ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

RunaFlow: visibilizar y revalorizar el hip hop en el Perú mediante una narrativa transmedia que integra a la mujer y las lenguas originarias

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

PRESENTADA POR

Fabian Alonso Obregon Espinoza
DNI: 76196215, Perú

Tais Indira Porras Acosta
DNI: 72508149, Perú

ASESOR

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

JURADO

Mariella Elizabeth Puch Coronado
Kelly Doris Sánchez Villanueva
Jefferson Rodolfo Samir Anaya Romero

Lima, septiembre 2026

Informe - 0000031838 - 0000035961 - Porras - Obregon.docx %286%29.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:615539625

Fecha de entrega
19 ago 2026, 4:45 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
19 ago 2026, 4:50 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe - 0000031838 - 0000035961 - Porras - Obregon.docx (6).pdf

Tamaño del archivo
3.7 MB

40 páginas

6989 palabras

41.765 caracteres

12% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

4%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
11%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo a nuestras familias, por su apoyo permanente, su confianza y el impulso que nos han brindado a lo largo de todo el proceso de elaboración de este informe. Su presencia ha sido un pilar fundamental en nuestra formación tanto académica como personal.

Asimismo, extendemos nuestro reconocimiento a la comunidad del hip hop, a sus artistas, bailarines y exponentes, por inspirarnos a través de la difusión de su cultura y su arte, lo cual nos ha permitido conocerlo, valorarlo y sentirnos motivados por esta expresión artística.

Agradecimiento

Expresamos nuestro más sincero agradecimiento a nuestras familias, por su apoyo incondicional, por alentarnos a seguir adelante a pesar del cansancio, y por ser nuestro soporte constante y fuente de aliento en todo este proceso.

A nuestros amigos, por su valiosa colaboración, responder las encuestas, contribuyendo de manera significativa al desarrollo de esta investigación.

Asimismo, agradecemos profundamente a la comunidad del hip hop, por abrirnos las puertas a su cultura y permitirnos conocerla desde una perspectiva más cercana, enseñándonos que va mucho más allá de los prejuicios y estereotipos.

Finalmente, de manera muy especial y personal, agradezco a mi perro Sultán, por acompañarme en cada amanecida, por no dejarme sola en los momentos de trabajo y por ser un amigo fiel e incondicional en todo este proceso.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación..... 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación..... 1

1.3Contextualización del Proyecto de Innovación..... 1

II Descripción de la innovación 1

2.1 Planteamiento del Problema..... 1

2.2 Población beneficiaria..... 1

2.3 Objetivo(s) del proyecto..... 1

2.4 Marco referencial..... 1

2.5 Proceso creativo y experimentos..... 1

2.5.1 Información sobre el usuario(s)..... 1

2.5.2 Información sobre el Mercado..... 1

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor..... 1

2.5.4 Diseño de producto/servicio..... 1

2.5.5 Modelo de Negocio..... 1

2.5.6 Resultados esperados..... 1

2.5.7 Prototipos desarrollados..... 2

2.5.8 Experimentos..... 2

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 2

III. Estimación de costos..... 2

3.1 Presupuesto..... 2

IV. Conclusiones y recomendaciones..... 2

4.1 Conclusiones..... 2

4.2 Recomendaciones..... 2

V.Referencias Bibliográficas.....2

VI. Anexos.....2

6.1 Anexo 1.....2

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"RunaFlow: visibilizar y revalorizar el hip hop en el Perú mediante una narrativa transmedia que integra a la mujer y las lenguas originarias"

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación propone el desarrollo de *RunaFlow*, una experiencia narrativa transmedia orientada a la revalorización sobre el escenario del hip hop en el Perú. La iniciativa responde a marcos reduccionistas que han vinculado el hip hop con la violencia y la marginalización y han descuidado su lado artístico, cultural y comunitario. Muchos estudios sobre el hip hop organizado en Perú han demostrado que esta cultura urbana crece en áreas de desigualdad social y legitimidad cultural, especialmente en zonas populares donde se utiliza para promover la resistencia, la educación y la construcción comunitaria (Sagástegui Briceño, 2021; Alvarado Alamo, 2023). La propuesta es una serie documental que examinará las experiencias, desafíos y procesos creativos de jóvenes artistas que están asociados con el hip hop peruano. A través de testimonios, historias de vida y análisis sociocultural, el proyecto busca resaltar esta expresión urbana como un espacio de resistencia, construcción de identidad y cambio social para jóvenes de comunidades históricamente marginadas. La investigación sobre culturas juveniles y hip hop en América Latina también ha demostrado que esta práctica ayuda a los jóvenes a desarrollar un sentido de unidad e identidad colectiva en sus comunidades (Jones, 2011).

Pero RunaFlow trasciende el formato documental al desarrollar un enfoque transmedia que puede llevar la historia a un nuevo nivel de aspectos digitales e interactivos. En este

sentido, es un sitio web interactivo que se conecta con el contenido audiovisual a través de elementos interactivos en la narrativa documental a través de los cuales se incrusta el documental. Esta plataforma proporcionará al público material exclusivo que no solo serán versiones completas de las canciones utilizadas en la introducción de cada episodio, sino también los perfiles de artistas emergentes, noticias sobre la cultura hip hop, próximos talleres y eventos culturales.

Asimismo, la parte más innovadora de la propuesta es la participación del público en el espacio narrativo. Los usuarios podrán experimentar los aspectos creativos de la producción musical a través de la plataforma digital utilizando ritmos originales para crear su propia música en español, y con lenguas nativas como el quechua y el shipibo-konibo. Así, el público ya no es solo espectador, sino socio en el ecosistema cultural que propone RunaFlow, en el cual la narrativa está vinculada a la experiencia interactiva.

De manera similar, el proyecto incorpora una perspectiva intercultural y de género con la participación de artistas que incorporan elementos culturales locales en sus producciones musicales y el papel de las mujeres en el escenario del hip hop peruano. En este espíritu, se proponen talleres de hip hop femenino de artistas urbanas para ofrecer escritura lírica, freestyle y expresión artística en el mundo digital. El objetivo de estas actividades es proporcionar espacios de inclusión, empoderamiento y formación creativa para jóvenes que desean aprender sobre la cultura urbana (Ministerio de Cultura de Perú, 2021; Torres Ruiz, 2024).

