ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

"Duelo de abuelitas": Proyecto de serie animada con enfoque en la comedia como recurso narrativo para abordar conflictos emocionales

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

PRESENTADA POR

Juliana Salcedo Zorrilla
DNI: 73008602, Perú

Edda Tamara Torres Amau
DNI: 75232542, Perú

ASESOR

Jordan Shiro Guillermo Ccoiso Velez de Villa
DNI: 73940826, Perú
ORCID: 0009-0005-7496-9900

JURADO

Jasmine Erika Mora Sifuentes
Brandon Morales Palacios
Yohanna Anyelhy Villanueva Veramendi

Lima, septiembre 2026

Informe-2019004020-2019000766-SALCEDO-TORRES.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614454352

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

Fecha de descarga
14 ago 2026, 10:21 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-2019004020-2019000766-SALCEDO-TORRES.pdf

Tamaño del archivo
6.3 MB

47 páginas

7810 palabras

43.826 caracteres

18% Similitud general

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

Fuentes principales

12% Fuentes de Internet
5% Publicaciones
16% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Dedicatoria

Este trabajo de investigación está dedicado a toda persona que en alguna oportunidad se haya visto en el escenario en donde ha tenido que reprimir y esconder sus emociones, encerrado en la confusión de si expresar y liberar sus emociones es lo correcto.

Especialmente a quienes estén buscando un espacio para liberar sus emociones sin temor al qué dirán, porque el sentir, y especialmente la acción de reír, son acciones que liberan a uno de la presión cotidiana, sea que te encuentres en tus años formativos o en tu profunda adultez.

Agradecimiento

Agradecemos a todas las personas que hicieron este proyecto realidad, cada una fue parte integral del proceso apoyando desde sus respectivas áreas, especialmente a las personas que dirigieron el proyecto por el recibimiento a manos abiertas de integrantes que llegaron incluso de manera tardía al proyecto.

ÍNDICE DE CONTENIDO

1.1 Título del Proyecto de Innovación **1**

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación **1**

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación **3**

2.1 Planteamiento del Problema **5**

2.2 Población beneficiaria **6**

2.3 Objetivo(s) del proyecto **8**

2.4 Marco referencial **9**

2.5 Proceso creativo y experimentos **11**

2.5.1 Información sobre el usuario(s) **11**

2.5.2 Información sobre el Mercado **14**

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor **15**

2.5.4 Diseño de producto/servicio **23**

2.5.5 Modelo de Negocio **25**

2.5.6 Resultados esperados **26**

2.5.7 Prototipos desarrollados **27**

2.5.8 Experimentos **30**

3.1 Presupuesto **33**

4.1 Conclusiones **34**

4.2 Recomendaciones **35**

5. Anexos **38**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 - Presupuestos **33**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Árbol de problemas 6

Figura 2 - Mapa de actores 8

Figura 3 - Arquetipo de usuario 13

Figura 4 - Mapa de empatía del arquetipo 14

Figura 5 - Herramienta "¿Cómo podríamos?" 16

Figura 6 - Herramienta Brainstorming 17

Figura 7 - Matriz de divergencia 18

Figura 8 - Herramienta Ranking 19

Figura 9 - Herramienta SCAMPER 20

Figura 10 - Herramienta Ruta para conceptualizar 22

Figura 11 - Canva Propuesta de Valor 23

Figura 12 - Primer boceto de las protagonistas de la serie 27

Figura 13 - Estampillados de la primera etapa del animatic del trailer 28

Figura 14 - Diseños finales para el trailer 29

Figura 15 - Color Key/prueba de concepto 30

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"Duelo de Abuelitas", Proyecto de serie animada con enfoque en la comedia como recurso narrativo para abordar conflictos emocionales.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación “Duelo de Abuelitas” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas, y busca aprovechar la oportunidad de desarrollar contenidos animados infantiles que permitan abordar conflictos emocionales e interpersonales de manera accesible y entretenida, teniendo como población beneficiaria a niños de 6 a 12 años de Lima Metropolitana.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados. Estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, mediante recursos como el arquetipo de usuario, para representar las características, intereses y necesidades del público; el mapa de actores, para reconocer los agentes relacionados con el usuario y su contexto; herramientas de ideación y filtración, para explorar y seleccionar alternativas de solución; el Canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador; y el Canvas de modelo de negocio, para observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras herramientas presentadas a detalle en el documento.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en ofrecer una serie infantil de comedia y acción que utilice el humor absurdo, la exageración y la ficción como recursos narrativos para presentar conflictos relacionados con el

resentimiento, el orgullo, los vínculos familiares y la reconciliación. Se trata de una serie animada 2D de distribución principalmente digital, protagonizada por Ceci y Gladys, dos abuelas exespías enfrentadas por un conflicto de su pasado, mientras sus nietos, Agapita y Nepomuceno, intentan descubrir qué ocurrió entre ellas. La propuesta combina espionaje, repostería, acción caricaturesca y comedia, incorporando además a mujeres adultas mayores como protagonistas activas dentro de una narrativa infantil. Su formato digital facilita su difusión y futura expansión a otros medios, mientras que su producción animada y distribución digital disminuyen la dependencia de soportes y materiales físicos.

Para la experimentación se diseñaron prototipos visuales y narrativos, entre ellos exploraciones de personajes, storyboards, animatics, diseños finales, color keys y un tráiler animado. Estos prototipos fueron utilizados para realizar pruebas con potenciales usuarios mediante un focus group y una encuesta aplicada después de la visualización del tráiler y los diseños de personajes. Los resultados exploratorios muestran una recepción mayoritariamente favorable, destacando respuestas emocionales vinculadas principalmente con la diversión y la curiosidad, acompañadas por emoción y sorpresa. Asimismo, la mayoría de los participantes manifestó una respuesta emocional de intensidad alta, una comprensión general favorable de los principales conflictos de la historia y un elevado interés por continuar conociendo la serie. El pasado compartido entre Ceci y Gladys destacó además como uno de los elementos que generó mayor curiosidad entre los participantes.

Se concluye que la solución propuesta presenta potencial como una serie animada infantil capaz de utilizar la comedia como recurso narrativo para generar respuestas emocionales reconocibles y despertar interés hacia conflictos relacionados con el resentimiento, los vínculos familiares y la reconciliación. Los resultados obtenidos corresponden a la

recepción inmediata del contenido y no permiten afirmar efectos psicológicos posteriores como catarsis, liberación emocional o regulación emocional.

Y se recomienda en el feedback, que los personajes generan curiosidad y son percibidos como originales, aunque no existe una lectura única sobre quién ocupa el rol principal. Esto sugiere reforzar la jerarquía narrativa de Ceci y Gladys, sin perder el atractivo de Agapita y Nepomuceno. También se identificó interés por los momentos de misterio, especialmente aquellos vinculados al pasado de las abuelas y a la Hogaza, por lo que se plantea fortalecer estos elementos en futuras iteraciones.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

La producción de la serie se desarrolla en Perú, con un equipo creativo mayoritariamente radicado en Lima. Este contexto influye directamente en la propuesta, tanto por las limitaciones y oportunidades de la industria local como por las referencias culturales compartidas por el equipo, marcadas por el consumo de animación televisiva internacional.

Estas influencias se traducen en la búsqueda de un lenguaje visual que privilegia la simplicidad del diseño y la eficiencia animada, sin sacrificar identidad estética. Asimismo, aunque no fue una decisión inicial consciente, la composición del equipo (mayoritariamente femenino) derivó en una narrativa centrada en vínculos afectivos, reconciliación y comunidad.

