ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“Sobreviviendo a crecer” : Serie animada para adultos jóvenes, que están viviendo un proceso de transición a la adultez, que visibiliza de manera realista y empática la experiencia de empezar a ser un adulto independiente

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS ANIMADOS

PRESENTADO POR

Angie Susana Teodoro Machuca
DNI: 72937525, Perú
Maria Del Carmen Vasquez Barreto
DNI: 75138675, Perú

ASESOR

Niuman Mendoza
Carné de Extranjería: 001167720
ORCID: 0000-0001-7094-235X

JURADO

Pérez Ortiz Brigitte Madelein
Guido Evans Renzo
Cieza Olano Erick Manuel

Lima, Enero 2026

Informe-0000005074-ID2018003464-TEODORO-VASQUEZ.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:550663174

Fecha de entrega
29 ene 2026, 2:05 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
29 ene 2026, 2:11 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000005074-ID2018003464-TEODORO-VASQUEZ.pdf

Tamaño del archivo
22.6 MB

82 páginas

13.970 palabras

80.669 caracteres

15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

5%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
14%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dirigido a todas aquellas personas que alguna vez sintieron que el crecer les llegó sin un manual, a quienes se cuestionaron si estaban atrasados, si eran suficientes o si hacían las cosas correctamente. A los jóvenes que enfrentan expectativas, temores y sueños mientras intentan trazar su camino en un mundo que exige respuestas inmediatas. A quienes buscan estabilidad sin perder su sensibilidad, y un propósito sin dejar atrás su esencia.

Este proyecto está dedicado a quienes transitan la etapa de convertir las dudas, la ansiedad y la esperanza propias de la adultez en una lucha silenciosa dentro de lo cotidiano. Para aquellos que comprenden que el camino hacia la madurez es complejo, lleno de altibajos y profundamente único; que no avanza de forma lineal ni obedece a un ritmo uniforme, y que progresar a menudo requiere detenerse, cometer errores y comenzar de nuevo.

Que esta investigación y relato sirvan para recordar que crecer no es una carrera, que los errores también forman parte del avance y que nadie está solo en este proceso.

Agradecimiento

Este proyecto se hizo realidad gracias a todas las personas que estuvieron presentes en su desarrollo, especialmente en los momentos donde se requerían más iniciativa, paciencia y colaboración que certezas. A los amigos que escucharon ideas a medio formar, compartieron opiniones sinceras, cuestionaron decisiones y sostuvieron el proyecto incluso en medio del cansancio y la presión. Su tiempo, criterio y apoyo fueron el impulso principal para que esta investigación siguiera avanzando.

A quienes contribuyeron desde lo emocional, lo creativo y lo técnico, en contextos difíciles, con plazos ajustados y procesos que implican aprender sobre la marcha. En este recorrido, el verdadero aporte provino de las personas que confiaron en la importancia del proyecto y en la necesidad de dar voz a estas historias, más allá de las estructuras formales.

"Sobreviviendo a Crecer" tomó forma gracias al esfuerzo conjunto y a la decisión de seguir adelante, incluso cuando el sistema no siempre acompaña, pero el compromiso sí lo hace.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 3

II. Descripción de la innovación **5**

2.1 Planteamiento del Problema 5

2.2 Población beneficiaria 9

2.3 Objetivo(s) del proyecto 10

2.4 Marco referencial 12

2.5 Proceso creativo y experimentos 14

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 14

2.5.2 Información sobre el Mercado 17

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 23

2.5.4 Diseño de producto/servicio 26

2.5.5 Modelo de Negocio 29

2.5.6 Resultados esperados 32

2.5.7 Prototipos desarrollados 33

2.5.8 Experimentos 43

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 49

III. Estimación de costos **51**

3.1 Presupuesto 51

IV. Conclusiones y recomendaciones **55**

4.1 Conclusiones 55

4.2 Recomendaciones 56

V. Referencias Bibliográficas **59**

VI. Anexos **63**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Objetivos específicos para lograr el objetivo principal 11

Tabla 2 Benchmarking sobre la competencia directa e indirecta 18

Tabla 3 Descripción de ítems del presupuesto de un episodio 51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problemas 8

Figura 2 Mapa de actores 9

Figura 3 Arquetipo de usuario 15

Figura 4 Mapa de empatía del arquetipo 16

Figura 5 Análisis FODA 21

Figura 6 Ruta de Conceptualización 25

Figura 7 Canva Propuesta de Valor 25

Figura 8 Business Model Canva 32

Figura 9 Moodboard de las referencias para crear la serie 34

Figura 10 Primeras iteraciones del personaje principal 34

Figura 11 Primeras iteraciones de la oficina 35

Figura 12 Primer concepto del storyboard del teaser de la serie animada. 36

Figura 13 Storyboard final del teaser de la serie. 37

Figura 14 Color Script del teaser 38

Figura 15 Diseño de personajes finales 39

Figura 16 Diseño final del jefe 40

Figura 17 Diseño del escenario final 40

Figura 18 Plano del teaser en donde se muestra el mundo normal. 41

Figura 19 Plano del teaser en donde se muestra el mundo de las emociones. 42

Figura 20 Checklist de prototipado 43

Figura 21 Still Frames del primer episodio 48

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Video tráiler del proyecto. 63

Anexo B. Preguntas y respuestas del experimento 1. 63

Anexo C. Presupuesto DAFO 2025 del episodio piloto. 74

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"Sobreviviendo a crecer": Serie animada para adultos jóvenes, que están viviendo un proceso de transición a la adultez, que visibiliza de manera realista y empática la experiencia de empezar a ser un adulto independiente

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación "Sobreviviendo a Crecer" se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas, y busca resolver la falta de representación audiovisual de las problemáticas emocionales y sociales que enfrentan los jóvenes durante la transición a la adultez, tales como la ansiedad, la presión laboral y la incertidumbre personal, teniendo como población beneficiaria jóvenes adultos entre 18 y 35 años residentes en Lima Metropolitana.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor para consolidar el concepto innovador y canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en el desarrollo de una miniserie animada orientada a jóvenes adultos, Se trata de un producto

audiovisual digital compuesto por una temporada de 10 episodios, cada uno con una duración de entre 10 y 12 minutos, desarrollado con una narrativa continua y pensado para su distribución en plataformas digitales y redes sociales. La propuesta combina personajes animados con escenarios reales, lo que refuerza la conexión del espectador al situarlo en contextos cotidianos fácilmente reconocibles.

En términos funcionales, el servicio se fundamenta en el consumo secuencial de sus episodios, acompañado de contenido digital adicional diseñado para su promoción y apoyo emocional a través de redes sociales. Desde la perspectiva del triple impacto, el proyecto genera beneficios sociales al visibilizar temas como la salud mental juvenil, la educación emocional y la reducción del estigma asociado a la ansiedad y las exigencias de la adultez emergente. En el ámbito económico, el modelo planteado es sostenible, basado en una combinación de financiamiento público y privado, monetización digital, alianzas estratégicas y posibles coproducciones audiovisuales. Por su parte, en el aspecto ambiental, la producción utiliza exclusivamente animación y distribución digital, lo que minimiza la necesidad de materiales físicos, vestuario y utilería, reduciendo así significativamente los residuos y el impacto ambiental típico de las producciones audiovisuales tradicionales.

Para la experimentación se diseñaron prototipos en formato de teaser animado para evaluar diversos aspectos: nivel de comprensión del conflicto narrativo, identificación emocional del público objetivo, relevancia temática del proyecto y recepción de la propuesta estética. Estas pruebas incluyeron focus groups y encuestas de validación, generando métricas tanto cuantitativas como cualitativas sobre su impacto.

Se concluye que la solución propuesta presenta una alta pertinencia y aceptación por parte del público objetivo, respaldando la narrativa y el enfoque temático del proyecto, y se recomienda avanzar con su desarrollo, escalar la producción e implementar estrategias de financiamiento, colaboraciones estratégicas y distribución digital para garantizar su éxito.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

"Sobreviviendo a crecer" transcurre en un entorno urbano contemporáneo, particularmente en la ciudad de Lima, un espacio donde convergen diversas expresiones culturales, tensiones sociales y un ritmo de vida acelerado que afecta directamente a los jóvenes adultos. La capital peruana sobresale por ser un espacio donde las oportunidades académicas y laborales tienen una marcada competitividad, factor que incrementa la presión sobre los estudiantes universitarios, especialmente los que están próximos a graduarse.

La irrupción de lo digital ha transformado por completo las dinámicas juveniles. Las redes sociales, la música independiente, los espacios culturales alternativos y la experiencia universitaria son ahora elementos clave para la socialización y la construcción de identidad. A diferencia de generaciones anteriores, los jóvenes limeños deben equilibrar la tradición familiar, que frecuentemente les impone expectativas de éxito profesional inmediato, con estilos de vida más globalizados y modernos, lo que genera un choque constante entre lo que "se espera de ellos" y lo que realmente desean construir.

El proyecto explora y se enriquece con esta dualidad cultural. Por un lado, pone en valor las costumbres colectivas del Perú, como el papel fundamental de la familia, la solidaridad entre amigos y la universidad como un espacio clave para el desarrollo social. Por otro lado, refleja la influencia de los recursos contemporáneos, tales como el acceso a plataformas digitales, el consumo de contenido extranjero y el impacto de modelos globales en la definición de metas y objetivos. Es dentro de esta fusión entre tradición y modernidad donde los personajes navegan la incertidumbre del futuro adulto, creando un ambiente genuino y representativo.

En cuanto al tema del proyecto, Sobreviviendo a crecer responde a una necesidad cultural y social vinculada a la representación audiovisual de las experiencias cotidianas de los jóvenes adultos peruanos. Si bien la producción audiovisual nacional reciente (2024–2025),

registrada en bases de datos como IMDb, evidencia una amplia variedad de contenidos y temáticas, los cuales incluyen relatos históricos, problemáticas sociales, narrativas familiares, historias de infancia y adolescencia, así como conflictos políticos, culturales y románticos. Se identifica una escasa presencia de relatos centrados en la experiencia cotidiana de la transición hacia la adultez, provocando que no existan muchas obras que abordan de manera directa y cercana las inquietudes propias de los jóvenes adultos, como la ansiedad frente a la vida laboral, la independencia económica, la frustración ante las expectativas sociales y la construcción de identidad en esta etapa. Esta ausencia de representación configura un vacío narrativo dentro del panorama audiovisual peruano contemporáneo, el cual Sobreviviendo a crecer busca abordar mediante una propuesta animada que retrata, desde el humor y la cotidianidad, los desafíos emocionales y sociales de crecer en el contexto actual. A ello, se suma el vacío en el ámbito de la animación, que lamentablemente la mayor parte de los contenidos peruanos están dirigidos a públicos infantiles. Es así como se busca romper el enfoque limitado, demostrando que la animación también puede ser utilizada como un medio relevante para hablar a los jóvenes sobre experiencias de la vida real.

Se espera que el proyecto pueda llenar ese vacío narrativo, ofreciendo a los espectadores un medio por el cual puedan resonar, identificarse y reflexionar. Asimismo, se propone como recurso cultural conectar con el público a través de expresiones propias del entorno juvenil limeño: el uso de jergas locales, referencias a espacios cotidianos como micros, universidades y barrios, así como la incorporación de música contemporánea de artistas emergentes peruanos. Todo ello fortalece la innovación y autenticidad del proyecto, no solo siendo una propuesta de entretenimiento, sino también una plataforma de sensibilización de la salud mental y presiones sociales.

Finalmente, en el impacto, se busca generar diálogos entre jóvenes y adultos, fomentando la empatía hacia una generación que atraviesa retos según su contexto cambiante.

Además, al tratarse de una serie animada, se diversificará la industria audiovisual peruana, demostrando que esta puede convertirse en una herramienta de comunicación importante para las nuevas generaciones.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

El concepto de "adultez emergente" fue introducido por primera vez por Arnett (2000) para describir el período de transición entre los 18 a 29 años, caracterizado por el incremento de la autonomía y la responsabilidad, teniendo un impacto positivo y negativo en el bienestar psicológico. Esta etapa se distingue por las altas expectativas y la sensación de esperanza en relación al futuro; sin embargo, diversos estudios señalan que la incertidumbre e inestabilidad por el futuro predominan, afectando el estado psicológico de los jóvenes (Wake & O'Donnell 2024). En el caso peruano, Garcia (2020) destaca que los jóvenes universitarios de entre 20 a 30 años mantienen grandes aspiraciones en el ámbito académico, familiar, económico y personal; lo que incrementa la inseguridad y limita una proyección clara hacia el futuro. Es así como la serie "Sobreviviendo a Crecer" surge como respuesta a esta problemática, ya que busca representar los retos complejos que enfrentan los jóvenes, ofreciendo a los espectadores un espacio de identificación y reflexión sobre este período.

Se ha demostrado que la depresión, ansiedad y estrés presentan una alta prevalencia durante la adultez emergente, en la que también se observan diferencias entre el comportamientos de los géneros y patrones preocupantes de consumo de sustancias (Rodríguez et al, 2025). A nível global, la Organización Mundial de la Salud *(*OMS, 2025) señala que uno de cada siete adolescentes presenta algún trastorno mental, en la que muchos de ellos no son tratados y provocando que el suicidio sea la tercera causa de muerte entre jóvenes de 15 a 29 años. En Perú, el Ministerio de Salud (MINSA, 2024) reporta que en el último año se ha

registrado un aumento en la atención de la salud mental en jóvenes entre 18 a 25 años, superando el millón de casos. Estos datos reflejan la importancia de visibilizar y abordar esta problemática en espacios culturales y sociales, como una forma de sensibilización y acompañamiento.

Desde el punto de vista comunicacional y audiovisual, la experiencia de "hacerse adulto" ha sido poco narrada en producciones locales. La mayoría de los contenidos para jóvenes adultos son extranjeros, lo que provoca una desconexión con la realidad cultural peruana (Arango, 2022). Como afirman López y Fernández (2021), la representación audiovisual en América Latina se centra en problemas estructurales como la violencia, la corrupción o la migración y no en vivencias más personales relacionadas con la cotidianidad. En este sentido, la búsqueda de las primeras prácticas, el enfrentamiento con las expectativas familiares y la constante comparación con los demás son experiencias comunes para los jóvenes limeños y de otras ciudades del país, pero son las menos reflejadas de manera realista en el contenido audiovisual tanto nacional como extranjero. Esta es una de las principales razones de ser del proyecto: narrar una historia cercana, realista y culturalmente arraigada.

En cuanto al entorno cultural, los jóvenes adultos, en Perú, encuentran identidad y refugio en expresiones artísticas urbanas como la música independiente, el muralismo y la cultura digital en redes sociales (García & Paredes, 2020). Diversos estudios sostienen que la producción cultural juvenil se convierte en un espacio de construcción simbólica y de resistencia frente a las presiones sociales (Martínez, 2019). Por este motivo, el proyecto incorpora música contemporánea de la escena peruana como un puente para crear una conexión emocional y cultural más genuina. Así, además de ser una iniciativa audiovisual, la serie se posiciona como una plataforma que promueve y fortalece la producción artística local.

