ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Diseño de un ecosistema narrativo transmedia de bajo impacto sensorial para el fortalecimiento cognitivo-emocional en niños de 5 a 8 años y la sensibilización parental sobre el consumo de contenido "brainrot" en hogares de Puente Piedra, Lima.

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

PRESENTADA POR

Valeria Mariel Rojas Mori
DNI: 74526328, Perú

Ariana Jesus Zapata Barrueto
DNI: 75255681, Perú

ASESOR

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

JURADO

Jasmine Erika Mora Sifuentes
Brandon Morales Palacios
Yohanna Anyelhy Villanueva Veramendi

Lima, septiembre 2026

Informe-0000025409-0000021830-ZAPATA-ROJAS.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614582833

Fecha de entrega
15 ago 2026, 8:10 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 ago 2026, 8:17 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000025409-0000021830-ZAPATA-ROJAS.pdf

Tamaño del archivo
5.2 MB

52 páginas

9924 palabras

58.147 caracteres

14% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

8%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
12%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Este proyecto de gestión va dedicado hacia las personas que nos brindaron su apoyo incondicional y a nosotros por nunca rendirnos, este proyecto es la evidencia de todo nuestro esfuerzo y dedicación al proyecto de Coloreando el Espacio.

Agradecimiento

Muchas gracias al equipo Nulito y los colorcitos y Coloreando el Espacio por permitirnos ser parte del equipo, realmente estamos muy agradecidos que nos acompañaran en esta travesía. También a los profesores y a las familias que participaron durante la experimentación

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Información general **9**

1.1. Título del Proyecto de Innovación 9

1.2. Resumen del Proyecto de Innovación 9

1.3. Contextualización del Proyecto de Innovación 11

2. Descripción de la innovación **12**

2.1. Planteamiento del Problema 12

2.2. Población beneficiaria 14

2.3. Objetivo(s) del proyecto 15

2.4. Marco referencial 16

2.5. Proceso creativo y experimentos 19

2.5.1. Información sobre usuario(s) 20

2.5.2. Información sobre el mercado 21

2.5.3. Concepto y Propuesta de Valor 23

2.5.4. Diseño de producto/servicio 25

2.5.5. Modelo de Negocio 26

2.5.6. Resultados esperados 31

2.5.7. Prototipos desarrollados 32

2.5.8. Experimentos 36

3. Estimación de costos **40**

3.1. Presupuesto 40

4. Conclusiones y recomendaciones **46**

4.1. Conclusiones 46

4.2. Recomendaciones 47

5. Referencias Bibliográficas **48**

6. Anexos **53**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Comparación competencia 23

Tabla 2. Proyección financiamiento 27

Tabla 3. Recursos necesarios: 29

Tabla 3. Validación del Mercado 40

Tabla 5. Presupuesto resumido del proyecto 41

Tabla 6. Justificación de los costos estimados 43

Tabla 7. Proyección ingresos 45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol del Problema 14

Figura 2 Mapa de Actores 15

Figura 3 Arquetipo de usuario(s) 20

Figura 4 Mapa de Empatía 21

Figura 6.Storyboard baja fidelidad 33

Figura 7. Mockup Videojuego baja fidelidad 34

Figura 8. Mockup Contenido adicional baja fidelidad 34

Figura 9. Serie Animada alta fidelidad 35

Figura 10. Videojuego alta fidelidad 35

Figura 11. Mockup Contenido adicional alta fidelidad 36

Figura 12. Padres visualizando el contenido extra de alfabetización digital 39

1. Información general

1.1. Título del Proyecto de Innovación

Diseño de un ecosistema narrativo transmedia de bajo impacto sensorial para el fortalecimiento cognitivo-emocional en niños de 5 a 8 años y la sensibilización parental sobre el consumo de contenido "brainrot" en hogares de Puente Piedra, Lima.

1.2. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Coloreando el Espacio se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y Bienestar Social y la actividad económica de Enseñanza, y busca resolver la exposición de niños de 5 a 8 años a contenido digital sobreestimulante (*brainrot*) y la limitada capacidad de algunos padres y cuidadores para identificar este tipo de contenido, teniendo como población beneficiaria a padres, madres y cuidadores de niños de entre 5 y 8 años de edad de Lima Metropolitana.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar cómo centro al usuario y Lean startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, cómo 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, canvas de modelo de negocios 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 Coloreando el Espacio, un producto transmedia derivado de su troncal "Nulito y los Colorcitos". La propuesta está conformada por la miniserie web Aventura Espacial y el videojuego de memoria Rescate Espacial pensados como opciones de consumo digital más reflexivas y saludables para estimular las habilidades blandas. Su finalidad es ofrecer una alternativa de entretenimiento digital que contribuya al desarrollo cognitivo y emocional de niños de 5 a 8 años mediante experiencias de bajo impacto sensorial, promoviendo valores, la memoria, la imaginación y la inteligencia emocional.

Y en complemento se propone material extra de capacitación y concientización dirigido a padres y cuidadores sobre el consumo de contenido digital sobreestimulante, conocido como *brainrot*. Para ello, incorpora recursos informativos y de alfabetización digital que permiten fortalecer la mediación parental y fomentar prácticas de consumo digital más conscientes dentro del hogar. De esta manera, Coloreando el Espacio integra entretenimiento, educación y acompañamiento familiar en una misma propuesta transmedia.

Para la experimentación sé diseñaron tres prototipos, "Aventura Espacial" un tráiler para una miniserie web de estilo 3D, "Rescate Espacial" una demo funcional del videojuego de vertical slice con minijuegos de memoria y siluetas; y en complementación, material extra para la alfabetización digital en padres de familia y cuidadores. Para que de manera presencial sé presentaran a algunas casas de Puente Piedra, mediante sesiones de observación y retroalimentación, con el objetivo de evaluar entendimiento de la propuesta y la aceptación del contenido transmedia. Los resultados obtenidos evidenciaron interés por parte de los padres en recibir orientación sobre contenido digital infantil y una buena recepción de la propuesta como alternativa de entretenimiento para sus hijos.

Se concluye que la solución propuesta posee potencial para contribuir a una experiencia de consumo digital más equilibrada en la infancia, al combinar entretenimiento, desarrollo cognitivo y acompañamiento parental en un mismo ecosistema. Asimismo, se recomienda continuar con la validación de usuarios, ampliar las pruebas con familias de distintos distritos de Lima Metropolitana y establecer alianzas con instituciones educativas, especialistas en desarrollo infantil y organizaciones vinculadas a la educación digital para fortalecer el alcance e impacto del proyecto.

1.3. Contextualización del Proyecto de Innovación

En los años recientes, se ha observado un notable incremento en el uso de contenidos digitales durante la infancia temprana, junto con una mayor sensibilidad a estímulos sensoriales fuertes. Este fenómeno, denominado "*brainrot*", se distingue por la rapidez de sus secuencias, la continua alteración de estímulos y la predominancia de colores vibrantes y sonidos, así como dinámicas que buscan captar rápidamente la atención. Varios estudios recientes advierten que este tipo de material podría tener efectos perjudiciales en el crecimiento social, emocional y cognitivo de los pequeños (El Fenómeno "*Brainrot*" y la Sobreestimulación en las Infancias, 2025).

En la región de América Latina, esta situación se ve intensificada por la escasa supervisión de los padres. Los expertos indican que el uso de dispositivos como teléfonos inteligentes y tabletas se ha transformado en una solución conveniente para que los cuidadores administren su tiempo, aunque a menudo se hace sin el acompañamiento apropiado ("Pantallas con Supervisión o Cero Pantallas", 2025). Este contexto es especialmente alarmante en Perú, donde las estadísticas muestran que ocho de cada diez niños acceden a redes sociales y plataformas de streaming antes de lograr un desarrollo emocional y mental adecuado ("Ocho de cada 10 menores en Perú usan redes sociales antes de los 13 años", 2026).

Ante este panorama, se presenta la iniciativa "Coloreando el Espacio", concebida como una alternativa que se apoya en un universo narrativo

transmedia derivado de la serie “Nulito y los Colorcitos”. Un ecosistema que combina una miniserie y un videojuego de bajo impacto sensorial con materiales de capacitación para padres, brindando a las familias alternativas digitales saludables frente al brainrot.

2. Descripción de la innovación

2.1. Planteamiento del Problema

- **Problema principal**

  Esta problemática se aborda en el contexto de Puente Piedra, Lima, , en donde hay una ausencia de herramientas o proyectos digitales enfocados en el desarrollo cognitivo y de habilidades blandas en niños peruanos menores de entre 5 y 8 años. Debido a la digitalización del aprendizaje y un temprano consumo de contenido digital, muchos niños están expuestos al fenómeno conocido cómo “brainrot”, los cuales son contenido de consumo rápido con imágenes altamente estimulantes. En instituciones de nivel primaria en Lima sé ha hallado que los estudiantes evidencian dificultades con la atención, regulación emocional y desarrollo cognitivo de procesos básicos, el cual puede ser asociado a la falta de contenido adecuado que consumen fuera de horarios de clase. (*Uso Indiscriminado De Redes Sociales Podría Generar Perjuicios Para La Salud Mental E Integridad De Niños Y Adolescentes*, 2024)

- **Aumento de contenido sobreestimulante**

  En los últimos años, sé ha presenciado un alto incremento de plataformas de fácil acceso cómo Tiktok, Instagram y Youtube. Los cuales desarrollaron feeds personalizados y algoritmos que sé adecuan a captar la atención continua de sus usuarios, mayormente estos siendo menores de edad. (Salaverri, 2025)

