ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Anomalías: Desarrollo de un universo transmedia audiovisual basado en la reinterpretación sobrenatural de la cotidianidad en Lima Metropolitana

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

PRESENTADA POR

Angela Juliett Cordero Cabrera
DNI: 71737096, Perú

Jorge David Flores Lucana
DNI: 72936878, Perú

ASESOR

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

JURADO

Jasmine Erika Mora Sifuentes
Camila Murayama Tagami
Hristo Joel Vasquez Janampa

Lima, septiembre 2026

INFORME_2022279627_2022279325_FLORES_CORDERO.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614524005

Fecha de entrega
15 ago 2026, 10:30 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 ago 2026, 10:45 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
INFORME_2022279627_2022279325_FLORES_CORDERO.pdf

Tamaño del archivo
17.5 MB

73 páginas

15.838 palabras

108.259 caracteres

9% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

3%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
9%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

A mis padres, Jorge y Doly, quienes siempre confiaron en mí; a mi hermanita Alle, por sacarme sonrisas incluso en los días malos; y a Melina, por ser mi soporte y mi paz.

- *Jorge David Flores Lucana*

A los jóvenes que buscan hacer de lo que les gusta, un vivir.

A Bajushito, por acompañarme en las amanecidas y dejar mi cama calentita a la hora que me iba a dormir, y a Kanye West, porque *The College Dropout* me hizo recordar por qué debía seguir adelante y a *Graduation* que me inspiró a nunca perder de vista el lugar al que quiero llegar y la mujer en la que quiero convertirme.

- *Angela Juliett Cordero Cabrera*

Agradecimiento

A aquellos profesores que dejaron una huella imborrable en mi formación; a los compañeros con quienes compartí este proceso, por enseñarme el valor del trabajo en equipo; y a mis amigos cachimbos, con quienes inicié esta aventura y hoy los recuerdo con cariño,

- *Jorge David Flores Lucana*

A mis padres, por el esfuerzo que realizaron para hacer posible mi formación profesional y por haber financiado mi carrera. Gracias por brindarme la oportunidad de llegar a este momento. Así mismo, agradezco a todas las personas que, de una forma u otra, hicieron parte de este proceso y contribuyeron a que hoy esta tesis sea una realidad.

- *Angela Juliett Cordero Cabrera*

ÍNDICE DE CONTENIDO

1.1 Título del proyecto de innovación..... 11
1.2 Resumen..... 11
1.3 Contextualización del proyecto de innovación..... 12
2.1 Planteamiento del problema..... 15
Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible..... 16
2.2 Población beneficiaria y mapa de actores..... 17
Población beneficiaria..... 17
Mapa de actores..... 18
Actores centrales..... 18
Actores directos..... 18
Actores indirectos..... 19
Figura 1..... 20
Análisis integrado..... 20
2.3 Objetivos del proyecto..... 21
Objetivo general..... 21
Objetivos específicos..... 22
OE1 – Investigar..... 22
OE2 – Idear..... 22
OE3 – Desarrollar..... 22
OE4 – Validar..... 22
2.4 Marco referencial..... 23
Antecedentes de la innovación..... 23
Consideraciones teóricas..... 23
Casos o experiencias previas relevantes..... 24
Conexión directa con el proyecto..... 25
2.5.1 Información sobre el usuario..... 26
Arquetipo de usuario..... 26
Figura 2..... 26
Comportamientos del usuario..... 27
Frustraciones..... 28
Motivaciones..... 28
Oportunidad identificada..... 28
Insight del usuario..... 29
2.5.2 Información sobre el mercado..... 29
Oportunidad identificada..... 30
Tabla 1..... 31
Competencia directa e indirecta..... 31
Tabla 2..... 32

Análisis del contexto 33
2.5.3 Concepto y propuesta de valor 34
Concepto general 34
Propuesta de valor 35
Figura 3 35
Lienzo lean canvas 36
Elementos diferenciadores 36
Serie web animada como eje troncal 36
Reinterpretación sobrenatural de la cotidianidad peruana 36
Creación de nuevos monstruos 37
Libro físico Yupi 37
Juego de cartas Yalasa 37
Festival inmersivo Pulso 37
Potencial de comunidad 37
Reflexión del equipo 38
2.5.4 Diseño del producto o servicio 38
Descripción general del producto 38
Características físicas y digitales 39
Mecánica de uso o funcionamiento 40
Triple balance 40
Sostenibilidad ambiental 40
Sostenibilidad económica 41
Sostenibilidad social 41
2.5.5 Modelo de negocio 41
Propuesta de valor 41
Segmento de usuarios o beneficiarios 42
Canales de distribución 42
Relación con el usuario o cliente 43
Fuentes de ingresos o sostenibilidad 43
Recursos clave 43
Actividades clave 44
Aliados clave 44
Costos clave 44
Escalabilidad o sostenibilidad futura 45
2.5.6 Resultados esperados 45
Resultado principal 45
Resultados específicos 45
Indicadores de éxito 46
Relación con los ODS 47
2.5.7 Prototipos desarrollados 47

Prototipo de baja fidelidad..... 47
Figura 4..... 48
Figura 5..... 49
Figura 6..... 49
Prototipo de alta fidelidad..... 50
Figura 7..... 50
Figura 8..... 51
Figura 9..... 54
Figura 10..... 55
2.5.8 Experimentos..... 56
Metodología de la validación..... 56
Población y muestra..... 56
Criterios de inclusión y exclusión..... 56
Instrumento de recolección de datos..... 57
Procedimiento..... 57
Tratamiento y análisis de los datos..... 58
Consideraciones éticas..... 58
Limitaciones metodológicas..... 58
Público participante..... 59
Resultados sobre comportamiento del público..... 59
Validación de la miniserie web animada..... 60
Validación del libro Yupi..... 60
Validación del juego de cartas Yalasa..... 61
Validación del festival Pulso..... 61
Hallazgos principales..... 62
Ajustes realizados o propuestos..... 62
Conclusión del experimento..... 63
3.1 Presupuesto..... 64
Tabla 3..... 64
Tabla 4..... 64
Tabla 5..... 65
4.1 Conclusiones y recomendaciones..... 67
Referencias..... 72
Anexos..... 73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1..... **20**
Figura 2..... **26**
Figura 3..... **35**
Figura 4..... **48**
Figura 5..... **49**
Figura 6..... **49**
Figura 7..... **50**
Figura 8..... **51**
Figura 9..... **54**
Figura 10..... **55**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1..... **31**
Tabla 2..... **32**
Tabla 3..... **64**
Tabla 4..... **64**
Tabla 5..... **65**

1.1 Título del proyecto de innovación

Anomalías: Desarrollo de un universo transmedia audiovisual basado en la reinterpretación sobrenatural de la cotidianidad en Lima Metropolitana.

1.2 Resumen

El proyecto de innovación Anomalías se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de competitividad y diversificación industrial y la actividad económica de actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas. El proyecto busca resolver la limitada producción de contenidos audiovisuales animados peruanos dirigidos a jóvenes que integren identidad cultural cotidiana, entretenimiento contemporáneo y narrativa transmedia. Tiene como población beneficiaria a jóvenes de 16 a 30 años de Lima Metropolitana, consumidores activos de contenido digital, animación, cultura pop, comedia, misterio, terror ligero, videojuegos, música y experiencias transmedia.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking y Lean Startup, tomando como centro las necesidades, intereses y hábitos de consumo del usuario. Para ello, se utilizaron herramientas como la técnica persona, representada en el arquetipo de usuario; el mapa de actores, para reconocer el contexto y los agentes vinculados al proyecto; el análisis de mercado, para identificar oportunidades dentro del consumo digital, la animación, los productos coleccionables y las experiencias inmersivas; el canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador; y el canvas de modelo de negocio, para observar la sostenibilidad económica, social y cultural de la propuesta.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en desarrollar un universo transmedia audiovisual que reinterpreta símbolos, objetos, espacios, figuras y situaciones de la vida cotidiana peruana como monstruos, entes o presencias ocultas que conviven con las personas sin que estas lo noten. Se trata de una propuesta compuesta por una mini serie web animada como producto troncal, expandida hacia tres productos complementarios: el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso. La miniserie introduce a los personajes, el conflicto y las anomalías; Yupi funciona como un

objeto narrativo y coleccionable; Yalasa permite interactuar con entidades, objetos y escenarios del universo mediante una dinámica lúdica; y Pulso convierte la historia en una experiencia presencial con música en vivo, personajes, activaciones y zonas temáticas.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja y alta fidelidad que permitieron materializar la propuesta. En la etapa de baja fidelidad se desarrollaron moodboards, referencias visuales, bocetos y estructuras iniciales del recorrido transmedia. En la etapa de alta fidelidad se trabajaron piezas visuales más definidas, como propuestas gráficas de la miniserie, cartas de Yalasa, diseño del libro Yupi y una primera conceptualización del festival Pulso. Estos prototipos fueron validados mediante una encuesta virtual aplicada a 45 jóvenes dentro del público objetivo. Los resultados mostraron que el 73.3 % manifestó alta probabilidad de consumir la miniserie web animada, el 79.3 % consideró Yupi interesante o muy interesante, el 59.4 % expresó una intención alta de jugar Yalasa y el 46.7 % mostró intención positiva de asistir al festival Pulso.

Se concluye que Anomalías es una propuesta viable y atractiva para el público objetivo, ya que valida una premisa central: la cotidianidad peruana puede convertirse en una fuente potente de fantasía, misterio, humor y experiencia transmedia. Sin embargo, también se identificó que no todos los productos del ecosistema se comprenden con la misma rapidez. La miniserie funciona como la puerta de entrada más clara, mientras que Yupi, Yalasa y Pulso requieren una comunicación más precisa para reforzar su valor dentro del universo narrativo. Por ello, se recomienda avanzar con el desarrollo del piloto de la miniserie, seguir probando Yupi y Yalasa mediante prototipos físicos, simplificar la mecánica del juego de cartas y tangibilizar mejor la experiencia del festival Pulso como etapa final del recorrido transmedia.

1.3 Contextualización del proyecto de innovación

El presente proyecto se sitúa en el contexto de la industria audiovisual peruana contemporánea, en un escenario marcado por la expansión de las plataformas digitales, el crecimiento del consumo de contenidos animados y la transformación de los hábitos culturales de las audiencias jóvenes. Actualmente, los públicos entre 16 y 30 años consumen historias de manera fragmentada, interactiva y multiplataforma, a través de redes sociales,

YouTube, streaming, música digital, videojuegos, comunidades virtuales y experiencias presenciales.

En este entorno, la animación se ha convertido en un lenguaje con alto potencial para representar mundos fantásticos, personajes sobrenaturales y universos narrativos complejos. Sin embargo, en el Perú, esencialmente en Lima Metropolitana aún existen barreras importantes para el desarrollo de proyectos animados con identidad local. Entre ellas se encuentran la falta de acceso a formación especializada en animación 2D y narrativa visual, la alta dependencia de estudios extranjeros para alcanzar estándares de calidad, las escasas oportunidades para animadores peruanos en el mercado global y una industria fragmentada, con poca colaboración y estándares aún en desarrollo.

Al mismo tiempo, la vida cotidiana peruana constituye una fuente narrativa amplia y reconocible. Espacios como mercados, combis, calles, cerros, centros comerciales, ferias, barrios, festividades, objetos populares, sonidos urbanos y situaciones sociales forman parte de una memoria compartida que muchas veces no ha sido explorada desde el género fantástico. A pesar de su potencial, estos elementos suelen aparecer en el audiovisual peruano desde registros costumbristas, realistas, institucionales o educativos, pero pocas veces como base para construir universos sobrenaturales, juveniles y expansivos.

En ese sentido, se identifican dos problemáticas principales. La primera está relacionada con la limitada presencia de contenidos audiovisuales animados peruanos dirigidos a jóvenes que representen la identidad cultural cotidiana desde lenguajes contemporáneos, cercanos al entretenimiento digital, la fantasía, el humor y la narrativa transmedia. La segunda problemática corresponde a las limitaciones estructurales de la industria peruana de animación, como la falta de formación especializada, la dependencia de referentes o estándares extranjeros, la escasez de oportunidades para animadores locales y la fragmentación del sector.

Para efectos del presente proyecto, Anomalías se centra principalmente en la primera problemática, proponiendo un universo transmedia audiovisual que reinterpreta símbolos, objetos, espacios y situaciones de la cotidianidad peruana como anomalías, monstruos o presencias ocultas. De esta manera, el proyecto busca demostrar que la vida diaria del Perú

puede convertirse en una fuente de fantasía, misterio, humor y entretenimiento juvenil, conectando con jóvenes de 16 a 30 años desde códigos actuales de consumo cultural.

Respecto a la segunda problemática, vinculada al fortalecimiento de la industria peruana de animación, el proyecto no pretende resolverla en su totalidad en esta etapa, ya que requiere acciones más amplias a nivel formativo, institucional y productivo. Sin embargo, se reconoce como una línea de trabajo futura y se recomienda promover alianzas con instituciones educativas, productoras, festivales, fondos culturales y comunidades creativas para generar mejores condiciones de producción, formación y circulación de proyectos animados peruanos.

Frente a este contexto, Anomalías surge como una propuesta de innovación que busca articular identidad cultural, cotidianidad limeña, animación y narrativa transmedia. El proyecto plantea una serie web animada como eje principal del universo, desde la cual se expanden otros productos narrativos: el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso. Cada uno cumple una función específica dentro de la experiencia: la serie desarrolla la historia central, el libro profundiza en los secretos del universo, el juego permite la interacción lúdica con sus anomalías y el festival convierte la narrativa en una experiencia presencial, musical e inmersiva.

La propuesta también responde a una oportunidad de mercado y de industria: la creciente demanda global de contenido animado, el talento creativo peruano con potencial cultural propio y el acceso cada vez más democrático a herramientas digitales de producción y distribución. En lugar de presentar la identidad peruana como un contenido únicamente educativo o patrimonial, el proyecto la transforma en entretenimiento juvenil, combinando humor, terror ligero, misterio, música, juego e interacción.

De esta manera, Anomalías se posiciona como una respuesta innovadora a la necesidad de crear contenidos audiovisuales peruanos con identidad, capaces de conectar con jóvenes desde sus códigos actuales de consumo. Su objetivo no es solo representar relatos locales, sino demostrar que la vida cotidiana local puede expandirse, reinventarse y competir dentro de la cultura digital contemporánea como un ecosistema sobrenatural oculto.