Desde el lado social, "Sobreviviendo a crecer" responde al vacío de representación que enfrentan los jóvenes en su transición hacia la adultez. Este grupo afronta desafíos particulares

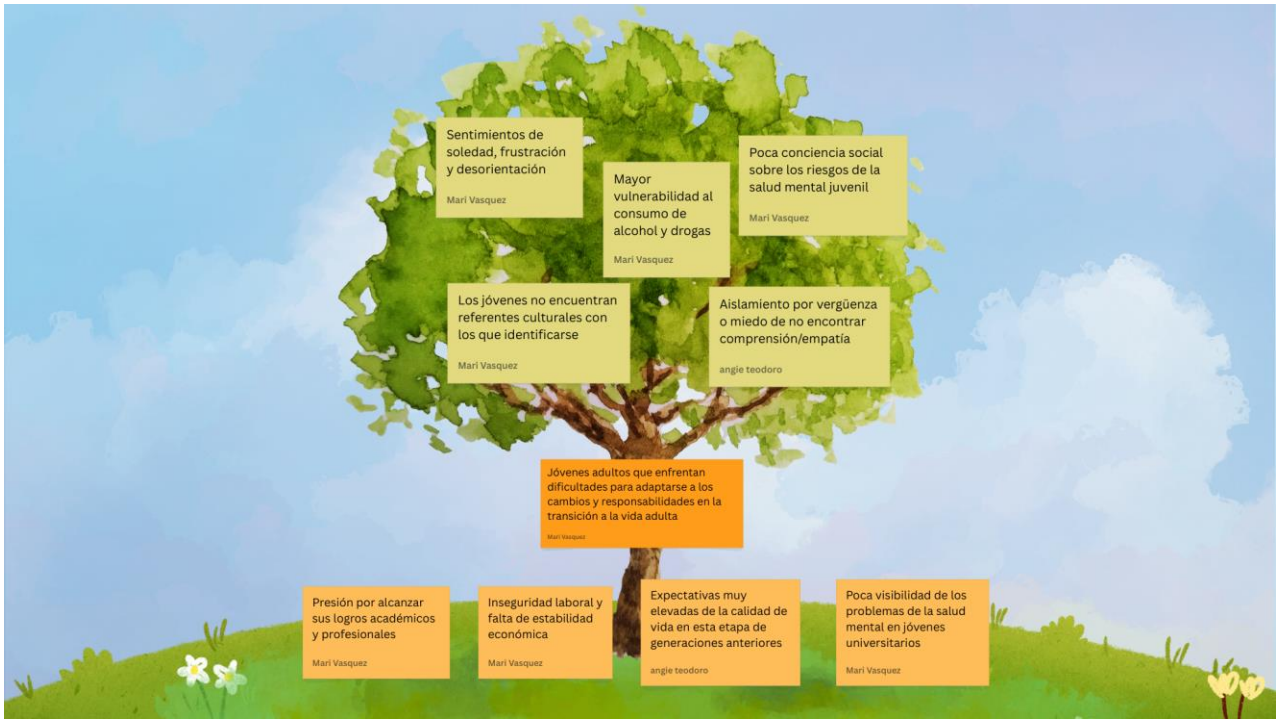
como la presión por alcanzar metas profesionales inmediatas, la inseguridad laboral, la autoexigencia y las comparaciones constantes con los demás (Rodríguez et al., 2021). Estas experiencias suelen generar sentimientos de soledad, desorientación y frustración (Salazar & Molina, 2018). En este sentido, la serie busca visibilizar estas dificultades, reforzando la idea de que no se trata de un reto individual sino de un proceso compartido por toda una generación.

El proyecto llena un vacío narrativo al combinar realismo y cercanía con un enfoque positivo, utilizando toques de humor ligero y promoviendo la salud emocional.Según Huamán (2022), los jóvenes prefieren formatos audiovisuales breves y adaptados al consumo en dispositivos móviles, lo que ha modificado significativamente sus hábitos de consumo digital. Por ello, la serie opta por un formato corto, episodios de 10 a 12 minutos, y una distribución en plataformas digitales, adaptándose a las dinámicas actuales del público objetivo.

Finalmente, este proyecto se propone representar la adultez emergente, visibilizando los desafíos propios de esta etapa y generar un diálogo que aporte al desarrollo de la industria audiovisual peruana, al mismo tiempo contribuyendo a la sensibilización sobre la salud mental juvenil. Asimismo, se busca abrir espacios de empatía, acompañamiento y representación de los jóvenes desde experiencias reales, posicionando a la animación peruana más allá del enfoque infantil y consolidándose como una herramienta de comunicación y expresión cultural dirigida a las nuevas generaciones.

Figura 1

Árbol de problemas sobre los jóvenes adultos que enfrentan dificultades para adaptarse a los cambios y responsabilidades en la transición a la vida adulta



Nota. Elaborado a partir del canva Árbol de problemas.

Esta problemática se enmarca principalmente dentro del ODS 3: Salud y bienestar, al enfocarse en la importancia de visibilizar y atender los desafíos de la salud mental que enfrentan los jóvenes en la etapa de adultez emergente. La propuesta busca contribuir a la visibilización y prevención, acompañando emocionalmente a través de un formato audiovisual animado. Asimismo, esto se vincula con la ODS 4: Educación de calidad, ya que se busca promover contenido que fomente la reflexión, inteligencia emocional y desarrollo de habilidades para enfrentar de manera resiliente esta etapa.

2.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria directa de este proyecto está conformada por jóvenes de entre 18 a 35 años de Lima Metropolitana, quiénes se encuentran en la etapa de adultez emergente. Este grupo se caracteriza por estar en el período de transición hacia la independencia, enfrentando diferentes desafíos. Esta generación consume frecuentemente contenido digital a

través de plataformas de streaming, redes sociales y música independiente, siendo receptivos a narrativas que muestran experiencias reales y cotidianas.

Los principales desafíos que enfrentan incluyen la presión por cumplir con expectativas familiares y profesionales, la inestabilidad laboral, el miedo al fracaso, acompañados de sentimientos de soledad, comparación constante y ansiedad. Estos factores impactan en su bienestar emocional y en su percepción de futuro. Este grupo es importante para el proyecto, ya que son quiénes necesitan más espacios de representación y acompañamiento en el que puedan validar sus experiencias, además que es el público objetivo que apunta a la serie "Sobreviviendo a Crecer".

Para comprender mejor a la población beneficiaria y los factores que condicionan su desarrollo, se incorpora un Mapa de Actores. Este recurso organiza a los actores en tres niveles según su relación con el proyecto.

Figura 2

Mapa de actores en relación a los jóvenes adultos de 18 a 35 años en Lima Metropolitana.



Nota. Elaborado a partir del canva Mapa de actores.

La identificación de los actores gracias al gráfico permite comprender los desafíos de la población beneficiaria, así como las posibles oportunidades. En el mapa se observa que los jóvenes adultos de 18 a 35 años en Lima Metropolitana son considerados actores centrales. Ellos interactúan con los directos: instituciones educativas, sus propias familias y profesionales de la salud mental. A su vez, se ve influenciada por los actores indirectos, entre ellos las plataformas digitales y redes sociales, el Ministerio de Cultura y los medios de comunicación tradicionales.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

El objetivo general de la serie animada "Sobreviviendo a crecer" es visibilizar los desafíos emocionales y sociales que atraviesan los jóvenes emergentes durante su proceso de transición hacia la vida adulta, utilizando una narrativa cotidiana acompañada de humor y música contemporánea. Se espera alcanzar un mínimo de 60% de identificación emocional entre los espectadores, medido mediante una escala de percepción aplicada al finalizar un focus group de validación del tráiler.

Tabla 1

Objetivos específicos para lograr el objetivo principal, basándose en la estructura del Toulouse Thinking.

Etapa	**Propósito**	**Objetivo Específico**
Investigar	Comprender el problema y al usuario.	Analizar las experiencias, emociones y hábitos de consumo audiovisual de jóvenes adultos de Lima Metropolitana mediante:

		● Encuestas aplicadas a 100 participantes. ● 1 entrevista a un profesional de la industria de animación. ● 1 focus group exploratorio de 8 personas. Todo ello para identificar al menos 5 hallazgos claves.
Idear	Generar y seleccionar ideas de solución.	Diseñar 1 concepto narrativo y visual para la serie animada de acuerdo a los criterios de identificación emocional, realismo y coherencia.
Desarrollar	Prototipar y probar la solución.	Desarrollar 1 teaser de la serie animada que sintetice el tono y mensaje del proyecto, con una duración de 1 minuto y 10 planos.
Transferir	Validar los resultados en contexto real.	Realizar 1 focus group de 5 personas para validar el teaser, esperando que el 60% de los participantes manifiesten identificación emocional con los personajes o la situación presentada. Además, una 1 encuesta en la que participan 20 personas.

2.4 Marco referencial

En el panorama audiovisual contemporáneo, varias producciones comparten temáticas similares a las que se propone con Sobreviviendo a Crecer. En particular, la animación ha

ofrecido propuestas innovadoras que han logrado destacar a nivel internacional. A continuación se describen algunas de las obras que sirven como referentes para el desarrollo de la serie:

En la serie *Bojack Horseman* (Bob-Waksberg, 2014-2020), transmitida por Netflix, se sigue la historia de Bojack, un actor que debe lidiar con diferentes problemas personales. La producción explora a profundidad temas como la salud mental, ansiedad y crisis de identidad. Según Parashar (2020), esta serie funciona como una metáfora al nihilismo contemporáneo, donde la fama y el fracaso reflejan una constante búsqueda del sentido de la vida. La autora destaca que la animación permite representar simbólicamente emociones y procesos mentales complejos mediante recursos visuales. En conclusión, *Bojack Horseman* demuestra que utilizar la animación como un medio de comunicación es eficaz para abordar de forma más creativa los conflictos emocionales de la adultez, consolidándose como un referente dentro de la animación dirigida para adultos.

Por su parte, *Aggretsuko* (Sanrio, 2018-2023), también disponible en Netflix, utiliza una estética colorida y adorable para tratar problemáticas como la frustración laboral, la desigualdad de género y la presión social. De acuerdo con Anime Feminist (2022), la serie funciona como una sátira del sistema corporativo actual, revelando el agotamiento emocional y alienación que viven los jóvenes al ingresar a este. La protagonista expresa su enojo y frustración a través de sus hobbies yendo a karaokes a cantar death metal, una metáfora a sus emociones reprimidas. Es así como *Aggretsuko* convierte el humor y la exageración visual como herramientas de crítica social y visibiliza las tensiones propias de la vida adulta.

Finalmente, la miniserie *Cortar por la línea de puntos* (Zerocolcare, 2021), aborda con un tono íntimo y confesional los dilemas emocionales y ansiedad que acompañan la transición a la adultez. Según Argüeso (2021), la obra equilibra el humor con la reflexión personal, conectando con una generación representada por la incertidumbre, culpa y el miedo al fracaso.

A través de una animación sencilla pero expresiva, esta obra consigue transmitir una sensación de cercanía e identificación emocional, ofreciendo un acompañamiento en el proceso de crecer.

Los tres casos anteriormente mencionados funcionan como referentes claves para el proyecto, no solo porque comparten el formato animado, sino también por su enfoque narrativo centrado en la exploración de los conflictos internos que pasan sus personajes. Este estilo de serie demuestra que es posible conectar con el público a través de historias que combinan el humor y la vulnerabilidad. Sin embargo, es necesario considerar algunos fundamentos teóricos para justificar el uso de la animación para conectar con el público:

La animación, a diferencia de otros formatos audiovisuales, brinda la oportunidad de construir metáforas visuales que logran conectar de manera más profunda con el espectador. Según Wells (1998), este medio tiene la capacidad de representar emociones y pensamientos complejos mediante recursos como el color, las formas y el movimiento, elementos que enriquecen la interpretación del mensaje. Así, la animación no solo tiene un propósito comunicativo, sino que también genera sensibilización.

En el contexto de la comunicación social, Kotler y Lee (2008) resaltan que las narrativas emocionales son estrategias efectivas para incentivar la reflexión y facilitar la identificación por parte del público. Desde esta perspectiva, queda claro que una historia animada con un enfoque realista puede ser una herramienta valiosa para visibilizar problemáticas sociales y promover el diálogo, especialmente si emplea un lenguaje visual acorde con las preferencias de las audiencias más jóvenes.

El análisis de los referentes y fundamentos teóricos pone de manifiesto que la animación posee un elevado potencial comunicativo para representar las emociones y experiencias características de la adultez emergente. Producciones como Bojack Horseman, Aggretsuko y Cortar por la línea de puntos ilustran cómo es posible establecer una conexión

con el público a partir de la vulnerabilidad y el humor, promoviendo empatía y un acompañamiento emocional significativo.

En este marco, “Sobreviviendo a crecer” se plantea como una adaptación de este enfoque al contexto peruano, incorporando elementos culturales propios, expresiones del lenguaje cotidiano y música local con el propósito de construir una propuesta genuina. De esta manera, el proyecto se posiciona como una innovación dentro del panorama de la animación nacional, empleando dicho formato como herramienta para la expresión social y emocional, al tiempo que contribuye tanto al fortalecimiento cultural como al bienestar mental de los adultos jóvenes.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

La serie animada “Sobreviviendo a crecer” está dirigida a jóvenes adultos entre los 18 a 35 años que viven en Lima Metropolitana, los cuales se encuentran en la etapa de transición hacia la independencia personal y profesional. Este grupo pertenece principalmente al nivel económico B y C, el cual se caracteriza por tener un acceso constante a las redes sociales o plataformas de streaming, en el que pueden encontrar espacios de entretenimiento e identificación emocional.

Durante esta etapa, los jóvenes experimentan un proceso de construcción de identidad, acompañado por sentimientos de ansiedad, incertidumbre y comparación. En el contexto peruano, como se mencionó anteriormente, muchos de ellos enfrentan presiones familiares, inestabilidad laboral y una necesidad constante de aprobación. A través de la investigación realizada (encuestas y revisión bibliográfica), se identificó que el público es muy receptivo a contenido que expresen sus vivencias cotidianas de forma más humana y empática, alejadas de

estereotipos. Asimismo, muestran un alto interés en productos audiovisuales breves en redes sociales como Instagram o TikTok.

Para representar al público objetivo, se construyó el arquetipo de usuario en donde se sintetizan los principales hallazgos sobre sus comportamiento, motivaciones y necesidades. Esto no solo nos ayuda a comprender mejor al usuario, sino también a demostrar que la propuesta responde a una necesidad real de representación emocional y cultural. A continuación se presenta el arquetipo denominado “Camila Quispe”.

Figura 3

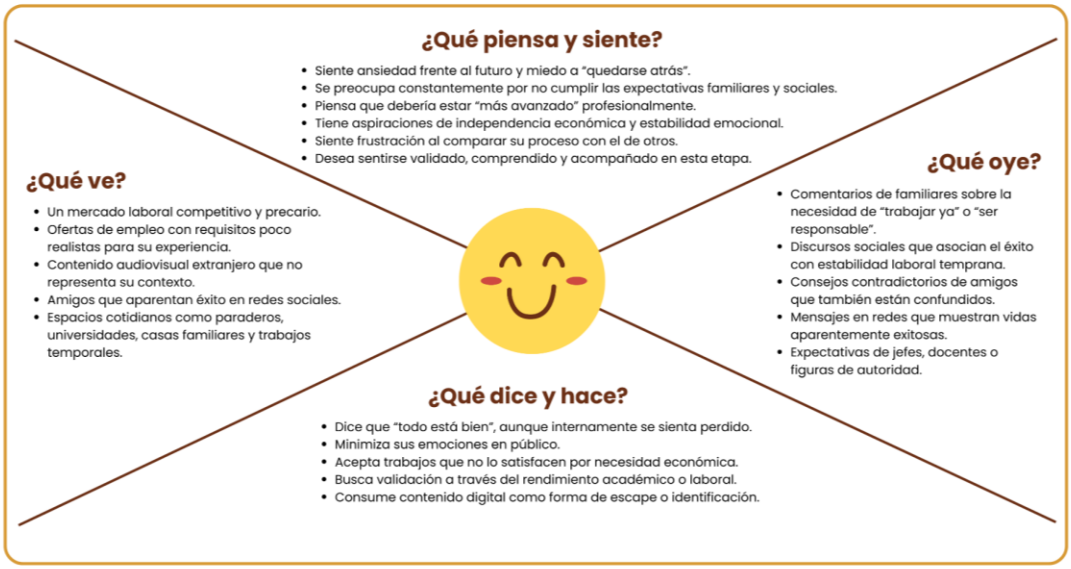
Arquetipo de usuario de la serie: “Sobreviviendo a Crecer”



Nota. Elaborado a partir del canva Arquetipo de usuario.

Figura 4

Mapa de empatía del arquetipo



Nota. Elaborado a partir del canva Mapa de empatía.

2.5.2 Información sobre el Mercado

El proyecto surge en respuesta a una oportunidad cultural y comunicacional muy poco explorada dentro del mercado audiovisual peruano: la representación de las dificultades de la adultez emergente. A pesar de que exista un crecimiento del contenido animado en el país, la mayoría está enfocado a un público infantil, dejando de lado a las propuestas dirigidas a un público mayor que busca representación y validez a lo que viven en su día a día.

La falta de identificación cultural ha generado que muchos jóvenes peruanos recurren a principalmente producciones extranjeras para verse reflejadas en narrativas sobre salud mental, crecimiento personal, entre otras. Sin embargo, aunque estas producciones sean exitosas, no abordan los temas en el contexto sociocultural limeño, donde es caracterizado por las presiones familiares, el costo de vida y expectativas profesionales. De acuerdo con el estudio de García (2020), los jóvenes entre 20 a 35 años en Lima presentan una fuerte autoexigencia por alcanzar sus metas y la libertad económica, enfrentando dificultades

laborales y emocionales. Esta realidad nos da la oportunidad de crear un contenido que pueda visibilizar las experiencias que vive esta generación. Asimismo, el crecimiento del consumo digital en el país, nos podrá facilitar la distribución a través de redes sociales o plataformas de streaming, mostrando un contenido auténtico y visualmente atractivo. Esto nos dará la oportunidad de posicionar una serie animada que combine reflexión, humor y ser contemporánea, adaptada al formato de consumo actual.

