ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC



Código VRAEM

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

PRESENTADA POR

Josue Daniel Merino Vela
DNI: 73027296, Perú
Gian Piero Ortiz Carrera
DNI: 72187805, Perú

ASESOR

Moisés David Zabalbeascoa Marroquín
DNI: 43685292, Perú

JURADO

Juan Miguel Chunga Chunga
Martin Alberto Saavedra Saavedra
Patricia Carolina Chuquiano Sánchez

Lima, Septiembre 2025

Gian Piero Ortiz - Josue Merino - Proyecto Final - Bachiller.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:481744030

Submission Date
Aug 11, 2025, 8:58 PM GMT-5

Download Date
Aug 12, 2025, 7:32 PM GMT-5

File Name
Gian Piero Ortiz - Josue Merino - Proyecto Final - Bachiller.pdf

File Size
2.1 MB

48 Pages

7,097 Words

43,310 Characters

18% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Exclusions

- 1 Excluded Source

Top Sources

12% Internet sources
4% Publications
15% 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 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…….……....8

II. Descripción de la innovación……9

2.1 Planteamiento del problema……9

2.2 Población beneficiaria……11

2.3 Objetivos del proyecto……13

2.4 Marco Referencial……..13

2.5 Proceso y experimentos……16

2.5.1 Información sobre el usuario……..16

2.5.2 Mercado…….……...18

2.5.3 Concepto y propuesta de valor…….……....22

2.5.4 Diseño de producto/servicio…….……..23

2.5.5 Modelo de negocio…….……..25

2.5.6 Planificación y validación de prototipos con los usuarios…….....26

2.5.7 Prototipos desarrollados…….....28

2.5.8 Experimentos……..……..……..32

2.5.9 Descripción de solución innovadora……..……....37

III. Estimación de Costos……..40

3.1 Presupuesto……40

IV. Conclusiones y recomendaciones…….……...43

4.1 Conclusiones……..43

4.2 Recomendaciones…….44

V. Referencias Bibliográficas……..45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol del problema……..…..10

Figura 2 Mapa de actores……..……12

Figura 3 Primer ejemplo de proyectos parecidos…….……..14

Figura 4 Segundo ejemplo de proyectos parecidos……16

Figura 5 Arquetipo de usuario……18

Figura 6 Mapa de conceptualización……..……..22

Figura 7 Modelo Canvas……...……..25

Figura 8 Primera parte del cuadro de problemática ……..……28

Figura 9 Segunda parte del cuadro de problemática ……..……...…29

Figura 10 Primera parte del prototipo de alta definición……..……...30

Figura 11 Segunda parte del prototipo de alta definición……...……30

Figura 12 Tercera parte del prototipo de alta definición……..……...31

Figura 13 Primera parte de la encuesta digital……..……..32

Figura 14 Segunda parte de la encuesta digital ……...……...33

Figura 15 Tercera parte de la encuesta digital……..……...……34

Figura 16 Cuarta parte de la encuesta digital……...……35

Figura 17 Primera parte del presupuesto ……..……..40

Figura 18 Segunda parte del presupuesto……41

Figura 19 Tercera parte del presupuesto……..……...42

Figura 20 Informe oficial de Turnitin……..……...49

I. Información General

1.1 Título del Proyecto de Innovación: “Código: Vraem”

1.2 Resumen del proyecto de innovación

El proyecto de innovación *“Código VRAEM”* se plantea en el contexto de las áreas estratégicas de desarrollo prioritario en salud, bienestar social y actividades económicas artísticas, de entretenimiento y recreativas. Su objetivo es resolver la desinformación acerca de los peligros asociados al consumo de drogas, sustancias tóxicas y la problemática integral del narcotráfico en el VRAEM. En el Perú, hay una necesidad urgente de educar, concienciar y capacitar a la población, sobre todo a los jóvenes.

Para alcanzar a un público amplio y diverso, se aprovechará el alcance de la televisión y los medios digitales, teniendo como población beneficiaria principalmente a jóvenes y adolescentes del VRAEM expuestos al riesgo del consumo de drogas (UNESCO, 2020).

Se utilizó la metodología de resolución creativa de problemas, empleando herramientas de *Design Thinking* para centrar la propuesta en el usuario, y *Lean Startup* para impulsar su implementación. Entre las herramientas utilizadas destacan la técnica *persona* para el diseño de arquetipos y validación de usuarios, el mapa de actores para comprender el contexto y el mercado, el mapa de trayectoria para definir la mecánica de la propuesta, el *canvas* de propuesta de valor para consolidar el concepto innovador, y el *canvas* de modelo de negocio para evaluar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras. Estas herramientas se detallan a lo largo del documento.

La solución innovadora presentada consiste en un programa de televisión educativo e informativo, orientado a concientizar sobre las adicciones y el problema del narcotráfico en el VRAEM. Se trata de un producto audiovisual que sería transmitido en un canal de señal abierta

del Estado Peruano, con el fin de expandir su alcance hacia una mayor audiencia. El programa incluiría diversos bloques: reportajes sobre comunidades en el Valle de los Ríos Apurímac, Ene y Mantaro, entrevistas con expertos, testimonios reales, segmentos educativos y un espacio interactivo donde los espectadores puedan realizar preguntas.

En relación con el enfoque del triple balance:

Social: El proyecto contribuiría a reducir el consumo de drogas, daría visibilidad positiva a las comunidades afectadas, lucharía contra los estigmas sociales existentes hacia las personas de la región del VRAEM y revaloraría las costumbres locales de la región mencionada.

Económico: Se promovería el comercio justo en el VRAEM, se brindarían oportunidades económicas legales y establecería modelos de negocio que generen ingresos a los productores.

Ambiental: Se fomentaría el manejo consciente de los recursos naturales y la valorización de los cultivos originarios de la región. Se incentivaría el uso de prácticas respetuosas agrícolas.

Para la fase de experimentación, se diseñaron prototipos como por ejemplo el Storyboard de cómo sería nuestro programa de televisión, teniendo en cuenta cada detalle del programa con el objetivo de tener una visión previa de cómo se vería todo el formato del programa. Se realizaron encuestas a la población las cuales nos ayudaron a analizar el contenido, los horarios en que sería de preferencia del espectador, entre otros puntos. Se presentarán los resultados obtenidos, así como las métricas e indicadores que validan la pertinencia de la propuesta.

Se concluye que la solución propuesta sería de gran alcance a nivel nacional y se recomienda analizar los siguientes pasos para que su éxito vaya en subida.

1.3 Contextualización del proyecto de innovación

El proyecto se desarrolla en el contexto geográfico y sociocultural del VRAEM, una zona caracterizada por la presencia de agricultores, jóvenes y familias que han sido vulnerables frente al accionar de redes de narcotráfico, las cuales se aprovechan de la escasez de recursos económicos y la falta de oportunidades.

Desde aproximadamente el año 2000, se ha venido naturalizando la realización de actividades ilegales, especialmente aquellas vinculadas al tráfico de drogas. Esta situación ha provocado una pérdida significativa de valores en la región, afectando la transmisión de principios éticos y las aspiraciones de las nuevas generaciones.

Asimismo, la persistencia de esta problemática representa una amenaza para la identidad cultural del Valle. La estigmatización de la región puede dificultar la preservación y el reconocimiento de las culturas originarias y las tradiciones propias de las comunidades del VRAEM.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del problema

El problema de las adicciones y el narcotráfico constituye una amenaza creciente a nivel global, y presenta un impacto significativo en el contexto peruano (Agencia Andina, 2024). De acuerdo con el *Informe Mundial sobre Drogas 2023* de la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, cerca de 316 millones de personas en el mundo consumieron drogas en 2023 (UNODC, 2021). Además, se calcula que solo una de cada 12 personas con trastornos por

consumo de drogas ha recibido algún tipo de tratamiento en ese mismo año (Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito [ONUDD], 2023).

En el Perú, la situación se agrava. Según datos del Ministerio de Salud (MINSA), los casos de trastornos relacionados con el consumo de sustancias psicoactivas han aumentado en un 20.5 % entre los años 2021 y 2023 (Swissinfo.ch, 2024). Solo entre enero y septiembre de 2024 se reportaron aproximadamente 57,000 atenciones por este motivo. Además, en ese mismo año, el MINSA registró 80,271 atenciones por problemas mentales y de comportamiento vinculados al uso de drogas (Ministerio de Salud [MINSA], 2023). Estas cifras evidencian la persistencia del problema y reflejan la insuficiencia de las respuestas institucionales para atender la creciente demanda de tratamiento y prevención (OjoPúblico, 2024).

Dentro de este panorama nacional, el Valle de los Ríos Apurímac, Ene y Mantaro (VRAEM) representa una zona crítica de vulnerabilidad. Esta región concentra al menos el 70 % de la producción de cocaína del país, y enfrenta altos niveles de pobreza, exclusión social y débil presencia del Estado. Además, en el VRAEM operan remanentes del grupo armado Sendero Luminoso, los cuales han establecido vínculos con organizaciones de narcotráfico (Diálogo Américas, 2025). Estas alianzas permiten la protección de cultivos ilegales y la habilitación de rutas para la salida de droga, generando un entorno hostil donde las fuerzas del orden tienen un acceso limitado.