- **Niños y dispositivos inteligentes**

  Niños menores de 10 años tienen un acceso cada vez más libre a distintos dispositivos digitales tales cómo iphones, tablets y otros equipos electrónicos. Si bien las tecnologías digitales forman parte de

nuestra rutina cotidiana hay que considerar los impactos en la salud y ámbito académico que tienen estos. Un estudio realizado por la Universidad de Piura (UDEP) y la Universidad Villanueva de España evidenció que el uso inadecuado de estas tecnologías sé ha asociado con un aumento en los niveles de ansiedad, estrés y fobia social en niños peruanos luego de la Cuarentena del año 2020. (Berríos,2026). Asimismo, sé ha señalado que el uso excesivo de pantallas interfiere con el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales,asi cómo en la interacción con el entorno. (*¿Sabes Cuánto Tiempo Pasa Tu Hijo Frente a Una Pantalla?*, 2025)

Además, su uso prolongado sé relaciona a un bajo rendimiento académico, el cual está vinculado al nivel de exposición no moderado que estos menores pasan frente a pantallas. (Trujillo et al., 2025)

- **Falta de involucramiento parental**

  A este problema se le suma la limitada participación, de los padres o tutores en la supervisión del consumo digital de los menores. En muchos casos, los dispositivos electrónicos son utilizados como herramientas para entretener o mantener ocupados a los pequeños, al no tener una supervisión constante ni una adecuada selección de contenidos. Esta gran ausencia por parte de los padres disminuye las posibilidades del correcto uso de las tecnología hacia fines educativos, y facilita que los niños accedan más fácilmente a contenidos inadecuados o excesivamente estimulantes. Por consiguiente, se crea un entorno digital muy poco regulado, que puede afectar tanto el desarrollo cognitivo al punto de generar una adicción. (*El Uso Excesivo De Los Dispositivos Electrónicos Por Niños Es De Alto Riesgo Para Su Salud Mental*, 2015)

- **Brainrot o podredumbre cerebral**

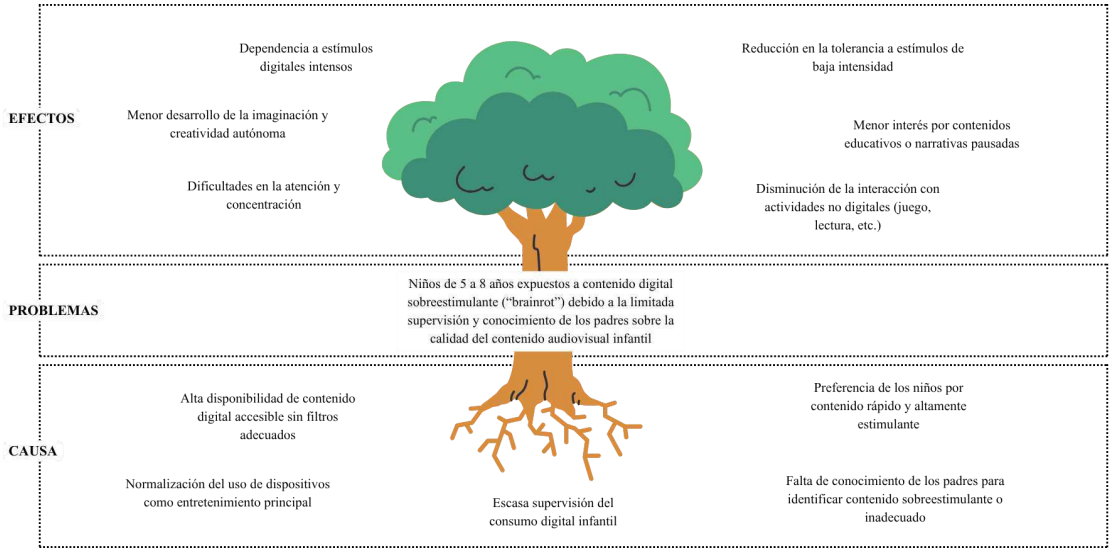
  En este contexto, surge el fenómeno conocido como “brainrot” o “podredumbre cerebral”, término reconocido por Oxford University Press en 2024, que describe el consumo excesivo de contenido digital trivial y altamente estimulante. Este tipo de contenido, presente en formatos breves y dinámicos como Skibidi Toilet, puede generar una habituación a estímulos inmediatos, afectando la capacidad de

atención, la memoria y el procesamiento de la información. (*"Brain Rot": Los Efectos Del Contenido Basura En Las Redes Sociales*, 2025)

Considerando que el cerebro infantil se encuentra en proceso de desarrollo, la exposición constante a estos estímulos puede derivar en dificultades en el aprendizaje, baja tolerancia a la frustración y una preferencia por contenidos de gratificación inmediata. En consecuencia, se evidencia la necesidad de desarrollar propuestas que promuevan un consumo digital más equilibrado y acorde a las necesidades cognitivas y emocionales de los niños, así como fortalecer el rol de los padres en la mediación del uso de tecnologías.

- En relación a los objetivos de Desarrollo Sostenible, la problemática sé vincula con las siguientes ODS:
  ODS 3: Salud y bienestar al garantizar un efectivo aprendizaje y desarrollo óptimo de los niños expuestos a contenido dañino digital.
  ODS 4: Educación de calidad, al buscar asegurar un aprendizaje efectivo cognitivo en base a herramientas educativas digitales.

Figura 1 Árbol del Problema

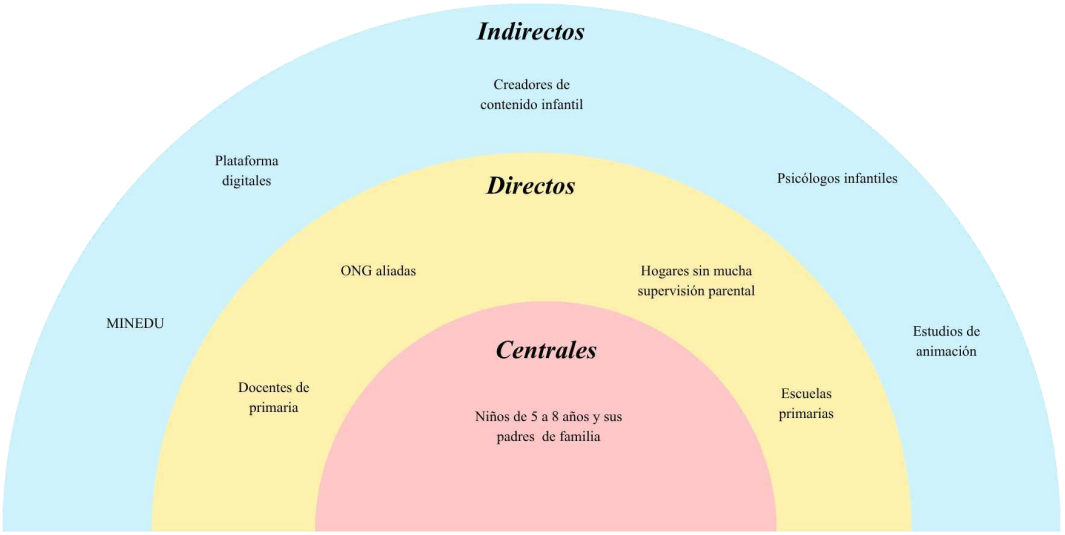


2.2. Población beneficiaria

Los beneficiarios principales de este proyecto son los padres, madres y cuidadores de Puente Piedra, los cuales sé benefician al obtener un contenido con bajos estímulos sensoriales y que buscan alternativas educativas y saludables para el ocio digital de sus hijos.

Asimismo, los niños y niñas de entre 5 a 8, debido a que sé encuentran más expuestos a diversos contenidos digitales, los cuales pueden ser altamente estimulantes e influyen en su capacidades socioemocionales y cognitivas.

Figura 2 Mapa de Actores



2.3. Objetivo(s) del proyecto

Objetivo principal

Diseñar e implementar un ecosistema narrativo transmedia de bajo impacto sensorial que sensibilice a padres y cuidadores de niños de 5 a 8 años en Puente Piedra sobre los riesgos del consumo de contenido digital altamente estimulante (*brainrot*), fortaleciendo al mismo tiempo el desarrollo cognitivo y emocional infantil mediante recursos educativos como una miniserie web,un videojuego interactivo y material de capacitación para padres.

Objetivos específicos

- **Brindar alternativas digitales** gratuitas de confianza a padres de familia para promover un ocio digital saludable en sus niños.
- **Capacitación a padres y cuidadores** en la identificación de contenido altamente estimulante para frenar su uso y evitar que induzca daños en el desarrollo infantil.
- **Fomentar el uso** de la mini serie web "Aventura Espacial" y el videojuego "Rescate Espacial" cómo herramientas educativas atractivas y sostenibles..
- **Establecer alianzas** con instituciones educativas, municipalidades y ONGs para ampliar el alcance y la sostenibilidad del proyecto transmedia..

2.4. Marco referencial

- **Antecedentes:**

- En Perú, existen investigaciones que evidencian que la intervención por padres y plataformas seguras moderadas ayudan a reducir el consumo de contenido sobre estimulante y dañino digital en niños (Choque Cavero & Ramos Cabezas, 2023)
- Además de investigaciones para enfermería que han evidenciado el impacto de la exposición temprana a pantallas con el desarrollo del lenguaje infantil en Puente Piedra (Murga Aranda & Revilla Goicochea, 2025)
- Series animadas como El vecindario de Daniel Tiger (Canadá) donde su narración pausada, ritmo suave e introducción a habilidades blandas lo ha hecho un buen candidato educativo para niños. Bluey (Australia) cuenta con estos requisitos, además de fomentar la inteligencia emocional y representación saludable de dinámicas familiares. Y similarmente, Sarah y Pato que contiene una animación entretenida y simple acompañado de colores suaves es muy atractivo para el público menor.

- **Consideraciones Teóricas:**

- Transmedia: Es una estrategia narrativa que ayuda a expandir una historias a través de varias plataformas y formatos (series, redes

sociales, juegos o contenido interactivo) donde cada medio aporta una parte diferente de la historia.

