ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Propuesta de una serie documental interactiva para contribuir a la revalorización de la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana: RunaFlow

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

PRESENTADA POR

Franco Angel Paucar Rodriguez
DNI: 76272460, Perú

ASESOR

Jasmine Erika Mora Sifuentes
DNI: 42796130, Perú
ORCID: 0009-0007-4244-4610

JURADO

Jesus Leonardo Vivanco Enriquez
Kelly Doris Sánchez Villanueva
Cesar Efrain Rojas Gordillo

Lima, septiembre 2026

Plantilla - Proyecto de Innovaci%C3%B3n TLS %281%29 %282%29.docx %282%29.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614544431

Fecha de entrega
15 ago 2026, 2:30 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 ago 2026, 2:49 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Plantilla - Proyecto de Innovación TLS (1) (2).docx (2).pdf

Tamaño del archivo
10.7 MB

44 páginas

7412 palabras

43.224 caracteres

15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

6%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
13%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

A mi madre, que, a pesar de todo, me sigue apoyando y creyendo fielmente en mis capacidades para lograr lo que sea que me proponga

Agradecimiento

A mis padres, que siempre estuvieron conmigo. A mi hermano, que me inspira a ser mejor. Y, por último, y el más importante, a mí mismo, porque nunca me rendí y siempre me levanté

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación 3

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.2 Población beneficiaria 5

2.3 Objetivo(s) del proyecto 7

2.4 Marco referencial 8

2.5 Proceso creativo y experimentos 10

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 10

2.5.2 Información sobre el Mercado 14

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 16

2.5.4 Diseño de producto/servicio 17

2.5.5 Modelo de Negocio 20

2.5.6 Resultados esperados 21

2.5.7 Prototipos desarrollados 22

2.5.8 Experimentos 27

III. Estimación de costos 30

3.1 Presupuesto 30

IV. Conclusiones y recomendaciones 31

4.1 Conclusiones 31

4.2 Recomendaciones 32

V. Referencias Bibliográficas 33

VI. Anexos **34**

6.1 Anexo 1 34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto gastado en el proyecto 30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de Problemas 1

Figura 2 Mapa de Actores 6

Figura 3 Percepción del Género como profesión 10

Figura 4 Percepción del Documental Interactivo 11

Figura 5 Percepción del Hip Hop 11

Figura 6 Arquetipo de Usuario 12

Figura 7 Mapa de Empatía 13

Figura 8 Brainstorming y Matriz de Filtración 16

Figura 9 Propuesta de valor 16

Figura 10 Esqueleto de Navegación 18

Figura 11 Prototipo de Presentación de Inicio 21

Figura 12 Prototipo de Presentación de Inicio 22

Figura 13 Prototipo de Viñetas Interactivas 23

Figura 14 Version de vista a nivel Introductorio en la plataforma de YouTube 24

Figura 15 Documental de Abraham 24

Figura 16 Documental de Farrah 25

Figura 17 Documental de Gustavo 25

Figura 18 Trailer del Documental 26

Figura 19 Preferencias de interacción frente a una propuesta documental 27

Figura 20 Entrevista Virtual 28

Figura 21 Tabla de gusto en cuanto a la exploración del resto de historias presentes en el documental 29

Figura 22 Tabla de consideración posibilidad de elegir diferentes rutas en Youtube como medio de interacción atractivo 30

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

RunaFlow:Propuesta de una serie documental interactiva para contribuir a la revalorización de la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación **RunaFlow: Propuesta de una serie documental interactiva para contribuir a la revalorización de la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana** se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de **Salud y bienestar social** y de la actividad económica de **Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas**. La propuesta busca contribuir a reducir los prejuicios y la limitada visibilidad que enfrenta la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana, teniendo como población beneficiaria a jóvenes de entre 18 y 25 años interesados en contenidos audiovisuales, música y cultura urbana. Para el desarrollo del proyecto se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas mediante herramientas de **Design Thinking**, orientadas a comprender las necesidades del usuario, y **Lean Startup**, para validar progresivamente la propuesta mediante prototipos y procesos de experimentación. Durante el proceso se utilizaron herramientas como el arquetipo de usuario, el mapa de actores, el mapa de trayectoria, el canvas de propuesta de valor y el Business Model Canvas, permitiendo estructurar una solución centrada en el usuario y con un modelo sostenible. La solución innovadora consiste en una **serie documental interactiva desarrollada para YouTube**, que permite al espectador elegir distintas rutas de navegación mediante el sistema de pantallas finales de la plataforma, promoviendo una experiencia audiovisual participativa e inmersiva. Como parte de la experimentación se desarrollaron prototipos de baja y alta fidelidad, los cuales fueron validados con usuarios potenciales mediante sesiones de prueba y un formulario digital. Los resultados evidenciaron una aceptación favorable hacia la propuesta, destacando el interés por el formato interactivo y la posibilidad de explorar diferentes historias dentro del documental. Finalmente, se concluye que **RunaFlow** constituye una propuesta viable e innovadora para contribuir a la revalorización de la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana, recomendándole continuar con su implementación, fortalecer la experiencia interactiva e incorporar nuevas rutas temáticas en futuras versiones del proyecto.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El presente proyecto de innovación se desarrolla en Lima Metropolitana y toma como escenario principal distintos espacios públicos que, desde inicios de los años 2000, se han convertido en lugares representativos para la cultura Hip Hop. Entre ellos destacan el Parque Kennedy, en Miraflores; la Plaza San Martín, en el Cercado de Lima; y el Campo de Marte, en Jesús María. Estos espacios reúnen de manera constante a artistas y comunidades que practican freestyle, breaking y otras expresiones vinculadas al movimiento, además de favorecer la creación de redes culturales entre sus participantes.

