ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Qanwan: Un proyecto transmedia enfocado en el alzheimer.

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

PRESENTADA POR

Aldair Gilbert Paria Gonzales

DNI: 74201787, Perú

Edward Alfredo Paredes Flores

DNI: 73048486, Perú

ASESOR

Lic. Rodrigo Leonardo Rivera Lozano
DNI: 72900802, Perú
(https://orcid.org/0009-0005-7744-9249)

JURADO

Yuri Iván Garrido Barnuevo

Hayashi Rafael Mateo Nuñez

Johan Alexander Pérez Ortiz

Lima - Perú, 2025

Declaración Jurada de Autenticidad

Informe-0000018547-0000029022-PAREDES-PARIA.pdf

Proyecto de Innovación – Entrega Final con Turnitin

2252|6266|Asesorías|LU 21:00-23:00 MI 21:00-23:00

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:551618154

Fecha de entrega
1 feb 2026, 1:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
1 feb 2026, 1:16 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000018547-0000029022-PAREDES-PARIA.pdf

Tamaño del archivo
3.0 MB

43 páginas

8232 palabras

48.146 caracteres

turnitin Página 1 de 51 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:551618154

18% Similitud general

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

Fuentes principales

9% Fuentes de Internet
3% Publicaciones
16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

turnitin Página 2 de 51 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::11391:551618154

Dedicatoria

A nuestros amados abuelos,

seres silenciosos de historias que se congelan en el tiempo.

A quienes nos inculcan que recordar también es un acto de amor poderoso.

A su esfuerzo que ha sostenido familias y sus voces que aún buscan ser escuchadas..

Qanwan es para ellos:

por las aventuras que ya no recuerdan pero que aún laten es su corazón;

por los momentos que perduran en cada gesto;

por enseñarnos que el verdadero viaje no es hacia el pasado, sino dentro de nosotros.

Gracias por dejarnos crear este universo dedicado a ustedes.

Qanwan nace y se sostiene gracias a los adultos mayores.

Agradecimiento

A nuestros amados padres, por su apoyo incondicional, por confiar en nosotros incluso cuando las dudas parecían más fuertes que los avances.

A nuestros queridos amigos, compañeros de cada desvelo, por sus ánimos, y por estar presentes en los momentos importantes.

A nuestros maestros, por guiarnos con su experiencia y palabras de sabiduría, por darnos el impulso para investigar con profundidad y empatía.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación 10

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 10

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 11

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema 12

2.2 Población beneficiaria 13

2.3 Objetivo(s) del proyecto 13

2.4 Marco referencial 14

2.5 Proceso creativo y experimentos 16

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 16

2.5.2 Información sobre el Mercado 17

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 19

2.5.4 Diseño de producto/servicio 20

2.5.5 Modelo de Negocio 22

2.5.5 Resultados esperados 25

2.5.6 Prototipos desarrollados 26

2.5.7 Experimentos 27

2.5.8 Descripción de la solución innovadora del Proyecto de Innovación 28

III. Estimación de costos 2

3.1 Presupuesto 33

IV. Conclusiones y recomendaciones 2

4.1 Conclusiones 39

4.2 Recomendaciones 41

V. Referencias Bibliográficas 2

VI. Anexos 2

6.1 Informe de Turnitin 44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto del troncal Qanwan 1

Tabla 1: Presupuesto del troncal Qanwan 1	**33**
Tabla 2: Presupuesto de la transmedia “El cuarto de la memoria”	**34**
Tabla 3: Presupuesto de la transmedia “Historias que no envejecen”	**35**
Tabla 4: Presupuesto general del universo Qanwan	**36**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Propuesta de póster del cortometraje troncal “Qanwan”	20

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Qanwan: Un proyecto transmedia enfocado en el alzheimer.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Qanwan se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y Bienestar y la actividad económica de Cultura y Producción Audiovisual. Busca resolver la falta de proyectos transmedias que aborden la salud mental del adulto mayor y la necesidad de promover la empatía hacia personas con Alzheimer, teniendo como población beneficiaria adultos mayores de 35 a 55 años y sus familias, así como públicos culturales interesados en la memoria y el bienestar emocional.

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; el mapa de actores para reconocer el contexto y mercado; el mapa de trayectoria para delinear la mecánica de la propuesta; el canvas de propuesta de valor para consolidar el concepto innovador; y el canvas de modelo de negocio para observar la sostenibilidad del proyecto. Estos elementos se presentan en detalle en el documento.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en un universo transmedia. Se trata de una experiencia artística y cultural compuesta por un cortometraje, una exposición inmersiva y un monólogo teatral, que combina medios audiovisuales, espacios sensoriales y artes escénicas. Sus características resaltan el triple balance: social (sensibilización sobre el Alzheimer), económico (modelo híbrido cultural de bajo costo), y ambiental (uso responsable de materiales en la instalación).

Para la experimentación se diseñaron prototipos audiovisuales e interactivos, incluyendo un video pitch, pruebas de narrativa, encuestas a potenciales usuarios y simulaciones de la

experiencia inmersiva. Estas actividades permitieron validar que el proyecto genera un alto impacto emocional: el 96% de los encuestados consumiría un universo transmedia sobre Alzheimer y memoria, mientras que el 94% considera la propuesta innovadora. La experimentación confirma que el cortometraje es la principal puerta de entrada, seguido de las experiencias participativas de la exposición y el teatro. Las métricas evidencian interés, disposición de pago y reconocimiento del valor social del proyecto.

Se concluye que la solución propuesta responde eficazmente a la necesidad de crear un proyecto transmedia que promueva empatía hacia el Alzheimer, generando un ecosistema narrativo accesible, sensible y sostenible. Se recomienda continuar con el desarrollo del cortometraje como pieza central, implementar la experiencia inmersiva en espacios culturales, fortalecer alianzas con instituciones vinculadas a salud y cultura, y avanzar hacia una estrategia híbrida (física y digital) que permita escalamiento, mayor alcance y sostenibilidad en el tiempo.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se sitúa en un ámbito cultural estrechamente relacionado con las problemáticas que enfrentan las personas mayores afectadas por la enfermedad de Alzheimer, así como con el aumento de su prevalencia en la población. Se ubica en la intersección entre lo privado y lo colectivo, propiciando el encuentro entre experiencias personales y dinámicas comunitarias. El hogar de los protagonistas se muestra como un espacio simbólico que preserva objetos de gran relevancia en su historia, reflejando el arraigo y la transmisión cultural intergeneracional. Qanwan aborda tanto la memoria íntima deteriorada por el Alzheimer como la memoria colectiva asociada a los procesos migratorios. El proyecto persigue un doble propósito: a nivel individual, promover la empatía frente a la vulnerabilidad de la memoria en las personas mayores y destacar la necesidad de acompañamiento para quienes padecen Alzheimer; a nivel

colectivo, generar conciencia sobre la importancia de reconocer la salud mental como un problema vigente y en crecimiento. De este modo, Qanwan propone una propuesta integradora que articula lo personal con lo comunitario, vinculando las dimensiones de la salud y la cultura y dialogando entre la memoria individual y la colectiva.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Según el Ministerio de Salud de Perú: El alzheimer afecta a más de 200 mil adultos mayores en el Perú. Su origen se debe a factores biológicos, genéticos y algunos factores de riesgo que involucran el estilo de vida. En consecuencia, esta enfermedad neurodegenerativa progresiva afecta principalmente a la memoria, el pensamiento y el comportamiento.