Por otro lado, analizando la competencia directa e indirecta, en el ámbito nacional no existen aún producciones animadas peruanas con temáticas parecidas al que habla el proyecto "Sobreviviendo a Crecer". Sin embargo, existen proyectos audiovisuales o digitales que abordan principalmente estas temáticas desde otros géneros y formatos. Es así cómo realizó un análisis de benchmarking comparando producciones similares en temática o formato. Esto nos permite reconocer fortalezas y vacíos narrativos presentes en el panorama actual. A continuación, se muestra la comparación de los proyectos seleccionados.

Tabla 2

Benchmarking sobre la competencia directa e indirecta del proyecto.

Tipo de Competencia	**Proyecto/Producto**	**Descripción**	**Oportunidades**
Directa	Lucía y Dobby (Serie web educativa, 2021)	Producción peruana impulsado por la UNMSM y organizaciones de la salud mental. Esta serie presenta situaciones cotidianas de	Adaptar el tema de la salud mental desde una narrativa más artística y cotidiana, enfocada

		adolescentes que enfrentan ansiedad y estrés, combinando dramatización y educación.	en jóvenes adultos y no solo adolescentes.
Directa	Mantidos 30s (Serie web peruana, 2022)	Comedia dramática que retrata la vida de jóvenes limeños entrando a los treinta. Explora temas como la frustración profesional, crisis existencial y la amistad.	Implementar una estética de animación que pueda reflejar visualmente las emociones de la adultez emergente, con un tono más reflexivo.
Indirecta	Cortar por la línea de puntos (Zerocalcare, 2021)	Miniserie italiana animada sobre la ansiedad, autocrítica y amistad. Combina humor y reflexión personal.	Replica el formato de capítulos breves y narración íntima, contextualizada en el entorno limeño.
Indirecta	Aggretsuko (Santio, 2018-2023)	Serie japonesa animada sobre la frustración laboral y el equilibrio emocional. Utiliza humor y metáfora	Replicar el uso de animales antropomorfos pero enfocados en el

		visual para tratar las presiones sociales.	Perú. Adaptar los temas de autoexigencia y estrés al contexto peruano, usando expresiones y realidades locales.
Indirecta	Bojack Horseman (Netflix, 2014-2020)	Serie animada estadounidense que explora la salud mental, depresión y búsqueda del sentido a través de humor negro.	Replicar el formato de capítulos breves y una narración íntima, con la contextualización peruana.
Directa	Suyu: Agridulces Aventuras de Ari Rumi Estímulos Económicos 2024 (DAFO)	Serie animada que presenta una historia peruana con identidad local y enfoque contemporáneo.	Existe la posibilidad de financiar animación peruana a gran escala y demuestra que hay interés en fortalecer las propuestas con identidad cultural y potencial de distribución.

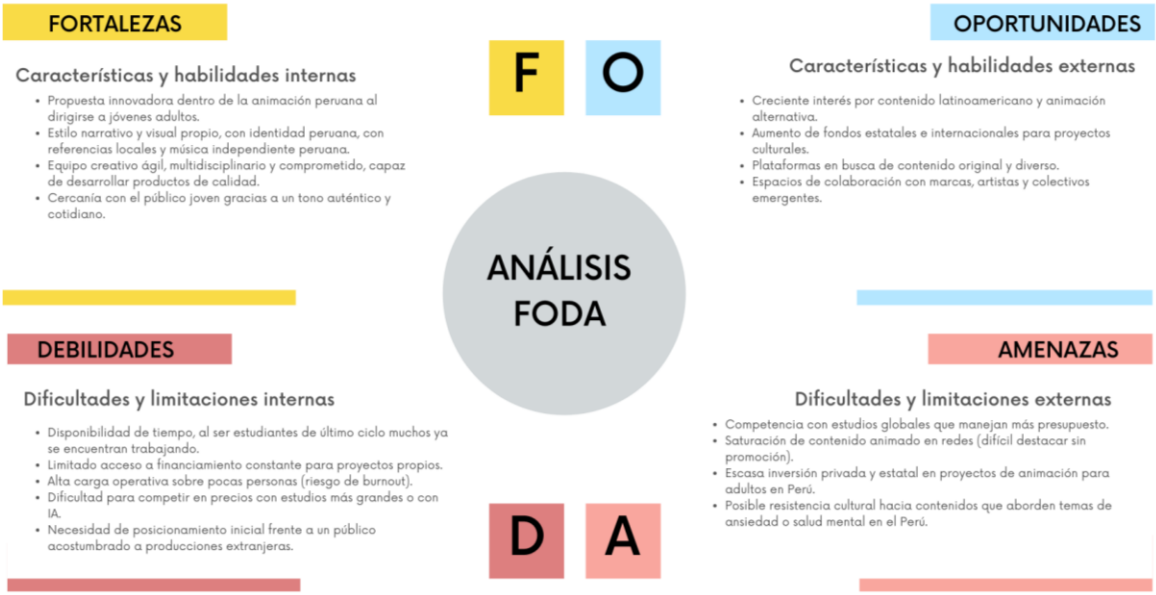
Directa	Chaccu: Entre Lana y Tradición en Pomacanch Estímulos Económicos 2024 (DAFO)	Serie animada, con enfoque cultural que rescata tradiciones y prácticas textiles relacionadas con Pomacanch.	Validación cultural, uso de patrimonio como eje narrativo y posibilidad de financiamiento público.

Después del análisis de competencia directa e indirecta, se observa que el mercado audiovisual peruano presenta una carencia de contenidos de animación dirigido a jóvenes adultos, y que aborden temas como la salud mental, la independencia emocional y la búsqueda de propósito desde un enfoque realista y cultural. Esto representa una oportunidad para innovar con “Sobreviviendo a Crecer”.

Para complementar el diagnóstico, se realizó un análisis FODA para permitir identificar los factores internos y externos que influyen en el desarrollo y posicionamiento del proyecto dentro de la industria peruana.

Figura 5

Análisis FODA del proyecto “Sobreviviendo a Crecer”



Nota. Elaborado a partir del Canva FODA.

En este análisis se evidencia que el proyecto se posiciona como una propuesta diferenciada e innovadora dentro del panorama peruano. Sus principales fortalezas se centran en la empatía, autenticidad y representación cultural, que responde a una necesidad real en el público joven adulto. Las oportunidades detectadas, como la visibilidad de la salud mental y el aumento del consumo digital, fortalecen su viabilidad y relevancia social. Sin embargo, las debilidades y amenazas identificadas marcan retos que se deben superar en la producción como el financiamiento y sostenibilidad. En resumen, se demuestra que el proyecto no solo posee un espacio claro en el mercado, sino también potencial para diversificar y renovar la animación peruana.

El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2024) señala que el 91% de los jóvenes entre 18 a 35 años de la población peruana tienen acceso a internet, constituyendo uno de los segmentos más activos en el ámbito digital. Este grupo tiene acceso diario a internet principalmente desde dispositivos móviles, y muestra una preferencia por contenidos audiovisuales breves y dinámicos, con un alto impacto emocional.

Por otro lado, según un estudio de Ipsos (2023), en el Perú el 60% de la población digital accede a redes sociales para entretenerse e informarse, destacando las siguientes plataformas: Youtube (60%), Instagram (46%) y TikTok (37%). Si nos enfocamos en esta última red social, Andina (2024) indica que el 47% de peruanos utiliza TikTok para consumir "cualquier contenido", mientras que el 27% para informarse. Esta tendencia refleja que el consumo audiovisual juvenil en Perú se distingue por formatos cortos y digitales.

En cuanto a la temática del contenido audiovisual, los vídeos que comparten experiencias personales sobre salud mental en redes sociales, tienden a generar mayor engagement en comparación a los creados por profesionales de la salud. Según un análisis de 100 videos sobre depresión y ansiedad, los que estaban enfocados en experiencias personales mostraron mayor cantidad de likes, comentarios y compartidos (Samuel et al., 2024).

Según TodoTVNews (2023), que reproduce un análisis de BB Media, en el segundo trimestre de 2023, evidencia que los jóvenes latinoamericanos entre 16 a 24 años, consideran a la animación como uno de sus géneros favoritos al consumir contenido audiovisual.

Según Gore (2025), en el mercado global, se estima que hubo una inversión de USD 25,142.2 millones para la animación para adultos en el 2024, haciendo hincapié que habrá un crecimiento proyectado del 8.5% hasta el 2031; y a pesar que la participación de América Latina en este género es solo del 5%, esto sugiere un espacio relevante de crecimiento para crear contenidos animados más maduros al estar cambiando los gustos del público, vinculados con temáticas como la ansiedad, crisis personal y exploración emocional. Por otro lado, en el mercado global, la animación.

En este escenario, "Sobreviviendo a Crecer" se plantea como una propuesta relevante para un mercado con alta demanda de contenidos que representen de manera auténtica la adultez emergente en Perú. Frente a la evidente falta de producciones animadas nacionales dirigidas a este público y el continuo aumento del consumo digital que favorece formatos

breves, el proyecto destaca por su pertinencia, oportunidad y potencial cultural dentro del panorama audiovisual actual.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El proyecto Sobreviviendo a Crecer se basa en la creación de una serie animada dirigida a jóvenes adultos de entre 18 y 35 años que transitan por la etapa de adultez emergente. Este enfoque narrativo se basa en una perspectiva íntima y reflexiva, con el objetivo de representar las experiencias emocionales, sociales y laborales distintivas de esta fase del desarrollo.

Ambientada en Lima Metropolitana, la serie integra referencias culturales, expresiones locales, dinámicas familiares y paisajes urbanos reconocibles, construyendo un contexto cercano y familiar para el espectador. El eje conceptual gira en torno a la idea de que el proceso de madurar es complejo y no lineal, caracterizado por la incertidumbre, la autoexigencia, las expectativas familiares y la búsqueda de un propósito personal. Por esta razón, la serie combina escenas de la vida cotidiana, diálogos realistas y elementos simbólicos que exploran la vulnerabilidad y los desafíos internos que enfrentan los jóvenes peruanos.

La inclusión de la animación como núcleo del proyecto constituye un recurso fundamental, ya que posibilita la representación de metáforas visuales a través de un lenguaje que frecuentemente excede las limitaciones del cine de acción real. En este sentido, el estilo visual de la serie complementa y profundiza las vivencias emocionales de los personajes, incorporando recursos simbólicos que intensifican la conexión con el público. Asimismo, la integración de música independiente peruana fortalece la identidad cultural del proyecto al generar una atmósfera sonora contemporánea y representativa de la juventud limeña.

La propuesta de valor del proyecto se orienta hacia la creación de un espacio que otorgue representación cultural y emocional a jóvenes adultos que buscan comprender y validar sus experiencias. Contiene una narrativa audiovisual que retrata con sensibilidad y realismo la experiencia juvenil peruana a través de un formato breve, visualmente cautivador y adaptado a

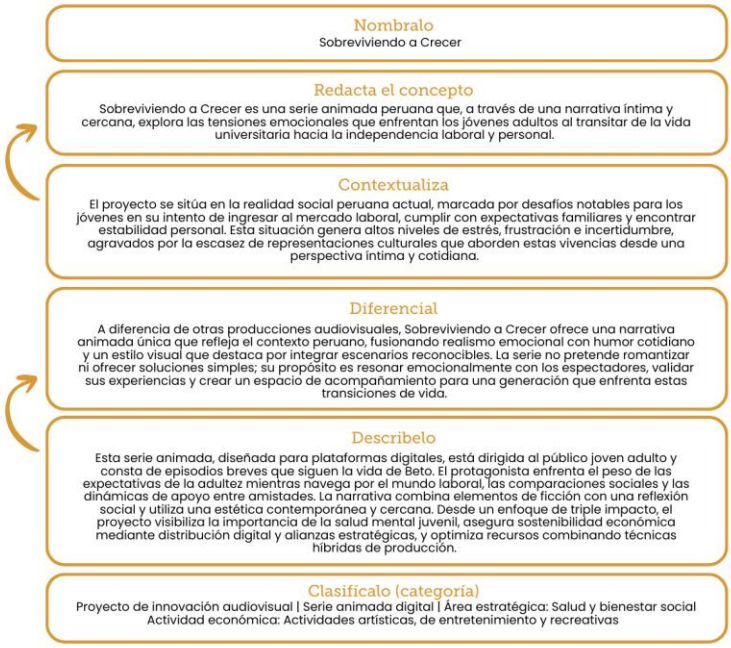
los hábitos digitales contemporáneos. Esto responde a las tendencias identificadas por Huamán (2022), quien señala que los jóvenes peruanos consumen preferentemente contenidos breves y narrativamente personales en plataformas digitales.

Teniendo esto en cuenta, la propuesta de valor del proyecto es la siguiente: "Ofrecemos una miniserie animada dirigida a jóvenes adultos entre 18 a 35 años que buscan sentirse reflejados, comprendidos y validados frente a los desafíos propios de la adultez emergente. A través de una narrativa visual llamativa y realista, la serie aborda temas como la ansiedad, la amistad y la búsqueda de un propósito desde un enfoque empático y relacional."

Para la realización de esta propuesta se utiliza la herramienta del Lienzo de Propuesta de Valor, que permite identificar de manera estructural la relación entre el producto y las necesidades del público objetivo.

Figura 6

Canva Ruta de Conceptualización



Nota. Elaborado a partir del canva Ruta de conceptualización

Figura 7

Canva Propuesta de Valor



Nota. Elaborado a partir del canva Propuesta de valor.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

"Sobreviviendo a Crecer" es una miniserie animada producida en Perú, compuesta por diez episodios, que explora las diversas dinámicas emocionales, sociales y profesionales que enfrentan los jóvenes adultos durante la etapa de adultez emergente. Cada episodio, de diez a doce minutos de duración, forma parte de un arco narrativo continuo y secuencial que analiza el proceso de desarrollo personal del protagonista. Este proyecto busca abordar la carencia de contenido nacional que refleje de manera realista las experiencias típicas de adultos jóvenes entre los 18 y 35 años, enfocándose en temas como la ansiedad, las expectativas familiares, la inserción laboral mediante prácticas, la construcción de identidad y la transición hacia la independencia.

La miniserie está desarrollada en animación 2D y se adapta al formato digital para tener una distribución por las redes sociales. El estilo visual combina escenarios reales de Lima como universidades, autobuses, cafeterías, entre otros; con personajes animales antropomórficos, lo que facilita una conexión emocional sin recurrir a representaciones humanas directas o literales. Los personajes presentan un diseño simplificado que prioriza la expresividad, mientras que se utiliza una paleta cromática de tonos suaves y desaturados para reforzar el sentido íntimo y reflexivo de la narrativa. Por otro lado, se busca hacer un contraste con la representación de los pensamientos y emociones internas, transformando visualmente el entorno, lo que permite transmitir los estados de ansiedad, estrés o incertidumbre. Este enfoque convierte a la serie en un espacio emocional que puede validar las experiencias del espectador y generar diálogo.

En cuanto al plano narrativo, la serie explora temáticas actuales como la ansiedad, las presiones vinculadas al ámbito académico, las incertidumbres frente al mercado laboral, las expectativas familiares y las dinámicas en las relaciones interpersonales. Para equilibrar la carga emocional se recurre a un lenguaje cotidiano acompañado de momentos humorísticos. La trama central gira en torno a Beto, un joven próximo a graduarse de la universidad que enfrenta su primera crisis adulta al no lograr las prácticas profesionales en su trabajo soñado. Ante la presión familiar y las inevitables comparaciones sociales, se ve obligado a confrontar su ansiedad y redefinir el concepto de ser un adulto perfecto. Los episodios están concebidos para ser consumidos a través de plataformas digitales accesibles; la serie completa estará disponible en YouTube, mientras que los clips y contenido promocional se distribuirán principalmente en TikTok e Instagram.

El usuario inicia su acercamiento a la serie a través de contenido breve difundido en redes sociales, como clips de escenas, reflexiones extraídas o materiales promocionales. Tras este primer contacto, se dirige al canal oficial de YouTube, donde puede acceder a la miniserie completa presentada en orden narrativo. La experiencia evoluciona de forma gradual: primero

identifica aspectos de su propia realidad en los fragmentos breves, luego siente curiosidad por el desarrollo de la trama y, finalmente, establece un vínculo emocional con el contenido.

Mientras observa el material, el espectador es testigo de representaciones visuales que reflejan emociones complejas, acompañado por música independiente peruana que intensifica la atmósfera narrativa y lo lleva a un proceso de identificación personal. La serie busca transmitir una sensación de compañía emocional, comprensión y consuelo al mostrar que las dificultades del proceso de "crecer" no son exclusivas, sino experiencias compartidas. Este enfoque facilita también la creación de una comunidad mediante la interacción digital a través de mensajes, comentarios, guardados o compartidos en redes sociales.

