importante en la sociedad. Visualizamos el impacto emocional de vínculos interpersonales, promoviendo a través de:

- Reflexiones de emociones personales y familiares.
- Empatía por otras personas con enfermedades mentales y/o degenerativas.
- Una relevante valoración de las terapias, la escucha activa y la sanación personal.

Para nosotros, el entretenimiento, puede formar parte de estrategias de bienestar emocional. El universo Ecos lo hará desde una historia de ficción, pero que comparte un mensaje humano muy importante.

Parte de la problemática que se aborda en la investigación también consiste en detallar cómo muchos pacientes con Alzheimer se ven afectados no solo físicamente sino emocionalmente. Además, teniendo en cuenta que esta lenta enfermedad afecta a las familias.

Según Jurado (2016) una enfermedad puede causar problemas de empatía y comprensión, a menudo debido a la falta de información, que es el objetivo de este proyecto. Las personas con esta condición no siempre son completamente conscientes de sus acciones y suelen olvidar cosas cotidianas a causa de lagunas mentales progresivas. Al principio, el mismo paciente puede notar estos olvidos, pero más adelante ya no los detecta, y necesita ayuda para llevar a cabo actividades que la mayoría de la gente realiza de forma independiente.

Esta investigación busca visibilizar a los pacientes con Alzheimer y a las personas que los acompañan en esta enfermedad. A través de contenido audiovisual creemos que es importante que el público peruano pueda consumir este tipo de contenido que fortalezca vínculos y lazos familiares.

Según Guevara et al. (2018) las historias tienen el potencial de cambiar nuestra forma de pensar, nuestras acciones y nuestra forma de ver a los demás. Además, agrega que con este tipo de contenido genera empatía en el espectador para aportar al fortalecimiento de las relaciones familiares con casos de Alzheimer; al mismo tiempo, sirva como una referencia para aquellos que no conocen esta condición.

2.2. Población beneficiaria

La población beneficiaria de nuestro proyecto son personas adultas y jóvenes adultas, entre los 25 a 45 años de edad, tanto hombres como mujeres del nivel socioeconómico B, C y D, principalmente de las provincias de Lima, Ica y Piura. Son personas que buscan entretenerse mirando películas y series peruanas para distraerse y relajarse del estrés que genera la rutina del trabajo, principalmente a usuarios interesados en dramas y misterios familiares que los haga pensar y analizar las situaciones.

Por otro lado, en un escalón más importante se encuentra el público interesado en ver productos audiovisuales transmedia, no solo que entretengan, sino que también toque temas serios y cercanos como los problemas familiares y las enfermedades degenerativas en un sentido de generar empatía con nuestros espectadores.

Esta población tiene problemas para encontrar nuevos productos audiovisuales en el medio digital, debido a que las grandes productoras del Perú continúan usando la misma fórmula de comedia familiar barata, y abarcando gran cantidad de salas en todos los cines del país, dando un pequeño espacio a lo

nuevo, diferente e innovador para el público. En muchos casos, terminan prefiriendo consumir productos extranjeros buscando temas diferentes.

2.3. Objetivo(s) del proyecto

2.3.1 Objetivo general:

Producir una serie web transmedia que entretenga a una población exhausta y genere empatía con enfermedades degenerativas en un entorno familiar.

2.3.2 Objetivos específicos:

Explorar la identidad familiar mostrando cómo los secretos influyen en la construcción de la identidad personal.

Presentar una narrativa cautivadora que combine misterio, drama y emociones profundas, para que la población beneficiaria pueda identificarse.

Validar la aceptación del público mediante el visionado del piloto de cada producto del proyecto transmedia.

Fomentar el diálogo entre personas de diferentes generaciones sobre las enfermedades degenerativas y el impacto familiar de estas.

Impulsar la participación activa del público a través de las plataformas digitales donde se reparte el universo transmedia del proyecto.

2.4. Marco referencial

Nuestro proyecto se fundamenta en los principios de la narrativa transmedia como una estrategia innovadora para abordar temas complejos y sensibles, específicamente el Alzheimer y los conflictos familiares. La narrativa transmedia, como se describe Hidalgo, (2022), se caracteriza por la expansión de una historia a

través de múltiples plataformas y formatos, donde cada medio aporta una pieza única al relato de la historia. Esto se alinea directamente con "Ecos", que busca desarrollar un universo audiovisual transmedia compuesto por series, podcast, miniseries y cómics, cada uno contribuyendo a la profundización de los temas centrales.

Hidalgo, (2022) resalta el creciente uso de las narrativas transmedia como soporte emocional y terapéutico en el ámbito de la salud. Al generar una experiencia inmersiva y permitir la participación activa de la audiencia, los conocidos como prosumidores. Estas narrativas facilitan la sensibilización, la información y el aprendizaje sobre diversas enfermedades. En "Ecos", esta aplicación es crucial: al visibilizar la experiencia del Alzheimer y el impacto emocional en el seno familiar, el proyecto busca generar empatía y fomentar el diálogo intergeneracional sobre estas enfermedades degenerativas, trascendiendo el mero entretenimiento para promover la salud emocional y la reconciliación.

En el Perú, a través de estos últimos años, productoras nacionales audiovisuales han demostrado de la mano de una buena trama que abordar un drama familiar puede convertirse en una buena historia, siempre que esta esté enlazada con ciertos hilos de ficción, ética y moral. Estos mismos contribuirán de manera positiva en la salud emocional del público, fortaleciendo no solo a uno como espectador, sino también logrando el refuerzo de los lazos familiares.

Un claro ejemplo, sería la última película de la productora Tondero “Sube a mi Nube” (2024), inspirada en el programa infantil Nubeluz, en el que una de sus principales animadora infantil, Monica Santa, Maria, enfoca de manera relevante su estado de salud emocional, llámese, la depresión y el desequilibrio que esta puede

causar en los jóvenes. Esta producción sirvió para tocar abiertamente esta problemática que muchos jóvenes viven hoy en día. Asimismo, la película despierta el interés de grupos de familias que están dispuestos a tocar el tema y afrontarlo.

Zavala (2024), crítico de cine, afirma lo siguiente. — “es una película muy preocupada en el tema de la salud mental, los tabúes que, lamentablemente, todavía existen respecto a ella en nuestro país, y la ayuda que la gente debería intentar buscar. De esa manera trata de justificarse a sí misma, y siendo justos, al haber visto la película, es un mensaje que se siente coherente con la historia que intenta narrar. ¿Hubiesen podido contar una historia completamente ficticia sin sacrificar dicho mensaje? Bueno, también, pero claramente el proyecto no hubiese recibido la misma atención.”