La enfermedad del Alzheimer es la forma más común de demencia (alrededor de 62% de los casos) y ya en la tercera edad ha ido aumentando. Por ejemplo, se ha estimado que el 8% en Lima en 2006 y aumentó al 11% en 2022 en el distrito de Puente Piedra. 1 de cada 10 adultos mayores está afectado por Alzheimer. Se reporta que 13,116 casos fueron atendidos en 2022 y 16,260 en 2023, es decir, un incremento de alrededor del 24%.

En 2022 hubo 13,116 casos en adultos mayores de sesenta años, en el 2023 la cifra incrementó a 16,260, 24% más. En el año 2024 llegaron a 18,333 y finalmente en el año del 2025 se reportaron 6195 casos más, lo que refleja un aumento y no se detiene ahí.

Esta problemática encuentra una solución en uno de los objetivos de desarrollo sostenible, salud y bienestar. Esta ODS se destaca por garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades. Una de las metas del objetivo es la 3.4. Donde se explica que de aquí a 2030, se buscaría reducir en un tercio la mortalidad prematura por

enfermedades no transmisibles mediante su prevención y tratamiento, y promover la salud mental y el bienestar.

2.2 Población beneficiaria

La población que vendría a ser beneficiada por la solución son los adultos mayores desde la edad de 35 a 65 años en adelante, ya que según estadísticas, a partir de la mencionada edad es cuando los adultos mayores presentan signos de olvido y van en incremento, volviéndose cada vez más grave.

Primero, los actores principales son los adultos mayores (con alzheimer o riesgo de padecerlo), sus familiares. Segundo, los actores directos son los ayudantes, los que arman y ejecutan los planes para apoyar a los adultos mayores. Tercero, los actores indirectos son El ministerio de la salud, Medios de comunicación (interesados en visibilizar el apoyo), etc.

2.3 Objetivos del proyecto

Proponer una representación transmedia que busca sensibilizar a la sociedad peruana acerca de la importancia del alzheimer y su notable crecimiento en los últimos años. Asimismo, se busca impulsar la participación comunitaria mediante actividades artísticas, teatrales y experiencias vivenciales, que inviten al público a reflexionar sobre el impacto del Alzheimer.

Analizar cómo la falta de sensibilización sobre el Alzheimer y la escasa representación cultural peruana en el lenguaje audiovisual limitan la comprensión social de la enfermedad, perpetuando estigmas y afectando la percepción pública y el apoyo a pacientes y familias.

Identificar y analizar los estereotipos, omisiones y tratamientos narrativos predominantes sobre el Alzheimer en la transmedia peruana contemporánea (últimas dos décadas),

contrastándolos con la realidad sociocultural de las familias peruanas que enfrentan la enfermedad

El proyecto busca, además de contribuir con los lineamientos del ODS de la (Salud y bienestar), específicamente en su meta 3.4, plantea la reducción de enfermedades no transmisibles a través de la prevención.

.

2.4 Marco referencial

Gambarato et al (2020) menciona que una narrativa transmedia debe construirse a partir de la integración coherente de distintas plataformas, donde cada medio aporte un valor singular a la experiencia general. Esta perspectiva permite comprender que proyectos como Qanwan pueden expandir su relato a través de diversos formatos artísticos y digitales, garantizando una experiencia inmersiva y emocionalmente significativa para el público.

Se explica que el storytelling transmedia funciona como una estrategia comunicacional capaz de fortalecer la participación de las audiencias y generar vínculos emocionales con los relatos (Sutherland & Barker, 2023). Desde esta perspectiva, Qanwan puede aprovechar la interactividad entre el cortometraje, los espacios digitales y las experiencias culturales para sensibilizar sobre la importancia de la memoria y el acompañamiento en personas mayores

Según, Albertsen (2023) los universos transmedia contemporáneos los personajes, símbolos y mitologías cumplen un papel esencial al sostener la expansión narrativa y la conexión

emocional del público. Este planteamiento resulta relevante para Qanwan, ya que el simbolismo de los objetos y recuerdos en la historia refuerza la unión entre la memoria individual y la memoria colectiva desde una representación artística.

La narrativa transmedia puede emplearse como una herramienta educativa informal que promueva la participación ciudadana y el desarrollo sostenible mediante la integración de medios tradicionales y digitales (Vizcarra-Coloma, 2016). Esta idea se vincula con Qanwan, pues el proyecto busca no sólo transmitir una historia, sino también generar reflexión social sobre la salud mental y la memoria a través de experiencias interactivas.

Destacan que la aplicación de la narrativa transmedia en la educación superior latinoamericana ha crecido notablemente, aunque aún existen limitaciones en la formación docente y la adopción institucional de estas metodologías(Gomero et al, 2023). En el contexto de Qanwan, este análisis invita a considerar la importancia de la capacitación y la planificación estratégica para asegurar la efectividad y sostenibilidad del proyecto .

Atarama Rojas (2023) analiza cómo las comunidades digitales transforman la recepción pasiva de los contenidos en una participación activa, donde las audiencias se sienten parte de la historia que consumen. Este enfoque resulta clave para Qanwan, que busca involucrar emocionalmente al público y convertirlo en un participante activo en la reconstrucción simbólica de la memoria y el valor del recuerdo.

