ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

DISEÑO DE UN UNIVERSO TRANSMEDIA "CÁLIGO" PARA SENSIBILIZAR A JÓVENES LIMEÑOS SOBRE EL DUELO Y LA CULPA

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

PRESENTADA POR

Jhoselyn Carito Cucho Huallcca
DNI: 72894138, Perú

Diego Sebastian Pardo Ortiz
DNI: 74311382, Perú

ASESOR

Niuman José Mendoza Martinez
CE: 001167720, Venezuela
ORCID: 0000-0001-7094-235X

JURADO

Jasmine Erika Mora Sifuentes
Brandon Morales Palacios
Yohanna Anyelhy Villanueva Veramendi

Lima, septiembre 2026

Informe-0000022347-0000026639-PARDO-CUCHO.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614204959

Fecha de entrega
13 ago 2026, 8:00 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
13 ago 2026, 8:06 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000022347-0000026639-PARDO-CUCHO.pdf

Tamaño del archivo
7.6 MB

64 páginas

11.746 palabras

75.858 caracteres

8% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

3%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
7%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

TOULOUSE LAUTREC

AGRADECIMIENTOS

A nuestra institución, **Toulouse Lautrec**, por brindarnos las herramientas, el espacio y la guía necesarios para transformar nuestra pasión creativa en una visión profesional, fomentando un entorno donde las ideas no tienen límites.

A cada uno de los profesores que nos acompañaron a lo largo de este proceso académico. Su exigencia, generosidad al compartir su conocimiento y su constante respaldo técnico y humano no sólo enriquecieron este proyecto integrador, sino que moldearon nuestro criterio y rigurosidad profesional.

A nuestros amigos y compañeros de ruta, con quienes compartimos largas noches de desvelo, debates creativos y risas. Gracias por el apoyo mutuo, por ser el soporte en los momentos de mayor presión y por hacer de esta etapa universitaria una experiencia inolvidable.

TOULOUSE LAUTREC

DEDICATORIA

A nuestros padres y familias, por ser la raíz y el motor de este logro; su amor incondicional, sacrificios y fe ciega en nuestro potencial han sido el faro que iluminó cada día de este camino universitario.

Y a nuestros amigos, los de siempre y los que nacieron en las aulas. Gracias por las risas compartidas, las interminables noches de desvelo transformadas en anécdotas, el soporte mutuo en los momentos de crisis y por demostrar que los grandes proyectos se sostienen con verdaderos compañeros de vida.

TOULOUSE LAUTREC

ÍNDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS **2**
DEDICATORIA **3**
ÍNDICE DE CONTENIDO **4**
I. INFORMACIÓN GENERAL **8**
1.2 RESUMEN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN **8**
1.3 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN **10**
II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN **12**
2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA **12**
Justificación de la Investigación **12**
2.2 POBLACIÓN BENEFICIADA **13**
ÁRBOL DE PROBLEMAS – SOMBRAS EN EL REFLEJO **13**
Problema central: 13
Causas principales (raíces): 13
Consecuencias (ramas): 13
ODS PRINCIPALES **14**
ODS 3: Salud y Bienestar 14
ODS 4: Educación de Calidad 14
MAPA DE ACTORES **14**
ANÁLISIS INTEGRADO **15**
2.3 OBJETIVOS DEL PROYECTO **16**
OBJETIVO GENERAL **16**
Objetivos Específicos 16
2.4 MARCO REFERENCIAL **17**
1. Antecedentes de la Innovación 17
2. Consideraciones Teóricas 18
A. Narrativa Transmedia y Cultura Participativa (Henry Jenkins) 18
B. Las Etapas del Duelo (Morgan, 2024) 18
C. El Concepto de Catarsis a través del Terror Psicológico (Aristóteles / Stephen King) 18
3. Casos y Experiencias Previas Relevantes (Inspiración y Referentes) 19
4. Conexión Directa con el Proyecto 20
2.5 PROCESO CREATIVO Y EXPERIMENTO 21
2.5.1 INFORMACIÓN SOBRE EL USUARIO 21
ARQUETIPO DE USUARIO **21**
Sueños: 21
Comportamiento: 21
MAPA DE EMPATÍA 23

Tabla de Benchmarking o Análisis de competencia....24
Business model canvas....25
2.5.2 INFORMACIÓN SOBRE EL MERCADO....27
Análisis FODA....27
2.5.3 CONCEPTO Y PROPUESTA DE VALOR....28
PROPUESTA DE VALOR....28
Mecánica de Uso o Funcionamiento....29
A. Miniserie Animada (Formato Audiovisual)....29
A. Funcionamiento de la Miniserie....30
Acceso: El usuario accede a la plataforma de distribución digital seleccionada....30
B. Videojuego / Novela Visual (Formato Interactivo)....30
B.1. Mecánica del Videojuego....30
TRIPLE BALANCE....31
1. Impacto Social....31
2. Impacto Económico....31
3. Impacto Ambiental....32
2.5.5 MODELO DE NEGOCIO....33
1. Propuesta de valor....33
2. Segmento de usuarios o beneficiarios....33
3. Canales de distribución....33
4. Relación con el usuario....33
5. Fuentes de ingresos / sostenibilidad....33
6. Recursos clave....34
7. Actividades clave....34
8. Aliados clave....34
9. Costos clave....34
10. Escalabilidad / sostenibilidad futura....35
2.5.6 RESULTADOS ESPERADOS....35
Resultado principal (macro resultado)....35
Resultados específicos y medibles....35
2.5.7 Prototipos desarrollados....36
A. Prototipo de baja fidelidad....36
Bocetos Iniciales....36
Collages o mood boards de inspiración
Dante - Personaje Principal....37
María - Personaje Principal....38
Primeros Storyboards....39
Fichas técnicas....40
Videojuego....40

● Estilo visual: 2D/3D estilizado..... 40
Animación..... 40
2.5.8 Experimentos..... 42
ENCUESTAS..... 42
DESPUÉS DE OBSERVAR EL PROTOTIPO..... 45
C. RESULTADOS Y HALLAZGOS..... 52
Síntesis general de las reacciones..... 52
Hallazgos positivos con evidencia concreta..... 52
Hallazgos negativos o áreas de mejora con evidencia concreta..... 53
Patrones detectados (Mencionados por 3 o más participantes)..... 54
Tensiones o contradicciones en las respuestas..... 55
D. AJUSTES REALIZADOS..... 56
Cómo queda la propuesta después del ajuste..... 58
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... 62
IV. Conclusiones y Recomendaciones..... 62
Recomendaciones..... 63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Árbol de problemas……12

Tabla 2. Mapa de actores……14

Tabla 3. Casos de referencia……19

Tabla 4. Arquetipo……21

Tabla 5. Mapa de empatía……..……23

Tabla 6. Benchmarking……24

Tabla 7.business model canvas……26

Tabla 8. Foda……28

Tabla 9. Propuesta de valor……..……29

Tabla 10. Gráfico Encuestas……..…….45

Tabla 11. Hallazgos y ajustes…….……29

Tabla 12. Presupuesto…….……64

TOULOUSE LAUTREC

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.2 RESUMEN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto de innovación Diseño de un Universo Transmedia “Cáligo” para Sensibilizar a Jóvenes Limeños sobre el Duelo y la Culpa se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y Bienestar / Educación y Desarrollo Social (ODS 3 y ODS 4) y la actividad económica de Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas, como también Información y comunicaciones y busca resolver la falta de recursos digitales y audiovisuales accesibles, así como la invisibilización y el tabú social alrededor del proceso del duelo y la culpa irracional tras la pérdida de un ser querido, teniendo como población beneficiaria jóvenes limeños de 16 a 25 años (estudiantes universitarios, tecnológicamente activos y con afinidad por narrativas introspectivas y juegos indie).

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

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en ofrecer un producto transmedia unificado que integra la miniserie animada 2D "Sombras en el Reflejo" (en YouTube y TikTok) y la Novela Visual / Gráfica interactiva "La Grieta en mi Nombre" (distribuida en Steam), brindando un espacio seguro de catarsis e introspección a través del terror psicológico, la identidad cultural peruana y narrativas de resiliencia, se trata de un(a) ecosistema digital que combina una miniserie de animación 2D tradicional (frame by frame) con estética estilizada en claroscuro para consumo pasivo/lineal, junto a un videojuego/novela gráfica desarrollada en Unity que integra personajes 2D en entornos 3D para exploración, resolución de acertijos y toma de decisiones con rutas narrativas ramificadas. En el triple balance, aporta un impacto social (alfabetización emocional y

desestigmatización del duelo), económico (sostenibilidad mediante venta directa en Steam, crowdfunding y fondos culturales) y ambiental (ecoeficiencia digital y Green Computing).

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) de baja y alta fidelidad (bocetos de personajes como Dante y María, storyboards, teasers animados en 2D e interfaz del videojuego con escenarios 3D) para evaluar la claridad del concepto transmedia, el impacto emocional de la estética y la predisposición de la audiencia mediante encuestas digitales aplicadas a una muestra piloto de 30 jóvenes limeños de 16 a 25 años. Los resultados mostraron que el 100% de la muestra consideró que el proyecto les ayuda a reflexionar sobre sus emociones o procesos de duelo, un 83.3% expresó su deseo explícito de consumirlo y un 76.7% validó que la combinación de formatos mejora la comprensión del duelo. Entre los hallazgos principales se identificó la necesidad de potenciar el diseño sonoro, dar mayor dinamismo cinematográfico a la animación e incorporar mecánicas de puzzles e investigación en el videojuego.

Se concluye que la solución propuesta demuestra una alta capacidad de introspección y catarsis emocional al conectar con los jóvenes sin que se sientan juzgados, además de contar con sostenibilidad técnica y financiera mediante la utilización compartida de activos entre la miniserie y el videojuego y se recomienda postular de forma independiente a los Estímulos Económicos del Ministerio de Cultura (DAFO), optimizar el presupuesto publicitario priorizando la creación de comunidad orgánica en fases tempranas, e implementar metodologías ágiles resguardando estrictamente los fondos de contingencia técnica.

1.3 CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto “Sombras en el Reflejo” surge en un contexto social y cultural en donde los jóvenes limeños enfrentan múltiples desafíos emocionales, entre ellos la vivencia del duelo y la autovaloración personal. En la adolescencia y juventud temprana, la pérdida de un ser querido suele ser un tema que no cuenta con la visibilidad necesaria, abordado con superficialidad en los medios o llevado al ámbito privado. Sin embargo, estas experiencias marcan profundamente la identidad y la salud emocional de los jóvenes, generando vacíos que requieren nuevas formas de acompañamiento.

El público objetivo está compuesto por jóvenes limeños de 16 a 25 años. Se trata de un segmento con una alta afinidad por historias introspectivas, que disfruta resolviendo acertijos y explorando mundos fantásticos. Esta comunidad es tecnológicamente activa, confía en las recomendaciones de creadores de contenido locales y busca narrativas que resuenen con sus propias búsquedas de identidad y bienestar emocional.La problemática central radica en la escasa representación y sensibilización sobre el duelo infantil y la culpa irracional en los medios de entretenimiento locales para jóvenes. A menudo, la pérdida se aborda de forma superficial, ignorando la profundidad del proceso psicológico que conlleva.

A esto se suma una necesidad de mercado: la falta de proyectos transmedia peruanos que logren una cohesión sólida entre una miniserie y un videojuego, lo que dificulta el posicionamiento de propuestas nacionales en un género dominado por producciones extranjeras.Desde el enfoque del diseño, esta realidad plantea la oportunidad de desarrollar el Universo Transmedia "Cáligo". Mediante el uso de una miniserie animada y una novela visual, se busca transformar el terror psicológico en un vehículo de resiliencia y sanación emocional. El reto es estratégico y estético: diseñar una identidad visual sombría y atractiva que utilice el simbolismo del espejo para guiar al usuario desde la negación hasta la aceptación. Así, el proyecto no solo busca entretener, sino convertirse en un referente de narrativa con propósito, que valide las emociones de su audiencia y genere un impacto positivo en la percepción de la salud mental en el entorno juvenil de Lima.

Desde la perspectiva del diseño narrativo y audiovisual, el proyecto responde a la necesidad de contar historias que no sólo entretengan, sino que también visibilicen emociones

ignoradas. El espejo como símbolo central refleja tanto la memoria como el dolor, y la entidad oscura encarna la culpa y el miedo. Estos elementos permiten que la narrativa conecte con los intereses de los jóvenes: misterio, universos paralelos y terror psicológico, pero con un trasfondo emocional que los invita a reflexionar sobre sus propios procesos de pérdida.

En términos de innovación, “Sombras en el Reflejo” se diferencia por su enfoque transmedia: la miniserie actúa como motor emocional, mientras que el videojuego complementario ofrece una experiencia interactiva de redención y justicia. Esta estrategia amplía el alcance del proyecto, permitiendo que los jóvenes participen activamente en la historia y validen sus emociones a través de distintos formatos.

Finalmente, el proyecto se contextualiza en un entorno cultural donde la juventud limeña busca nuevas formas de representación emocional. Al unir arte, psicología y tecnología, la propuesta no solo aporta al campo de la animación digital, sino que también se convierte en una herramienta de impacto social, fomentando la resiliencia, la empatía y la aceptación como valores esenciales para enfrentar la pérdida.