Desde una nueva perspectiva, RunaFlow no solo documenta el hip hop en Perú, sino que también crea una experiencia interactiva que combina contenido audiovisual con interacción digital y experiencia en vivo. A través de esta fusión de formatos y plataformas, el proyecto

ayudará a solidificar el hip hop como una expresión cultural legítima, capaz de generar identidad, diálogo social y representación en el contexto peruano actual.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

Tiene lugar en la ciudad de Lima Metropolitana, Perú, en muchos espacios públicos (plazas, parques, barrios populares donde el hip hop ha estado históricamente presente como el Parque Kennedy, la Plaza San Martín, el Campo de Marte, Comas, San Juan de Lurigancho y Villa El Salvador). El hip hop en Perú comenzó en la década de 1980 como un fenómeno internacional vinculado a la crisis social y económica y al cambio urbano, y se desarrolló como una forma de expresión juvenil y la cultura de los años 90 en su conjunto. Con el tiempo, esta cultura ha adoptado las características de la cultura peruana, las lenguas indígenas y las estéticas de la chicha y los ritmos tradicionales, y se ha desarrollado en una forma de arte híbrida que es representativa de la diversidad cultural del país, y no solo música (rap) sino también danza (breakdance), graffiti y freestyle para definirlo como identidad, resistencia y comunidad. También ha llevado al desarrollo de un discurso social sobre el feminismo, la interculturalidad y la reivindicación de grupos marginados. Pero el hip hop todavía enfrenta el problema de los estigmas sociales que lo asocian con la marginación de personas, la delincuencia o la informalidad, lo que limita su alcance en los medios de comunicación convencionales y lo hace invisible como producto cultural. De esta manera, el proyecto RunaFlow busca intervenir desde una perspectiva transmedia para que las diferentes dimensiones del hip hop peruano puedan ser escuchadas y percibidas y para mostrar el valor cultural, social e identitario del hip hop peruano. Se espera que el impacto sea reevaluar el movimiento, crear espacios de interacción con las personas y mostrar el movimiento como una especie de cambio social. Recientemente, en los últimos años, el hip hop peruano se ha integrado en la cultura más amplia y en la cultura misma. Estos cambios representan una

evolución del movimiento hacia una mayor inclusión y diversidad, y es este cambio el que lo convierte en un punto focal en la función de las identidades culturales y de género en Perú (Ministerio de Cultura de Perú, 2021).

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

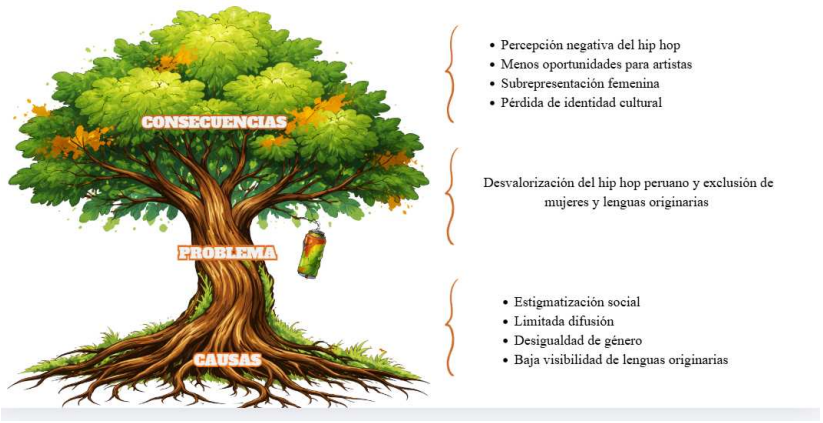
El hip hop todavía se considera una expresión cultural de marginalización, violencia o informalidad en Perú, a pesar de crecer y evolucionar desde un movimiento cultural de arte, social e identidad (Peralta, 2023). Esta percepción limita su visibilidad en la cultura formal y en los medios tradicionales y lo hace un poco menos tangible en términos de su contribución cultural y comunitaria. Una de las principales causas de esta problemática son los estereotipos sociales de los orígenes del hip hop en un contexto urbano pobre. De manera similar, hay poca visibilidad de los aspectos interculturales del movimiento, como las lenguas indígenas y los elementos culturales locales en la producción artística. Las mujeres también están menos representadas e incluso menos visibles en el movimiento del hip hop en Perú. Además, el hip hop no está representado en los medios de comunicación convencionales, con la ausencia de aspectos artísticos, educativos y sociales. Y la falta de plataformas y lugares como medio para representar la diversidad cultural del movimiento también impide que se reconozcan nuevas audiencias y limita el reconocimiento de artistas emergentes. Pero mientras el hip hop peruano se ha desarrollado tomando elementos del contexto nacional (es decir, lenguas indígenas, estéticas locales y discursos sobre problemas sociales), estos no se han difundido ampliamente. Según el Ministerio de Cultura de Perú (2021), las expresiones culturales urbanas asociadas con identidades locales son espacios importantes para la construcción cultural y la diversidad, pero a menudo son invisibles dentro de los circuitos

culturales tradicionales. Por lo tanto, el hip hop no se ve como una forma de cambio social y formación de identidad para los jóvenes. Asimismo, se reproducen los prejuicios contra los jóvenes y las comunidades asociadas con el movimiento, reforzando las percepciones negativas de las culturas urbanas. De igual manera, la limitada representación de mujeres artistas y de comunidades que utilizan lenguas originarias restringe la diversidad de narrativas dentro del hip hop peruano y contribuye a la permanencia de desigualdades culturales y de género (Torres Ruiz, 2024). Finalmente, esta situación reduce las oportunidades de difusión, crecimiento profesional y reconocimiento artístico para nuevos exponentes de la escena urbana nacional.

El problema identificado se relaciona directamente con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), particularmente con el ODS 10: Decrecimiento de las desigualdades, debido a la exclusión cultural de sectores urbanos y periféricos; y el ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles, al no aprovechar el potencial del arte urbano como herramienta de cohesión social, identidad comunitaria y participación cultural. En ese sentido, la limitada visibilización del hip hop restringe su impacto positivo como agente de cambio social y cultural dentro del contexto peruano contemporáneo.

Figura 1

Árbol del problema



2.2 Población beneficiaria

El proyecto *RunaFlow* está dirigido a una población diversa que se beneficiará tanto de manera directa como indirecta a través de sus propuestas audiovisuales, digitales y culturales. En primer lugar, los beneficiarios directos corresponden a jóvenes y artistas vinculados a la escena del hip hop en el Perú, incluyendo raperos, bailarines de breakdance, grafiteros, productores musicales y gestores culturales, quienes encontrarán en esta iniciativa un espacio de difusión, representación y fortalecimiento de sus expresiones artísticas y culturales.

Dentro de este grupo, se prioriza la participación de mujeres artistas pertenecientes al movimiento hip hop, debido a que muchas de ellas utilizan esta cultura urbana como herramienta de expresión, resistencia y empoderamiento frente a problemáticas sociales relacionadas con la desigualdad de género y la invisibilización dentro de los espacios artísticos tradicionales. En este sentido, el proyecto busca contribuir a la generación de espacios más inclusivos y representativos dentro de la escena urbana peruana.