Este enfoque se alinea con tendencias emergentes como la animación independiente y la creciente presencia de mujeres en roles creativos. La serie se ambienta en Villa Dulcera, un espacio ficticio sin país definido, pero con referencias culturales híbridas que combinan elementos del imaginario estadounidense de espionaje en la Segunda Guerra

Mundial (una guerra secreta de inteligencia, descifrado de códigos y operaciones de engaño).

El proyecto está dirigido principalmente a un público infantil en el rango de 6 a 12 años, con un enfoque en audiencias latinoamericanas. No obstante, la naturaleza universal de sus temas y su estilo narrativo permiten proyectar un alcance internacional.

La serie está concebida para su distribución en medios digitales, lo que facilita una estrategia de crecimiento progresivo desde una base independiente hacia una posible inserción en circuitos comerciales más amplios. Este enfoque responde tanto a las dinámicas actuales de consumo audiovisual como a las condiciones de producción del proyecto.

El proyecto responde a la búsqueda de contenidos animados infantiles capaces de combinar entretenimiento con la representación de conflictos interpersonales y emocionales. En ese sentido, "Duelo de Abuelitas" se vincula indirectamente con el bienestar emocional al poner en escena situaciones relacionadas con el orgullo, el resentimiento, los malentendidos, la empatía y la reconciliación. , en línea con los principios del ODS 3: Salud y bienestar. En el contexto de la animación infantil, los conflictos relacionados con el orgullo, los malentendidos y la dificultad de reconocer errores suelen abordarse de manera simplificada o evitados por su complejidad emocional.

A través de situaciones humorísticas que evolucionan hacia momentos de tensión y resolución, la serie presenta modelos narrativos de reconocimiento del conflicto, diálogo y reconciliación. No se plantea que la exposición a estos contenidos produzca por sí misma cambios en la regulación emocional del espectador; en cambio, se busca que estas situaciones puedan favorecer la identificación, la reflexión y posibles conversaciones sobre las relaciones interpersonales.

La serie presenta a Ceci y Gladys como personajes adultos mayores activos, complejos y centrales para la acción. Esta representación constituye una decisión narrativa del proyecto orientada a ampliar los tipos de personajes presentes en contenidos infantiles. El presente estudio no evalúa cambios en las actitudes del público hacia las personas mayores, por lo que esta característica se considera un propósito de representación y no un efecto comprobado.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

La infancia constituye una etapa relevante para el desarrollo de habilidades relacionadas con el reconocimiento, la expresión y la regulación de las emociones (Eisenberg et al., 2010). Diversos estudios han encontrado asociaciones entre dificultades en la regulación emocional y distintas formas de malestar psicológico durante la infancia y adolescencia. Asimismo, estrategias como la supresión y la evitación emocional se han relacionado con una mayor presencia de síntomas internalizantes (Compas et al., 2017) (Schäfer et al., 2017).

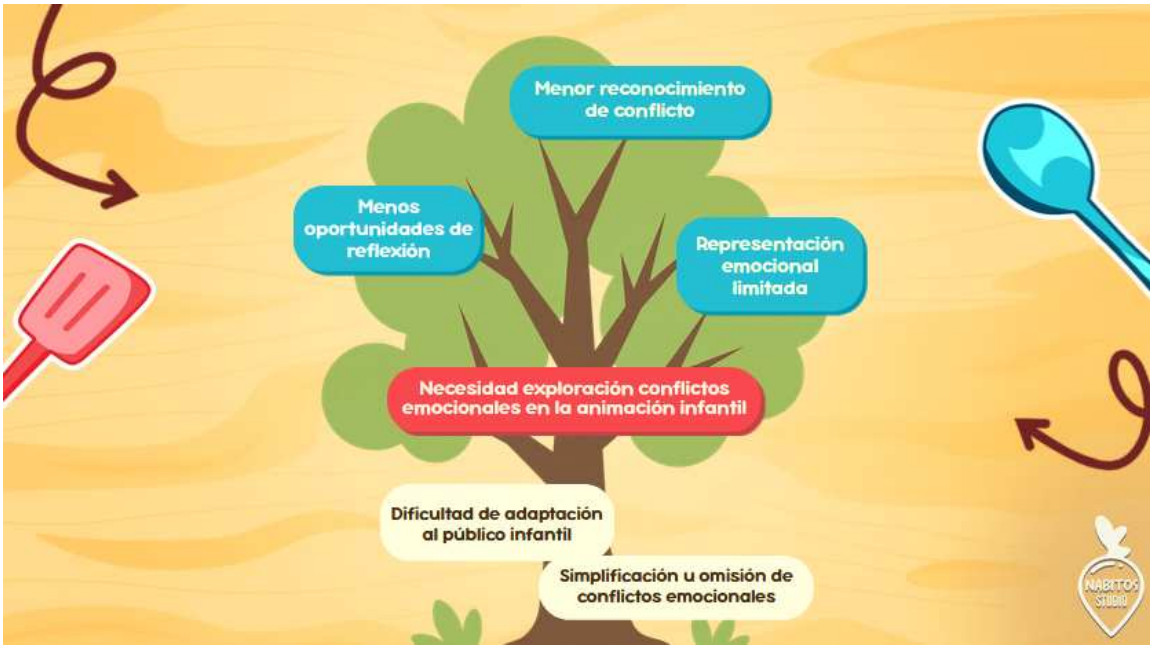
Según la Organización mundial de la salud, la infancia es un periodo de suma importancia en donde una persona desarrolla hábitos sociales y emociones que son relevantes para una buena salud mental, la cual puede verse afectada por múltiples elementos, si un infante se expone a varios factores de riesgo, puede verse impactado en observar una diferencia entre la realidad que tiene en el presente y por consiguiente sus aspiraciones hacia el futuro. (World Health Organization: WHO, 2025)

En esta investigación, el problema se aborda desde el ámbito de la comunicación y la narrativa audiovisual. Las historias pueden ofrecer a los niños experiencias narrativas mediante las cuales aprenden de situaciones, emociones y relaciones interpersonales,

mientras que la animación permite representar señales y situaciones emocionales claras (Izuagie, 2026). En este contexto, "Duelo de Abuelitas" propone utilizar la comedia, la exageración y la ficción para representar situaciones vinculadas con el resentimiento, el orgullo y la reconciliación mediante un medio de entretenimiento.

Figura 1

Árbol de problemas sobre la represión emocional, causas y consecuencias.



Nota. Herramienta Brainstorming elaborada en canva.

Resumiendo, la represión emocional es un problema que nace de una respuesta adaptativa de supervivencia que busca ayudar al infante o adolescente a encajar en una sociedad que poco tolera sus emociones negativas, pero genera potenciales problemas de salud mental afectando su bienestar.

"Duelo de Abuelitas" busca ser un apoyo a este público en crecimiento, brindando una manera de abordar sus emociones a través de la catarsis emocional usando la comedia.

2.2 Población beneficiaria

El público objetivo de “Duelo de Abuelitas” está compuesto principalmente por niños de 6 a 12 años de Lima Metropolitana. Se trata de una audiencia en etapa formativa que consume contenidos animados y audiovisuales como parte de sus actividades de entretenimiento.

Los niños son un grupo demográfico muy vulnerable que está expuesto a diario a diferentes mensajes relacionados con el manejo de emociones en redes sociales.

Al ser menores de edad son más receptivos a las enseñanzas que reciben, algunos siendo más dañinos que otros.

El público objetivo al cual estamos apuntando se beneficiaría de una narrativa que explora emociones y la exploración de estas, por ello poseen gran relevancia para la serie "Duelo de Abuelitas".