Por el lado de la sostenibilidad ambiental, la propuesta exhibe un impacto significativamente bajo, dado que se trata de un producto completamente digital. La naturaleza de la animación elimina la necesidad de materiales físicos como utilería, escenografía o vestuario, evitando de esta forma la generación de residuos materiales. Adicionalmente, el modelo de distribución digital elimina la dependencia de impresiones o desplazamientos innecesarios, lo que favorece un proceso productivo con una huella ecológica considerablemente menor.

En cuanto a la sostenibilidad económica, la miniserie plantea múltiples estrategias para garantizar su viabilidad. Gracias a su distribución en plataformas digitales, se abre la posibilidad de monetización a través de canales como YouTube, TikTok e Instagram. Asimismo, puede generar ingresos adicionales mediante la venta de merchandising, co-producciones con otros países, financiamiento colectivo (por ejemplo, a través de Patreon) o la obtención de recursos mediante fondos y concursos especializados en animación, tales como DAFO, Ideatoon Pixelatl, entre otros. A mediano plazo, se vislumbran otras alternativas sostenibles, tales como la comercialización de licencias, venta de la propiedad intelectual o

acuerdos con plataformas de streaming que busquen contenido enfocado en la producción latinoamericana.

Por último, en el ámbito de la sostenibilidad social, el proyecto contribuye de manera directa a la visibilización y desestigmatización de la salud mental en jóvenes. Al abordar temas universales como la ansiedad frente al futuro, la presión proveniente del entorno familiar o la incertidumbre en la elección profesional, la serie promueve el autoconocimiento, el diálogo abierto y una mayor conciencia sobre la importancia de la educación emocional en jóvenes adultos. Además, incorpora elementos culturales propios de Perú y personajes diseñados con un enfoque empático, fortaleciendo la representación local dentro del ámbito de la animación internacional.

2.5.5 Modelo de Negocio

La siguiente sección presenta el modelo de negocio del proyecto "Sobreviviendo a crecer", en el cual se detalla cómo la propuesta funcionará en la realidad. Se describen los elementos que permitirán su sostenibilidad, difusión, entre otras cosas:

- **Propuesta de Valor:** Miniserie animada que retrata de manera realista y con humor los retos emocionales de la adultez emergente, permitiendo que los jóvenes de 18 a 35 años se sientan identificados, apoyados y comprendidos al tratar temas como la ansiedad, amistad y búsqueda de un propósito.
- **Segmento de usuarios o beneficiarios:** Jóvenes de 18 a 35 años de Lima Metropolitana, que atraviesan la transición a la vida adulta y experimentan presión académica, laboral y emocional.
- **Canales de distribución:** El proyecto será difundido principalmente a través de las redes sociales más populares entre los jóvenes como TikTok, Instagram y Youtube, las cuales son utilizadas a diario por este grupo. Por lo tanto, se priorizará la publicación de videos cortos y clips en estas plataformas para fomentar la interacción con la audiencia. Asimismo, se

contempla la posibilidad de distribuir la serie en plataformas de streaming para ampliar su alcance; sin embargo, antes de ello, los episodios completos serán publicados en Youtube.

- **Relación con el usuario:** Se busca establecer una relación cercana con los jóvenes mediante interacciones en redes sociales, teniendo un diálogo empático y gracioso, que les permita sentirse en confianza y comprendidos. Con este enfoque, se espera construir una comunidad digital sólida en la que los usuarios no solo consuman el contenido sino también compartan sus experiencias y reflexiones.
- **Fuentes de ingresos o sostenibilidad:** En cuanto a la sostenibilidad económica, el proyecto contempla diferentes fuentes de ingresos. Entre ellas, la monetización del contenido en plataformas como Youtube y TikTok, aprovechando el alcance generado por los episodios y clips. Asimismo, se considera la venta de merchandising relacionado con la serie (ilustraciones, stickers, llaveros u otros) que conecten con la identidad del proyecto. De manera complementaria, se buscará recurrir al financiamiento colectivo (crowdfunding), así como la participación de concursos y fondos destinados a proyectos audiovisuales y de animación como DAFO, Pixelatl, Ventana Sur, entre otros.
- **Recursos clave:** Para la ejecución del proyecto, se requieren recursos clave que garanticen una buena producción y difusión. Entre ellos se incluye un equipo creativo y de producción encargado del guion, la dirección artística, animación y edición. Asimismo, se necesita el uso de softwares para animación, edición y dibujo. De igual manera, se debe tomar en cuenta un equipo de marketing responsable de la estrategia de comunicación y la gestión de la comunidad. Finalmente, las redes sociales se constituyen como un recurso muy importante al ser el principal medio de difusión.
- **Actividades clave:** Se contempla como actividades claves la investigación de las experiencias y problemáticas que enfrentan los jóvenes para construir una narrativa coherente y auténtica. A partir de ello, se desarrolla la producción animada, que incluye la

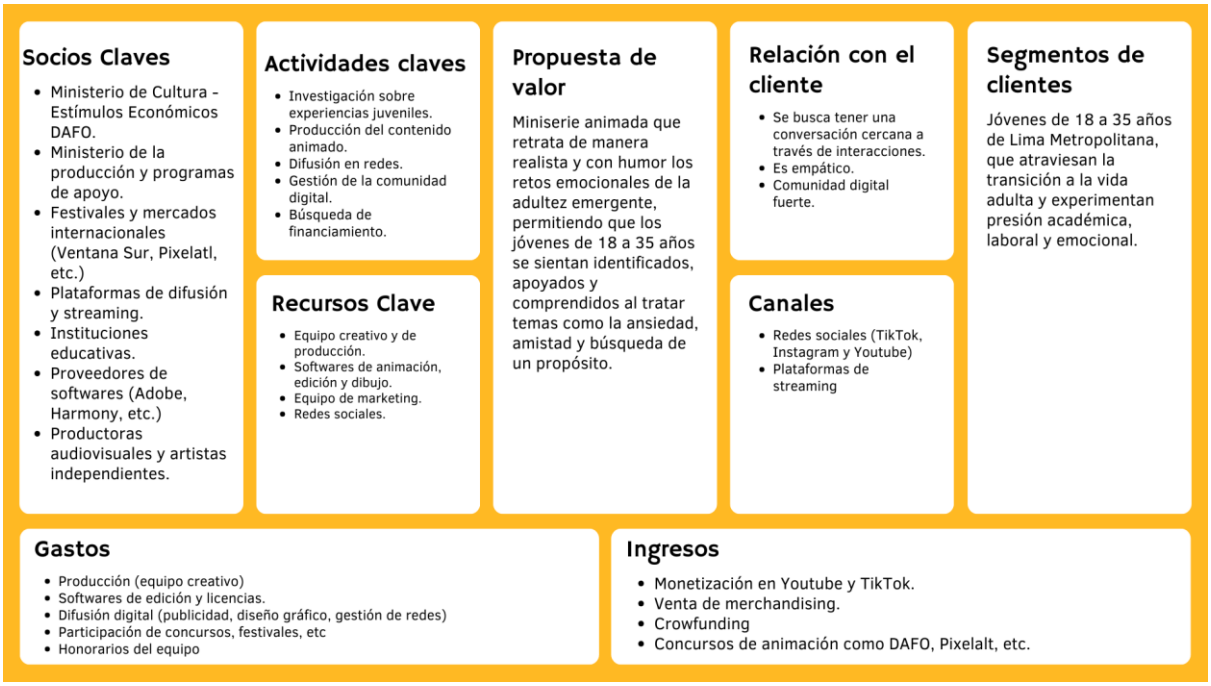
planificación visual, la animación y la edición final de los episodios. Posteriormente, se realiza la difusión en redes sociales. Al mismo tiempo, se lleva a cabo la gestión de la comunidad digital, fortaleciendo la interacción. Finalmente, se está considerando la búsqueda de financiamiento mediante concursos, crowdfunding y oportunidades de apoyo.

- **Aliados clave:** El proyecto puede fortalecerse mediante alianzas estratégicas con instituciones que promueven el desarrollo de la industria audiovisual en Perú y Latinoamérica. Entre ellas se destacan los Estímulos Económicos del Ministerio de Cultura (DAFO), que representan una fuente directa de financiamiento y acompañamiento para proyectos de animación nacional. Asimismo, festivales y mercados como Ventana Sur, Pixelatl, Annecy o Chilemonos también ofrecen espacios de visibilización, networking y acuerdos de distribución internacional. Por otro lado, el Ministerio de la Producción, instituciones de salud mental y fondos culturales pueden aportar un respaldo económico, institucional o logístico. También, otros aliados claves son las instituciones educativas. Finalmente, las productoras audiovisuales y marcas dedicadas a la música, edición o doblaje para potenciar la calidad del contenido y proveedores de softwares como Adobe o Toon Boom.
- **Costos clave:** Los costos clave son principalmente los procesos de producción, que incluyen los honorarios del equipo creativo. Asimismo, se consideran los gastos asociados al uso de software de animación, edición y licencias. A nivel de difusión, los costos vinculados a la publicidad digital, diseño gráfico y gestión de las redes sociales. Finalmente, se incluyen los gastos derivados de la participación en concursos y festivales.
- **Escalabilidad:** El proyecto cuenta con un alto potencial de escalabilidad, ya que al ser una miniserie, esta puede ampliarse a nuevas temporadas, temáticas o formatos manteniendo su enfoque. A mediano plazo, la miniserie puede replicarse en otros contextos del país o incluso adaptarse a la realidad latinoamericana. Asimismo, su sostenibilidad, puede reforzarse mediante la diversificación de canales, pasando de redes sociales y YouTube a

plataformas de streaming, podcast, productos derivados, entre otros. La participación continua en concursos y festivales, así como la construcción de una comunidad digital activa, permitirán que el proyecto se mantenga vigente y encuentre nuevas oportunidades de crecimiento, financiamiento y exhibición con el tiempo. Toda esta información fue hecha previamente utilizando la herramienta Business Model Canvas. A continuación se presenta:

Figura 8

Business Model Canva de la serie "Sobreviviendo a Crecer"



Nota. Elaborado a partir del Modelo Business Canva.

2.5.6 Resultados esperados

Por consiguiente, se detallan los resultados esperados del proyecto, los cuales describen los cambios, mejoras y transformaciones que la serie puede generar en los jóvenes. Estos resultados se plantean a partir del problema identificado, el público objetivo y la propuesta de valor.

1. Se espera que los jóvenes emergentes puedan visibilizar las problemáticas propias de su etapa de vida, de manera que el contenido genere conversaciones en redes sociales y espacios educativos.
2. Se espera que los jóvenes espectadores puedan sentirse identificados con las experiencias mostradas, de manera que comprendan que los retos emocionales y sociales puedan ser compartidos con otros, provocando que no se sientan solos.
3. Se espera que los jóvenes que se encuentran próximos a egresar puedan tener una mayor claridad acerca del proceso de ingresar al mercado laboral, de manera que se reduzca la incertidumbre percibida.
4. Se espera que los jóvenes puedan analizar con más claridad las presiones asociadas al proceso de madurar, de manera que desarrollen su capacidad de reconocer sus emociones.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Para lograr materializar la propuesta de la serie animada “Sobreviviendo a Crecer” y comprobar su efectividad frente al problema y usuario identificado, se desarrollaron prototipos de baja y alta fidelidad. Esta etapa permitió transformar la idea conceptual en una mejor representación visual y narrativa, facilitando la evaluación temprana del tono, mensaje y funcionamiento.

El primer acercamiento visual del proyecto consistió en realizar **el prototipo de baja fidelidad** centrado en el diseño de personajes y el mundo, además de la realización de la narrativa. Tras eso, el prototipo tomó la forma de un storyboard dibujado de manera simple, acompañado de anotaciones como el movimiento de la cámara y acciones. El objetivo de esta etapa fue validar el tono narrativo, la lógica de las secuencias, la claridad de las emociones de los personajes y una buena representación del conflicto por desarrollarse. Es así que se logra visualizar la experiencia antes de invertir recursos y tiempo en producción.

Figura 9

Moodboard de las referencias para crear la serie



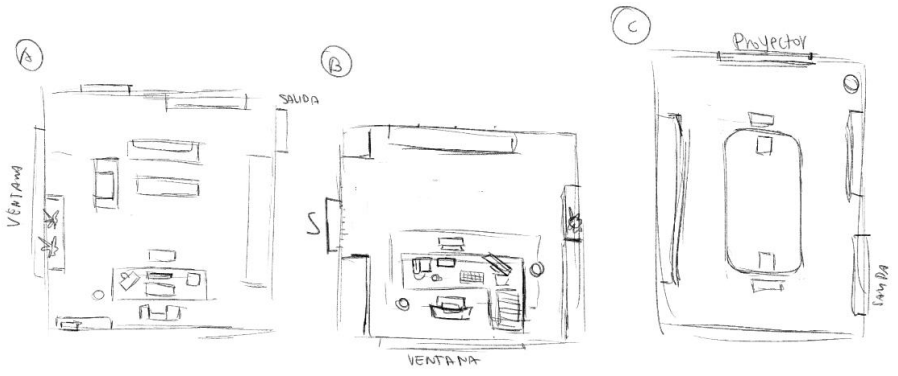
Figura 10

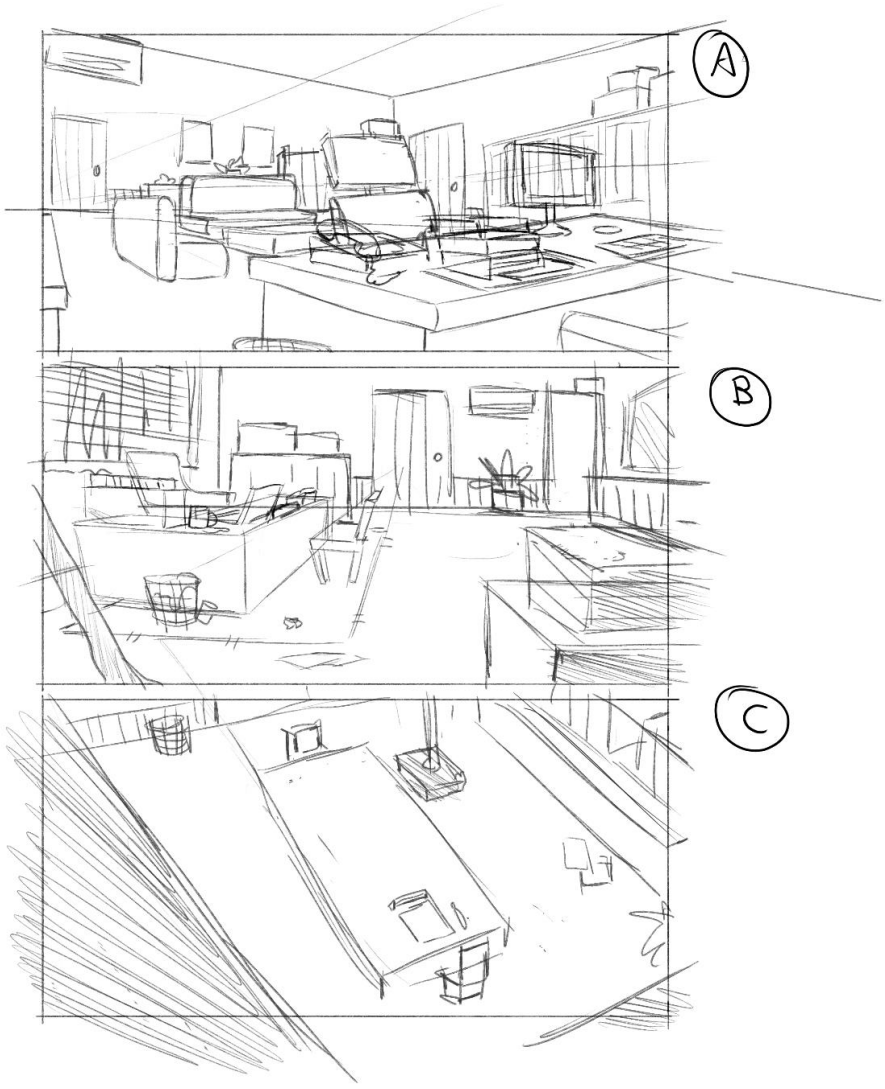
Primeras iteraciones del personaje principal: Beto