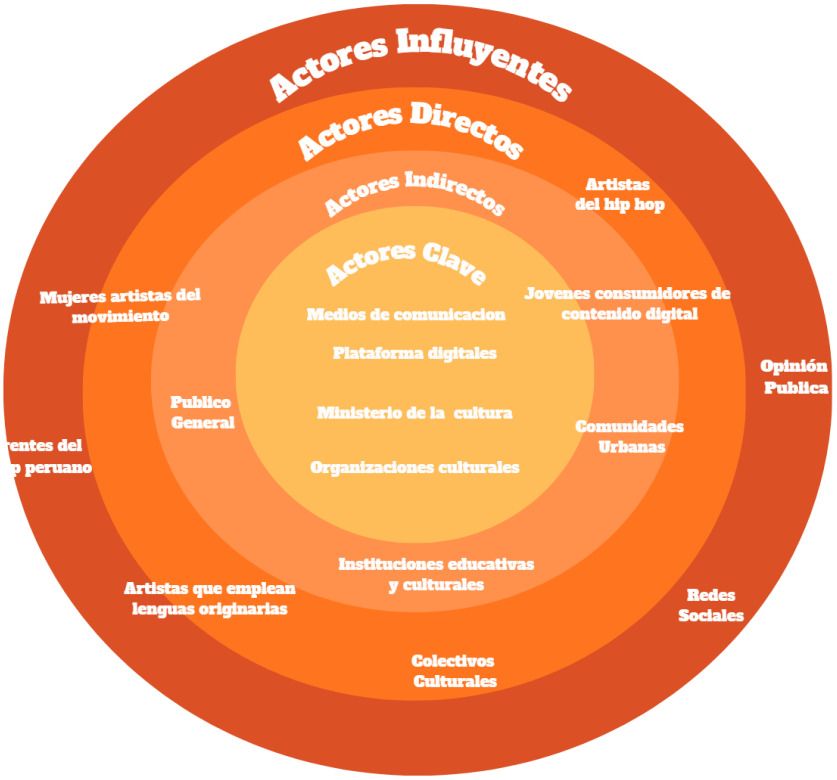
Asimismo, se consideran beneficiarias las comunidades urbanas y periféricas donde el hip hop cumple una función importante como medio de expresión cultural, construcción de identidad y cohesión social, especialmente en contextos marcados por desigualdades económicas y sociales.Hay una serie de estudios que muestran que el hip hop organizado en Perú ha servido como una herramienta comunitaria para la resistencia y la participación cultural en sectores históricamente excluidos (Torres Ruiz, 2024). Por otro lado, los beneficios indirectos para los consumidores de contenido audiovisual y digital, y en particular para los jóvenes de entre 18 y 35 años interesados en la cultura urbana, son el acceso a una visión más holística y contextualizada del hip hop peruano. De hecho, la experiencia transmedia propuesta por RunaFlow busca disipar prejuicios y estigmas asociados con este movimiento

cultural y tener una mejor apreciación del impacto social y artístico de este movimiento. Asimismo, el proyecto será beneficioso para artistas y comunidades que incorporan lenguas nativas en sus expresiones musicales y narrativas, para el cultivo y la protección de la diversidad lingüística y cultural de Perú. Según el Ministerio de Cultura del Perú (2021), las manifestaciones culturales que integran elementos identitarios locales contribuyen al fortalecimiento de la diversidad cultural y al reconocimiento de expresiones históricamente subrepresentadas.

Finalmente, instituciones culturales, educativas y organizaciones sociales también podrán beneficiarse del proyecto al contar con un recurso audiovisual y transmedia orientado a la difusión del hip hop como fenómeno cultural contemporáneo, herramienta de inclusión social y espacio de construcción identitaria dentro del contexto peruano actual.

Figura 2

Mapa de actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

El proyecto *RunaFlow* tiene como objetivo desarrollar una experiencia narrativa transmedia orientada a la revalorización del hip hop peruano como manifestación cultural, artística y social, mediante la producción de una serie documental y plataformas interactivas que permitan visibilizar las experiencias de artistas emergentes, promover la diversidad cultural y contribuir a la reducción de prejuicios asociados a esta cultura urbana.

La propuesta busca generar espacios de participación e interacción para la audiencia a través de herramientas digitales y actividades culturales que fortalezcan el reconocimiento del hip hop como un medio de construcción de identidad, expresión juvenil y transformación social. De esta manera, el proyecto también integra lenguas indígenas (quechua, shipibo-konibo, etc.) con el fin de promover la diversidad lingüística y cultural en la narrativa urbana contemporánea. De la misma manera que RunaFlow busca promover la representación de las mujeres en la narrativa del hip hop peruano, este proyecto también ofrecerá una plataforma para la representación y el aprendizaje y ayudará a desarrollar la comunidad artística a través de talleres y contenido audiovisual que fomentarán el compromiso cultural entre la comunidad (Ministerio de Cultura de Perú, 2021). A través de dicho reconocimiento y la difusión de diversas formas de expresión cultural, se promoverá la identidad cultural y la inclusión social en el mundo contemporáneo. En conjunto, el proyecto contribuirá al cambio en el hip hop en Perú al crear una experiencia inmersiva y participativa que integra contenido audiovisual. interacción digital y actividades presenciales, promoviendo el diálogo cultural y la valoración de nuevas formas de expresión artística dentro de la sociedad peruana.

2.4 Marco referencial

2.4.1 El hip hop en el contexto peruano

El hip hop ha crecido desde los años 90 en Perú y se ha convertido en una de las principales expresiones de la cultura urbana contemporánea. El rap, el breakdance, el graffiti y otras formas artísticas de expresión que los colectivos juveniles utilizan para representarse frente a problemas sociales de desigualdad, discriminación y exclusión han sido utilizados por muchos grupos en el pasado en el lenguaje del hip hop, la identidad y la expresión. En los últimos años, la escena del hip hop peruano ha incorporado elementos culturales y étnicos del país, incorporando lenguas nativas, referencias andinas y discursos sobre identidad y territorio. Estos cambios culturales han cobrado vida a través de los artistas y representan la diversidad de la representación en la música urbana peruana. En este sentido, Torres Ruiz (2024) señala que el hip hop y el género urbano en Perú son desarrollos de innovación cultural y la incorporación de identidades locales en la música contemporánea. A pesar de este crecimiento, la difusión del hip hop peruano está limitada a los medios tradicionales y entornos culturales masivos. Esto ha contribuido a la persistencia de percepciones reduccionistas del movimiento y la ausencia de la dimensión artística, social y comunitaria. Según Sagástegui Briceño (2021), el hip hop organizado en Lima ha surgido como un espacio para la educación popular y la construcción comunitaria en una era de desigualdad urbana; diferentes grupos juveniles son capaces de potenciar el proceso de participación e identidad cultural.

2.4.2 Diversidad cultural y lenguas originarias en la música urbana

La incorporación de lenguas originarias dentro de expresiones musicales urbanas representa una forma de preservación cultural y reafirmación identitaria en contextos contemporáneos. En Perú hay nuevos artistas que están incorporando lenguas como el

quechua y el shipibo-konibo en géneros urbanos como el rap y el hip hop, que son nuevas formas de representación cultural en medios audiovisuales y digitales. Según el Ministerio de Cultura de Perú (2021), la expresión cultural en términos de diversidad lingüística promueve la identidad cultural y el reconocimiento de comunidades históricamente marginadas. Por lo tanto, las lenguas nativas en historias urbanas son una forma de nueva expresión cultural que puede ser introducida a audiencias jóvenes en un medio contemporáneo. En este sentido, Runa Flow toma la diversidad lingüística como tema central en su propuesta transmedia para crear espacios interactivos para aquellos conectados a la composición musical de lenguas españolas y nativas.