- Contenido “brainrot”: Tipo de contenido digital caracterizado por ser altamente estimulante creado para captar la atención inmediata.
- Sobreestimulación: Exceso de estímulos sensoriales que puede afectar la capacidad de atención y regulación emocional en los niños.
- Desarrollo cognitivo: Proceso mediante el cual los niños adquieren, organizan y utilizan el conocimiento.
- Autorregulación emocional: Capacidad de reconocer y gestionar las propias emociones.
- Consumo digital consciente: Uso intencional y equilibrado de contenidos digitales
- MINEDU: El Ministerio de Educación del Perú es el encargado de las políticas educativas nacionales y sé encarga de evaluar, definir y dirigir la educación del país.
- ONG: Organización no Gubernamental es una organización privada que no busca beneficios económicos que son creadas por los ciudadanos para abordar causas sociales, ambientales y humanitarias.
- ODS: Tiene cómo significado “Objetivos de Desarrollo Sostenible” las cuales son 17 metas globales adoptadas por la ONU en el 2015.
- Crowdfunding: Financiamiento colectivo que consiste en pequeños aportes dados por una gran cantidad de personas mediante plataformas digitales para alcanzar una meta de recaudación.
- Nulito y los Colorcitos: El proyecto troncal tras Coloreando el Espacio, actualmente en desarrollo y en búsqueda de financiamiento.Serie infantil de múltiples temporadas, que sigue las aventuras del día de los colores Rojo, Amarillo y Azul y del borrador Nulito en Villa Color, un lienzo en blanco listo para moldearse según su imaginación.
- Alfabetización digital: Conjunto de conocimientos y competencias que permiten interpretar, evaluar y utilizar de forma responsable la información y los recursos disponibles en entornos digitales. En el ámbito familiar, ayuda a que padres y cuidadores tomen decisiones informadas sobre el contenido que consumen los niños.

- Mediación parental: Conjunto de estrategias utilizadas por padres y cuidadores para supervisar, orientar y regular el uso de dispositivos digitales y el consumo de contenido por parte de los niños.
- Ecosistema transmedia: Conjunto de contenidos y experiencias distribuidos en diferentes plataformas que se complementan entre sí para construir una experiencia narrativa más amplia. En Coloreando el Espacio, la miniserie, el videojuego y el contenido educativo forman parte de un mismo ecosistema.
- Bienestar digital: Estado de equilibrio entre el uso de la tecnología y la salud física, mental, emocional y social de las personas. Promueve hábitos de consumo tecnológico responsables y sostenibles.
- Habilidades blandas: Conjunto de capacidades relacionadas con la comunicación, creatividad, empatía, trabajo en equipo, resolución de problemas y gestión emocional. Son competencias fundamentales para el desarrollo integral de los niños.
- Inteligencia espacial: Capacidad de comprender, interpretar y relacionar objetos, formas y espacios. Esta habilidad permite a los niños orientarse, visualizar elementos mentalmente y desarrollar procesos de razonamiento espacial.
- Atención sostenida: Capacidad de mantener la concentración en una actividad durante un período determinado de tiempo. Es una habilidad cognitiva esencial para el aprendizaje y puede verse afectada por la exposición constante a estímulos digitales de alta intensidad.
- Gamificación: Uso de elementos y mecánicas propias de los videojuegos en contextos educativos o formativos con el objetivo de aumentar la motivación, la participación y el aprendizaje de los usuarios.
- Control parental: Conjunto de herramientas tecnológicas que permiten a padres y cuidadores supervisar, limitar o gestionar el acceso de los niños a determinados contenidos digitales, aplicaciones o tiempos de uso.
- Economía naranja: Sector económico basado en la creatividad, la propiedad intelectual y la producción de bienes y servicios culturales.

Incluye industrias como la animación, los videojuegos, el diseño y la producción audiovisual.

- Lean Startup: Metodología de innovación que busca desarrollar productos o servicios mediante la creación de prototipos, validación constante con usuarios y mejora continua basada en la retroalimentación obtenida.
- Design Thinking: Metodología de diseño centrada en comprender las necesidades de las personas para generar soluciones innovadoras a través de la observación, la ideación, la experimentación y la validación.
- Propiedad intelectual: Conjunto de derechos legales que protegen las creaciones originales de una persona o empresa, como personajes, historias, marcas, diseños, videojuegos y obras audiovisuales.

2.5. Proceso creativo y experimentos

El proceso creativo de Coloreando el Espacio inició con la investigación de la problemática relacionada con la falta de involucramiento o conocimiento parental acerca del contenido digital que consumen sus niños de 5 a 8 años. Para comprender mejor esta situación, se realizaron observaciones, entrevistas y herramientas de análisis centradas en los usuarios, permitiendo identificar necesidades, preocupaciones y oportunidades de intervención.

A partir de esta información, se construyeron perfiles de usuario y mapas de empatía que ayudaron a comprender tanto las experiencias de los niños como las inquietudes de los padres frente al consumo digital infantil. Los hallazgos obtenidos sirvieron para consolidar la base para el desarrollo de Coloreando el Espacio, una propuesta transmedia conformada por una miniserie web, un videojuego educativo y contenido informativo para padres, orientada a promover experiencias digitales más equilibradas y conscientes.

2.5.1. Información sobre usuario(s)

Figura 3 Arquetipo de usuario(s)



El arquetipo de usuario creado presenta principalmente a padres y madres de familia que utilizan dispositivos digitales en el entretenimiento diario de sus hijos, El análisis reveló que numerosos padres, por deberes laborales o por falta de conocimiento, no siempre monitorean completamente el contenido que ven sus hijos. Por ello, se notó un aumento en la preocupación por buscar opciones digitales que sean más seguras, educativas y equilibradas, que favorezcan el desarrollo de los pequeños.

Figura 4 Mapa de Empatía



El mapa de empatía facilita una comprensión más profunda de los sentimientos, requerimientos e inquietudes del usuario, Se observó que los padres desean mantener a sus hijos ocupados, al tiempo que experimentan dudas sobre el efecto del contenido digital actual.

También, se encontró que aprecian opciones que les brinden confianza,tranquilidad y que estimulen una participación más activa en el consumo audiovisual dirigido a los niños. Esta herramienta fue útil para guiar al proyecto hacia nuestra idea base de una experiencia transmedia que no solo divierte a los niños, sino que también impulse una relación más consciente entre padres,hijos y contenido digital.

2.5.2. Información sobre el mercado

Debido a la creciente preocupación por parte de padres de familia respecto al tipo de contenido digital altamente estimulante que consumen sus niños, existe una demanda por alternativas educativas y saludables de ocio digital.

Sé han detectado distintas plataformas de entretenimiento que ofrecen miniseries web cómo “Bluey”, una serie enfocada en convertir el entretenimiento infantil en una herramienta de aprendizaje socioemocional, e iniciativas locales de ONG. Sin embargo, la mayoría de estas propuestas no se enfocan principalmente en la problemática de la concientización sobre contenido sobreestimulante ni integran un enfoque en regulación emocional a través de una experiencia transmedia.

Las principales barreras de entradas vendrían a ser la resistencia cultural frente a nuevas propuestas digitales. El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) ha señalado que gran parte de la población sé limitan a usar redes recreativas tales cómo Tiktok pero aun así presentan barreras culturales para hacer uso de estas herramientas para su educación. (Santibañez, 2026)

Y también cubrir la necesidad de generar confianza en los consumidores, en este caso los padres, sobre la seguridad del contenido digital.

Inicialmente, sé tiene planeado hogares de Puente Piedra cómo alcance inicial, con posibilidades de expansión a Lima Norte y a futuro a nivel nacional a través de alianzas con escuelas o comunidades.

El mercado objetivo para esta propuesta transmedia son los padres, madres y cuidadores de niños entre 5 a 8 años de edad, en especial en contextos urbanos populares donde el acceso a contenido digital es alto pero poco regulado. (*INEI: 58,9% De Los Hogares Del País Tiene Acceso a Internet En El Primer Trimestre De 2025*, 2025)

La demanda potencial es alta, debido al incremento del consumo digital infantil en Lima Metropolitana, el cual el INEI dio a conocer que un 80% de población de 6 y más años de edad hacen uso de internet (*El 60,1% De Los Hogares Tiene Conexión a Internet*, n.d.) y las necesidades de alternativas seguras y educativas. Sé estima un porcentaje significativo en familias de Puente Piedra buscan opciones

beneficiosas para sus más pequeños frente al ocio digital popular conocido cómo “brainrot”.

2.5.3. Concepto y Propuesta de Valor

Coloreando el Espacio basa su propuesta en realizar una experiencia infantil conformada por una serie y un videojuego interactivo, su objetivo es ofrecer un adopción equilibrada para contrarrestar el contenido digital que puede ser excesivamente estimulante para niños de 5 a 8 años. A través de la serie Aventura Espacial y el juego de memoria Rescate Espacial, este proyecto busca fomentar el desarrollo tanto cognitivo como emocional en los niños, utilizando historias y actividades interactivas que diviertan sin depender de una sobrecarga audiovisual, Además, la propuesta se estructura en dos aspectos: por parte, proporciona a los niños un entorno seguro y apropiado para su crecimiento; por otra parte, busca alentar una mayor participación y supervisión de los padres en el consumo digital de sus hijos, promoviendo un espacio para la interacción consciente mediante la implementación de material extra para padres y cuidadores sobre el consumo de contenido digital sobreestimulante, conocido como *brainrot*. Distinguiéndose de diversos proyectos tales cómo “Bluey” o “Cocomelon”, que se centran únicamente en el entretenimiento infantil sin tomar en cuenta materiales complementarios que fomenten un consumo consciente digital. Es por eso que Coloreando el Espacio no solo ofrece un tipo de entretenimiento infantil más responsable, sino que también impulsa prácticas de consumo digital más sanas y una relación más activa entre padres e hijos frente al contenido audiovisual.