2.1 Planteamiento del problema

En el ecosistema audiovisual peruano actual existe una limitada producción de contenidos animados dirigidos a jóvenes que integren identidad cultural local, entretenimiento contemporáneo y narrativa transmedia. Si bien el Perú cuenta con una gran riqueza de símbolos, espacios, objetos, prácticas sociales, supersticiones y relatos cotidianos provenientes de distintas regiones y entornos urbanos, estos elementos suelen representarse desde enfoques tradicionales, educativos, realistas, infantiles o solemnes. Como consecuencia, muchas audiencias jóvenes perciben lo cultural peruano como algo lejano, escolar o poco conectado con sus intereses actuales.

Esta situación genera una brecha entre el imaginario cotidiano peruano y los códigos de consumo de jóvenes entre 16 y 30 años, quienes suelen relacionarse con historias a través de plataformas digitales, redes sociales, animación, música, videojuegos, experiencias inmersivas y comunidades virtuales. En este contexto, gran parte de sus referentes de entretenimiento provienen de industrias extranjeras, las cuales sí han desarrollado universos narrativos sólidos, visualmente atractivos y capaces de expandirse en múltiples formatos.

La problemática no solo se relaciona con la representación de la identidad peruana (especialmente Lima metropolitana), sino también con las limitaciones de la industria peruana de animación. Actualmente, existen barreras como la falta de acceso a formación especializada en animación 2D y narrativa visual, la dependencia de estudios extranjeros para lograr estándares altos de producción, las escasas oportunidades para animadores peruanos en el mercado global y una industria fragmentada, con poca colaboración entre talentos, productoras e instituciones. Estos factores dificultan el desarrollo de la propiedad intelectual original peruana con potencial de crecimiento, continuidad y escalabilidad.

Las causas de esta situación responden a factores culturales, creativos y productivos. Por un lado, persiste la idea de que la identidad local debe comunicarse desde una mirada principalmente educativa, patrimonial o costumbrista, lo que limita su adaptación a géneros como la comedia, el terror juvenil, la fantasía o la cultura pop. Por otro lado, la animación en el Perú suele percibirse como un formato costoso, riesgoso o destinado principalmente a

públicos infantiles, reduciendo las posibilidades de crear propuestas dirigidas a jóvenes y adultos jóvenes.

Las consecuencias de esta problemática son significativas. En primer lugar, se debilita la conexión de las nuevas generaciones con el imaginario cultural peruano, ya que no encuentran suficientes propuestas que representen lo local desde lenguajes modernos y cercanos. En segundo lugar, se desaprovecha el potencial de la cotidianidad peruana como fuente de entretenimiento, creación de comunidad y desarrollo de industrias culturales. Finalmente, se limita la posibilidad de que talentos peruanos en animación, guion, diseño, música y producción participen en proyectos locales ambiciosos y competitivos.

Frente a este panorama, Anomalías propone transformar esta situación mediante el desarrollo de un universo transmedia audiovisual basado en la reinterpretación sobrenatural de la cotidianidad limeña. El proyecto plantea una serie web animada como producto troncal, complementada por el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso. A través de estos formatos, la propuesta busca convertir símbolos, objetos, espacios y situaciones reconocibles del Perú actual en monstruos, entes o presencias ocultas, demostrando que las historias locales pueden ser modernas, atractivas y escalables dentro del ecosistema digital y cultural contemporáneo.

Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible

También se vincula con el ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico (Naciones Unidas, s. f.-b), al fomentar el desarrollo de industrias creativas y generar oportunidades para animadores, guionistas, músicos, diseñadores, ilustradores y productores audiovisuales.

Finalmente, se relaciona con el ODS 9: Industria, innovación e infraestructura (Naciones Unidas, s. f.-c), debido a que impulsa la creación de propiedad intelectual peruana, el uso de herramientas digitales, la innovación narrativa y el fortalecimiento de la producción animada nacional.

2.2 Población beneficiaria y mapa de actores

Población beneficiaria

La población beneficiaria directa de *Anomalías* está conformada por jóvenes entre 16 y 30 años, principalmente residentes en entornos urbanos como Lima Metropolitana, consumidores activos de contenido digital, animación, cultura pop, música, terror ligero, comedia y narrativas fantásticas. Este público suele relacionarse con las historias a través de plataformas como YouTube, TikTok, Instagram, servicios de streaming, videojuegos, comunidades digitales y experiencias presenciales vinculadas al entretenimiento.

Este grupo se caracteriza por buscar contenidos dinámicos, visualmente atractivos, con humor, ritmo narrativo ágil y posibilidades de interacción. Son usuarios que no solo consumen historias, sino que también las comentan, comparten, reinterpretan y expanden en redes sociales mediante memes, clips, fanarts, teorías o conversaciones digitales. En ese sentido, representan una audiencia especialmente compatible con proyectos transmedia, ya que están acostumbrados a seguir universos narrativos en distintos formatos y plataformas.

Sin embargo, esta población enfrenta una desconexión con muchas representaciones audiovisuales de la identidad peruana, debido a que suelen presentarse desde enfoques escolares, solemnes, infantiles o poco alineados con los códigos culturales contemporáneos. Como consecuencia, los jóvenes tienden a asociar lo cultural peruano con contenidos del pasado o con materiales educativos, en lugar de reconocerlo como una fuente activa de entretenimiento, fantasía, humor y creación de mundos.

Por ello, este grupo resulta fundamental para el proyecto, ya que Anomalías busca conectar con sus intereses mediante una serie web animada de humor sobrenatural, expandida hacia el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso. A través de estos productos, se propone una experiencia que transforma la cotidianidad peruana en un universo narrativo moderno, participativo y cercano a las formas actuales de consumo cultural.

De manera indirecta, el proyecto también beneficia a creadores audiovisuales, animadores, músicos, diseñadores, ilustradores y productores peruanos, al proponer una propiedad

intelectual local con potencial de crecimiento. Asimismo, contribuye a la revalorización del imaginario cultural de Lima Metropolitana, acercando símbolos, memorias, espacios y prácticas cotidianas a nuevas generaciones desde un lenguaje contemporáneo.

Mapa de actores

Para comprender mejor a la población beneficiaria y las relaciones que influyen en el desarrollo del proyecto, se incorpora un mapa de actores organizado en tres niveles: actores centrales, actores directos y actores indirectos. Esta clasificación permite visualizar quiénes se ubican en el núcleo de la propuesta, quiénes participan de manera activa en su desarrollo y quiénes influyen en su sostenibilidad desde un contexto más amplio.

Actores centrales

Los actores centrales son los beneficiarios principales del proyecto:

- Jóvenes de 16 a 30 años.
- Consumidores de contenido digital, animación, cultura pop, comedia y terror ligero.
- Audiencias interesadas en historias fantásticas, anomalías, entes sobrenaturales y universos narrativos.
- Potenciales seguidores y comunidad fan de *Anomalías*.

Actores directos

Los actores directos son aquellos que participan o influyen directamente en la creación, producción, difusión y validación del proyecto:

- Equipo creador de *Anomalías*.
- Guionistas, animadores, ilustradores y diseñadores de personajes.
- Productores audiovisuales y equipo de dirección.
- Músicos, compositores e intérpretes vinculados al festival *Pulso*.
- Diseñadores del juego de cartas *Yalasa*.
- Diseñadores editoriales y narrativos del libro físico *Yupi*.
- Plataformas digitales de distribución como YouTube, TikTok, Instagram y Spotify.
- Instituciones educativas vinculadas al desarrollo del proyecto.

- Aliados estratégicos, marcas, auspiciadores e influencers.
- Comunidades creativas, artistas independientes y colectivos audiovisuales.

Actores indirectos

Los actores indirectos son aquellos que no participan necesariamente en la ejecución diaria del proyecto, pero pueden influir en su alcance, legitimidad, circulación o sostenibilidad:

- Ministerio de Cultura del Perú.
- Industria audiovisual peruana.
- Medios de comunicación y prensa cultural.
- Festivales de animación, cine, música y cultura pop.
- Comunidades locales vinculadas a prácticas, memorias, símbolos y expresiones de la vida cotidiana peruana.
- Público general interesado en el entretenimiento peruano.
- Plataformas globales de entretenimiento.
- Competencia internacional en animación, fantasía y contenido juvenil.
- Tendencias digitales, algoritmos y dinámicas de viralización.
- Sociedad en general como espacio de circulación de identidad cultural.

Figura 1

Mapa de actores del proyecto "Anomalías"



Análisis integrado

El análisis del mapa de actores permite comprender que los jóvenes de 16 a 30 años se ubican en el centro del proyecto, ya que son la audiencia principal a la que se busca reconectar con la identidad peruana mediante lenguajes audiovisuales contemporáneos. Este grupo presenta una alta actividad digital y está familiarizado con universos narrativos expandidos, pero no

suele encontrar suficientes propuestas peruanas que integren cotidianidad local, animación, humor, terror ligero e interacción.

Los actores directos cumplen un rol fundamental en la transformación de esta necesidad en una propuesta concreta. El equipo creativo, junto con guionistas, animadores, diseñadores, músicos y productores, permite convertir elementos de la vida cotidiana peruana en una experiencia transmedia compuesta por una serie web animada, un libro físico, un juego de cartas y un festival inmersivo. Asimismo, las plataformas digitales, instituciones educativas y aliados estratégicos son claves para la distribución, validación y posicionamiento del proyecto.

Por otro lado, los actores indirectos condicionan el contexto en el que se desarrolla la propuesta. La industria audiovisual peruana, el Ministerio de Cultura, los festivales, los medios y las comunidades locales influyen en la visibilidad, legitimidad y sostenibilidad del proyecto. A la vez, la competencia internacional y los algoritmos digitales representan desafíos importantes, ya que el proyecto debe competir por la atención de una audiencia acostumbrada a contenidos globales de alta calidad.

En conjunto, este mapa evidencia que Anomalías no es solo una propuesta de entretenimiento, sino un proyecto que se inserta dentro de un ecosistema cultural, audiovisual y digital más amplio. Su impacto dependerá de la articulación entre audiencia, creadores, plataformas, aliados e instituciones, con el objetivo de construir una experiencia narrativa capaz de revalorizar la cotidianidad peruana y fortalecer la creación de contenido animado local.

2.3 Objetivos del proyecto

Objetivo general

Desarrollar un universo transmedia audiovisual basado en la reinterpretación sobrenatural de la cotidianidad peruana para jóvenes de 16 a 30 años, mediante una serie web animada y productos complementarios como el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso, logrando que al menos el 70 % de los usuarios evaluados perciba la

propuesta como atractiva, innovadora y representativa de la identidad cultural peruana contemporánea, medido a través de encuestas de validación durante el desarrollo del proyecto.

Objetivos específicos

OE1 – Investigar

Identificar los hábitos de consumo audiovisual, digital y cultural de al menos 45 jóvenes de 16 a 30 años residentes principalmente en Lima Metropolitana, mediante una encuesta exploratoria, con el fin de reconocer oportunidades para desarrollar un universo narrativo inspirado en elementos de la cotidianidad urbana limeña.

OE2 – Idear

Diseñar y estructurar el concepto narrativo y visual del universo Anomalías, definiendo su premisa, identidad gráfica, público objetivo y arquitectura transmedia, a partir de los hallazgos obtenidos durante la investigación.

OE3 – Desarrollar

Desarrollar un prototipo del universo transmedia Anomalías compuesto por elementos de la miniserie web animada, el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso, estableciendo la función narrativa y la relación de cada producto dentro de la experiencia.

OE4 – Validar

Evaluar de manera exploratoria la percepción y la intención declarada de consumo de jóvenes de 16 a 30 años respecto al universo Anomalías y sus cuatro componentes transmedia, mediante una encuesta virtual que permita identificar niveles de interés y oportunidades de mejora.

2.4 Marco referencial

Antecedentes de la innovación

Anomalías se ubica dentro de una tendencia audiovisual donde las narrativas culturales, fantásticas y urbanas son reinterpretadas para conectar con audiencias jóvenes desde lenguajes contemporáneos. En el contexto global, distintas producciones han demostrado que la vida cotidiana, los espacios reconocibles y los imaginarios locales pueden convertirse en universos narrativos modernos, atractivos y comercialmente viables cuando se trabajan desde la animación, la fantasía, el humor y la expansión multiplataforma.

En el Perú, existen antecedentes que han explorado imaginarios culturales desde el audiovisual. Un caso relevante es "Había tal vez" (CONCORTV, 2019), serie de Canal IPe que presenta personajes y tradiciones míticas de la costa, sierra y selva del Perú a través de una propuesta animada dirigida a niños. Este antecedente demuestra que los imaginarios peruanos tienen potencial narrativo dentro de la animación; sin embargo, su enfoque infantil deja abierta una oportunidad para desarrollar propuestas dirigidas a jóvenes de 16 a 30 años, con códigos más cercanos al humor sobrenatural, la cultura digital, el misterio y la experiencia transmedia.

Asimismo, el proyecto responde a una oportunidad identificada dentro de la industria peruana de animación. En la presentación actual del proyecto se señalan problemas como la falta de acceso a formación especializada en animación 2D y narrativa visual, la dependencia de estudios extranjeros, las escasas oportunidades para animadores peruanos y una industria fragmentada. A la vez, se reconoce una oportunidad en la creciente demanda global de contenido animado, el talento peruano con potencial creativo y cultural, y la democratización de herramientas tecnológicas para producir y distribuir contenido.

Consideraciones teóricas

Uno de los conceptos centrales para sustentar el proyecto es la narrativa transmedia. Jenkins (2007) plantea que una historia transmedia se expande a través de múltiples plataformas, permitiendo que cada medio aporte información específica al mundo narrativo y fomente la

participación activa de la audiencia. Esta idea es fundamental para Anomalías, ya que el universo no se limita a una sola pieza audiovisual, sino que se desarrolla mediante una serie web animada, un libro físico, un juego de cartas y un festival inmersivo.

Otro concepto importante es el de patrimonio cultural inmaterial. Según UNESCO (s. f.), este patrimonio incluye prácticas, conocimientos y expresiones que las comunidades reconocen como parte de su identidad cultural, y que se transmiten entre generaciones adaptándose con el tiempo. Esta perspectiva permite entender las prácticas, símbolos y relatos cotidianos del Perú no como elementos estáticos, sino como materiales vivos que pueden reinterpretarse desde nuevos formatos sin perder su vínculo con la identidad cultural.

También resulta relevante el concepto de **cultura participativa**, vinculado al consumo contemporáneo de narrativas. Las audiencias jóvenes no se limitan a recibir contenidos de manera pasiva, sino que participan, comentan, comparten, reinterpretan y expanden los universos que consumen. Esta lógica se relaciona directamente con *Anomalías*, ya que el proyecto busca generar comunidad a través de productos que invitan a distintos niveles de interacción: ver la serie, explorar el libro, jugar con cartas y vivir el festival inmersivo.