2.4.3 Participación de las mujeres en el hip hop peruano

La participación de las mujeres dentro del hip hop ha permitido ampliar las narrativas tradicionales del movimiento mediante discursos relacionados con representación, igualdad y empoderamiento. A través del rap, el freestyle y otras expresiones urbanas, diversas artistas han utilizado esta cultura como herramienta de expresión frente a problemáticas vinculadas a discriminación, violencia de género y exclusión social.

No obstante, las mujeres continúan enfrentando limitaciones relacionadas con visibilidad y acceso a espacios de difusión dentro de la escena urbana. Torres Ruiz (2024) señala que las nuevas manifestaciones del género urbano peruano han comenzado a incorporar perspectivas más inclusivas; sin embargo, persisten desigualdades vinculadas al reconocimiento artístico y la representación femenina dentro de los circuitos culturales y mediáticos.

Frente a este contexto, la generación de espacios de formación y participación orientados a mujeres artistas contribuye al fortalecimiento de prácticas culturales más inclusivas y diversas dentro del hip hop peruano.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

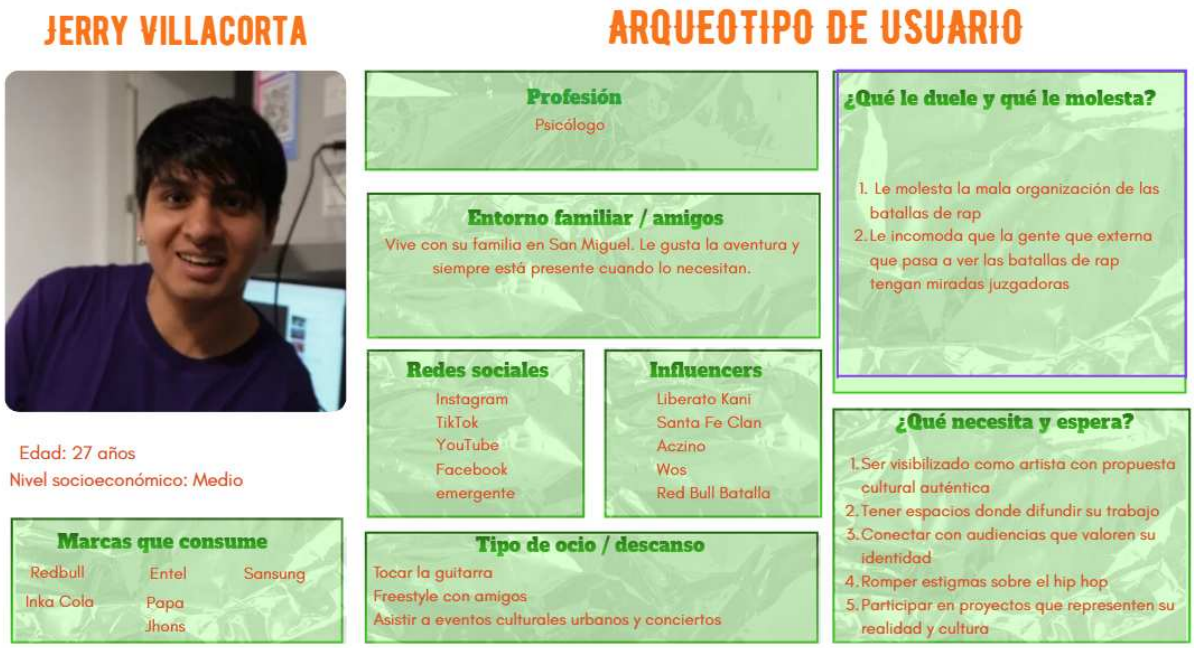
La propuesta busca conectar especialmente con jóvenes entre los 18 y 35 años que hallan en el hip hop una forma de expresión, identidad y representación cultural. El público objetivo está conformado principalmente por personas vinculadas a la escena urbana, como artistas emergentes, raperos, productores musicales y consumidores activos de contenido relacionado con el hip hop peruano.

Asimismo, *RunaFlow* se dirige a usuarios interesados en experiencias transmedia y contenidos participativos, incorporando herramientas digitales que permitan una interacción activa con el universo narrativo. A través de esta propuesta, el proyecto busca acercar nuevas audiencias al hip hop peruano desde una perspectiva cultural, intercultural y socialmente inclusiva.

Como parte del proceso de investigación, se desarrolló un arquetipo de usuario basado en las características, intereses y necesidades identificadas dentro del público objetivo. El perfil seleccionado corresponde a “Kapo Lion”, productor musical vinculado a la escena hip hop, quien representa a jóvenes artistas emergentes que buscan mayor visibilidad, reconocimiento y espacios de difusión para sus propuestas musicales dentro de plataformas digitales y proyectos audiovisuales contemporáneos.

Figura 3

Arquetipo de Usuario



Como parte de la investigación de Runa Flow, se elaboró un mapa de empatía con el objetivo de comprender las emociones, necesidades y percepciones del público objetivo vinculado al hip hop peruano. Los resultados indicaron la representación cultural, el deseo de reconocimiento artístico y más plataformas mediáticas y digitales para ser utilizadas en la difusión de información. De manera similar, encontramos que el público tiene un gran interés en propuestas auténticas que reflejen identidad y comunidad y la vida real en la cultura urbana.

Figura 4

Mapa de empatía



2.5.2 Información sobre el mercado

RunaFlow está surgiendo en una era en la que el contenido relacionado con la música urbana, la cultura digital y las experiencias audiovisuales interactivas ha sido cada vez más popular entre el público joven. TikTok, YouTube, Instagram y Spotify han cambiado el consumo cultural al ofrecer contenido audiovisual corto, auténtico y participativo. En este contexto, el hip hop peruano está ahora en línea más que nunca a través de batallas de freestyle, producciones musicales independientes y creadores de contenido de la escena urbana. Sin embargo, gran parte del contenido trata sobre entretenimiento o reproducción musical mientras hay tantos temas de identidad cultural y problemas sociales y representación comunitaria en Perú. Algunas instituciones públicas como el Ministerio de Cultura de Perú se han involucrado en el arte urbano, la interculturalidad y la participación juvenil. De manera similar, algunos colectivos independientes y talleres comunitarios han promovido proyectos de freestyle, rap social y formación artística en áreas urbanas. En el lado digital, hay podcasts, canales de YouTube y medios especiales para entrevistas, batallas de freestyle y la promoción