Con el objetivo de conocer las características que impactan a nuestro grupo beneficiario, hemos desarrollado un Mapa de actores. Generando 3 niveles en orden de relevancia de acorde con la relación al proyecto.

Figura 2

Mapa de actores en relación a los niños de 6 a 12 años de Lima metropolitana.



Nota. Mapa de actores elaborado en canva.

En este mapa de actores podemos observar como en el centro se ubica nuestro público objetivo, la relación que lleva con los actores internos, como los colegios; familias de los niños; compañeros del colegio y creadores de contenido infantiles está en la manera como el usuario interactúa con el proyecto, además de el MINEDU (Ministerio de Educación), por la responsabilidad directa que tiene sobre el bienestar de nuestros usuarios. Con los actores externos, la relación se encuentra en el tipo de contenido que consumen, sean series animadas o videojuegos, ya que esto influye en que tanto disfrutarán el proyecto

2.3 Objetivo(s) del proyecto

El objetivo general de la serie animada “Duelo de Abuelitas” es explorar la recepción emocional y el interés que genera en su público objetivo, a partir de sus personajes, sus conflictos y su propuesta visual y narrativa.

En el ámbito emocional, se evaluará la respuesta emocional, considerando las emociones que experimentan los espectadores frente a las situaciones presentadas. También se

observará si el conflicto planteado entre los personajes genera una respuesta emocional reconocible en el público.

En cuanto al interés, se evaluará el atractivo del estilo visual y de los elementos centrales de la propuesta, como las abuelitas, su pasado como espías y las armas pasteleras. Asimismo, se medirá la curiosidad del público por conocer más sobre los personajes, descubrir cómo continúa la historia y seguir viendo la serie después de la presentación del tráiler.

Estos aspectos serán evaluados mediante un focus group, utilizando instrumentos de percepción después de presentar el tráiler e imágenes de los personajes de la serie. Los resultados permitirán identificar el nivel de respuesta emocional e interés generado por la propuesta.

Como objetivos indirectos del proyecto, se plantea desarrollar una fórmula episódica que establezca la dinámica narrativa de la serie y permita mantener el equilibrio entre acción, comedia y emoción. Además, se documentará el diseño de los elementos visuales de la historia. Finalmente se elaborará el trailer de la primera temporada que permitirá evaluar la respuesta emocional del público.

2.4 Marco referencial

Para poder observar a que se apunta con el proyecto animado "Duelo de Abuelitas", es importante considerar algunos conceptos técnicos y relacionarlos con proyectos animados contemporáneos para justificar la relación del aprendizaje a través de medios animados:

Inicialmente, la inteligencia interpersonal es la habilidad de una persona en reconocer los sentimientos y las emociones de otras personas. La cual es importante que esté presente desde edades tempranas así los niños y niñas tienen la inteligencia emocional que los

ayudará a lidiar con frustraciones y regular estados de ánimo para poder relacionarse con otras personas de manera familiar y gremial, sin caer en complicaciones. (Ortiz & Erick, 2022)

En Perú, en un estudio (Trigoso, 2024) en donde se ve el efecto de talleres de habilidades blandas en conductas disruptivas de niños de 4 años, concluye que, al poner en práctica temas como la escucha activa, comunicación efectiva, expresión y aceptación asertiva, relaciones interpersonales saludables, cooperación, y resiliencia, estos evitan la disrupción del comportamiento en niños.

Por otro lado, la catarsis en el arte se relaciona con la creatividad humana, la cual no es limitada por su aspecto visual o estético, sinó en la búsqueda de resolución de problemas y alternativas a situaciones o pensamientos que afecten a la mente. Al encontrar un canal de expresión, sentimientos reprimidos pueden ser externalizados, por lo tanto acabando con sentimientos negativos. (Iracheta, 2026).

En este proyecto, se entiende por "respuesta emocional" a las emociones que experimenta el público como reacción ante los personajes, conflictos y situaciones presentadas en una obra audiovisual. Este concepto permite observar si el contenido provoca una reacción emocional reconocible en los espectadores.

Estos conceptos que a primera vista parecen complejos, pueden ser asimilados a través de series animadas. A los infantes les gusta ver series animadas debido al interés que generan los personajes, los gráficos vibrantes y las narrativas humorísticas. Los infantes pueden aprender sobre el mundo alrededor de ellos, sobre sus emociones, futuros problemas y ansiedades en diferentes contextos a través de las series animadas. Las cuales también se pueden utilizar en situaciones con propósitos educacionales sea en la escuela o en el hogar. (Sangeeta et al., 2025)

Segun Sangeeta (2025) en un estudio hecho por Acheampong en 2023, donde se examinó los efectos en comportamiento de series animadas en infantes, se observó que este público aprende sobre inteligencia emocional, empatía, moral, ética y relaciones interpersonales a través de estos medios de entretenimiento.

Un referente contemporáneo es "Bluey", una serie animada australiana que salió al aire en 2018 creada por Joe Brumm. En donde se sigue a la familia Heeler, conformada por los padres Bandit y Chili; y sus hijas Bluey y Bingo, viviendo su día a día en los suburbios australianos. A través de escenarios de juegos imaginativos cómicos, cada capítulo enseña la importancia de los vínculos emocionales, el respeto mutuo, la empatía y la escucha activa, dejando lecciones de vida importantes para tanto el público infantil como adulto. (Thornton, 2023)

Otro referente contemporáneo es la serie animada "Gravity Falls" la cual salió al aire en 2012, creada por Alex Hirsch, en donde seguimos las aventuras de Dipper y su hermana gemela Mabel, quienes pasan un verano con su tío abuelo Stan, en un pueblo que presenta varios sucesos paranormales; según Wananda (2021), el humor es parte de la identidad del proyecto, en donde en la ambigüedad se busca resaltar la cotidianidad a través de la comedia, siendo un aspecto crucial de las interacciones humanas diarias.

Por otro lado, como un ejemplo al cual no estamos apuntando es la serie animada “Kick Buttowski: Medio doble de riesgo” creado por Sandro Corsaro en 2010, una serie que usa el humor de una manera vulgar, presentando modelos a seguir negativos para el público objetivo.

Los tres proyectos mencionados previamente son referentes de gran importancia ya que debido al enfoque narrativo y el formato animado que poseen, los cuales se centran en la

exploración de temas complejos a través de la comedia, es posible conectar con el público objetivo, ofreciendo la oportunidad de canalizar sus emociones.

Uniendo el análisis de los referentes y los conceptos teóricos, pone en prueba que la animación tiene un alto nivel de comunicación con el público para poder aprender y reconocer las emociones o experiencias que se dan durante los años formativos.

Entonces, en este marco, "Duelo de Abuelitas" se mapea como un proyecto de serie animada que busca enseñar de manera genuina a través del contexto familiar el contribuir al fortalecimiento y bienestar emocional de los niños, niñas y adolescentes.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

“Duelo de abuelitas” está destinado para los niños de 6 a 12 años que viven en Lima Metropolitana, un grupo que se encuentran cursando la educación primaria como estudiantes, en donde para buscar distracción de la cotidianidad de la escuela, observan series y películas en búsqueda de entretenimiento y contenido llamativo, a través de redes sociales o plataformas de streaming brindada por sus tutores y/o padres, con el objetivo de poder comentarlo con sus amigos y familiares cercanos.

Debido al grupo de edad en donde nuestro usuario se ubica, los adultos en su alrededor expresan que cuando el usuario tenga más edad entenderán cosas fuera de su control, por ello poseen sentimientos que reflejan una búsqueda de atención, en donde a través de la prueba de sus habilidades, sus opiniones y pensamientos serán validados, teniendo roles proactivos.