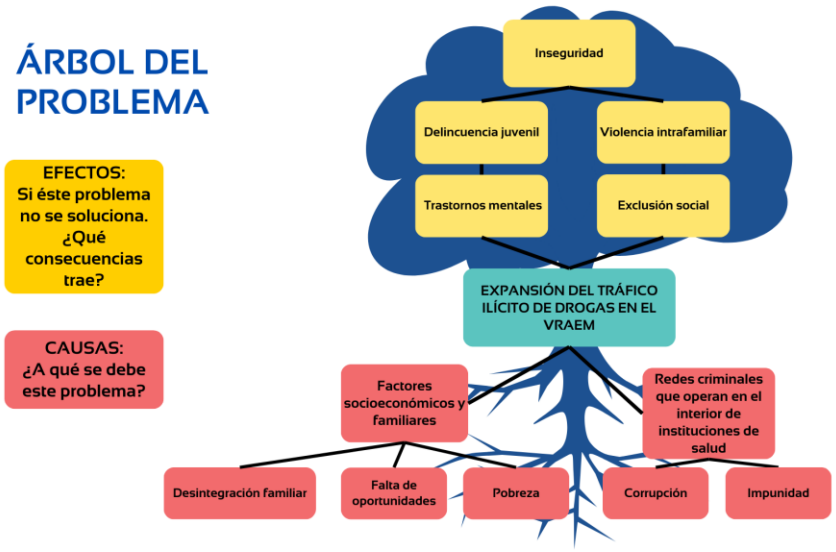
La ausencia de control y presencia efectiva del Estado, combinada con la marginalización de las comunidades locales, ha dado lugar a un contexto en el que el narcotráfico prolifera sin restricciones. Esta situación produce efectos adversos en múltiples niveles: deterioro de la salud pública, incremento de la inseguridad ciudadana, y obstáculos para el desarrollo sostenible.

Desde la perspectiva de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), este proyecto se alinea con la meta 3.5, que busca *“fortalecer la prevención y el tratamiento del abuso de*

sustancias adictivas, incluido el uso indebido de estupefacientes y el consumo nocivo de alcohol" (Naciones Unidas, 2015). El impacto ambiental y social del narcotráfico en el VRAEM también repercute negativamente en la sostenibilidad de los recursos naturales y en la integridad cultural de sus comunidades (El País, 2024).

Figura 1

Árbol del problema del proyecto de innovación



2.2 Población beneficiaria

La población objetivo del proyecto incluye principalmente adolescentes y jóvenes del Valle de los Ríos Apurímac, Ene y Mantaro (VRAEM), quienes se encuentran en situación de alta vulnerabilidad social y económica. Este grupo enfrenta un riesgo significativo de involucrarse en el consumo de sustancias psicoactivas y en actividades vinculadas al microtráfico de drogas (DEVIDA, 2010). Algunos de los factores que contribuyen a esta situación son la pobreza extrema, la exposición frecuente a la violencia, la desestructuración familiar y la falta de oportunidades educativas y laborales (Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas [DEVIDA], 2023).

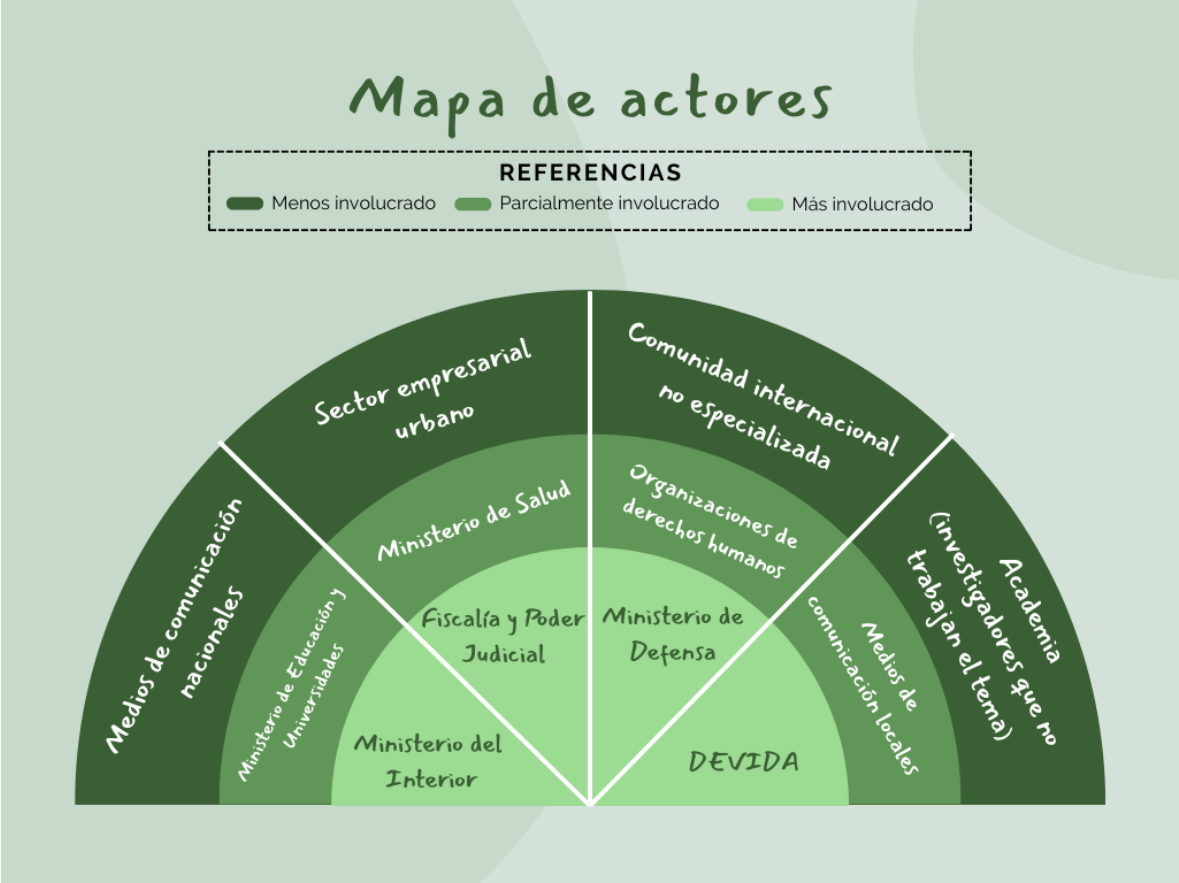
Por estas razones, la innovación planteada busca prevenir el desarrollo de conductas adictivas mediante la promoción de alternativas reales para el desarrollo integral de los jóvenes. Estas alternativas incluyen el fortalecimiento de programas educativos, el acceso efectivo a servicios de salud mental, y la implementación de estrategias que fomenten la empleabilidad juvenil en actividades económicas legales y sostenibles (Ministerio de Educación del Perú, 2006).

Asimismo, el éxito del proyecto requiere del compromiso activo de diversos actores institucionales en la región. El Ministerio del Interior y el Ministerio de Defensa tienen un papel central en la seguridad ciudadana y en la ejecución de operativos para el control del narcotráfico (CICAD, 2023). Por su parte, DEVIDA lidera la política nacional antidrogas, además de financiar iniciativas de desarrollo alternativo que buscan reemplazar cultivos ilegales por actividades económicas lícitas (DEVIDA, 2023, Informe anual; DEVIDA, 2023, Plan Nacional). A su vez, los Ministerios de Salud y de Educación, junto con medios de comunicación regionales (como emisoras radiales y prensa escrita), desempeñan una función clave en los procesos de prevención, sensibilización y educación comunitaria (Ministerio de Educación del Perú, 2006).

La articulación de estos actores institucionales con las necesidades de la juventud vulnerable permitirá que la innovación propuesta tenga un impacto positivo, sostenible y replicable en otras regiones con problemáticas similares. De esta manera, se busca contribuir al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en particular la meta 3.5, relacionada con la prevención y tratamiento del abuso de sustancias adictivas (Naciones Unidas, 2015).

Figura 2

Mapa de actores del proyecto de innovación



2.3 Objetivo(s) del proyecto

El objetivo principal del proyecto es abordar la desinformación sobre los riesgos del consumo de drogas, sustancias tóxicas y la problemática del narcotráfico en el VRAEM, mediante estrategias educativas y de sensibilización que capaciten a la población, especialmente a los jóvenes y adolescentes del VRAEM, para reducir su vulnerabilidad y promover un desarrollo sostenible en la región.

Objetivos Específicos:

Sensibilizar el impacto del narcotráfico de drogas y sustancias ilícitas: Difundir, a través de medios audiovisuales y actividades formativas, las consecuencias sociales, económicas y ambientales que genera esta problemática.

Capacitar a los jóvenes sobre cómo prevenir el consumo de drogas: Proporcionar información clara y herramientas prácticas que fortalezcan su capacidad para identificar y evitar situaciones de riesgo.

Concientizar la importancia crítica del VRAEM para su desarrollo sostenible: Promover una visión positiva de la región que impulse la protección de sus recursos y la búsqueda de oportunidades de progreso legal.

2.4 Marco referencial

El desarrollo de la innovación propuesta se sustenta en antecedentes relevantes, tanto a nivel nacional como internacional, que demuestran la efectividad de intervenciones comunitarias orientadas al desarrollo sostenible, la prevención de adicciones y la lucha contra el narcotráfico. Estos antecedentes ofrecen valiosos aprendizajes para la formulación de propuestas que integren participación ciudadana, enfoque intercultural, y sostenibilidad territorial.

Uno de los casos más destacados en el contexto peruano es el Proyecto de Mejoramiento de los Servicios Públicos para el Desarrollo Territorial Sostenible en el Área de Influencia de los Ríos Apurímac, Ene y Mantaro (PDTS-VRAEM). Esta iniciativa fue reconocida como el mejor proyecto financiado por el Fondo Internacional de Desarrollo Agrícola (FIDA) durante el concurso IFAD Indígena 2021, organizado por el Grupo Internacional de Trabajo sobre Asuntos Indígenas (IWGIA, por sus siglas en inglés). En dicha competencia se presentaron múltiples experiencias de diferentes países, pero el Perú sobresalió debido a su enfoque de integración y sostenibilidad implementado en 33 comunidades ubicadas en Apurímac, Ayacucho, Cusco, Huancavelica y Junín (FIDA & IWGIA, 2021).

El enfoque metodológico de este proyecto se enfocó en que las propias familias de las comunidades participaran activamente, quienes identificaron sus principales problemáticas, evaluaron sus capacidades locales y diseñaron soluciones contextualizadas, desde una perspectiva territorial y cultural. Esta dinámica fortaleció la cohesión social, revitalizó prácticas ancestrales y promovió el bienestar colectivo, integrando dimensiones económicas, sociales y ambientales. En particular, se priorizó el respeto por el conocimiento ancestral y la comunalidad como elementos fundamentales para lograr un desarrollo inclusivo y sostenible.