2.5. Proceso creativo y experimentos

2.5.1. Información sobre el usuario(s)

El arquetipo de usuario que desarrollamos es sobre una persona ficticia que tiene por nombre Renzo Francisco. Renzo tiene 28 años de edad y vive en la capital, específicamente en el distrito de Los Olivos. Actualmente, se encuentra trabajando como diseñador gráfico y visual de manera remota en casa, en una empresa relacionada en el ámbito del marketing. Él disfruta mucho de pasar tiempo con su familia, por eso él cree que encontró el trabajo perfecto para estar cerca de ellos. Aprecia mucho los momentos familiares como los almuerzos, la cena y el lonche, aunque últimamente se encuentra muy preocupado por su abuela, quien fue diagnosticada con una enfermedad degenerativa. Siente que eso hizo un cambio en su familia, especialmente en la comunicación, convirtiéndose en una frustración.

Otras frustraciones que tiene son las series peruanas actuales, que no representan su realidad, haciendo difícil identificarse con los programas que encuentra. Por otro lado, percibe que dicho contenido es repetitivo y banal, por lo que no le genera nada más que pasar el rato.

Los intereses principales de Renzo son los temas de salud mental y emocional tocados en redes sociales, desde reels informativos hasta podcast que hablen del tema. Está muy pegado al arte, le encanta asistir a festivales de cine cuando tiene la posibilidad, además de proyecciones de artistas independientes. También disfruta mucho de leer cómics y novelas visuales que le genere intriga y misterio, le gusta sentir el cliffhanger que lo mantiene expectante al próximo capítulo.

Los objetivos principales de Renzo se centran en su consumo audiovisual y su entorno familiar. Él gustaría poder romper el molde y dialogar con su familia por la preocupación que siente por su abuela, a veces se siente distante. También desearía encontrar una nueva serie que lo haga partícipe de alguna forma, como lo transmedia, y poder ver una perspectiva diferente de las cosas que le suceden en la vida actualmente.

2.5.2. Información sobre el Mercado

El mercado audiovisual y de entretenimiento peruano, se presenta dentro de un entorno favorable que ofrece oportunidades de distribución y competencia para diversos contenidos. Estos espacios provocan en el público distintos tipos de emociones y sensaciones, que generan una conversación. A partir de las investigaciones realizadas en este informe, nos encontramos con lo siguiente: La Escuela Toulouse Lautrec nos cuenta que: “la industria audiovisual en el país ha

experimentado un impresionante crecimiento en los últimos años Este sector, que abarca cine, televisión, radio y formatos digitales, ha adquirido una relevancia especial debido al auge y la accesibilidad de los productos audiovisuales en diversas plataformas multimedia.”

La página web Consumer Truth, realizó, bajo el título de “Insights y Tendencias de la Industria de Entretenimiento: La Psicología del Ocio”, una nota informativa que se basa en una investigación que se realizó en IAAPA Summit Latam 2024. Se analizaron los comportamientos de personas frente al entretenimiento y bienestar emocional.

Se expone que las personas buscan experiencias para liberarse, expresarse y hasta calmarse. De lo que se pudo identificar; hoy se espera que el entretenimiento solo sea intelectual, si no también emocional.

Por lo tanto, entendemos que el entretenimiento funcionaría como liberación emocional para el público espectador que consumirá los productos del universo de Ecos. Estos podrán identificarse con los personajes de Miguel, Emilia, Sofia, etc., quienes desde el primer minuto se muestran sinceros con sus emociones y pensamientos. Ecos le ofrece la oportunidad al espectador a hablar de salud emocional y mental, sobre todo de poder experimentarla.

2.5.3. Concepto y Propuesta de Valor

Propuesta de valor del producto:

Producto:

Nuestro producto es una producción audiovisual transmedia, que tiene como productos una serie principal (troncal), un cómic, un diario estilo podcast y una

miniserie web. Todos estos están conectados entre sí, siguiendo un viaje del usuario. Son del género dramático y misterio, con temas importantes como las relaciones familiares y la salud.

Creadores de alegría:

Contenido emocionalmente resonante que genera catarsis.

Posibilidad de interactuar con la historia en distintas plataformas.

Comunidad digital que comparte experiencias y memorias

personales. Aliviadores de frustraciones:

Representamos emociones reales con una mirada sensible y local.

Creamos una experiencia transmedia, auténtica, no forzada ni confusa.

Ofrecemos formatos muy accesibles según el ritmo de consumo del

usuario. **Cliente:**

Tareas del cliente:

Buscar contenido audiovisual con el que pueda identificarse emocionalmente.

Explorar nuevas narrativas locales y formar parte de ellas.

Reflexionar sobre temas como la familia, la salud mental y la memoria.

Alegrías:

Descubrir contenido profundo, humano y conmovedor.

Sentirse representado por historias locales y personajes realistas.

Acceder a formatos breves y variados que se ajusten a su ritmo de vida.

Frustraciones:

Saturación de contenido superficial o sin profundidad emocional.

Poca representación de realidades familiares peruanas.

Falta de propuestas innovadoras que utilicen el lenguaje transmedia de forma coherente y accesible.

2.5.4. Diseño de producto/servicio

1. Descripción general del producto

La propuesta consiste en un proyecto audiovisual transmedia de una narrativa de misterio y drama familiar conformado por una serie web, un podcast, un cómic y una miniserie, creado de manera inmersiva y emocional para jóvenes y adultos. Este proyecto aborta temas como la memoria, la reconciliación, el impacto de los secretos y el proceso de redescubrimiento personal y familiar, haciendo que nuestra población beneficiaria se siente identificada con lo que ve.

2. Características físicas o digitales

Este proyecto se expande en diferentes formatos conectados entre sí.

Ecos, miniserie principal: Sofía, una joven escritora, enfrenta un bloqueo creativo mientras intenta escribir su segundo libro. Su vida da un giro inesperado cuando descubre secretos del pasado de su abuelo Miguel, quien padece alzhéimer. A medida que la memoria de Miguel se desvanece, Sofía se adentra en una investigación para descubrir memorias olvidadas de su historia familiar, revelando verdades dolorosas que amenazan con desmoronar, principalmente, el buen concepto que tenía de Miguel

Archivos S, audio diario: Tras el incidente de Sofía con su abuelo en el primer capítulo de Ecos, ella encuentra un cofre que contenía una foto de él, joven, junto a

un tal Brandon. Sofía, en su afán por tener una idea vaga de lo que puede tratar su próximo libro, decide grabar las conversaciones con su abuelo Miguel, quien padece alzhéimer, con la esperanza de obtener respuestas sobre su misterioso pasado.

Confesiones en silencio: Emilia, una madre soltera que enfrenta grandes cargas tanto familiares como laborales. Ella vive con su padre, un anciano con Alzheimer, lo cual añade una responsabilidad constante y a menudo agotadora. Aunque tiene una hija de 25 años, no vive con ella, y eso le genera un sentimiento de indignación por la distancia emocional que percibe en su relación. Al mismo tiempo, siente una profunda tristeza al hablar de su madre, mientras que al mencionar a su padre experimenta una mezcla de resentimiento y enojo. Emilia se encuentra en su primera sesión de terapia y, aunque le resulta difícil abrirse por completo, esta sesión comienza a revelar el peso de su pasado y su dificultad para compartir sus sentimientos con los demás.