II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

2.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En Lima, muchos jóvenes entre 16 y 25 años enfrentan procesos de duelo por la pérdida de seres queridos sin contar con espacios adecuados de acompañamiento emocional. Esta situación se ve agravada por la invisibilización del tema en los medios y productos culturales, que suelen enfocarse en el entretenimiento ligero y dejan de lado narrativas profundas sobre la muerte, la culpa y la resiliencia.

La causa principal de esta problemática es la falta de recursos comunicacionales y artísticos que aborden el duelo de manera accesible y significativa para los jóvenes. La ausencia de contenidos que representen estas emociones genera consecuencias negativas: aislamiento, dificultad para procesar la pérdida, sentimientos de culpa irracional y baja capacidad de resiliencia.

El proyecto *"Sombras en el Reflejo"* busca transformar esta situación mediante un universo transmedia que combina animación digital, plataformas sociales y un videojuego complementario. La propuesta utiliza el terror psicológico y símbolos narrativos como el espejo y la entidad oscura para representar las etapas del duelo, ofreciendo a los jóvenes una experiencia inmersiva que conecta con sus intereses y les brinda herramientas emocionales para enfrentar la pérdida.

Este problema se relaciona directamente con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente con el ODS 3 (*Salud y bienestar*) y el ODS 4 (*Educación de calidad*), al promover la salud emocional y la sensibilización a través de un producto cultural innovador.

Justificación de la Investigación

Esta investigación se justifica por su capacidad de utilizar el diseño transmedia como una herramienta de intervención social, respondiendo a la invisibilización del duelo y la culpa en jóvenes limeños.

En términos narrativos, innova al emplear el terror psicológico y el simbolismo del espejo no solo como estética, sino como un lenguaje seguro para externalizar traumas complejos.

Tecnológicamente, propone una estructura donde la miniserie aporta la catarsis emocional y el videojuego la agencia necesaria para la redención, superando la oferta de entretenimiento lineal convencional.

Finalmente, el proyecto se alinea con los ODS 3 y 4, transformando un producto cultural en un recurso de alfabetización emocional y resiliencia, posicionando a la animación peruana como un referente de narrativa con propósito humano y social.

2.2 POBLACIÓN BENEFICIADA

ÁRBOL DE PROBLEMAS – SOMBRAS EN EL REFLEJO

Problema central:

La falta de recursos digitales y audiovisuales que ayuden a jóvenes limeños (16–25 años) a procesar el duelo y la culpa tras la pérdida de un ser querido.

Causas principales (raíces):

- Invisibilización del duelo en medios y productos culturales juveniles.
- Escasez de narrativas audiovisuales que representan emociones complejas.
- Falta de espacios accesibles de acompañamiento emocional para jóvenes.
- Prejuicios sociales que minimizan o silencian el dolor juvenil.

Consecuencias (ramas):

- Jóvenes con dificultad para aceptar la pérdida.
- Sentimientos de culpa irracional y aislamiento emocional.
- Baja resiliencia frente a experiencias traumáticas.
- Impacto negativo en la salud mental y en las relaciones sociales.
- Reproducción de estigmas sobre la vulnerabilidad emocional en la juventud.

ODS PRINCIPALES

ODS 3: Salud y Bienestar

- La miniserie aborda el duelo y la culpa, emociones que afectan la salud mental de los jóvenes.
- Al ofrecer un producto cultural que acompaña y sensibiliza, contribuye a la prevención de problemas emocionales como depresión, aislamiento o baja resiliencia.
- Promueve el bienestar psicológico al transformar el entretenimiento en una herramienta de apoyo emocional.

ODS 4: Educación de Calidad

- El proyecto tiene un valor educativo emocional: enseña a los jóvenes a reconocer, aceptar y procesar sus emociones.
- La narrativa transmedia funciona como un recurso pedagógico innovador, que educa desde el arte y la tecnología.
- Genera aprendizajes sobre resiliencia, empatía y autoconocimiento, que son competencias clave para la vida.

MAPA DE ACTORES

Para comprender mejor a la población beneficiaria y las relaciones que influyen en su desarrollo, se incluye un mapa de actores organizado en tres niveles:

Tabla 1

Centrales	Directos	Indirectos
● Jóvenes limeños de 16 a 25 años	● Instituciones educativas y talleres de animación digital. ● Colectivos artísticos y culturales juveniles. ● Plataformas digitales (Tik Tok, YouTube). ● Psicólogos y orientadores juveniles que trabajan en resiliencia emocional.	● Familias y comunidades locales. ● Ministerios de Cultura y Educación. ● Medios de comunicación culturales. ● Público general interesado en narrativas transmedia.

TOULOUSE LAUTREC

ANÁLISIS INTEGRADO

El análisis del mapa de actores permite visualizar cómo los jóvenes de 16 a 25 años, considerados los actores centrales, se encuentran en el núcleo de la propuesta. Su participación no es solo como espectadores, sino como usuarios activos que transitan entre la miniserie y el videojuego para procesar sus propias emociones.

Esta centralidad depende de la articulación con actores directos:

- **Aliados creativos y académicos:** El Instituto Toulouse Lautrec y los asesores, quienes garantizan la calidad técnica y narrativa.
- **Plataformas de difusión:** TikTok y YouTube, que funcionan como el ecosistema natural de consumo de la audiencia objetivo.
- **Círculos sociales:** Amigos y pares que validan el contenido y permiten que el duelo deje de ser un tema tabú mediante la interacción social.

También, el impacto social del proyecto está condicionado por el apoyo de actores indirectos:

- **Especialistas en salud mental:** Psicólogos que pueden validar el uso de la narrativa como herramienta de resiliencia.
- **Ministerios (Cultura/Salud):** Instituciones que podrían escalar la iniciativa como un recurso de bienestar público.
- **Comunidades digitales:** Espacios de discusión sobre salud mental y arte digital que amplifican el mensaje.

Esta red de vínculos confirma la relevancia del proyecto, ya que no solo atiende la necesidad personal de liberar emociones, sino que también aporta a la comunidad al dar valor a la vulnerabilidad como parte de la experiencia de las personas. Al combinar el lenguaje del terror psicológico con la reflexión sobre la salud mental, se preserva la identidad emocional del joven limeño y se transforma el dolor en una oportunidad de aprendizaje compartido.

2.3 OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Diseñar y desarrollar una miniserie y videojuego que forme parte de un universo transmedia de suspenso y terror psicológico que sensibilice a jóvenes limeños de 16 a 25 años sobre el duelo, mediante el transmedia “CÁLIGO”, logrando que al menos un 60% de la audiencia participante muestre indicadores de reflexión y resiliencia emocional en Lima Metropolitana, medido a través de encuestas digitales y análisis de interacción en plataformas sociales.

Objetivos Específicos

- **Etapa: Investigar**

  Analizar las experiencias y percepciones de duelo y culpa en jóvenes limeños de 16 a 25 años, identificando al menos 5 patrones emocionales y narrativos que servirán como base para la propuesta transmedia.

- **Etapa: Idear**

  Diseñar un concepto narrativo de terror psicológico aplicado a la animación digital, seleccionando y mejorando el más efectivo mediante votación de 40 usuarios piloto en plataformas digitales.

- **Etapa: Desarrollar**

  Empezar con el desarrollo del tráiler de la miniserie animada, testeando su impacto con un grupo piloto de 30 jóvenes, buscando tener encuestas de retroalimentación para la mejora en la miniserie y videojuego en su etapa final.

- **Etapa: Transferir**

  Implementar la propuesta transmedia en un piloto digital (TikTok, Instagram, youtube y youtube Shorts), midiendo su alcance en redes sociales y plataformas interactivas, con la

meta de lograr al menos 1.000 interacciones en el primer mes y evidencias de reflexión emocional en el 60% de los participantes.

2.4 MARCO REFERENCIAL

1. Antecedentes de la Innovación

"La muerte de un ser querido es una experiencia universal que marca la condición de salud mental humana" y aunque la mayoría logra adaptarse, entre un 5% y 15% de los dolientes desarrollan trastorno de duelo prolongado (PGD), con síntomas que pueden durar años y afectar la vida cotidiana (Hilberdink et al., 2023). El tratamiento del duelo juvenil y la salud mental a través de narrativas interactivas y digitales cuenta con hitos clave a nivel global, en la industria audiovisual y transmedia en el Perú.

- **A nivel internacional:** Según Giacomantonio (2018), las narrativas audiovisuales contemporáneas permiten externalizar traumas psicológicos complejos mediante recursos metafóricos y estéticos avanzados. Casos globales como la serie animada *BoJack Horseman* (Netflix, 2014) demuestran que la animación digital es un vehículo altamente efectivo para representar de forma empática la depresión, la culpa irracional y las etapas del duelo en formatos de consumo masivo. Asimismo, iniciativas colectivas bajo la campaña *#MentalHealthMatters* (TikTok, 2023) evidencian cómo las micro-narrativas en video y los entornos interactivos logran que las comunidades juveniles de 16 a 25 años rompan el silencio sobre trastornos emocionales, apropiándose de sus ecosistemas digitales cotidianos para construir redes de soporte y validación comunitaria.
- **A nivel nacional:** Cortometrajes como *Duelo* (David Delgado, 2025) han abordado la pérdida desde el **terror psicológico y el realismo mágico**, mostrando cómo los jóvenes limeños enfrentan la ausencia y la culpa en contextos urbanos. Estas producciones se suman a iniciativas académicas y culturales que visibilizan la vulnerabilidad emocional en Perú. En el mercado, las producciones para jóvenes se han concentrado históricamente en el entretenimiento ligero. Existen campañas aisladas del Ministerio de Salud (MINSA) enfocadas en la prevención del suicidio y soporte emocional post-pandemia, pero carecen de códigos estéticos atractivos para la juventud, como el misterio o el terror psicológico, limitándose a infografías o spots

institucionales tradicionales, donde tambien podriamos cooperar y mejorar la comunicacion y la interaccion con los jovenes.

2. Consideraciones Teóricas

Para mostrar que la miniserie **"Sombras en el Reflejo"** cuenta de un sustento conceptual sólido, la propuesta se articula bajo tres enfoques teóricos fundamentales:

A. Narrativa Transmedia y Cultura Participativa (Henry Jenkins)

La convergencia de medios permite que la historia de **"Cáligo"** no se limite a una pantalla pasiva. Según la teoría de Jenkins, el contenido se expande orgánicamente: la miniserie actúa como el motor y ancla emocional en YouTube y TikTok.

B. Las Etapas del Duelo (Morgan, 2024)

Casos cinematográficos como la película StopMotion (Morgan, 2024) demuestran que el horror psicológico y la creación artística/multimedia sirven como los vehículos idóneos para proyectar la pérdida traumática, la culpa y la fragmentación de la mente tras el fallecimiento de un ser querido, validando cómo las atmósferas opresivas logran conectar de forma visceral con el estado emocional interno del creador y de la audiencia.

C. El Concepto de Catarsis a través del Terror Psicológico (Aristóteles / Stephen King)

Contrario a la creencia de que el terror es meramente evasivo, el terror psicológico funciona como un "lenguaje seguro" y un vehículo de resiliencia. Al proyectar los miedos internos y la culpa en monstruosidades o situaciones de suspenso, la audiencia juvenil experimenta una *catarsis* emocional, permitiendo la externalización y procesamiento de traumas complejos en un entorno controlado.

3. Casos y Experiencias Previas Relevantes (Inspiración y Referentes)

Para el diseño estratégico y estético de la miniserie, se analizan 4 casos de éxito internacional que equilibran el arte, la psicología y la tecnología:

Caso de Referencia	¿Qué hizo bien? (Fortalezas)	¿Qué se adaptará para "CALIGO"?
Gris *(Nomada Studio, España)*	Videojuego que representa visualmente el viaje de una joven a través de las etapas del duelo tras una pérdida, utilizando el color y la música como narrativa sin necesidad de diálogos.	La traducción de procesos psicológicos complejos en mecánicas interactivas y evolución de la paleta cromática.
Over the Garden Wall *(Cartoon Network)*	Miniserie animada con una estética sombría y folclórica que aborda el miedo, la muerte y la madurez emocional mediante un tono de misterio apto para audiencias jóvenes.	El diseño de una identidad visual atractiva y oscura que equilibre el suspenso con un trasfondo profundo.
Omori *(OMOCAT, EE.UU.)*	Videojuego de terror psicológico que explora de manera descarnada el trauma, el aislamiento y la culpa irracional tras un accidente familiar trágico.	El uso de "universos paralelos" (el mundo real frente al mundo del reflejo) para confrontar los errores del pasado y validar las emociones del espectador.