Este caso evidencia que las soluciones con enfoque intercultural, basadas en la autogestión comunitaria y adaptadas a las condiciones locales, pueden generar impactos duraderos. Además, aporta evidencia sobre la efectividad de intervenciones articuladas entre el Estado, la cooperación internacional y las comunidades organizadas, en zonas marcadas por la pobreza y la presencia del narcotráfico.

Figura 3

Mejor proyecto financiado por el Fondo Internacional de Desarrollo Agrícola (FIDA) durante el concurso IFAD Indígena 2021



Otro antecedente relevante en el contexto del VRAEM es el proyecto Eco Cine: Cine, conciencia y sostenibilidad en el corazón del VRAEM, impulsado por la Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas (DEVIDA) con motivo del Día de la Tierra. Esta iniciativa propone un plan para prevenir el consumo de drogas mediante el uso del cine como herramienta educativa y cultural, orientada a las comunidades rurales y amazónicas de la región.

Eco Cine tiene como objetivo principal fomentar la conciencia ambiental, los valores éticos y la prevención del narcotráfico desde edades tempranas. A través de la proyección de películas infantiles con mensajes positivos, se promueve la admiración por la naturaleza, la convivencia armónica y el rechazo a las prácticas destructivas vinculadas al narcotráfico. En este sentido, el cine se convierte en una herramienta de transformación social, ofreciendo narrativas alternativas a los modelos de conducta asociados al entorno del tráfico de drogas (DEVIDA, 2023).

Adicionalmente, el componente sostenible del proyecto destaca por su enfoque en la gestión de residuos. Los materiales reciclables recolectados durante las actividades son

vendidos por las municipalidades locales, y los ingresos generados se destinan a mejorar espacios comunitarios. Estos fondos se invierten en la compra de mobiliario, aparatos auditivos y otros elementos necesarios para equipar viviendas colectivas o espacios comunes, fortaleciendo la infraestructura social y promoviendo el bienestar colectivo. Esta articulación entre cultura, educación ambiental y desarrollo local refuerza la importancia de modelos de intervención multisectorial y culturalmente pertinentes en zonas afectadas por el narcotráfico.

Figura 4

Proyecto Eco Cine: Cine, conciencia y sostenibilidad en el corazón del VRAEM



2.5.1 Información sobre el usuario

Para el proyecto se ha diseñado un arquetipo de usuario que representa al público objetivo de la propuesta. Este personaje ficticio, construido a partir de observación de contexto y variables demográficas, permite entender las necesidades, motivaciones y barreras que

enfrentan los adolescentes del VRAEM expuestos a situaciones de riesgo vinculadas al consumo de drogas y la exclusión social.

El usuario representativo es Luis Huamán, un joven de 17 años que cursa el quinto año de secundaria en una institución educativa pública del distrito de Huanta, en la región Ayacucho. Luis vive con su madre y sus dos hermanos menores, dado que su padre emigró a Lima por razones laborales. Su situación económica es precaria: el sustento del hogar depende de una pequeña chacra cuyos recursos apenas cubren las necesidades básicas.

Luis es consciente de su contexto y manifiesta preocupaciones sobre su futuro: teme culminar la secundaria sin oportunidades reales de empleo y observa con inquietud cómo algunos de sus compañeros se involucran en actividades "sospechosas". A pesar de las dificultades, conserva sueños claros: desea emprender un pequeño negocio, ayudar a su familia y asegurar la educación de sus hermanos. Sin embargo, la falta de orientación, los estigmas sociales relacionados con vivir en la sierra y la ausencia de información accesible sobre el consumo de drogas y sus repercusiones lo colocan en una situación de vulnerabilidad.

En cuanto a su comportamiento digital, Luis accede principalmente a contenido audiovisual breve a través de plataformas como TikTok y YouTube, utilizando un teléfono móvil con conexión limitada a internet (UNESCO, 2020). Es un joven curioso y visualmente receptivo, con interés por contenidos prácticos, concretos y motivacionales. Esta caracterización demuestra la necesidad de generar propuestas de comunicación accesibles, inclusivas y emocionalmente cercanas, que muestren caminos reales de superación personal, formación técnica y alternativas sostenibles frente al entorno adverso que enfrenta.

2.5.2 Mercado

Figura 5



Arquetipo de usuario del proyecto de innovación

Fortalezas

Pertinencia y atractivo del contenido: El programa aborda un problema real en el VRAEM y usa un formato audiovisual de interés para jóvenes, facilitando la difusión de mensajes educativos positivos.

Respaldo institucional: Existen estudios y entidades especializadas (p. ej. el CEDRO en prevención de drogas) que validan la estrategia preventiva (CEDRO, s.f.). Este soporte previo,

combinado con un guion adaptado culturalmente, fortalece la credibilidad del proyecto y favorece la aceptación en la comunidad.

Oportunidades

Programas gubernamentales e inversión educativa: La reciente inversión pública en infraestructura escolar del VRAEM y los incentivos económicos para estudiantes ofrecen un marco favorable. Estas ayudas reducen la urgencia laboral de los jóvenes y pueden aumentar su receptividad al programa, ya que refuerzan el valor de permanecer en la escuela.

Cobertura mediática y alianzas: La exposición nacional de la problemática (noticias sobre violencia y narcotráfico) ha sensibilizado a la opinión pública, creando un entorno propicio para obtener apoyos o colaboraciones con medios de comunicación. Asimismo, la posible colaboración con ONG's y proyectos de cultura de legalidad aporta recursos adicionales y experiencia en el trabajo con comunidades del VRAEM.

Tecnologías y medios alternativos: El acceso creciente a medios de comunicación (televisión comunitaria, radio local e Internet móvil) facilita la difusión del contenido educativo (UNESCO, 2020). Los jóvenes con teléfonos inteligentes o redes sociales pueden actuar como multiplicadores del mensaje, amplificando el alcance del programa en el valle.

Debilidades

Contexto socioeconómico adverso: El VRAEM es históricamente una región pobre, con servicios básicos limitados y altas tasas de deserción escolar. Estas carencias dificultan que los jóvenes dediquen tiempo y atención al aprendizaje.

Limitaciones de infraestructura: El suministro de energía eléctrica irregular y la señal deficiente de TV/radio e Internet en zonas rurales pueden impedir que la audiencia acceda al programa. En las comunidades más alejadas, la cobertura mediática es muy escasa.

Barreras culturales: Las diferencias lingüísticas y culturales (por ejemplo, hablantes de quechua) exigen adaptar cuidadosamente el guion; de lo contrario, existe riesgo de que el mensaje no sea comprendido plenamente. Un diseño poco contextualizado podría generar rechazo o desconexión con el público local.

Amenazas

Influencia de actores armados: La persistente presencia de grupos criminales y remanentes insurgentes (como el Militarizado Partido Comunista del Perú) en el VRAEM representa una amenaza directa: estos actores podrían interferir con la iniciativa o generar hostilidad (El País, 2024). El clima de violencia e inseguridad, junto con la débil presencia estatal, hace vulnerable al equipo de producción y a los participantes (El País, 2025).

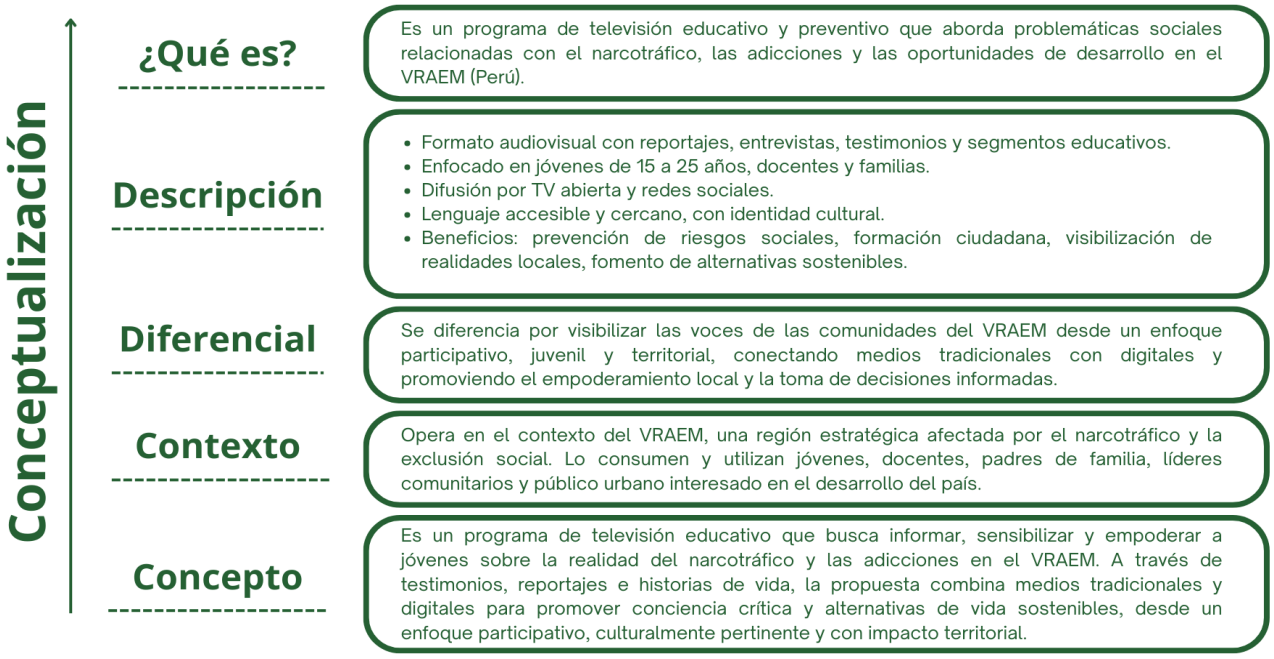
Inestabilidad institucional: Un cambio en las prioridades del gobierno o la reducción de la financiación pública podría interrumpir la continuidad del proyecto. Dado el contexto volátil, no se descartan recortes presupuestales o falta de compromiso oficial tras nuevas elecciones.