Figura 11

Primeras iteraciones de la oficina


A
B
C
SALIDA
VENTANA
VENTANA
Proyector


A
B
C

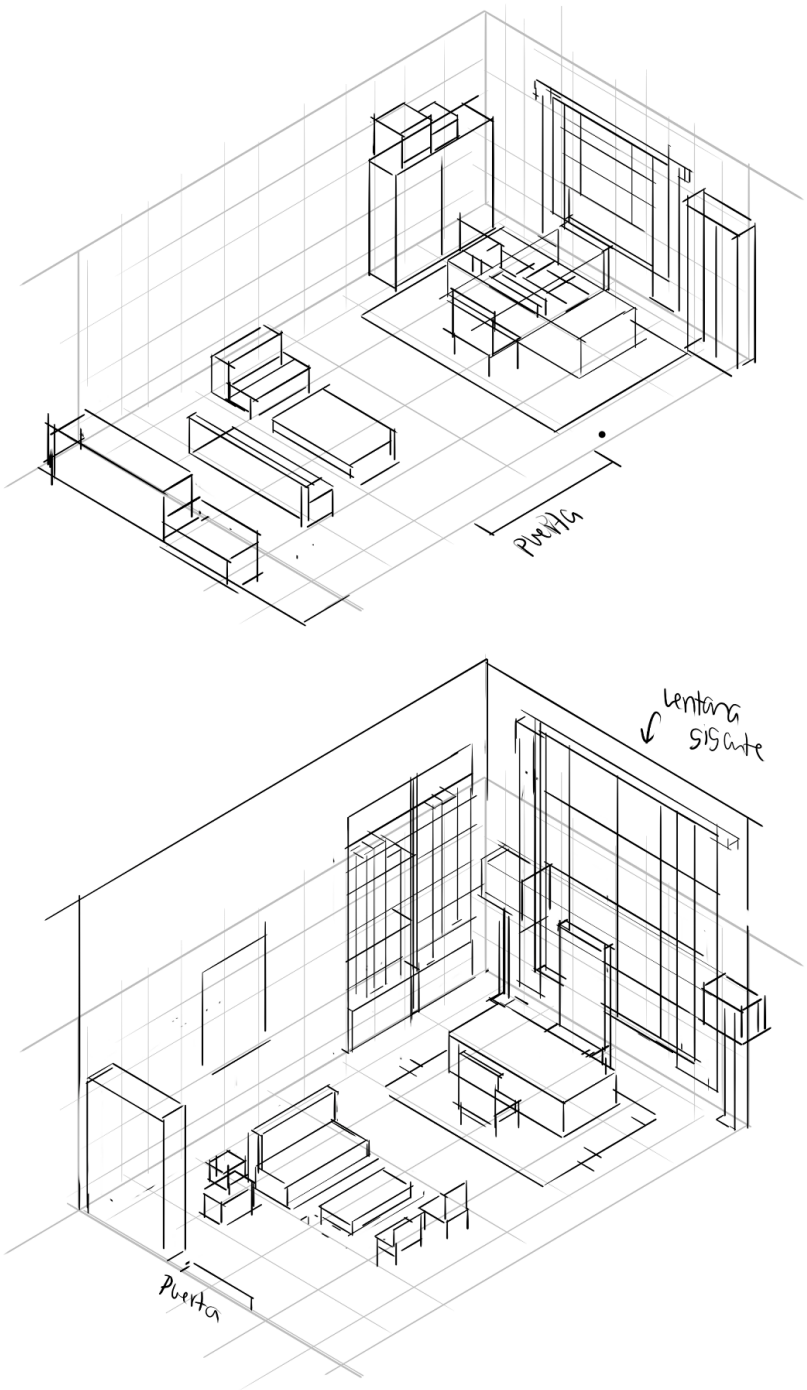


Figura 12

Primer concepto del storyboard del teaser de la serie animada.



Figura 13

Storyboard final del teaser de la serie.

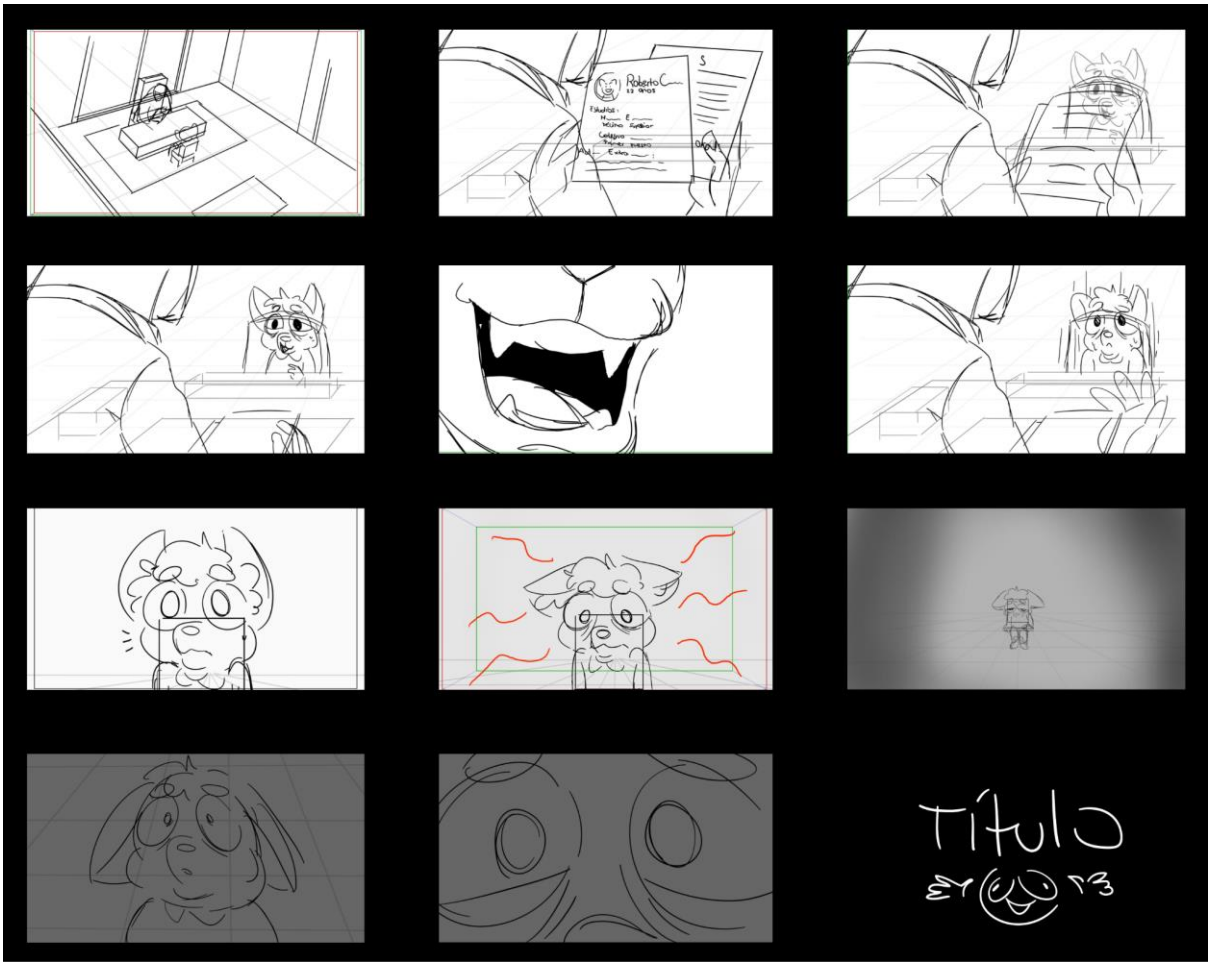
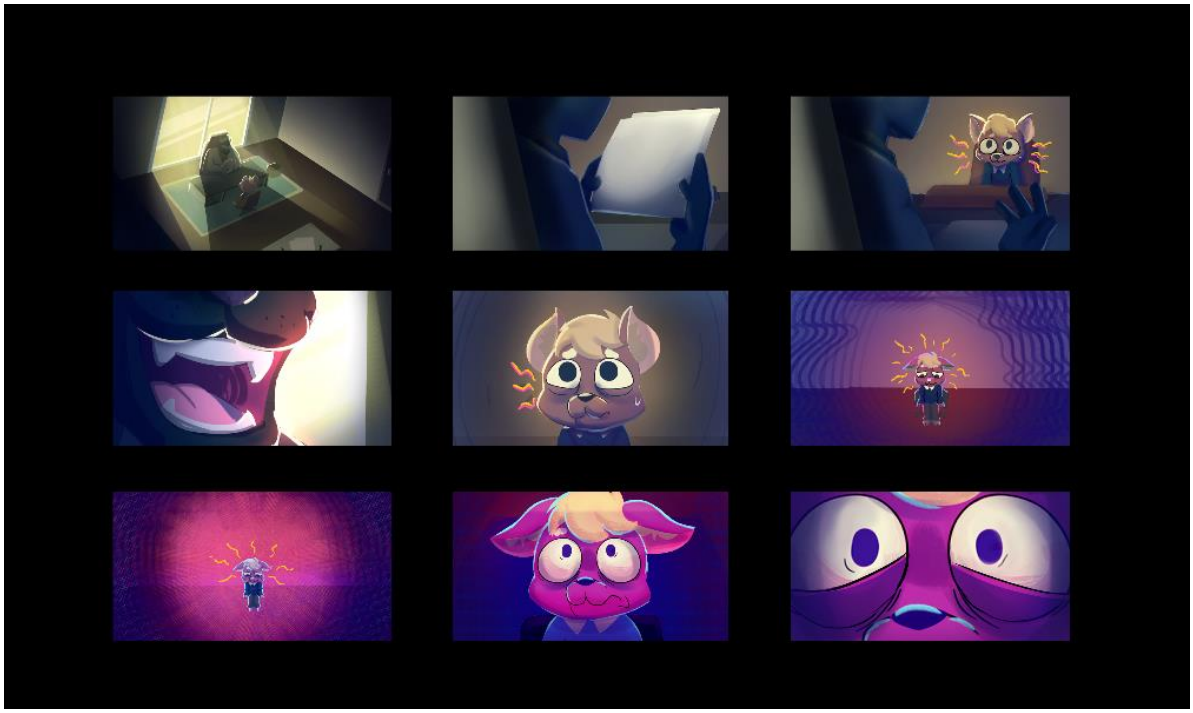


Figura 14

Color Script del teaser



Finalmente, se desarrolló un **prototipo de alta fidelidad** en forma de teaser animado de aproximadamente 1 minuto, donde se integraron: animación 2D, diseño de personajes y fondos finales, música y ambiente sonoro, ritmo narrativo y cambios visuales del entorno. Este prototipo representa la versión más cercana al producto final y fue realizado para que sea evaluado por el público objetivo a través de un focus group y así validar: el nivel de conexión emocional, la claridad emocional, el estilo visual y la sensibilidad que se representa.

Figura 15

Diseño de personajes finales: Beto, Luis, Kiara y Fernández.



Figura 16

Diseño final del jefe entrevistador



Figura 17

Diseño del escenario final



Figura 18

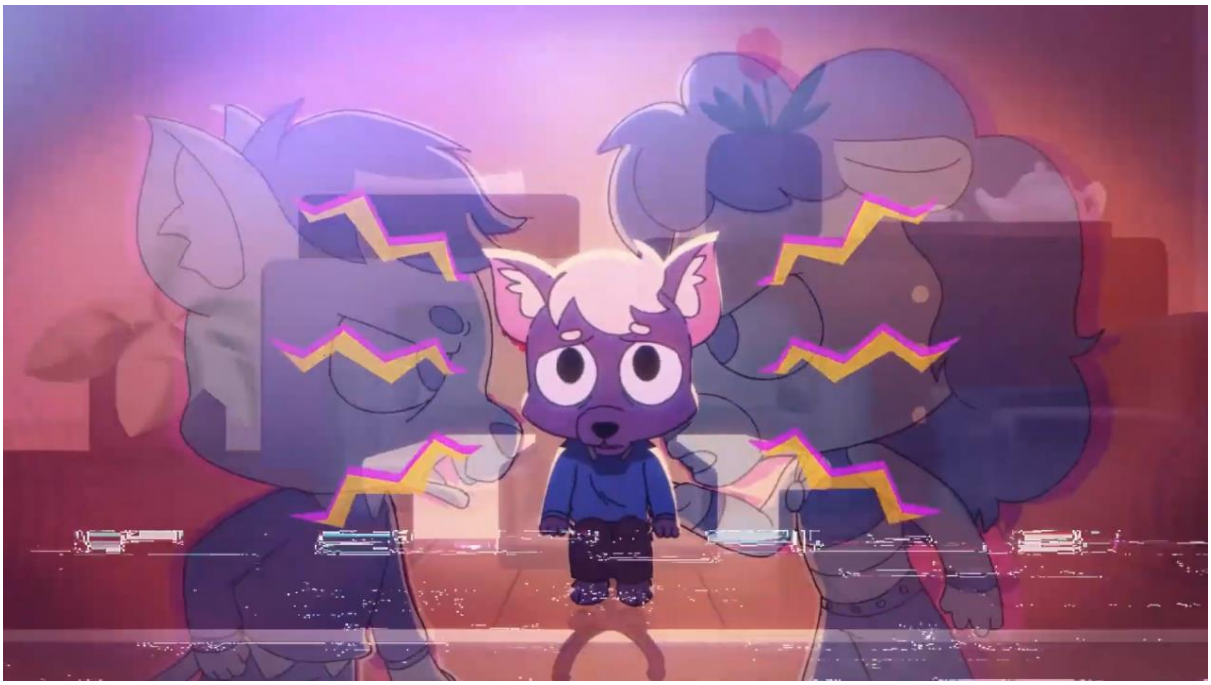
Plano del teaser en donde se muestra el mundo normal.



Nota. Para el diseño de los fondos se procuró utilizar el estilo “lineless” y con apariencia de render, para lograr tener una mejor integración.

Figura 19

Plano del teaser en donde se muestra el mundo de las emociones.

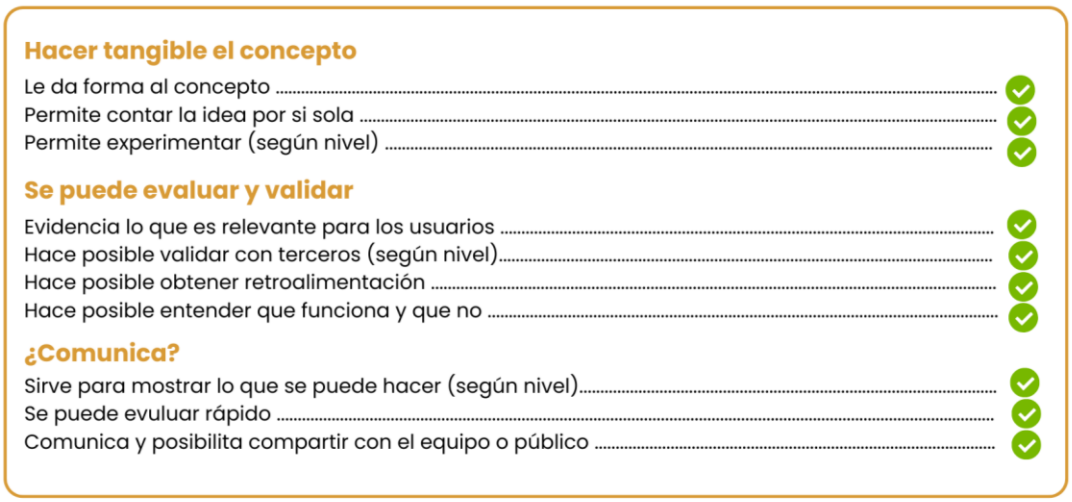


Nota. Para el diseño del mundo de emociones, se utiliza un estilo diferente utilizando elementos gráficos y alterando el entorno con “glitches” y mayor aberración cromática.

El resultado final del prototipo de alta fidelidad se encuentra disponible en el siguiente enlace para su visualización: https://drive.google.com/file/d/1kPjQGTK1dxhpGsyavvgCCCqmdIb0Ps3h/view

Figura 20

Canva Checklist de prototipado



Nota. Elaborado a partir del canva Checklist de prototipado.

2.5.8 Experimentos

Para validar la propuesta de la miniserie Sobreviviendo a Crecer y evaluar su pertinencia respecto al problema identificado, se llevó a cabo un experimento basado en un focus group con jóvenes adultos pertenecientes al público objetivo y una encuesta a estos mismos.

Experimento 1

Para el primer experimento, siendo el focus group, la actividad tuvo como objetivos principales analizar la claridad del mensaje del teaser, explorar la identificación del espectador, evaluar la efectividad emocional de la estética visual y medir en qué medida la pieza inicial refleja las presiones y experiencias características de la adultez emergente. El encuentro, realizado de forma virtual y a través de *Google Meet*, tuvo una duración aproximada de cuarenta y cinco minutos. La dinámica incluyó la proyección del teaser, seguida de una conversación guiada mediante preguntas abiertas diseñadas para profundizar en emociones, percepciones y posibles sugerencias.

El grupo estuvo compuesto por seis participantes de entre 23 y 33 años, provenientes de diversos campos como artes escénicas, diseño, hotelería, ingeniería y música. Estos perfiles fueron seleccionados por representar características similares al segmento destinatario de la serie: jóvenes enfrentando transiciones hacia la vida laboral, marcadas por incertidumbre, presión social, expectativas académicas o profesionales, y retos emocionales asociados al inicio de la vida adulta. Además, los participantes tenían experiencia previa en el consumo de productos audiovisuales, lo que permitió obtener comentarios con un equilibrio entre sensibilidad emocional y criterio técnico.