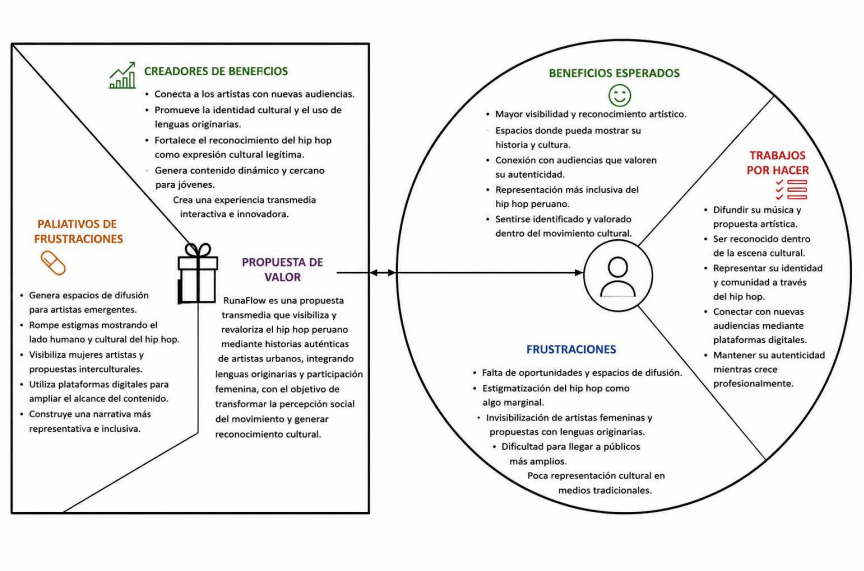
de artistas emergentes. Pero la mayoría de estas propuestas son informativas o orientadas al entretenimiento y no crean una experiencia narrativa transmedia donde el documental, la interacción digital y el compromiso con el público estén presentes. La principal diferencia en nuestro proyecto, "Runa Flow", es la creación de un ecosistema transmedia donde la narración documental, las plataformas digitales interactivas y las experiencias participativas se entrelazan a través de un proyecto que está conectado con el hip hop peruano. El objetivo no es solo mostrar artistas y eventos urbanos, sino generar una revalorización cultural con historias de vida, lenguas nativas y creación colectiva. Además, el proyecto cuenta con un sitio web donde ofreceremos a los usuarios acceso a contenido más exclusivo, composiciones completas de artistas emergentes y conexión a través de herramientas de producción musical y escritura creativa. Esto se complementará con talleres de hip hop femenino que fomenten la participación de las mujeres en el entorno urbano.

2.5.3 Concepto y propuesta de valor

Runa Flow es concebido como una propuesta de valor que aborda las necesidades y desafíos de muchos artistas y jóvenes asociados con el hip hop peruano. A partir de este análisis, se identificaron problemas relacionados con la falta de espacios de difusión, la estigmatización del movimiento y la falta de representación de propuestas culturales en los medios de comunicación convencionales. Para abordar estos problemas, el proyecto propone una experiencia transmedia que busca hacer más visibles a los artistas emergentes en una era digital, a través de video y entornos participativos. Además, con toda la representación femenina, el uso de lenguas nativas y la interacción con el público, el proyecto busca construir una visualización más inclusiva, auténtica y cercana del hip hop peruano.

Figura 5

Propuesta de Valor



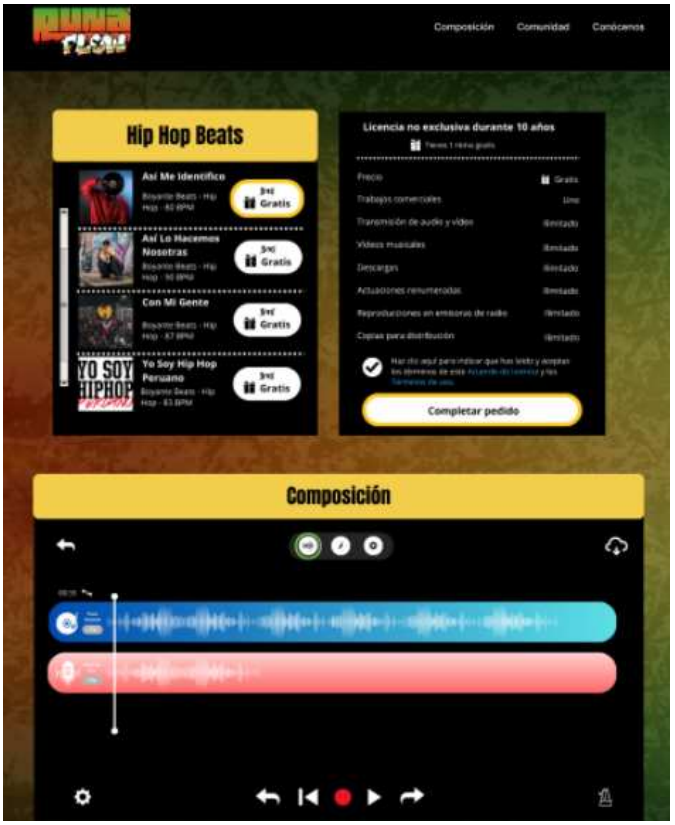
2.5.4 Diseño de producto / servicio

El proyecto *Runa Flow* se estructura a partir de una serie documental como producto principal, complementada por una plataforma digital interactiva que amplía la experiencia narrativa.El documental cuenta la historia de artistas emergentes de hip hop peruano, sus procesos creativos, situaciones sociales y su identidad en una ciudad con un contexto urbano. El enfoque visual es una combinación de testimonios, escenas de la vida cotidiana, actuaciones musicales y espacios para la expresión artística (como el freestyle). El sitio web también sirve como un espacio abierto para todo tipo de contenido e información sobre la narrativa, incluyendo canciones completas, perfiles de artistas y material único también. Además, el sitio web cuenta con herramientas interactivas que permiten la creación musical a partir de ritmos originales y letras en español y lenguas nativas (quechua y shipibo-conibo) y el proyecto incorpora un taller de hip hop femenino para la formación y expresión artística de mujeres en la escena urbana con un tercer componente. En este espacio, desarrollamos habilidades de escritura de letras, freestyle y actuación musical y fomentamos la participación

femenina en la cultura hip hop y construimos un lugar que es de aprendizaje, empoderado y visible. Las tres partes del proyecto están todas conectadas en el mismo espacio narrativo. El documental presenta las historias, la plataforma web ofrece la oportunidad de interactuar con los usuarios y el taller es un complemento a la propuesta en la ejecución creativa. De esta manera, *Runa Flow* convierte al espectador en un participante activo dentro de un ecosistema cultural, digital y formativo.

Figura 6

Modelo de la App



2.5.5 Modelo de Negocio

La viabilidad económica del proyecto se sustenta en un modelo mixto de financiamiento que combina ingresos propios, patrocinios y alianzas estratégicas. Entre las principales

fuentes de ingreso se encuentran la realización de talleres formativos de hip hop, liderazgo y lenguas originarias, los cuales pueden ser de acceso libre o mediante una contribución simbólica, dependiendo del tipo de actividad.

Asimismo, los eventos culturales como cyphers, batallas de freestyle y presentaciones artísticas generan ingresos a través de la venta de entradas, inscripciones de participantes y la comercialización de merchandising del proyecto.

Un componente importante del modelo son los auspicios y patrocinios de marcas e instituciones, como Red Bull, centros culturales y empresas privadas, los cuales contribuyen principalmente mediante financiamiento directo de eventos, apoyo logístico o producción de espacios. Estos auspicios permiten cubrir costos de producción, difusión y premiación, fortaleciendo la escala e impacto del proyecto.