Desinformación y saturación mediática: La difusión de información contradictoria (por ejemplo, mensajes que normalizan la cultura del narcotráfico) puede debilitar el impacto educativo. Adicionalmente, la sobreexposición a contenidos violentos en los medios puede generar indiferencia o cansancio entre la audiencia, restando eficacia al programa.

2.5.3 Concepto y propuesta de valor

Figura 6

Mapa de conceptualización del proyecto de innovación



"LUZ del VRAEM" es un programa de televisión educativo y preventivo que, mediante reportajes, entrevistas, testimonios y secciones didácticas, informa y sensibiliza sobre el narcotráfico, las adicciones y las oportunidades de desarrollo en el Valle de los Ríos Apurímac, Ene y Mantaro. Dirigido principalmente a jóvenes de 15 a 25 años —así como a docentes, familias y líderes comunitarios—, utiliza un lenguaje cercano y culturalmente pertinente, combinando la señal de TV abierta con plataformas digitales para ampliar su alcance. Su singularidad radica en dar voz a las propias comunidades del VRAEM desde un enfoque participativo y territorial, conectando medios tradicionales y redes sociales para empoderar a la audiencia y fomentar alternativas de vida sostenibles. De este modo, el programa se inserta en un entorno marcado por la exclusión y la economía en base a actividades ilícitas, ofreciendo

prevención de riesgos sociales, formación ciudadana y visibilidad a iniciativas locales que impulsan el desarrollo.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

El proyecto “Luz en el VRAEM” se presenta como un programa de televisión educativo y preventivo, cuyo propósito es informar, sensibilizar y generar conciencia en la juventud peruana sobre los impactos del narcotráfico y las adicciones, especialmente en la región del Valle de los Ríos Apurímac, Ene y Mantaro (VRAEM). En cuanto a sus características físicas, el programa se estructura en un formato audiovisual de entre 30 a 45 minutos por episodio, con una propuesta visual dinámica y presentadores jóvenes. La producción combina grabaciones en estudio con reportajes en campo, ofreciendo secciones como testimonios, entrevistas, datos informativos y análisis de casos. Además, utiliza recursos visuales como gráficos, mapas y videos pregrabados para facilitar la comprensión del público objetivo.

En su componente digital, “Luz en el VRAEM” amplía su impacto mediante la difusión en plataformas como YouTube, redes sociales y una página web institucional. Se contempla contenido adicional exclusivo para medios digitales, como entrevistas extendidas, trivias, foros y material interactivo. Esta estrategia busca no solo ampliar la audiencia, sino también fomentar la participación juvenil a través de comentarios, encuestas y retroalimentación directa. Asimismo, se proyecta el uso del programa en espacios educativos formales, permitiendo su integración en talleres escolares, campañas preventivas o actividades comunitarias, tanto en entornos urbanos como rurales.

El funcionamiento del servicio se basa en una narrativa inclusiva, que parte del reconocimiento de las problemáticas vinculadas al narcotráfico en el VRAEM y destaca también ejemplos positivos y viables de desarrollo local. Cada episodio aborda un tema específico, con apoyo de expertos, organizaciones sociales y líderes comunitarios. Se prioriza el enfoque

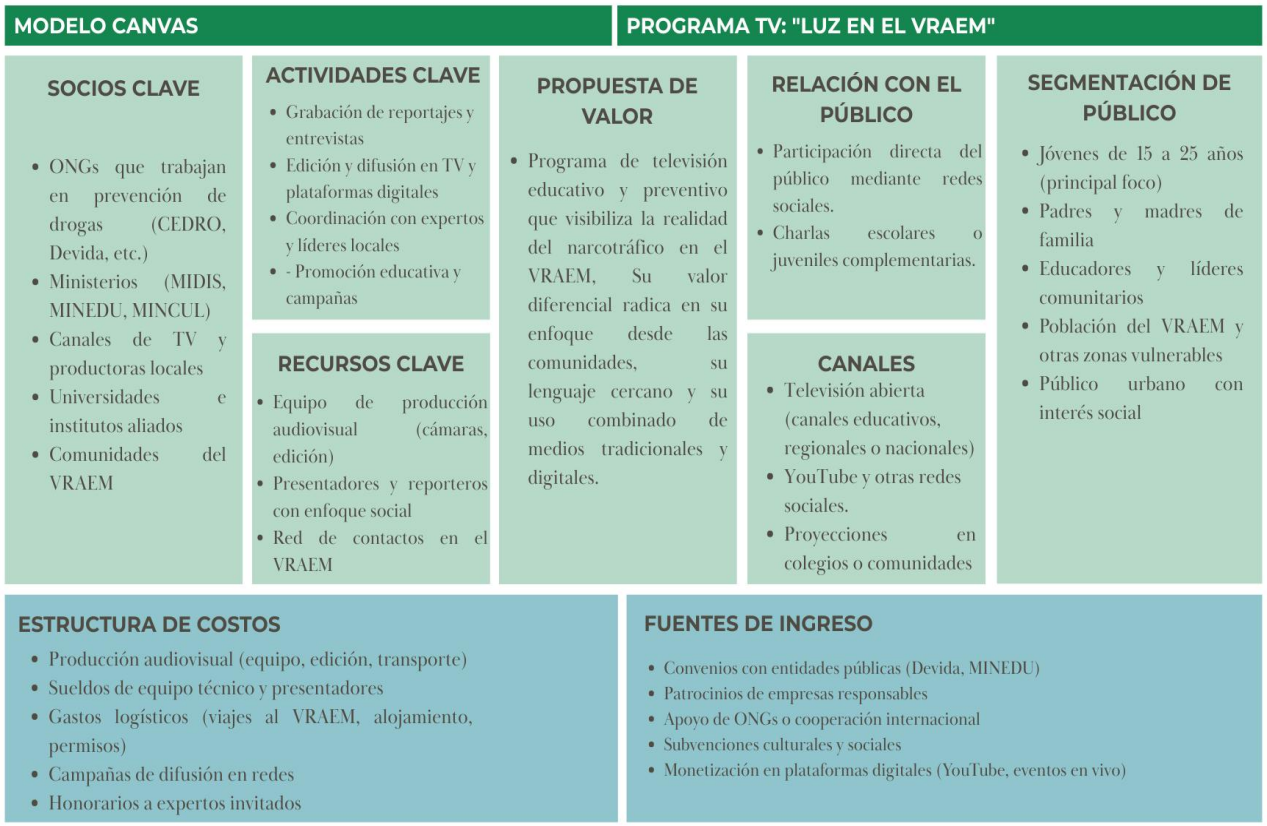
territorial y participativo, permitiendo que las voces locales sean protagonistas y que el mensaje tenga pertinencia cultural. El programa se articula con entidades educativas, ONGs y medios de comunicación aliados, permitiendo una producción colaborativa y sostenible.

El proyecto aplica el enfoque de triple balance para garantizar un impacto integral. En el plano social, “Luz en el VRAEM” promueve la formación de ciudadanos críticos, la prevención del consumo de drogas y la visibilización de realidades ignoradas. Además, fortalece el sentido de identidad y pertenencia en la población juvenil del VRAEM. Desde la perspectiva económica, la iniciativa genera empleo a nivel local en los ámbitos de comunicación, producción audiovisual y facilitación comunitaria, e impulsa actividades económicas alternativas al narcotráfico, como la agricultura sostenible. En el ámbito medioambiental, el programa aborda el impacto ecológico de la siembra ilegal de coca y la producción de drogas, sensibilizando sobre la degradación ambiental y promoviendo prácticas sostenibles como respuesta.

2.5.5 Modelo de negocio

Figura 7

Modelo Canvas del proyecto de innovación



“Luz en el VRAEM” es un programa de televisión educativo que busca prevenir el avance del narcotráfico y las adicciones en jóvenes del Valle de los Ríos Apurímac, Ene y Mantaro. Su propuesta de valor se basa en un enfoque participativo, educativo y culturalmente pertinente, que visibiliza testimonios reales y alternativas sostenibles. El proyecto se apoya en alianzas con ONGs, entidades públicas y medios de comunicación, y se difunde a través de televisión y plataformas digitales. La estructura de costos incluye producción, logística y difusión, mientras que las fuentes de ingreso se proyectan a través de convenios, patrocinios y cooperación

internacional. Está dirigido principalmente a jóvenes, docentes y comunidades vulnerables, con el objetivo de informar, sensibilizar y generar conciencia crítica frente a esta problemática social.

2.5.6 Planificación y validación del prototipo con usuarios

La validación del prototipo se planificó siguiendo un proceso participativo e iterativo. En primer lugar, se definieron los objetivos de la validación (por ejemplo, medir la comprensión de los mensajes clave, la aceptación cultural y el nivel de empatía generado) y se determinó el perfil de usuarios finales a involucrar (jóvenes del VRAEM de diferentes comunidades, junto con orientadores educativos y líderes locales). Con base en esto, el equipo estableció un cronograma de actividades: se agendaron varias sesiones en las cuales se presentarían versiones preliminares del episodio piloto. Se elaboraron también los instrumentos de recolección de datos necesarios: cuestionarios cerrados para evaluar reacciones cuantificables (claridad, interés, etc.) y guías de discusión semiestructuradas para explorar opiniones cualitativas.

Durante las pruebas se presentó fragmentos clave del programa frente a grupos de jóvenes, seguidos de dinámicas de retroalimentación. Por ejemplo, en talleres escolares se proyectó una escena dramatizada y luego los participantes comentaron en grupo la historia, guiados por un moderador. Paralelamente se realizaron encuestas inmediatas (usando escalas tipo Likert) para cuantificar la comprensión y el grado de identificación con los personajes. Además, se organizaron grupos focales donde los jóvenes expresaron libremente sus impresiones sobre el estilo narrativo y los contenidos. La combinación de estas técnicas (observación directa, encuestas y entrevistas grupales) permitió obtener tanto datos numéricos como comentarios detallados de los usuarios.