Tabla 1. Comparación competencia

Criterio	**Bluey**	**Brainrot**	**Cocomelon**	**Coloreando el espacio**

Contenido entretenido y bajo estimulate	Presenta historias cotidianas con un ritmo pausado, promoviendo el juego imaginativo y la interacción familiar.	Utiliza estímulos audiovisuales intensos, cambios rápidos de escena y sonidos repetitivos diseñados para captar la atención inmediata.	Aunque posee contenido infantil, emplea canciones repetitivas, colores muy saturados y una edición dinámica que incrementa la estimulación sensorial.	Combina una miniserie y un videojuego diseñados con una narrativa pausada, estética equilibrada y actividades que favorecen el desarrollo cognitivo sin recurrir a la sobreestimulación.
Control parental	No incorpora herramientas para que los padres gestionen el tiempo o el consumo del contenido.	No ofrece mecanismos de supervisión ni restricciones de uso.	No cuenta con funciones de control parental dentro del contenido.	El videojuego integra un sistema de control parental que permite establecer límites de uso y supervisar el tiempo de interacción del niño.
Interacción educativa	Promueve valores y habilidades sociales mediante la narrativa, pero no incorpora actividades interactivas para reforzar el aprendizaje.	Su objetivo principal es mantener la atención del usuario, sin una intención educativa.	Favorece el aprendizaje de conceptos básicos mediante canciones, aunque la interacción es limitada y pasiva.	Complementa la experiencia audiovisual con un videojuego de memoria que fortalece la atención, la inteligencia espacial y el desarrollo cognitivo mediante la participación activa del niño.
Concientización indirecta para padres	De forma indirecta transmite modelos	No contempla información ni orientación para padres o	Está dirigido principalmente al entretenimie	Incorpora contenido educativo dirigido a padres

	positivos de crianza, pero no ofrece recursos educativos específicos para los adultos.	cuidadores	nto infantil y no incluye material formativo para adultos.	y cuidadores mediante reels y publicaciones informativas que ayudan a identificar el contenido brain rot y promueven hábitos de consumo digital consciente

2.5.4. Diseño de producto/servicio

El Proyecto transmedia Coloreando el Espacio está conformado por una mini serie Web “Aventura Espacial” y un videojuego “Rescate Espacial”. Ambos construidos bajo una estética minimalista, con colores planos y sombras que buscan imitar un acabado vectorial. Coloreando el Espacio es una miniserie de animación 3d que busca adaptar las proporciones del estilo visual al medio,pero aprovecha todas las ventajas del ámbito tridimensional. Cuenta con sombras y luces marcadas, elementos y planos complejos que juegan con la profundidad de campo y perspectiva de las cosas. Busca resaltar los materiales escolares que caracterizan al ambiente, haciéndolos ver aún más familiares en sus texturas, y manejar la cámara y espacio de forma que apoye el desarrollo de la inteligencia espacial de los niños. A pesar de esto, se acompaña la animación por efectos visuales en 2D, que junto al estilo combinado de “stepped” y “spline”de la animación brinda un movimiento y expresividad caricaturesca característica.

El videojuego cuenta con secciones de historia donde se muestra el progreso de los personajes en su misión a un nivel narrativo. Estas se caracterizan por ser narradas por el Gran Abuelo, y esto se traduce al estilo visual mediante el que se transmite la historia: las cinemáticas están conformadas por láminas de arte en 2D que siguen las proporciones formadas en el estilo de marca y el tipo de sombras que se encuentra en la miniserie, pero con mucha más textura. Esto le da a

las cinemáticas un acabado como de ensueño, como si de un cuento se tratara. Aparte que cuenta con control parental en donde en base a una contraseña personalizada, el cuidador podrá establecer un tiempo límite de uso.

De manera complementaria, Coloreando el Espacio amplía su propuesta transmedia mediante el uso de nuestras redes sociales, donde se difundirá periódicamente material informativo dirigido a padres y cuidadores.

A través de formatos breves y accesibles como reels, en estos se compartirán consejos y herramientas prácticas para ayudar a reconocer las características que poseen el contenido sobreestimulante o "brainrot" y diferenciarlo de propuestas audiovisuales como Coloreando el Espacio. Esta estrategia busca fortalecer la conciencia de los padres y fomentar una participación más activa e informada en la selección del contenido digital que consumen sus hijos.

2.5.5. Modelo de Negocio

El modelo de negocio de Coloreando el Espacio está construido en base a la priorización de la salud y bienestar social con el fin de brindar alternativas digitales que respondan ante la creciente cantidad de contenido sobreestimulante.

El ecosistema transmedia sé dirige principalmente a familias de Lima Metropolitana, que cuentan con niños de 5 a 8 años de edad cómo usuarios finales y a sus padres y cuidadores de entre 25 y 45 años cómo clientes directos. Caracterizados por un frecuente consumo de contenido digital y búsqueda de opciones de entretenimiento saludables y seguro, junto con orientación sobre contenidos adecuados.

La solución innovadora, el ecosistema transmedia Coloreando el Espacio está compuesta por la miniserie web Aventura Espacio, el videojuego interactivo Rescate Espacial y materiales educativos dirigidos a padres y cuidadores. Esta propuesta de valor sé diferencia de otras alternativas debido a que integra el entretenimiento infantil saludable y alfabetización digital parental.

En cuanto a los canales de distribución, estos estarán conformados por plataformas digitales cómo Instagram Reels y Youtube Shorts, complementados con alianzas con colegios e instituciones educativas que faciliten el alcance del proyecto a familias.

La relación con los clientes sé construirá a través de redes sociales tales cómo Tiktok, Instagram y Facebook en donde sé compartirá contenido educativo sobre consumo digital infantil. Asimismo, sé proyecta la creación de una comunidad que permita a los padres compartir sus experiencias y fortalecer la confianza en el proyecto.

La sostenibilidad económica del proyecto se plantea a través de diversas fuentes de ingresos. Entre ellas se consideran como principales fuentes de financiamiento a los patrocinios con MINEDU (Fondos concursables como FONDEP), municipalidades y distintas ONGs que estén interesadas en promover el bienestar infantil y concientización digital. También sé tienen en consideración el "Crowdfunding" mediante plataformas como Kickstarter en donde mediante donaciones por parte de una gran cantidad de personas sé puede llegar a alcanzar una meta establecida. Por otro lado también sé plantea participar en Festivales y concursos culturales con el fin de ganar premios económicos y becas de producción.

Tabla 2. Proyección financiamiento

Tipo de ingreso	%	Aplicación	Probabilidad	Fuentes

	estimado			
FONDEP-MINEDU	5%	Concurso Nacional de Innovación Educativa	Media	(*FONDEP*, 2026)
Crowdfunding	25%	Campaña en Kickstarter	Alta	GoFundMe (*Crowdfunding: Qué Es, Cómo Funciona, Ejemplos Y Plataformas*, 2026)
Municipalidades/Ministerio de Cultura	15%	Puente Piedra	Alta	(| *Estímulos Económicos Para La Cultura*, 2026)
ONGs	15%	UNICEF, Plan World Vision (crianza positiva y alfabetización digital)	Media	(*UNICEF Perú*, 2026)
Festivales y concursos culturales	4%	DAFO, Pixelatl, Pixel Play	Media - Baja	(*DAFO*, 2026) (*Pixelatl*, 2026)
Alianzas institucionales	25%	Colegios Puente Piedra y Lima Norte	Alta	(*Un Educador*, 2025)
Monetización digital	7%	Youtube Kids, TikTok, Instagram durante 8 meses	Inicio bajo	(*Ecommerse*, 2025)
Merchandising	2%	Ferias culturales (Sugoi Fest, Bombart, Renkyuu)	Medio - Bajo	(*Sugoi Fest*, 2026)
Capital personal	3%	Registro de marca y trámites	Alta	(*Indeed*, 2025)

Las actividades clave del proyecto comprenden la producción y actualización constante de la miniserie web y el videojuego educativo que conforman el ecosistema transmedia. De igual manera, se realizará la gestión de redes sociales y la creación de contenido informativo dirigido a padres y cuidadores. Otra actividad muy importante será el seguimiento de la comunidad digital, recopilando opiniones y sugerencias que permitan mejorar continuamente la propuesta y mantener su relevancia para las familias usuarias.

Tabla 3. Recursos necesarios:

Tipo de recurso	Detalle	Observaciones
Humanos	Animadores 2D y 3D, diseñadores gráficos, programadores, guionistas, especialistas en educación infantil y community manager.	Los roles pueden ser asumidos inicialmente por el equipo del proyecto y ampliarse conforme crezca la propuesta.
Financieros	Fondos iniciales, concursos de innovación educativa, patrocinadores, subvenciones y alianzas institucionales.	Permiten financiar el desarrollo de la miniserie, el videojuego y las actividades de difusión.
Tecnológicos	Software de animación, motores de desarrollo de videojuegos, equipos de cómputo, hosting, dominio web y plataformas digitales.	Necesarios para la producción, distribución y mantenimiento del ecosistema transmedia.
Intelectuales	Registro de marca, propiedad intelectual de la miniserie y videojuego, universo narrativo, personajes y material educativo.	Protegen la identidad del proyecto y facilitan futuras licencias o expansiones.
Comunicacionales	Redes sociales, material	Favorecen la difusión

	audiovisual para padres, campañas digitales y contenido educativo en formato reel.	del proyecto y la concientización sobre el consumo digital infantil.

Para alcanzar una sostenibilidad durante el tiempo de producción sé tiene previsto alianzas con escuelas y colegios que estén interesados en convenios para hacer uso de Coloreando el Espacio. Además de monetización digital a través de plataformas como Youtube, TikTok e instagram en base a visualizaciones e interacciones. Y por último, mediante la fabricación de guías educativas, material impreso y merchandising infantil.