El día de mi suerte: Miguel, un joven de 17 años, viaja a Lima para encontrar trabajo y ayudar a su madre enferma. A pesar de los consejos de puntualidad de su madre, Miguel llega a la ciudad y, tras una búsqueda infructuosa, consigue un empleo cargando cosas pesadas en un mercado. Allí conoce a Brandon, quien lo introduce al peligroso Sr. Albines, el controlador del mercado. La desesperación por el dinero para los tratamientos de su madre empuja a Miguel a cometer su primer crimen: el asesinato de un traficante de drogas.

3. Mecánica de uso o funcionamiento

Definimos un camino llamado viaje del usuario, para que nuestro público se ubique en el contexto de la historia y se entiende perfectamente el sentido de cada producto audiovisual, de manera que se sienta inmersivo e interconectado.

Ecos, que es la serie principal, se estrenará inicialmente en YouTube semanalmente un total de seis capítulos en su primera temporada. Luego del estreno del segundo capítulo llamado “Retumbar”, las personas serán dirigidas a Spotify para escuchar los capítulos del audio diario de Archivos S, nuestro segundo producto. Después del estreno del quinto capítulo “Peso del olvido”, se estrena Confesiones en Silencio por medio de la plataforma web del proyecto. Finalizando con el último capítulo “Capítulo 1” del troncal, se publica El día de mi suerte, el cómic por medio de la plataforma digital WebToon.

Cada plataforma funciona como un rompecabezas donde los usuarios interactúan en este viaje lleno de misterio y redescubrimiento, combinando con los diferentes estilos y formatos visuales, así creando una experiencia innovadora.

4. Sostenibilidad económica

Tras pasar por los festivales y publicar nuestras transmedias en las plataformas ya antes mencionadas, tenemos planeado lo siguiente: Obtener ingresos de manera diversa, donde incluimos la obtención de licencias de transmisión en televisión o plataformas de streaming, tanto nacionales como internacionales. También la venta de merchandising desde tazas, polos y pósteres del producto central, por otro lado, planeamos participar en ferias del libro donde publicaremos nuestro cómic “El día de mi suerte” de manera física, agregando un detalle de colección.

5. Sostenibilidad ambiental

Nuestro proyecto, al ser audiovisual y digital, nos permite ahorrar y reducir significativamente el uso de recursos físicos, ya que en la etapa de preproducción y producción la utilería y elemento de la escenografía en su mayoría fueron cosas

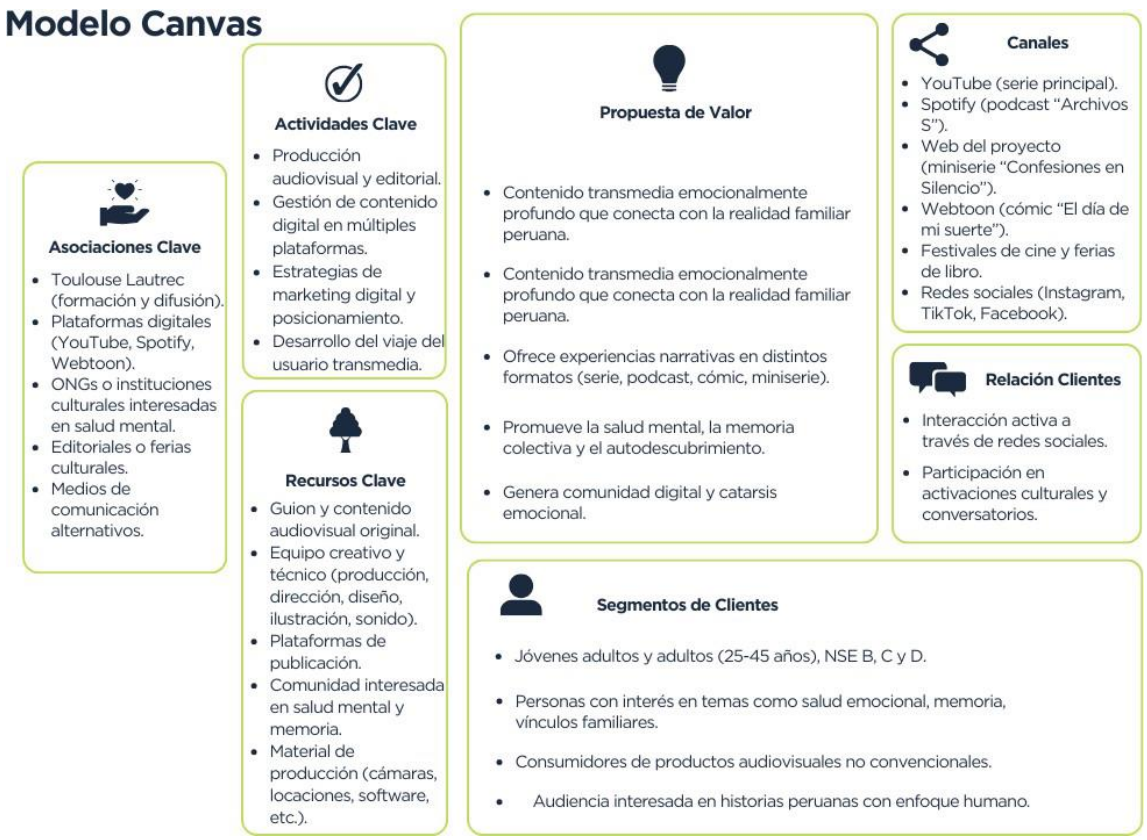
prestadas y devueltas, así nos ahorramos dinero y también el comprar cosas para una sola grabación.

En cuanto a la única pieza física del proyecto, el cómic, se planea implementar prácticas de producción responsable. Este se imprimirá en papel reciclado o certificado FSC, utilizando tintas ecológicas y priorizando la producción bajo demanda para evitar excedentes. Así, Ecos integra criterios ambientales tanto en su ejecución digital como en el producto físico.

2.5.5. Modelo de Negocio

Figura 1

Recuadro del Modelo de negocio canvas del proyecto Ecos.





Nota. Elaboración propia.

2.5.6. Resultados esperados

Macro resultado:

Nuestro público objetivo como espectadores disfrutarán de una experiencia narrativa de manera inmersiva gracias a nuestro universo transmedia, además reconocerán la importancia de los vínculos familiares, la salud mental y la reconciliación con el pasado.

Resultados específicos:

- Visibilizar la experiencia de las personas con Alzheimer y el impacto emocional que esta enfermedad tiene en sus núcleos familiares, fomentando empatía y comprensión hacia quienes enfrentan esta realidad.
- Invitar al público a reflexionar sobre la importancia de enfrentar los conflictos familiares para sanar heridas y construir relaciones más auténticas.
- Presentar una narrativa cautivadora que combine misterio, drama y emociones profundas, conectando al público con personajes y situaciones con las que puedan identificarse.