Los datos recopilados se analizaron mediante métodos mixtos para obtener una visión integral. Las respuestas cualitativas de las discusiones en grupo se codificaron temáticamente, identificando con ello patrones en las percepciones de los usuarios (por ejemplo, elementos especialmente claros o problemáticos en el guion). Simultáneamente, los resultados cuantitativos de las encuestas se procesaron con análisis descriptivo (cálculo de promedios y frecuencias) para medir la aceptación general de cada segmento. Esta triangulación de enfoques facilitó determinar qué partes del prototipo funcionaban mejor y cuáles requerían ajustes. Finalmente, los hallazgos se incorporaron en versiones sucesivas del prototipo; de este modo, se cerró un ciclo de retroalimentación iterativa que garantizó mejoras continuas basadas en la experiencia directa de los usuarios.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Figura 8

Primera parte del cuadro de prototipos del proyecto de innovación

¿Qué probará el prototipo?	Objetivos del Prototipo	Trabajo de taller (elaboración del prototipo)
- La claridad y pertinencia cultural de los contenidos. - La facilidad de comprensión de los mensajes. - La usabilidad del formato interactivo. - La identificación del público con personajes y situaciones.	• Evaluar comprensión de los mensajes clave. • Medir nivel de identificación con los personajes. • Verificar facilidad de uso de las actividades interactivas. • Comprobar atractivo visual y ritmo narrativo. • Recoger sugerencias de mejoras.	• Generación de guión gráfico (storyboard) adaptado. • Diseño de pantallas y plantillas en Canva. • Cuenta y plantillas de Canva para prototipado. • Computadora con acceso a Internet.
Contacto/Usuario	• "Se entiende" • "Si podria servir para educar" • "Yo veria algo así" • "Esta interesante"	