Casos o experiencias previas relevantes

Como referente nacional, Había tal vez (CONCORTV, 2019) demuestra que los imaginarios peruanos pueden adaptarse a formatos animados y funcionar como recurso de identidad cultural. Su valor está en acercar referentes culturales del Perú a nuevas audiencias, pero su enfoque infantil evidencia una brecha para públicos adolescentes y jóvenes adultos. Anomalías toma esta oportunidad y plantea una propuesta más cercana al humor, el misterio, el terror ligero y la cultura pop.

A nivel internacional, referentes como Gravity Falls resultan útiles por su capacidad para construir un universo animado de misterio, humor, criaturas extrañas y participación de fans. Aunque no trabaja con identidad peruana, demuestra que una serie animada puede sostener una narrativa compleja, generar teorías, expandir su mundo y conectar con públicos juveniles desde el entretenimiento.

También puede considerarse como referencia el uso de experiencias inmersivas y festivales narrativos vinculados a universos culturales o musicales. En este tipo de propuestas, el público no solo observa el contenido, sino que lo experimenta físicamente mediante activaciones, personajes, música, recorridos y dinámicas participativas. Esta lógica inspira el desarrollo de *Pulso*, el festival inmersivo que funcionará como etapa final del universo transmedia.

Conexión directa con el proyecto

Estos antecedentes y conceptos permiten sustentar la pertinencia de Anomalías como proyecto de innovación audiovisual. La narrativa transmedia justifica la expansión del universo en distintos productos, donde cada formato cumple una función particular: la serie web animada presenta la historia principal, el libro físico Yupi profundiza en los secretos y registros del mundo narrativo, el juego de cartas Yalasa permite la interacción lúdica con anomalías, objetos y escenarios, y el festival inmersivo Pulso convierte la narrativa en una experiencia presencial y participativa.

Por otro lado, el concepto de patrimonio cultural inmaterial respalda la necesidad de trabajar con símbolos, prácticas, espacios y memorias de la vida cotidiana peruana desde una perspectiva contemporánea. El proyecto no busca reproducir relatos culturales de forma literal ni únicamente educativa, sino reinterpretar el entorno peruano como un ecosistema sobrenatural oculto, donde nuevos monstruos, personajes y conflictos nacen de situaciones reconocibles del país.

Finalmente, la cultura participativa permite comprender por qué este proyecto puede conectar con jóvenes de 16 a 30 años. Esta audiencia está acostumbrada a interactuar con historias en múltiples plataformas, compartir contenido, construir comunidad y participar activamente en los universos que consume. En ese sentido, *Anomalías* propone una experiencia que no solo busca ser vista, sino también explorada, jugada y vivida.

2.5.1 Información sobre el usuario

Arquetipo de usuario

Figura 2

Imagen del usuario



Nombre: Diego Ramírez
Edad: 22 años
Género: Masculino
Ocupación: Estudiante universitario / creador ocasional de contenido digital
Ubicación: Lima Metropolitana
Nivel socioeconómico: B/C
Intereses: Animación, cultura pop, videojuegos, series, música, terror ligero, comedia, memes, TikTok, YouTube, Instagram y experiencias presenciales vinculadas al entretenimiento.

Diego representa a jóvenes entre 16 y 30 años que consumen contenido audiovisual de forma constante a través de plataformas digitales. Forma parte de una generación que descubre historias, personajes y tendencias mediante redes sociales, videos cortos, streaming,

comunidades digitales y recomendaciones algorítmicas. Para este tipo de usuario, el entretenimiento no se limita a mirar una serie: también implica compartir clips, comentar teorías, crear memes, seguir personajes, escuchar música relacionada y participar en experiencias vinculadas al universo narrativo.

Este usuario busca contenidos dinámicos, visualmente atractivos y con una identidad clara. Le interesan las historias con humor, misterio, fantasía, anomalías extrañas y personajes memorables. Además, valora los universos narrativos que pueden expandirse más allá de un solo formato, como ocurre con series que generan productos derivados, juegos, música, eventos o experiencias inmersivas.

Sin embargo, cuando se trata de contenidos culturales peruanos, Diego suele percibirlos como lejanos, escolares o poco conectados con su vida cotidiana. Reconoce que los símbolos, espacios, objetos y relatos del Perú tienen potencial narrativo, pero no encuentra suficientes propuestas audiovisuales modernas que los representen con una estética atractiva, un tono juvenil y un lenguaje cercano a la cultura digital.

Su principal frustración es que la mayoría de contenidos animados, fantásticos o de terror ligero que consume provienen del extranjero. Esto hace que sus referentes de entretenimiento estén más vinculados a universos internacionales que a imaginarios locales. A la vez, cuando encuentra contenidos culturales peruanos, muchas veces estos se presentan desde una mirada educativa, solemne o infantil, lo que reduce su interés y limita su conexión emocional con ellos.

A partir de los intereses y comportamientos identificados en la muestra evaluada, surge una oportunidad preliminar para Anomalías: ofrecer un universo transmedia peruano que conecte elementos de la cotidianidad urbana limeña con los códigos de consumo audiovisual contemporáneos.

Comportamientos del usuario

- Consume contenido en YouTube, TikTok, Instagram, plataformas de streaming y redes sociales.
- Sigue series animadas, contenido de misterio, humor, cultura pop y terror ligero.

- Comparte memes, clips, referencias y teorías con amigos o comunidades digitales.
- Se interesa por productos coleccionables, experiencias inmersivas, música y eventos en vivo.
- Descubre nuevos contenidos principalmente por redes sociales, recomendaciones de amigos, tendencias y algoritmos.
- Prefiere propuestas con ritmo ágil, estética llamativa, personajes identificables y posibilidad de interacción.

Frustraciones

- No encuentra suficientes contenidos animados peruanos pensados para jóvenes.
- Percibe muchos contenidos culturales peruanos como poco actualizados o demasiado académicos.
- Siente que la mayoría de referentes fantásticos y animados provienen del extranjero.
- Encuentra pocos universos narrativos locales que puedan seguirse en distintos formatos.
- Considera que muchas propuestas culturales peruanas no dialogan con el humor, la estética y el ritmo de consumo digital actual.

Motivaciones

- Descubrir historias originales con identidad local.
- Consumir entretenimiento peruano que se sienta moderno, divertido y bien producido.
- Seguir universos narrativos con personajes, anomalías y misterios.
- Participar en experiencias que vayan más allá de mirar una serie.
- Sentirse representado por historias que mezclan cotidianidad de lima metropolitana con códigos contemporáneos.

Oportunidad identificada

Dentro de la muestra evaluada se identificó interés por contenidos audiovisuales peruanos que integren identidad cultural cotidiana, animación, humor, misterio, terror ligero y experiencias transmedia. Este hallazgo representa una oportunidad preliminar para desarrollar

propuestas locales que se perciban modernas, entretenidas y cercanas a los códigos de consumo digital de los participantes.

Insight del usuario

“Me gustan las historias de misterio, humor y fantasía, pero casi nunca veo algo peruano que se sienta moderno, divertido y con un universo que pueda seguir en redes, juegos o experiencias en vivo.”

2.5.2 Información sobre el mercado

El mercado en el que se inserta Anomalías combina cuatro campos principales: el consumo audiovisual digital, la animación como industria creativa, los productos coleccionables/jugables y las experiencias presenciales vinculadas al entretenimiento juvenil. Esta combinación permite entender el proyecto no solo como una serie web, sino como una propiedad intelectual transmedia que puede circular en plataformas digitales, objetos físicos, comunidades de fans y eventos inmersivos.

En el Perú, el entorno digital representa un espacio clave para llegar a audiencias jóvenes. De acuerdo con Kemp (2025), en el informe Digital 2025: Peru, el país registró 27.3 millones de usuarios de internet a inicios de 2025, con una penetración del 79.5 %, además de 24.5 millones de identidades activas en redes sociales, equivalentes al 71.2 % de la población. En ese mismo periodo, YouTube alcanzó un potencial publicitario de 19.1 millones de usuarios en Perú, mientras que TikTok registró 24.4 millones de usuarios adultos alcanzables mediante publicidad e Instagram 10.5 millones de usuarios.

La oportunidad también se relaciona con el crecimiento global de la animación digital. PROMPERÚ (2025) señala que la demanda de contenidos animados y personalizados continúa aumentando debido al consumo en streaming y redes sociales, y estima que el mercado de animación y efectos visuales crecerá a una tasa anual de 12.32 % hasta 2027. A escala global, Precedence Research (2025) calcula que el mercado de producción de animación fue de USD 373.23 mil millones en 2024 y proyecta que alcanzará

aproximadamente USD 631.52 mil millones en 2034, impulsado por la demanda en streaming, videojuegos, publicidad y cine.

Desde el comportamiento del consumidor, las redes sociales cumplen un rol central en el descubrimiento de contenidos, marcas y experiencias. Según Álvarez (2023), en un informe de Ipsos Perú, el 71 % de usuarios utiliza redes sociales para divertirse y reírse, el 69 % para comunicarse y el 63 % para informarse. Además, los jóvenes de 18 a 24 años se encuentran entre los grupos más propensos a usarlas para informarse sobre productos, marcas y tiendas, y este segmento utiliza en promedio cinco redes sociales diferentes. Esto resulta relevante para Anomalías, ya que la serie web puede distribuirse en YouTube, mientras que TikTok e Instagram pueden funcionar como canales de viralización, comunidad y expansión de personajes, anomalías y escenas.

Para el desarrollo de Yalasa, también es relevante observar el crecimiento de los productos jugables y coleccionables. Grand View Research (2025) estima que el mercado global de juegos de mesa y cartas alcanzó USD 19.90 mil millones en 2024 y proyecta que llegará a USD 31.93 mil millones en 2030, con una tasa de crecimiento anual de 8.3 %. Este dato respalda la posibilidad de que un juego de cartas físico funcione como extensión lúdica y coleccionable de un universo narrativo.

En el caso de Pulso, la oportunidad se relaciona con el crecimiento del entretenimiento en vivo y las experiencias inmersivas. MarketsandMarkets (2025) proyecta que el mercado global de live entertainment pasará de USD 202.90 mil millones en 2025 a USD 270.29 mil millones en 2030, con una tasa de crecimiento anual de 5.9 %, impulsado por conciertos, e-sports, teatro, experiencias híbridas e integración tecnológica. Este contexto fortalece la pertinencia de plantear Pulso como cierre presencial y participativo del recorrido transmedia.

Oportunidad identificada

Existe una falta de contenidos audiovisuales animados peruanos dirigidos a jóvenes de 16 a 30 años de Lima Metropolitana que integren cotidianidad local, humor, terror ligero, cultura digital y experiencia transmedia. Anomalías responde a esta oportunidad mediante una serie web animada como producto troncal, expandida hacia el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso.

La propuesta se diferencia porque no presenta la identidad peruana o local desde una mirada únicamente educativa, patrimonial o costumbrista, sino como un universo de entretenimiento moderno. Además, incorpora productos físicos y presenciales que permiten diversificar la experiencia del usuario y fortalecer la sostenibilidad del proyecto: el libro como objeto coleccionable, el juego de cartas como experiencia lúdica y el festival como cierre inmersivo del recorrido transmedia.

Tabla 1

Comparación de "Anomalías" frente a productos competencia

Competencia directa e indirecta

Tipo de competencia	**Proyecto o referente**	**Qué ofrece**	**Qué puede mejorar Anomalías**
Directa / referente nacional	Había tal vez	Adapta tradiciones y personajes peruanos a una serie animada de enfoque infantil.	Dirigir la propuesta a jóvenes de 16 a 30 años, con humor sobrenatural, estética pop, cultura digital y mayor expansión transmedia.
Indirecta internacional	Gravity Falls	Construye un universo animado de misterio, comedia, códigos ocultos, criaturas extrañas y participación fan.	Aplicar esa lógica de misterio y comunidad a una Lima reconocible, donde lo cotidiano peruano funcione como entrada a lo sobrenatural.
Indirecta internacional	The Owl House	Trabaja fantasía, humor, personajes juveniles, mundos alternos y fandom activo.	Fortalecer personajes jóvenes con vínculos emocionales, pero desde una identidad visual y narrativa peruana.
Indirecta internacional	Dandadan	Mezcla vida cotidiana, fenómenos paranormales,	Tomar como referencia la velocidad narrativa y el cruce entre comedia y amenaza,

		humor, acción y cultura juvenil.	adaptándolo a códigos peruanos.
Indirecta internacional	Over the Garden Wall	Crea atmósfera misteriosa, mundo extraño y tono entre humor, melancolía y fantasía.	Potenciar la atmósfera de lo oculto y lo inquietante sin perder accesibilidad para una audiencia joven.
Indirecta digital	Creadores de terror, misterio o casos extraños en TikTok y YouTube	Usan formatos breves, virales y cercanos para generar curiosidad rápida.	Construir una historia continua, personajes reconocibles y un universo transmedia sólido más allá del contenido aislado.
Sustituto / lúdico	Pokémon TCG, Yu-Gi-Oh!, Magic, One Piece TCG	Ofrecen colección, juego, estrategia, comunidad y valor de expansión.	Diseñar Yalasa como una experiencia más simple, narrativa y conectada directamente al universo de Anomalías.
Sustituto / experiencial	Festivales, activaciones inmersivas y eventos de cultura pop	Permiten participación presencial, socialización, música, fotografía y consumo de experiencias.	Hacer que Pulso no sea solo un evento, sino la etapa final de una historia que el usuario ya viene siguiendo.

Tabla 2

Análisis FODA

Fortalezas	**Oportunidades**
Reinterpretación de la vida cotidiana peruana como ecosistema sobrenatural oculto.	Alta penetración de internet y redes sociales en Perú para distribuir y validar contenido digital.
Serie web animada como producto troncal, ideal para representar anomalías, transformaciones y mundos ocultos.	Crecimiento global de la animación impulsado por streaming, videojuegos, publicidad y producción digital.

Expansión transmedia mediante libro físico, juego de cartas y festival inmersivo.	Mercado global de juegos de mesa y cartas en crecimiento, útil para validar Yalasa como producto lúdico y coleccionable.
Combinación de humor, terror ligero, misterio, cultura pop y códigos locales reconocibles.	Interés juvenil por experiencias presenciales, productos coleccionables y universos narrativos.
Creación de nuevos monstruos, entes y presencias inspirados en objetos, espacios y situaciones del Perú actual.	Posibilidad de alianzas con marcas, instituciones culturales, festivales, comunidades creativas e influencers.