En resumen, el propósito de nuestro proyecto es trascender el entretenimiento y convertirse en un puente para conversaciones significativas sobre la memoria, la familia y la humanidad.

2.5.7. Prototipos desarrollados

Baja Fidelidad

Exploramos cómo los secretos familiares desencadenan dilemas morales y conflictos profundos. Para realizar la creación del universo de este mundo audiovisual se requerían no solo productos que impacten, sino que conecten con la audiencia, de tal manera que este se volviera a largo plazo en un proyecto transmedia rentable.

Ecos - Serie Troncal

Aquí ideamos un storyboard y un plan de rodaje para visualizar las ideas propuestas y tener una nueva visión del concepto. Los elementos clave que necesitábamos incluir eran las tomas, los movimientos de cámara y la duración aproximada de los planos. Teníamos que definir la duración de la grabación por toma, ya no podíamos permitir que tomara demasiado tiempo su elaboración, pues retrasaría el rodaje en general y afectaría las horas confirmadas de finalización.

Figura 2

Guion técnico y storyboard de Ecos.

Página	Escena	Int. / Ext.	Día / Noche	Descripción	Personajes	Nº Plano	Plano	Angulación	Movimiento	Sonido	FOTOBOARD
1	1	Int. Habitación Sofía	Día	Sofía está durmiendo en su cama, en ven sus cosas desordenadas en el escritorio, algunas prendas en el suelo, zapatos.	Sofía	1	General	Normal	Fijo	Sonido ambiental	
1	1	Int. Habitación Sofía	Día	Se muestra el escritorio de Sofía. Ahí están sus cosas: unos cuantos libros, su laptop, una copa y una botella de vino, varias hojas, un cuaderno para notas, varios post its.	Sofía	2	Detalle	Picado	Paneo	Sonido ambiental	
1	1	Int. Habitación Sofía	Día	Sofía se mueve en la cama y despierta. Se nienta lentamente y se soba la cara.	Sofía	3	Medio	Normal	Fijo	Sonido ambiental	

Nota. Elaboración propia.

Figura 3

Plan de rodaje de Ecos.

PLAN DE RODAJE	
Día 1 de 2	
Locaciones:	A: CALLE 28 DE JULIO 453 - MAGDALENA DEL MAR (CASA DE MIGUEL)
	B:JIRÓN ALONSO DE MOLINA 1415 DPTO. 303 - SURCO (CASA DE SOFÍA)
Fecha: 22 DE OCTUBRE	
Recordatorios:	Mantener silencio y transito ordenado en el momento de rodaje.
	Equipo mínimo en los lugares de grabación. No ensuciar ni sentarse en los equipos.

CITACIÓN	
Citación equipo técnico loación B: 8am	
Citación de equipo técnico TLS: 9:00	
Citación Actores (locación): 9:00	
Primer tiro de cámara:	11:20am
Fin de jornada:	01:30am

Hora	Página	Escena	Int. / Ext.	Día / Noche	Descripción	Personajes	Nº Plano	Plano/Movimiento	Ángulo	Movimiento	Sonido
8:00	En locación: Arte acondiciona el espacio. Se maquilla y viste a actores.										
10:15	Traslado a la Locacion. Movilización de Equipos Tecnicos: Foto, Gaffer y Sonido										
10:40	Llegada a locación B y desembarque de equipos, armado y seteado.										
11:20	Inicio de Rodaje										
11:25	1	2	Int. Cocina Sofia	Día	Agarra la sartén que ya estaba en la cocina, enciendo el fuego y espera a que caliente.	Sofía	11	Americano	Normal	Fijo	Sonido ambiental
11:30	1	2	Int. Cocina Sofia	Día	Sofía mira su celular porque le llegó una notificación.	Sofía	12	General	Picado	Fijo	Sonido ambiental + sonido de notifación
11:35	1	2	Int. Cocina Sofia	Día	Sofía agarra una taza grande de uno de sus estantes.	Sofía	8	Medio	Normal	Fijo	Sonido ambiental
11:40	1	2	Int. Cocina Sofia	Día	Sofía agarra la cafetera y se sirve	Sofía	9	Detalle	Normal	Fijo	Sonido ambiental
	1	2	Int. Cocina	Día	Desde la perspectiva de la refrigeradora, Sofía	Sofía	10	Pimer Plano	Pov: Refri	Fijo	Sonido ambiental
13:05	1	3	Int. Habitación Sofía	Día	Sofía deja su desayuno en el escritorio y se sienta.	Sofía	16	Busto	POV: Laptop	Fija	Sonido ambiental
13:10	1	3	Int. Habitación Sofía	Día	Tapa levemente sus ojos para no ver el calendario nuevamente. Acomoda algunos libros que tiene en su escritorio, mueve la botella de vino que había dejado y pone un cuadernillo a un lado.	Sofía	17	Busto	Normal	Fijo	Sonido ambiental
13:15	1	3	Int. Habitación Sofía	Día	Sofía abre su laptop y abre un documento.	Sofía	18	Primerisimo primer plano	Normal	Fijo	Sonido ambiental
13:20	1	3	Int. Habitación Sofía	Día	pero solo dice ideas	Sofía	19	Detalle	Normal	Fijo	Sonido ambiental

Nota. Elaboración propia.

Archivos S - Audiodiario

En este producto, la elaboración iba a ser diferente, ya que se trata de un contenido netamente auditivo. Deseamos que, aun así, el oyente pueda relacionar las voces con los personajes, no necesariamente de carne y hueso, sino que a través de imágenes que refuerzan esa conexión.

Lo primero, y lo más importante, es la elaboración de la historia, por lo que se parte del guion. Además, queríamos diseñar las portadas de cada capítulo, ya que Spotify permite adjuntar una imagen de portada del contenido auditivo que se sube.

Figura 4

Guion literario de Archivos S.

ESC. 5 INT. CASA DE MIGUEL. NOCHE 1

Sofía llega a la casa de su abuelo y toca la puerta varias veces, su madre, **EMILIA (48)**, no demora en abrir. Sofía entra rápidamente sin saludar ni mirar a su madre, camina al lado del sillón, se voltea y empieza a preguntarle.

SOFÍA
(enojada le llama la atención a Emilia)

¿Cómo es posible que alguien de 68 años, en la condición en la que está, se te haya perdido?

EMILIA
(se indigna por lo que dice Sofá y arremete también)

¿Con qué cara me vienes a reclamar? ¿Crees que es fácil? Tengo un trabajo de verdad y…

SOFÍA
(alzando un poco más a voz interrumpe, hace énfasis en la palabra "estupideces")

Por estupideces como esta es que me fui, ¿crees que es sencillo vivir contigo? Ni siquiera ves lo que hago.