4. Conexión Directa con el Proyecto

Cada uno de los componentes de este marco referencial fue añadido de manera consciente y práctica como una columna vertebral que justifica las decisiones de diseño de "Sombras en el Reflejo":

- El vacío identificado en los antecedentes locales justifica la necesidad de mercado de posicionar una propuesta peruana transmedia con propósito social.
- La combinación de plataformas analizadas (Tik Tok/YouTube) responde directamente a los hábitos de la comunidad tecnológicamente activa de Lima Metropolitana, asegurando que el proyecto logre las 1,000 interacciones trazadas para el piloto.
- En conjunto, estos referentes validan que *Sombras en el Reflejo* se inserta en una corriente audiovisual global y local que utiliza la animación, el videojuego y la narrativa transmedia como herramientas para acompañar procesos de duelo y fortalecer la resiliencia juvenil.

De este modo, la animación digital deja de ser un producto de consumo ligero para transformarse en una herramienta de impacto social y alfabetización emocional vinculada directamente a la salud y el bienestar (ODS 3).

2.5 PROCESO CREATIVO Y EXPERIMENTO

2.5.1 INFORMACIÓN SOBRE EL USUARIO

ARQUETIPO DE USUARIO

<table>
<tr><td colspan="2">Valeria
</td></tr>
<tr><td>Datos generales</td><td>Sueños / Comportamiento</td></tr>
<tr><td>Edad: 19 años
Género: Mujer
Ocupación: Estudiante de Comunicación en Lima.
Ubicación: Lima Metropolitana Nivel socioeconómico: Medio</td><td>Sueños:
Poder expresar sus emociones sin miedo al juicio.
Convertir su experiencia de pérdida en una oportunidad de crecimiento.
Comportamiento:
El tabú social sobre hablar abiertamente sobre la pérdida de un familiar.
La superficialidad del contenido en redes sociales.
La falta de espacios culturales que validan la vulnerabilidad emocional juvenil.</td></tr>
<tr><td>Hábitos</td><td>Personalidad</td></tr>
<tr><td>Pasa varias horas al día en Tik Tok,</td><td>Introvertida pero expresiva en lo</td></tr>
</table>

YouTube y Discord. ● Asiste ocasionalmente a ferias culturales, cine alternativo o conciertos pequeños. ● Alterna entre sus estudios universitarios y actividades creativas como dibujar, escribir frases cortas o jugar videojuegos. ● Prefiere chats y foros digitales para compartir experiencias; evita conversaciones profundas en su círculo cercano.	**digital:** Le cuesta hablar de sus emociones cara a cara, pero se siente más libre compartiendo en redes sociales o comunidades online. ● **Sensibilidad artística:** Se conecta con narrativas visuales, música y videojuegos porque le permiten procesar emociones. ● **Curiosa y reflexiva:** Busca constantemente significados detrás de las historias que consume, y disfruta de contenidos que mezclan estética con profundidad emocional. ● **Resiliente en construcción:** Aunque siente dolor y culpa, tiene la disposición a sanar y sentirse mejor.
Retos del usuario	Dolores del usuario
● Afrontar la pérdida de un ser querido en un entorno donde hablar de duelo es un tabú social. ● Encontrar espacios culturales o digitales que validen sus emociones sin caer en la superficialidad del entretenimiento. ● Aprender a transformar la culpa irracional en resiliencia y reflexión. ● Mantener el equilibrio entre estudios, vida social y procesos emocionales internos. ● Acceder a contenidos que combinan estética atractiva con profundidad emocional.	● Sentimiento de culpa por no haber podido despedirse o "hacer más" por la persona fallecida. ● Soledad emocional, porque siente que nadie en su entorno comprende su dolor. ● Ansiedad y miedo a ser juzgada si expresa su vulnerabilidad. ● Frustración por la falta de recursos accesibles para procesar el duelo en su contexto juvenil. ● Dolor por la invisibilización del tema en medios y plataformas que consume diariamente.

TOULOUSE LAUTREC

MAPA DE EMPATÍA

¿Qué piensa y siente?

- Quiere sentirse comprendido y acompañado
- Principales preocupaciones: miedo al aislamiento, a no poder expresar emociones.
- Inquietudes y aspiraciones: quieren espacios seguros, buscan resiliencia y motivación para seguir adelante.

¿Qué oye?

- Lo que dicen los amigos: "No hables de eso, mejor distrae tu mente."
- Lo que dicen los padres/profesores: "Concéntrate en tus estudios, ya pasará."
- Lo que dicen influencers/redes: mensajes superficiales de "sé fuerte" sin profundidad emocional.



¿Qué ve?

- Ven en su entorno una falta de recursos accesibles sobre salud mental.
- Enfrentan problemas emocionales sin apoyo.
- Oferta del mercado: apps de meditación, series juveniles, pero poco enfocadas en duelo real.

¿Qué dice y hace?

- Aparentan estar bien, usan humor o evasión.
- Se sienten cansancios, desconexión en ciertas actividades.
- Comportamiento hacia los demás: evitan hablar de emociones, buscan distracciones digitales.

¿Qué le duele?

- Miedo a ser juzgados o incomprendidos.
- Frustración por no encontrar recursos cercanos y atractivos.
- Estigma social, falta de apoyo institucional.

¿A qué aspira?

- Desean sentirse acompañados, aprender a manejar emociones, tener un espacio creativo.
- Quieren poder recomendar el proyecto a otros jóvenes, sentirse identificados con personajes y dinámicas.
- Los obstaculos podrian se la baja difusión de proyectos de salud mental.

TOULOUSE LAUTREC

Tabla de Benchmarking o Análisis de competencia

Proyecto Referente	Formato / Plataformas	Estilo Visual y Tono	Estrategia de Monetización / Distribución	Factor de Éxito Clave
Hazbin Hotel / Helluva Boss (SpindleHorse)	Serie Web en YouTube Distribución en Streaming (Prime Video).	2D Dinámico, estética oscura/gótica pero estilizada y vibrante.	Crowdfunding inicial (Patreon), merchandising masivo y construcción de comunidad en redes.	Comunidad: Creación de un fandom ultra-fiel antes del lanzamiento oficial mediante teasers y arte conceptual continuo.
The Coffin of Andy and Leyley	Novela Visual / Juego Episódico (Steam / Itch.io).	2D Cutout / Cómic. Paleta cromática limitada, tétrica y psicológica.	Venta directa por episodios en plataformas indie.	Impacto Narrativo: El misterio psicológico y las decisiones morales oscuras generan debate y teorías en comunidades como TikTok y YouTube.
Danganronpa (Spike Chunsoft)	Novela Visual (Consolas/PC) y Adaptación a Serie de Anime.	Anime estilizado con elementos pop-art oscuros.	Venta de videojuegos tradicionales + Licenciamiento para TV/Streaming.	Estructura Transmedia: La serie complementa los juegos; cada formato ofrece una perspectiva única del misterio central sin ser redundante.
Slay the Princess	Novela Visual Interactiva / Terror Psicológico (Steam).	Estilo artístico minimalista "dibujado a mano" (lápiz/tinta), tono filosófico y oscuro.	Venta directa en Steam con demo gratuita muy pulida.	Rejugabilidad: Un sistema de ramificación brutal donde cada decisión cambia drásticamente el entorno y la narrativa.

Business model canvas

<table>
<tr>
<td rowspan="2">SOCIOS CLAVES
Distribución: Steam como plataforma principal.
Fuerza de trabajo: Estudios de animación externos y profesionales freelance especializados.
Amplificadores de contenido: Streamers y creadores de contenido del nicho de terror, junto con comunidades activas de juegos independientes.</td>
<td>ACTIVIDADES CLAVES
El diseño y ejecución del plan de desarrollo para el episodio Piloto.
La producción técnica y narrativa bajo el plan de desarrollo de la novela Visual.
El diseño, lanzamiento y monitoreo constante del plan de Marketing.</td>
<td rowspan="2">PROPUESTA DE VALOR
El corazón de este proyecto es ofrecer una experiencia interactiva y profundamente inmersiva. No nos limitamos a entretener; buscamos conectar emocionalmente con el usuario a través de narrativas que dejen huella.</td>
</tr>
<tr>
<td>RECURSOS CLAVES
Un equipo técnico especializado en animación.
Un equipo enfocado en el desarrollo de videojuegos (VDJ).
Especialistas en estrategia de marketing y comunicación.
Infraestructura tecnológica (herramientas de software y hardware de alta gama).</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">ESTRUCTURA DE COSTES
El presupuesto total proyectado es de S/. 284,092.40 (aprox. $83,556.59 USD), distribuido de forma estratégica para garantizar la calidad técnica de cada área:
Animación (El motor visual): S/. 140,117.00 ($41,210.88 USD)
Desarrollo del Videojuego: S/. 79,800.00 ($23,470.59 USD)
Marketing y Difusión: S/. 34,150.00 ($10,044.12 USD)
Costos Generales y Operativos: S/. 30,025.40 ($8,831.00 USD)</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr>
<td rowspan="2">VENTAJA ESPECIAL
Este proyecto se posiciona como una de las primeras novelas visuales de terror psicológico desarrolladas en el Perú. Se propone una fusión visual en la que personajes animados en 2D interactúan de manera orgánica dentro de entornos tridimensionales (3D).</td>
<td>SEGMENTACIÓN DE CLIENTES
Perfil demográfico: Jóvenes de 16 a 25 años, con un poder adquisitivo medio.
Intereses y nicho: Apasionados del ecosistema de videojuegos independientes (indies) y del género de terror.
Hábitos de consumo: Usuarios activos de plataformas como Steam que buscan activamente novelas visuales, mecánicas de puzzles e interactividad.
Motivación clave: Son jugadores que priorizan y valoran las historias maduras,</td>
</tr>
</table>

<table>
<tr><td>CANALES:
Para conectar con nuestra comunidad y distribuir el juego, nos enfocaremos en los espacios naturales del público gamer
INSTAGRAM
TIKTOK
STEAM
YOUTUBE</td><td>con trasfondos introspectivos y desarrollo psicológico de personajes.</td></tr>
<tr><td colspan="2">FLUJO DE INGRESOS
Venta directa: Ingresos por la comercialización de la novela visual dentro de Steam.
Financiamiento colectivo: Campañas de Crowdfunding para involucrar a la comunidad desde etapas tempranas.
Fondos y subsidios: Postulación y respaldo de fondos culturales internacionales como Ibermedia.</td></tr>
</table>

TOULOUSE LAUTREC

2.5.2 INFORMACIÓN SOBRE EL MERCADO

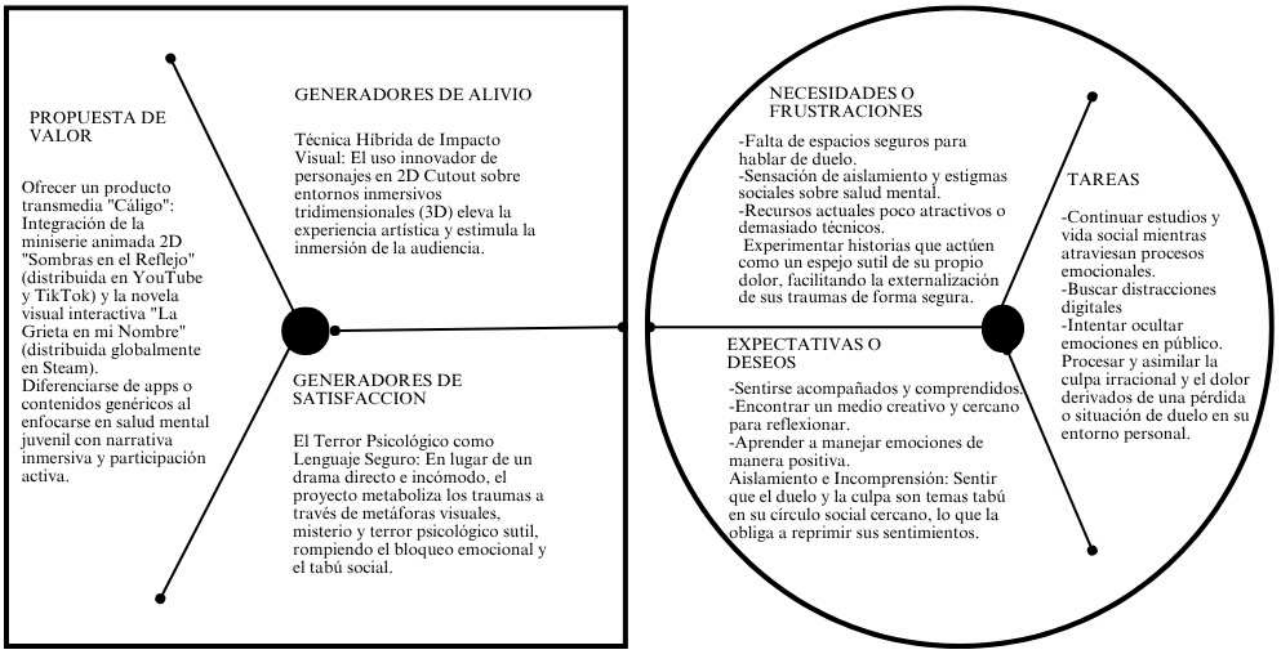
Análisis FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
• Tenemos una propuesta transmedia innovadora. • Aborda un tema sensible y universal: el duelo y la culpa en jóvenes adultos. • Estilo visual con identidad cultural peruana, diferenciador frente a la competencia y referentes internacionales. • Uso de terror psicológico y metáforas visuales que conectan con el público juvenil. • Potencial de impacto social y educativo, además de artístico.	• Tema sensible que puede generar resistencia social por el tabú alrededor del duelo. • Recursos limitados para producción transmedia de alta calidad. • Riesgo de que el público perciba el proyecto como demasiado oscuro o doloroso si no se equilibra con esperanza. • Hay la necesidad de un equipo multidisciplinario (animación, psicología, narrativa, marketing) que puede ser difícil de consolidar. • Poca experiencia previa en producción de series animadas de gran escala.
OPORTUNIDADES	**AMENAZAS**
• Creciente interés en contenidos sobre salud mental y emociones en medios digitales. • Posibilidad de difusión en festivales de animación y cortometrajes nacionales e internacionales. • Espacios académicos y culturales en Perú que buscan proyectos con impacto social. • Integración con comunidades digitales juveniles que buscan representación de sus emociones. • Potencial de alianzas con instituciones educativas o de salud mental para validar el proyecto.	• Competencia con contenidos internacionales ya posicionados sobre duelo y salud mental. • Posible estigmatización del tema en medios tradicionales o rechazo por parte de audiencias conservadoras. • Saturación de plataformas digitales con entretenimiento superficial que puede invisibilizar propuestas profundas. • Cambios en tendencias juveniles: riesgo de que prefieran narrativas más ligeras y eviten enfrentarse a temas dolorosos.