Adicionalmente, el uso de espacios culturales, auditorios, plazas o centros aliados también representa una forma de apoyo económico indirecto, ya que reduce significativamente los costos operativos del proyecto.

Finalmente, se consideran ingresos complementarios provenientes de la monetización de contenido audiovisual en plataformas digitales y posibles fondos concursables del Estado o instituciones culturales.

En conjunto, Runa Flow se plantea como un modelo sostenible, donde los ingresos y apoyos obtenidos son reinvertidos en la continuidad del proyecto y la expansión de su impacto cultural y social.

Figura 7

Modelo Canvas



Figura 8

Ganancias

Producto	Cantidad	Costo Total (S/.)	Precio Unitario (S/.)	Ingreso Total (S/.)	Ganancia (S/.)
Tote bags	20	118	8	160	42
Pines	20	22	2.5	50	28
Bandanas	6	4.2	10	60	55.8
Stickers	50	7.5	5	250	242.5
Pack (Tote + 3 pines + bandana)	30	297	25	750	453
TOTAL	—	448.7	—	1,27	821.3

Inversión total: S/. 448.7

Ingresos totales: S/. 1,270

Ganancia total: S/. 821.3

Figura 9

Producto	Cantidad	Costo Unitario (S/.)	Costo Total (S/.)	Precio Venta (S/.)	Ingreso Total (S/.)	Ganancia (S/.)
Polos estampados	25	10	250	20	500	250
Bucket hats	25	6	150	15	375	225
TOTAL	—	—	400	—	875	475

Inversión total: S/. 400

Ingresos totales: S/. 875

Ganancia total: S/. 475

2.5.6.Resultados Esperados

RunaFlow ayudará al reconocimiento del hip hop peruano como expresión cultural, artística y social con más audiencias urbanas y juveniles y una mejor comprensión de su impacto en la ciudad y la comunidad local. A través de series documentales y transmedia esperamos eliminar los estigmas de esta cultura urbana y hacerla más aceptable para el público como un medio de construcción de identidad y transformación social.

También se pretende subir al escenario a jóvenes artistas y mujeres y representantes de propuestas musicales que cubran lenguas nativas como el quechua y el shipibo-konibo, lo cual se haría más visible para el público y daría una vía a nuevos artistas en la escena del hip hop peruano. En el mundo digital podemos esperar ser una comunidad digital y llegar al sitio para jugar y ver nuevas ideas artísticas, y trabajar en la producción musical y la escritura de letras.

De esta manera, se cimentará la conexión entre la audiencia y la narrativa de RunaFlow. Sin embargo, los talleres de hip hop femenino también abrirán los espacios a mujeres interesadas en la cultura urbana para aprender, expresarse y empoderarse para su participación más representativa en el movimiento. Es decir: los talleres serán una experiencia muy social para todos los participantes en cómo compartir la experiencia y crear nuevos tipos de colaboración. Finalmente, el proyecto pretende ser un nuevo proyecto cultural que incorpore producción

audiovisual, contacto digital y compromiso comunitario y muestre cómo las narrativas transmedia pueden ayudar a crear diversidad cultural, inclusión social y una comprensión de la expresión artística que tradicionalmente es subvalorada y no apreciada en la comunidad.

Tabla 1

Indicador de resultados esperados

Indicador	**Resultado Esperado**
Episodios documentales producidos	4 a 6 episodios
Artistas visibilizados	+15 Artistas
Participantes en talleres	+30 Artistas
Usuario de la plataforma web	+500 Usuarios
Interacciones en redes sociales	+2000 Interacciones
Contenidos en lenguas originarias difundidas	+5 contenidos

Indicador de resultados estimados por brazo trasnmedia

2.5.7 Prototipos Desarrollados

Como parte de la innovación y validación de la propuesta RunaFlow, se desarrollaron varios prototipos conceptuales con el objetivo de visualizar el funcionamiento de la experiencia transmedia y evaluar la integración de todos los componentes.

El primer prototipo es una serie documental y se pretende que sea el eje principal de la narrativa. Para ello, los episodios fueron diseñados con una estructura general sobre el tema de los artistas emergentes, sus historias de vida, procesos creativos y cómo el hip hop, la identidad cultural y el cambio social se entrecruzan. Este prototipo permitió definir el tono narrativo, la propuesta visual y los contenidos principales que formarán parte del audiovisual.

El segundo prototipo involucra una plataforma web interactiva para que una amplia audiencia vaya más allá del documental. Se desarrolló una propuesta visual de la interfaz, que incluye perfiles de artistas, canciones completas, noticias de hip hop y herramientas creativas para componer música y letras en español y otros idiomas. Este prototipo se utilizó, lo que nos permitió visualizar la interacción del usuario en el ecosistema digital de RunaFlow.

Se desarrolló el concepto de un taller de hip hop femenino para fomentar el aprendizaje, la expresión artística y el empoderamiento de las mujeres en la cultura urbana. Este prototipo examinó el formato general de las sesiones, la escritura lírica, el freestyle y la creación musical, así como los mecanismos de participación y apoyo para las participantes. Estos prototipos nos permitieron validar la propuesta transmedia, señalar las mejoras futuras y construir una experiencia cohesiva que comprende contenido audiovisual, participación digital y participación comunitaria.

2.5.8 Experimentos

Resultados Clave de la Encuesta 1:

Este experimento fue para diagnosticar las necesidades del público y validar la validez de las ideas de Runa Flow sobre inclusión social, identidad y género.

Preferencias para actividades generales (Pregunta 1): El 37.5% de los encuestados está a favor de desarrollar todas las actividades propuestas juntas (talleres de freestyle para mujeres, cyphers, graffiti y batallas de baile), seguido de eventos de graffiti (29.2%) y batallas de baile (16.7%).

Énfasis en el Formato Documental (Pregunta 2): El formato audiovisual es casi unánime con el 95.8% de los participantes que consideran que un documental es una excelente manera de concienciar sobre los prejuicios que enfrenta el Hip Hop.

Estrategia de revalorización en Perú (Pregunta 3): La mitad de la muestra (50%) asegura que todas las opciones (talleres, aplicaciones interactivas con lenguas nativas, batallas y cyphers) están integradas para el contexto nacional. La Batalla de Freestyle es una categoría aparte (20.8%).

Enfoque de género en el Freestyle (Pregunta 4): La propuesta inclusiva tiene un apoyo masivo: el 83.3% piensa que es una buena idea tener un taller de freestyle exclusivamente para mujeres.

Impacto de las lenguas nativas (Pregunta 5): Al considerar la promoción de las lenguas nativas, el 66.7% cree que desarrollar una aplicación o sitio web móvil tendría el mayor impacto, ya que les permite crear y practicar sin importar las barreras geográficas.

Formatos de consumo de contenido (Pregunta 6): Para descubrir artistas emergentes y cultura urbana, los videos cortos en plataformas como TikTok o Instagram son preferidos por el 50 por ciento, las presentaciones en vivo por el 25 por ciento y los podcasts por el 20.8 por ciento.