En conjunto, los enfoques revisados permiten comprender la narrativa transmedia como una estrategia que articula múltiples plataformas para generar participación activa y vínculos

emocionales significativos. Desde esta perspectiva, *Qanwan* se sustenta como una propuesta cultural que utiliza el transmedia para sensibilizar sobre la memoria y la salud mental del adulto mayor. Así, el marco referencial respalda la pertinencia conceptual y social del proyecto.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

El público objetivo del proyecto transmedia Qanwan está compuesto por adultos entre 35 y 55 años, quienes buscan mantener viva su memoria, identidad y conexión con los demás en una etapa en la que la sociedad suele priorizar a los jóvenes y dejar de lado sus experiencias. Estas personas sienten temor a olvidar sus recuerdos, pero también el deseo de seguir aprendiendo y participando activamente en espacios culturales que valoren su historia. Escuchan conversaciones de sus familiares adultos sobre salud y envejecimiento, aunque perciben que la salud mental es poco abordada, y expresan frases como “mis recuerdos son lo más valioso que tengo” o “no quiero ser una carga para mi familia”, reflejando su necesidad de sentirse útiles y comprendidos. Ven cómo los espacios culturales y digitales son dominados por la juventud, pero aun así participan en talleres y actividades artísticas que estimulan su mente y les permiten compartir sus vivencias. Luchan por conservar su memoria y transmitir su legado antes de que se pierda, encontrando en Qanwan un espacio donde la memoria se transforma en arte y la experiencia de vida se convierte en un puente emocional con la sociedad. Según la Organización Mundial de la Salud (2021), la participación en actividades culturales y artísticas fortalece el bienestar emocional y cognitivo de los adultos mayores, reduciendo el aislamiento social.

Asimismo, García y Tomsic (2020) señalan que la narrativa autobiográfica en personas de mediana edad y mayores refuerza la autoestima y el sentido de continuidad personal, lo que convierte a *Qanwan* en una experiencia significativa que impulsa la valoración de la memoria y la salud mental desde un enfoque cultural.

2.5.2 Información sobre el Mercado

Se tiene un mercado adulto entre las edades de 35 a 55 años, con el objetivo de brindar una experiencia de entretenimiento y reflexión a aquellas personas que, en esta etapa de su vida, puedan empatizar y vivir una experiencia inmersiva en el Cuarto de la Memoria y el teatro "Historias que no envejecen". La oportunidad radica en la creciente necesidad de generar espacios culturales que promuevan la reflexión sobre la salud mental y el bienestar emocional.

El público adulto busca experiencias que combinan arte, memoria y conciencia social. En el Perú no existen proyectos transmedia que aborden el Alzheimer desde una perspectiva cultural, emocional e interactiva. Si bien hay iniciativas institucionales o de colectivos artísticos que tratan temas de memoria o identidad, ninguna combina cine, exposición inmersiva y teatro participativo con enfoque de salud mental. Por otro lado, existen transmedias sobre el alzheimer en el extranjero. Un ejemplo destacado en Estados Unidos es *These Memories Won't Last* (2016), una obra de narrativa digital que emplea el formato de cómic digital para representar de forma autobiográfica y evocadora la experiencia del Alzheimer a través de la relación entre un nieto y su abuelo, y el desvanecimiento progresivo de la memoria. Aunque no es un transmedia comercial de grandes audiencias, su valor radica en la innovación narrativa y en cómo utiliza el

medio digital para transmitir sensaciones de olvido y fragmentación de manera inmersiva un enfoque que resuena con lectores académicos y entusiastas de la literatura digital interactiva, y que es estudiado dentro del campo de la literatura electrónica por su diseño de experiencia de lectura y representación simbólica del olvido.

Por otro lado, *La memoria del hombre invisible* es un proyecto transmedia desarrollado en Colombia por el Grupo de Neuropsicología y Conducta junto con el Grupo de Neurociencias de la Universidad de Antioquia. Esta iniciativa combina audios, videos explicativos, cómics, infografías y bitácoras narrativas para educar y sensibilizar sobre la enfermedad de Alzheimer desde múltiples perspectivas científica, emocional y práctica ofreciendo una experiencia rica y accesible para públicos diversos. Más allá de contar una historia, el proyecto integra testimonios reales, casos narrados por familiares y contenidos educativos, con el objetivo de acercar el conocimiento sobre la enfermedad a la sociedad en general y apoyar a familias y cuidadores.

Por lo tanto, el proyecto Qanwan se posiciona como una propuesta con alto potencial. Algunas de las complicaciones financieras son los costos de producción audiovisual y de instalaciones interactivas, los cuales pueden ser elevados; tecnológicamente se necesita contar con equipos adecuados para la exposición inmersiva.

El proyecto busca implementarse en Lima Metropolitana durante su primera fase, con presentaciones presenciales y exhibiciones en espacios culturales, centros de memoria y casas del adulto mayor en distritos estratégicos.

Según el instituto INEI, el Perú cuenta con más de 4 millones de adultos mayores (2025) y la tendencia de envejecimiento poblacional sigue en crecimiento. Sumado a ello, más del 60% de la población urbana participa anualmente en alguna actividad cultural. Qanwan tiene el potencial de captar una porción significativa de este segmento mediante su propuesta diferenciadora y su enfoque social, alcanzando tanto a públicos culturales como a instituciones interesadas en promover el bienestar y la salud mental.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

A partir de una historia central en formato de cortometraje, se amplía un universo narrativo que se complementa con experiencias interactivas presenciales. Este enfoque busca generar una conexión emocional entre el público y los protagonistas, abordando la pérdida de memoria desde una perspectiva sensible y artística.

El proyecto propone una forma de comunicación que combina arte, tecnología y conciencia social, fomentando la empatía hacia los adultos mayores y la valorización de la memoria como un elemento esencial de la identidad personal y colectiva.

Su concepto parte de la idea de que recordar no solo es un proceso individual, sino también un acto social que contribuye a mantener viva la historia de una comunidad. Qanwan convierte el arte en un medio de acompañamiento simbólico que invita a la reflexión sobre la fragilidad de la mente y la importancia de preservar los recuerdos.

La propuesta de valor se centra en ofrecer una experiencia cultural que promueva la sensibilidad social y la participación activa del espectador. Qanwan responde a una necesidad

social evidente: la escasez de espacios culturales dedicados a la salud mental y al reconocimiento de la memoria de los adultos mayores. Su principal valor radica en su capacidad para unir emoción, arte y conciencia social, generando experiencias inmersivas que permiten comprender el Alzheimer desde una mirada humana y estética. A través de esta propuesta, se busca fortalecer el vínculo intergeneracional, revalorizar las historias de vida y sensibilizar a la sociedad sobre el impacto emocional del olvido. De esta manera, Qanwan se consolida como una propuesta innovadora que articula la memoria, la cultura y la tecnología para generar un cambio en la percepción social del envejecimiento y la salud mental.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

Figura 1

Propuesta de póster del cortometraje troncal “Qanwan”



El diseño del proyecto Qanwan se plantea como una experiencia transmedia compuesta por diferentes expresiones artísticas que se interconectan bajo una misma narrativa. Este producto audiovisual constituye la pieza troncal del proyecto y utiliza una estética íntima y nostálgica que busca generar identificación emocional con el espectador.