Debilidades	**Amenazas**
Producción animada requiere presupuesto, tiempo y equipo especializado.	Predominio de contenidos extranjeros con altos presupuestos, mayor posicionamiento y fandoms consolidados.
Proyecto en etapa de validación y construcción de comunidad.	Saturación de contenido en redes sociales y dificultad para captar atención sostenida.
Necesidad de articular varios productos transmedia con coherencia narrativa.	Riesgo de que la propuesta sea confundida con un proyecto tradicional de imaginario cultural si no se comunica bien la idea de cotidianidad sobrenatural.
Festival Pulso requiere consolidación previa del universo y mayor inversión.	Cambios en algoritmos, tendencias digitales y hábitos de consumo juvenil.

Análisis del contexto

El contexto actual presenta una oportunidad para propuestas que combinen identidad cultural y entretenimiento digital. Por un lado, los jóvenes peruanos tienen una alta exposición a contenidos globales, lo que eleva sus expectativas en términos de narrativa, estética y ritmo.

Por otro lado, esta misma apertura permite que un proyecto local bien diseñado pueda diferenciarse mediante una identidad propia, especialmente si utiliza plataformas accesibles, estrategias de comunidad y una premisa reconocible: convertir la vida cotidiana peruana en un ecosistema sobrenatural oculto.

En el caso de *Anomalías*, el mercado no debe entenderse únicamente como un espacio de consumo audiovisual, sino como un ecosistema de experiencias. La serie web permite atraer audiencia y presentar el universo; el libro *Yupi* profundiza la historia y funciona como objeto coleccionable; el juego *Yalasa* transforma el mundo narrativo en una experiencia lúdica; y el festival *Pulso* funciona como etapa final, llevando la historia al plano presencial mediante música en vivo, personajes, activaciones y participación del público.

De esta manera, el proyecto responde a una oportunidad concreta: crear una propiedad intelectual peruana capaz de crecer en múltiples formatos, conectar con jóvenes desde sus hábitos reales de consumo y contribuir al desarrollo de la animación, las experiencias inmersivas y las industrias creativas locales.

2.5.3 Concepto y propuesta de valor

Concepto general

Anomalías es un universo transmedia audiovisual que reinterpreta la vida cotidiana peruana como un ecosistema sobrenatural oculto. El proyecto convierte símbolos, objetos, espacios, sonidos, personajes y situaciones reconocibles del Perú actual en monstruos, entes o presencias que conviven con las personas sin que estas lo noten. Su producto troncal es una serie web animada de humor sobrenatural, ambientada en una Lima contemporánea donde lo cotidiano se transforma en una puerta hacia lo extraño.

La propuesta se expande a través de tres productos complementarios: el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso. Cada uno de estos productos cumple una función distinta dentro del universo narrativo. La serie web presenta la historia principal, los personajes y el conflicto central. El libro Yupi funciona como un objeto narrativo y coleccionable que profundiza en los secretos, anomalías y registros del mundo sobrenatural.

El juego Yalasa permite que la audiencia interactúe de forma lúdica con anomalías, objetos, escenarios y energías del universo. Finalmente, el festival Pulso se plantea como la etapa final de la experiencia transmedia, donde la música, los personajes y las activaciones inmersivas convierten la historia en una experiencia presencial.

A diferencia de propuestas que representan lo peruano desde una mirada únicamente educativa, patrimonial o costumbrista, Anomalías busca transformarlo en entretenimiento contemporáneo. Para ello, combina animación, comedia, terror ligero, cultura pop, música, juego y participación del público. Además, propone la creación de nuevos monstruos inspirados en espacios urbanos, objetos populares, situaciones sociales, sonidos, rituales cotidianos y símbolos reconocibles del Perú actual.

Propuesta de valor

Ofrecemos un universo transmedia audiovisual que reinterpreta la vida cotidiana de lima metropolitana como un ecosistema sobrenatural oculto para jóvenes de 16 a 30 años que necesitan contenidos locales modernos, entretenidos y cercanos a sus códigos de consumo, mediante una serie web animada de humor sobrenatural expandida hacia un libro físico, un juego de cartas y un festival inmersivo.

Figura 3

Lienzo lean canvas



Elementos diferenciadores

Serie web animada como eje troncal

La serie web animada es el punto de entrada principal al universo. A través de ella se presentan los protagonistas, el conflicto narrativo, las anomalías, el tono de humor sobrenatural y la relación entre el mundo cotidiano y el mundo oculto. La animación permite representar monstruos, transformaciones y elementos fantásticos con mayor libertad visual.

Reinterpretación sobrenatural de la cotidianidad peruana

El proyecto trabaja con símbolos, objetos, espacios y situaciones reconocibles de la vida cotidiana peruana, pero los adapta a códigos narrativos actuales. En lugar de presentar la identidad local de manera rígida, escolar o costumbrista, la convierte en una experiencia de entretenimiento juvenil cercana a la comedia, el misterio, el terror ligero y la cultura digital.

Creación de nuevos monstruos

El universo propone nuevos monstruos, entes y presencias inspirados en distintas zonas, hábitos, costumbres, espacios urbanos, objetos populares y símbolos culturales del país. Esto permite ampliar el imaginario peruano desde una mirada creativa y contemporánea, sin limitarse a una representación literal o únicamente costumbrista.

Libro físico *Yupi*

Yupi funciona como un producto narrativo y coleccionable. Permite profundizar en los secretos del universo, registrar anomalías, revelar presencias ocultas y ampliar la historia desde una experiencia física. Su valor está en convertir un elemento importante del relato en un objeto tangible para la audiencia.

Juego de cartas *Yalasa*

Yalasa transforma el universo narrativo en una experiencia lúdica. A través de cartas de anomalías, objetos, alimentos, escenarios y energías, el público puede interactuar con los elementos del mundo de Anomalías. Este producto fortalece la participación del usuario y permite que el universo sea jugado, no solo observado.

Festival inmersivo *Pulso*

Pulso funciona como la etapa final del recorrido transmedia. Se trata de un festival donde Pulso interpreta sus canciones en vivo, mientras distintos personajes del universo interactúan con el público mediante activaciones, performances y zonas temáticas. Esta experiencia permite que la audiencia entre físicamente al mundo narrativo, convirtiendo la historia en un evento colectivo, musical e inmersivo.

Potencial de comunidad

El proyecto está diseñado para generar conversación y participación. Sus personajes, anomalías, canciones, cartas, secretos y experiencias pueden circular en redes sociales mediante memes, clips, teorías, fanarts, retos y contenido generado por usuarios. Esto permite construir una comunidad alrededor del universo y no solo alrededor de un producto aislado.

Reflexión del equipo

Como comunicadores audiovisuales, este proyecto nace del interés por demostrar que las historias peruanas pueden ser modernas, divertidas, visualmente atractivas y competitivas dentro del ecosistema digital actual. Anomalías busca alejarse de la idea de que lo peruano solo debe representarse desde lo escolar, lo solemne o lo costumbrista. Por el contrario, propone tratar la cotidianidad como una fuente viva de personajes, conflictos, humor, misterio y mundos posibles.

El valor cultural del proyecto está en generar una nueva relación entre los jóvenes y el imaginario cultural peruano. No se trata de presentar la identidad como un contenido histórico o estático, sino de activar símbolos, objetos, espacios y situaciones cotidianas en formatos que puedan verse, leerse, jugarse, compartirse y vivirse. A través de la serie web, el libro Yupi, el juego Yalasa y el festival Pulso, el proyecto busca construir una experiencia transmedia que conecte identidad, entretenimiento e innovación audiovisual.

2.5.4 Diseño del producto o servicio

Descripción general del producto

Anomalías es un universo transmedia audiovisual que tiene como producto principal una miniserie web animada de humor sobrenatural. La propuesta reinterpreta símbolos, objetos, espacios, figuras y situaciones de la vida cotidiana peruana como monstruos, entes o presencias ocultas que conviven con las personas sin que estas lo noten.

El proyecto responde a la problemática identificada: la limitada producción de contenidos animados peruanos dirigidos a jóvenes que integren identidad cultural cotidiana, entretenimiento contemporáneo y narrativa transmedia. Frente a ello, Anomalías plantea una experiencia expandida compuesta por cuatro productos conectados entre sí: la miniserie web animada, el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso.

La miniserie web funciona como el eje troncal del universo. A partir de ella, el público conoce a los protagonistas, el conflicto central, las anomalías y las reglas del mundo sobrenatural. Los productos complementarios permiten ampliar la experiencia: Yupi profundiza en los secretos y registros del universo; Yalasa permite interactuar con entidades,

objetos y escenarios mediante una dinámica lúdica; y Pulso funciona como la etapa final de la experiencia transmedia, convirtiendo el universo narrativo en un festival presencial con música en vivo, personajes, activaciones y performances.

De esta manera, Anomalías no busca representar lo peruano desde un enfoque escolar, costumbrista o únicamente educativo, sino convertir la cotidianidad del país en una fuente de fantasía, misterio, humor y entretenimiento juvenil.

Características físicas y digitales

La miniserie web animada será desarrollada en formato digital, pensada principalmente para su distribución en YouTube y redes sociales. Estará compuesta por 8 capítulos de aproximadamente 8 minutos cada uno. Su estética combinará elementos urbanos de Lima contemporánea con una atmósfera sobrenatural, misteriosa y juvenil. Visualmente, se trabajarán espacios reconocibles como calles, galerías, mercados, combis, departamentos, postes, afiches, carritos de comida y objetos cotidianos intervenidos por lo extraño.

El tono visual y narrativo mezclará humor, misterio, terror ligero y cultura pop. La animación permitirá representar transformaciones, apariciones, anomalías y situaciones imposibles de una manera visualmente atractiva, manteniendo cercanía con el público joven.

El libro físico Yupi será un objeto narrativo y coleccionable. Su diseño estará inspirado en un archivo secreto o registro antiguo dentro del universo de Anomalías. Incluirá fichas de entidades, sellos, símbolos, notas, pistas, registros visuales y fragmentos narrativos que permitirán profundizar en el mundo oculto presentado en la miniserie. Este producto permitirá que el usuario explore el universo de forma más tangible y detallada.

El juego de cartas Yalasa será un producto físico de interacción. Estará compuesto por cartas de entidades, objetos, espacios, energías y situaciones propias del universo narrativo. Su diseño visual mantendrá la estética sobrenatural del proyecto, incorporando texturas, símbolos, colores y referencias inspiradas en la cotidianidad peruana. El objetivo es que el público pueda jugar con los elementos del universo, coleccionar cartas y compartir la experiencia con otros usuarios.

El festival inmersivo Pulso será una experiencia presencial que se desarrollará como etapa final del recorrido transmedia. En este evento, el público podrá ingresar físicamente al universo de Anomalías mediante música en vivo, personajes, activaciones, zonas temáticas,

performances, elementos visuales y dinámicas de participación. Esta experiencia busca que el usuario no solo observe la historia, sino que pueda vivirla.

Mecánica de uso o funcionamiento

El recorrido del usuario inicia con la miniserie web animada, que funciona como puerta de entrada al universo. El usuario accede a los episodios a través de plataformas digitales, principalmente YouTube, TikTok e Instagram. A partir de la miniserie, conoce a los personajes, descubre las primeras anomalías y empieza a comprender el conflicto sobrenatural que atraviesa la historia.

Luego, el usuario puede profundizar en el universo mediante el libro físico Yupi, que ofrece información adicional sobre entidades, sellos, anomalías y secretos que no necesariamente aparecen de forma directa en la miniserie. Este producto funciona como una pieza de exploración narrativa y como objeto coleccionable para los seguidores del proyecto.

Posteriormente, el juego de cartas Yalasa permite que el usuario interactúe de forma más activa con el mundo narrativo. A través del juego, puede usar entidades, objetos, espacios y energías del universo, convirtiéndose en participante de la experiencia y no solo en espectador. Este producto también permite generar comunidad, ya que los usuarios pueden jugar entre ellos, intercambiar cartas, compartir estrategias y descubrir nuevas anomalías.

Finalmente, el festival inmersivo Pulso funciona como cierre del recorrido transmedia. En este espacio, el público asiste a una experiencia musical y narrativa donde se presentan canciones en vivo, personajes del universo, activaciones, performances y zonas temáticas. El resultado esperado es que el usuario sienta que pasó de consumir una historia a formar parte de ella.

En síntesis, el recorrido del usuario se organiza en cuatro momentos: ver, explorar, jugar y vivir. Primero ve la miniserie, luego explora Yupi, después juega Yalasa y finalmente vive Pulso como experiencia presencial.

Triple balance

Sostenibilidad ambiental

El proyecto puede incorporar criterios ambientales especialmente en sus productos físicos. En el caso del libro Yupi y el juego de cartas Yalasa, se propone priorizar materiales reciclables,

papeles certificados o impresiones en tirajes controlados para evitar la sobreproducción. Asimismo, se puede implementar una estrategia de preventa para calcular la demanda real antes de producir grandes cantidades.

En el festival Pulso, se pueden reducir residuos mediante entradas digitales, señalética reutilizable, activaciones con materiales reciclables y alianzas con proveedores responsables. De esta manera, el proyecto busca que su expansión física mantenga coherencia con prácticas sostenibles.

Sostenibilidad económica

El proyecto plantea un modelo diversificado de ingresos. La miniserie web puede generar visibilidad, comunidad y monetización digital; el libro Yupi y el juego Yalasa permiten ingresos por venta directa de productos físicos; y el festival Pulso abre una fuente de ingresos mediante entradas, auspicios, activaciones de marca y merchandising.

Esta estructura reduce la dependencia de un solo producto y permite que el universo crezca progresivamente. Primero se construye audiencia con la miniserie, luego se activan productos físicos y finalmente se desarrolla una experiencia presencial de mayor escala cuando la comunidad ya esté consolidada.

Sostenibilidad social

A nivel social y cultural, Anomalías contribuye a ampliar las formas en que se representa la identidad peruana en el audiovisual. El proyecto propone mirar la vida cotidiana del Perú desde una perspectiva fantástica, juvenil y contemporánea, demostrando que lo local también puede convertirse en entretenimiento, misterio, humor y experiencia transmedia.

Además, el proyecto puede generar oportunidades para talentos peruanos vinculados a la animación, ilustración, guión, música, diseño, producción y gestión cultural. De esta manera, no solo impacta en la audiencia, sino también en el ecosistema creativo local.

2.5.5 Modelo de negocio

Propuesta de valor

Anomalías ofrece un universo transmedia audiovisual que transforma la cotidianidad peruana en una experiencia sobrenatural, juvenil y participativa. Su valor principal está en convertir

símbolos, objetos, espacios y situaciones reconocibles del Perú actual en monstruos, entidades y anomalías ocultas, mediante una miniserie web animada expandida hacia un libro físico, un juego de cartas y un festival inmersivo.