Figura 9

Segunda parte del cuadro de problemática del proyecto de innovación

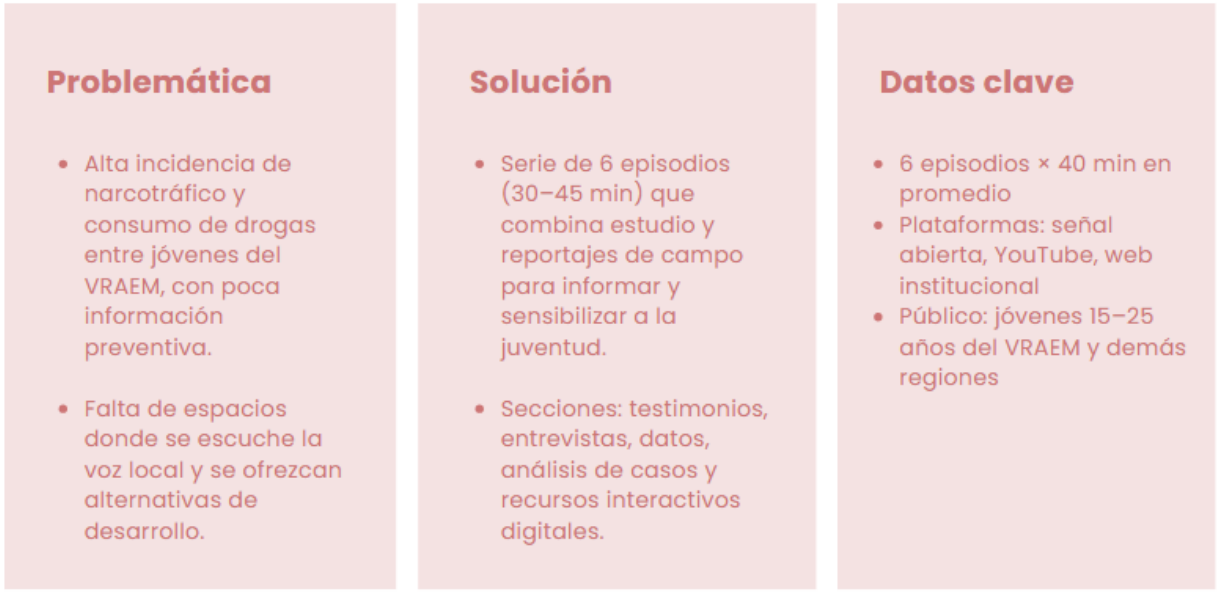


Figura 10

Primera parte del prototipo de alta definición



Figura 11

Segunda parte del prototipo de alta definición



Figura 12

Tercera parte del prototipo de alta definición



2.5.8 Experimentos

Figura 13

Primera parte de la encuesta digital a través de Google Forms

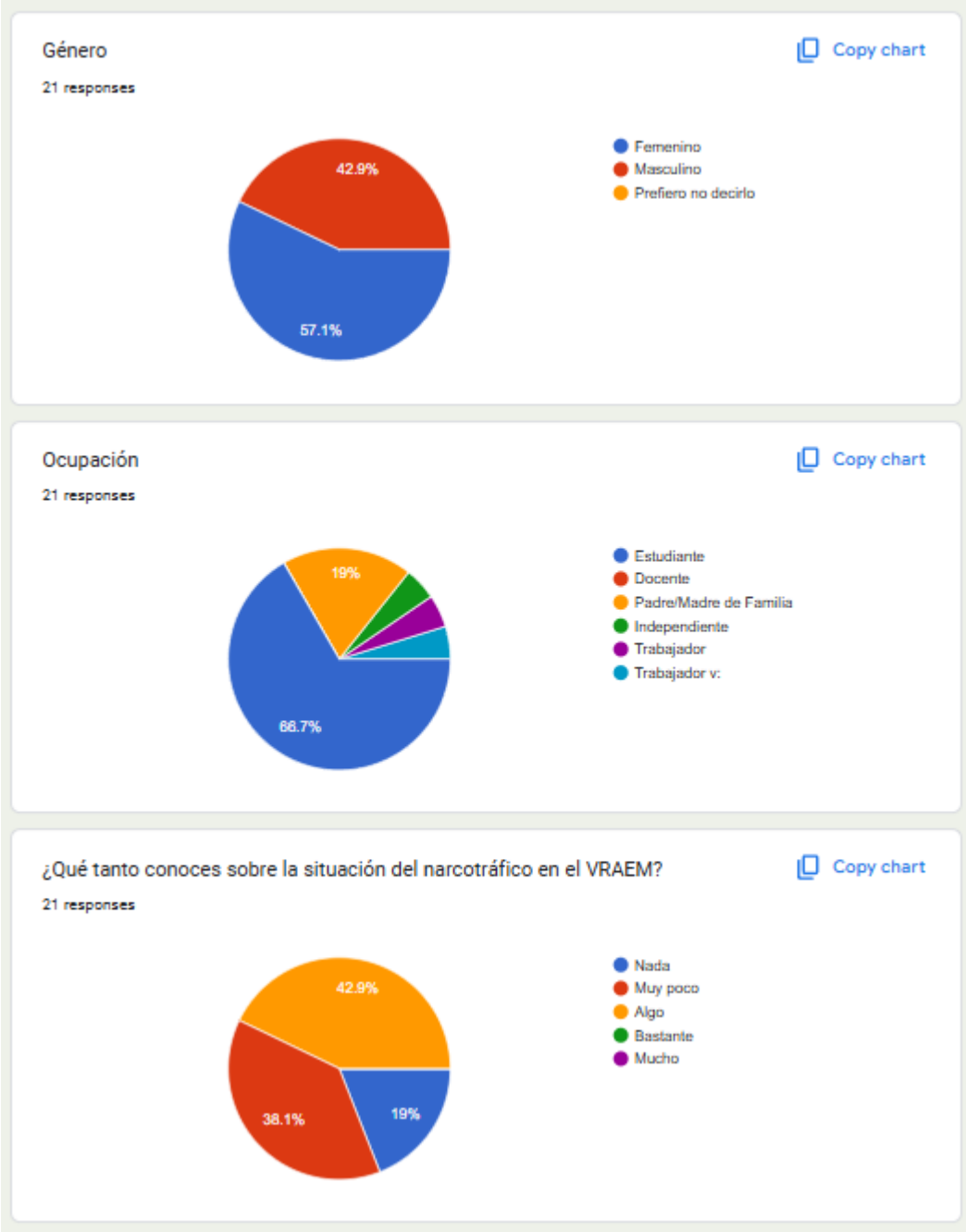


Figura 14

Segunda parte de la encuesta digital a través de Google Forms

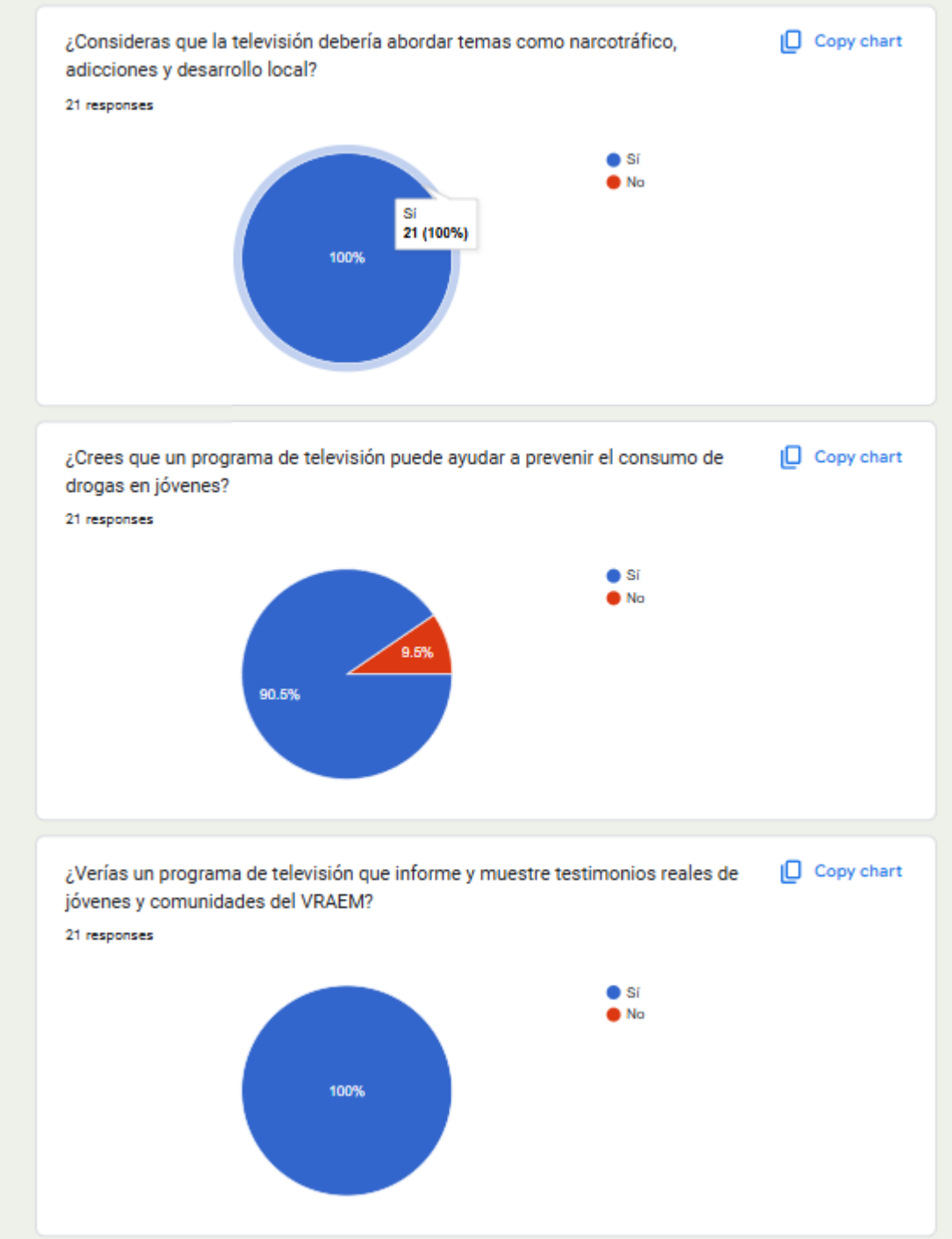


Figura 15

Tercera parte de la encuesta digital a través de Google Forms

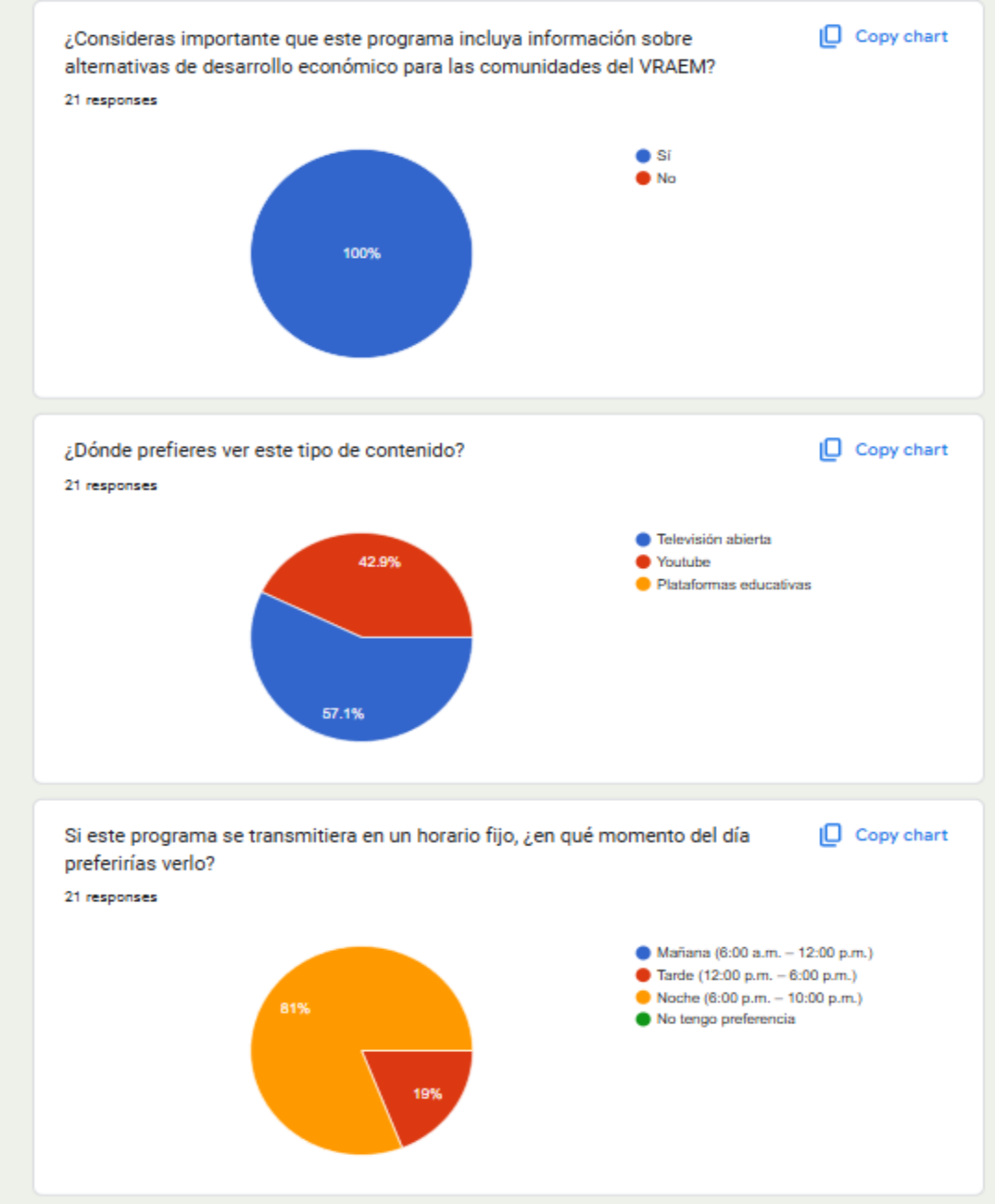
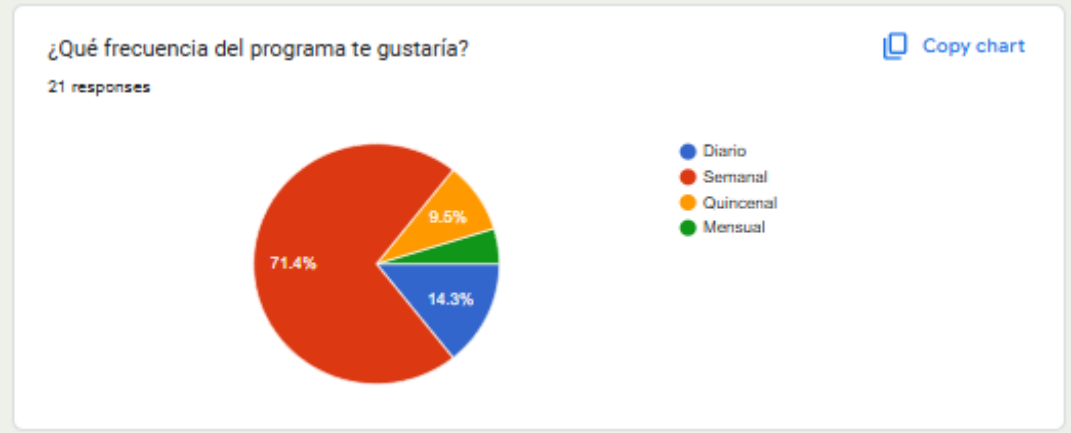


Figura 16

Cuarta parte de la encuesta digital a través de Google Forms



Con la finalidad de validar la viabilidad, relevancia y aceptación del programa de televisión educativo *Luz en el VRAEM*, se desarrolló una prueba exploratoria basada en una encuesta digital aplicada mediante la plataforma Google Forms. Esta estrategia de recolección de datos se enmarca dentro de las metodologías de validación temprana propuestas por el enfoque de Lean Startup, donde los prototipos de servicio se testean con usuarios potenciales para obtener retroalimentación directa (Ries, 2011).

Actividades e interacciones con los usuarios

La encuesta fue respondida por **21 personas**, en su mayoría **jóvenes entre 20 y 24 años** (edad media dominante), pertenecientes a los grupos objetivos definidos previamente: estudiantes, docentes, padres/madres de familia y trabajadores independientes. Las preguntas del formulario abordaron: nivel de conocimiento sobre el narcotráfico en el VRAEM, percepción del rol preventivo de la televisión, disposición a ver un programa informativo con testimonios reales, y preferencias en cuanto a medios de transmisión, horarios y frecuencia.

Esta herramienta permitió evaluar la hipótesis central: *"Existe interés y necesidad de un programa de televisión educativo que aborde el problema del narcotráfico, las adicciones y las oportunidades de desarrollo en el VRAEM"*. Se trató de una interacción digital, asincrónica, pero directa, con usuarios representativos del perfil de audiencia esperado.

Resultados y validación de la hipótesis

Los resultados obtenidos fueron concluyentes en cuanto al nivel de aceptación de la propuesta. El **100 %** de los encuestados consideró importante que la televisión aborde temas como narcotráfico, adicciones y desarrollo local. Asimismo, **el 100 %** afirmó que sí vería un programa que incluya testimonios reales de jóvenes y comunidades del VRAEM, lo que valida ampliamente la hipótesis planteada.

En cuanto a la función preventiva, **el 90.5 %** cree que un programa como este puede contribuir efectivamente a reducir el consumo de drogas entre jóvenes. Además, se identificaron **preferencias claras de consumo de medios**: el 57.1 % prefiere la televisión abierta, y el 42.9 % opta por YouTube como plataforma complementaria, lo que sugiere una estrategia de difusión mixta. En relación con los horarios, **el 81 %** indicó preferencia por un horario nocturno (6:00 p.m. – 10:00 p.m.), y **el 71.4 %** expresó que le gustaría una frecuencia **semanal** del programa.