Para representar a nuestro público objetivo hemos construido el arquetipo de usuario con la información encontrada en relación a sus pensamientos, comportamientos,

motivaciones, quejas y necesidades, con el objetivo de responder a la necesidad interna que posee el usuario, la cual se llama “Catalina”.

Figura 3

Arquetipo de usuario para la serie “Duelo de Abuelitas”



Nota. Arquetipo de usuario elaborado en canva.

Este es el perfil que representa al usuario ideal para el proyecto. Así le damos un rostro real a la creación de la experiencia por la cual tiene que pasar nuestro usuario.

Figura 4

Mapa de empatía para la serie “Duelo de Abuelitas”



Nota. Mapa de empatía elaborado en canva.

El mapa de empatía es una herramienta que nos ayuda a visualizar cómo piensa nuestro usuario, así nos damos una idea de que necesita y aspira. Va de la mano con el perfil de usuario, esto nos ayuda a reflexionar en cómo estaremos ofreciendo el proyecto al usuario.

2.5.2 Información sobre el Mercado

El proyecto se origina en la búsqueda de ofrecer una serie de comedia animada, en un espacio audiovisual digital peruano que no presenta muchos proyectos con enfoque en niños en el cual se le preste atención a la importancia de la liberación emocional. Ignorando las necesidades de un público que quiere comprender temas o situaciones, que los adultos que los rodean o sus tutores piensan que son complejos de entender en su edad actual. Lo cual se relaciona con que, según Vera (2025), el contenido

digital que se crea para este público debe priorizar el bienestar de la comunidad infantil. Contenido que los ayude a darle importancia a sus opiniones, sus gustos y capacidad para poder enfrentar situaciones que tengan la posibilidad de generar un cambio relevante en su vida actual.

Habiendo reconocido la importancia de contenido audiovisual para infantes, la producción de la misma puede verse comprometida por diferentes factores como los fines comerciales, en donde actualmente se busca apuntar a públicos masivos y evitando demografías segmentadas. En el caso que el producto no genere rentabilidad su producción será menor, limitando las posibilidades de creación. (Sebastián, 2022)

Esto también presenta una consecuencia en el público objetivo al cual apuntamos, en la actualidad existe una reducción significativa de espacios dirigidos a un público infantil, no solo en el medio digital sinó también en el televisivo. Esto lleva a que los niños terminen gravitando a contenidos dirigidos a públicos mayores, el cual termina siendo observado de manera indirecta por los niños. (Sebastián, 2022)

Es en esta necesidad que nos ubicamos en el espacio audiovisual peruano, donde el proyecto de “Duelo de Abuelitas” ofrece una serie animada como una solución, siendo el proyecto de serie una propuesta de innovación en un mercado que lo necesita.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

“Duelo de Abuelitas” busca crear una mini-serie animada para todos los niños que buscan liberar tensiones mediante el humor absurdo.

Con el objetivo que no tengan que buscar otros medios que exijan mucho esfuerzo mental o posean humor ofensivo en el objetivo de desconectarse de las presiones de la rutina.

El proyecto es animado en el medio 2D, ya que nos ayuda a poder exagerar situaciones, expresiones y comportamientos de manera natural, a través de lo visual y lo narrativo. Aspectos más difíciles de conseguir en el medio del live-action.

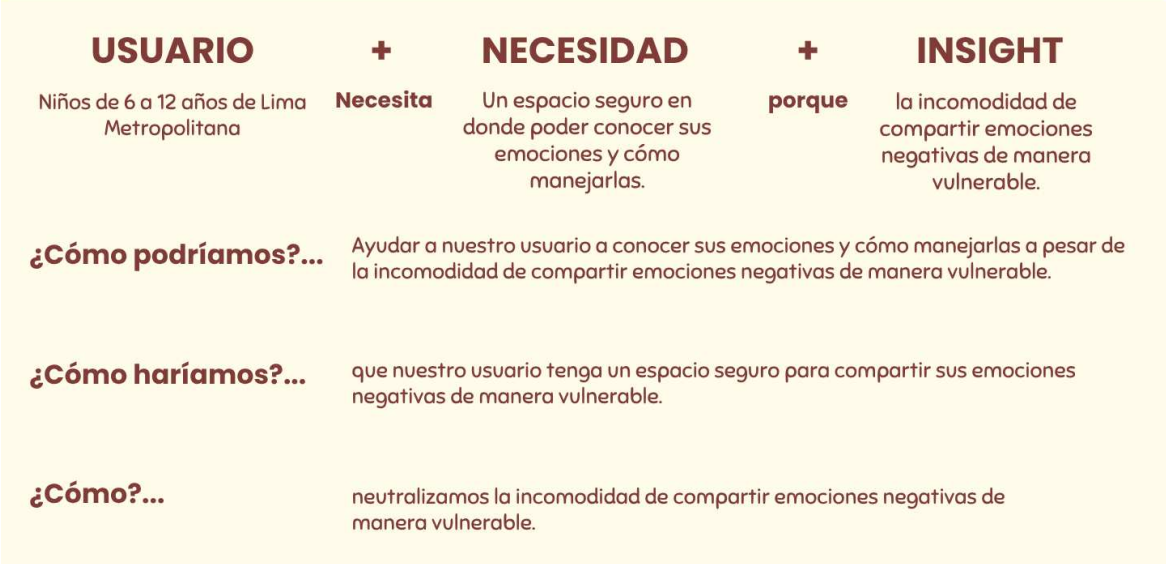
El aspecto visual del mundo, los espacios y los personajes buscan complementar las situaciones exageradas y absurdas en donde los personajes se encontrarán.

Nos encaminamos a un proyecto que busca brindar un espacio seguro de liberación emocional a los jóvenes adultos, en donde no sean juzgados y puedan encontrar en nuestra serie una distracción de lo cotidiano.

Para poder consolidar esta propuesta de valor, utilizamos la herramienta de la Ruta de la conceptualización, para poder tener en mente la estructura que el proyecto tiene que seguir para estar de acorde con las necesidades del público objetivo.

Figura 5

Herramienta ¿Cómo podríamos? o "How might we?" para Duelo de Abuelitas



Nota. Herramienta ¿Cómo podríamos? elaborado en canva.

La herramienta "how might we?", permite identificar que el usuario, niños de 6 a 12 años de Lima Metropolitana, necesita un espacio seguro para reconocer sus emociones,

entender cómo manejarlas y poder expresarlas sin sentirse expuesto o vulnerable. El insight revela que existe una incomodidad al compartir emociones negativas, ya que hacerlo puede percibirse como una situación frágil o incómoda. Por ello, la propuesta debe enfocarse en neutralizar esa barrera, creando una experiencia que ayude al niño a acercarse a sus emociones de manera progresiva, segura y natural. En ese sentido, el reto no solo consiste en enseñar sobre emociones, sino en construir un entorno de confianza donde el usuario pueda validarlas, expresarlas y aprender a gestionarlas sin temor al juicio.

Figura 6

Herramienta Brainstorming para Duelo de Abuelitas



Nota. Herramienta Brainstorming elaborada en canva.