La propuesta se diferencia porque no presenta la identidad peruana desde una mirada escolar, solemne o costumbrista, sino desde códigos cercanos al público joven: animación, humor, terror ligero, misterio, cultura pop, redes sociales, juego, música y experiencia presencial.

Segmento de usuarios o beneficiarios

El segmento principal está conformado por jóvenes de 16 a 30 años, principalmente residentes en entornos urbanos como Lima Metropolitana. Son consumidores activos de animación, cultura pop, comedia, misterio, terror ligero, videojuegos, música, redes sociales y experiencias transmedia.

También se consideran como segmentos secundarios los fans de juegos de cartas, coleccionistas, asistentes a eventos de cultura pop, estudiantes de comunicación, animación, diseño y música, así como marcas, instituciones culturales, festivales, espacios educativos y comunidades creativas interesadas en propuestas audiovisuales peruanas.

Canales de distribución

Los principales canales digitales serán YouTube, TikTok e Instagram. YouTube funcionará como canal principal para la miniserie web animada, mientras que TikTok e Instagram servirán para difundir clips, personajes, anomalías, memes, avances, detrás de cámaras, retos y contenido promocional.

Los productos físicos, como Yupi y Yalasa, podrán distribuirse mediante tienda online, ferias independientes, eventos de cultura pop, festivales, librerías alternativas, tiendas especializadas y activaciones presenciales.

El festival Pulso se difundirá mediante redes sociales, alianzas con espacios culturales, universidades, marcas juveniles y comunidades vinculadas a música, animación, juegos y experiencias inmersivas.

Relación con el usuario o cliente

La relación con el usuario será participativa, progresiva y transmedia. El público no solo consumirá la historia, sino que podrá seguir pistas, comentar teorías, compartir clips, crear memes, coleccionar productos, jugar cartas y asistir a experiencias presenciales.

El vínculo con la audiencia se construirá mediante redes sociales, dinámicas de comunidad, lanzamientos por etapas, preventas, contenido exclusivo, encuestas, activaciones y eventos. La intención es que el usuario sienta que forma parte del universo de Anomalías, no solo como espectador, sino como participante.

Fuentes de ingresos o sostenibilidad

Las fuentes de ingresos del proyecto pueden organizarse en varias líneas. La primera es la monetización digital de la miniserie a través de YouTube, publicidad, acuerdos de distribución o plataformas. La segunda es la venta directa de productos físicos, como el libro Yupi, el juego de cartas Yalasa y merchandising relacionado con personajes, símbolos y anomalías.

La tercera línea corresponde a auspicios y alianzas con marcas, especialmente marcas juveniles, culturales, tecnológicas, educativas o vinculadas al entretenimiento. La cuarta línea es la venta de entradas para el festival Pulso, así como activaciones pagadas dentro del evento.

Finalmente, el proyecto puede sostenerse mediante fondos culturales, fondos audiovisuales, concursos de innovación, crowdfunding, preventas y convenios con instituciones educativas o culturales.

Recursos clave

Los recursos clave para ejecutar Anomalías son el equipo creativo y técnico, compuesto por guionistas, directores, animadores, ilustradores, diseñadores, músicos, editores, productores y gestores de comunidad.

También son necesarios recursos tecnológicos como software de animación, edición, diseño, almacenamiento digital, equipos de grabación, plataformas de difusión y herramientas de gestión. Para los productos físicos se requieren imprentas, materiales, proveedores, diseño editorial, producción gráfica y pruebas de impresión.

En el caso del festival Pulso, se necesitan espacios, equipos de sonido, iluminación, escenografía, performers, músicos, personal de producción, seguridad, permisos, logística y aliados estratégicos.

Actividades clave

Las actividades clave del proyecto incluyen el desarrollo de guión y biblia transmedia, diseño de personajes, diseño de anomalías, creación de escenarios, producción de la miniserie animada, grabación de voces, música, edición y postproducción.

También se consideran actividades clave el diseño editorial del libro Yupi, el desarrollo de reglas y cartas de Yalasa, las pruebas de juego, la impresión de prototipos, la conceptualización del festival Pulso, la gestión de alianzas, la difusión digital, la construcción de comunidad y la validación constante con usuarios.

Aliados clave

Los aliados clave pueden ser instituciones educativas, festivales de animación, espacios culturales, marcas juveniles, imprentas, tiendas especializadas, comunidades de juegos de cartas, colectivos creativos, músicos, influencers, plataformas digitales, productoras audiovisuales y entidades vinculadas al desarrollo de industrias creativas.

También podrían participar instituciones públicas o privadas interesadas en promover propiedad intelectual peruana, innovación audiovisual, cultura digital y entretenimiento juvenil.

Costos clave

Los principales costos del proyecto están asociados a la producción de la miniserie animada, especialmente guión, dirección, diseño, animación, edición, sonido, música y voces. También se consideran costos de software, licencias, almacenamiento, equipos, logística, promoción y difusión.

En cuanto a los productos físicos, los costos clave incluyen diseño editorial, ilustración, diagramación, impresión del libro Yupi, diseño de cartas, reglas, caja, manual, impresión y testeo de Yalasa.

Para Pulso, los costos incluyen conceptualización, espacio, sonido, iluminación, escenografía, música en vivo, activaciones, performers, permisos, seguridad, logística, comunicación y producción general.

Escalabilidad o sostenibilidad futura

Anomalías tiene potencial de escalabilidad porque puede crecer por temporadas, nuevas anomalías, nuevos personajes, nuevas cartas, reediciones del libro, expansiones del juego, merchandising y experiencias itinerantes.

La miniserie puede ampliarse con nuevos capítulos o temporadas. Yupi puede tener nuevas ediciones con más registros y secretos. Yalasa puede expandirse con nuevas cartas, modos de juego y colecciones temáticas. Pulso puede replicarse en otros distritos, universidades, festivales o ciudades del Perú.

De esta manera, el proyecto puede evolucionar como una propiedad intelectual peruana con potencial comercial, cultural y comunitario.

2.5.6 Resultados esperados

Resultado principal

El resultado principal esperado de Anomalías es contribuir al desarrollo de una propiedad intelectual audiovisual peruana capaz de conectar con jóvenes de 16 a 30 años de Lima Metropolitana mediante una reinterpretación sobrenatural de la cotidianidad peruana.

El proyecto busca demostrar que los símbolos, objetos, espacios y situaciones del Perú actual pueden convertirse en una fuente potente de fantasía, humor, misterio y experiencia transmedia. A través de la miniserie animada, el libro Yupi, el juego Yalasa y el festival Pulso, se espera que el público perciba la identidad cultural peruana contemporánea como algo dinámico, creativo, entretenido y cercano a sus códigos de consumo.

Resultados específicos

Se espera que los usuarios comprendan con claridad el concepto central del proyecto: la transformación de lo cotidiano peruano en anomalías, entidades o presencias ocultas. Este resultado se evidenciará si el público logra explicar la premisa del universo después de ver la presentación, el teaser, los prototipos o los materiales visuales.

También se espera generar interés por la miniserie web animada como principal punto de entrada al universo. De acuerdo con la validación realizada, este producto fue el más claro y atractivo para los usuarios, por lo que se proyecta que funcione como el primer contacto entre el público y la historia.

Otro resultado esperado es fortalecer el valor del libro Yupi como objeto narrativo y coleccionable. Se busca que el público no lo perciba solo como un libro complementario, sino como un archivo secreto que amplía los misterios, registros y anomalías del universo.

En el caso de Yalasa, se espera desarrollar una experiencia lúdica accesible, capaz de generar interacción entre usuarios. El objetivo es que el juego de cartas permita que el público explore las anomalías desde la colección, la estrategia y la participación social.

Respecto a Pulso, se espera que el festival inmersivo funcione como una experiencia final que permita vivir físicamente el universo de Anomalías. Este resultado se evidenciará si el público comprende el recorrido, las activaciones, la música en vivo y el rol narrativo del evento dentro del ecosistema transmedia.

A nivel cultural, se espera que el proyecto ayude a ampliar las formas en que se representa lo peruano en el audiovisual. Anomalías busca demostrar que la identidad local también puede expresarse desde la animación, el misterio, la comedia, el terror ligero y la cultura pop.

A nivel social, se espera generar oportunidades para talentos peruanos vinculados a la animación, guión, diseño, ilustración, música, producción y gestión cultural. El proyecto puede convertirse en una plataforma de colaboración entre creadores jóvenes y profesionales de distintas áreas.

A nivel económico, se espera validar un modelo de negocio diversificado basado en contenidos digitales, productos físicos, merchandising, auspicios, fondos, entradas y experiencias presenciales. Esto permitiría proyectar la sostenibilidad del universo en etapas futuras.

Indicadores de éxito

Los principales indicadores para medir el éxito del proyecto serán el nivel de comprensión del concepto, la intención de consumo de la miniserie, el interés por adquirir o explorar Yupi, la intención de jugar Yalasa, la intención de asistir a Pulso, el crecimiento de comunidad

digital, las interacciones en redes sociales, la participación en pruebas de usuario, las ventas iniciales de productos físicos y la asistencia a experiencias presenciales.

También se considerará como indicador positivo que al menos el 70 % de los usuarios evaluados perciban Anomalías como una propuesta atractiva, innovadora y representativa de la identidad cultural peruana contemporánea.

Relación con los ODS

También se relaciona con el ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico (Naciones Unidas, s. f.-b), al promover oportunidades para industrias creativas, animadores, diseñadores, músicos, guionistas y productores locales.

Se vincula con el ODS 9: Industria, innovación e infraestructura (Naciones Unidas, s. f.-c), porque propone una propiedad intelectual peruana basada en innovación narrativa, animación, tecnología, transmedia y nuevos modelos de producción cultural.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Prototipo de baja fidelidad

El primer acercamiento al prototipo de *Anomalías* se desarrolló a partir de una serie de bocetos, moodboards, esquemas narrativos y pruebas visuales que permitieron ordenar la propuesta transmedia antes de llegar a una versión más acabada. Esta etapa sirvió para visualizar el universo, definir sus productos principales y comprobar si la idea podía expandirse de forma coherente en diferentes formatos.

Figura 4

Moodboard de diseño para la serie animada.

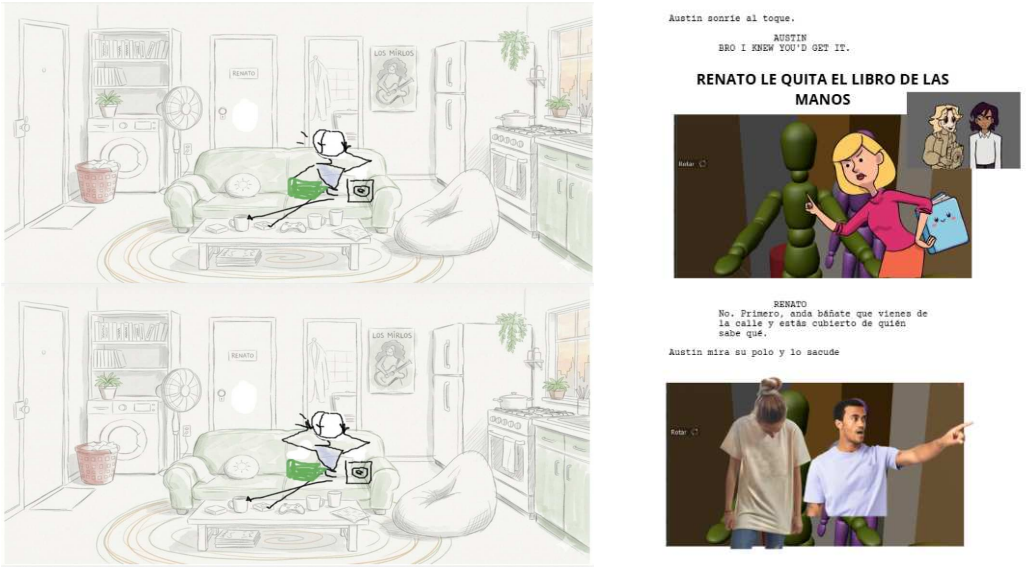


El prototipo de baja fidelidad incluyó una primera estructura del recorrido transmedia, donde se estableció que la serie web animada funcionaría como producto troncal y que el universo se expandiría mediante tres productos complementarios: el libro físico *Yupi*, el juego de cartas *Yalasa* y el festival inmersivo *Pulso*. Este esquema permitió entender cómo cada producto aportaría una experiencia distinta dentro del mismo universo narrativo.

También se trabajaron bocetos iniciales de personajes, anomalías, escenarios y elementos gráficos del mundo sobrenatural. Estos primeros dibujos permitieron explorar la estética general del proyecto, combinando elementos urbanos de Lima contemporánea con símbolos, texturas y referencias inspiradas en la vida cotidiana peruana. En esta etapa se buscó probar si el tono del proyecto podía equilibrar humor, misterio e identidad local sin caer en una representación escolar o solemne.

Figura 5

Storyboard serie animada.



En el caso del libro Yupi, el prototipo inicial consistió en una idea de objeto narrativo similar a un archivo ritual o registro antiguo, donde se organizarían anomalías, sellos, presencias ocultas y memorias espirituales. Este producto permitió probar la posibilidad de trasladar el universo a un soporte físico, coleccionable y complementario a la serie.

Figura 6

Referencias para el libro "Yupi".



Este prototipo de baja fidelidad permitió resolver preguntas iniciales importantes: cómo se conectan los productos, qué rol cumple cada uno dentro del universo, qué tipo de interacción tendría el usuario y cómo podría interpretarse la cotidianidad peruana desde un lenguaje contemporáneo. Además, ayudó a identificar que el proyecto necesitaba una estructura clara para evitar que las transmedias se sintieran como productos aislados.

Prototipo de alta fidelidad

A partir de los aprendizajes del prototipo inicial, se desarrolló una versión de mayor fidelidad del universo transmedia. Esta versión incluyó una presentación visual más acabada del proyecto, diseños de personajes, referencias de estilo, propuesta estética de la serie web, mockups del libro *Yupi*, diseño visual de cartas de *Yalasa*, mapa de experiencia del usuario, mapa de actores y Lean Canvas.

El prototipo de alta fidelidad permitió mostrar con mayor claridad cómo luciría Anomalías en una etapa más cercana a su implementación. La serie web animada se presentó como un producto digital con estética de humor sobrenatural, ambientado en una Lima contemporánea donde lo cotidiano convive con anomalías y fuerzas invisibles inspiradas en símbolos y memorias de la cotidianidad peruana. La animación se eligió como lenguaje principal porque permite representar monstruos, transformaciones y elementos fantásticos con mayor libertad visual.