En una segunda instancia, se desarrolla una exposición inmersiva denominada “El cuarto de la memoria”, en la que los asistentes pueden recorrer un espacio simbólico que recrea la casa de los protagonistas. Cada objeto presente en la instalación representa un recuerdo y está acompañado por recursos visuales y sonoros que refuerzan la atmósfera emocional del relato. Este componente permite que el público viva una experiencia sensorial y reflexiva, comprendiendo la memoria como un espacio tangible y emocional. Asimismo, este espacio mostrará información relevante sobre los datos médicos del alzheimer.

El tercer componente corresponde al monólogo teatral “Historias que no envejecen”, que ofrece una puesta en escena íntima y participativa. En esta representación, se exploran temas como el cuidado de una persona con alzheimer, la familia y la identidad, vinculando la historia de los personajes con las vivencias del público. Esta interacción busca generar una reflexión colectiva sobre el paso del tiempo y la información del alzheimer.

El producto final se caracteriza por su integración artística, su coherencia narrativa y su orientación hacia el bienestar emocional. El público objetivo está conformado por adultos mayores de 35 a 55 años, familiares de personas con Alzheimer y ciudadanos interesados en la

cultura, el arte y la salud mental. Qanwan será presentado en espacios culturales, museos y plataformas digitales, con el fin de garantizar un alcance amplio y diverso.

En conjunto, el diseño del proyecto busca ofrecer una experiencia artística que trascienda la simple observación para convertirse en un proceso de conexión emocional y reflexión social.

2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio de Qanwan tiene como fuente una propuesta cultural transmedia que destaca cine, exposición inmersiva y teatro participativo, complementados por elementos narrativos adicionales que expanden el universo de los personajes protagónicos. La propuesta de valor se basa en la novedad y en el diseño artístico que caracteriza cada uno de los componentes del proyecto. Qanwan ofrece al público una forma distinta de acercarse a temas como la memoria, el Alzheimer y el envejecimiento a través de experiencias sensibles e inmersivas. El cortometraje constituye la pieza troncal desde donde se despliega la narrativa; la instalación "El cuarto de la memoria" aporta una vivencia sensorial que permite al público explorar la identidad y los recuerdos de los protagonistas; y el monólogo teatral fomenta la participación colectiva.

El segmento de clientes se mantiene enfocado en adultos entre 35 y 55 años, familiares de personas con Alzheimer y público general interesado en la salud mental y la cultura. A nivel institucional, museos, centros culturales, festivales y organizaciones vinculadas al bienestar también constituyen un mercado significativo.

En relación con los canales, estos se sostienen principalmente en presentaciones presenciales del cortometraje, la exposición inmersiva y las funciones teatrales en conversatorios

o espacios de exhibición, fortaleciendo la experiencia del usuario sin modificar la estructura de los canales principales. Su disponibilidad en formato breve y accesible refuerza la comunicación cercana con el público.

La relación con los clientes se construye desde una perspectiva empática y participativa. Las experiencias inmersivas y teatrales permiten acompañar emocionalmente al público y facilitar una reflexión personal sobre la memoria. Las fuentes de ingresos continúan centradas en la venta de entradas para la exposición, funciones y proyecciones, así como en el licenciamiento del cortometraje, actividades educativas y posibles patrocinios institucionales.

En cuanto a las actividades clave, se mantienen la producción audiovisual, el montaje de la exposición y la organización del monólogo teatral, junto con la gestión de alianzas institucionales. Similarmente, los recursos clave siguen enfocándose en el equipo creativo, los elementos físicos de la instalación y los derechos intelectuales del cortometraje, sumando únicamente la propiedad intelectual vinculada al diario como parte del universo ficcional. Estas actividades se sostienen con el apoyo de aliados clave como centros culturales, museos, asociaciones vinculadas a la salud mental, organizaciones que trabajan con adultos mayores, universidades y entidades municipales. Dichos aliados facilitan espacios, auspicios, convocatorias, difusión y soporte institucional que permiten reducir costos y ampliar el alcance del proyecto sin comprometer la calidad de producción.

La sostenibilidad del proyecto se respalda en su capacidad para articular impacto social, viabilidad económica y continuidad cultural. Qanwan aborda una problemática vigente y

transversal: el Alzheimer y la vulnerabilidad de la memoria. Lo cual garantiza relevancia social a largo plazo. Económicamente, su sostenibilidad se fortalece gracias a su naturaleza modular: cada componente puede presentarse repetidas veces en distintas instituciones sin requerir inversiones equivalentes a la producción inicial. Culturalmente, el proyecto tiene potencial de permanencia debido a su estética simbólica, sus temas universales y su flexibilidad para adaptarse a nuevos espacios, públicos y formatos.

El plan de actividades posterior a su primera implementación contempla tres fases: iteración, réplica y masificación. La iteración surge de la retroalimentación obtenida durante las primeras exhibiciones y permite realizar ajustes en la experiencia inmersiva, optimizar la puesta teatral y mejorar la difusión del cortometraje. La réplica se plantea gracias al carácter itinerante de la exposición y del monólogo, los cuales pueden trasladarse a museos, centros culturales y festivales sin alterar su narrativa. Finalmente, la masificación se proyecta mediante la participación en circuitos culturales nacionales, la habilitación de versiones digitales del contenido, la posible creación de experiencias 360° y la consolidación de alianzas con instituciones de salud y educación para expandir su alcance a un público mayor.

En términos de recursos, Qanwan requiere un equipo humano interdisciplinario compuesto por profesionales audiovisuales, actores, diseñadores de experiencias inmersivas, técnicos de iluminación y sonido, editores, personal de montaje y guías culturales. En el plano material, el proyecto utiliza mobiliario, objetos simbólicos, elementos escenográficos, utilería, material gráfico e impresiones que permiten recrear el entorno emocional de los personajes. En lo tecnológico, la ejecución depende de cámaras cinematográficas, kits de iluminación,

grabadoras de sonido, proyectores, pantallas interactivas, software de edición y equipos de control para las instalaciones. Estos recursos humanos, materiales y tecnológicos permiten que el universo transmedia funcione de manera integrada y ofrezca al público experiencias inmersivas, cuidadas y emocionalmente significativas.