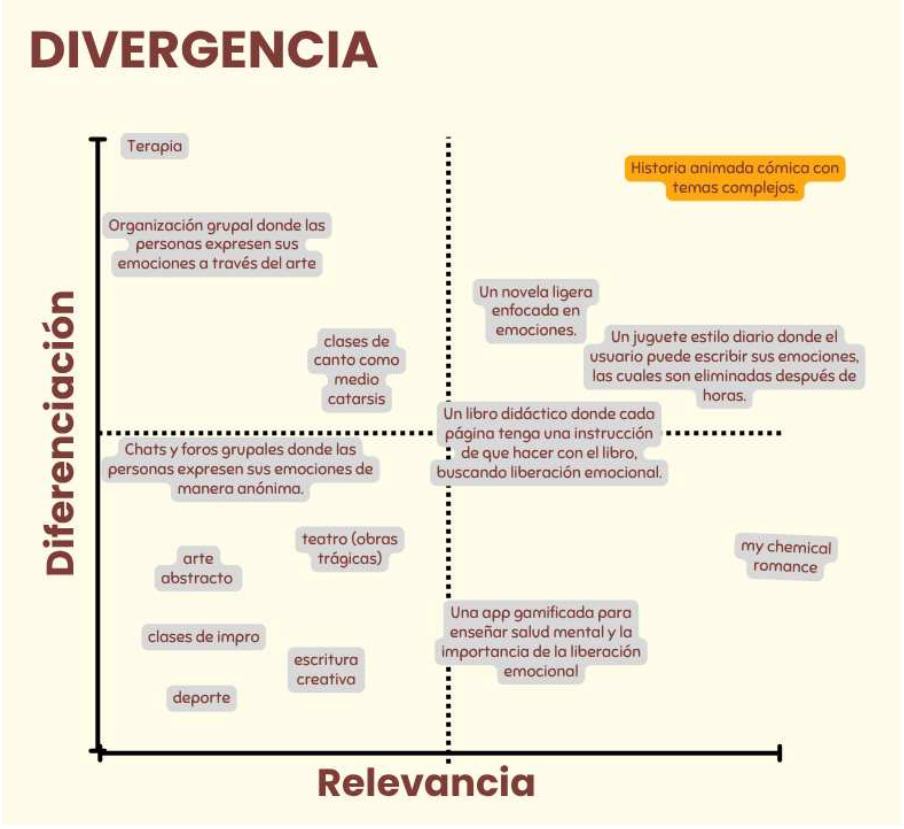
La herramienta de brainstorming nos ayudó a explorar las posibles soluciones para ayudar a los niños a reconocer y expresar emociones negativas de forma segura. Las ideas propuestas se agrupan en distintos enfoques: espacios de expresión personal, como diarios, escritura creativa o arte abstracto; dinámicas colectivas o anónimas, como chats, foros y organizaciones grupales; recursos terapéuticos o educativos, como

apps gamificadas, libros didácticos y clases; y experiencias artísticas, como teatro, canto o narrativas ligeras sobre emociones.

Dentro de este conjunto, decidimos proceder con la idea de una historia animada cómica con temas complejos, ya que permite abordar emociones difíciles sin hacerlo de manera directa o intimidante, altamente relevante y tiene gran diferenciación. Esta alternativa aprovecha el humor, la ficción y los personajes como una vía accesible para que el usuario pueda identificarse con conflictos emocionales, procesarlos desde cierta distancia y comprenderlos sin sentirse expuesto.

Figura 7

Herramienta Matriz de divergencia para Duelo de Abuelitas



Nota. Herramienta Matriz de divergencia elaborada en canva.

Figura 8

Herramienta Ranking para Duelo de Abuelitas



Nota. Herramienta Ranking elaborada en canva.

Nuestra primera aproximación fue un cortometraje animado con la siguiente sinopsis: "Ceci, abuela de Nepo y Aga, participa en un campeonato de pastelería. Se lastima el brazo al inicio y no puede continuar. Gladys, su amiga y vecina, decide usar su receta característica de pie de arándanos para honrarla, y gana la competencia. Cuando Ceci se entera, se siente traicionada.

Sus nietos deciden ayudar a Gladys a preparar un pie de disculpa. Cuando Ceci ve a sus nietos en casa de Gladys piensa que ella se los ha llevado, así que se toma toda la botella de sus vitaminas (que le dan súper fuerza y agilidad) y va a rescatarlos.

Viendo la casa de Gladys como una guarida malvada y a su ex-amiga como una bruja, Ceci la enfrenta para rescatar a sus nietos."

Esta propuesta atravesaría muchos cambios, los cuales exploramos a través de la herramienta SCAMPER.

Figura 9

Herramienta SCAMPER para Duelo de Abuelitas



Nota. Herramienta SCAMPER elaborada en canva.

Luego de este proceso de transformación llegamos a la que sería nuestra propuesta definitiva:

El proyecto “Duelo de Abuelitas” se basa en la creación de una serie animada de comedia dirigida a niños de entre 6 y 12 años. Este enfoque narrativo utiliza el humor absurdo, la acción caricaturesca y el caos visual como herramientas para transformar conflictos emocionales complejos en experiencias ligeras, entretenidas y emocionalmente accesibles. La historia sigue a Ceci y Gladys, dos abuelas ex-espías enfrentadas por un conflicto del pasado que continúan una intensa rivalidad dentro de un universo donde la repostería funciona como sistema de combate. En paralelo, Nepomuceno y Agapita, sus respectivos nietos, intentan descubrir qué ocurrió realmente entre ellas para ayudarlas a reconciliarse y recuperar su amistad.

Ambientada en un universo caricaturesco inspirado en los cartoons de los años noventa, la serie combina espionaje culinario, batallas pasteleras y dinámicas familiares

exageradas para construir una experiencia visual caótica y divertida. A través de escenarios coloridos, armas hechas de postres y secuencias de acción absurdas, el proyecto desarrolla una identidad visual distintiva que mezcla humor, ternura y aventura.

El eje conceptual del proyecto gira en torno a la idea de que muchos conflictos emocionales difíciles pueden comprenderse y procesarse mejor cuando son abordados indirectamente mediante el humor, el juego y la exageración. Aunque Nepomuceno y Agapita no entienden completamente el origen del resentimiento entre sus abuelas, sí pueden reconocer el daño emocional que este conflicto genera, impulsándolos a investigar el pasado de ambas en busca de respuestas. Por esta razón, la serie utiliza el misterio, la comedia absurda y las dinámicas de aventura para explorar temas como el resentimiento, el perdón, la vulnerabilidad emocional, la reconciliación y la familia desde una perspectiva accesible para el público infantil.

La utilización de la animación constituye un recurso fundamental dentro del proyecto, ya que permite exagerar expresiones, situaciones y secuencias de acción de una manera difícil de replicar en acción real. Inspirada visualmente en los cartoons de los años noventa, la serie emplea animación limitada para potenciar el efecto cómico y reforzar la personalidad energética de su universo.

La propuesta de valor del proyecto se orienta hacia la creación de un espacio de entretenimiento donde niños y jóvenes puedan experimentar, aprender y reconocer emociones. Mediante una narrativa humorística y visualmente impactante, la serie busca facilitar conversaciones emocionales relacionadas con el resentimiento, el orgullo y la reconciliación desde una aproximación ligera y accesible. Asimismo, el proyecto ofrece una representación poco común de protagonistas adultos mayores

activos dentro de una narrativa infantil, fortaleciendo temas relacionados con la empatía intergeneracional y la conexión familiar.