Métricas y hallazgos

- **Tamaño de la muestra:** 21 personas
- **Género:** 57.1 % femenino, 42.9 % masculino
- **Grupo etario dominante:** 20 a 24 años
- **Ocupación:** 68.7 % estudiantes

- **Nivel de conocimiento sobre el VRAEM:** 81 % posee conocimiento superficial o escaso
- **Aceptación de la propuesta:** 100 % favorable
- **Frecuencia ideal:** Semanal
- **Medio preferido:** TV abierta (57.1 %) y YouTube (42.9 %)
- **Horario preferido:** Nocturno (81 %)

Los hallazgos confirman la **viabilidad técnica, social y comunicacional** del proyecto. A partir de estos datos, se concluye que *Luz en el VRAEM* tiene un **alto grado de deseabilidad y pertinencia social**, y puede implementarse de manera efectiva como propuesta preventiva y educativa en medios tradicionales y digitales.

2.5.9 Descripción de solución innovadora

El proyecto "Código: VRAEM" busca abordar la problemática del narcotráfico y la adicción en el Valle de los Ríos Apurímac, Ene y Mantaro (VRAEM) en Perú, educando y sensibilizando a jóvenes del VRAEM y a la comunidad sobre los riesgos y las posibilidades de progreso sostenible en la región.

La solución innovadora es "Luz en el VRAEM", un programa de televisión educativo y preventivo diseñado para informar y generar conciencia sobre el narcotráfico y las adicciones. En este sentido, su propuesta de valor radica en el uso de reportajes, entrevistas y testimonios, con un lenguaje cercano y culturalmente pertinente, dirigido a jóvenes del VRAEM de 15 a 25 años, docentes y familias. Además, se difunde a través de televisión de señal abierta y plataformas digitales como YouTube, redes sociales y una página web institucional, adaptándose a las limitaciones de infraestructura del VRAEM y fomentando la participación juvenil. Cabe destacar que su singularidad reside en dar voz a las comunidades locales, promoviendo un

enfoque participativo y territorial que empodera a la audiencia y visibiliza alternativas de vida sostenibles. Por otra parte, el modelo de negocio se centra en el impacto social y la prevención, no en el lucro, dependiendo de alianzas estratégicas con ONGs, entidades públicas y medios de comunicación para su producción y difusión. Los costos cubren producción, logística y difusión, mientras que los ingresos provienen de convenios, patrocinios y cooperación internacional. Así, los beneficiarios principales son los jóvenes y comunidades vulnerables del VRAEM, con el objetivo de informar y generar conciencia crítica.

La sostenibilidad del proyecto se cimienta en un enfoque de triple balance (social, económico y ambiental) para asegurar su impacto integral. En primer lugar, en el ámbito social, contribuye a la reducción del consumo de drogas, visibiliza positivamente a las comunidades, combate estigmas, promueve ciudadanos críticos, previene el consumo de drogas y fortalece la identidad y pertenencia. Asimismo, desde la perspectiva económica, fomenta el comercio justo, brinda oportunidades económicas legales y sostenibles, genera empleo local en comunicación y producción audiovisual, e impulsa actividades alternativas al narcotráfico como la agricultura sostenible. Finalmente, en el plano ambiental, impulsa el manejo sostenible de los recursos naturales, valora los cultivos originarios y aborda el impacto ecológico de la plantación ilegal de coca y la producción de drogas, sensibilizando sobre la degradación ambiental y promoviendo prácticas sostenibles.

El plan de actividades futuras incorpora un proceso de validación iterativo de prototipos, integrando la retroalimentación de los usuarios para mejoras continuas en el contenido y la efectividad del programa. En lo que respecta a la replicación y masificación, el proyecto está diseñado para ser escalable y "replicable en otras regiones con problemáticas similares". De este modo, la masificación se logra mediante la televisión tradicional y medios digitales (YouTube, redes sociales, sitio web) para ampliar la audiencia y fomentar la participación juvenil. Adicionalmente, se prevé su integración en talleres escolares, campañas preventivas y

actividades comunitarias, tanto en entornos urbanos como rurales. Por consiguiente, la articulación con actores institucionales como Ministerios (Interior, Defensa, Salud, Educación) y DEVIDA es crucial para un impacto sostenible y replicable.

Finalmente, la implementación del proyecto requiere recursos estratégicos. En primer lugar, en cuanto a los recursos humanos, el proyecto requiere personal en áreas como la comunicación, producción audiovisual y facilitación comunitaria, incluyendo presentadores jóvenes, apoyo de expertos, organizaciones sociales y líderes comunitarios, así como un equipo de producción dedicado y personal capacitado en coordinación interinstitucional. Por otra parte, los recursos materiales, como producto audiovisual, incluyen equipos para grabaciones en estudio y campo (cámaras, audio, iluminación), así como herramientas para recursos visuales como gráficos y mapas. Asimismo, en el ámbito tecnológico, se basa en la transmisión de "señal abierta" para amplia accesibilidad y plataformas digitales (YouTube, redes sociales, página web institucional) para interactividad, optimizando el contenido para consumo móvil a pesar de las limitaciones de infraestructura en la región.

En conclusión, "Luz en el VRAEM" se presenta como una iniciativa integral con un potencial para lograr un impacto favorable y sostenible en la lucha contra el narcotráfico y la adicción en el VRAEM, a través de la educación, la sensibilización y el fomento de alternativas de desarrollo lícito.

III. Estimación de costos

3.5.1 Presupuesto

Figura 17

Primera parte del presupuesto realizado para el programa de TV

PRESUPUESTO GENERAL PROGRAMA DE TV: "LUZ EN EL VRAEM"

COD.	Ítem	Días	Costo Unitario	Costo Total en Soles	Total ítem en Soles
1	GASTOS GENERALES (todas las etapas)				
2	PRE PRODUCCIÓN				
2.1	SCOUTING DE LOCACIONES				-
2.1.1	Scout de locación			-	
2.1.2	Productora técnica			-	
2.1.3	Gaffer			-	
2.2	CASTING				-
2.2.1	Alquiler locaciones para casting			S/ 500.00	
2.3	ENSAYOS	-			S/ 500.00
2.3.1	Pruebas de maquillaje (maquilladora) vestuario, peinado	-	100	S/ 100.00	
2.4	LOGÍSTICA				S/ 100.00
2.4.1	Gastos de movilidad	1	-	S/ 500.00	
2.4.2	Gastos extras	1	-	S/ 100.00	
					S/ 600.00
3	PRODUCCIÓN				
3.1	Productor General			S/ 3,500.00	
3.1	ELENCO				
3.1.1	1 Conductor en Campo	1	S/ 1,800.00	S/ 1,800.00	
3.1.2	1 Conductor en Estudio	1	S/ 1,500.00	S/ 1,500.00	
3.1.3	1 Invitada - Trabajadora Social	1	S/ 400.00	S/ 400.00	
3.2	DEPARTAMENTO DE ARTE				S/ 7,200.00
3.2.1	Director de Arte		S/ 3,000.00	S/ 3,000.00	
3.2.2	4 Asistentes de Arte		S/ 4,000.00	S/ 4,000.00	
3.2.3	2 personas de Maquillaje y peinado	1	S/ 1,200.00	S/ 2,400.00	
3.2.4	2 personas para Vestuario	1	S/ 1,200.00	S/ 2,400.00	
3.2.5	DEPARTAMENTO DE FOTO				

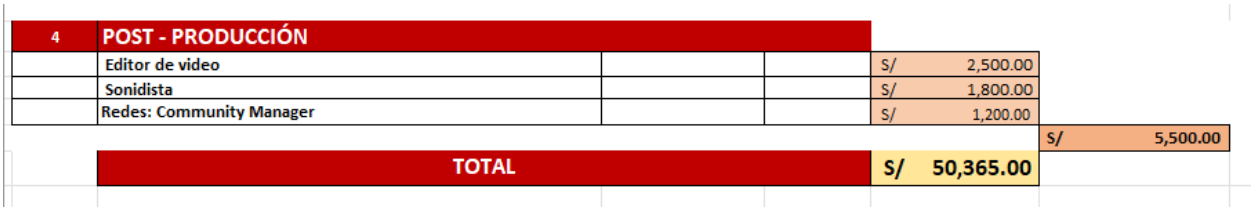
Figura 18

Segunda parte del presupuesto realizado para el programa de TV

3.2.5	**DEPARTAMENTO DE FOTO**				
3.2.6	Director del Programa		S/ 3,000.00	S/ 3,000.00	
3.2.7	2 Camarógrafos		S/ 2,000.00	S/ 4,000.00	
					S/ 18,800.00
3.3					
3.3.1	**EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES**				
3.3.2	Alquiler 2 cámaras profesionales Canon XA11	1	S/ 2,000.00	S/ 4,000.00	
3.3.3	Microfonos inalambricos 2 kits		S/ 1,200.00	S/ 1,200.00	
3.3.4	Luces LED (kit de 3 luces)		S/ 2,800.00	S/ 2,800.00	
3.3.5	Difusores / softbox		S/ 300.00	S/ 300.00	
3.3.6	Trípode para cámara		S/ 450.00	S/ 450.00	
3.3.7	Estabilizador gimbal (DJI Ronin SC2)		S/ 2,000.00	S/ 2,000.00	
3.3.8	4 Tarjetas SD (128 GB – 256 GB)		S/ 250.00	S/ 1,000.00	
3.3.9	Cables, baterías, accesorios extra		S/ 50.00	S/ 300.00	
					S/ 12,050.00
3.4					
3.4.1	**MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA**				
3.4.2	Lona con logo + diseño mural	1	S/ 150.00	S/ 150.00	
3.4.3	Banderas pequeñas del Perú y región		S/ 5.00	S/ 100.00	
3.4.4	Artesanías del VRAEM o la selva		S/ 35.00	S/ 175.00	
3.4.5	Carteles impresos con frases		S/ 20.00	S/ 40.00	**S/ 465.00**
3.5					
3.5.1					
3.5.2	**LOCACIONES**				
3.5.3	Tukumi studio	2		S/ 3,500.00	
3.5.4	Pre - Armado	1		S/ 800.00	**S/ 4,300.00**
3.5.5					
3.5.6	**LOGÍSTICA**				
3.5.7	Transporte personas y carga terrestre	2		S/ 100.00	
3.5.8	Enfermería y primeros auxilios	2		S/ 50.00	
3.5.9	Seguridad	2	S/ 100.00	S/ 200.00	
3.5.10	Catering	2	500	S/ 1,000.00	
					S/ 1,350.00