Los resultados señalaron una considerable identificación emocional con el conflicto reflejado en el teaser. La mayoría de los participantes resaltaron cómo la representación del nerviosismo y la ansiedad en un escenario de entrevista laboral se sentía auténtica y cercana a sus propias vivencias. Comentarios como sentirse muy identificados confirmaron que los elementos visuales, incluida la figura imponente del entrevistador como metáfora de las presiones laborales, lograban transmitir con éxito el mensaje. Varios asistentes compartieron experiencias personales relacionadas con expectativas sobre su desempeño, comparación con otras personas, sensación de insuficiencia, dependencia económica, miedo al rechazo y

frustración por no cumplir estándares familiares o sociales. Esto reafirmó que el planteamiento narrativo aborda problemáticas reales y actuales para los jóvenes en Perú.

En el plano estético, se valoró positivamente el uso de la paleta de colores, la tensión visual y el contraste entre el protagonista y la figura autoritaria. También destacaron el significado del negro para simbolizar incertidumbre y vacío emocional. No obstante, a pesar de que los fondos fueron percibidos como agradables visualmente, no lograron consolidarse como un elemento significativo o memorable en el teaser.

Con todo lo que obtuvimos se decidió realizar diversos cambios como la necesidad de abordar en la serie varios temas mencionados por los participantes. Entre estos se incluyeron la presión familiar, la comparación social, las dificultades económicas, la búsqueda de estabilidad y el papel fundamental de los amigos en el tránsito hacia la adultez. Estos aportes reforzaron la visión original del proyecto como una propuesta que equilibra humor, realismo emocional y situaciones cotidianas conectadas directamente con las experiencias del público objetivo. Desde el punto de vista visual, se decidió integrar fondos en live action para aumentar la conexión emocional con el espectador. La falta de relevancia destacada sobre los fondos actuales indicó su limitada contribución al vínculo narrativo. Por otro lado, los escenarios reales permiten ubicar al protagonista en espacios reconocibles como calles, paraderos y comercios locales, lo que facilita que los espectadores sientan mayor cercanía con la historia. También se implementaron ajustes cromáticos y variaciones en la iluminación para reflejar con mayor intensidad los estados emocionales del personaje a lo largo de distintas etapas.

En conclusión, esta validación confirmó que el proyecto resuena emocionalmente con experiencias comunes de la adultez emergente. Los hallazgos no sólo respaldaron la dirección original planteada por la propuesta, sino que también impulsaron mejoras orientadas a fortalecer tanto su coherencia visual como narrativa. El experimento permitió consolidar un

producto más consciente de su audiencia, conectado con su contexto cultural y mejor preparado para generar identificación y acompañamiento emocional en su público.

Experimento 2

El segundo experimento fue realizado tras el focus group, el cual constó de desarrollar una encuesta de manera virtual y con la herramienta *Google Forms*, la cual contiene 16 ítem (con 13 preguntas cerradas y 3 abiertas, dándole un espacio a los participantes para explayarse en su retroalimentación). Esta encuesta fue aplicada a 24 participantes pertinentes al público objetivo: jóvenes entre 18 a 35 años. El objetivo principal fue complementar los hallazgos descubiertos tras realizar el experimento anterior, recolectando información cuantitativa referente al impacto generado,

Los resultados obtenidos evidencian que la mayoría de los participantes percibió el mensaje claro del tráiler. La mayor concentración de respuestas se ubicó entre “medianamente claro” (33,3%) y "totalmente claro” (66,7%), lo que indica que el conflicto principal y temática fueron comprendidos de manera adecuada.

Por otro lado, con respecto a la identificación emocional, el 70,8% se sintió medianamente identificado y el 25% completamente identificado. Asimismo, el 75% indica que el tráiler si representa emociones y experiencias reales que atraviesan los jóvenes actualmente, tales como ansiedad, incertidumbre frente al futuro, la presión social y laboral. Las emociones más mencionadas durante la visualización fueron: ansiedad, identificación, tristeza y curiosidad.

Respecto al interés en ver la serie completa, las valoraciones se centraron principalmente en los niveles altos de la escala (4 y 5), evidenciando una alta intención de consumo del producto audiovisual. Este resultado confirma que el prototipo puede generar una alta expectativa y captar la atención del público. Sobre el estilo visual, se obtuvo valoraciones

predominantemente altas (4 y 5), lo que indica una aceptación alta del diseño estético y la propuesta visual.

Entre los elementos más destacados por los participantes se encuentran:

- La representación emocional del protagonista.
- El estilo visual de los personajes.
- La identificación con la realidad juvenil.
- El uso de flashbacks como recurso narrativo.

Sin embargo, como en todo producto y prototipado, siempre hay cosas por mejorar, a continuación se presentan los puntos más destacados:

- La claridad de algunos planos.
- El ritmo narrativo.
- El diseño de los fondos y la integración con los personajes animados.
- La musicalización y el diseño sonoro.

En conclusión, los resultados del segundo experimento evidencia que el prototipo de alta fidelidad de Sobreviviendo a Crecer presenta un alto nivel de aceptación, identificación emocional, claridad narrativa e interés por parte del público objetivo, validando la pertinencia de la propuesta tanto a nivel comunicación como social.

Ajustes realizados

A partir de la retroalimentación obtenida durante el proceso de validación del prototipo de alta fidelidad, se realizaron diversos ajustes al planteamiento y las características, específicamente orientados o fragmento de dos minutos del primer episodio de la serie.

El cambio más significativo se dio en el estilo visual de los escenarios. Se decidió reemplazar los fondos dibujados por escenarios grabados en la vida real a través de un video o foto, sobre los cuales se integran los personajes animados. Esta decisión responde a la

necesidad de fortalecer el impacto visual y diferenciarla de otros productos de animación existentes. Al mismo tiempo, el uso de espacios reales permite que el espectador reconozca lugares cotidianos, lo que favorece la identificación con las situaciones representadas.

Asimismo, se realizó un ajuste al diseño sonoro, agregando sonidos de ambiente y foleys para lograr una mejor inmersión del espectador frente a lo que está observando.

Figura 21

Still Frames del primer episodio con la integración de personajes y mundo real.







2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

Alrededor del mundo, los jóvenes adultos atraviesan la etapa de la adultez emergente y Lima, Perú no es la excepción. Esta etapa se caracteriza por el constante enfrentamiento a múltiples desafíos emocionales, sociales y laborales, tales como ansiedad, la incertidumbre frente al futuro, la presión social y miedo al fracaso. A pesar de la relevancia de estas

experiencias, existe una escasa representación realista de esta etapa de vida en la animación y contenidos audiovisuales peruanos, los cuales suelen enfocarse en públicos infantiles o temáticas alejadas a la cotidianidad juvenil. Esta ausencia provoca una falta de identificación y espacios de acompañamiento para este grupo.

El proyecto está dirigido a jóvenes entre 18 y 35 años que residen en Lima Metropolitana, quienes se encuentran en proceso de transición hacia la vida adulta, muchos de ellos estudiantes universitarios o recién egresados. Este público se caracteriza por el alto consumo a redes sociales tales como Tik Tok, YouTube e Instagram, así como por un interés en narrativas cercanas que reflejen su realidad emocional, social y laboral.

Como respuesta a esta problemática, se propone el desarrollo de la miniserie animada "Sobreviviendo a Crecer", una producción en formato digital que retrata, desde una perspectiva íntima y empática, las vivencias de un joven limeño que enfrente sus primeros acercamientos al mundo adulto al estar culminando su carrera universitaria. La serie combina animación 2D con escenarios reales grabados en video, integrando referencias urbanas reconocibles de Lima. Esta propuesta se diferencia de otras producciones por su enfoque realista, su tratamiento sensible de la salud mental juvenil, el uso de recursos simbólicos para representar emociones internas, todo esto acompañados de música independiente peruana.

Durante el proceso de validación del prototipo de alta fidelidad, se realizaron encuestas y un focus group con los usuarios del público objetivo, los cuales permitieron evidenciar una alta comprensión del mensaje, fuerte identificación emocional y un alto interés por la serie. A partir de la retroalimentación recibida, se realizaron ajustes significativos, siendo el principal cambio la estética visual, pasando de fondos dibujados en 2D a escenarios de la vida real.

En cuanto a la sustentabilidad, el proyecto se plantea bajo el enfoque del triple balance. En el ámbito social, busca generar espacios de identificación, acompañamiento emocional y diálogo sobre la salud mental juvenil. En lo económico, se proyecta mediante la monetización

en plataformas digitales, venta de merchandising, campañas de crowdfunding, participación en concursos y fondos culturales, así como alianzas estratégicas con instituciones como DAFO, Ministerio de la Cultura y festivales audiovisuales. En el ámbito ambiental, se priorizan los procesos digitales y distribución virtual, reduciendo el uso de recursos físicos.

Finalmente, se espera que Sobreviviendo a Crecer impacte positivamente en el público objetivo, favoreciendo la identificación emocional, la validación de sus experiencias y la apertura de conversaciones sobre la adultez emergente y la salud mental. Asimismo, se proyecta como una propuesta que contribuya a la diversificación de la animación peruana, demostrando que este formato también puede abordar problemáticas sociales relevantes desde una mirada contemporánea, sensible y culturalmente situada.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Para empezar a profundizar el presupuesto de un episodio es importante tener los siguientes ítems claros para una mejor comprensión.

Tabla 3

Descripción de ítems del presupuesto de un episodio

Categoría	Qué incluye	Costos
Gastos generales	Asesoría legal, registro de obra en Indecopi, gastos bancarios, administración del proyecto, servicios en la nube (Frame.io, Softgrid, Google Drive).	S/. 42,004.00

Preproducción	Productor ejecutivo, guionistas, directores, directores de arte, artistas, sonidista, asistentes, scouting de locaciones, casting de voces, ensayos, pruebas de cámara y logística previa.	S/. 71,550.00
Producción	Sueldos de dirección, animadores, fondistas, actores de voz, personal de arte, sonidista, alquiler de cámara y equipos, almacenamiento, locaciones, transporte e imprevistos.	S/. 77,450.00
Postproducción	Edición, asistente de postproducción, colorización, diseño de títulos y créditos, edición de sonido, musicalización y tráiler.	S/. 19,950.00
Materiales y equipos	Discos duros, equipo de cámara, ópticas, estabilizador, trípodes, accesorios de rodaje.	Incluido en Producción
Logística y transporte	Movilidad del equipo, transporte de personal, alimentación, gastos imprevistos en producción y postproducción.	Incluido en Producción
Promoción y difusión	Difusión digital, participación en festivales y plataformas.	Incluido en Gastos generales

Honorarios profesionales	Pagos a director, productor, guionistas, animadores, fondistas, sonidistas, editores, actores de voz y personal técnico.	Distribuido entre Preproducción y Producción

Nota. Extraído del siguiente documento PRESUPUESTO DAFO 2025 - Sobreviviendo a Crecer.xlsx

El esquema de financiamiento del proyecto “Sobreviviendo a Crecer” se basa en una combinación de recursos estatales, estrategias colaborativas y enfoques de sostenibilidad orientados al mediano y largo plazo. Este diseño responde a la necesidad de garantizar la viabilidad del proyecto en un contexto donde la animación independiente requiere una planificación financiera flexible y diversificada.

La principal fuente de financiamiento considerada es el programa “Estímulos Económicos para la Actividad Cinematográfica y Audiovisual 2026”, administrado por la Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (DAFO), del Ministerio de Cultura del Perú. Este programa brinda apoyo económico para proyectos audiovisuales, incluyendo una línea específica para series animadas. Dicho estímulo financia etapas clave como la creación del dossier visual, diseño conceptual, biblia artística, desarrollo de guiones y producción del piloto. Obtener este respaldo resulta crucial para proyectos emergentes, ya que solidifica la fase de preproducción y aporta credibilidad, reforzando su posición ante futuros aliados y coproductores.

Sin embargo, el modelo financiero no depende exclusivamente de este estímulo. Si no se logra acceder al financiamiento de DAFO, el proyecto tiene previstas alternativas que garantizan su progreso. Entre estas, destaca la implementación de campañas de crowdfunding en plataformas digitales dirigidas a una comunidad sensibilizada por el contenido temático de la serie. Este enfoque permite recaudar fondos directamente del público a cambio de

recompensas simbólicas, como adelantos de episodios, material exclusivo, contenido detrás de cámaras o ilustraciones originales. Además, fortalece la conexión entre la audiencia y el proyecto.

El plan también incluye la búsqueda de patrocinadores y alianzas estratégicas con organizaciones públicas y privadas relacionadas con áreas como salud mental, educación, cultura y desarrollo juvenil. Estas colaboraciones pueden ser pasivas, mediante aportes financieros a cambio de visibilidad institucional, o activas, integrándose cuidadosamente a la narrativa sin comprometer su coherencia. Asimismo, se proponen convenios con universidades, institutos y escuelas especializadas en comunicación, animación y artes audiovisuales. Esto permitiría acceder a recursos técnicos, infraestructura y talento en formación, favoreciendo un modelo de cooperación académica que reduzca costos de producción.

De forma paralela, se busca explorar coproducciones internacionales con agentes de países como España y México, así como regiones como Islas Canarias, que ofrecen incentivos fiscales y programas específicos para animación. Estas asociaciones no solo ampliarían los recursos disponibles, sino también brindarán asesoría técnica e impulsarían la distribución en mercados internacionales. Para ello, se prioriza el desarrollo de materiales competitivos como teasers y pilotos que demuestren el potencial creativo y comercial del proyecto.

Como parte de su enfoque a largo plazo, el proyecto contempla la sostenibilidad mediante la distribución digital. La plataforma YouTube podría generar ingresos por visualizaciones a través de monetización, mientras que una presencia constante en redes sociales abriría puertas a acuerdos publicitarios y colaboraciones estratégicas. Además, se aspira a vender el proyecto a plataformas de streaming adaptando la duración y formato de los episodios a los estándares habituales de la industria (entre once y trece minutos).

La integración de estas fuentes y estrategias configura un modelo financiero flexible, escalable y acorde al entorno del sector audiovisual peruano. Este enfoque asegura que el

proyecto pueda continuar desarrollándose y fortalecerse incluso frente a desafíos financieros diversos.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El desarrollo del proyecto Sobreviviendo a Crecer permitió profundizar en la comprensión de las problemáticas emocionales, sociales y culturales que enfrentan los jóvenes adultos en Lima Metropolitana, además de poner en evidencia las brechas existentes en la representación audiovisual de estas experiencias. A través de la investigación, validación y prototipado, se confirmó la necesidad de generar contenidos que aborden la adultez emergente desde una perspectiva cercana, empática y adaptada al contexto peruano. Los experimentos realizados demostraron que la propuesta logra una conexión significativa con su público objetivo, generando identificación emocional y promoviendo reflexiones sobre temas como la ansiedad, la presión laboral, la comparación social y la búsqueda de propósito.

El análisis del mercado audiovisual peruano evidenció grandes oportunidades para desarrollar proyectos de animación dirigidos a jóvenes adultos, aunque también identificó limitaciones que exigen estrategias variadas de financiamiento y difusión. En este marco, la construcción de un modelo sostenible para el proyecto permitió establecer vías viables que combinan el apoyo estatal, la participación comunitaria, los auspicios, las alianzas estratégicas y las coproducciones internacionales. La propuesta narrativa y visual de la serie, enriquecida con los aportes del proceso de validación, presenta un enfoque innovador al integrar personajes animados en escenarios live action, buscando fortalecer el vínculo cultural y emocional entre el espectador y su entorno real.

En conjunto, el proyecto pone en evidencia su relevancia social, su capacidad creativa y su viabilidad técnica dentro del ecosistema audiovisual peruano. Además, sienta bases sólidas

para crecer a futuro y construir una comunidad que apoye y dé continuidad a la iniciativa. Sobreviviendo a Crecer no solo se plantea como una serie animada, sino como un espacio que ofrece representación, diálogo y acompañamiento emocional para una generación que enfrenta desafíos complejos en su camino a la adultez.

4.2 Recomendaciones

Ajustes necesarios para la implementación

Antes de escalar el proyecto "Sobreviviendo a Crecer" a una producción completa, se identificaron algunos ajustes clave que permitirán fortalecer su impacto narrativo, técnico y de difusión. En primer lugar, se recomienda optimizar el ritmo narrativo de los episodios, considerando que algunos planos podrían ganar mayor claridad emocional con una mejor duración y transición visual, según lo observado en la validación del prototipo de alta fidelidad. Asimismo, es necesario reforzar el diseño sonoro y la musicalización, incorporando una identidad sonora constante que permita una mayor recordación de marca y una inmersión emocional más profunda. También se sugiere perfeccionar la integración entre los personajes animados y los fondos en live action, con el fin de mejorar la coherencia visual y evitar rupturas en la experiencia estética.