Figura 10

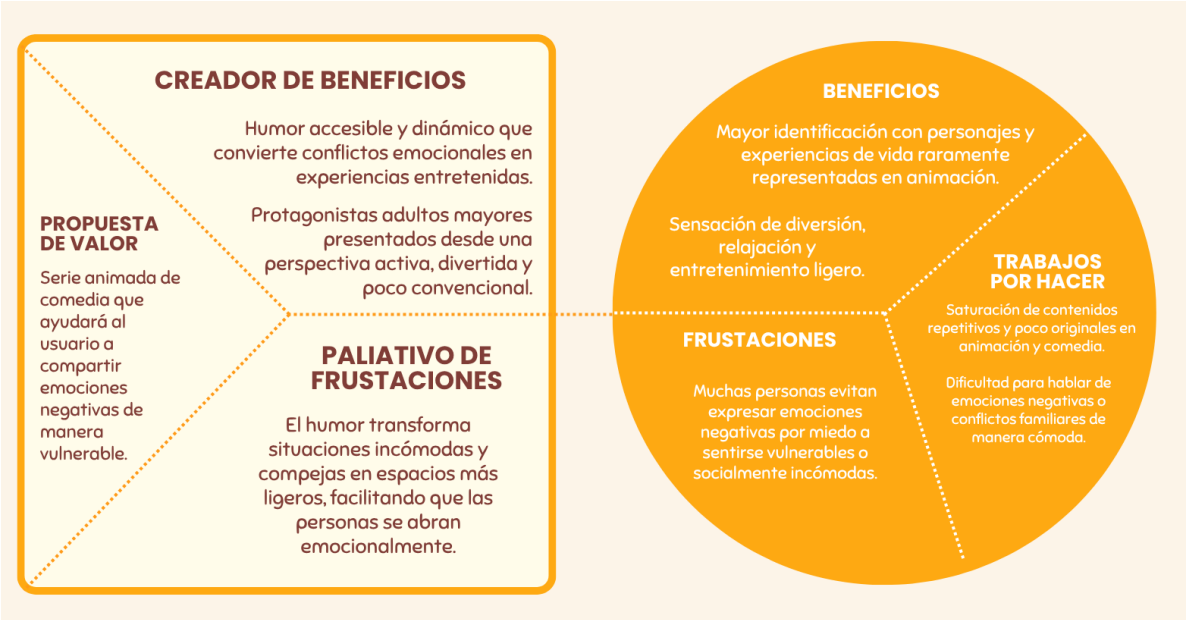
Herramienta Ruta para conceptualizar para Duelo de Abuelitas



Nota. Herramienta Ruta para conceptualizar elaborada en canva.

Figura 11

Canva Propuesta de Valor para Duelo de Abuelitas



Nota. Herramienta Propuesta de valor elaborada en canva.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

"Duelo de Abuelitas" es un proyecto animado desarrollado en animación 2D, el cual busca resolver las necesidades de nuestro usuario a través de una serie animada que es producida en Lima, Perú.

En su fase preliminar, la serie consiste en una temporada de diez episodios con una duración de doce minutos cada uno, los cuales buscan explorar los lazos familiares a través de la comedia, en donde gracias a la fórmula episódica presentada en la narrativa de manera lineal y continua, se exploran relaciones, situaciones y eventos de manera digerible, identificable y cercana.

El proyecto busca brindar espacios seguros con el objetivo de liberar tensiones acumuladas de la rutina diaria, además debido a su narrativa el proyecto se puede adaptar de manera digital, brindando oportunidades de expandirse a través de otros medios como redes sociales, videojuego o página web.

El estilo visual está inspirado en series caricaturescas cuyo enfoque se encuentra en la expresividad visual, acompañado de siluetas y lenguaje de formas que transmitan al usuario directamente emociones e interpretaciones de los personajes y espacios, buscando apelar a una armonía estética, alejándose de interpretaciones desordenadas o sucias.

La narrativa explora temas relacionados a la familia, la importancia de sus vínculos y las dinámicas que cada personaje trae a los grupos familiares que se verán a través de la historia, a través de la comida y el humor. La historia principal gira alrededor de dos abuelitas que ahora son ex espías, Ceci y Gladys. Las cuales se reencuentran en un club de repostería, reviviendo su antigua rivalidad debido a un pasado tumultuoso sin resolver.

Esta dinámica se verá impactada cuando un ex agente, secuestra a sus nietos, Nepomuceno, quién es el nieto de Ceci; y Agapita, quién es la nieta de Gladys; en búsqueda de la peligrosa receta llamada “tarta de Frambuesa Negro”. Debido a esto, deberán dejar atrás su enemistad para salvar a sus nietos y resolver los conflictos que las separaron en el pasado.

La manera en cómo el usuario vive la experiencia de “Duelo de abuelitas” es a través de la experiencia transmedia, siendo el enfoque principal la serie animada. Primero el usuario interactúa con nuestras redes sociales, conociendo del proyecto de manera superficial.

A través de nuestras publicaciones, el usuario podrá tener acceso al videojuego, un vertical slice multijugador en 2D; y a la página web interactiva en donde a través de una experiencia point-and-click, el usuario descubre más del mundo de “Duelo de Abuelitas”

2.5.5 Modelo de Negocio

A continuación, se detalla el modelo de negocio de “Duelo de abuelitas” para mostrar en práctica como el proyecto estaría funcionando en un aspecto tangible. Describiendo todos los elementos que nos permitirán mantener el proyecto sostenible a largo plazo:

- Socios Clave: Para Duelo de Abuelitas, las alianzas estratégicas se pueden encontrar a través de productoras audiovisuales y de sonido, o marcas dedicadas en redes sociales a la difusión de animación en latinoamérica. Otros aliados también pueden ser encontrados en instituciones de educación superior, o proveedores de software para producciones audiovisuales.
- Actividades Clave: Tenemos planeado lanzar vistazos previos del proyecto a Tiktok e Instagram en donde se encontraran los perfiles principales en donde se promocionará Duelo de Abuelitas. También al mismo tiempo se estaría participando en ferias estudiantiles o de artistas para dar a conocer el proyecto entre los jóvenes.
- Recursos Clave: Recursos humanos (el equipo), software toon boom, equipo tecnológico.
- Propuesta de Valor: Ofrecer una propuesta única dentro de la animación infantil al fusionar espionaje, repostería y humor absurdo protagonizados por personajes de la tercera edad poco representados en este género.
- Relación con los clientes: A través de la difusión personal con el usuario, nos permite fidelizar a los usuarios para que vean futuros videos a largo plazo. De manera colectiva, buscamos crear comunidades y fandoms en torno a la mini serie web y complementarlo con redes sociales.

- Canales: “Duelo de Abuelitas” será compartido principalmente en redes sociales populares entre la juventud de hoy en día como: Youtube (Miniserie web y shorts), Instagram y Tik Tok (shorts).
- Fuentes de ingresos: Fondos DAFO, co-producciones internacionales, venta de merchandising.
- Segmentos de clientes: Niños de 6 a 12 años.

2.5.6 Resultados esperados

A continuación se describen los resultados que esperamos del proyecto, qué impacto se busca generar en el público objetivo. El punto principal parte del público objetivo y el problema identificado, pero los resultados secundarios abarcan otros aspectos de nuestra propuesta que también consideramos beneficiosos.

- Resultado principales:
    - Se espera identificar una respuesta emocional reconocible del público frente al tráiler de “Duelo de Abuelitas”, particularmente en relación con emociones como diversión, curiosidad, emoción y sorpresa.
- Resultados secundarios:
    - Se espera que el público manifieste curiosidad por conocer el pasado de los personajes y presente interés por continuar viendo la historia. .
    - Se espera que las secuencias de comedia y acción produzcan reacciones identificables en los espectadores y que el conflicto entre Ceci y Gladys sea comprendido como un elemento relevante de la historia.

2.5.7 Prototipos desarrollados

En el proceso de solidificar la propuesta de “Duelo de Abuelitas”, la serie animada, se diseñaron prototipos. Esto nos ayudó a visualizar la idea y transformarla para potenciar el mensaje y afinar la narrativa y en tono de comedia.