EMILIA
(alzando aún más la voz y un con un tono de burla)

¿"Lo que haces"? ¡Reacciona!

Nota. Elaboración propia.

Además, se elabora, al igual que el troncal, una ficha técnica que defina los tiempos estimados de duración de cada capítulo.

Figura 5

Ficha técnica de Archivos S.

FICHA TÉCNICA		
Nombre del programa: Archivos S		
Dirección y Realización: Julio Balarezo		
Capitulo: 1		
Audiencia: Jóvenes adultos de 20 - 35 años		
Duración: 4 minutos y 24 segundos		
TRANSICIÓN	FADE IN	02:00 seg
AMBIENTAL	SFX: [Suena el tic-tac de un reloj, sonido ambiental de una habitación en silencio]	05:00 seg
DIALOGO	¿Sabes qué día es hoy, papito?	03:00 seg
AMBIENTAL	SFX: Sonido de un sillón crujir	02:00 seg
	Claro, hoy es 23 de Septiembre de 2024	
	¿Puedo hacerte unas preguntas?	
	Claro pues, hijita.	
	Sabes, estoy por escribir mi próximo libro.	
	¿En serio? ¿de qué tratará esta vez? ven, cuentame.	
	Aún no sé de qué, exactamente	
	¿Y eso, por qué mi Sofi?	
	No sé qué quiero contar, no tengo inspiración, estoy nublada.	
	Ay Sofí, si yo te contará…	
	Uhm, ¿tu vida?	
	Claro, ¿por qué no?.	
	Tal vez podría contar tu historia.	
	Tuve una vida difícil, Sofi.	
	¿Aún recuerdas todo?	
	S-sí, lo recuerdo bien	
	Así como también recuerdas mi cumpleaños y el de mamá.	
DIALOGO	05 de Diciembre y 12 de Octubre	01:20 min
AMBIENTAL	SFX: [Silencio prolongado, tic-tac del reloj en el fondo].	05:00 seg
	Abuelo…el mío es el 20 de Diciembre.	
	¿Quién cumple el 05 de diciembre, eh?	

Nota. Elaboración propia.

Por otro lado, realizamos mockups para las plataformas de Spotify y YouTube, donde se subirán los capítulos de los podcasts.

Figura 6

Diseño de las portadas de Archivos S.



Nota. Elaboración propia.

Confesiones en Silencio - Miniserie Web

La elaboración de la historia debía transmitir esa incertidumbre que vive el personaje de Emilia y cómo permanece oculta entre pasados y sombras. Además, muestra su incapacidad de mantener una relación cercana con su padre, lo cual se refleja en a través de la propuesta visual y la narrativa creada en el guion. Nuestra intención fue cumplir con todas las expectativas, a raíz de esto la creación de un perfil de lo que nos facilita la elección de la actriz que la interpreta.

Figura 7

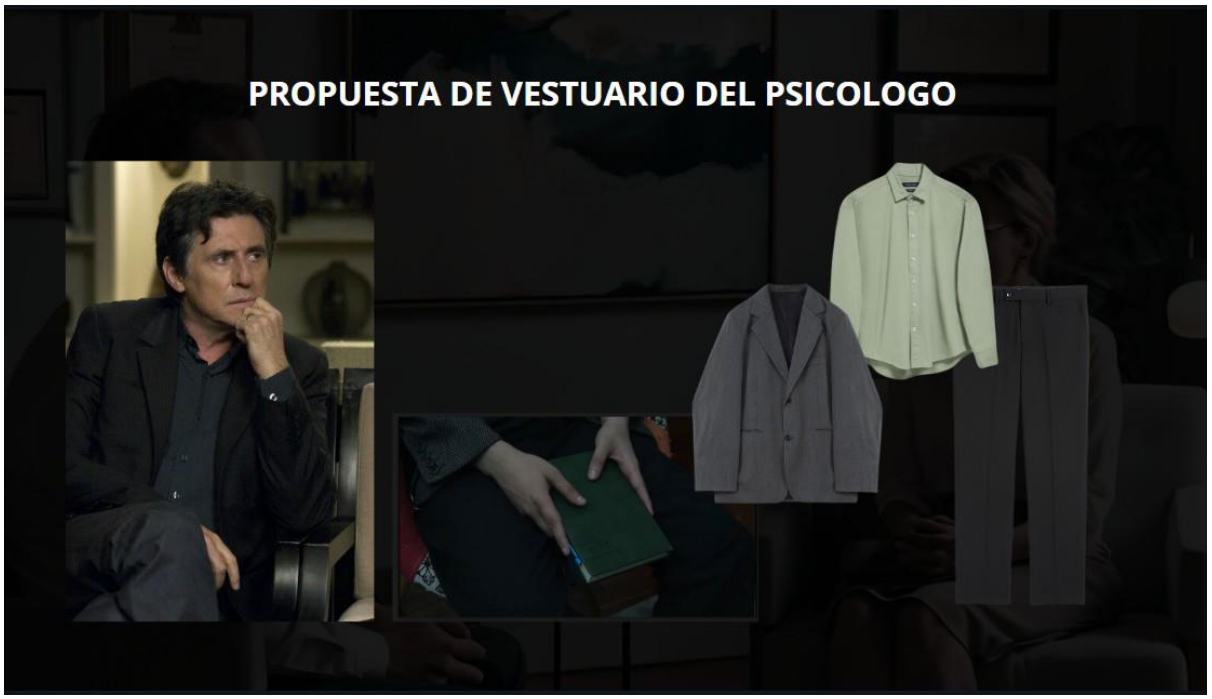
Propuesta de arte del vestuario de Confesiones en Silencio.



Nota. Elaboración propia.

Figura 8

Propuesta de arte del vestuario de Confesiones en Silencio.



Nota. Elaboración propia.

Figura 9

Referencias visuales de Confesiones en Silencio.



Nota. Elaboración propia.

El día de mi suerte - Cómic

Además de los bocetos, la etapa inicial de nuestro cómic comenzó con una propuesta estética que permitiera mantener una línea visual en todos los capítulos.

Figura 10

Propuesta visual de El día de mi suerte, el cómic.



Nota. Elaboración propia.

Alta Fidelidad

Ecos - Serie Troncal

Se realizaron las sugerencias del docente de alargar los tiempos. En cuanto a la parte visual, se agregaron y adaptaron elementos en beneficio del producto.

Se utilizaron programas de edición que inicialmente no se habían contemplado. Se reajustaron algunas escenas y se realizaron cambios para mejorar la trama. El resultado representa un trabajo eficiente, ya que se cumplió con lo propuesto desde el inicio.

Figura 11

Capturas del episodio piloto de Ecos, serie central.