Resultados esperados

Qanwan es un universo transmedia que busca abrir un camino propio dentro del panorama cultural peruano, proponiendo una forma alternativa de explorar la memoria y las emociones a través del arte y la tecnología. El proyecto conforma narrativas audiovisuales, elementos escénicos y experiencias inmersivas para crear un viaje que no solo conmueva, sino que también permita empatizar con el tema del Alzheimer desde diferentes generaciones.

El enfoque de este proyecto propone alianzas con instituciones educativas, espacios culturales y organizaciones dedicadas al adulto mayor y la prevención. Con ellos desarrollaremos actividades participativas que acerquen el tema a distintos públicos y fomenten un diálogo en nuestra sociedad.

Qanwan busca abrir un espacio nuevo donde hablar del Alzheimer no sea un tema complicado, sino una oportunidad para comprender mejor la vulnerabilidad humana. A través de la transmedia queremos propiciar cambios reales en la manera en que se visualiza esta condición, invitando a mirar la memoria desde la sensibilidad humana y no desde el temor. La intención es consolidar el proyecto como un universo que reconozca que la memoria es un puente que nos enlaza a todos.

2.5.6 Prototipos desarrollados

Con la finalidad de dar a conocer y poner a prueba la idea central del proyecto, se desarrolló un videopitch que cumple la función de presentación completa del prototipo. Este recurso audiovisual expone de forma clara el universo transmedia junto a los objetivos planteados y la esencia del proyecto. Asimismo, muestra el recorrido del usuario, detallando los momentos clave de interacción y los distintos puntos en los que la solución genera impacto.

El videopitch también describe quiénes conforman el público al que está dirigida la transmedia, lo que facilita comprender mejor el contexto en el que será utilizada. Además, el videopitch aborda los retos encontrados a lo largo de la investigación, las decisiones tomadas para resolverlos y el valor diferencial que ofrece la iniciativa.

Enlace del videopitch: https://www.youtube.com/watch?v=okkM_EafK1U

Por otro lado, se creó un producto mínimo viable que trata de una obra clown donde se muestra la historia de Qanwan para su primera aprobación o respuestas por parte del público objetivo. Esta muestra escénica fue con el apoyo de la municipalidad de surco que realiza eventos para adultos mayores en el centro del adulto mayor Proceres. Esto sirvió para determinar el mensaje del cortometraje como eje central del universo, su recepción conceptual y el interés medible por las asistencias.

2.5.7 Experimentos

La encuesta aplicada a 50 participantes permitió validar de manera clara el interés y la pertinencia del universo transmedia propuesto por Qanwan. La mayoría de los encuestados se encuentra entre los 2O y 70 años, un rango que corresponde a los principales consumidores de contenido audiovisual y experiencias inmersivas, lo que confirma que el proyecto se está dirigiendo a un público con alta disposición a involucrarse en nuevas propuestas narrativas.

Los resultados muestran que el tema del Alzheimer tiene un fuerte impacto emocional y social: el 73% lo considera muy importante y el 26% lo cataloga como importante. Esto respalda la relevancia de abordar esta problemática desde el arte y demuestra que existe un interés genuino por contenidos que promuevan la reflexión sobre la memoria, el envejecimiento y el vínculo afectivo. Además, un 96% de los encuestados afirma que consumiría un universo transmedia que trate sobre Alzheimer, amor y recuerdo, y un porcentaje similar expresa que le gustaría ver más proyectos que exploren estas temáticas, lo que confirma la necesidad de propuestas sensibles y con enfoque humano.

La encuesta también evidencia una oportunidad en el mercado: el 64% no conoce ningún proyecto transmedia que hable sobre Alzheimer o recuerdos, y aun así el 94% considera que Qanwan es una propuesta innovadora. Esto sugiere que el proyecto cubre un vacío narrativo y ofrece un enfoque diferenciador dentro del panorama cultural. En cuanto al consumo de las piezas del universo, el cortometraje es el formato que genera mayor interés (64%), seguido por

los elementos que expanden la narrativa, lo que confirma que el audiovisual funciona como puerta de entrada al resto de la experiencia transmedia.

La dimensión social también es validada, ya que el 98% considera importante que el proyecto apoye a comunidades del adulto mayor, lo que refuerza el propósito humanista del concepto. Sobre la disposición de pago, la mayoría estaría dispuesta a invertir entre 20 y 60 soles por ver el cortometraje, y un 50% indica que la experiencia transmedia completa debería costar menos de 100 soles, lo que proporciona parámetros reales para la construcción de un modelo de precios accesible y sostenible.

Finalmente, existe un equilibrio en la preferencia de formato: el 52% prefiere vivir la experiencia físicamente y el 48% de manera digital, lo que abre la posibilidad de una propuesta híbrida que amplíe aún más el alcance del proyecto. En conjunto, estos resultados validan el concepto de Qanwan, demuestran su potencial de aceptación y confirman que existe un público dispuesto a consumirlo, apoyarlo y experimentarlo desde distintos niveles de profundidad emocional y narrativa.

2.5.8 Descripción de la solución innovadora del Proyecto de Innovación

La solución innovadora que plantea Qanwan consiste en la creación de un universo transmedia centrado en el Alzheimer y la memoria, donde cine, exposición inmersiva y teatro participativo funcionan como piezas complementarias dentro de una narrativa común. Su propuesta de valor radica en ofrecer experiencias artísticas que sensibilizan al público a través de

emociones, símbolos y participación activa, abordando la salud mental desde un enfoque cultural accesible. Qanwan conecta la memoria individual con la colectiva y convierte el arte en un puente entre generaciones, generando conciencia sobre la vulnerabilidad del adulto mayor mediante relatos ficcionales cargados de humanidad.

El modelo de negocio se construye sobre un esquema híbrido que combina actividades culturales presenciales, productos narrativos complementarios y alianzas institucionales. El proyecto genera valor económico a través de la venta de entradas al cortometraje, la exposición inmersiva y el monólogo teatral, así como mediante el licenciamiento del corto a festivales y espacios culturales. A nivel institucional, museos, centros culturales, organizaciones vinculadas a la salud mental y asociaciones de apoyo al adulto mayor representan aliados estratégicos que permiten financiamiento compartido, convocatorias a fondos culturales y patrocinio para sostenibilidad futura. La dimensión digital abre, además, la posibilidad de exhibiciones híbridas, venta bajo demanda y distribución del diario de Donata en formato digital o impreso. Gracias a su diseño modular, Qanwan puede replicarse en otros espacios, ampliando su capacidad de crecimiento sin perder coherencia narrativa.