2.5.3 CONCEPTO Y PROPUESTA DE VALOR

PROPUESTA DE VALOR

El objetivo central de este proyecto es proporcionar una experiencia interactiva y profundamente inmersiva. Más allá del entretenimiento, se busca establecer una conexión emocional con el usuario mediante narrativas significativas y duraderas.



Cáligo es un proyecto de entretenimiento que invita a sumergirse en un universo fantástico y psicológico. Se construye a partir de dos piezas principales que dialogan entre sí: una miniserie de animación 2D, realizada con la técnica frame by frame, y un videojuego interactivo en formato de novela visual.

La esencia del proyecto está en expandir una misma historia a través de distintas plataformas, ofreciendo al público nuevas formas de vivirla. La miniserie coloca al espectador en un rol contemplativo: lo acompaña a descubrir la psicología de los personajes y el trasfondo del mundo mediante una narrativa lineal. El videojuego, en cambio, entrega el control al jugador, dándole la posibilidad de tomar decisiones, explorar caminos alternativos y profundizar en el lore con dinámicas interactivas.

Ambas experiencias se complementan sin depender estrictamente una de la otra. Juntas enriquecen la vivencia global de nuestro usuario, permitiéndole elegir cómo acercarse al universo de *Cáligo*: desde la mirada pasiva de quien observa o desde la participación activa de quien decide y transforma la historia.

Al tratarse de un ecosistema nativamente digital, las características técnicas y estructurales de sus componentes se detallan a continuación:

Mecánica de Uso o Funcionamiento

El funcionamiento del ecosistema de **Cáligo** varía según el canal de interacción que el usuario final decida consumir, articulándose bajo los siguientes flujos:

[Usuario / Espectador

├──► Miniserie 2D ──► Consumo Pasivo/Lineal (Visualización e Inmersión)

│

└──► Novela Visual ─► Consumo Activo/Interactivo (Toma de Decisiones y Rutas)

A. Miniserie Animada (Formato Audiovisual)

- **Técnica de Animación:** Animación digital 2D basada en frame by frame, que proporciona más naturalidad de movimientos al momento de animar.
- **Estilo Visual:** Dirección de arte conceptual con un fuerte énfasis en el contraste de luces y sombras (claroscuro), manejo de paletas de color expresivas para denotar estados psicológicos, y texturas que refuerzan la atmósfera de misterio.
- **Formato de Distribución:** Archivos de video digital optimizados para plataformas de *streaming* y web en una resolución Full HD 1080p / 4K, y como contenedor MP4/MKV y códec H.264 o H.265.

A. Funcionamiento de la Miniserie

Acceso: El usuario accede a la plataforma de distribución digital seleccionada.

1. **Reproducción:** El flujo de la información es unidireccional y secuencial.
2. **Inmersión:** La mecánica se centra en la absorción de la narrativa, la música diegética/extradiegética y el impacto visual de la animación para enganchar emocionalmente al espectador.

B. Videojuego / Novela Visual (Formato Interactivo)

- **Género y Plataforma:** Novela visual interactiva para plataformas de PC.
- **Componentes Gráficos:** *Sprites* de personajes en 2D con múltiples expresiones, fondos ilustrados estáticos y semifijos con efectos de partículas dinámicas, e interfaz de usuario (UI) minimalista y temática.
- **Componentes Técnicos:** Desarrollado sobre un motor de juego como Unity o Ren'Py, utilizando scripts lógicos para la gestión de variables y en la jugabilidad, toma de decisiones, control de rutas y almacenamiento de partidas.

B.1. Mecánica del Videojuego

1. **Navegación General:** El usuario interactúa a través de periféricos estándar (clic de mouse o pulsación táctil en pantallas móviles) para hacer avanzar los cuadros de diálogo y el texto en pantalla.
2. **Sistema de Elección (Nodos Decisionales):** En puntos críticos de la trama, la progresión lineal se detiene y se presentan opciones múltiples. Cada elección modifica las variables internas del juego (por ejemplo, el nivel de afinidad con un personaje o el estado psicológico del protagonista).
3. **Ramificación Narrativa (*Branching Narrative*):** Dependiendo de las decisiones acumuladas, el software redirige al jugador hacia diferentes rutas argumentales (*storylines*), lo que desemboca en múltiples finales posibles. Esto activa la mecánica de rejugabilidad.

4. **Guardado y Progresión:** Cuenta con un sistema de ranuras de guardado lógico (*Save/Load*) para que el usuario pueda explorar diferentes decisiones desde puntos de control específicos.

TRIPLE BALANCE

1. Impacto Social

Esta dimensión evalúa cómo el proyecto interactúa con las personas y la comunidad implicada en su desarrollo y consumo.

- **Beneficiarios (Público Objetivo):** Espectadores de animación y jugadores de novelas visuales interesados en narrativas profundas, de fantasía y misterio psicológico. El beneficio directo es ofrecer un espacio de entretenimiento inmersivo que estimula el pensamiento crítico y la empatía a través de la toma de decisiones complejas dentro del juego.
- **Promotores (Equipo Creativo):** El equipo de desarrollo (animadores, guionistas, programadores, diseñadores gráficos y de sonido). En el balance social, esto se traduce en asegurar prácticas de trabajo justas, evitar el *crunch* (explotación laboral común en la industria de contenidos) y fomentar el desarrollo profesional mutuo en un entorno colaborativo.
- **Sociedad (Comunidad / Entorno):** El impacto en la comunidad a nivel macro. **Cáligo** contribuye al fortalecimiento de la industria creativa y de animación local y regional, promoviendo la descentralización de la producción de contenidos digitales de alta calidad y visibilizando el talento en narrativa transmedia.

2. Impacto Económico

Esta dimensión analiza la viabilidad financiera, asegurando que el ecosistema digital sea sostenible a largo plazo.

- **Costes (Egresos / Gastos operativos):** Incluye la inversión en licencias de software (motores de juego, programas de animación y diseño), hardware de desarrollo, costos de marketing/distribución y los honorarios profesionales del equipo de trabajo.

- **Beneficios (Fuentes de ingreso / Monetización):** Estrategias planeadas para recuperar la inversión y generar ganancias. Puede estructurarse mediante la venta directa del videojuego en plataformas especializadas (ej. Steam, Itch.io), monetización por publicidad o suscripción en el streaming de la miniserie, venta de *merchandising* digital (artbooks, bandas sonoras) o campañas de *crowdfunding*.
- **Inversiones (Financiamiento / Capital de arranque):** Recursos financieros iniciales necesarios para poner en marcha las fases de producción. Esto contempla la postulación a fondos concursables públicos o privados para proyectos culturales, el capital propio aportado por los promotores o alianzas estratégicas con distribuidoras independientes.

3. Impacto Ambiental

Aunque los productos interactivos y audiovisuales son nativos digitales, esta dimensión mide y mitiga la huella ecológica indirecta de su producción y consumo.

- **Cultura (Concientización ambiental y de procesos):** Fomento de una cultura interna de trabajo desmaterializada (cero uso de papel, gestión de archivos 100% en la nube) y la optimización de los flujos de renderizado para reducir el tiempo de uso de estaciones de trabajo de alto consumo energético.
- **Diseño (Ecoeficiencia digital / Green Computing):** Desarrollo técnico optimizado. En el videojuego, se traduce en una programación limpia que no sobrecargue los procesadores (CPU/GPU) de los usuarios, reduciendo el gasto de energía de los dispositivos. En la miniserie, implica una compresión de video eficiente (códecs optimizados) para disminuir el peso de los archivos y, por ende, el consumo energético de los servidores de almacenamiento.
- **Ecosistema (Entorno tecnológico y residuos):** Evaluación de la huella de carbono generada por el almacenamiento de datos (servidores) y el desecho tecnológico. Se aborda priorizando el uso de proveedores de servicios en la nube (*cloud computing*) que operen con energías 100% renovables y promoviendo el uso prolongado y reciclaje del hardware de desarrollo.

TOULOUSE LAUTREC

2.5.5 MODELO DE NEGOCIO

1. Propuesta de valor

Ofrecemos una experiencia transmedia para jóvenes limeños que necesitan espacios seguros para procesar el duelo y la vulnerabilidad emocional, mediante un enfoque artístico que combina terror psicológico, identidad cultural peruana y narrativas de resiliencia.

2. Segmento de usuarios o beneficiarios

- Jóvenes limeños entre 17 y 25 años, estudiantes universitarios.
- Comunidades digitales interesadas en animación, videojuegos indie y narrativa.
- Instituciones educativas y culturales que buscan proyectos con impacto social.

3. Canales de distribución

- **Digital:** YouTube, TikTok, Instagram, Discord, plataformas de streaming indie.
- **Presencial:** Festivales de cine y animación, ferias en Lima, espacios universitarios.
- **Interactividad:** Comunidad online donde los usuarios pueden compartir experiencias.

4. Relación con el usuario

- **Colaborativa:** Los jóvenes participan compartiendo testimonios, reflexiones o fanart.
- **Emocional:** Se busca generar identificación y acompañamiento en procesos de duelo.
- **Comunitaria:** Espacios digitales que validen la vulnerabilidad y fortalezcan la resiliencia colectiva.

5. Fuentes de ingresos / sostenibilidad

- Venta de merchandising (posters, artbooks, figuras).
- Patrocinios y convenios con instituciones culturales y educativas.
- Crowdfunding y campañas de financiamiento colectivo.
- Monetización en plataformas digitales (YouTube, Twitch, TikTok).
- Participación en concursos y fondos públicos/privados de cultura y animación.

6. Recursos clave

- Equipo creativo multidisciplinario (animación, guión, psicología, marketing).
- Software de animación y desarrollo de videojuegos.
- Alianzas con universidades, colectivos culturales y ONGs.
- Plataformas digitales para difusión y comunidad.

7. Actividades clave

- Producción de la miniserie animada.
- Desarrollo del videojuego narrativo.
- Estrategia de difusión digital y gestión de comunidad.
- Participación en festivales y concursos.
- Talleres y conversatorios sobre duelo y resiliencia juvenil.

8. Aliados clave

- Universidades (PUCP, UTP, Toulouse Lautrec, entre otros).
- Colectivos culturales juveniles en Lima.
- ONGs de salud mental y resiliencia.
- Festivales de cine y animación: Ventana Sur - Sección Animation! (Argentina), Ideatoon / Pixelatl (México), Weird Market (España), Festival Internacional de Animación Ajayu (Perú), Bit Bang Fest (Argentina), Game Connection Online, Peru Game Show (PGS), Games for Change

9. Costos clave

- Producción audiovisual (animación, edición, sonido).
- Desarrollo del videojuego (programación, arte, narrativa).
- Marketing y difusión digital.
- Logística para festivales y eventos presenciales.
- Honorarios de equipo creativo y técnico.

10. Escalabilidad / sostenibilidad futura

- Replicación en otros distritos y ciudades del Perú.
- Expansión a otros formatos transmedia (podcast, cómic digital, VR).
- Posibilidad de internacionalización en festivales y plataformas globales.
- Creación de una comunidad digital sostenible que mantenga vivo el proyecto.

2.5.6 RESULTADOS ESPERADOS

Resultado principal (macro resultado)

El proyecto busca **contribuir a la creación de espacios culturales y digitales donde los jóvenes limeños puedan procesar el duelo y la vulnerabilidad emocional**, transformando la pérdida en aprendizaje colectivo y visibilizando un tema que suele ser tabú en la sociedad peruana.

Resultados específicos y medibles

Corto plazo (primer año):

- Generar una comunidad digital activa en redes sociales (TikTok, Instagram, Discord) con al menos 500 jóvenes interactuando con los contenidos.
- Exhibición de la miniserie animada en festivales locales y universitarios, con retroalimentación positiva sobre la representación del duelo.
- Validación del proyecto en espacios académicos como PUCP, UTP o Toulouse Lautrec.