Los paquetes de experiencias más atractivos (Pregunta 7): El ecosistema de "Documental, cypher, taller de mujeres y aplicación interactiva" resultó ser el más atractivo con el 50% de los votos en comparación con aquellos basados en series/batallas (29.2%) o discusiones (20.8%).

Intención de participación comunitaria (Pregunta 8): El proyecto tiene una tasa de participación excepcionalmente alta ya que el 82.6% de los encuestados dijo que le gustaría participar en los Runa Flow Cyphers.

Innovación tecnológica con Realidad Virtual (Pregunta 9): Las nuevas tecnologías fueron recibidas con mucho optimismo. El 50% dice que sí; el 41.7 por ciento dice que es una buena iniciativa (91.7% de aceptación total). Eso significa que una experiencia de realidad virtual para cambiar la percepción de la población que ve el hip hop es una opción muy atractiva.

Ejes temáticos para el Documental (Pregunta 10): El 66.7% prefiere que el documental cubra "Todo lo anterior" (la historia de cada artista, cómo enfrentan los prejuicios de la gente y de dónde sacan su inspiración para rimar). El interés individual restante se centra en gran medida en las historias individuales de los artistas (20.8%).

Resultados Clave de la Encuesta 2:

El objetivo principal era caracterizar el perfil del usuario e identificar el valor que el público otorga a la preservación de las lenguas nativas, el interés real y la concepción de la cultura urbana, la falta de espacios de expresión juvenil y la disposición a participar en un proyecto con un enfoque de identidad multicultural.

La distribución por edades de la muestra (Pregunta 1): el 66.7% de los participantes están en el rango de edad joven de 18 a 25 años, con un 19.6% en el grupo de edad de 25 a 30

años y un 13.7% mayores de 30 años. Esto conforma una población predominantemente joven y nativa digital que está en sintonía con las nuevas tendencias culturales.

Concepción e interés en la cultura urbana (Pregunta 2): el 37.3% de los encuestados considera el movimiento como un arte y forma de expresión, y el 19.6% tiene mucho interés general. Un pequeño y marginal porcentaje asocia estas disciplinas con el crimen o la violencia, lo cual es un cambio positivo en la actitud del público objetivo.

Preservación lingüística (Pregunta 3): La preocupación más apremiante es la protección de las lenguas nativas y el 27.5% la considera "Muy importante" y el 23.5% dice "Importante" (51% de apoyo directo). Además, el 15.7% está interesado en saber "Cómo los artistas enfrentan la discriminación y los estigmas sociales" asociados con este eje.

La falta de infraestructura y plataformas culturales (Pregunta 4): Hay insatisfacción con los canales de expresión actuales; el 27.5% afirma firmemente que "Hay muy pocos espacios" y el 9.8% dice que no. Con esta escasez de espacios, los nuevos espacios proporcionan "Contenido documental exclusivo, noticias y próximos eventos" (19.6%) y "Escuchar canciones completas de artistas emergentes" (13.7%).

Intención de participar y consumir el proyecto (Pregunta 5): La validación del concepto central es masiva y multifacética. El 37.3% dice que sí a participar, el 27.5% lo hace a través del consumo digital ("Sí, vería el documental y explorará el sitio web") y el 13.7% realmente asiste a actividades y talleres. La suma de estas variables es un 78.5% de compromiso positivo, que será la audiencia inicial para el proyecto.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

RunaFlow es una propuesta transmedia innovadora que busca visibilizar y revalorizar el hip hop peruano a través de la producción de una serie documental, una plataforma web interactiva y talleres de hip hop femenino. La solución surge como respuesta a la limitada representación de artistas emergentes, especialmente mujeres y exponentes que incorporan lenguas nativas en sus propuestas artísticas.

A través de una experiencia transmedia, el proyecto permite que la audiencia no solo consuma contenido audiovisual, sino que también interactúa con artistas, acceda a recursos educativos y participe en actividades que fortalezcan la semejanza cultural y el registro de la diversidad artística del país.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

A. Documental

La serie documental es el componente principal de RunaFlow y requiere recursos para la grabación audiovisual, producción y postproducción. En esta etapa se consideran el equipo técnico, la movilidad del equipo, las comidas y la edición del material audiovisual.

Tabla 2

Presupuesto para la producción del documental

Concepto	**Cantidad**	**Costo Estimado (s/)**

Alquiler de cámara y accesorios	4 jornadas	800
Micrófonos y grabadora de audio	4 jornadas	400
Transporte y movilidad	4 jornadas	300
Alimentación del equipo	4 jornadas	300
Edición y postproducción	1 proyecto	1000
Diseño gráfico y créditos	1 proyecto	200
Subtotal		3000

B. Plataforma web interactiva

La plataforma web permitirá que el proyecto extienda su experiencia transmedia a través de la interacción digital con los usuarios. Los costos de desarrollo incluirán diseño, programación, alojamiento web y pruebas de funcionalidad.

Tabla 3

Presupuesto de la plataforma web interactiva

Concepto	**Cantidad**	**Costo Estimado (s/)**

Dominio web anual	1	80
Hosting anual	1	250
Diseño UX/UI	1	400
Desarrollo web básico	1	1000
Pruebas y ajustes	1	200
Subtotal		1930

C. Taller de hip hop femenino

Como parte de la propuesta para la inclusión y el fortalecimiento de la participación femenina en la cultura hip hop, proponemos talleres de formación. Los costos estimados de estos son el alquiler de espacios, materiales, facilitadores y recursos logísticos para llevar a cabo el ejercicio.

Tabla 4

Presupuesto del taller de hip hop femenino

Concepto	**Cantidad**	**Costo Estimado (s/)**
Alquiler de espacio	4 sesiones	400

Materiales impresos	30 participantes	150
Facilitadoras/invitadas	2	500
Equipos de sonido	4 sesiones	250
Difusión del taller	1 campaña	200
Subtotal		1500

D.Difusión y gestión

Para asegurar el alcance y posicionamiento de la propuesta, se involucran la difusión digital y la gestión del proyecto. Es decir, promoción en redes sociales, gestión de la comunidad digital y coordinación de las actividades propuestas.

Tabla 5

Presupuesto de la difusión y gestión

Concepto	**Cantidad**	**Costo Estimado (s/)**
Publicidad en redes sociales	1 campaña	500
Community Manager	1 mes	500
Gestión administrativa	1 proyecto	300

Subtotal		1300

En general, aquí hay un resumen del costo estimado para la implementación de RunaFlow. Este presupuesto incluye todos los recursos que se necesitarán para desarrollar los componentes audiovisuales, digitales, de formación y de difusión para la propuesta transmedia.

Tabla 6

Presupuesto total estimado

Concepto	**Cantidad**
Producción documental	3000
Plataforma web	1930
Taller hip hop femenino	1500
Difusión y gestión	1300
Total General	7730

Según la estimación, implementar RunaFlow costaría aproximadamente S/ 7,730, lo cual se logrará a través de alianzas estratégicas, patrocinios, apoyo institucional y los propios recursos del equipo del proyecto. Tal inversión ayudará a asegurar que la propuesta sea sostenible y viable a largo plazo.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

Concluimos que, a partir de la investigación realizada, queda en evidencia la limitada existencia de espacios y la escasa preocupación por revalorizar la cultura del hip hop en el Perú. En este sentido, la propuesta transmedia RunaFlow surge como una alternativa que busca generar un espacio de visibilización, en el cual los artistas puedan mostrar su arte y expresar su identidad cultural.