Coloreando el Espacio requiere de diversos aliados estratégicos que contribuyan a fortalecer su impacto educativo y social. Entre ellos se encuentran las escuelas primarias y colegios, que pueden incorporar el material dentro de actividades pedagógicas y espacios de orientación familiar. Además contemplamos que las municipalidades y el Ministerio de Educación brindan respaldo institucional y faciliten la difusión de iniciativas relacionadas con el bienestar infantil y la alfabetización digital. También se considera la colaboración de organizaciones especializadas como:

- **INFANT Perú**, enfocada en la formación de niños y adolescentes mediante metodologías lúdicas y de acompañamiento familiar
- **SUMBI ONG**, dedicada al fortalecimiento de la parentalidad activa y al desarrollo integral de la niñez, que podría apoyar en talleres dirigidos a padres sobre consumo digital responsable.
- **MineduLAB**, laboratorio de innovación educativa del MINEDU, que podría validar el ecosistema transmedia como una propuesta innovadora para la alfabetización digital infantil.

- **UNICEF Perú,** apoya proyectos de crianza positiva y alfabetización digital y cuenta con financiamiento y capacitación a cuidadores.

Finalmente, la participación de psicólogos infantiles y especialistas en educación permitiría evaluar y fortalecer el impacto cognitivo, emocional y formativo de la propuesta.

2.5.6. Resultados esperados

El propósito de Coloreando el Espacio es ofrecer una alternativa de entretenimiento digital dirigida a niños de 5 a 8 años, con baja sobrecarga sensorial, además que promueva el desarrollo cognitivo y emocional mediante una narrativa creativa y lúdica diseñada con criterios adecuados para los menores de edad.

En la primera etapa, se espera que los niños interactúen con el trailer de la miniserie y que un 75% pueda completar con el videojuego en un entorno digital más equilibrado, favoreciendo habilidades como la memoria, la atención, la imaginación y la inteligencia emocional. Ya que diversos estudios han evidenciado que la aplicación de materiales de bajo impacto sensorial estructurado han ayudado a la flexibilidad cognitiva y organización narrativa en un experimento realizado a niños entre 4 y 6 años de edad en zonas rurales del Perú. (Pluas Pérez & Jaramillo Parra, 2025)

Paralelamente, se busca que un 80% de padres puedan desarrollar la capacidad de reconocer contenidos de la categoría brainrot o sobreestimulación, permitiéndoles tener más información para tomar una mejor decisión con respecto al entretenimiento que consumen sus hijos

Asimismo, se espera promover la adopción de Coloreando el Espacio como una alternativa de ocio familiar, fomentando una participación más activa de los cuidadores en el acompañamiento digital de los

niños. A través de la fusión entre entretenimiento y contenido informativo, el proyecto busca fortalecer la relación entre padres e hijos en torno al consumo responsable de contenido digital.

A largo plazo, se proyecta expandir el alcance de la propuesta hacia otros distritos de Lima Norte mediante alianzas con instituciones educativas, organizadores vinculadas a la infancia y espacios de fusión cultural. De esta manera, Coloreando el Espacio aspira a consolidarse como una alternativa sostenible dentro del ecosistema de contenidos infantiles, promoviendo una educación consciente en entretenimiento digital infantil para las próximas generaciones.

2.5.7. Prototipos desarrollados

Con el objetivo de validar nuestra propuesta y construir una visión más clara de nuestro proyecto, el desarrollo de Coloreando el Espacio inició con la elaboración de baja fidelidad, En el caso del trailer de la miniserie Aventura Espacial,se realizó un storyboard, animatic y color script que permitieron visualizar la narrativa y la composición de las escenas, el ritmo de la historia siempre cerciorarnos que no se vuelva muy abrumador y la interacción entre los personajes antes de inicial las demás fases de la producción.

De manera paralela, para el videojuego Recate Espacial se desarrollaron diagramas de flujo y prototipos de interfaz en Figma. Esta etapa permitió definir la experiencia, la navegación y las mecánicas principales de los juegos de memoria y las funciones de control parental antes de pasar al desarrollo más técnico.

Una vez validamos estos primeros prototipos, se avanzó hacia una fase de alta fidelidad, donde se consolidó la identidad visual y conceptual del proyecto, Como resultado, se desarrolló el trailer del piloto de la miniserie y la demo funcional del videojuego, incorporando la identidad visual, narrativa y educativa.

Asimismo se diseñaron reels y posts para redes sociales dirigidas a los padres y cuidadores, con el fin de comunicar de forma sencilla como identificar contenido dañino para los menores.

De esta manera, los prototipos desarrollados no solo permitieron visualizar cada componente de la propuesta transmedia, sino también fortalecer la complementación entre la serie, el videojuego y el contenido dirigido a las familia