Mediano plazo (2–3 años):

- Integración del videojuego narrativo como herramienta de reflexión en talleres juveniles y espacios culturales.
- Reconocimiento del proyecto en festivales internacionales de animación y videojuegos indie.
- Incremento en la conversación digital sobre duelo y resiliencia juvenil en Lima.

Largo plazo (5 años):

- Replicación del modelo transmedia en otros distritos y ciudades del Perú.
- Posible internacionalización del proyecto en plataformas globales de streaming y comunidades de videojuegos.
- Contribución a la **desestigmatización del duelo** en la juventud peruana, posicionando la animación y el videojuego como medios legítimos de acompañamiento emocional.

2.5.7 Prototipos desarrollados

A. Prototipo de baja fidelidad

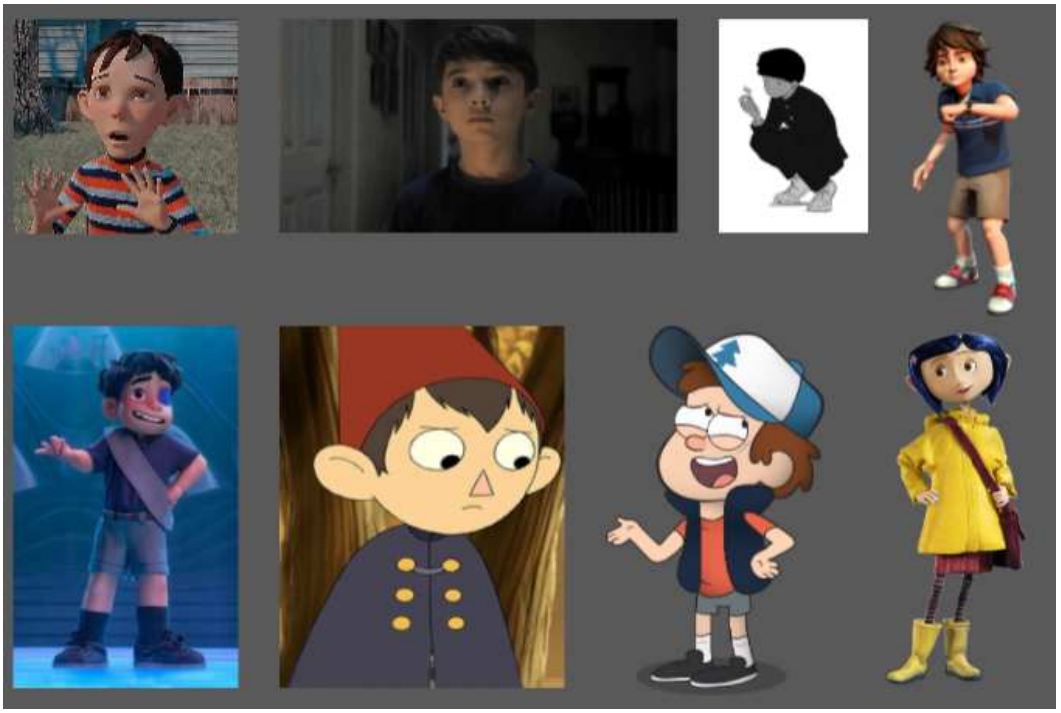
Bocetos Iniciales



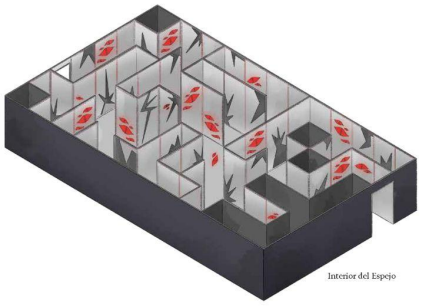
Para la realización de los productos se empezó con un boceto inicial para recolectar ideas de lo queriamos que los personajes expresen y representen a simple vista

Collages o mood boards de inspiración

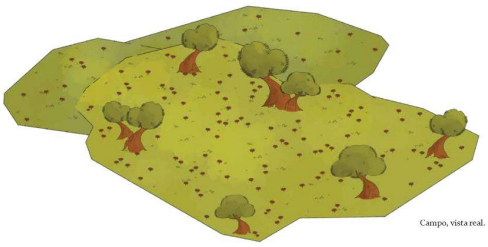
Dante - Personaje Principal



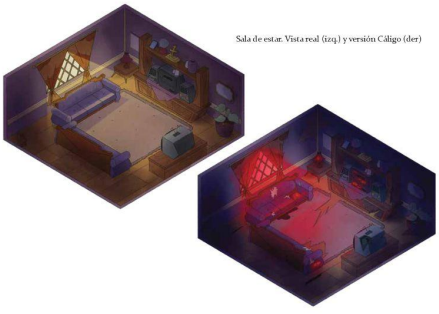
Para el perfil del personaje principal Dante, buscamos referencia de jóvenes que tengan un sentido e historias semejantes a lo que buscamos, estos fueron los referenciales principales para el desarrollo de su esencia.



Interior del Espejo



Campo, vista real.

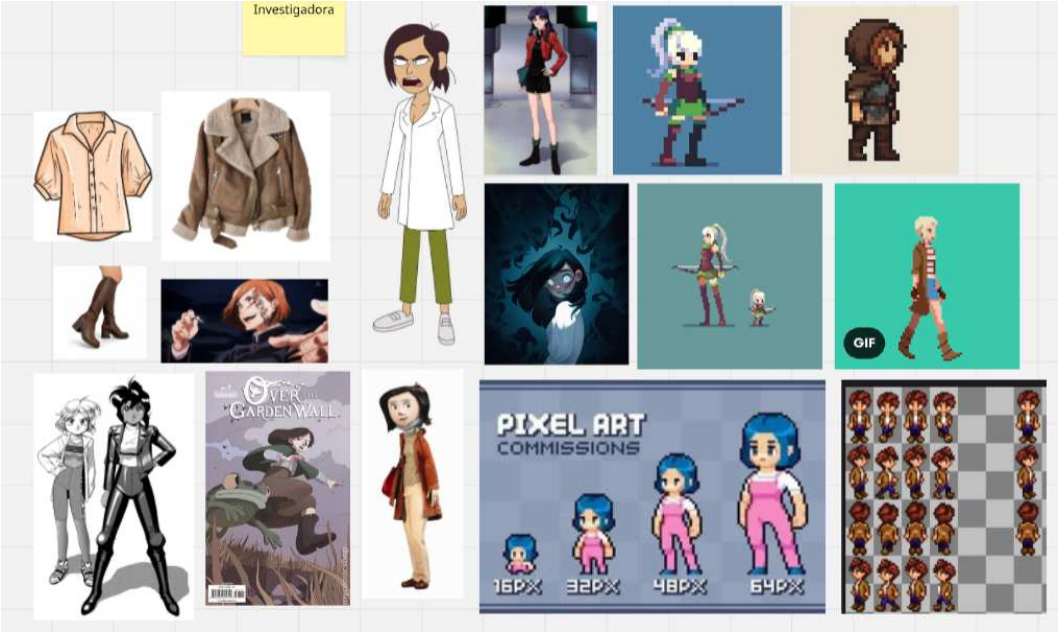


Sala de estar. Vista real (izq.) y versión Cáligo (der)

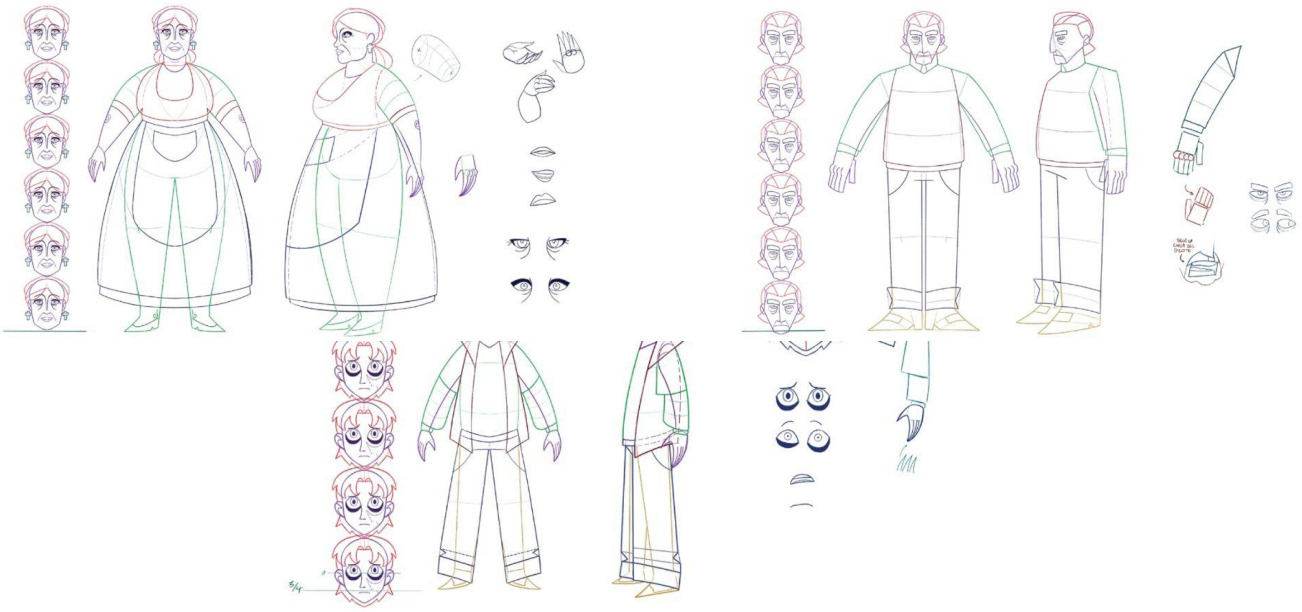


Sótano. Vista real (izq.) y versión Cáligo (der)

María - Personaje Principal



Para la personalidad de María buscamos inspiración en personajes que hayan pasado por experiencias similares, tanto laborales como en sus vidas cotidianas para poder juntar, todas estas vivencias y así crear la esencia del personaje.



TOULOUSE LAUTREC

Primeros Storyboards



Fichas técnicas

Videojuego

- ***Estilo visual: 2D/3D*** *estilizado*
- **Duración:** 4 niveles x 15 min (promedio)
- **Género narrativo:** Misterio / Suspenso
- **Tono:** Misterioso, oscuro, de suspenso
- **Público objetivo:** 16 - 25 años, jugadores de novelas visuales y amantes de juegos con exploración + acertijos.
- **Plataformas:** Steam
- **Formato:** Novela visual con exploración y acertijos

Animación

- **Género:** Terror psicológico / Suspenso
- **Estilo visual:** 2D estilizado
- **Duración:** 8 capítulos x 2 min
- **Tono:** Oscuro, siniestro, misterioso, cambiante
- **Plataforma:** Youtube
- **Público objetivo:** 16–25 años, interesados en terror psicológico, mundos paralelos, misterio y exploración introspectiva.
- **Referencias:** Coraline, Us, Stranger Things.

B. Prototipo de alta fidelidad

Estilo de la Animación



Para el estilo final se usó el 2d estilizado para darle la facilidad de mostrar expresiones y expresividad necesaria para compartir todas las emociones que los personajes atraviesan durante la trama.

Interfaz del Videojuego Narrativo



Se hizo la elección de tener escenarios 3d ya que se facilita al momento de interactuar con los elementos, ya que el usuario podría conectar con el ambiente de manera directa, haciendo más inmersiva la trama.

2.5.8 Experimentos

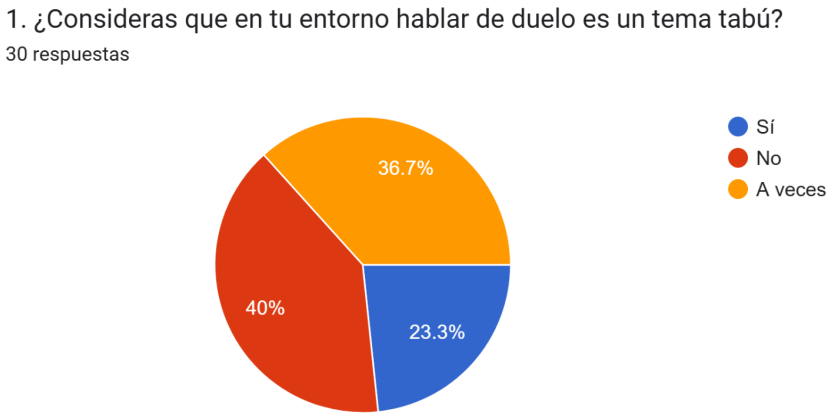
A. Actividad de validación

Se consideró la aplicación de encuestas como una estrategia metodológica adecuada para la evaluación del prototipo, dado que permiten recoger percepciones directas del público objetivo y validar la pertinencia de la propuesta transmedia. A través de ellas se obtiene información cualitativa y cuantitativa sobre el interés, las expectativas y las posibles mejoras que los usuarios sugieren, lo cual garantiza que el proyecto no solo responda a una visión creativa, sino también a las necesidades reales de los jóvenes

B. Público participante

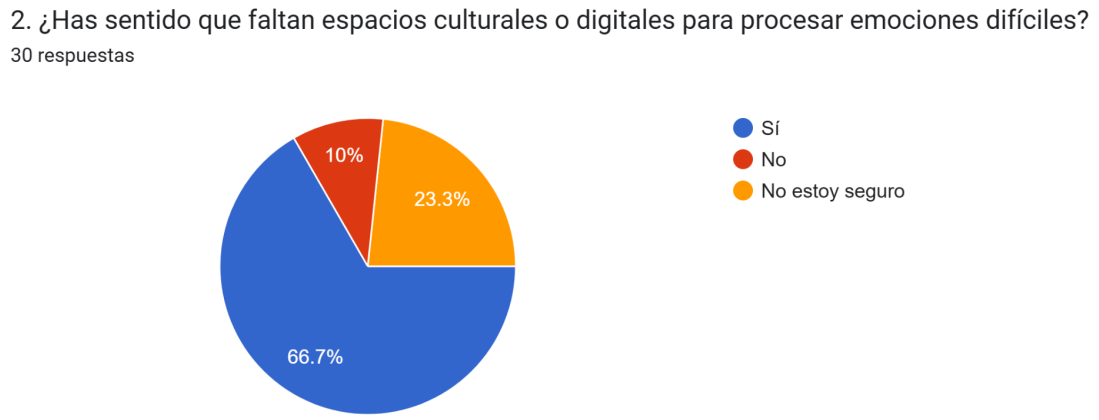
Se validó el prototipo con 30 jóvenes limeños encuestados de entre 16 y 25 años. Se eligieron por ser parte del público objetivo del proyecto.