Asimismo, se determina que mediante el uso de una estrategia transmedia es posible acercar esta cultura a diferentes públicos, promoviendo su reconocimiento y comprensión más allá de los prejuicios existentes.

Finalmente, RunaFlow contribuye a romper prejuicios en torno al hip hop, promoviendo su apreciación como una forma de identidad, expresión y resistencia cultural en el Perú.

4.2 Recomendaciones

En primer lugar, se recomienda fomentar la creación de espacios culturales orientados al hip hop en el Perú, con la finalidad de reforzar su difusión y revaloración dentro del ámbito artístico y social.

De igual manera, se sugiere promover el desarrollo de proyectos transmedia similares, debido a que estos facilitan la expansión de las expresiones culturales urbanas y permiten alcanzar a públicos más diversos.

Por último, resulta pertinente impulsar la participación y visibilización de artistas femeninas y de las lenguas originarias dentro de la cultura hip hop, contribuyendo así a fortalecer la inclusión y el reconocimiento en este espacio artístico.

V. Referencias Bibliográficas

- Alim, H. S. (2006). *Roc the mic right: The language of hip hop culture*. Routledge.

- Alim, H. S., Ibrahim, A., & Pennycook, A. (2009). *Global linguistic flows: Hip hop cultures, youth identities, and the politics of language*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Martín-Barbero, J. (1993). *De los medios a las mediaciones*. Gustavo Gili.
- Pennycook, A. (2007). *Global Englishes and transcultural flows*. Routledge.
- Quispe, L. (2018). *Hip hop y juventud en Lima: Identidad, cultura y resistencia*. (Referencia académica latinoamericana).
- Rose, T. (1994). Black noise: Rap music and black culture in contemporary America. Wesleyan University Press.
- Ministerio de Cultura del Perú. (2021). *Semana de la diversidad cultural y lingüística*.
- Peralta, J. (2023). *Historia y evolución del hip hop en el Perú*.
- Torres Ruiz, J. (2024). *El hip hop como herramienta de construcción social y cultural en el Perú*.
- Sagástegui Briceño, G. J. (2021). Pragmática popular y construcción de lo popular limeño en contextos de desigualdad urbana: Colectivo Qhispikay y educación popular en el hip hop organizado [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. http://hdl.handle.net/20.500.12404/18664

- Torres Ruiz, M. (2024). Nuevas manifestaciones del género urbano y hip hop-rap peruano entre el año 2018 al 2023 [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. http://hdl.handle.net/20.500.12404/28062

- Torres Ruiz, M. (2024). Nuevas manifestaciones del género urbano y hip hop-rap peruano entre el año 2018 al 2023 [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. http://hdl.handle.net/20.500.12404/28062

VI. Anexos

6.1 Anexo 1- Encuestas

Anexo 1: Cuestionario del Experimento 1 (Conociendo al público)

Formulario digital estructurado con 10 preguntas reactivas para ayudar a determinar el perfil demográfico del usuario, el interés en la cultura urbana, la relevancia de preservar las lenguas nativas y la falta de infraestructura cultural local.

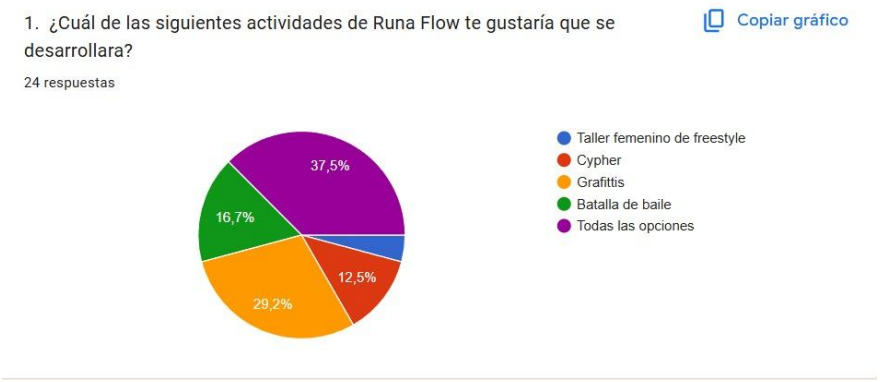
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc9eg-gAR4nGLFs-4mLIp530FgWbLABCFsBR13V4a9PXnP5_w/viewform?usp=sharing&ouid=111580372475920853829v

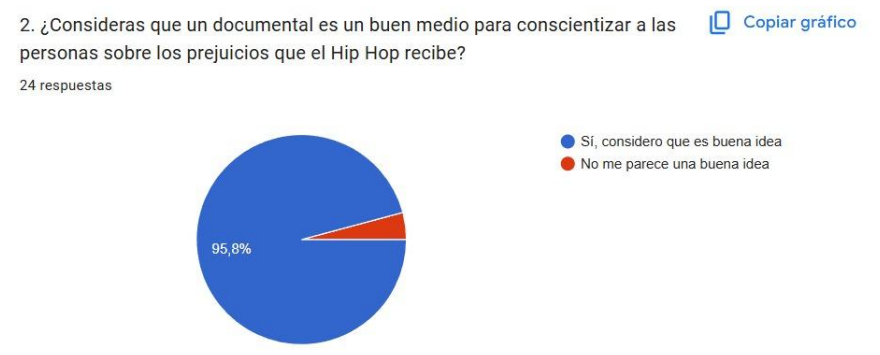
Anexo A2: Cuestionario del Experimento 2 (Validación de la Propuesta Transmedia)

Formulario digital estructurado con 10 preguntas reactivas para evaluar el interés del público en los entregables y formatos de Runa Flow (documental, realidad virtual, talleres de freestyle para mujeres y aplicación móvil).

https://docs.google.com/forms/d/1eVTj0IuSkc6cSMOejHeVMj5hO6BpcqhzJh-ywSsgGiQ/edit#responses

Evidencia Grafica:





3. ¿ Cuáles de estas opciones consideras que son atractivas para revalorizar el hip hop en el Perú?

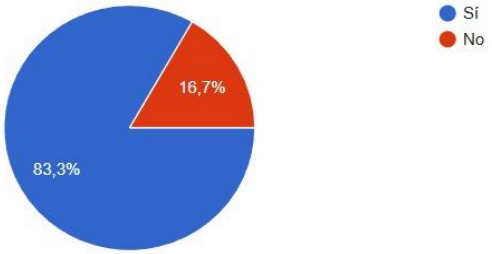
Copiar gráfico

24 respuestas



4.¿Te parece buena idea que exista un **taller de freestyle dirigido exclusivamente a mujeres**?

24 respuestas



5. ¿Qué actividad consideras que tendría un mayor impacto en la promoción de las lenguas originarias?

Copiar gráfico

24 respuestas