Figura 6.Storyboard baja fidelidad

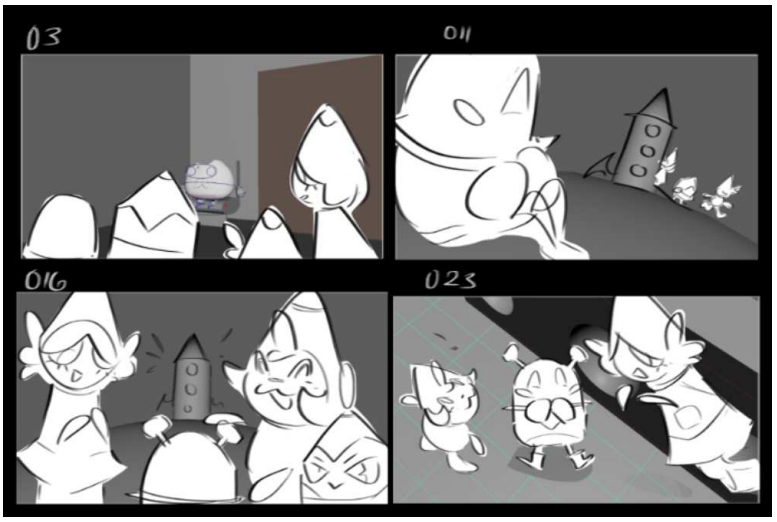


Figura 7. Mockup Videojuego baja fidelidad

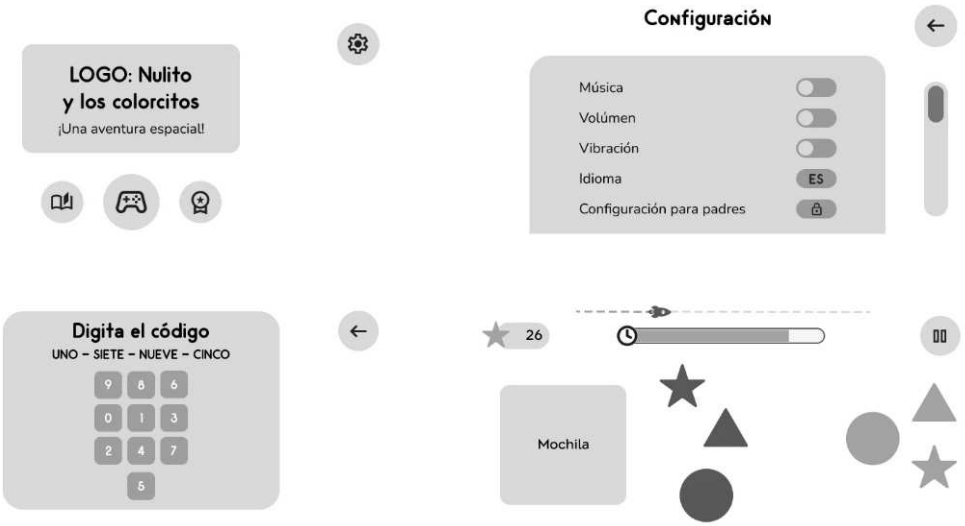


Figura 8. Mockup Contenido adicional baja fidelidad

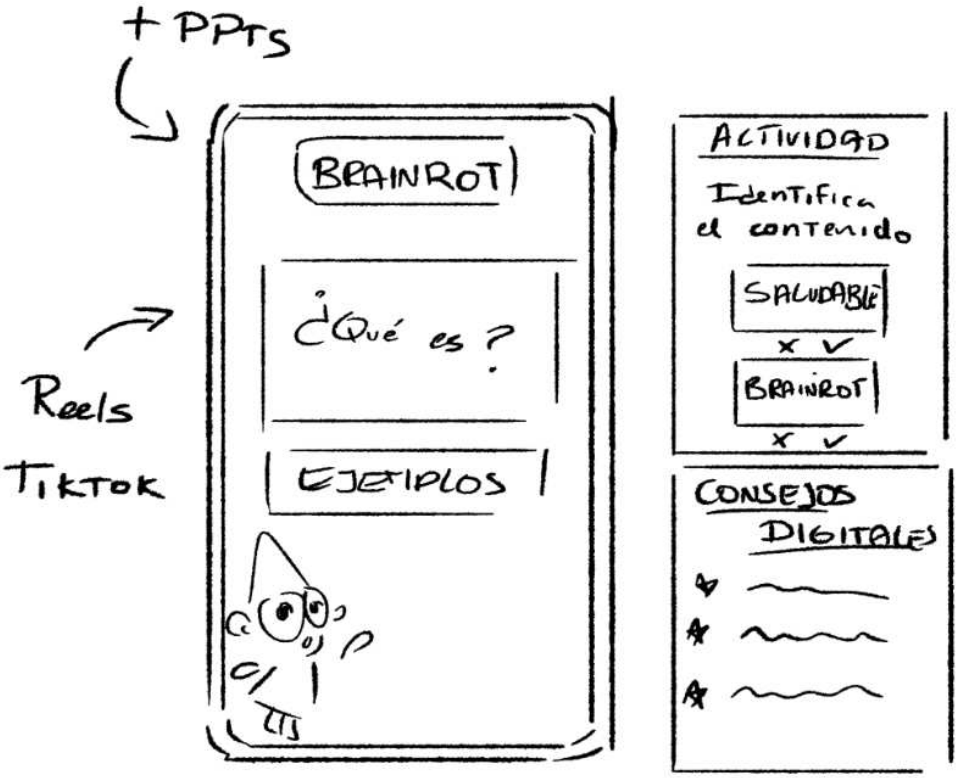


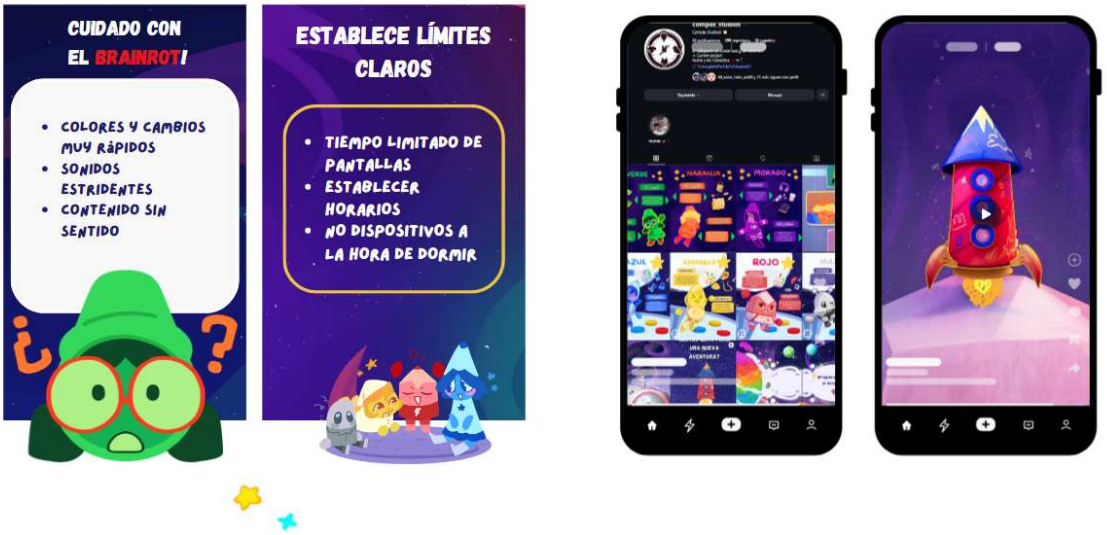
Figura 9. Serie Animada alta fidelidad



Figura 10. Videojuego alta fidelidad



Figura 11. Mockup Contenido adicional alta fidelidad



2.5.8. Experimentos

Para poder comprobar la propuesta transmedia, sé llevaron a cabo distintas actividades para validar nuestra problemática y hacer interactuar a nuestros usuarios con el prototipo.

Experimento 1: Validación del Problema
Hipótesis: Los padres no tienen herramientas para regular el consumo digital infantil.

Comenzamos realizando encuestas a padres de familia de Lima Metropolitana con el fin de conocer las prácticas digitales familiares y saber que tipo de contenido orientaban a sus hijos a consumir.

En la primera parte de la encuesta tuvo cómo propósito saber cuánto conocimiento tenían los padres respecto al contenido digital y en base a las 167 respuestas obtenidas sé pudo corroborar que el 85% de padres desconocen del término *"brainrot"* y admiten que el contenido que más consumen sus niños es con fines de entretener. Sin embargo, también sé identificó un interés en la búsqueda de alternativas más beneficiosas.

En la segunda parte sé hicieron preguntas respecto al tiempo que pasan los encuestados con sus hijos en el ocio digital. Los resultados muestran que al menos un 50% comparte tiempo ocasionalmente en actividades digitales en familia y que además más del 50% establecen límites de uso de tecnologías cómo estrategia para fomentar un consumo responsable en casa.

En la última parte de la encuesta, sé obtuvieron respuestas que el 70% de padres y cuidadores sienten una alta preocupación por el impacto del contenido digital en la infancia, esto junto a la percepción de que no existen suficientes recursos entretenidos y saludables (80%). Asimismo, sé observó un interés del 91% por capacitaciones virtuales o materiales que los ayuden a comprender los peligros que sus hijos pueden exponerse. En cuanto a los formatos preferidos, los videos cortos fueron la mejor opción para un 45% de los encuestados.

Experimento 2: Validación del Producto

Antes de iniciar con la experimentación en hogares de Puente Piedra, sé realizaron entrevistas con dos especialistas en educación primaria. Las coordinadoras al ser presentadas con las propuestas manifestaron que son buenas candidatas para un ocio digital beneficioso para los niños ya que les permite desarrollar sus habilidades cognitivas a través de la curiosidad, ya que a comparación del contenido inapropiado que han encontrado, no son gratificantes inmediatos y perjudiciales. Además que apoyan el formato y contenido de material adicional para la alfabetización digital de padres y cuidadores, ya que de esta manera

facilitará su comprensión por el tipo de contenido que están expuestos sus niños.

Para la siguiente parte del experimento, sé realizó una visita a Zapallal, Puente Piedra para hacer las pruebas de los prototipos con algunos padres participantes y sus hijos. Primero sé inició con una breve presentación del tema de nuestra investigación y problemática que hemos identificado, luego realizamos una serie de preguntas a los padres y cuidadores antes de mostrarles los prototipos. De esta manera sé corroboró que la mayoría de entrevistados desconocían del término "brainrot" pero que aun así estaban conscientes de la existencia de contenido inapropiado para niños. Además que las estrategias más comunes que implementan para regular el tiempo en pantallas era con la limitación de su tiempo en estas.

Luego de realizar las primeras preguntas, sé les invito a visualizar los prototipos acompañados de sus menores de edad. Sé inició con el trailer de "Aventura Espacial" en donde sé pudo observar que los niños estaban interesados y sé hacían preguntas para conocer más de la historia. Otros comentarios favorables de los padres fueron que les gustó el mensaje del trailer y la narración pausada.

Lo segundo fue el videojuego de "Rescate Espacial" en donde los sé le presentó a los padres y cuidadores el control parental al establecer un tiempo máximo de juego y pudieron observar cómo sus hijos sé divertían con los dos minijuegos, siendo el de memoria el más entrañable y el que más fascinó a los pequeños.

Siguiendo con la experimentación, sé presentó a los padres el material extra para alfabetización digital, en donde pudieron encontrar definiciones de términos cómo "*brainrot*" y "podredumbre cerebral" y también comparaciones para su identificación. La reacción de los padres fue mayormente de sorpresa ya que desconocían de este tipo de

información y comentaron que el formato presentado era simple de entender y que podrían hacer uso de este en sus actividades diarias.

Finalmente se realizaron unas últimas preguntas a los padres y cuidadores para saber qué les pareció “Coloreando el Espacio”. Siendo el recibimiento obtenido muy gratificante ya que comentaron que estarían dispuestos a adquirir este tipo de materiales para su uso en hogares y también que sea una alternativa a través de instituciones ya que sintieron que tanto el material infantil y capacitaciones son sencillas de entender y que aportaran a un mejor ocio digital sano y entretenido.

Cómo conclusión en base a los experimentos realizados sé tuvo en cuenta que los padres y cuidadores están interesados en el tipo y formato de capacitación parental. Sin embargo, también comentaron que desearían otros tipos de formatos cómo talleres virtuales y asesorías en tiempo real para responder cualquier duda y ser más capaces de velar por el bienestar de sus niños.

Figura 12. Padres visualizando el contenido extra de alfabetización digital

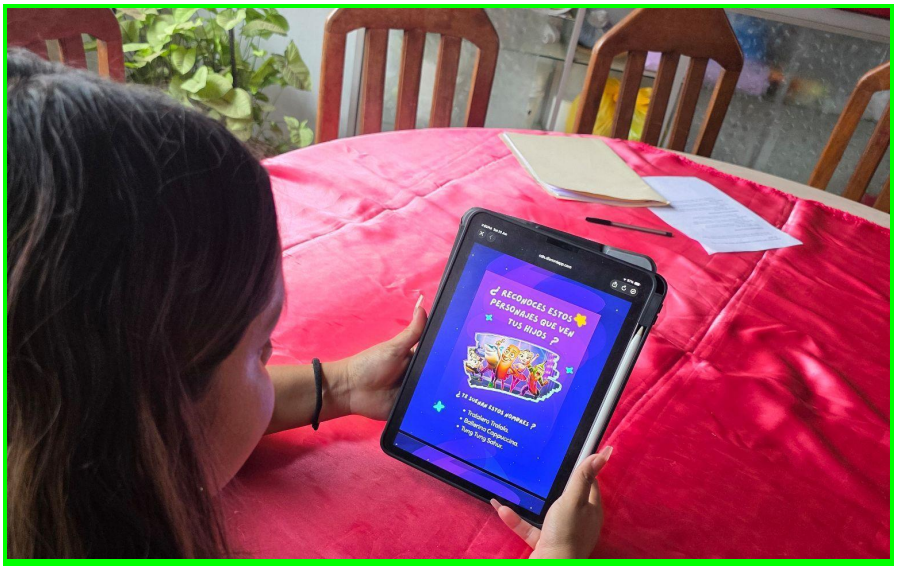


Tabla 3. Validación del Mercado

Experimento	Usuarios	Hallazgo
Entrevista con 2 especialistas de educación primaria	Betty Principe Cocho y Angie Buitrón Fernández	Reconocen la falta de información y capacitación a padres y cuidadores lo cual conduce a que sus hijos consuman contenido inapropiado digital
Preguntas pre-visualización del material transmedia	10 padres y cuidadores	Los padres y cuidadores desconocen del término “brainrot” y admitieron que no pasan suficiente tiempo monitoreando el contenido que consumen sus hijos
Visualización del trailer y videojuego	10 padres y cuidadores con 6 niños	Los padres sé mostraron interesados por el proyecto y 5 de los 6 niños prestaron atención sostenida y comportamiento tranquilo
Uso del material de capacitación digital	10 padres y cuidadores	Los padres y cuidadores aprenden de nuevos conceptos respecto a la alfabetización digital
Preguntas post-visualización del material transmedia	10 padres y cuidadores	Los padres y cuidadores admiten que se sintieron beneficiados por un proyecto transmedia que combine entretenimiento con salud

3. Estimación de costos

3.1. Presupuesto

Para estimar los recursos necesarios para la implementación de la propuesta, se desarrollaron dos escenarios presupuestales. El primero corresponde a un Producto Mínimo Viable (MVP), enfocado en la creación y validación inicial de los componentes esenciales de Coloreando el Espacio. El segundo contempla una proyección de funcionamiento del proyecto como una empresa formal, incluyendo recursos, personal y actividades necesarias para una operación sostenible a mayor escala. Debido a la extensión de ambos documentos, los presupuestos completos se encuentran disponibles en la sección de Anexos, mientras que en este apartado se presenta un resumen de los costos principales considerados para la implementación del MVP.