Se inició la exploración de la identidad visual del proyecto a partir del diseño de sus personajes principales, este sería nuestro prototipo de baja fidelidad. Luego de estas primeras iteraciones, un animatic estampillado sobre el cual definir el aspecto **narrativo.**

Figura 12

Primer boceto de las protagonistas de la serie



Figura 13

Estampillados de la primera etapa del animatic del trailer

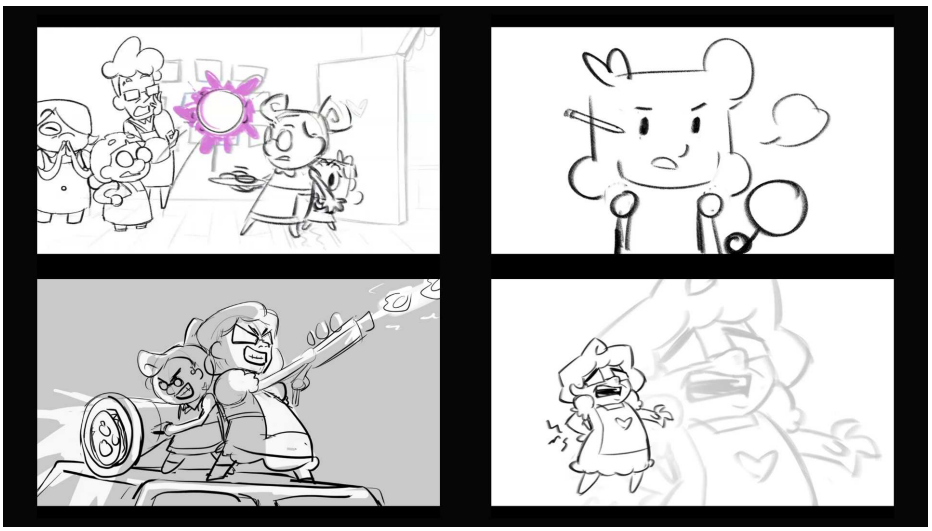


Figura 14

Diseños finales para el trailer



Figura 15

Color key / prueba de concepto



2.5.8 Experimentos

Experimento 1

Durante la etapa de storyboarding, con el objetivo de validar la propuesta de Duelo de Abuelitas y obtener feedback para su desarrollo, se realizó un focus group de aproximadamente 40 minutos de duración. Participaron ocho participantes. El diálogo fue guiado por dos moderadores mediante preguntas abiertas, orientadas a recoger impresiones sobre la historia, el tono, la estética visual y el potencial de desarrollo del proyecto.

El grupo estuvo conformado por cuatro jóvenes del público general, tres estudiantes de Animación Digital y un profesional de Apus Estudio. Esta variación sirvió para comparar la reacción natural de posibles espectadores con observaciones provenientes de personas más familiarizadas con el lenguaje audiovisual y la producción animada. Sus comentarios fueron útiles para evaluar tanto el atractivo general de la propuesta como su claridad narrativa y visual.

Los resultados validaron aspectos centrales de la serie. La idea de dos abuelitas peleando con armas de postres fue descrita como original, cómica y llamativa, mientras que la estética visual y la temática repostera diferenciaron la identidad del proyecto. Los personajes principales y secundarios fueron bien recibidos, especialmente la dinámica rivalidad entre Ceci y Gladys, y la camaradería de Nepomuceno y Agapita. Además, el tono "slapstick" y "family friendly" fue reconocido como un atractivo importante para el público general. Algo que sí se reconoció como confuso fue la relación entre cada niño y su respectiva abuela, el motivo del villano y el contexto general.

A partir del feedback recibido, se identificó la necesidad de fortalecer la narrativa de la miniserie. En particular, se rescató la necesidad de profundizar el contexto de los personajes, aclarar la motivación del antagonista y reforzar la conexión entre los nietos y sus respectivas abuelas. Estos puntos se verían reflejados en la versión final del trailer. También consideramos la posibilidad de ampliar el mundo de Villa Dulcera con nuevos personajes y elementos de "worldbuilding", manteniendo la esencia cómica y visual que generó mayor interés durante la validación.

Experimento 2

Con el objetivo de validar la recepción de la serie animada Duelo de Abuelitas, se aplicó una encuesta posterior a la presentación del tráiler y los diseños de personajes. El cuestionario recogió impresiones sobre la claridad de la historia, el atractivo visual, el tono cómico, los personajes y el interés por ver la serie completa.

La encuesta fue respondida por 25 participantes de entre 6 y 12 años, pertenecientes al público objetivo ampliado del proyecto. La encuesta se dirigió a niños dentro del rango de nuestro público objetivo, esto nos permite observar cómo interpretan la

premisa, medir si reconocen a los personajes y sus relaciones. También da un vistazo a su recepción del humor, y el estilo visual de la propuesta.

Los resultados fueron favorables: la mayoría calificó la idea de la serie como muy divertida, valoró positivamente el estilo visual y manifestó alto interés por ver la serie completa. Además, los participantes asociaron correctamente los elementos de la historia como la relación entre las abuelitas, el pasado misterioso y su pelea, las armas de repostería y la amenaza de Rogelio. Todo esto confirma que los elementos centrales de la propuesta fueron comprendidos.

Del feedback se rescata que los personajes generan curiosidad y son percibidos como originales, aunque no existe una lectura única sobre quién ocupa el rol principal. Esto sugiere reforzar la jerarquía narrativa de Ceci y Gladys, sin perder el atractivo de Agapita y Nepomuceno. También se identificó interés por los momentos de misterio, especialmente aquellos vinculados al pasado de las abuelas y a la Hogaza, por lo que se plantea fortalecer estos elementos en futuras iteraciones.

Concursos

El proyecto ya cuenta con reconocimientos tales como: el fogón de bronce en el festival Ajayu 2025, el premio al juego más popular en el Pixel Play 2026, organizado por SANDA y ha sido presentado a miembros de la industria en el festival Chilemonos 2026. En todas estas ocasiones la retroalimentación fue mayoritariamente positiva, validando el valor de la propuesta.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El costo de un episodio piloto es importante para poder tener el presupuesto profundizado, información que será detallada a continuación en la siguiente tabla para un claro entendimiento.

Tabla 1

Desglose de cada punto en el presupuesto de un piloto

Sección	Descripción	Costo
GASTOS GENERALES CONTABLES	Aspectos jurídicos como el registro de obra, registro de la marca de producto. Aspectos de estudio, como almacenamiento de archivos y un contador para gestión.	S/.625.00
GESTIÓN DE PRODUCCIÓN GENERAL	Personas encargadas: Productor general, dirección general, guionista, script doctors, productor de línea, Director de Arte, animación y sonido.	S/. 158.150,00
PRE PRODUCCIÓN	Concept artists (3), Prop Designer. Lead Storyboard y Storyboarder. Grabación de voces, alquiler de estudio, limpieza de audio y mezcla final.	S/. 14.500
PRODUCCIÓN	Lead Layout y Layout Artist Mid. Animador Senior, Animador Mid (2) Lead Cleaner Artist Senior, Cleaner Mid (2)	S/. 71.700,00

POST PRODUCCIÓN	Post Productor. Content creator en redes sociales. Compositor de música original. Logística (Imprevistos y Seguro de salud).	S/. 23.600,00
TOTAL	S/268,575.00	

Nota. Extraído del documento de presupuestos Presupuesto piloto DAFO 2025 - Duelo de Abuelitas.