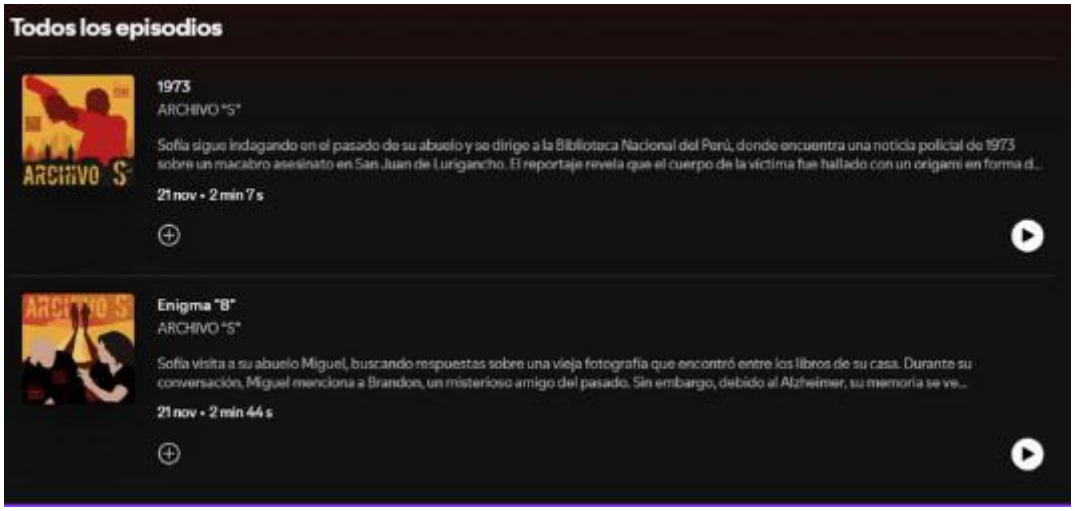
Nota. Elaboración propia.

Archivos S - Audiodiario

La clave de esta transmedia era, en primer lugar, el audio, la narrativa y los visuales que la representan. Se usaron software de edición como Adobe Illustrator, Adobe Audition y Adobe Photoshop. Desde el boceto sabíamos que el resultado debía ser muy particular y representar el material de una manera distinta. Si bien a través de la serie se conocería a los personajes, queríamos que, mediante los visuales, se pudiera generar una conexión sin necesidad de establecer una relación directa. El prototipo representa lo que inicialmente se conceptualizó, pero con ligeras mejoras que nos permitieron quedar satisfechos con el resultado final.

Figura 12

Publicación de los dos primeros capítulos de Archivos S, el audiodiario.



Nota. Elaboración propia.

Confesiones en silencio - Miniserie Web

Se realizaron muchos cambios luego del respectivo feedback, ya que encontramos varias deficiencias en el material finalizado. Por ello, el proceso de edición fue más largo de todos los productos. Desde el primer prototipo hasta ahora,

definitivamente ha habido cambios: las propuestas iniciales fueron modificadas porque ya no se ajustaban con lo que teníamos grabado.

La trama, si bien se mantiene, presenta una propuesta visual que contempla una idea similar, pero no completamente fiel a la original. A pesar de estas falencias, se mantuvo la concentración del objetivo y el resultado final, aunque extenso, fue valorado positivamente. Según los comentarios de profesionales, como el jurado, su bien la historia es larga, se consideró necesaria para comprender a los personajes. Se trabajó con los programas de DaVinci Resolve y Adobe Audition.

Figura 13

Capturas del episodio piloto de Confesiones en Silencio.



Nota. Elaboración propia.

El día de mi suerte - Cómic

De todas las propuestas pensadas desde un inicio, esta fue la que menos cambios tuvo, ya que estaba tan bien planteada que los únicos ajustes que consideramos necesarios fueron detalles en las gráficas. Al tratarse de un producto completo, debía cumplir con la finalidad de enganchar al usuario desde el primer momento. Todo el cómic se realizó en Illustrator, además de estar compuesto principalmente por dibujos a mano.

Figura 14

Imágenes del cómic El día de mi suerte.



Nota. Elaboración propia.

Figura 15

Portada del cómic El día de mi suerte.



Nota. Elaboración propia.

2.5.8. Experimentos

A. Actividad de validación

- Tipo de actividad: Focus group.
- Objetivo específico: Evaluar si los productos del proyecto transmedia generan interés por sus dramas y conflictos familiares, además de verificar las emociones del público en cuanto a estos conflictos.
- Duración y contexto: La actividad se llevó de manera presencial en un salón del Instituto Toulouse Lautrec, y tuvo una duración de 40 minutos.

B. Público participante

- ¿Quiénes son?: 10 personas, entre 20 y 30 años, de clase media. Entre ellos, seis estudiantes de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia, dos estudiantes de Publicidad y Marketing

Digital, uno de Diseño y Gestión de la Moda y un encargado del área de PROA (Producción audiovisual) del instituto.

- ¿Por qué los elegimos? Fueron elegidos porque representan la diversidad emocional y generacional de nuestra población beneficiaria, además de un par de ellos se encuentran presenciando de cerca enfermedades degenerativas en contextos familiares.

C. Resultados y hallazgos

La sesión de focus group nos permitió recolectar diferentes opiniones, emociones y sugerencias sobre nuestros cuatro productos audiovisuales.

- Opiniones generales: El 80% mostró una conexión con la protagonista Sofía y su abuelo Miguel, recordándoles la cercana relación de ellos con sus abuelos. Expresaron que la representación del Alzheimer fue realista y respetuosa, lo cual generó empatía y a la vez un poco de tristeza. En cuanto al audiodiario, fue de gran gusto por la temática que presentan los personajes de Sofía y Miguel en cuanto a relatar sus experiencias y anécdota de joven.
- Reacciones positivas: El enfoque de la transmedia fue muy bien recibido, especialmente el audiodiario en formato de podcast, facilitando las opciones y aplicaciones para escucharlos. También la línea gráfica e ilustraciones del cómic gustaron al público.
- Reacciones negativas: Algunos comentarios que recibimos fue en cuento a la producción del piloto de la serie troncal. No fue tan bien recibido la propuesta de fotografía, ya que por momentos lo notaban un poco desaturado y oscuro. También mencionaron sobre la

postproducción, donde el sonido se notaba bajo y la colorización un poco apagada. Por otro lado, en cuanto a la miniserie de Confesiones en silencio, notaron que varios planos eran primeros planos de Emilia, la madre, en el consultorio, por lo que se sentía repetitivo.

- Sugerencias: Un 60% nos recomendó lanzar el cómic en formato físico para expandir su consumo, no solo de manera digital. También que al final del cómic, como se trata de la vida pasada de Miguel, vaya cambiando el color a gris por el comienzo de la pérdida de su memoria.