La sostenibilidad del proyecto:

La sostenibilidad de Qanwan se fundamenta en tres pilares: sostenibilidad social, económica y cultural. En términos sociales, el proyecto contribuye a la sensibilización pública sobre el Alzheimer, un problema creciente en el país, y fortalece la conexión entre generaciones a través de experiencias culturales que fomentan la comprensión y la empatía hacia el adulto

mayor. Esta dimensión se refuerza mediante actividades paralelas, como conversatorios y talleres, que pueden replicarse en instituciones educativas y centros de salud, ampliando su impacto comunitario.

A nivel económico, la sostenibilidad se garantiza mediante un modelo escalable basado en la combinación de actividades presenciales pagadas, licenciamiento del cortometraje y alianzas con entidades públicas y privadas. Los costos principales se concentran en la producción inicial, mientras que los componentes transmedia pueden exhibirse en diferentes lugares sin requerir nuevas inversiones significativas, lo que permite recuperar y multiplicar la inversión. Además, la creciente demanda cultural por experiencias inmersivas y narrativas vinculadas a la salud mental abre oportunidades de financiamiento estatal (Ministerio de Cultura, ONG de salud mental, fondos internacionales) que facilitan su continuidad.

Finalmente, la sostenibilidad cultural se asegura gracias a la capacidad de Qanwan para articular arte, salud mental y memoria colectiva dentro de una narrativa sensible y universal. La temática del Alzheimer no se circunscribe a un contexto temporal, lo que permite que el proyecto se mantenga vigente y relevante a largo plazo. Su formato versátil posibilita futuras adaptaciones, expansiones y nuevas ediciones, consolidándose como un producto cultural con proyección prolongada.

Plan de actividades:

El plan de actividades posterior a la primera implementación de Qanwan se organiza en tres líneas estratégicas: iteración, réplica y masificación. La **nueva iteración** contempla el

análisis de la retroalimentación del público y de los datos obtenidos durante las exhibiciones iniciales, lo que permitirá ajustar el montaje de la exposición, mejorar la experiencia teatral y optimizar la difusión del cortometraje. Esta etapa incluye pruebas adicionales con usuarios, rediseños menores y mejoras en accesibilidad para adultos mayores.

La réplica del proyecto se plantea en función de su carácter modular. La exposición inmersiva “El Cuarto de la Memoria” puede instalarse en distintos museos, bibliotecas públicas, centros culturales y ferias artísticas sin alterar su esencia conceptual. El monólogo teatral es fácil de trasladar y puede presentarse en espacios comunitarios, festivales locales o eventos académicos. Asimismo, el cortometraje puede circular en festivales nacionales e internacionales, ampliando el reconocimiento del proyecto. Esta réplica permite expandir el impacto sin incurrir en grandes costos adicionales.

La masificación se aspira lograr mediante una estrategia híbrida (presencial + digital). Se propone habilitar exhibiciones virtuales, alojar el cortometraje en plataformas de video bajo demanda y convertir la exposición en un recorrido 360° accesible en línea. También se buscarán alianzas con organizaciones privadas, universidades y centros de salud para amplificar el alcance del proyecto y trasladarlo a diferentes regiones del país. Esta fase permitirá que Qanwan evolucione hacia un proyecto cultural de alcance nacional, manteniendo su propósito social y educativo.

Recursos Necesarios:

Para la ejecución del universo transmedia Qanwan se requiere un conjunto articulado de recursos humanos, materiales y tecnológicos que aseguren la calidad de cada una de sus piezas. En cuanto a los recursos humanos, el proyecto involucra a un equipo audiovisual profesional (director, productor, director de fotografía, sonidista, arte, actores, gaffer, montajistas), así como especialistas en montaje de exposiciones, diseñadores de experiencia inmersiva, personal de sala y equipo teatral. Este equipo multidisciplinario garantiza la coherencia estética y emocional del proyecto en todos sus componentes.

Los recursos materiales incluyen mobiliario y objetos para la exposición inmersiva, elementos de escenografía para el teatro, vestuario y utilería del cortometraje, además de materiales de refacción, pintura, iluminación ambiental, decoración y paneles informativos. Estos elementos permiten recrear los espacios simbólicos asociados a la memoria de los personajes y facilitan la inmersión del público en el universo narrativo.

Finalmente, los recursos tecnológicos son esenciales para la ejecución audiovisual y la experiencia inmersiva. Se necesitan cámaras cinematográficas, kits de lentes, micrófonos, grabadoras profesionales, equipos de iluminación, proyectores, pantallas interactivas, software de edición (Premiere Pro, DaVinci Resolve), diseño sonoro (Pro Tools), renderizado audiovisual y equipos de control para las instalaciones. Estas herramientas permiten integrar lo audiovisual, lo sensorial y lo teatral en una experiencia fluida que refuerza la propuesta emocional y estética del proyecto.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Tabla 1: Presupuesto del troncal Qanwan

Categoría	Concepto	Costo
Preproducción	Guión final + asesoría	800
Preproducción	Producción	2000
Preproducción	Casting (actor principal y actriz principal)	300
Sueldos	Director	1,500
Sueldos	Director de Fotografía	1,200
Sueldos	Gaffer	600
Sueldos	Sonidista	800
Sueldos	Foquista/AC	450
Sueldos	Arte y utilería (1 persona)	600
Sueldos	Producción (1 productor + 1 asistente)	1,200
Sueldos	Maquillaje	350
Sueldos	Actor principal	1,200
Sueldos	Actriz principal	1,200
Sueldos	Extras o figurantes	300
Equipos	Cámara (Blackmagic / Sony FX6)	3,000
Equipos	Kit de lentes	1650
Equipos	Kit de luces (3–4 fuentes)	700

Categoría	Concepto	Costo
Equipos	Grabadora profesional + micrófonos	450
Equipos	Tripode, slider y grip	300
Locaciones	Alquiler de casa (por día)	600
Locaciones	Permisos de rodaje	300
Logística	Movilidad para equipo	500
Logística	Catering 2 días (10–12 personas)	600
Logística	Materiales varios	2000
Arte	Mobiliario, decoración, objetos de memoria	700
Arte	Impresiones de fotos, cuadros	150
Arte	Pintura, brochas, mascarillas, lijas	200
Postproducción	Edición	5,000
Postproducción	Colorización	800
Postproducción	Diseño sonoro	800
Postproducción	Música original	500
Postproducción	Correcciones finales / máster	300

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2: Presupuesto de la transmedia “El cuarto de la memoria”