El elemento clave en la financiación es el plan de DAFO (Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios), conocido como el programa de "Estímulos Económicos para la Actividad Cinematográfica y Audiovisual 2026", el proyecto está ajustado para el mismo, sin embargo incluye la previsión para asociarse en co-producciones, incluyendo la búsqueda de alianzas y patrocinadores para obtener un modelo que reduzca costos durante la producción del proyecto.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El proyecto Duelo de Abuelitas presenta una propuesta animada proyectada al mercado audiovisual peruano, donde existe una oferta limitada de series infantiles digitales orientadas al entretenimiento con propósito. La disminución de contenidos dirigidos específicamente a niños ha generado una oportunidad para propuestas que combinan humor, desarrollo emocional y narrativas adecuadas para su etapa de vida.

Los resultados exploratorios de la validación muestran una recepción favorable de la propuesta. La diversión y la curiosidad fueron las emociones mencionadas con mayor frecuencia. En la versión ampliada del instrumento, la gran mayoría de los participantes

manifestó una intensidad emocional alta y presentó una reacción identificable durante el enfrentamiento de las protagonistas, principalmente relacionada con la risa, la curiosidad o la sorpresa.

Asimismo, la propuesta mostró un alto nivel de interés por continuar observando la historia. El conflicto entre Ceci y Gladys destacó como uno de los principales elementos narrativos de interés, ya que una mayoría considerable de los participantes manifestó curiosidad por conocer qué ocurrió entre ambas en el pasado.

Finalmente, los resultados también revelaron oportunidades de mejora relacionadas con la claridad narrativa y la jerarquía protagónica. Si bien los participantes reconocieron los principales componentes de la historia, no existió consenso respecto a quién ocupa el rol principal.R

4.2 Recomendaciones

Se recomienda continuar desarrollando la relación entre Ceci y Gladys como eje central de la serie, debido al interés demostrado por los participantes en conocer el origen de su conflicto. Asimismo, resulta conveniente reforzar la claridad de la jerarquía protagónica, la motivación de Rogelio y determinadas relaciones entre los personajes.

Además, se sugiere ampliar el universo de Villa Dulcera incorporando nuevos personajes, escenarios y elementos del imaginario de espías con armas pasteleras. El proyecto debe mantener su tono cómico y familiar, procurando que el humor acompañe el desarrollo

emocional de la serie, aprovechando y alimentado su potencial como contenido infantil digital transmedia.

V. Referencias Bibliográficas

Ríos Tonguino, D. J. A. (2020). REPRESIÓN EMOCIONAL, ACTO QUE PERJUDICA LA SALUD MENTAL. Artículo De Investigación , 1(La necesidad de entender lo que refiere la represión emocional y la forma que afecta al ser humano, específicamente en la manera de comportarse, derivando problemáticas físicas y psíquicas), 15. https://www.academia.edu/45688857/REPRESION_EMOCIONAL_ACTO_QUE_PERJUDICA_LA_SALUD_MENTAL

Instituto Nacional de Salud Mental Honorio Delgado - Hideyo Noguchi". (s. f.-d). https://www.insm.gob.pe/investigacion/articulos/4.html

Alvarez, M., Arias, J.-P., Morón, G., Ramírez, R., Cayo, J., & Pomalima, R. (2022). Impacto en la salud mental de los niños y adolescentes de Lima Metropolitana en el contexto de la COVID-19. *Revista Psicológica Herediana*, *15*(1), 21–34. https://doi.org/10.20453/rph.v15i1.4301

World Health Organization: WHO. (2025b, septiembre 1). *La salud mental de los adolescentes*. https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health

Iracheta Reyes, M. A. (2026). La catarsis que sana : Arte y emoción. Revista Croma, 8(1), 38–41. Recuperado a partir de https://revistacroma.uanl.mx/index.php/revista/article/view/182

Eisenberg, N., Spinrad, T. L., & Eggum, N. D. (2010). Emotion-related self-regulation and its relation to children's maladjustment. *Annual Review of Clinical Psychology, 6*, 495–525. https://doi.org/10.1146/annurev.clinpsy.121208.131208

Compas, B. E., Jaser, S. S., Bettis, A. H., Watson, K. H., Gruhn, M. A., Dunbar, J. P., Williams, E., & Thigpen, J. C. (2017). Coping, emotion regulation, and psychopathology in childhood and adolescence: A meta-analysis and narrative review. *Psychological Bulletin, 143*(9), 939–991. https://doi.org/10.1037/bul0000110

de Leeuw, R. N. H., Weijers, A., Ahle, A.-M., & Daalmans, S. (2024). How stories in the media can be meaningful in children's lives. *Media Psychology, 27*(4), 479–502. https://doi.org/10.1080/15213269.2023.2247322

Izuagie, L. E. (2026). Media and social-emotional learning in 3–6-year-olds: A mixed-methods study in Nigeria. *International Journal of Early Childhood, 58*, 1069–1087. https://link.springer.com/article/10.1007/s13158-025-00469-7

Guadalupe, Y. M. A. (2022b, marzo 1). El desarrollo de la inteligencia emocional como factor determinante para la construcción de relaciones psico afectivas saludables en niños de 9 a 11 años. https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22058

Felipe, G. D. M. (2024, 1 octubre). Habilidades blandas en la conducta disruptiva de niños de 4 años de la I.E. Guevara de Tambopata, 2022. https://repositorio.unamad.edu.pe/handle/20.500.14070/1156

Lohan, S., Malik, P., Saini, A., & Renu. (2025). The Influence of Animated Media:Cartoon on Child Development-Cognitive, Social and Emotional Perspectives. https://www.researchgate.net/publication/393704967_The_Influence_of_Animated_MediaCartoon_on_Child_Development-Cognitive_Social_and_Emotional_Perspectives

Thornton, B. (2023). *From TV Screen to Family Scene: "Bluey" and the Art of Invitational Rhetoric*. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17955.05923

Romero Cardona, A. (2024). Impacto de la represión emocional en la salud mental. Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Sociales, Psicología, Bogotá. Disponible en: https://hdl.handle.net/20.500.12494/55448

Llanos Vera, Claudia Isabel, & Alarcon-Llontop, Luis-Rolando. (2025). EDUCOMUNICACIÓN EN LA ERA DIGITAL: PROYECTO AUDIOVISUAL INFANTIL EN YOUTUBE. Aula Virtual, 6(13), e542. Epub 01 de octubre de 2025.https://doi.org/10.5281/zenodo.17102407

De televisión, A. de P. I. en la S. T. U. E. C. P. (s/f). Repositorio Académico UPC. Edu.pe. Recuperado el 6 de julio de 2026, de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3c281be9-9f92-5ae4-a449-2c72b85c7ff4/content

Wananda, S. N. A. (2021). A Linguistic Analysis of Verbal Humor Found in the Transcription of Animated TV Series Gravity Falls. Voices of English Language Education Society, 5(2), 143–155. https://doi.org/10.29408/veles.v5i2.3976

VI. Anexos

6.1 Anexo 1 - Trailer

Versión estampillada del trailer:

https://drive.google.com/file/d/1SWB8YObUPSbDfDMlrPadiHShuGW-ASoC/view?usp=drive_link

6.2 Anexo 2 - Encuestas

Encuesta hecha para validación de prototipos:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1dMTuh5GVmeR4NeaaVKlM1WIyDU5SQnvSeBM7nthmfHo/edit?usp=sharing

6.3 Anexo 3 - Presupuesto DAFO

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1QdOoQwmtlJlMxlTAsv951IB1Nh9cVJ8-/edit?gid=643204588#gid=643204588

6.4 Anexo 4 - Trailer final

https://youtu.be/HcVnzrqaUPY*