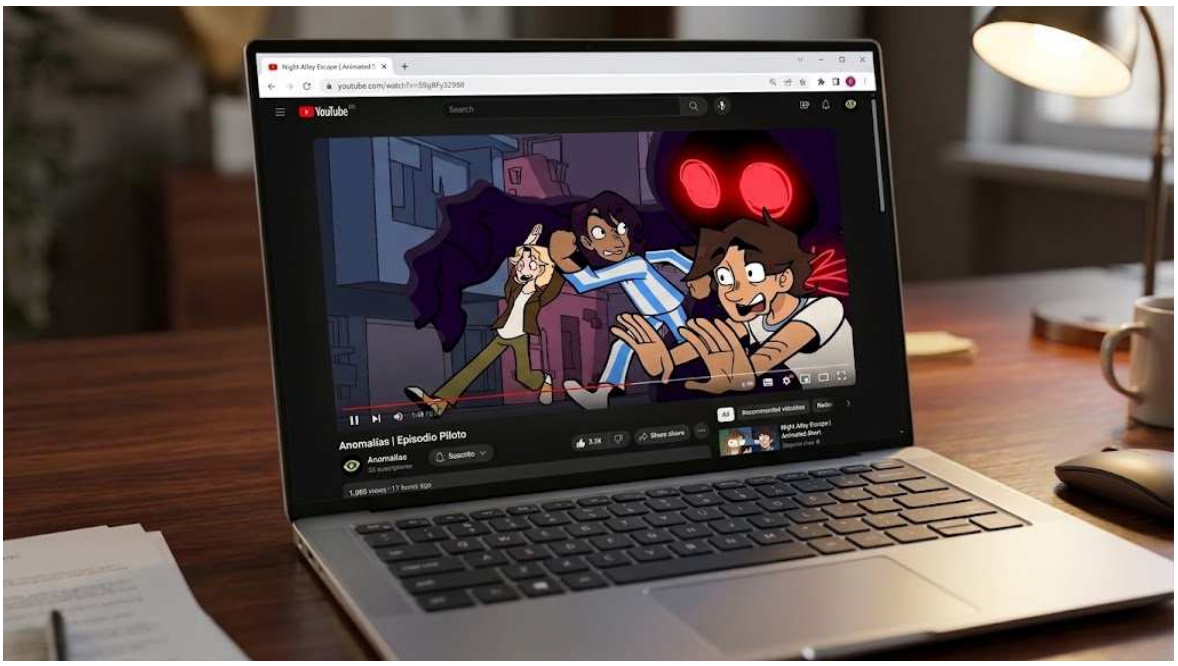
Figura 7

Frames de la serie "Anomalías".









El libro físico Yupi se representó como un objeto coleccionable dentro del universo narrativo. Su diseño visual se orientó hacia la idea de un archivo misterioso, con registros de anomalías, sellos, advertencias y secretos que permiten al usuario conocer información que no aparece directamente en la serie.

Figura 8

Libro "Yupi" prototipo de alta fidelidad.



El sello se cerró

No hubo luz incandescente ni un estruendo, el mundo simplemente recuperó su forma. El movimiento se detuvo, las sombras regresaron a sus lugares y el silencio ocupó nuevamente la habitación.

Un silencio limpio, uno que no había escuchado en mucho tiempo.

Miré hacia el centro del círculo. El Primero ya no estaba, la oscuridad y esos ojos habían desaparecido. La presión que había acompañado cada uno de nuestros días había desaparecido, la casa volvía a sentirse como una casa. Tomás respiró profundamente y despertó, Julia cayó de rodillas, Vicente no pudo contener el llanto, Alma corrió hacia su hermano y durante unos segundos nadie recordó mirar hacia Pedro.

Hasta que comprendimos que él ya no respondía. Seguía allí, de pie, con los ojos abiertos observando el sello, pero algo había cambiado, algo imposible de nombrar, —Pedro.
No respondió. Volví a llamarlo, tampoco respondió.

Entonces giró lentamente la cabeza hacia mí, reconocí su rostro, su voz y sus movimientos pero comprendí que una parte de él había quedado al otro lado de aquella frontera.

"PRIMERA CONSECUENCIA REGISTRADA DE UNA CONTENCIÓN COMPLETA".



Pedro sobrevivió pero jamás volvió a ser el mismo. Algunas noches olvidaba nombres, otras olvidaba lugares, a veces despertaba mirando hacia ningún punto en particular. Un punto que nosotros no podíamos entender. Nunca volvió a realizar un ritual importante, nunca volvió a hablar demasiado sobre aquella noche y jamás volvió a entrar en una habitación donde se estuviera dibujando un sello. Creo que entendía mejor que nadie el precio de abrir ciertas puertas.



Pedro fue el primero en comprender el alcance y también el primero en reaccionar. Recuerdo haberlo encontrado una noche revisando algunos registros, tenía varios documentos abiertos sobre la mesa, algunos pertenecían a guardianes anteriores. Otros eran relatos transmitidos oralmente, todos hablaban sobre presencias pero ninguno hablaba sobre algo como esto. Durante varios minutos permaneció observando las páginas, buscando en ellas respuestas que no estaban escritas allí.

–No debería estar ocurriendo así.

Aquella fue la primera vez que escuché frustración en su voz. La frustración de alguien que lleva toda una vida aprendiendo reglas y descubre que ninguna parece funcionar.

"LAS RESPUESTAS ANTIGUAS SEGUÍAN SIENDO VALIOSAS, EL PROBLEMA ERA QUE LAS PREGUNTAS HABÍAN CAMBIADO."

El pueblo continuaba deteriorándose, aunque pocos parecían darse cuenta o quizá simplemente preferían no hablar de ello, algunas personas dejaron de asistir a reuniones comunitarias. Incluso las celebraciones religiosas parecían más silenciosas. No existía un acontecimiento concreto que pudiera señalarse como causa, era algo más difuso, una acumulación constante de pequeñas grietas.

Los animales seguían reaccionando antes que nosotros, una mañana encontramos varias ovejas agrupadas en un mismo extremo del terreno, ninguna quería acercarse al otro lado del cercado. No importaba cuánto insistieran, simplemente se negaban. Cuando finalmente crucé para inspeccionar el lugar no encontré nada.

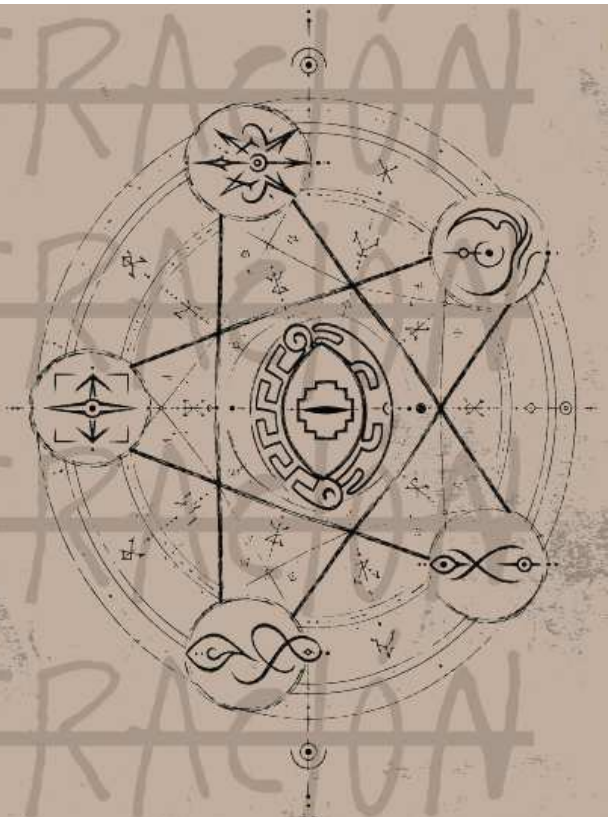


una y otra vez sobre la superficie donde nadie lo había dibujado. Fue entonces cuando Pedro decidió interrumpir el procedimiento. Recuerdo el momento exacto porque fue la primera vez que vi miedo en él. No el miedo de alguien que teme por su vida, sino el miedo de quien comprende que está perdiendo el control de algo que ya no entiende.

"LA FRUSTRACIÓN ALIMENTABA AQUELLO QUE INTENTÁBAMOS CONTENER".

Lo que ocurrió después resulta difícil de describir incluso ahora, durante unos instantes la realidad pareció desplazarse. Las sombras dejaron de coincidir, los sonidos parecían llegar desde lugares equivocados y en medio de aquella confusión apareció algo que jamás olvidaré.

El símbolo COMPLETO por primera vez.



El juego de cartas Yalasa se rediseñó mediante cartas con estilo más definido, categorías visuales y una lógica de interacción basada en anomalías, objetos, escenarios y energías. Esta versión de mayor fidelidad permitió mostrar mejor cómo el usuario podría jugar con los elementos del universo y no solo observarlos.

Figura 9

Prototipo de alta fidelidad de "Yalasa".



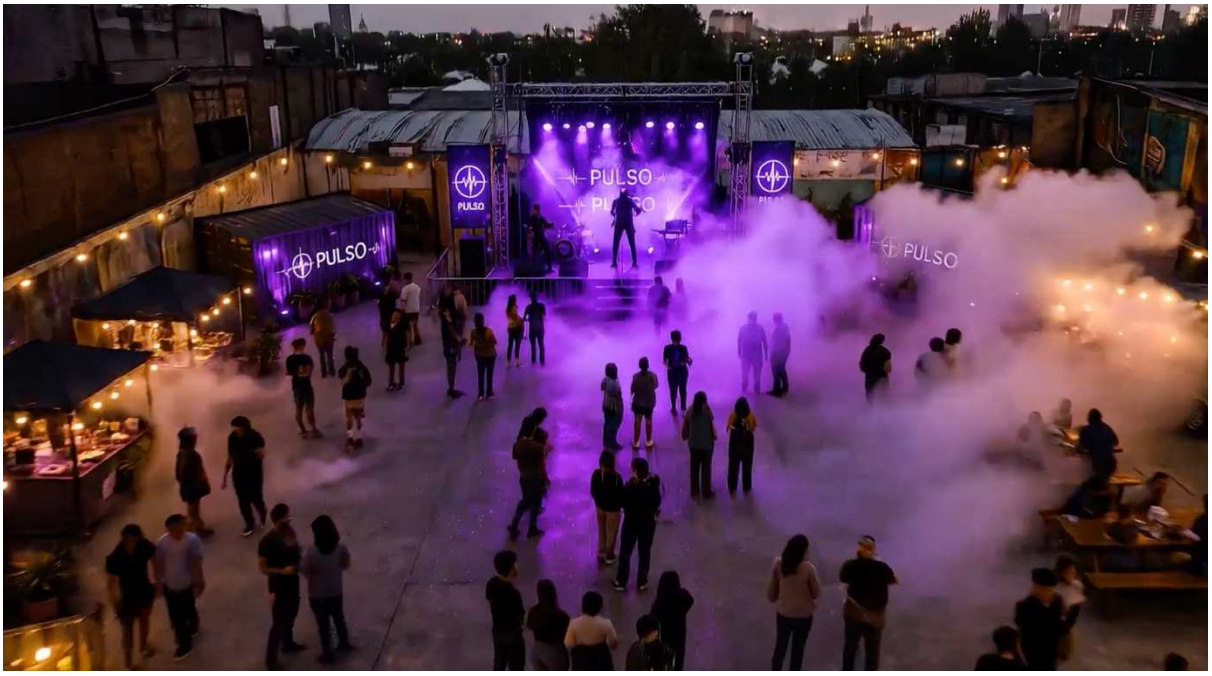


Finalmente, el festival *Pulso* se desarrolló como una propuesta inmersiva más clara. En esta versión, *Pulso* ya no se plantea como una obra musical, sino como un festival donde el personaje interpreta sus canciones en vivo, mientras otros personajes del universo interactúan con el público mediante activaciones, performances y zonas temáticas. Este ajuste permitió reforzar el sentido del festival como etapa final del recorrido transmedia.

Para el desarrollo de estos prototipos se utilizaron herramientas de diseño visual y referencias gráficas para obtener un render de cómo se vería el festival. Las mejoras aplicadas respecto al prototipo inicial se centraron en aclarar la función de cada producto, fortalecer la coherencia estética del universo y ordenar la experiencia transmedia para que el usuario pueda entender cómo se transita la historia desde la serie hasta el festival.

Figura 10

Prototipo de alta fidelidad "Festival Pulso"



En conjunto, los prototipos desarrollados evidencian la evolución de *Anomalías* desde una idea narrativa inicial hacia una propuesta transmedia más concreta, visual y evaluable. Esta etapa permitió materializar la solución, mostrar sus componentes principales y preparar el proyecto para ser validado con usuarios potenciales.

2.5.8 Experimentos

Metodología de la validación

La validación del prototipo de Anomalías se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, con alcance exploratorio y un diseño no experimental de corte transversal. Se considera exploratoria porque estuvo orientada a obtener evidencia preliminar sobre la percepción del público ante la propuesta y no a generalizar estadísticamente los resultados a toda la población de jóvenes de 16 a 30 años. Asimismo, fue no experimental porque no se manipularon variables y transversal porque la información se recogió en un único periodo.

Población y muestra

La población de interés estuvo conformada por jóvenes de 16 a 30 años, consumidores de contenidos audiovisuales, animación, cultura pop, música, videojuegos, redes sociales y experiencias de entretenimiento, residentes principalmente en Lima Metropolitana.

La muestra estuvo integrada por **45 participantes** y fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los participantes fueron convocados a través de medios digitales y contactos cercanos al equipo investigador. Debido al tamaño y al tipo de muestreo utilizado, los resultados deben interpretarse como evidencia exploratoria correspondiente únicamente a la muestra evaluada.

Criterios de inclusión y exclusión

Se consideraron como criterios de inclusión:

- Tener entre 16 y 30 años.
- Aceptar voluntariamente participar en la validación.
- Haber revisado la presentación general y los prototipos del proyecto.
- Completar, como mínimo, las preguntas correspondientes a la percepción general del universo transmedia.

Se excluyeron del análisis las respuestas de personas que no se encontraban dentro del rango de edad establecido, los registros duplicados y las respuestas que no contaban con información suficiente para ser interpretadas. Cuando una pregunta obtuvo una cantidad menor de respuestas válidas, los porcentajes se calcularon utilizando como base únicamente el número de participantes que contestó dicha pregunta.

Instrumento de recolección de datos

Se utilizó una encuesta virtual elaborada mediante Google Forms. El instrumento estuvo compuesto por preguntas cerradas, preguntas de selección múltiple y escalas de valoración del 1 al 5.