Categoría	Concepto	Costo (S/.)
Espacio	Alquiler de sala 4 días	4,000
Adecuación	Pintura, refacción, brochas, imprimante	1750
Adecuación	Mobiliario (cama, mesita, velador, estantes)	1,200
Tecnología	Proyector HD	950
Tecnología	Parlantes ambientales	900
Tecnología	Iluminación interactiva	600
Tecnología	Pantalla o tablet para contenido	900
Producción	Diseñador de experiencia inmersiva	2000
Producción	Montajistas (2 personas)	3000
Producción	Materiales varios y seguridad	1500
Personal	Guía principal (3 días)	2000
Personal	Asistente de sala	500

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3: Presupuesto de la transmedia “Historias que no envejecen”

Categoría	Concepto	Costo (S/.)
Espacio	Alquiler de teatro pequeño	1200
Producción	Escenografía mínima	400
Producción	Sonido y microfonía	1000
Producción	Iluminación teatral	800

Categoría	Concepto	Costo (S/.)
Equipo teatral	Actor protagonista	800
Equipo teatral	Director teatral	2,000
Equipo teatral	Stage manager	2000
Equipo teatral	Vestuario	500
Marketing	Publicidad Meta (Facebook/IG Ads)	920
Marketing	Flyers impresos	958
Marketing	Diseño gráfico	250

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4: Presupuesto general del universo Qanwan

Proyecto	Total (S/.)
Cortometraje	**33,750**
Exposición inmersiva	**19,306**
Monólogo teatral	**10,830**
TOTAL GENERAL	**63,886 soles aprox.**

Fuente: Elaboración propia

El presupuesto total estimado para la implementación del universo transmedia Qanwan asciende a aproximadamente S/ 63,886 soles, cifra que se distribuye de manera proporcional entre el cortometraje, la exposición inmersiva y el monólogo teatral. Esta inversión no solo refleja la complejidad técnica del proyecto, sino también el tiempo necesario para la construcción de cada componente, ya que cada pieza requiere procesos creativos, logísticos y de producción

que se desarrollan en diferentes etapas y plazos. En términos generales, la planificación completa del proyecto demanda alrededor de tres a cuatro meses de trabajo continuo, un periodo adecuado para garantizar calidad narrativa, coherencia transmedia y un montaje profesional en sus distintas plataformas.

El cortometraje, que representa el 54% del presupuesto total, requiere entre ocho y diez semanas para su ejecución completa. Este tiempo abarca la preproducción, la producción y la postproducción, siendo la preproducción una de las fases más demandantes por la elaboración del guión final, la selección del elenco, la búsqueda de locaciones y el diseño de arte. Posteriormente, el rodaje se desarrolla en pocos días, pero demanda altos costos por su carga técnica, el uso de equipos cinematográficos, alquiler de luces, honorarios profesionales y la logística del equipo en campo. Finalmente, la postproducción requiere varias semanas adicionales para consolidar el montaje, la corrección de color, el diseño sonoro y el acabado final. La combinación de estos factores justifica tanto el presupuesto asignado como el tiempo de trabajo destinado al cortometraje, que al ser la pieza principal del universo transmedia, requiere el mayor nivel de detalle y pulcritud.

Por otro lado, la exposición inmersiva “El Cuarto de la Memoria”, que concentra el 31% del presupuesto, demanda un tiempo total aproximado de tres a cinco semanas. Este proceso incluye el alquiler de la sala, las refacciones y la ambientación del espacio, así como la instalación de elementos tecnológicos como proyectores, luces y dispositivos sonoros. La puesta en escena de una instalación inmersiva exige una planificación precisa para asegurar que el ambiente transmite emocionalmente el deterioro, la fragilidad y la poética de la memoria que el

proyecto busca representar. Además, el montaje requiere días adicionales de pruebas, calibración técnica y adecuaciones del mobiliario, lo que suma esfuerzos que justifican su inversión económica y su extensión temporal dentro del cronograma general del proyecto.

En cuanto al monólogo teatral “Historias que no envejecen”, que representa el 15% del presupuesto total, se desarrolla en un lapso más corto, estimado entre dos y tres semanas. Durante este tiempo se abordan los ensayos con el actor, la dirección teatral, la preparación de la escenografía mínima y la adecuación técnica del espacio con iluminación y sonido. Aunque su costo es menor en comparación con los otros componentes, su función dentro del universo transmedia es fundamental, ya que permite la participación directa del público y profundiza en los aspectos emocionales del Alzheimer y la memoria. Su tiempo de producción reducido se debe a que la puesta en escena se centra en la actuación y en elementos escénicos simples, lo que hace posible una ejecución ágil sin sacrificar calidad narrativa o artística.

Considerando estos tiempos, la inversión de S/ 63,886 se distribuye a lo largo de un periodo aproximado de tres a cuatro meses de trabajo sostenido, lo que demuestra que el proyecto posee una relación costo–tiempo coherente y viable. El presupuesto refleja no solo los precios reales del mercado audiovisual y cultural en Lima, sino también una adecuada priorización: más inversión y más tiempo para la pieza troncal, un presupuesto medio y tiempo moderado para la experiencia inmersiva, y una inversión baja con tiempo corto para el monólogo teatral. Esta estructura equilibrada permite que cada formato cumpla su función narrativa dentro del universo transmedia, articulándose de manera orgánica y construyendo una experiencia

completa que conecta al público con el tema del Alzheimer desde múltiples niveles sensoriales y emocionales.

En conclusión, el análisis del presupuesto y los tiempos de producción evidencia que Qanwan es un proyecto económicamente realista, técnicamente viable y narrativamente sólido. La inversión planteada permite alcanzar un nivel profesional en cada pieza, garantizando que el universo transmedia pueda implementarse sin comprometer calidad ni profundidad conceptual. Asimismo, el periodo total de ejecución resulta adecuado para cumplir con los estándares del sector cultural, permitiendo un desarrollo ordenado, una correcta asignación de recursos y una implementación eficiente. Todo ello confirma que el proyecto cuenta con las condiciones necesarias para su realización, su sostenibilidad futura y su potencial impacto social y emocional en torno al Alzheimer y la memoria.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

- Las evidencias analizadas a lo largo de la investigación demuestran que la limitada sensibilización social sobre el Alzheimer en el Perú está estrechamente relacionada con su escasa representación en el lenguaje audiovisual nacional. La ausencia de relatos cinematográficos que aborden la enfermedad desde una perspectiva humana, cercana y culturalmente situada contribuye a una comprensión social fragmentada del Alzheimer, reforzando estigmas vinculados al envejecimiento, la pérdida de autonomía y la carga familiar. Esta carencia narrativa debilita la empatía colectiva y afecta negativamente la

percepción pública y el apoyo social hacia las personas diagnosticadas y sus entornos familiares.