Finalmente, se plantea fortalecer la estrategia de difusión digital, priorizando contenidos promocionales adaptados al formato vertical de TikTok e Instagram Reels, así como una planificación constante de publicaciones para construir una comunidad activa desde la etapa inicial del proyecto.

Escalabilidad y proyección futura

El proyecto cuenta con un alto potencial de escalabilidad debido a su formato digital, su temática universal y su enfoque cultural. Inicialmente, la miniserie puede consolidarse

mediante una primera temporada distribuida en YouTube y redes sociales, para luego extenderse a nuevas temporadas que profundicen en otros conflictos de la adultez emergente, como la independencia económica, la convivencia, las relaciones de pareja o la migración por estudios o trabajo.

A nivel geográfico, la propuesta puede replicarse en otras ciudades del Perú, incorporando nuevos escenarios y realidades, así como adaptarse a otros contextos latinoamericanos, manteniendo el eje narrativo de la transición a la vida adulta. Además, el proyecto puede expandirse hacia otros formatos como webcómics, podcast narrativos, contenido transmedia, merchandising o una eventual adaptación para plataformas de streaming. Desde el punto de vista institucional, la escalabilidad también se puede fortalecer mediante coproducciones internacionales, el acceso a fondos culturales y la participación en festivales de animación, lo que ampliará su alcance, sostenibilidad económica y visibilidad en mercados extranjeros.

Riesgos o limitaciones

Uno de los principales riesgos del proyecto es la dependencia del financiamiento externo para su producción completa. La falta de fondos podría retrasar el desarrollo de la serie o limitar su calidad técnica. Para mitigar este riesgo, se plantea diversificar las fuentes de financiamiento mediante fondos públicos, campañas de crowdfunding, patrocinios y coproducciones.

Otra limitación está relacionada con la recepción del público en plataformas digitales altamente competitivas, donde el contenido puede perder visibilidad debido a los algoritmos y la saturación de contenidos. Para reducir este impacto, se propone una estrategia de marketing digital constante, basada en publicaciones periódicas, interacción con la comunidad y colaboración con creadores de contenido afines. Asimismo, existe el riesgo de que ciertos

temas relacionados con la salud mental puedan ser interpretados de manera sensible o generar reacciones no favorables. Para ello, se recomienda mantener una asesoría continua con profesionales del área psicológica, asegurando un tratamiento responsable, respetuoso y empático de los contenidos.

V. Referencias Bibliográficas

animefeminist. (2022, [fecha desconocida]). Work Sucks, I Know: The Marxist horror of Aggretsuko. Recuperado de https://www.animefeminist.com/work-sucks-i-know-the-marxist-horror-of-aggretsuko

Arango, M. (2022). *Juventud y narrativas audiovisuales en América Latina: Retos de representación cultural.* Fondo Editorial Universidad de Antioquia. https://doi.org/10.1234/fua.2022.001

Argüeso, J. (2021, diciembre 11). «'Cortar por la línea de puntos', la nueva serie de animación de Netflix, divierte y emociona en cada capítulo». El Español. Recuperado de https://www.elespanol.com/series/netflix/20211211/cortar-linea-puntos-nueva-serie-animacion-netflix-divierte-emociona/633686984_0.html

Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist, 55*(5), 469–480. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469

Búsqueda avanzada. (2024). IMDb. https://www.imdb.com/es/search/title/?explore=keywords&release_date=2024-01-01,2025-12-31&countries=PE

Doctorado]. Universidad Nacional Federico Villarreal. Repositorio UNFV. https://hdl.handle.net/20.500.13084/4632

García Camacho, O. E. (2020). *Conflictos con los padres y expectativas de futuro de los hijos adultos emergentes que viven con sus familias de origen en la ciudad de Lima* [Tesis de García, R., & Paredes, L. (2020). *Expresiones culturales juveniles en el Perú contemporáneo: música, muralismo y redes digitales.* Revista de Estudios Sociales, 35(2), 77–95. https://doi.org/10.7440/res35.2020.07

Gore, A. (2025). *Adult Animation Market Report* (8th ed.). Cognitive Market Research. https://www.cognitivemarketresearch.com/adult-animation-market-report

Huamán, C. (2022). *Consumo digital en jóvenes peruanos: tendencias y cambios en la era del streaming.* Revista Peruana de Comunicación, 12(1), 55–70. https://doi.org/10.5678/rpc.2022.12105

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024, febrero 28). Aumento la población usuaria de Internet en todos los grupos de edad en el primer trimestre de 2024 [Nota de prensa]. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/en/institucion/inei/noticias/980106-aumento-la-poblacion-usuaria-de-internet-en-todos-los-grupos-de-edad-en-el-primer-trimestre-de-2024

La República. (2021, 23 de septiembre). Lucía y Dobby, serie peruana que promueve la salud mental. https://larepublica.pe/cultural/2021/09/23/lucia-y-dobby-serie-peruana-que-promueve-la-salud-mental/

López, J., & Fernández, P. (2021). *Narrativas audiovisuales en América Latina: Representación de la juventud y los vacíos temáticos.* Comunicación y Sociedad, 36(3), 101–120. https://doi.org/10.32870/cys.v36i3.8201

Malditos 30s [Canal de YouTube]. (2022). Recuperado de https://www.youtube.com/@malditos30s

Martínez, R. (2019). *Producción cultural juvenil como espacio de resistencia en contextos urbanos latinoamericanos.* Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, 17(2), 145–163. https://doi.org/10.22201/rlcs.2019.17205

Ministerio de Cultura (Perú). (s.f.). Beneficiarios – Estímulos Económicos. https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe/beneficiarios

Ministerio de Salud (MINSA). (2024, 2 de mayo). *MINSA continúa fortaleciendo y cerrando brechas de atención en salud mental*. Gobierno del Perú.

https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/1000859-minsa-continua-fortaleciendo-y-cerrando-brechas-de-atencion-en-salud-mental

Organización Mundial de la Salud. (2025, 2 de junio). *Children and young people 's mental health: The case for action*. World Health Organization. https://www.who.int/news-room/commentaries/detail/children-and-young-people-s-mental-health--the-case-for-action

Parashar, P. (2020). BoJack Horseman and Mental Health! An Academic Exploration of Existentialist Themes. Centre for Health and Mental Health, Tata Institute of Social Sciences. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/341489156_Bojack_Horseman_and_Mental_Health_An_Academic_Exploration_of_Existentialist_Themes

Rodríguez, A., Sánchez, V., & Torres, M. (2021). *Presiones sociales y salud mental en jóvenes universitarios: Un estudio comparativo en Lima Metropolitana.* Revista Peruana de Psicología, 27(1), 33–50. https://doi.org/10.26439/psic.v27i1.1024

Rodríguez-Sáez, J.L., Martín-Antón, L.J., Salgado-Ruiz, A. et al. Emerging adulthood, socioemotional variables and mental health in Spanish university students. *BMC Psychol* 13, 531 (2025). https://doi.org/10.1186/s40359-025-02804-y

Salazar, D., & Molina, F. (2018). *Soledad y frustración en la adultez emergente: Un estudio exploratorio en jóvenes latinoamericanos.* Psicología Hoy, 22(4), 201–218. https://doi.org/10.1016/psyh.2018.22405

TodoTVNews. (2023, 17 noviembre). *Analysis: Streaming Animation and the adult audience*. https://www.todotvnews.com/en/analysis-streaming-animation-and-the-adult-audience/

Wake, A., & O'Donnell, A. W. (2024). Longitudinal Relationships Between Financial Stress, Career Related Optimism, and Psychological Distress During Emerging

Adulthood in Australia. *Youth & Society*, *56*(7), 1336-1363. https://doi.org/10.1177/0044118X241232997

VI. Anexos

Anexo A. Video tráiler del proyecto.

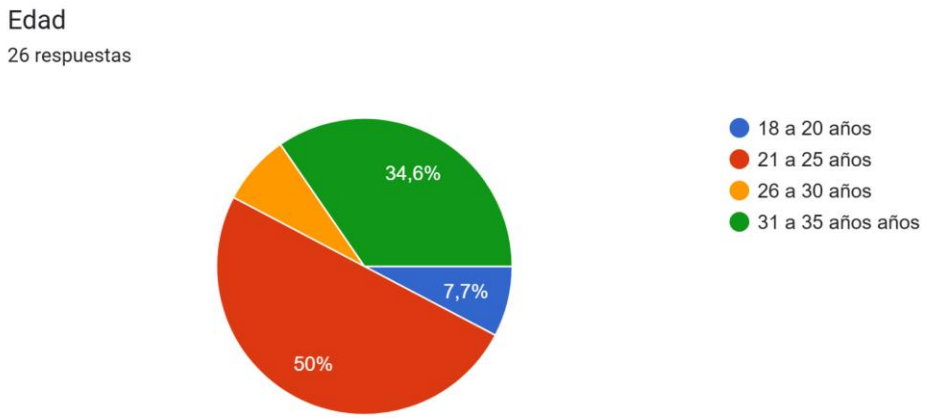
https://drive.google.com/file/d/1kPjQGTK1dxhpGsyavvgCCCqmdIb0Ps3h/view?usp=drive_link

Anexo B. Preguntas y respuestas del experimento 1.

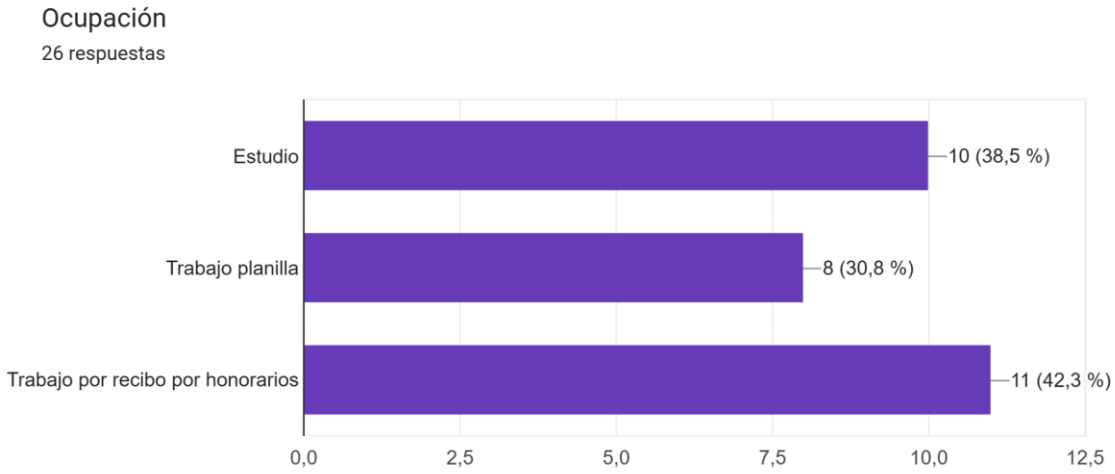
1. Acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación



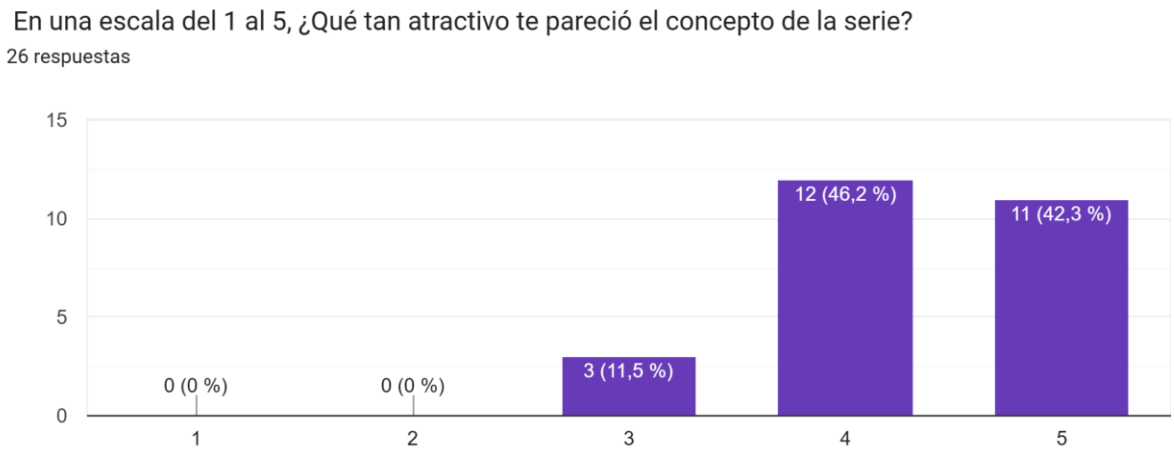
2. Edad



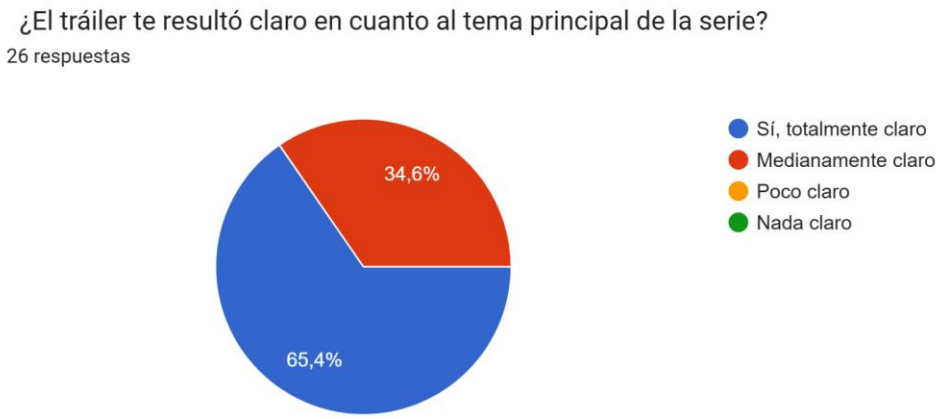
3. Ocupación



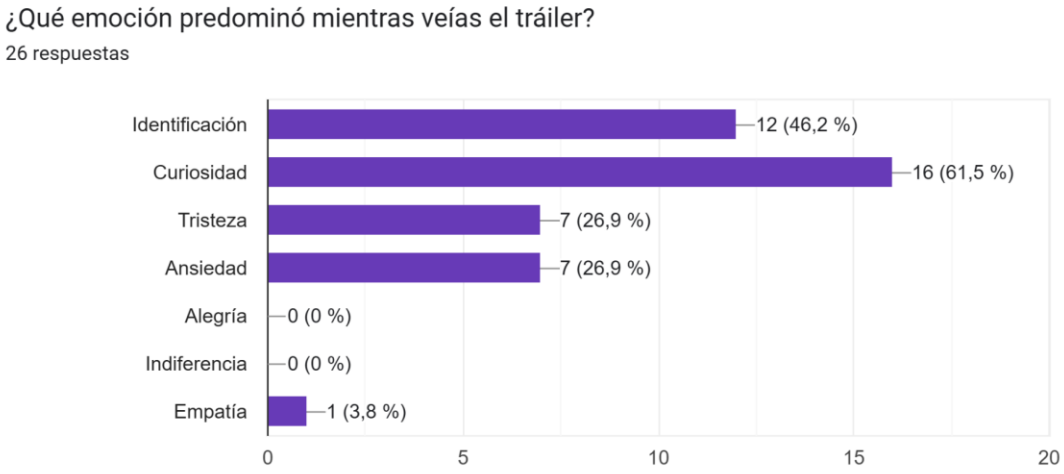
4. En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan atractivo te pareció el concepto de la serie?



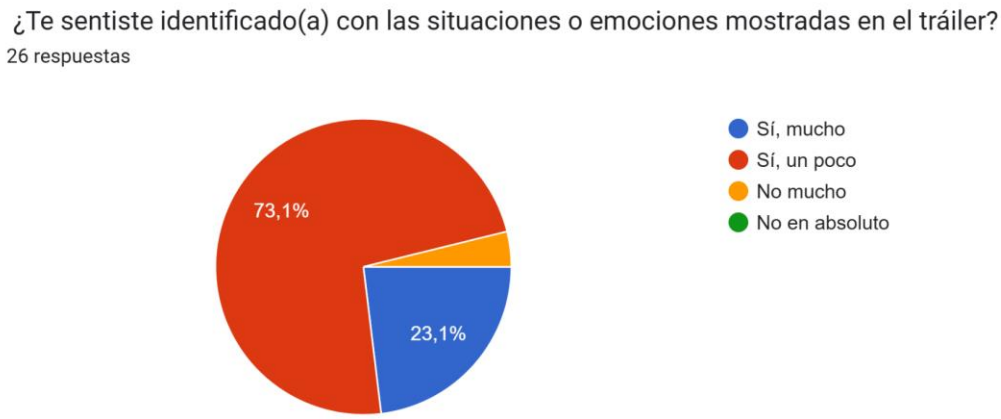
5. ¿El tráiler te resultó claro en cuanto al tema principal de la serie?