Las preguntas estuvieron orientadas a recoger información sobre:

- Hábitos de consumo audiovisual y digital.
- Afinidad con historias que combinan fantasía y situaciones cotidianas.
- Comprensión y percepción general del universo Anomalías.
- Intención declarada de consumir la miniserie web animada.
- Interés e intención de adquisición del libro Yupi.
- Familiaridad e intención de jugar Yalasa.
- Intención de asistir al festival inmersivo Pulso.

Debido al carácter exploratorio de la investigación, el instrumento no pasó por un proceso formal de validación estadística. Por ello, sus resultados se utilizan como evidencia preliminar para identificar tendencias de aceptación y oportunidades de mejora del prototipo.

Procedimiento

Antes de responder la encuesta, todos los participantes recibieron la misma explicación general del proyecto y revisaron los prototipos disponibles. Anomalías fue presentado como un universo transmedia audiovisual que reinterpreta objetos, espacios, símbolos y situaciones de la cotidianidad urbana limeña como anomalías, entidades o presencias sobrenaturales.

También se explicó que la miniserie web animada funciona como producto principal y que el universo se expande mediante el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival

inmersivo Pulso. Después de revisar estos materiales, los participantes respondieron voluntariamente la encuesta virtual.

La explicación previa tuvo como finalidad brindar el contexto necesario para evaluar los productos. Sin embargo, se reconoce que la información presentada antes de la encuesta pudo influir en algunas respuestas, por lo que este aspecto constituye una limitación del proceso de validación.

Tratamiento y análisis de los datos

Los resultados fueron analizados mediante frecuencias y porcentajes. En las preguntas que utilizaron una escala del 1 al 5, se estableció el siguiente criterio de interpretación:

- Valores 1 y 2: percepción o intención desfavorable.
- Valor 3: posición neutral o intermedia.
- Valores 4 y 5: percepción o intención favorable.

La agrupación de los valores 4 y 5 permitió identificar el porcentaje de participantes con una intención declarada favorable hacia cada producto. Estos resultados representan percepciones e intenciones expresadas durante la encuesta y no deben interpretarse como evidencia de consumo, compra, participación o asistencia efectiva.

En las preguntas que recibieron menos respuestas que el total de la muestra, se utilizó como base el número de respuestas válidas obtenidas específicamente en cada pregunta. Por esta razón, cada resultado deberá acompañarse de su respectivo número de respuestas válidas o valor de “n”.

Consideraciones éticas

La participación fue voluntaria y la información se recogió únicamente con fines académicos. No se solicitaron datos personales sensibles ni información que permitiera identificar individualmente a los participantes. Los resultados fueron procesados y presentados de manera agrupada.

Limitaciones metodológicas

La validación presenta las siguientes limitaciones:

- La muestra fue pequeña.
- La mayoría de los participantes residía en Lima Metropolitana.
- El instrumento no contó con una validación estadística formal.
- La explicación previa del proyecto pudo influir en la percepción de los participantes.
- Los resultados miden intención declarada y no comportamiento real.
- Algunas preguntas pudieron recibir una cantidad menor de respuestas válidas.

En consecuencia, los resultados deben considerarse evidencia preliminar sobre la recepción del prototipo dentro de la muestra evaluada y no como una representación estadística de todos los jóvenes de 16 a 30 años.

Público participante

La validación contó con la participación de **45 personas**. En cuanto al género, el **56.7%** de los participantes se identificó como masculino y el **43.3%** como femenino. Respecto a la edad, la mayoría se ubicó entre los **21 y 24 años**, con un **56.7%** de la muestra. Además, el **20%** estuvo entre los **18 y 20 años**, el **13.3%** entre los **25 y 30 años**, y el **10%** entre los **16 y 17 años**.

Estos resultados muestran que la muestra se encuentra dentro del rango etario definido para el público objetivo del proyecto, es decir, jóvenes entre 16 y 30 años. Además, el **90%** de los participantes indicó ser de Perú y, dentro de los participantes peruanos, el **100%** señaló vivir en Lima. Esto resulta relevante para el proyecto, ya que **Anomalías** trabaja con elementos reconocibles de la cotidianidad peruana desde una mirada urbana y contemporánea.

Resultados sobre comportamiento del público

Los resultados relacionados con el comportamiento del público muestran una tendencia favorable hacia los códigos narrativos del proyecto. En la afirmación “Disfruto de historias que combinan fantasía con situaciones de la vida cotidiana”, la mayoría de respuestas se concentró entre los valores 4 y 5, lo que indica una aceptación positiva hacia la mezcla entre lo fantástico y lo cotidiano.

Asimismo, ante la afirmación “Valoro las experiencias presenciales donde puedo compartir con personas que tienen intereses similares a los míos”, también predominan respuestas positivas. Esto respalda la pertinencia del festival **Pulso** como experiencia presencial e inmersiva, aunque este producto requiere una comunicación clara para que el público entienda su dinámica dentro del universo.

En relación con el consumo de contenido digital de corta duración, los participantes mostraron una inclinación favorable hacia formatos breves, lo que fortalece la decisión de plantear una serie web animada como producto principal. Además, la afirmación “Me gusta coleccionar objetos relacionados con las historias, series o franquicias que sigo” obtuvo una recepción positiva, lo que valida el potencial de productos físicos como el libro **Yupi** y el juego de cartas **Yalasa**.

Validación de la miniserie web animada

La serie web animada fue uno de los productos con mayor nivel de aceptación. Ante la pregunta “¿Qué tan probable es que consumas esta serie web?”, el **40%** de los participantes marcó el valor 5 y el **33.3%** marcó el valor 4. Esto significa que el **73.3%** de la muestra manifestó una alta probabilidad de consumir la serie.

Este resultado confirma que la miniserie web animada funciona como el punto de entrada más claro y atractivo del universo transmedia. Su formato digital, animado y de corta duración se alinea con los hábitos de consumo del público objetivo, especialmente jóvenes acostumbrados a contenidos audiovisuales en plataformas digitales y redes sociales.

Validación del libro Yupi

El libro físico **Yupi** fue percibido como un producto interesante. En la pregunta “¿Qué tan interesante te parece este libro?”, el **43.9%** de los participantes lo calificó como interesante y el **24,4%** como muy interesante. En conjunto, el **79,3%** mostró una valoración positiva hacia el libro.

Sin embargo, al preguntar “¿Qué tan probable es que adquieras este libro?”, las respuestas fueron más moderadas. El **40%** se ubicó en una posición neutral, mientras que solo el otro

40% marcó valores altos de intención de adquisición. Esto evidencia que, aunque el libro resulta atractivo como parte del universo narrativo, necesita reforzar su propuesta de valor para motivar la compra.

Este hallazgo sugiere que **Yupi** debe comunicarse no solo como un libro complementario, sino como un objeto narrativo y coleccionable que revela información clave del universo, registra anomalías y permite profundizar en secretos que no aparecen directamente en la serie.

Validación del juego de cartas Yalasa

En relación con **Yalasa**, los resultados muestran que existe una base favorable para proponer un juego de cartas. En la pregunta "¿Has jugado anteriormente juegos de cartas coleccionables?", una parte importante de los participantes indicó que sí o que al menos le suena este tipo de juego. Además, entre quienes mencionaron juegos conocidos, aparecieron referentes como **Pokémon TCG**, **Yu-Gi-Oh!**, **Magic: The Gathering** y **One Piece TCG**.

Esto demuestra que el público encuestado tiene cierto nivel de familiaridad con juegos de cartas coleccionables. Sin embargo, la probabilidad de jugar **Yalasa** obtuvo una valoración moderada: el **20%** marcó 5, el **24.4%** marcó 4, otro **33.3%** se mantuvo neutral con una posibilidad de animarse y el resto expresó menor probabilidad de jugarlo.

En conjunto, el **59.4%** de los participantes manifestó una intención alta de jugar **Yalasa**. Esto indica que el producto tiene potencial, pero requiere explicar mejor sus reglas, dinámica, mecánica de juego y diferencial frente a otros juegos de cartas ya conocidos por el público.

Validación del festival Pulso

Respecto al festival inmersivo **Pulso**, la pregunta "¿Qué tan probable es que asistas a este evento?" mostró resultados mixtos. El **33.3%** marcó el valor 5 y el **15.6%** marcó el valor 4, sumando un **48.9%** de intención positiva. Sin embargo, el **35.6%** se mantuvo neutral.

Este resultado indica que **Pulso** genera curiosidad e interés, pero aún necesita una explicación más clara. Al tratarse de una experiencia más compleja que combina música en vivo, personajes, activaciones y narrativa inmersiva, algunos participantes podrían necesitar

visualizar mejor cómo sería el evento, qué actividades incluiría y por qué forma parte del universo de **Anomalías**.

Por ello, se considera necesario reforzar la presentación de **Pulso** como una etapa final del recorrido transmedia, donde el público no solo observa la historia, sino que entra físicamente al universo narrativo.

Hallazgos principales

A partir de los resultados de la validación, se identifican los siguientes hallazgos:

- El público objetivo muestra interés por historias que mezclan fantasía, misterio y situaciones de la vida cotidiana.
- La mini serie web animada es el producto con mayor aceptación y funciona como el punto de entrada más claro al universo.
- El libro **Yupi** resulta interesante, pero necesita reforzar su valor como objeto narrativo y coleccionable para aumentar la intención de adquisición.
- El juego de cartas **Yalasa** tiene potencial debido a la familiaridad del público con juegos de cartas coleccionables, pero debe explicar mejor sus reglas y mecánica.
- El festival **Pulso** genera curiosidad, aunque requiere una presentación más concreta para que los usuarios comprendan cómo se vivirá la experiencia.

Ajustes realizados o propuestos

A partir de la validación, se proponen los siguientes ajustes para fortalecer el proyecto:

1. **Reforzar la explicación del concepto central**, dejando claro que **Anomalías** transforma elementos de la vida cotidiana peruana en monstruos, entes o presencias ocultas.
2. **Presentar ejemplos concretos de anomalías**, inspiradas en objetos, espacios, personajes o situaciones reconocibles del Perú actual, para que el público visualice mejor el universo.
3. **Fortalecer la comunicación del libro Yupi**, explicándolo como un archivo narrativo y coleccionable que revela secretos, registros y anomalías que complementan la serie.

4. **Desarrollar con mayor claridad la mecánica de Yalasa**, especificando reglas básicas, tipos de cartas, dinámica de juego y valor coleccionable.
5. **Explicar mejor la experiencia Pulso**, mostrando cómo funcionaría el festival, qué actividades tendría, cómo interactuarían los personajes con el público y por qué representa la etapa final del recorrido transmedia.

Conclusión del experimento

La validación exploratoria se realizó con una muestra de 45 participantes de entre 16 y 30 años. Los resultados permitieron identificar, dentro de la muestra evaluada, una percepción favorable hacia algunos componentes del universo Anomalías. Sin embargo, debido al tamaño de la muestra y al uso de un muestreo no probabilístico por conveniencia, estos hallazgos deben considerarse evidencia preliminar y no pueden generalizarse estadísticamente a toda la población de jóvenes de dicho rango de edad.

El experimento confirma que la propuesta resulta atractiva para un público joven acostumbrado al consumo digital, la animación, las experiencias coleccionables y los contenidos de fantasía. Asimismo, permite identificar oportunidades de mejora en la comunicación del libro **Yupi**, la mecánica del juego **Yalasa**, la experiencia del festival **Pulso** y la identidad del nombre **Anomalías**.

En la muestra evaluada, conformada por 45 participantes, la miniserie web animada presentó una intención declarada de consumo favorable, mientras que Yupi, Yalasa y Pulso obtuvieron diferentes niveles de interés y permitieron identificar oportunidades de mejora. Estos resultados sugieren una recepción preliminar favorable hacia la propuesta, pero no pueden generalizarse a todos los jóvenes de 16 a 30 años debido al carácter exploratorio de la investigación y al tipo de muestreo empleado.

En ese sentido, la validación no solo permitió medir la aceptación inicial del proyecto, sino también recoger información útil para ajustar el prototipo y fortalecer su desarrollo como universo transmedia audiovisual.

3.1 Presupuesto

El presente presupuesto estima los costos necesarios para desarrollar el universo transmedia Anomalías desde una mirada integral. A diferencia de una etapa únicamente exploratoria, este presupuesto considera tanto el prototipado como la producción inicial de los cuatro componentes principales del proyecto: la miniserie animada, el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso.

Para calcular el costo de la miniserie se tomó como referencia un presupuesto base de una serie animada de 10 capítulos de 11 minutos cada uno, equivalente a 110 minutos de animación. Como Anomalías plantea una miniserie de 8 capítulos de 8 minutos, es decir, 64 minutos en total, se aplicó un factor de ajuste proporcional de 64/110, equivalente al 58.18%. A este monto se suman los costos de prototipado y producción de las extensiones transmedia.

Tabla 3

Presupuesto integral por producto y etapa

Producto / etapa	**Prototipado / conceptualización**	**Producción final**	**Total estimado**
Miniserie animada	S/ 45,000.00	S/ 257,124.08	S/ 302,124.08
Libro físico Yupi	S/ 4,500.00	S/ 30,500.00	S/ 35,000.00
Juego de cartas Yalasa	S/ 6,950.00	S/ 51,000.00	S/ 57,950.00
Festival inmersivo Pulso	S/ 8,800.00	S/ 115,000.00	S/ 123,800.00
Subtotal	**S/ 65,250.00**	**S/ 453,624.08**	**S/ 518,874.08**
Contingencia general 10%	-	-	**S/ 51,887.41**
Total general estimado	-	-	**S/ 570,761.49**

Tabla 4

Resumen por categoría

Categoría	**Subtotal**	**Porcentaje aproximado**
Materiales e insumos	S/ 35,683.64	6.25%
Herramientas / software	S/ 10,124.36	1.77%

Honorarios profesionales	S/ 360,443.72	63.15%
Transporte y logística	S/ 15,605.45	2.73%
Producción y montaje	S/ 68,527.64	12.01%
Promoción y difusión	S/ 17,034.91	2.98%
Otros / contingencia	S/ 63,341.77	11.10%
Total general	**S/ 570,761.49**	**100%**

Tabla 5

Desglose y justificación por categoría

Categoría	Monto	Justificación
Materiales e insumos	S/ 35,683.64	Incluye referencias visuales, pruebas de arte, prototipos, materiales de impresión del libro Yupi, cartas Yalasa, utilería ligera, señalética y materiales básicos para Pulso.
Herramientas / software	S/ 10,124.36	Considera licencias y recursos para animación, edición, diseño, almacenamiento, diagramación editorial, arte final de cartas y previsualización de la experiencia inmersiva.
Honorarios profesionales	S/ 360,443.72	Es el rubro principal. Incluye guion, dirección, arte, storyboard, animación, edición, sonido, música, voces, diseño editorial, diseño de reglas, ilustración, producción del festival y performers.
Transporte y logística	S/ 15,605.45	Cubre reuniones, traslados, grabación de referencias, recojo de impresiones, envíos, testeo de cartas, coordinación de locación y operación del evento.
Producción y montaje	S/ 68,527.64	Incluye escenas, fondos, composición visual, montaje audiovisual, impresión y acabados de Yupi, armado de mazos de Yalasa, alquiler, sonido, luces, escenario y activaciones de Pulso.
Promoción y difusión	S/ 17,034.91	Contempla teaser, piezas para redes sociales, pauta digital, catálogo visual, demostraciones del juego, campaña de convocatoria y difusión del festival.