D. Ajustes realizados

- Luego de los comentarios hechos, evaluamos volver a editar el episodio piloto para corregir la iluminación con la ayuda de la colorización, aumentar la ganancia de audio con programas como Adobe Audition. Esto lo realizamos porque teníamos dudas con ello y se llegó a confirmar con las reacciones de nuestro público. En cuanto al capítulo de la miniserie, optamos por cambiar los planos cerrados por otros más abiertos, lo que nos dificultó un poco el armado de la estructura final.

2.5.9. Resumen del Proyecto de Innovación

En la sociedad actual, un problema significativo radica en la disolución de conexiones emocionales y el diálogo en familias, intensificado por enfermedades neurodegenerativas como el Alzheimer y la persistencia de secretos familiares no resueltos. A menudo, los medios audiovisuales peruanos evitan explorar la complejidad emocional y los conflictos humanos en el ámbito familiar de forma seria

y realista, lo que resulta en una desconexión con el público y una falta de contenido reflexivo que impulse un verdadero cambio social. El proyecto Ecos busca transformar la salud emocional y los lazos familiares a través de contenido audiovisual profundo y realista, alineándose con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) “Salud y Bienestar” al visibilizar el impacto emocional de los vínculos interpersonales.

El proyecto está dirigido a personas adultas y jóvenes adultas, con edades entre los 25 y 45 años, tanto hombres como mujeres, de los niveles socioeconómicos B, C y D, principalmente de las provincias de Lima, Ica y Piura. Este público busca entretenerse con películas y series peruanas que les permitan relajarse del estrés diario, especialmente aquellos interesados en dramas y misterios familiares que los inviten a reflexionar y analizar situaciones. Además, existe un interés en productos audiovisuales transmedia que aborden temas serios y cercanos, como los problemas familiares y las enfermedades degenerativas, con el fin de generar empatía.

Como solución, se propone el desarrollo de “Ecos”, un universo audiovisual transmedia que explora temas universales como los secretos, el amor, la culpa y la reconciliación en una familia, revelando conflictos con los que el espectador puede identificarse. Este universo se compone de una serie principal, “Ecos”, un audiodiario, “Archivos S”, una miniserie web, “Confesiones en Silencio”, y un cómic, “El Día de mi Suerte”. La serie principal sigue a Sofía mientras descubre secretos del pasado de su abuelo Miguel, quien padece de Alzheimer, y lidia con su madre Emilia por un choque emocional. El audiodiario presenta a Sofía grabando conversaciones con su abuelo para desvelar su misterioso pasado. La miniserie

aborda la carga emocional de Emilia, una madre soltera que cuida de su padre con Alzheimer y enfrenta la distancia emocional con su hija, Sofía. Finalmente, el cómic narra la historia de un joven Miguel que, por desesperación, comete su primer crimen.

Durante el proceso de validación, se llevó a cabo un focus group con 10 personas, de entre 20 y 30 años, en su mayoría estudiantes de comunicación y marketing, algunos de los cuales habían experimentado enfermedades degenerativas en sus familias. Los hallazgos revelaron que un 80% del grupo tuvo una fuerte conexión emocional del público con la relación entre Sofía y Miguel. El enfoque transmedia fue bien recibido, especialmente el audiodiario, por su facilidad de acceso. Además, llamó la atención la línea gráfica y las ilustraciones del cómic. En el piloto de la serie principal también fueron problemáticas la fotografía desaturada y el sonido bajo. Asimismo, los planos repetitivos en la miniserie.

Su modelo de sostenibilidad se basa en la diversificación de fuentes de ingresos que surjan una vez que se exponga en festivales y los productos transmedias se publiquen en sus diferentes plataformas. Se planea obtener licencias de transmisión en televisión nacional.

Se espera que el proyecto brinde al público objetivo una experiencia de narrativa inmersiva, logrando que reconozcan la importancia de los vínculos familiares, la salud mental y la aceptación del pasado. Los objetivos específicos incluyen visibilizar la experiencia de las personas con alzheimer y su impacto emocional en el núcleo familiar para fomentar empatía y comprensión. Por último, busca ofrecer una narrativa cautivadora que, entrelazando misterio, drama y profunda emoción, conecte al público con los personajes. El propósito de Ecos es ir

más allá del entretenimiento, convirtiéndose en un puente para conversaciones valiosas sobre la memoria y la familia.

3. Estimación de Costos

Enlace del presupuesto para universo de Ecos:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1SbHmYIhVkJWOCuFW8yCKK5DonHOW9wI-/edit?usp=sharing&ouid=101710715968380764002&rtpof=true&sd=true

Figura 16

Lista del presupuesto general del proyecto.

COD.	Ítem	Unidad	Cantidad	Costo	Costo Total	Total ítem en	Subtotales en Soles	Subtotales en
1	GASTOS GENERALES						S/.24,500.00	$6,675.75
1.1	EQUIPO HUMANO					S/.24,500.00		
1.1.1	Director	Cargo	1	S/.7,000.00	S/.7,000.00			
1.1.2	Productor	Cargo	1	S/.8,000.00	S/.8,000.00			
1.1.3	Director de Fotografía	Cargo	1	S/.6,000.00	S/.6,000.00			
1.1.4	Asistente de Fotografía	Cargo	1	S/.3,500.00	S/.3,500.00			
1.1.5	Gaffer	Cargo	1	S/.3,000.00	S/.3,000.00			
1.1.6	Dirección de Arte	Cargo	1	S/.6,000.00	S/.6,000.00			
1.1.7	Asistente de Arte	Cargo	1	S/.3,000.00	S/.3,000.00			
1.1.8	Vestuarista	Cargo	1	S/.4,500.00	S/.4,500.00			
1.1.9	Maquillaje y Peinado	Cargo	1	S/.4,500.00	S/.4,500.00			
1.1.10	Sonido	Cargo	1	S/.5,000.00	S/.5,000.00			
1.1.11	Post Producción	Cargo	1	S/.6,000.00	S/.6,000.00			
2	PRE PRODUCCIÓN						S/.28,500.00	$7,785.67
2.2	PRUEBAS					S/.28,500.00		
2.2.1	pruebas de vestuario	Paquete	1	S/.2,000.00	S/.2,000.00			
2.2.2	pruebas de sonido	Paquete	1	S/.1,000.00	S/.1,000.00			
2.2.3	ensayo de actores	Paquete	1	S/.1,000.00	S/.1,000.00			
2.2.4	ensayo general	Paquete	1	S/.2,500.00	S/.2,500.00			
2.2.5	pre producción general	Paquete	1	S/.6,000.00	S/.6,000.00			
2.2.6	rental	Paquete	1	S/.8,000.00	S/.8,000.00			
2.2.7	compras departamento de	Paquete	1	S/.3,000.00	S/.3,000.00			
2.2.8	extras de producción	Paquete	1	S/.5,000.00	S/.5,000.00			
3	PRODUCCIÓN						S/.30,800.00	$8,392.37
3.1	ELENCO					S/.7,800.00		
3.1.1	Sofía	Cargo	1	Producción	S/.3,000.00			
3.1.2	Miguel	Cargo	1	Producción	S/.2,500.00			
3.1.3	Emilia	Cargo	1	Producción	S/.2,300.00			
3.2	DEPARTAMENTO DE ARTE					S/.5,000.00		
3.3	DEPARTAMENTO DE SONIDO					S/.2,000.00		
3.5	DEPARTAMENTO DE VESTUARIO					S/.5,000.00		
3.5	MAQUILLAJE Y PEINADO					S/.4,000.00		
3.5	DEPARTAMENTO DE DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA					S/.7,000.00		
4	POST PRODUCCIÓN						S/.6,000.00	$1,634.88
4.1	FINALIZACIÓN					S/.6,000.00		
4.1.1	Edición del audio	Paquete	1	S/.5,000.00	S/.5,000.00			
4.1.2	foleys	Paquete	1	S/.500.00	S/.500.00			
4.1.3	Trabajo musical	Paquete	1	S/.500.00	S/.500.00			
4.2	ENTREGA					S/.0.00		
4.2.1	Masterización	Costo	1	S/.0.00	S/.0.00			
4.3	TRAILER					S/.0.00		
4.3.1	Edición del audio	Costo	1	S/.0.00	S/.0.00			
4.4	LOGÍSTICA					S/.0.00		
4.4.1	Backup del material	Paquete	1	S/.0.00	S/.0.00			
	TOTAL						S/.89,800.00	$24,468.66