ENCUESTAS

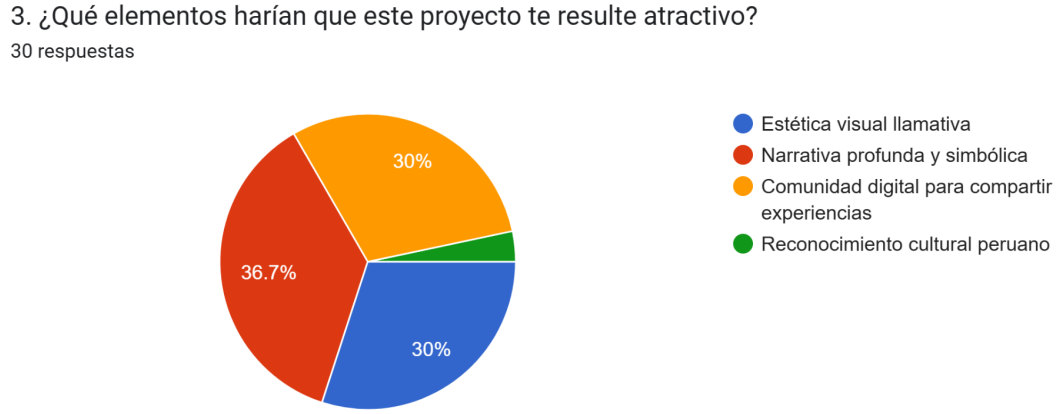


Observación: La muestra se encuentra dividida, pero con una clara inclinación hacia la dificultad de comunicación. Mientras un grupo considerable responde con un "Sí" rotundo o

"A veces", los que responden "No" suelen argumentar más adelante que, aunque no sea tabú, los espacios de conversación siguen siendo superficiales o nulos.

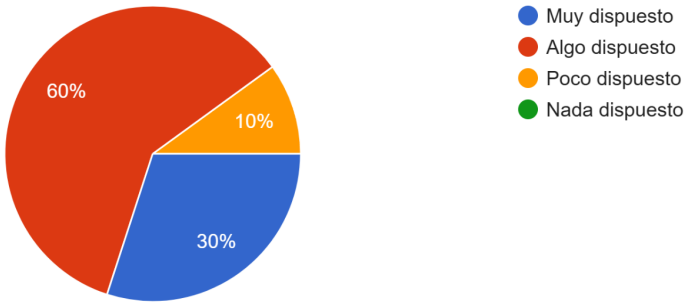


Observación: Hay una tendencia abrumadora hacia el "Sí". Salvo contadas excepciones que marcaron "No" o "No estoy seguro", la juventud encuestada reconoce un vacío institucional y de mercado en plataformas que aborden el dolor de manera abierta y empática.



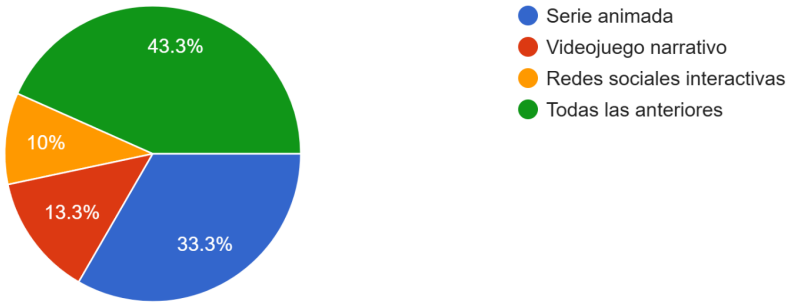
Observación: Las respuestas se polarizan de forma interesante entre dos frentes: la "Estética visual llamativa" y una "Narrativa profunda y simbólica". Un tercer grupo menor pero constante apunta a la necesidad de crear una "Comunidad digital para compartir experiencias"

4. ¿Qué tan dispuesto estarías a participar en un proyecto transmedia que aborde el duelo?
30 respuestas



Observación: La gran mayoría se ubica en los rangos de "Algo dispuesto" y "Muy dispuesto". Los perfiles más apáticos ("Poco dispuesto") pertenecen generalmente a usuarios que admiten consumir formatos más pasivos o que inicialmente no asocian el concepto transmedia con algo de su interés.

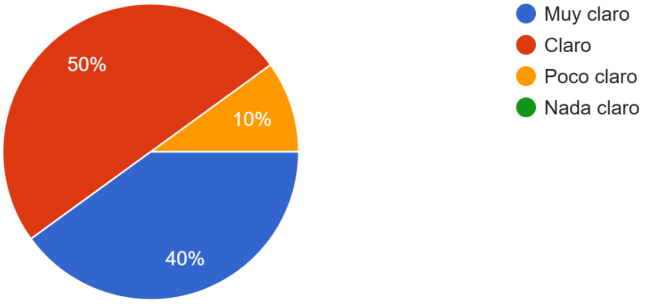
5. ¿Qué formato te atrae más para reflexionar sobre emociones?
30 respuestas



Observación: De forma aislada, la "Serie animada" se corona como la opción favorita de consumo preferente, seguida de cerca por la opción masiva de "Todas las anteriores". El "Videojuego narrativo" y las "Redes sociales interactivas" aparecen con fuerza en nichos específicos.

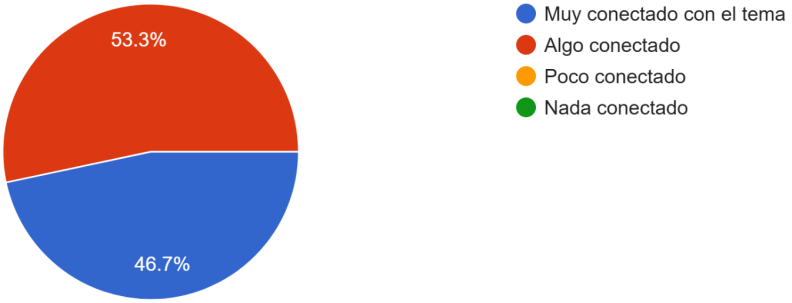
DESPUÉS DE OBSERVAR EL PROTOTIPO

1. Después de observar el prototipo, ¿Qué tan claro te resultó el concepto transmedia?
30 respuestas



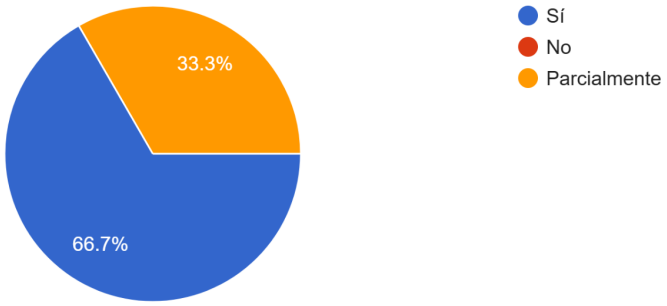
Observación: La respuesta predominante es "Claro" o "Muy claro". Sin embargo, se encienden alarmas menores con un par de usuarios que marcaron "Poco claro". Al cruzar con sus cualitativos, esto se debe a que sintieron que faltaban nexos narrativos explícitos entre las piezas mostradas.

2. ¿Qué sensación te generaron los artes visuales presentados?
30 respuestas



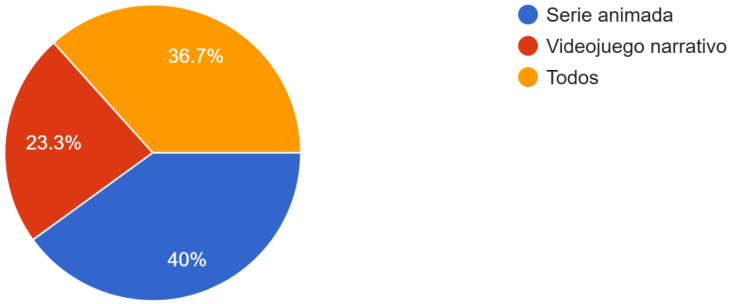
Observación: Las respuestas cualitativas y cerradas se inclinan hacia un estado de "Algo conectado" o "Muy conectado con el tema". Los usuarios reconocieron la vibra pesadillesca y melancólica, aunque los perfiles más exigentes demandan pulir el dinamismo y la expresividad.

3. ¿La estética visual refleja adecuadamente el tema del duelo?
30 respuestas



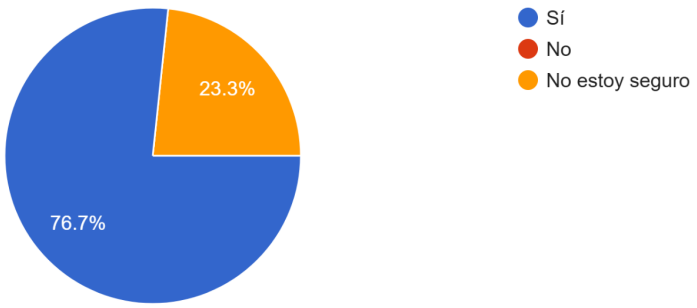
Observación: Un sólido consenso responde con un "Sí" o "Parcialmente". La metáfora de los monstruos, las sombras y los espejos es aceptada de forma unánime como una representación gráfica válida de lo que se siente vivir una pérdida.

4. ¿Qué formato te resultó más atractivo?
30 respuestas



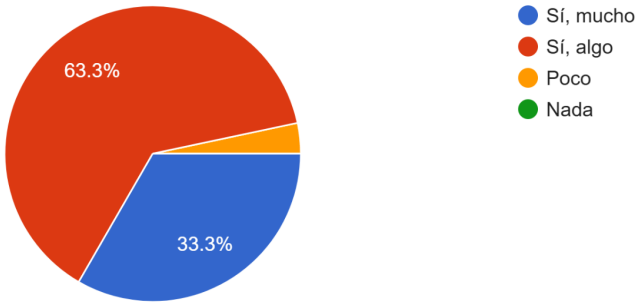
Observación: Aquí ocurre un fenómeno interesante: al ver el prototipo en acción, las respuestas de "Todos" o el "Videojuego narrativo" ganan terreno en comparación con la pregunta de preferencia inicial.

5. ¿Crees que la combinación de formatos ayuda a comprender mejor el tema del duelo?
30 respuestas

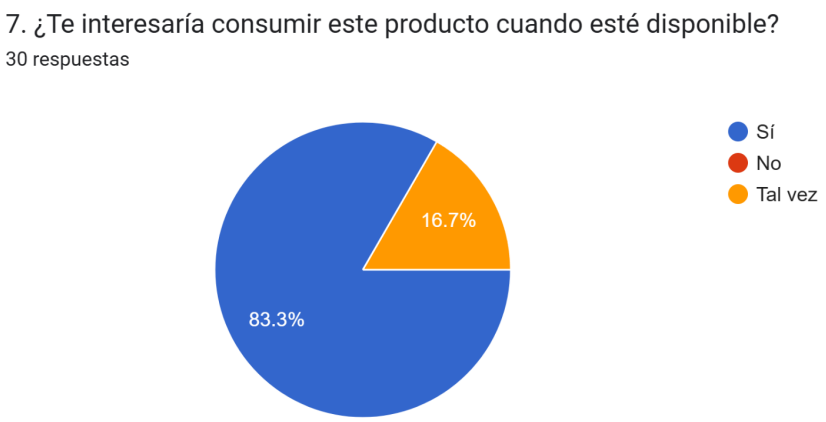


Observación: La respuesta es un "Sí" contundente en casi toda la matriz de datos, con algunas dudas marcadas como "No estoy seguro" por parte de usuarios que necesitan ver el producto final terminado para emitir un juicio definitivo.