Figura 19

Tercera parte del presupuesto realizado para el programa de TV



4	POST - PRODUCCIÓN				
	Editor de video			S/ 2,500.00	
	Sonidista			S/ 1,800.00	
	Redes: Community Manager			S/ 1,200.00	
					S/ 5,500.00
	TOTAL			S/ 50,365.00	

El presupuesto mensual estimado para la ejecución del programa Luz en el VRAEM asciende a S/ 50,365, considerando todos los componentes necesarios para su desarrollo técnico, creativo y logístico. En el apartado de recursos humanos, se contemplan honorarios para un equipo multidisciplinario que incluye director, productor, guionista, camarógrafos, editores, presentadores y especialistas, quienes son esenciales para garantizar un contenido de calidad. En cuanto a infraestructura técnica, se proyecta el alquiler de cámaras profesionales, micrófonos, luces, software de edición y accesorios audiovisuales, junto con el acondicionamiento del set con mobiliario y elementos decorativos acordes al enfoque cultural del programa. También se incluyen viáticos y transporte para las jornadas de grabación en campo, principalmente en comunidades del VRAEM. En la línea de difusión, se han previsto gastos por espacio en televisión abierta y campañas de promoción en plataformas digitales. Finalmente, se consideran gastos adicionales como permisos de grabación, seguros y servicios administrativos. Este presupuesto ha sido diseñado con enfoque realista y escalable, permitiendo su ejecución eficiente durante el piloto y su posible ampliación futura.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1.1 Conclusiones

El desarrollo del proyecto Código: VRAEM permitió identificar que la difusión de contenidos educativos y preventivos a través de medios audiovisuales es una herramienta eficaz para combatir la desinformación sobre el narcotráfico y el consumo de drogas en la región. La estrategia implementada no solo transmite información, sino que fomenta la reflexión y motiva a la acción, fortaleciendo las capacidades de la población juvenil para reconocer y evitar conductas de riesgo.

Las actividades de sensibilización realizadas evidenciaron que la combinación de testimonios reales, entrevistas a expertos y reportajes locales genera un alto nivel de interés en la audiencia. Este enfoque participativo y culturalmente adaptado facilita la conexión emocional con el público objetivo y potencia la eficacia del mensaje preventivo, cumpliendo así el propósito de visibilizar las consecuencias sociales, económicas y ambientales del narcotráfico.

La capacitación de los jóvenes en temas de prevención y alternativas de desarrollo legal contribuyó a reforzar sus conocimientos y habilidades para tomar decisiones informadas. El uso de un lenguaje accesible y formatos dinámicos demostró ser clave para lograr la atención de un segmento que, por sus hábitos de consumo mediático, requiere mensajes breves, claros y visualmente atractivos.

La promoción de una visión positiva del VRAEM y la puesta en valor de sus recursos naturales y culturales resultaron fundamentales para cambiar percepciones negativas arraigadas. El proyecto evidenció que mostrar historias de éxito local y oportunidades de desarrollo sostenible fortalece el sentido de pertenencia y puede inspirar procesos de cambio comunitario.

Finalmente, la validación con usuarios y el análisis de los resultados confirmaron la viabilidad técnica, social y comunicacional de la propuesta. La receptividad del público y el interés demostrado por participar o replicar la iniciativa en otros espacios sugieren que el modelo planteado es escalable y puede adaptarse a diversas realidades regionales con problemáticas similares.

4.2 Recomendaciones

Planificar el acceso al VRAEM con apoyo local

Por la distancia y las condiciones de transporte, es clave definir rutas, tiempos y recursos antes de cada desplazamiento. Contar con guías o colaboradores de la zona facilita la llegada, reduce gastos y brinda mayor seguridad al equipo.

Gestionar permisos y coordinaciones con anticipación

Trámites como autorizaciones comunales, escolares o gubernamentales deben realizarse antes de iniciar las grabaciones o actividades. Esto agiliza el trabajo en campo y fortalece la confianza con la comunidad.

Adaptar el contenido a la cultura y lengua local

Incluir traducciones al quechua y referencias visuales propias de la región permite que el mensaje sea más claro y que la audiencia se identifique con el programa, incrementando su efectividad.

Crear alianzas estratégicas con actores locales

Vincularse con radios comunitarias, líderes sociales y organizaciones del territorio amplía la difusión del proyecto, incluso en zonas con limitada conectividad, y asegura una presencia más constante.

Diseñar protocolos de seguridad para el equipo

Debido a los riesgos presentes en la región, es fundamental contar con planes preventivos, rutas seguras y comunicación continua con autoridades, garantizando el resguardo de todo el personal involucrado.

V. Referencias Bibliográficas

Referencias:

Agencia Andina. (2024, octubre 17). *Drogadicción: Cedro explica sus graves efectos en la salud física y mental [video]*. https://andina.pe/agencia/noticia-drogadiccion-cedro-explica-sus-graves-efectos-la-salud-fisica-y-mental-video-823901.aspx

Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (CEDRO). (s.f.). *Programas y servicios de prevención del consumo de drogas*. https://www.cedro.org.pe

CICAD - Comisión Interamericana para el Control del Abuso de Drogas, OEA. (2023). *Informe de evaluación sobre políticas de drogas en el Perú*. https://www.oas.org/es/sms/cicad/policies/peru_2023_report.pdf

Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas (DEVIDA). (2010). *Estudio de impacto social y económico del consumo de drogas en el Perú: Informe final 2010*.

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/3204815/Estudio%20del%20Impacto%20Social%20y%20Econ%C3%B3mico%20del%20Consumo%20de%20Drogas%20en%20el%20Per%C3%BA.%20Informe%20Final%202010.pdf

Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas (DEVIDA). (2023). *Eco Cine: Cine, conciencia y sostenibilidad en el corazón del VRAEM*. https://www.devida.gob.pe

Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas (DEVIDA). (2023). *Informe anual de políticas antidrogas y desarrollo alternativo 2023*. https://www.devida.gob.pe

Comisión Nacional para el Desarrollo y Vida sin Drogas (DEVIDA). (2023). *Plan Nacional de Lucha contra las Drogas 2023–2030*. https://www.devida.gob.pe/documents/20123/4498325/PlanNacionalLuchaDrogas2023-2030.pdf

Consultor Salud. (2024, mayo 16). *Perú atendió más de 80,000 casos de trastornos mentales por el uso de drogas*. https://consultorsalud.com/peru-atendio-trastornos-mentales-uso-drogas/

Diálogo Américas. (2025). *Perú crea comando integrado para combatir narcoterrorismo*. https://dialogo-americas.com/articles/peru-crea-comando-contra-narcoterrorismo/

El País. (2024, diciembre 29). *Narcos, mineros ilegales y disidencias: la triple alianza que devasta a la Amazonía*. https://elpais.com/america/amazonia-sin-fronteras/2024-12-29/narcos-mineros-ilegales-y-disidencias-la-triple-alianza-que-devasta-a-la-amazonia.html

El País. (2025, marzo 24). *Balas a la puerta de colegios, extorsiones y asesinatos: la violencia se ceba con Lima*. https://elpais.com/america/2025-03-24/balas-a-la-puerta-de-colegios-extorsiones-y-asesinatos-la-violencia-se-ceba-con-lima.html

Fondo Internacional de Desarrollo Agrícola & Grupo Internacional de Trabajo sobre Asuntos Indígenas. (2021). *IFAD Indígena: Concurso de buenas prácticas de proyectos indígenas financiados por FIDA*. https://www.ifad.org

Instituto Nacional sobre el Abuso de Drogas (NIDA). (2020). *Las drogas, el cerebro y la conducta: la ciencia de la adicción*. https://nida.nih.gov/es/publicaciones/las-drogas-el-cerebro-y-la-conducta-la-ciencia-de-la-adiccion/la-adiccion-y-la-salud

Ministerio de Educación del Perú. (2006). *Guía de detección del consumo de drogas y otras conductas de riesgo en la adolescencia*. https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5640/Gu%C3%ADa%20de%20detecci%C3%B3n%20del%20consumo%20de%20drogas.pdf

Ministerio de Salud del Perú. (2023). *Boletín estadístico de salud mental y adicciones. Dirección General de Salud Mental*. https://www.gob.pe/minsa

Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de desarrollo sostenible*. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/

OjoPúblico. (2024). *Defensoría alerta ausencia de servicios de salud mental en comunidades indígenas*. https://ojopublico.com/d/defensoria-pueblo-salud-indigena/

Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC). (2021). *Informe Mundial sobre las Drogas 2021*. https://www.unodc.org/unodc/es/data-and-analysis/wdr2021.html

Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC). (2023). *Informe mundial sobre las drogas 2023 (Resumen ejecutivo, versión en español)*. https://www.unodc.org/res/WDR-2023/WDR23_ExSum_Spanish.pdf

Ries, E. (2011). *The Lean Startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses*. Crown Business.

Swissinfo.ch. (2024, 6 de octubre). *Los casos de trastornos por sustancias psicoactivas en Perú suben 20,5 % en tres años*. https://www.swissinfo.ch/spa/los-casos-de-trastornos-por-sustancias-psicoactivas-en-per%C3%BA-suben-20%2C5-%25-en-tres-a%C3%B1os/87683781

UNESCO. (2020). *Ciudadanía alfabetizada en medios e información: Currículum y marco de competencias*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385119_spa