- El análisis del cine peruano contemporáneo de las últimas dos décadas evidencia una presencia reducida del Alzheimer como eje narrativo central, así como la predominancia de omisiones, tratamientos superficiales o enfoques simbólicos que no profundizan en la experiencia cotidiana de la enfermedad. Cuando esta temática aparece, suele estar desligada de la realidad sociocultural de las familias peruanas, invisibilizando los procesos emocionales, afectivos y sociales que acompañan el cuidado y la pérdida progresiva de la memoria. Esta desconexión entre representación audiovisual y realidad contribuye a perpetuar una mirada distante y poco informada sobre la enfermedad.

- A partir de estos hallazgos, se concluye que existe una necesidad urgente de establecer lineamientos para una representación cinematográfica más responsable, sensible y contextualizada del Alzheimer en el Perú. Dichos lineamientos deben priorizar el enfoque humano y emocional de la enfermedad, la valorización de la memoria como elemento identitario y la inclusión de dinámicas familiares y comunitarias propias del contexto peruano. La narrativa audiovisual, cuando se articula desde el arte y la experiencia sensible, se configura como una herramienta eficaz para promover la reflexión social, la educación emocional y la desestigmatización de la salud mental.

- Finalmente, la investigación confirma que las propuestas cinematográficas y transmedia que integran experiencias artísticas, teatrales y de realidad virtual poseen un alto

potencial para generar participación comunitaria y fortalecer la conciencia social sobre el Alzheimer. Este tipo de iniciativas no solo amplían el alcance del discurso audiovisual, sino que también contribuyen a los objetivos de salud pública vinculados al bienestar y la prevención de enfermedades no transmisibles, alineándose con la meta 3.4 del Objetivo de Desarrollo Sostenible de Salud y Bienestar. En este sentido, el lenguaje audiovisual se consolida como un agente clave para la sensibilización social y la construcción de una mirada más empática e inclusiva frente al envejecimiento y la salud mental en el país.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda mantener el cortometraje como núcleo principal de la narrativa y asegurar una producción audiovisual sólida que genere una conexión emocional profunda con el espectador, ya que este formato fue identificado como el más atractivo para el público. También se sugiere implementar una estrategia híbrida que combine experiencias presenciales con alternativas digitales accesibles, aprovechando que casi la mitad de los encuestados mostró interés en consumir la obra desde entornos virtuales.

Es aconsejable fijar precios que respeten la disposición real del público, estableciendo rangos entre S/ 20 y S/ 50 para el cortometraje y un costo máximo de S/ 100 para la experiencia completa, garantizando accesibilidad sin comprometer la sostenibilidad financiera. Del mismo modo, se recomienda fortalecer las campañas de difusión a través de redes como TikTok y Meta, dado que la mayoría de encuestados pertenece al rango de 18 a 34 años, consumidores frecuentes de contenido audiovisual y experiencias inmersivas.

Se debe considerar la posibilidad de establecer alianzas con instituciones culturales, educativas y de salud, lo que permitirá ampliar el alcance del proyecto, fortalecer su impacto social y ofrecer actividades complementarias como conversatorios, talleres de memoria y participación comunitaria con adultos mayores. También se sugiere incorporar materiales narrativos adicionales —como el Diario de Donata u otras piezas breves— que profundicen el universo emocional de la historia y mantengan el interés del público más allá de las exhibiciones principales.

Asimismo, se recomienda implementar una estrategia de lanzamiento por fases, empezando por el cortometraje como pieza introductoria, seguido de la instalación inmersiva y finalmente el monólogo teatral, permitiendo medir la recepción y ajustar elementos creativos y logísticos. Finalmente, es importante considerar criterios de accesibilidad en todas las experiencias del proyecto, asegurando que adultos mayores puedan interactuar con comodidad y sin barreras físicas o sensoriales, reforzando así el enfoque inclusivo y humano que caracteriza a *Qanwan*.

V. Referencias Bibliográficas

Albertsen, A. B. (2023). *Transmedia worldbuilding and mashup mythology in Penny Dreadful*. *Imagining the Impossible: International Journal for the Fantastic in Contemporary Media*, 4(1), 45–59.

Atarama Rojas, T. (2023). *La audiencia social en la narrativa transmedia de Marvel*. EUNSA / Universidad de Piura.

Custodio, N. (2024, 21 de septiembre). La situación del Alzheimer en Perú: un desafío urgente. https://www.infobae.com/peru/2024/09/21/la-situacion-del-alzheimer-en-peru-un-desafio-urgente/

Gambarato, R. R., Alzamora, G. C., & Tárcia, L. (2020). *Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling*. Routledge.

Gomero, G., Barredo-Ibáñez, D., & Hernández-Ruiz, J. (2023). El transmedia en la educación superior: una investigación cualitativa. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 155–170. https://doi.org/10.4185/RLCS-2023-1838

García, M., & Tomsic, M. (2020). *Autobiographical storytelling and self-perception in midlife adults*. *The Gerontologist*, 60(8), 1385–1393. https://doi.org/10.1093/geront/gnaa045

Llanos Fajardo, K. (2024, 23 de junio). Minsa reporta más de 7 mil casos de demencia en 2024: ¿Cuáles son los desafíos para diagnosticar y tratar a tiempo? Perú21. https://peru21.pe/vida/salud/minsa-reporta-mas-de-7-mil-casos-de-demencia-cuales-son-los-desafios-para-diagnosticar-y-tratar-a-tiempo-ministerio-de-salud-salud-noticia/

Organización Mundial de la Salud. (2021). *Ageing and health*. World Health Organization. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/ageing-and-health

Sutherland, K. E., & Barker, R. (2023). *Transmedia Brand Storytelling: Immersive Experiences from Theory to Practice*. Springer Nature Singapore.

TVPerú Noticias. (2025, 16 de mayo) Minsa atendió más de 6000 casos de demencia en mayores de 60 años en lo que va de 2025. TVPerú. https://www.tvperu.gob.pe/noticias/nacionales/minsa-atendio-mas-de-6000-casos-de-demencia-en-mayores-de-60-anos-en-lo-que-va-de-2025

Vizcarra Coloma, J. C. E. (2016). *Propuesta educativa Huella Sostenible: un modelo de narrativa transmedia para la educación informal del desarrollo sostenible* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú].

VI. Anexos

6.1 Informe de Turnitin