6. ¿Qué emoción predominó mientras veías el tráiler?



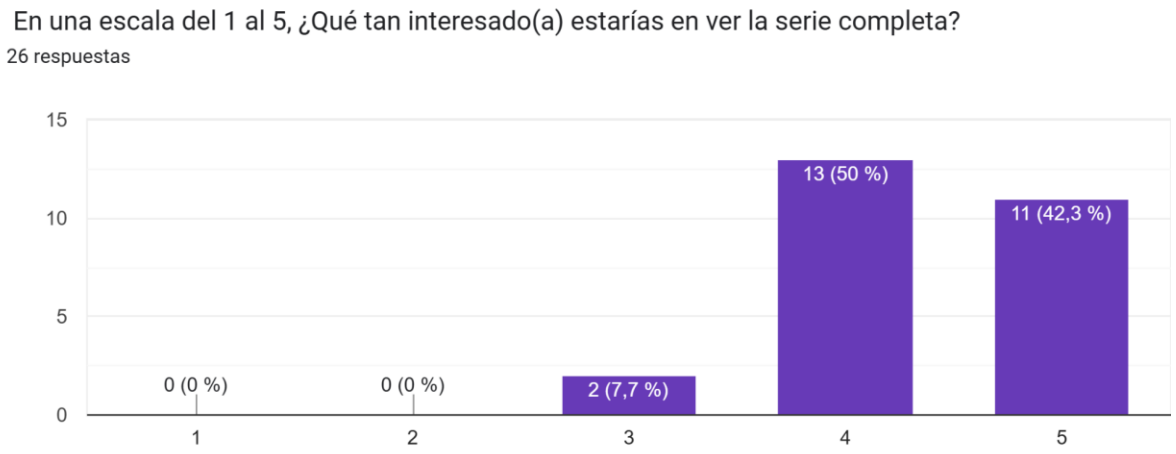
7. ¿Te sentiste identificado(a) con las situaciones o emociones mostradas en el tráiler?



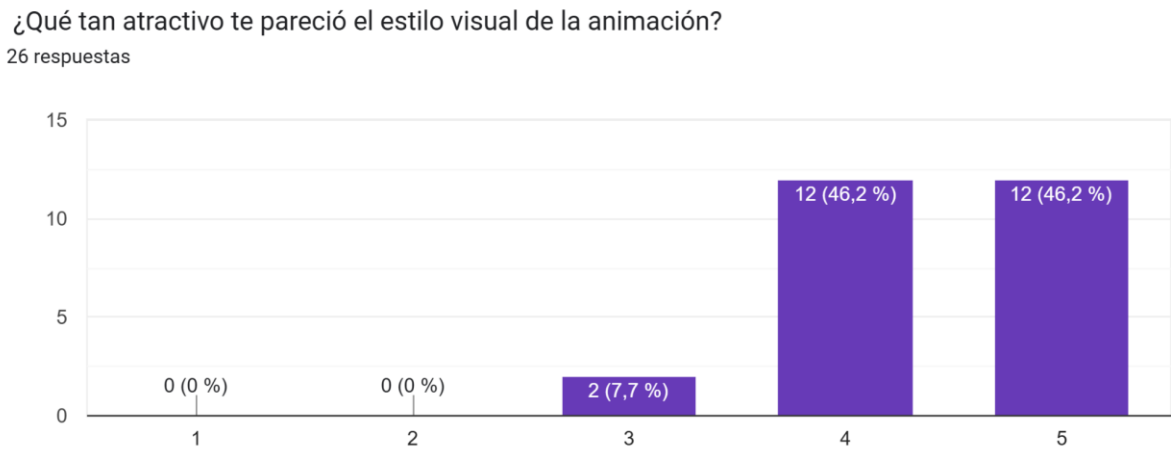
8. ¿El tráiler refleja emociones o experiencias que crees que muchos jóvenes viven actualmente (ansiedad, incertidumbre, presión por el futuro)?



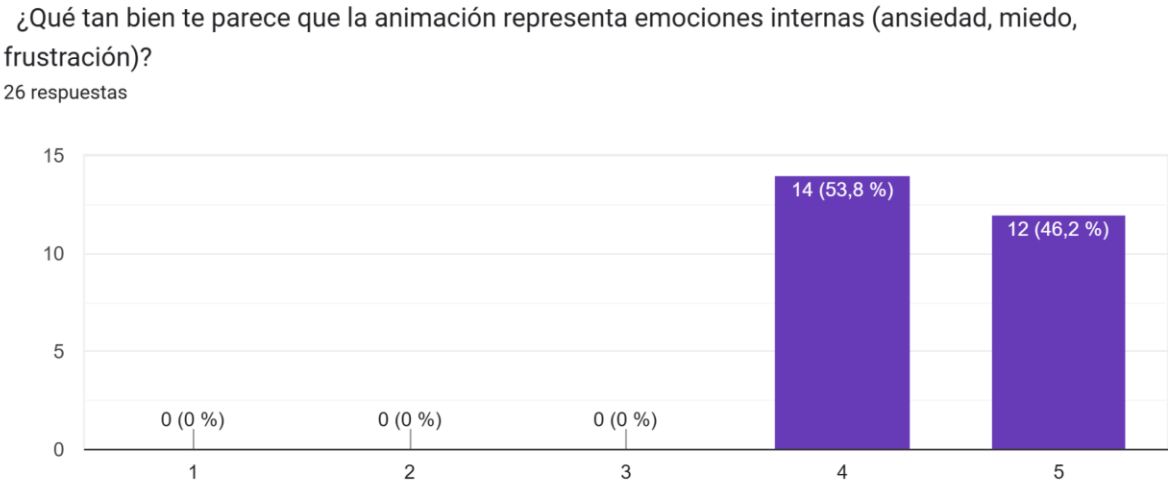
9. En una escala del 1 al 5, ¿Qué tan interesado(a) estarías en ver la serie completa?



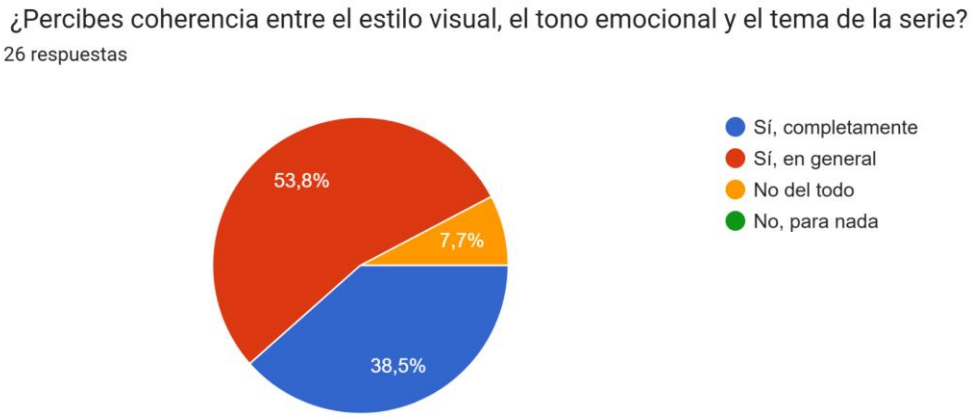
10. ¿Qué tan atractivo te pareció el estilo visual de la animación?



11. ¿Qué tan bien te parece que la animación representa emociones internas (ansiedad, miedo, frustración)?



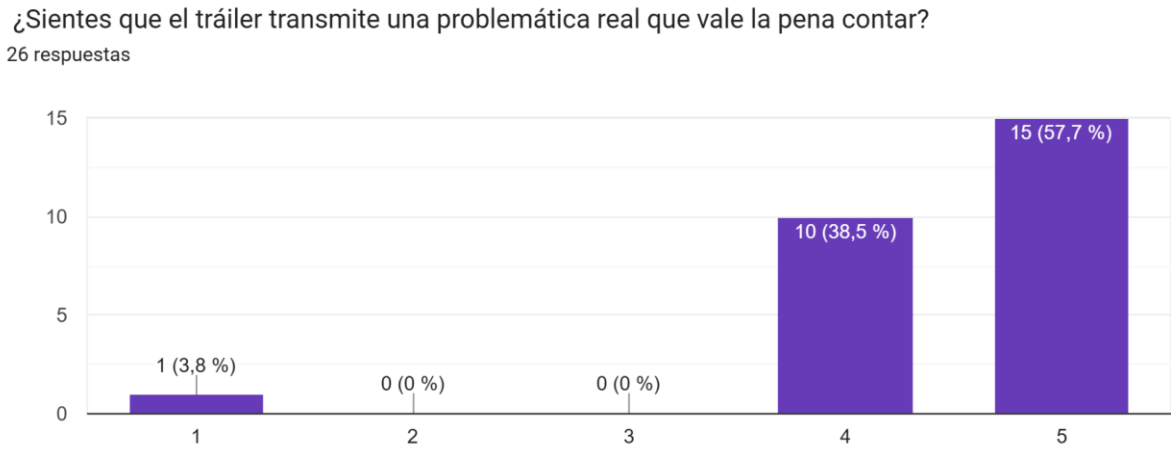
12. ¿Percibes coherencia entre el estilo visual, el tono emocional y el tema de la serie?



13. ¿El tráiler comunicó correctamente el conflicto principal del protagonista?



14. ¿Sientes que el tráiler transmite una problemática real que vale la pena contar?



15. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención del tráiler?

- Se ve tan parecido a la realidad que asusta.
- La animación.
- La animación.
- Me generó ternura.
- La animación y cómo demuestran las emociones del protagonista.
- Me llamó la atención el personaje principal, ya que es un perro peruano.
- Me gustaría ver una serie que tenga como contexto la vida en Perú/Lima.
- Como sudaba y temblaba el candidato chiquitito mientras el entrevistador grande le hablaba con voz fuerte y haciendo un primer plano de sus dientes afilados.
- Como un lobo, listo para comérselo.
- la pregunta y la idea de tener un plan B si lo que planeaste principalmente no funciona.
- El planteamiento de la idea y la problemática en que se basa.
- Character design.
- Ver lo que estaba pensando el personaje principal.

- Visualmente el combinado de 2D y 3D además de ciertos planos interesantes, narrativamente es una situación muy cotidiana de muchos jóvenes en especial de áreas poco comunes para ejercer, me llamó la atención el ver cómo se desarrollará este conflicto internamente y cómo sus decisiones afectarán su futuro de manera permanente.
- El diseño de personajes. Mostrando al jefe de manera más imponente seria mientras el protagonista se ve como una persona más vulnerable emocionalmente insegura, es muy buen manejo de diseño.
- El estilo de animación y los colores.
- Los perritos.
- Cómo retratan diferentes situaciones de la realidad peruana.
- El estilo visual, los planos.
- La musicalización.
- La propuesta visual.
- La parte mental del protagonista, intentando pensar una respuesta.
- Que reflejaba al Perú.
- Todo lo que pasó por la cabeza del protagonista cuando le preguntan por su plan B.
- El estilo visual y el sentimiento.
- La forma en la que se aplicó el tema en general, y visualmente la parte en la que tiene como varias escenas de flashback.
- El hecho de tocar una realidad que muchos adultos jóvenes pasamos o que sí o sí nos tocará pasar.
- El mix de los estilos 2D.

16. ¿Hubo algo que no entendiste, no te gustó o mejorarías? ¿Qué cambiarías?

- La verdad está todo en su lugar.
- Un poco más explícito el mensaje.
- Todo ok.
- Le daría un tiempito más a las imágenes que salen detrás del protagonista.
- Entendí todo.
- Nunca ví el rostro del jefe (personaje que entrevista) me gustaría ver su rostro para saber qué expresión tiene.
- Siento que falta un slogan que deje más claro lo indicado en la explicación de esta encuesta. Tal vez algo como: Sobreviviendo a crecer - "Una miniserie para quienes buscamos un lugar en el mundo" (algo así, porque muchos adultos que entran en su crisis de 40 ó 50s también se van a sentir identificados. No solo los que empiezan su carrera laboral. Algunos también la quieren cambiar cuando llegan a esa edad).
- Me gustó tal cual está, no cambiaría nada.
- Los flashback deberían tener más énfasis en lo que vive en actualidad o una visión a futuro de la ansiedad que representa esa pregunta planteada sobre su plan B.
- Los fondos iniciales.
- El uso del apellido, se siente forzado. Tal vez solo es una cuestión personal y subjetiva, más que un real tema de la serie.
- Un par de planos se sintieron algo exagerados con el ppp, seria buena idea que mientras avanza la entrevista se note más el nerviosismo corporal además de cambios más variados de planos.
- En mi opinión creo que todo está bien logrado.
- Tal vez la animación no es fluida parejamente a veces.
- El line delivery.
- Hubo pausas un poco largas.

- La voz del personaje creo que se siente muy suave.
- Me hubiera gustado ver más interacciones entre personajes.
- Más planos.
- Los fondos diferentes a los personajes, van bien encaminados, pero aún podrían ser mejorados.
- Tal vez la paleta de colores, pero entiendo que eso es así para transmitir sensaciones.
- El ritmo me pareció algo lento.
- Lo sentí un poco estático.
- El logo necesita verse más profesional.
- Me pareció que los fondos no cuadraban muy bien con la animación.
- Me causó mucha curiosidad el momento en donde el personaje viaja hacia el pasado. Quisiera saber más al respecto, pero entendí que será algo que se revelará más adelante en la serie.
- ¿Quizá el diálogo? Sinceramente, está muy bien, me gusta

17. En tus palabras, ¿Qué crees que está intentando transmitir la serie?

- Confianza en uno mismo.
- Las emociones del personaje de afrontar el futuro de adulto que se viene.
- La etapa de la adultez.
- Ansiedad e incertidumbre.
- Lo complicado de crecer.
- La vida de un joven adulto que intenta sobrevivir a la expectativa laboral de la vida, familia y/o sociedad limeña
- Las ansiedades de un niño o un principiante laboral.
- Demostrar la realidad que conlleva pasar de una vida adolescente a una adulta.

- Emociones como la ansiedad que produce el pensar en un futuro incierto y en cómo las emociones y los sentimientos nos condicionan al punto de limitar nuestras decisiones.
- El miedo al fracaso.
- Las dificultades de convertirnos en adultos sin haber tenido todos los recursos para lograrlo, a la mano.
- Identificación, empatía, superación y pérdida de los tabúes del empleo.
- La realidad de muchos jóvenes de hoy en día al enfrentarse a la vida adulta, el temor de no saber que meta alcanzar o qué hacer si uno falla. Creo que es un tema del cual el poco se habla y debería ser más tratado.
- El punto de vista de cómo algunos de esta generación están creciendo con dificultades.
- La incertidumbre al empezar la vida adulta.
- Busca reflejar la realidad de los jóvenes peruanos.
- La experiencia y la realidad de convertirse en adulto y empezar a independizarse.
- Lo difícil de enfrentarse al mundo laboral cuando no se tiene ninguna experiencia previa.
- Lo difícil que son los primeros pasos de todos como adultos.
- Explicar que es normal pasar por ese tipo de situaciones laborales, y que uno no debe sentir que es el fin del mundo.
- El conflicto de crecer y buscar ser independiente . Cómo insertarse al mundo laboral.
- El miedo por lo difícil que es conseguir el 1er trabajo que esperabas que si o si fuera para ti después de tanto esfuerzo y no saber qué hacer si no resulta tu plan A.
- Emociones fuertes.

- El choque que casi todos tenemos de terminar los estudios que ya nos dejan como una sensación de realización y ver que en el mundo profesional real no somos nada y que la estructura que tiene el sistema no ayuda a la gente a desarrollarse de la mejor manera.
- Creo que intenta retratar una realidad a la que ningún adulto joven está ajeno y considero que es muy importante que existan este tipo de espacios para nosotros.
- El pavor de una juventud que no ha conseguido adquirir experiencia laboral incluso después de egresado. Que las universidades e institutos podrían facilitar dicho proceso mediante convenios y acceso a la información para los jóvenes sean más recursivos

Anexo C. Presupuesto DAFO 2025 del episodio piloto.

Todo el contenido mostrado en la sección *Estimación de costos* puede visualizarse en formato *Google Spreadsheet* accediendo al siguiente enlace: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nhmx8LkcPRtRYZRMDM2anZdS747E6lb8/edit?usp=sharing&ouid=105081919213094279057&rtpof=true&sd=true