Nota. Elaboración propia.

4. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

1. Valoración del proceso vivido

El proceso de desarrollo del proyecto transmedia “Ecos” nos enseñó que conectar con una audiencia es fundamental para la viabilidad y rentabilidad a largo plazo. Esto requirió la elaboración de storyboards y cronogramas para la producción de la serie principal, de modo que tuviéramos algún tipo de orden durante la producción y pudiéramos evitar retrasos. Para el audiodiario “Archivos S”, el equilibrio de la narrativa fue el enfoque dominante. “Confesiones en Silencio”, la miniserie, requirió una edición extensa debido a rondas de revisión significativas, mientras que el cómic “El Día de Mi Suerte” solo necesitó ajustes mínimos debido a su fuerte concepto inicial y estilo gráfico. En general, el proceso brindó la oportunidad de refinar prototipos y obtener resultados satisfactorios.

2. Validación de la propuesta de valor

La propuesta de valor fue validada con la ayuda de un grupo focal. La audiencia se comprometió con una historia alrededor de Sofía y Miguel, comentando que la representación de la enfermedad de Alzheimer era tanto auténtica como sensible, fomentando la empatía en varios participantes. El formato transmedia en su totalidad, específicamente el audiodiario, fue elogiado por su facilidad de acceso a múltiples temas. La estética gráfica del cómic también fue recibida positivamente.

3. Evaluación del modelo de negocio

El modelo de sostenibilidad económica de “Ecos” se centra en las fuentes de ingresos post-festival y la publicación en varias plataformas. Se planea incluir la

concesión de licencias para transmisiones televisivas, ventas de merchandising y participación en ferias del libro para el cómic “El día de mi suerte”. Se considera que este enfoque proporciona una manera viable de asegurar la sostenibilidad financiera a largo plazo del proyecto.

4. Evidencias del trabajo con usuarios

El focus group dio testimonios que fueron verificables en la práctica. Pudieron verse reflejados en los personajes principales y valoraron la manera en que contamos la historia de la enfermedad que tratamos, elogiando la atención prestada al audiodiario así como la calidad gráfica del cómic. Sin embargo, había margen de mejora, incluida la necesidad de corregir la iluminación, el audio y la composición de las tomas en el piloto de la serie, así como la edición de algunas escenas en la miniserie.

Recomendaciones:

1. Ajustes necesarios para la implementación

Para mejorar el proyecto, se sugiere mejorar el audio y la colorización del episodio piloto de la serie principal. En la miniserie "Confesiones en silencio", se recomienda cambiar la dirección visual con respecto al encuadre. Además, proponemos publicar físicamente el cómic titulado "El Día de Mi Suerte" para ampliar su alcance. También, al final del cómic, recomendamos cambiar la paleta de colores a escala de grises para significar la pérdida de memoria por el olvido de Miguel.

2. Escalabilidad y proyección futura

El proyecto tiene como objetivo fomentar conversaciones significativas en torno a los temas de la memoria y la familia, lo que lo convierte en un modelo escalable con potencial para alcanzar diferentes contextos y audiencias. La estrategia de licencias para la transmisión y distribución física del cómic "Ecos" son cruciales para expandir el alcance de "Ecos".

3. Riesgos o limitaciones

Uno de los riesgos es la actual situación del mercado audiovisual en Perú, donde el contenido de consumo rápido y la producción comercial más básica son los que predominan. Esta situación restringe aún más la aceptación de ideas más creativas y profundas como “Ecos”. Para estos efectos, se considera necesaria un marketing viral sólido y búsqueda de relaciones secundarias con áreas culturales que desarrollen o den difusión a obras sociales y positivas.

5. Referencias

Consejo Consultivo de Radio y Televisión. (2025). *Radiografía del consumo de medios en el Perú.* https://www.concortv.gob.pe/radiografia-del-consumo-de-medios-en-el-peru/

Falcón Sarango, P. (2025). *Los contenidos culturales y educativos en la televisión peruana de señal abierta. Un análisis de la oferta televisiva en el año 2024*. Culturas. Revista de Gestión Cultural, 12, 21-40. https://doi.org/10.4995/cs.2025.22757

Jurado Armendáriz, K. (2016). *Aplicaciones interactivas para ayudar a familiares de pacientes con alzheimer*. (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas. DSpace en ESPOL. http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/5382

Guevara, W., Murillo, C. (2018). *Realización de un cortometraje de ficción interpreta la forma en que percibe la realidad una persona con Alzheimer.* [Tesis de grado]. Escuela Superior Politécnica del Litoral. DSpace en ESPOL. http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/53956

Hidalgo, P. (2022). *Narrativa transmedia: elementos de comunicación en el soporte emocional y terapéutico de enfermedades.* SCIÉNDO, 25(2), 195-201. https://doi.org/10.17268/sciendo.2022.024

Zavala, S. (2024). CRÍTICA: *Sube a mi nube – el "bio-pic" de Mónica Santa María*. Me gusta el cine. https://megustaelcine.com/critica-sube-a-mi-nube-el-bio-pic-de-monica-santa-maria/

Toulouse Lautrec. (s.f.). *La expansión de la industria audiovisual en Perú*. https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/expansion-industria-audiovisual-en- peru?utm_source=chatgpt.com

Consumer Truth. (2024). *Consumer Truth presenta Insights y Tendencias de la Industria de Entretenimiento: La Psicología del OCIO.* https://consumer-truth.com.pe/insights-y-tendencias-entretenimiento-psicologia-ocio/