Desde una perspectiva sociocultural, el Hip Hop limeño ha dejado de ser únicamente una manifestación artística importada para convertirse en una expresión que incorpora elementos propios de la identidad peruana. Desde su llegada durante la década de 1980 y su consolidación en los años noventa, el movimiento ha integrado referencias como la danza de las tijeras, el arte chicha y el uso de lenguas originarias dentro de sus composiciones. A pesar de esta evolución, continúa enfrentando prejuicios y una limitada valoración social debido a que gran parte de su desarrollo se produjo en contextos marcados por la exclusión y la resistencia cultural.

En ese contexto, la problemática que aborda este proyecto se relaciona con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 10, orientado a la reducción de las desigualdades. Aunque el Hip Hop constituye un espacio de expresión, identidad y participación para muchos jóvenes, todavía persisten estereotipos que lo vinculan con la delincuencia o la marginalidad. Esta percepción, reforzada por la escasa presencia del movimiento en los medios de comunicación tradicionales, dificulta que sea reconocido como una manifestación cultural con capacidad de generar cambios sociales y aportar al patrimonio cultural contemporáneo. Diversos estudios sobre la escena local también evidencian la necesidad de otorgarle mayor visibilidad para contribuir a la reducción de estos estigmas (Wayka, 2017).

Como respuesta a esta problemática, el proyecto propone una serie documental interactiva que aprovecha el potencial de los espacios culturales de Lima y la participación de referentes del movimiento, como Abraham MC, Farrah, colectivos musicales y estudios independientes. A través de una experiencia donde el espectador puede elegir qué historias explorar y cómo recorrer los diferentes pilares del Hip Hop, se busca fortalecer el reconocimiento de esta comunidad, promover el diálogo intercultural y contribuir a una visión más inclusiva sobre las distintas manifestaciones artísticas presentes en la ciudad

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Actualmente, la cultura Hip Hop continúa enfrentando dificultades para ser reconocida como una manifestación artística y cultural. Aunque representa un importante espacio de expresión para muchos jóvenes y ha generado propuestas en la música, la danza, el graffiti y otras disciplinas, todavía existen diversos prejuicios que la relacionan con la delincuencia, la violencia o la marginalidad. Esta percepción limita las oportunidades de visibilización de sus artistas y dificulta su acceso a espacios culturales y de desarrollo profesional.

¿Qué está ocurriendo?

Existe una diferencia entre lo que realmente representa la cultura Hip Hop y la imagen que gran parte de la sociedad tiene sobre ella. Mientras el movimiento promueve la creatividad, el desarrollo artístico y la construcción de comunidad, en muchos casos continúa siendo asociado únicamente con aspectos negativos. Como consecuencia, el trabajo de artistas, colectivos y gestores culturales recibe poca difusión y reconocimiento, a pesar del impacto que genera en distintos sectores de Lima.

Causa: ¿A qué se debe?

Esta problemática responde a diversos factores, entre los que destacan:

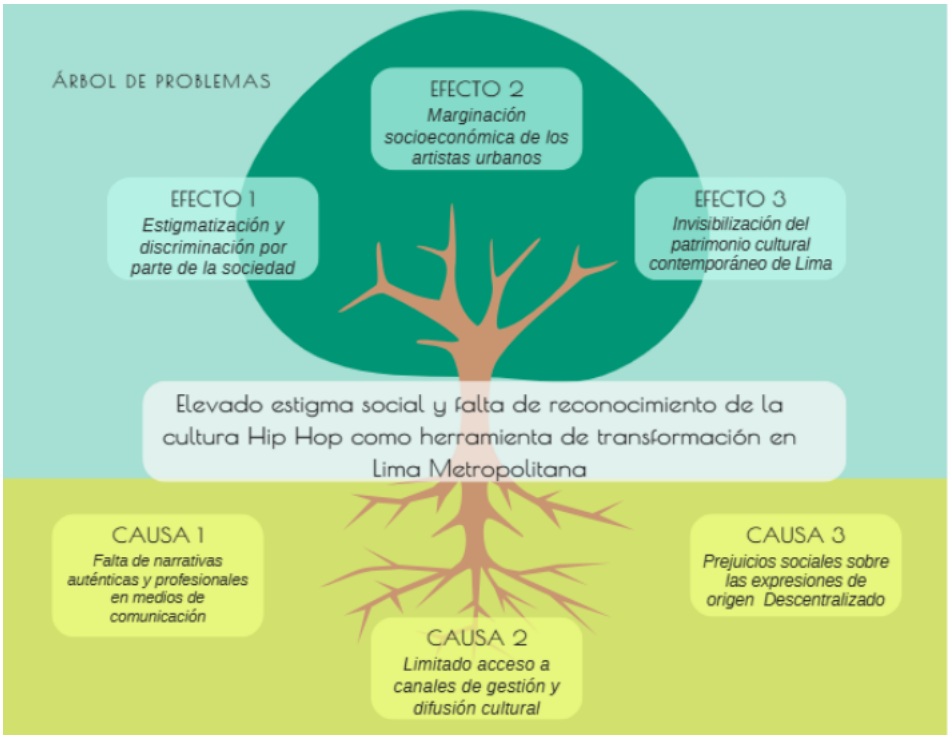
- **Prejuicios históricos:** aún persiste la idea de que expresiones como el graffiti, el freestyle o las danzas urbanas están relacionadas con el vandalismo o la inseguridad, debido al desconocimiento de su valor artístico y cultural.
- **Escasa difusión en medios:** existen pocas plataformas audiovisuales que presenten el Hip Hop desde una perspectiva documental, mostrando sus historias, procesos creativos y aportes a la sociedad.
- **Limitado acceso a recursos:** muchos artistas y colectivos independientes cuentan con pocas oportunidades para acceder a financiamiento, redes de apoyo y espacios que les permitan fortalecer y profesionalizar su trabajo.

Consecuencia: ¿Qué efectos genera?

La permanencia de esta situación produce diferentes consecuencias tanto para los artistas como para la comunidad:

- **Menores oportunidades de desarrollo:** muchos jóvenes encuentran dificultades para convertir su talento artístico en oportunidades laborales dentro de la economía creativa.
- **Pérdida de manifestaciones culturales:** expresiones propias del Hip Hop peruano, como el rap en lenguas originarias o la integración del arte chicha, corren el riesgo de recibir poca difusión y reconocimiento.
- **Desigualdad en el acceso a la cultura:** la persistencia de estereotipos hace que el origen social o la forma de expresión artística influyan en el nivel de aceptación y valoración que reciben las personas, situación que se relaciona con el ODS 10, orientado a la disminución de brechas sociales.

Figura 1 Árbol de Problemas



2.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria de este proyecto está conformada por dos grupos principales. Por un lado, se encuentran los **beneficiarios directos**, integrados por las personas y colectivos

que forman parte de la "movida" del Hip Hop en Lima Metropolitana y que participan activamente en su desarrollo. Por otro lado, se encuentran los **beneficiarios indirectos**, conformados por la ciudadanía, instituciones y organizaciones vinculadas al ámbito cultural. A través de la serie documental interactiva, se busca contribuir a una mayor visibilidad de esta comunidad y promover una percepción más positiva sobre sus expresiones artísticas. Asimismo, se reconoce como público secundario a los jóvenes y comunidades vinculadas a la cultura Hip Hop de otras regiones del Perú. Esta consideración responde a que el movimiento ha desarrollado espacios y circuitos de expresión en diferentes ciudades del país, donde se manifiesta mediante el rap, el freestyle y otras expresiones de la cultura urbana. Jones (2014), a partir de una investigación desarrollada en Lima, Huancayo y Cusco, evidencia la presencia de estos circuitos y su relación con las prácticas de participación juvenil. En este sentido, este público representa una audiencia potencial para futuras etapas de expansión de RunaFlow, sin modificar el alcance de la presente investigación, que se encuentra delimitado a Lima Metropolitana**.**

Mapa de actores

1. Actores centrales

Corresponden a los protagonistas del proyecto y a quienes aportan el contenido principal de la propuesta.

- **Artistas y referentes del Hip Hop:** figuras como Abraham MC, Farrah, KachiKachicha y otros raperos, b-boys, grafiteros y representantes de la cultura urbana que comparten sus experiencias y contribuyen a fortalecer la identidad del movimiento.
- **Colectivos de cultura urbana:** agrupaciones independientes que impulsan actividades relacionadas con el Hip Hop y mantienen vigente esta expresión cultural en distintos distritos de Lima Metropolitana.