6. ¿Consideras que este proyecto podría ayudarte a reflexionar sobre tus emociones o procesos de duelo?
30 respuestas



Observación: Prácticamente el 100% de la muestra se mueve entre el "Sí, mucho" y el "Sí, algo". Incluso los usuarios que se mostraron más críticos con el apartado técnico del dibujo o la música admiten el valor reflexivo de la propuesta.



Observación: La gran mayoría responde con un "Sí" definitivo, apareciendo algunos "Tal vez" estratégicos. Al revisar esos "Tal vez", están condicionados a que se apliquen las mejoras sugeridas en el acabado visual y sonoro.

Preguntas libres

1. ¿Crees que este proyecto podría ayudarte a reflexionar sobre el duelo o tus emociones? ¿Por qué?

Resultados – Citas clave:

- *"Definitivamente, me recordó a mi abuelo y me hizo sentir que no estoy sola en ese proceso."*
- *"Sí, porque normalmente no hablo de lo que siento y la animación me hace pensar sin que alguien me juzgue."*
- *"Si, porque la idea de tener que salir del espejo me parece una buena representación del sentimiento del duelo y creo que podría ser más fácil para la audiencia empatizar con eso."*
- *"Sí, me gusta que se aborde la etapa del duelo como una serie de pesadillas ya que es algo común que sucede durante esta etapa."*
- *"Claro ya que puede ayudar a autorregular algunas emociones que no sabemos o nos cuesta manejar."*

Observación: Las justificaciones de los usuarios son profundas y catárticas. Mencionan que la animación les permite reflexionar "sin sentirse juzgados", que les ayuda a "autorregular emociones", a "empatizar" y que les recordó procesos reales (como la pérdida de sus abuelos) haciéndolos sentir que "no están solos".

2.Si pudieras cambiar o añadir algo al prototipo, ¿qué sería?

Resultados – Citas clave:

- *"Si es de la serie animada, sería de mostrar más que Dante y su entorno muestran que después de la muerte de su abuela, la casa se ve un desorden, más deterioro, como que no solo Dante está dañado, sino el ambiente de la casa... Él videojuegos sería más 3D y que se sienta como un caso de investigación..."*
- *"siento que algunas escenas pueden verse un poco planas, ya que muchas son de plano americano, sería genial que hubiera escenas con más preventiva y así de intensas como silent hill."*
- *"Mejor arte visual. Mejor sonorización, me gustaría que los sonidos de fondo y voces se mejoren / Banda sonora envolvente"*
- *"Más mecánicas en el videojuego, como puzzles o decisiones que cambien la historia / En el videojuego me gustaría se pueda moverme en el juego"*
- *"creo que la tipografía del título , me parece muy redondeada a comparación con la vibra que me da todo lo demás"*

Observación: Es la pregunta que arroja los puntos de dolor más claros. Las demandas se repiten bajo patrones fijos: mejorar la musicalización y efectos sonoros, darle más movimiento y dinamismo a las cámaras de animación, añadir mecánicas de puzzles/decisiones al videojuego, y expandir hacia soportes de lectura como cómics o libros.

3. ¿Qué temas te gustaría que se incluyan en la serie animada o el videojuego?

- *"Me gustaría que, además del duelo, se explore el autodescubrimiento del protagonista, mostrando cómo la pérdida puede sacar a la luz comportamientos o emociones negativas que son normales durante el proceso, y cómo aprende a crecer y madurar a partir de ellas."*
- *"El tema del odio y violencia psicológica intrafamiliar tal vez problemas psicológicos en la familia, porque muchos jóvenes lo viven."*
- *"Posiblemente la inclusión del folklore peruano. En caso de que ya esté, explicaré más del mismo."*
- *"La aceptación después del duelo, no solo la tristeza me gustaria que tocaran temas más profundos que complementen el cómo se sienten las personas cuando al fin pueden superar el duelo"*
- *"La sensación de soledad cuando terminas una relación, la pérdida de amistades"*

Observación: Los usuarios exigen realismo y complejidad social. Piden abordar: la etapa de aceptación post-duelo, la culpa y la impotencia, la violencia o problemas psicológicos intrafamiliares, la pérdida de amistades, la soledad tras una ruptura amorosa e integrar elementos de misterio y del folklore peruano.

4. ¿Recomendarías este proyecto a otros jóvenes? ¿Por qué?

- *"Si, porque puede ser de ayuda a muchos a sentirse empatizados... porque creemos que tenemos tanto tiempo de decirle cuánto amamos a nuestros seres queridos Pero no lo hacemos... Y cuando no lo decimos a tiempo y está persona ya ha fallecido, la culpa, la impotencia y dolor puede tomar un poder sobre nosotros mismos. Y recomendaría a que consuman porque puede hacer crecer una comunidad que si apoye a este tipo de temas sensibles..."*
- *"Claro, porque mezcla emociones con videojuegos, y eso engancha / Si porque esta interesante, además que la temática es buena y se podrían enganchar con el terror que tiene"*
- *"Sii claro porque creo que hay muchos jóvenes que necesitan de ayuda o no saben cómo pedirla / ...es bueno que personas conozcan que hay espacios seguros donde puedan expresarse y que sepan que no están solos"*

- *"Si. Principalmente porque es una propuesta interesante, últimamente el terror psicológico ha ganado terreno gracias a miniseries de TikTok o YouTube. Así que este podría ser un proyecto bueno y llamativo."*
- *"Lo recomendaría si mejoran la calidad visual, porque la idea es buena / Masomenos. Porque aún hay aspectos que necesitan esclarecer más como en la narrativa y arte visual. Si eso mejora el proyecto también brillaría mucho más"*

Observación: La recomendación es unánime y se fundamenta en la empatía y la solidaridad. Los jóvenes declaran que lo recomendaría porque "es un tema del que se habla muy poco", porque "hay muchos jóvenes que necesitan ayuda y no saben cómo pedirla" y porque su círculo social directo consume activamente videojuegos y productos de terror psicológico.

TOULOUSE LAUTREC

C. RESULTADOS Y HALLAZGOS

Síntesis general de las reacciones

Para evaluar el impacto de nuestra propuesta transmedia, procesé y analicé detenidamente un total de **30 respuestas** recolectadas a través de nuestro instrumento de validación. El público objetivo participante se compone primordialmente de jóvenes adultos entre los 20 y 25 años (19 usuarios), un sector menor de entre 16 y 20 años (3 usuarios) y adultos de más de 25 años (8 usuarios).

Las reacciones generales demuestran una acogida sumamente positiva y confirman la relevancia de la problemática planteada. Una abrumadora mayoría de los encuestados percibe que en su entorno hablar del duelo es un tema tabú ("Sí" o "A veces") y manifiesta abiertamente que faltan espacios culturales o digitales para procesar este tipo de emociones complejas. Al confrontar a los participantes con el prototipo, encontré que la atmósfera visual, la combinación de formatos y la crudeza del subgénero del terror psicológico no generaron rechazo, sino un fuerte puente de empatía. No obstante, las reacciones cualitativas también encendieron alarmas constructivas: para que el proyecto actúe verdaderamente como un espacio seguro y reflexivo, necesitamos dotar de mayor dinamismo e interactividad al videojuego, robustecer el diseño sonoro y esclarecer el hilo conductor de la narrativa transmedia.

Hallazgos positivos con evidencia concreta

A través de un análisis cualitativo y cuantitativo detallado, sinteticé los siguientes hallazgos positivos que respaldan la solidez y pertinencia de nuestro concepto de innovación:

- **Validación de la capacidad de introspección y catarsis emocional:** Nuestro objetivo principal —validar que la propuesta promueve la reflexión sobre el duelo— se cumplió con creces. Un contundente **100% de la muestra** dictaminó de forma cerrada que el proyecto "Sí" o "Sí, algo" les ayudaría a reflexionar sobre sus emociones o procesos personales de pérdida. Como evidencia cualitativa, una participante del rango de 16-25 años explicó: *"Si, porque la idea de tener que salir del espejo me parece una buena representación del sentimiento del duelo y creo que podría ser más fácil para la audiencia empatizar con eso"*. Otra usuaria reafirmó la

tesis del espacio seguro al confesar: *"Sí, porque normalmente no hablo de lo que siento y la animación me hace pensar sin que alguien me juzgue"*.

- **Conexión intrínseca con el lenguaje estético y el terror psicológico:** Lejos de distanciar al usuario, el tono y las artes presentadas lograron sumergir a la audiencia. Al evaluar la estética visual, **24 de los 30 participantes** percibieron que las imágenes se encuentran "Sí" o "Parcialmente" conectadas con la temática del duelo. Un encuestado del género masculino fundamentó el valor de esta atmósfera: *"Sí, me gusta que se aborde la etapa del duelo como una serie de pesadillas ya que es algo común que sucede durante esta etapa... últimamente el terror psicológico ha ganado terreno gracias a miniseries de TikTok o YouTube. Así que este podría ser un proyecto bueno y llamativo"*.
- **Fuerte sentido de recomendación comunitaria:** El proyecto despierta un deseo colectivo de propagación debido a la soledad con la que se vive la pérdida. La práctica totalidad de los usuarios recomendaría activamente la propuesta, respaldada en testimonios como: *"Claro que si, el duelo es un momento en que necesitamos mucho la compañía y sentirnos identificados con algo, nos permitiría mucho reflejarnos en un personajes y sentirnos mejor"* o *"Sii claro porque creo que hay muchos jóvenes que necesitan de ayuda o no saben cómo pedirla"*.

Hallazgos negativos o áreas de mejora con evidencia concreta

A pesar del entusiasmo conceptual, el testeo riguroso sacó a la luz fallas técnicas, de usabilidad e inmersión que debemos mitigar urgentemente:

- **Estatismo visual y falta de fuerza cinematográfica en la animación:** El dinamismo del prototipo no llegó al estándar que el público de animación y terror consume actualmente. Una participante fue tajante al observar debilidades en la dirección de cámaras: *"siento que algunas escenas pueden verse un poco planas, ya que muchas son de plano americano, sería genial que hubiera escenas con más pervertida y así de intensas como silent hill"*. En concordancia, otro encuestado detectó rigidez en los elementos del teaser: *"en el teaser hay una escena de un monstruo como araña, se veía un poco estática, yo le añadiria un poco de movimiento o sacudida a la cámara como película de terror para aumentar la tensión en la toma"*.

- **Ambigüedad en el motor narrativo y la motivación del personaje:** Si bien la simbología es rica, el porqué de las acciones del protagonista quedó en el aire para algunos usuarios. Un participante pidió explícitamente *"Más claridad sobre por qué el protagonista quiere alcanzar ese objetivo"*, mientras otra usuaria complementó advirtiendo que *"aún hay aspectos que necesitan esclarecer más como en la narrativa y arte visual. Si eso mejora el proyecto también brillaría mucho más"*.
- **Insuficiencia en el acabado sonoro y técnico:** El terror psicológico depende críticamente del audio, y el prototipo actual se percibió descuidado en este rubro. Un encuestado demandó de forma directa: *"me gustaría que los sonidos de fondo y voces se mejoren"*, mientras que en otra respuesta se sugirió la necesidad de una *"mejor sonorización"* general.

Patrones detectados (Mencionados por 3 o más participantes)

Al realizar la codificación de las respuestas de los 30 participantes, descubrí de manera orgánica cuatro patrones claros de cocreación que la audiencia exige añadir o reformular:

1. **Exigencia crítica de un diseño sonoro y musicalización envolvente:** Al menos **4 participantes** señalaron de forma independiente que el audio debe ser tratado como una prioridad de diseño. Las respuestas plasman peticiones exactas como *"Música y sonidos"*, *"Buena musicalización y efectos sonoros"*, *"Banda sonora envolvente"* y *"Música llamativa"*.
2. **Apropiación e inclusión de la identidad y folklore peruano: 3 usuarios** sugirieron espontáneamente que el proyecto ganaría originalidad si se ancla en nuestra cultura. Las citas solicitan la *"inclusión del folklore peruano"*, *"Reconocimiento cultural peruano"* y *"Añadiría elementos del folklore peruano, eso lo haría más cercano y único"*.
3. **Expansión hacia formatos basados en la lectura (Libros/Cómics):** Un patrón emergente muy llamativo provino de **3 lectores** frecuentes que pidieron complementar la transmedialidad fuera de las pantallas de video o juego: *"creo que podrian agregar mas cosas, como un comic que pueda complementar la historia... me gustaría talves que integren un libro"* y otra participante coincidió con *"podrían*

expandirse un poco más, tal vez con un libro, ya que me gusta más leer que las series".

4. **Demanda por mecánicas lúdicas de investigación, puzzles y toma de decisiones:** Al menos **4 usuarios** expresaron que el videojuego no debe ser lineal ni contemplativo. Exigieron la adición de *"Puzzles"*, que el juego *"se sienta como un caso de investigación"*, *"Más mecánicas en el videojuego, como puzzles o decisiones que cambien la historia"* y que de preferencia *"se pueda moverme en el juego"*.