Tabla 5. Presupuesto resumido del proyecto

Rubro	**Descripción**	**Costo Estimado**
COSTOS GENERALES		**S/ 4.340**
Jurídicos	Registro de la marca “Coloreando el Espacio” y protección básica de la propiedades intelectual	S/ 2.000
Contables	Asesoría contable	S/ 300
Administrativos y de oficina	Adquisición de softwares necesarios para la producción de Coloreando el Espacio (Adobe,Blender,Plugins) y para la oficina virtual (Discord Nitro, Drive, Notion)	S/ 2.040
MINISERIE WEB (PILOTO)		**S/ 62.950**
Preproducción	El planteo inicial de la historia, diseños y ambiente. En donde sé necesitan guionistas, storyboard artist, concept artist y artistas 2D cómo 3D para tener el	S/ 38.150

	maquetado base inicial.	
Producción	Fase en donde sé mejora y pule el producto, sé contempla animación, iluminación y sonido final.	S/17.250
Post producción	El producto y compilado final con leves retoques.	S/ 7.550
VIDEOJUEGO		**S/ 34.900**
Preproducción	Creación base de las narrativas visuales y la mecánica de juego. Incluye diseño de personajes, definición de dinámicas, storyboard interactivo, wireframes y elaboración del prototipo inicial para validar la experiencia del usuario	S/10.000
Producción	Desarrollo y programación del videojuego, implementación de minijuegos de memoria y reconocimiento de siluetas, diseño de interfaces, integración de arte, animaciones, sonidos y sistema de control parental.	S/ 22.000
Post producción	Optimización del rendimiento, corrección de errores, pruebas de usuario, ajustes de interfaz, balance de la experiencia de juego y compilación de la versión demo final.	S/ 2900
MARKETING		**S/ 6.500**
Estrategia y Planificación	Investigación del mercado acompañado de Social Media Managers y Project Manager	S/ 2,000
Producción de contenido promocional	Producción de trailers y contenido extra para	S/ 2.000

	promocionar la Miniserie Web, Videojuego y material de asesoramiento a padres y cuidadores	
Gestión de redes sociales y Publicidad Digital	Distribución de Redes sociales y publicidad digital a través de Meta Ads y Tiktok Ads.	S/ 500
Página Web y mantenimiento	Diseño de la página Web en donde encontrarán todo nuestro contenido y funcionará cómo un Hub Transmedia.	S/ 2.000
ADICIONAL		
Contingencias (5%)	Respaldo para posibles imprevistos	S/ 5.100
TOTAL		**S/ 106.240**

Tabla 6. Justificación de los costos estimados

Rubro	**Justificación**	**Fuentes**
COSTOS GENERALES		
Jurídicos	Los costos son diferenciados en INDECOPI porque sé registran por separado (Guión, Obra audiovisuales,Softwares)	INDECOPI
Contables	Los precios oscilan entre 200 a 3,000 dependiendo de la facturación.	Empresa de asesoria administrativa Decisiones Company SAC
Administrativos y de oficina	Compra de paquetes mensuales de softwares para la realización del proyecto. Adobe Creative Cloud (S/ 185)	(*Adobe*, 2026) (*Google One*, 2026) (*Notion Business*, 2026)

	Google Drive 200gb (S/11) Notion Plus Plan (S/ 35) Discord Nitro (S/ 24)	(*Discord*, 2026)
MINISERIE WEB (PILOTO)		
Preproducción	Incluye personal especializado en el rubro de animación, sé tiene en consideración: - Producción general (S/ 3,500) - Guión y dirección (S/ 2,000 - 4,000) - Modelado 3D y rigging (S/ 650 - 1,500) - Storyboard y Animatic (S/400 - 1,500)	Entrevistas; (*Maneki*, 2026) (*3S Design*, 2026)
Producción	- Animadores 3D (S/625) - Animadores VFX (S/ 375) - Composición de música (S/ 3,400) - Iluminadores (S/ 500)	(*3S Design*, 2026) (*Twine*, 2025)
Post producción	- Post productor (S/ 2,300) - Editor y compilado (S/ 2,000)	(*Workana*, 2012)
VIDEOJUEGO		
Preproducción	- Game writers (S/ 1,450) - Game designers (S/ 3,000) - Diseño de ambientes (S/2,700) - Diseñador UI/UX (S/3,700)	(*3S Design*, 2026) (*Fiver*, 2026) (*Workana*, 2012)
Producción	- Programadores (S/ 2,000 - 3,000) - Integración arte 2D	(*3S Design*, 2026)

	(S/ 15,000) - Audio y diseño sonoro (S/10,000) - Testing (S/5,200)	
Post producción	- Corrección de errores (S/ 11,700) - Publicacion y distribucion (S/3,200)	(*LimaRank*, 2026)
MARKETING		
Estrategia y Planificación	Pago mensual (4 meses) a Project Manager (S/3,000), Social Manager (S/3,500) y por paquete a la investigación de mercado (S/1,700)	(*Indeed Perú*, 2026)
Producción de contenido promocional	Departamento de diseño por paquetes (S/1,050). Departamento Audiovisual por paquetes(S/10,200). Trailer por Paquete del Videojuego (S/12,950)	(*FLAMA*, 2025); (*LimaRank*, 2026)
Gestión de redes sociales y Publicidad Digital	Instagram ADS (10 USD diario) por 60 días Tik Tok ADS (10 USD diario) por 60 días	(*Bunker*, 2026)
Página Web y mantenimiento	Diseño y arte (S/ 2100) Desarrollo (S/ 2600) Pago anual de Dominio y Hosting (S/ 600)	(*Computrabajo*, 2026)
ADICIONAL		
Contingencias (5%)	Destinado a cubrir imprevistos de producción o en otras áreas necesitada	

Nota. Este es un resumen de los costos estimados, sin embargo en anexos sé encontrará una tabla más detallada.

Tabla 7. Proyección ingresos

Fuente ingreso anual	**Monto estimado**

Convenios educativos	30 000
Crowdfunding	15 000
ONG	15 000
Monetización digital	10 000
Ventas merchandize	7 000
Total	**77 000**

La inversión del presupuesto MVP para “Coloreando el Espacio” tiene una proyección de S/ 106.240. Y considerando los resultados de la validación del proyecto con padres, cuidadores, especialistas y niños. Sé estimó un escenario que estima un ingreso anual de S/ 77,000 que proviene de distintas fuentes de ingreso cómo lo son convenios educativos crowdfunding, monetización digital y venta de merch del proyecto en ferias. Lo cual nos permite la recuperación de la inversión en un aproximado de 16 meses y 24 desde el inicio del proyecto.

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1. Conclusiones

En base a las entrevistas realizadas a padres y cuidadores, así como a las visitas efectuadas en hogares de Puente Piedra, se pudo corroborar la falta de herramientas y conocimientos para identificar y gestionar el consumo de contenido digital sobrestimulante, conocido como *brainrot*. Esta situación genera preocupación debido a los posibles efectos negativos que puede tener en la atención, la regulación emocional y las habilidades sociales de niños entre 5 y 8 años de edad.

De esta manera, se evidencio que los padres y cuidadores reconocen la importancia de supervisar el contenido que consumen los menores a su cargo, pero enfrentan limitaciones de tiempo, información y acceso a alternativas digitales adecuadas, Esto revela una oportunidad para desarrollar soluciones que no solo está dirigida a niños, sino que también ayude a los padres o cuidadores a fortalecer el rol de de acompañar en el entorno digital seguro.

A partir de esto, se concluye que Coloreando el Espacio es un alternativa viable e innovadora frente al contenido digital hiperestimulante. al integrar una miniserie web,

un videojuego educativo y material de alfabetización digital extra para padres y cuidadores dentro de un mismo ecosistema transmedia, la propuesta responde a necesidades reales identificadas durante nuestra investigación y promueve una experiencia de entretenimiento más equilibrada que fortalece tanto el desarrollo infantil como la participación activa de los adultos responsables

Los resultados obtenidos durante los experimentos evidenciaron interés por parte de los participantes en acceder a herramientas que les permitan comprender mejores los riesgos asociados al contenido digital actual y encontrar opciones de entretenimiento más adecuada para el desarrollo de los niños, Asimismo, se observó una buena aceptación de formatos lúdicos y narrativos como medios efectivos para transmitir mensajes educativos de forma accesible y atractiva sin dejar de ser saludable para la mente de los menores

Al final la investigación nos permitió identificar que el problema no se limita únicamente al contenido que consumen los niños, sino también a la falta de información y acompañamiento que poseen muchos padres y cuidadores para enfrentar este problema. Por esta razón, las propuestas que combinan entretenimiento infantil con alfabetización digital y orientación para los adultos responsables pueden tener un mayor potencial de impacto en la construcción de hábitos digitales saludables dentro del hogar.

4.2. Recomendaciones

Fortalecer la alfabetización digital de padres y cuidadores

Promover espacios de capacitación continua que permitan identificar contenido sobreestimulante o *brainrot*, brindando herramientas prácticas para reconocer este contenido.

Ampliar el alcance de Coloreando el Espacio

Implementar el proyecto en otros distritos de Lima Metropolitana mediante alianzas con instituciones educativas, organizaciones sociales y especialistas en desarrollo infantil, aumentando así su impacto y alcance.

Consolidar el ecosistema transmedia

Continuar el desarrollo de la miniserie web, el videojuego y los materiales educativos complementarios, incorporando mejoras a partir de la retroalimentación obtenida durante las etapas de validación con usuarios.