Otros / contingencia	S/ 63,341.77	Reserva para imprevistos por producto, cambios técnicos, ajustes de arte, impresión, registro, respaldo, administración y contingencia general del 10%.

Análisis del presupuesto

El costo total estimado para desarrollar la primera implementación integral de Anomalías asciende a S/ 570,761.49. Este monto contempla el desarrollo de la miniserie animada como eje principal del universo y la producción inicial de sus extensiones transmedia: el libro físico Yupi, el juego de cartas Yalasa y el festival inmersivo Pulso.

La mayor inversión corresponde a la miniserie animada, con un total de S/ 302,124.08. Este monto incluye una etapa de prototipado de S/ 45,000.00 y una etapa de producción final de S/ 257,124.08, calculada proporcionalmente a partir de una referencia de producción de 110 minutos y ajustada al formato de Anomalías, compuesto por 8 capítulos de 8 minutos.

El libro físico Yupi requiere una inversión estimada de S/ 35,000.00, destinada al prototipo, escritura, ilustración, diseño editorial, diagramación, pruebas de impresión, producción inicial y acabados. Su función dentro del universo es operar como un archivo narrativo y coleccionable que profundiza en las anomalías, secretos y registros del mundo oculto.

El juego de cartas Yalasa representa una inversión de S/ 57,950.00. Este monto considera el diseño de reglas, balance del sistema de juego, arte de cartas, impresión de mazos, caja, manual, pruebas de jugabilidad y materiales de testeo. Su objetivo es convertir el universo narrativo en una experiencia lúdica, física y coleccionable.

Por su parte, el festival inmersivo Pulso asciende a S/ 123,800.00, considerando conceptualización, diseño de recorrido, activaciones, propuesta escénica, producción técnica, músicos, performers, locación, luces, sonido, seguridad y difusión. Este componente funciona como la etapa final del recorrido transmedia, donde el público puede vivir físicamente el universo de Anomalías.

En conjunto, este presupuesto permite demostrar la viabilidad económica del proyecto como una propiedad intelectual transmedia. La estructura de costos evidencia que Anomalías requiere una inversión significativa, pero organizada por fases y productos, lo que facilita su implementación progresiva, la búsqueda de aliados estratégicos, fondos culturales, auspicios y oportunidades de monetización en plataformas digitales, productos físicos y experiencias presenciales.

4.1 Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

Durante el desarrollo de **Anomalías**, se identificó una oportunidad importante dentro del ecosistema audiovisual peruano: la falta de contenidos animados dirigidos a jóvenes que conecten la identidad cultural cotidiana con formatos contemporáneos de entretenimiento. A partir de la investigación realizada, se concluye que existe una brecha entre los referentes audiovisuales que consumen los jóvenes de 16 a 30 años y las formas en que normalmente se representa lo peruano en los medios. Mientras muchas propuestas locales suelen abordarse desde una mirada realista, educativa o costumbrista, el público joven consume mayormente universos fantásticos, animados, interactivos y expansivos provenientes de industrias extranjeras.

El proceso permitió comprender que la cotidianidad peruana posee un alto potencial narrativo. Elementos como combis, mercados, galerías, afiches, calles, objetos populares, comidas, sonidos urbanos y personajes reconocibles pueden convertirse en puntos de partida para construir un universo sobrenatural propio. Esta mirada permitió reformular el proyecto y alejarlo de una representación basada en folklore o mitologías tradicionales, orientándolo hacia una reinterpretación de símbolos, espacios, objetos y situaciones de la vida diaria peruana.

Asimismo, se concluye que la propuesta de valor de **Anomalías** responde a una necesidad real del público objetivo: acceder a contenidos peruanos que se sientan modernos, entretenidos, visualmente atractivos y cercanos a los códigos de consumo digital. La serie web animada, como producto troncal, permite introducir el universo narrativo de manera

directa y accesible; mientras que el libro físico **Yupi**, el juego de cartas **Yalasa** y el festival inmersivo **Pulso** amplían la experiencia hacia formatos físicos, lúdicos y presenciales.

La validación realizada mediante encuesta virtual a 45 participantes permitió comprobar que la premisa del proyecto genera interés. Los resultados mostraron que el **80.8%** de los encuestados manifestó una alta probabilidad de consumir la miniserie web animada, lo que confirma que este formato funciona como el punto de entrada más fuerte del universo. Además, el **68.3%** consideró el libro **Yupi** como interesante o muy interesante, lo que evidencia potencial para el desarrollo de un objeto narrativo y coleccionable. En el caso de **Yalasa**, el **77.7%** manifestó una intención alta de jugarlo, mientras que **Pulso** obtuvo una intención positiva de asistencia del **69.5%**, aunque también reveló la necesidad de explicar mejor su dinámica.

Estos resultados permitieron identificar que, si bien el universo transmedia genera interés, no todos los productos se entienden con la misma rapidez. La serie web animada fue validada como el formato más claro y atractivo, mientras que **Yupi**, **Yalasa** y **Pulso** requieren una comunicación más precisa para que el usuario comprenda su función dentro del recorrido transmedia. En ese sentido, la validación no solo confirmó la pertinencia de la propuesta, sino que también permitió detectar ajustes necesarios para fortalecer el prototipo.

Respecto al modelo de negocio, se concluye que **Anomalías** posee una estructura escalable porque no depende de un solo producto. El universo puede generar valor a través de la distribución digital de la miniserie, la venta del libro físico **Yupi**, la comercialización del juego de cartas **Yalasa**, el merchandising, los auspicios, las alianzas con marcas e instituciones, la postulación a fondos culturales y audiovisuales, y la venta de entradas para el festival **Pulso**. Esta diversificación permite proyectar el crecimiento del proyecto como una propiedad intelectual peruana con potencial de comunidad.

Finalmente, el presupuesto integral permitió dimensionar de manera más realista la implementación del proyecto. Al ajustar el costo de la miniserie a una duración de 8 capítulos de 8 minutos, y sumar los costos del libro, cartas, festival y contingencia, se obtuvo un presupuesto total estimado de **S/ 570,761.49**. Esto demuestra que el proyecto requiere una inversión significativa, especialmente por el componente de animación, pero también permite visualizar etapas claras de desarrollo, producción, prototipado y escalamiento.

En conclusión, **Anomalías** demuestra que la vida cotidiana de lima metropolitana puede convertirse en una fuente potente para crear fantasía, misterio, humor y experiencias transmedia. El proyecto no solo propone una serie animada, sino un universo expansivo que puede verse, leerse, jugarse y vivirse, generando una nueva forma de conectar a los jóvenes con la identidad cultural peruana contemporánea.

Recomendaciones

Se recomienda reforzar la comunicación del concepto central de **Anomalías**, explicando de forma breve y directa que el proyecto transforma elementos de la vida cotidiana peruana en monstruos, entes o presencias ocultas. Esta idea debe mantenerse clara en todas las piezas de presentación, difusión y validación, para evitar que el público lo confunda con una propuesta basada en folklore, mitologías tradicionales o contenidos únicamente culturales.

También se recomienda consolidar la miniserie web animada como el punto de entrada principal del universo. La validación demostró que este producto fue el más aceptado por los usuarios, por lo que debe priorizarse en la siguiente etapa de desarrollo. Para ello, se sugiere producir un piloto o teaser animado que permita mostrar el tono visual, el humor sobrenatural, los personajes principales, el conflicto narrativo y algunos ejemplos concretos de anomalías inspiradas en la cotidianidad peruana.

En relación con el libro físico **Yupi**, se recomienda fortalecer su valor como objeto narrativo y coleccionable. Si bien fue considerado interesante por la mayoría de participantes, la intención de adquisición fue más moderada. Por ello, es importante comunicar que **Yupi** no es solo un libro complementario, sino un archivo secreto del universo que contiene registros de anomalías, sellos, pistas, memorias y elementos que amplían la historia de la miniserie.

Respecto al juego de cartas **Yalasa**, se recomienda simplificar y explicar mejor su mecánica. La validación mostró que existe interés por el juego, pero también la posibilidad de que resulte complejo si no se presentan reglas claras. Por ello, se sugiere desarrollar una versión inicial fácil de aprender, con categorías de cartas bien diferenciadas, instrucciones visuales, partidas cortas y una conexión directa con las anomalías que aparecen en la serie.

En cuanto al festival inmersivo **Pulso**, se recomienda tangibilizar mejor la experiencia. Es necesario mostrar con mayor claridad qué ocurrirá en el evento, qué zonas tendrá, cómo participará el público, qué rol cumplirá la música en vivo y de qué manera los personajes interactuarán con los asistentes. Para una siguiente etapa, sería útil desarrollar un mapa de recorrido, moodboard escénico, teaser visual o maqueta de experiencia que permita comprender mejor el valor del festival.

A nivel de modelo de negocio, se recomienda implementar el proyecto por etapas. Primero, debe desarrollarse el piloto de la miniserie y los prototipos físicos de **Yupi** y **Yalasa** para seguir validando el interés del público. Luego, se puede avanzar hacia una temporada completa de la miniserie, una primera edición del libro y las cartas, y posteriormente una versión piloto del festival **Pulso**. Esta implementación progresiva permitirá reducir riesgos, ajustar la propuesta según la respuesta del público y buscar financiamiento de manera más estratégica.

También se recomienda fortalecer las alianzas con instituciones educativas, marcas juveniles, espacios culturales, festivales de animación, comunidades de juegos de cartas, colectivos creativos y plataformas digitales. Estas alianzas pueden facilitar la difusión, validación, producción y financiamiento del universo transmedia, además de ampliar el alcance del proyecto hacia comunidades interesadas en animación, cultura pop, música, diseño, videojuegos y experiencias inmersivas.

Como riesgo principal, se identifica el alto costo de producción de la miniserie animada y la complejidad de articular varios productos transmedia al mismo tiempo. Para mitigar este riesgo, se recomienda priorizar los formatos con mayor validación inicial, especialmente la miniserie, y desarrollar los productos complementarios de manera gradual. Asimismo, será necesario mantener una biblia transmedia clara que ordene personajes, reglas del universo, anomalías, tono visual, funciones de cada producto y recorrido del usuario.

Finalmente, se recomienda continuar validando el proyecto con muestras más amplias y diversas del público objetivo. Aunque la encuesta inicial permitió obtener hallazgos relevantes, sería conveniente realizar nuevas pruebas con focus groups, testeos de prototipos físicos, sesiones de juego para **Yalasa** y simulaciones de experiencia para **Pulso**. Esto

permitirá mejorar la propuesta antes de escalarla y fortalecer su potencial como propiedad intelectual peruana contemporánea.

En síntesis, **Anomalías** debe avanzar de manera progresiva, priorizando la claridad del universo, la fuerza visual de la miniserie, la jugabilidad de **Yalasa**, el valor coleccionable de **Yupi** y la experiencia inmersiva de **Pulso**. Si estos elementos se desarrollan de forma coherente, el proyecto puede convertirse en una propuesta transmedia sólida, escalable y capaz de conectar con jóvenes desde una nueva mirada sobre la cotidianidad peruana.

Referencias

Álvarez, J. (2023, 30 de junio). *Si no estás en RRSS, estás en na*. Ipsos. https://www.ipsos.com/es-pe/si-no-estas-en-rrss-estas-en-na

CONCORTV. (2019, 3 de abril). *Había tal vez: Nueva serie sobre personajes y tradiciones míticas del Perú*. https://www.concortv.gob.pe/habia-tal-vez-nueva-serie-sobre-personajes-y-tradiciones-miticas-del-peru/

Grand View Research. (2025). *Playing cards and board games market size, share & trends analysis report by product, distribution channel, region, and segment forecasts, 2025-2030*. https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/playing-cards-board-games-market

Jenkins, H. (2007, 21 de marzo). *Transmedia storytelling 101*. Pop Junctions. https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Kemp, S. (2025, 3 de marzo). *Digital 2025: Peru*. DataReportal. https://datareportal.com/reports/digital-2025-peru

MarketsandMarkets. (2025). *Live entertainment market trends*. https://www.marketsandmarkets.com/ResearchInsight/live-entertainment-market-trends.asp

Naciones Unidas. (s. f.-a). *Objetivo 4: Educación de calidad*. Recuperado el 10 de julio de 2026, de https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/

Naciones Unidas. (s. f.-b). *Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico*. Recuperado el 10 de julio de 2026, de https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/economic-growth/

Naciones Unidas. (s. f.-c). *Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructura*. Recuperado el 10 de julio de 2026, de https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/infrastructure/

Naciones Unidas. (s. f.-d). *Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles*. Recuperado el 10 de julio de 2026, de https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/cities/

Precedence Research. (2025, 20 de marzo). *Animation production market size and forecast 2025 to 2034*. https://www.precedenceresearch.com/animation-production-market

PROMPERÚ. (2025). *Informe de mercado para animación digital*. https://hdl.handle.net/20.500.14152/7133

UNESCO. (s. f.). *Intangible cultural heritage*. Recuperado el 29 de junio de 2026, de https://www.unesco.org/en/intangible-cultural-heritage

Anexos

Formulario de validación y respuestas:

https://forms.gle/y8bsrgZ2VXPvbtKM7

Producto Transmedia Peruano (respuestas)

Juego de cartas (Yalasa):
https://drive.google.com/drive/folders/1dn04RDJQwz53TR2eLfk0qbH2uoAE_3dp?usp=drive_link

Libro (Yupi):
https://drive.google.com/file/d/1uABiRoXxmLsPOO9tStOG0axMseNPi7rs/view?usp=drive_link

Canciones del festival (Pulso):
https://drive.google.com/drive/folders/160yRXbLtr--A5FlaMptn1uRh0g0XBl7w?usp=drive_link

Piloto de mini serie animada (Anomalías):
https://drive.google.com/file/d/1n9gwFj9vyL4Ft16ZrJre_FuSs1am3gat/view?usp=drive_link