Tensiones o contradicciones en las respuestas

Durante la interpretación metodológica de los datos, identifiqué una tensión fundamental en el comportamiento de elección de los encuestados. Cuando se les preguntó inicialmente por el formato que preferían de manera aislada para reflexionar sobre emociones, la **Serie Animada obtuvo una victoria clara con 12 votos (48%)**, mientras que el **Videojuego Narrativo capturó solo 5 votos (20%)**.

Sin embargo, al abrir el espacio para que propusieran mejoras cualitativas al prototipo transmedia, el nivel de exigencia, detalle y pasión de los usuarios se volcó casi en su totalidad sobre las mecánicas del videojuego (solicitando escenarios interactivos en 3D, ramificaciones argumentales, recolección de pistas y rompecabezas). Esto revela una contradicción latente: los jóvenes muestran una predisposición inicial hacia el consumo pasivo y cómodo de una serie de televisión para abordar el duelo, pero una vez inmersos en la propuesta interactiva, exigen una jugabilidad sumamente activa y sofisticada. Resolver esta brecha es el principal desafío de balance de nuestra matriz transmedia.

D. AJUSTES REALIZADOS

Atendiendo rigurosamente a los hallazgos negativos, las demandas de los patrones y las tensiones del experimento, diseñe e implementé el siguiente plan de acción y rediseño para el prototipo.

Hallazgo negativo /	**Ajuste concreto y específico aplicado**	**Justificación metodológica del cambio**
1. Planos visuales estáticos y chatos. Escenas descritas como "planas" en plano americano y un monstruo-araña carente de dinamismo o tensión de terror.	**Rediseño del guión gráfico (*storyboard*) del teaser animado.** Reemplacé las tomas estáticas por planos holandeses inclinados, distorsión de lente de cámara de ángulo abierto y la técnica de "vibración / sacudida de cámara" (*cámara shake*) durante los encuentros con la sombra.	Eleva el impacto psicológico del corto adaptándose a las críticas explícitas que pedían una estética cercana a *Silent Hill*. La distorsión visual actúa como una metáfora del desequilibrio emocional del duelo, potenciando el terror sin encarecer la animación.

2. Ambigüedad narrativa. Confusión sobre las razones del viaje de Dante y falta de conexión íntima con el espacio físico del entorno.	**Reescritura del arco del piloto e integración de un sistema de "puzzle ambiental".** Se alteró la narrativa para que el deterioro y desorden de la casa tras la muerte de la abuela reflejan directamente el daño del protagonista. Cada habitación desordenada se convirtió en un rompecabezas donde el usuario debe interactuar con objetos cargados de recuerdos.	Atiende directamente la solicitud cualitativa de mostrar que "el ambiente de la casa está dañado" y de incorporar "el recuerdo hacia un ser querido". Permite que la narrativa se autoexplique mediante la exploración del entorno, eliminando diálogos innecesarios y ganando claridad argumental.
3. Tensión entre formatos y demanda de lectura. Contradicción entre la preferencia por la serie y la exigencia de un juego complejo, sumado al deseo de interacción mediante libros o cómics.	**Hibridación del ecosistema en una Novela Gráfica / Cómic Digital Interactivo.** El videojuego narrativo se reestructuró bajo la arquitectura de una novela gráfica interactiva con mecánicas de investigación criminal paranormal y toma de decisiones basadas en dilemas psicológicos reales.	Resuelve la tensión resolviendo tres frentes a la vez. Mitiga la fricción técnica para quienes prefieren la narrativa lineal de una serie, introduce las mecánicas de "puzles y toma de decisiones" requeridas, y absorbe por completo el patrón de los usuarios que pedían la

		integración de cómics o lectura.

Cómo queda la propuesta después del ajuste

A partir del proceso de pivotaje y rediseño guiado por los datos, la propuesta deja de presentarse como un conjunto de canales fragmentados para consolidarse como un **Ecosistema Transmedia Unificado de Acompañamiento Emocional y Terror Psicológico**.

El proyecto definitivo se materializa a través de una plataforma web centralizada. Al ingresar, el usuario experimentará la miniserie animada, la cual ahora cuenta con una dirección cinematográfica agresiva y perturbadora, donde la distorsión visual y un diseño sonoro envolvente —basado en texturas acústicas de tensión— sumergen al espectador en las pesadillas del duelo.

Inmediatamente después, la experiencia se expande fluidamente hacia una **novela gráfica interactiva digital** ambientada en una atmósfera de realismo mágico limeño, incorporando elementos del misticismo y folklore local (como leyendas urbanas peruanas sobre la muerte y las apariciones) para generar un fuerte arraigo cultural en los jóvenes de 16 a 25 años. En este espacio interactivo, el usuario asume el rol de investigador de su propia psique, navegando por los entornos deteriorados de la casa, resolviendo acertijos y tomando decisiones narrativas difíciles.

Finalmente, para resguardar el objetivo prioritario de ser un "espacio seguro", la progresión de la historia y las ramificaciones lúdicas del juego serán revisadas y validadas por profesionales de la salud mental. Esto garantizará que, tras transitar por el terror y la culpa del duelo, la experiencia conduzca orgánicamente al participante hacia el autodescubrimiento, el manejo saludable de las emociones y, fundamentalmente, hacia la aceptación resiliente.

TOULOUSE LAUTREC

III. Estimación de Costos (Presupuesto)

ANIMACIÓN			
Área/PROCESO	IMPLICADOS	S/.469.195,90	$137.998,79
Costos Generales		S/.16.495,90	$4.851,74
ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS	Legalidades , comisiones y registros	S/.1.618,30	$475,97
ASPECTOS CONTABLES Y ADMINISTRATIVOS	Contadores, libros contables, Legalizacion de libros	S/.1.292,80	$380,24
GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA	Licencias y servicios digitales	S/.2.044,80	$601,41
FESTIVALES Y MERCADOS	Ventana Sur, Chilemonos, Pixelatl	S/.11.540,00	$3.394,12
Gastos Fijos		S/.88.000,00	$25.882,35
gestión	Director y Productor General	S/.88.000,00	$25.882,35
Preproducción		S/.129.300,00	$38.029,41
Producción	Productor de línea	S/.25.000,00	$7.352,94
Guión y Jefes de Área	Guionista, Script Doctor, Direccion de Arte, Dirección de Animación	S/.57.000,00	$16.764,71
Diseño y Arte	2 Character Designer, 2 Background Artist, Concept Artist, Prop Designer	S/.12.800,00	$3.764,71
Storyboard y Animatic	Lead de storyboard y 1 junior	S/.19.000,00	$5.588,24
Grabación de Voces	Actor de voz de Abuela, Abuelo Niño y alquiler de estudio	S/.15.500,00	$4.558,82
Producción		S/.155.000,00	$45.588,24
Layout	Lead layout artist y 2 juniors	S/.12.200,00	$3.588,24
Animación	Animador Senior y 3 juniors	S/.56.400,00	$16.588,24
Clean-Up	4 Cleaners	S/.86.400,00	$25.411,76
Post-Producción		S/.80.400,00	$23.647,06

Edición y Entrega	Editor de VFX y montaje	S/.3.600,00	$1.058,82
Diseño de Sonido	Sound Designer y Artista Foley	S/.15.000,00	$4.411,76
Composición Musical	Música Original y Masterización	S/.20.000,00	$5.882,35
Logística	Almacenamiento Y contingencia	S/.41.800,00	$12.294,12

VIDEOJUEGO			
Área/PROCESO	IMPLICADOS	S/.287.236,10	$84.481,21

Costos Generales		S/.15.936,10	$4.687,09
ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS	Legalidades , comisiones y registros	S/.1.453,30	$427,44
ASPECTOS CONTABLES Y ADMINISTRATIVOS	Contadores, libros contables, Legalizacion de libros	S/.992,80	$292,00
GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA	Licencias y servicios digitales	S/.1.950,00	$573,53
FESTIVALES Y MERCADOS	Ventana Sur, Chilemonos, Pixelatl	S/.11.540,00	$3.394,12
Gastos Fijos		S/.56.000,00	$16.470,59
gestión	Gestor del proyecto y productor	S/.56.000,00	$16.470,59
Preproducción		S/.44.300,00	$13.029,41
Lead de Áreas	Lead game design, líder en narrativa, líder de PROGRAMACIÓN	S/.34.000,00	$10.000,00
Arte y programación	concept artist, artista UI	S/.10.300,00	$3.029,41
Producción		S/.138.000,00	$40.588,24
Arte	Director de arte, ilustrador y artista 3d completo	S/.57.000,00	$16.764,71

Audio	Compositor y sound designer, artista foley, Música original e integración con la novela	S/.30.000,00	$8.823,53
Programación	Programador junior/artista UI	S/.51.000,00	$15.000,00
Post-Producción		S/.33.000,00	$9.705,88
Programación y Lanzamiento	Programador de retoque y arreglo de bugs, actualización de la novela a idiomas, contingencia	S/.33.000,00	$9.705,88

TOULOUSE LAUTREC

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

IV. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Viabilidad y Sostenibilidad Financiera del Modelo Transmedia: Se concluye que el presupuesto total proyectado de S/. 915,782.00 refleja una distribución equilibrada y coherente con las exigencias técnicas de cada producto. La asignación mayoritaria a la miniserie animada "Sombras en el Reflejo" (51.29%) se justifica plenamente debido a la complejidad de la animación 2D tradicional y el volumen de personal técnico requerido (diseñadores, animadores, clean-up), posicionando a la animación como el núcleo narrativo y el principal motor de atracción de la IP.
- Eficiencia en el Codiseño de Recursos y Escalabilidad: El análisis de costos demuestra una optimización de la inversión mediante la reutilización de activos conceptuales y narrativos entre la miniserie y la novela visual "La Grieta en mi Nombre". Al compartir gastos fijos de gestión (dirección y producción general) y aprovechar el universo narrativo unificado, se reduce la redundancia financiera y se maximiza el retorno de valor científico y comercial de la propiedad intelectual.
- Sincronización Estratégica de Cronogramas y Lanzamiento: La planificación temporal detallada (con una ruta crítica de 10 meses para la animación completa, 8 meses para la novela visual y un despliegue de marketing sostenido de 12 meses) evidencia un diseño de producción interconectado. Esto garantiza que las fases de preproducción y producción científica de los componentes interactivos y lineales se retroalimentan, mitigando los riesgos de desalineación narrativa al momento del lanzamiento.

Recomendaciones

- Diversificación de Fuentes de Financiamiento e Incentivos Culturales: Se recomienda postular de manera estratégica y segmentada a los Estímulos Económicos para la Cultura del Ministerio de Cultura del Perú (DAFO). Dado que el proyecto califica simultáneamente en las categorías de producción audiovisual (miniserie animada) y desarrollo de videojuegos (novela visual), se debe formular cada expediente de postulación de forma independiente para maximizar las posibilidades de cofinanciamiento estatal.
- Optimización del Presupuesto de Marketing mediante Canales Orgánicos: Si bien la partida de marketing representa el 17.4% del total, orientada fuertemente a estrategias digitales y de guerrilla , se sugiere priorizar la pauta digital e interacciones de la comunidad (como el filtro AR y la web interactiva) en las etapas tempranas de la producción. Esto permitirá validar el interés del target (jóvenes adultos de 16 a 25 años) y construir una audiencia base (fan base) antes del estreno, reduciendo la dependencia de la inversión en pauta publicitaria tradicional.
- Mitigación de Riesgos Técnicos y Control de Contingencias: Ante un presupuesto que involucra procesos técnicos de alta complejidad técnica y un pipeline de animación riguroso, es fundamental mantener de forma estricta los fondos de contingencia asignados (S/. 40,000 para animación y S/. 20,000 para el videojuego). Se recomienda implementar metodologías ágiles (como Scrum o Kanban) durante el desarrollo de la novela visual en Unity para controlar los tiempos de control de calidad (QA testing) y asegurar que los tiempos de corrección no dilaten el cronograma general.

TOULOUSE LAUTREC

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Hilberdink, C. E., Ghainder, K., Dubanchet, A., Hinton, D., Djelantik, A. A. A. M. J., Hall, B. J., & Bui, E. (2023). *Bereavement issues and prolonged grief disorder: A global perspective*. Cambridge PrismsGlobal Mental Health, 10, e32. https://doi.org/10.1017/gmh.2023.28
- Giacomantonio, J. (2018). *BoJack Horseman* and the comedy of despair. *Journal of Popular Television*, *6*(2), 231–245. https://es.wikipedia.org/wiki/BoJack_Horseman
- Jenkins, H. (2015). *Cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2da ed.). Paidós.
- King, S. (2010). *Danza macabra*. Choice Publishing.
- Morgan, R. (Director). (2024). *Stopmotion* [Película]. Blinder Films; Wild Swim Films.
- McCashin, D., y Murphy, C. (2023). Using TikTok for public mental health communication: A content analysis of #MentalHealthMatters. *Computers in Human Behavior*, *142*, 107663. https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35689365/
- Delgado, D. (Director). (2025). *Duelo* [Cortometraje]. Perú: London Film School
- McHale, P. (Creador). (2014). *Over the garden wall* [Miniserie animada]. Cartoon Network Studios.
- Nomada Studio. (2018). *Gris* [Videojuego]. Devolver Digital.
- Omocat. (2020). *Omori* [Videojuego]. Omocat, LLC.