Promover una participación activa de padres y cuidadores

Fomentar el uso de los recursos educativos complementarios y de las redes sociales del proyecto para construir una comunidad informada que acompañe de manera más consciente el desarrollo digital de los niños.

Consolidarnos como una empresa

Impulsar la formalización de Coloreando el Espacio como una marca creativa y educativa que forma parte de nuestra empresa especializada en contenido infantil y alfabetización digital. Para ello, se recomienda desarrollar un plan de crecimiento que contemple el registro de marca, la protección de la propiedad intelectual, la búsqueda de modelos de monetización sostenibles y la ampliación progresiva del catálogo de productos y servicios transmedia.

Establecer alianzas estratégicas

Generar alianzas con instituciones educativas, ONG, entidades gubernamentales y empresas privadas comprometidas con el bienestar infantil y la educación digital. Estas colaboraciones pueden facilitar el acceso a financiamiento, espacios de difusión, validación especializada y oportunidades para implementar el proyecto en escuelas y comunidades, fortaleciendo su impacto y sostenibilidad a largo plazo.

5. Referencias Bibliográficas

Adobe. (2026).

https://www.adobe.com/pe/creativecloud/plans.html?sdid=6S3T6XMG&mv=search&mv2=paidsearch&ef_id=CjwKCAjw0dPRBhAPEiwAE5vTTlGc8_Jz3j_mogApZ2oUVI5iecaxNDWQ_y8QBYmCKT_BnrlHxDPsxhoC50UQAvD_BwE:G:s&s_kwcid=AL!3085!3!720017585959!e!!g!!adobe!21882249001!1686643247

"Brain rot": Los efectos del contenido basura en las redes sociales. (2025, febrero 25). gda: Grupo de Diarios América. https://gda.com/detalle-de-la-noticia/?article=5673468

Bunker. (2026). https://bunkerdb.com/blog/facebook-vs-tiktok-2025

Choque Cavero, Y. R., & Ramos Cabezas, A. I. (2023, octubre). *Plataforma educativa para reducir la sobreestimulación de contenido digital inadecuado en niños de entre 2 a 7 años en el distrito de San Martín de Porres, Lima*. Toulouse Lautrec, Repositorio Institucional. https://hdl.handle.net/20.500.12826/1256

Computrabajo. (2026). https://pe.computrabajo.com/salarios/disenador-web

Crowdfunding: Qué es, Cómo Funciona, Ejemplos y Plataformas. (2026). GoFundMe. Retrieved June 25, 2026, from https://www.gofundme.com/es-es/c/crowdfunding

DAFO. (2026). Bienvenido a DAFO | DAFO. Retrieved June 25, 2026, from https://dafo.cultura.pe/?utm_source=copilot.com

Discord. (2026). https://support.discord.com/hc/es/articles/4407269525911-Precios-locales-en-Discord

Ecommerse. (2025). YouTube abre una nueva fuente de ingresos para creadores educativos. https://www.ecommercenews.pe/social-media/2025/youtube-abre-una-nueva-fuente-de-ingresos-para-creadores-educativos.html/?utm_source=copilot.com

El 60,1% de los hogares tiene conexión a Internet. (n.d.). Instituto Nacional de Estadística e Informática. Retrieved May 16, 2026, from https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1254582-el-60-1-de-los-hogares-tiene-conexion-a-internet

El fenómeno "Brainrot" y la sobreestimulación en las infancias. (2025, Agosto 02). TiempoSur. https://www.tiemposur.com.ar/info-general/el-fenomeno-brainrot-y-la-sobreestimulacion-en-las-infancias?

El uso excesivo de los dispositivos electrónicos por niños es de alto riesgo para su salud mental. (2015, enero 26). gob.pe. Retrieved April 5, 2026, from https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/30804-el-uso-excesivo-de-los-dispositivos-electronicos-por-ninos-es-de-alto-riesgo-para-su-salud-mental

| *Estímulos económicos para la cultura*. (2026). Ministerio de cultura. Retrieved June 25, 2026, from https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe/?utm_source=copilot.com

Fiver. (2026). UI y UX. https://es.fiverr.com/categories/graphics-design/game-art/ui-ux

FLAMA. (2025). https://flamacreators.com/

FONDEP. (2026). FONDEP - Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana. Retrieved June 25, 2026, from https://www.fondep.gob.pe

Google One. (2026). Google One. Retrieved June 19, 2026, from https://one.google.com/about/plans?hl=es_419&g1_landing_page=60

Indeed. (2025). 5 tipos de fuentes de financiamiento. Retrieved 2025, from https://www.indeed.com/orientacion-profesional/desarrollo-profesional/tipos-fuentes-financiamiento

Indeed Perú. (2026). LimaRank. https://pe.indeed.com/career/social-media-manager/salaries

INEI: 58,9% de los hogares del país tiene acceso a Internet en el primer trimestre de 2025. (2025, June 27). Instituto Nacional de Estadística e Informática. Retrieved May 16, 2026, from

https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1195629-inei-58-9-de-los-hogares-del-pais-tiene-acceso-a-internet-en-el-primer-trimestre-de-2025

LimaRank. (2026). https://limarank.pe/

Maneki. (2026). Retrieved 2026, from https://manekistudio.com/#clientes

Murga Aranda, K. R., & Revilla Goicochea, T. (2025). *Exposición a pantallas electrónicas y su relación con el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años, Puente Piedra, 2025*. Repositorio de la Universidad César Valle. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/178627

Notion Business. (2026). Retrieved June 19, 2026, from https://www.notion.com/es/pricing

Ocho de cada 10 menores en Perú usan redes sociales antes de los 13 años. (2026, Febrero 23). *Diario Correo*. Retrieved Marzo 28, 2026, from https://diariocorreo.pe/salud/ocho-de-cada-10-menores-en-peru-usan-redes-sociales-antes-de-los-13-anos-noticia/

Pantallas con supervisión o cero pantallas: ¿qué ayuda más al cerebro de tu niño? Esto dicen los expertos. (2025, Julio 04). *EL Comercio*. https://elcomercio.pe/hogar-familia/familia/juego-libre-contacto-real-y-vinculos-afectivos-son-claves-en-los-primeros-anos-las-pantallas-ayudan-o-interfieren-esto-debes-saber-antes-de-darle-un-celular-o-tablet-a-tu-hijo-noticia/

Pixelatl. (2026). Pixelatl: Inicio. Retrieved June 25, 2026, from https://pixelatl.com/es-MX

Pluas Pérez, L. d. R., & Jaramillo Parra, F. E. (2025, Septiembre 5). *Estimulación multisensorial y juego temprano para el desarrollo neurocognitivo en la primera infancia*. Revista peruana de educación. https://revistarepe.org/index.php/repe/article/view/1824?utm_source=copilot.com

¿Sabes cuánto tiempo pasa tu hijo frente a una pantalla? (2025, Mayo 26). gob.pe. Retrieved Abril 5, 2026, from https://www.gob.pe/institucion/insm/noticias/1175585-sabes-cuanto-tiempo-pasa-tu-hijo-frente-a-una-pantalla

Salaverri, B. (2025, December 26). *El uso intensivo de videos cortos en redes sociales afecta la mente de niños y adolescentes, según un estudio*. Infobae. Retrieved April 5, 2026, from https://www.infobae.com/salud/ciencia/2025/12/26/el-uso-intensivo-de-videos-cortos-en-redes-sociales-afecta-la-mente-de-ninos-y-adolescentes-segun-un-estudio/

Santibañez, J. L. (2026, marzo 09). *Estadísticas de Redes Sociales más usadas en el Perú este 2026*. https://limaretail.com/redes-sociales/estadisticas-redes-sociales-2026/

Sugoi fest. (2026). Sugoi Fest – Feria de arte Friki . Retrieved June 25, 2026, from https://sugoifest.pe

3S Design. (2026). 3S Design. https://www.3sdesign-peru.com/#proyectos

Trujillo, L. V., Diez Canseco Teas, V. O., & Romina Giuliana. (2025, noviembre 19). *Uso excesivo de dispositivos tecnológicos y su relación con en el rendimiento académico en niños entre 4 y 11 años: una revisión sistemática*. Repositorio académico UPC. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/687398

Twine. (2025, octubre 1). Tarifas por hora de compositores musicales. https://www-twine-net.translate.goog/blog/music-composer-hourly-rate/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

Un Educador. (2025). https://uneducador.com/lima/colegios-privados-puente-piedra/

UNICEF Perú. (2026). Unicef. Retrieved June 25, 2026, from https://www.unicef.org/peru/?utm_source=copilot.com

Uso indiscriminado de redes sociales podría generar perjuicios para la salud mental e integridad de niños y adolescentes. (n.d.). *gob.pe*.

Uso indiscriminado de redes sociales podría generar perjuicios para la salud mental e integridad de niños y adolescentes. (2024, febrero 29). gob.pe. https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/913714-uso-indiscriminado-de-redes-sociales-podria-generar-perjuicios-para-la-salud-mental-e-integridad-de-ninos-y-adolescentes?

Uso indiscriminado de redes sociales podría generar perjuicios para la salud mental e integridad de niños y adolescentes. (2024, febrero 29). Ministerio de Salud. https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/913714-uso-indiscriminado-de-redes-sociales-podria-generar-perjuicios-para-la-salud-mental-e-integridad-de-ninos-y-adolescentes?

Workana. (2012). https://www.workana.com/es/freelancers/peru/net

6. Anexos

En esta sección se presentan los materiales complementarios que respaldan el desarrollo del proyecto **Coloreando el Espacio** y evidencian el proceso de diseño, validación e implementación de la propuesta. Se incluyen imágenes del proceso de entrevistas, documentos de investigación, así como material audiovisual y demás recursos elaborados durante el proyecto. Estos anexos permiten visualizar la evolución de la propuesta y sustentan las decisiones tomadas en cada una de las etapas de conceptualización, experimentación y desarrollo.

Dupla 15 Experimentos evidencia

Presupuesto - Coloreando el Espacio