2. Actores directos

Son aquellos que participan directamente en el desarrollo del proyecto o reciben un beneficio inmediato a partir de su implementación.

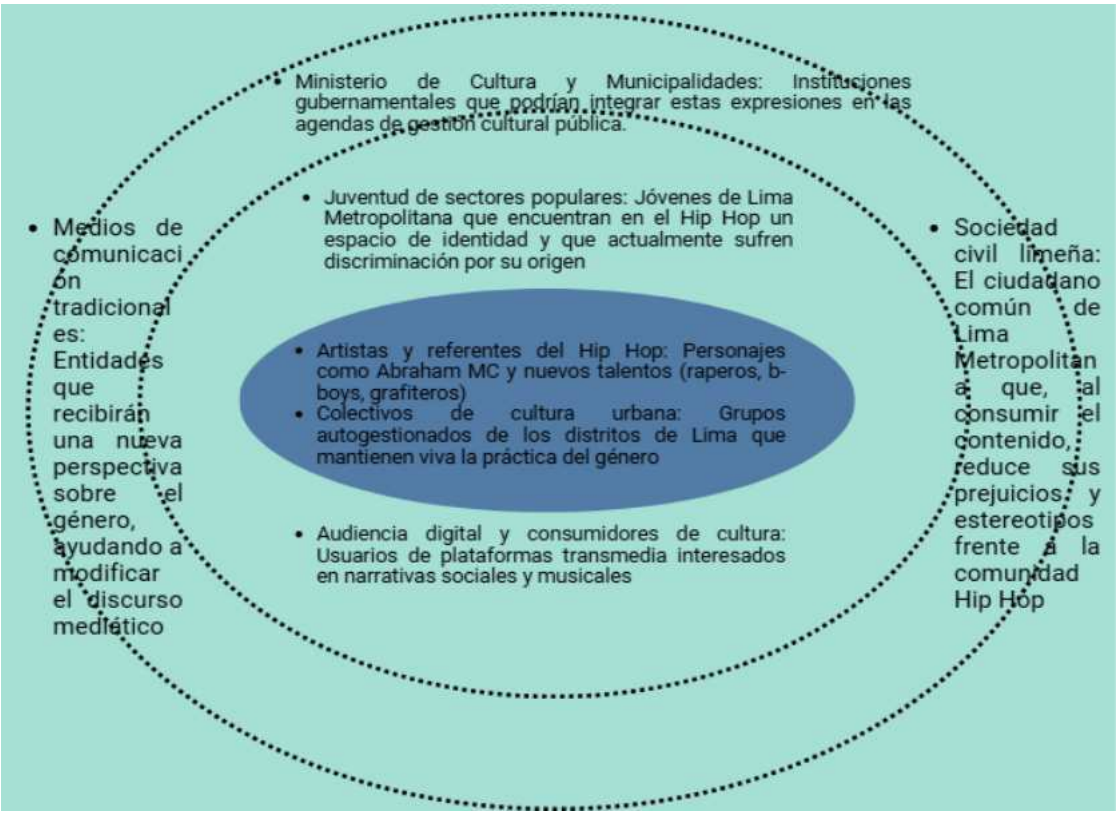
- **Jóvenes de Lima Metropolitana:** especialmente quienes hayan en el Hip Hop un medio de expresión, identidad y participación cultural.
- **Audiencia digital:** usuarios de plataformas como YouTube y redes sociales interesados en contenidos documentales, musicales y culturales.
- **Polyfonía Films:** productora audiovisual encargada de brindar soporte en la realización y producción del proyecto.

3. Actores indirectos

Son organizaciones y grupos que, aunque no participan de forma directa en el desarrollo del documental, pueden verse beneficiados por el impacto que genera.

- **Ministerio de Cultura y gobiernos locales:** instituciones que podrían fortalecer iniciativas relacionadas con la cultura urbana y promover espacios para su difusión.
- **Medios de comunicación:** actores que pueden contribuir a una representación más amplia y equilibrada del Hip Hop mediante nuevos enfoques informativos.
- **Sociedad civil:** ciudadanos que, al conocer las historias y experiencias presentadas en el documental, pueden replantear los estereotipos asociados a la cultura Hip Hop y valorar su aporte artístico y social.

Figura 2 Mapa de Actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1 Objetivo General

Elaborar una serie documental interactiva que promueva la revalorización cultural y lingüística de la comunidad Hip Hop en Lima Metropolitana, a través del registro de sus referentes y la reducción del estigma social durante el año 2026.

2.3.2 Objetivos Específicos

Investigar (Fase Investigar): Analizar los *insights* y percepciones sociales sobre el Hip Hop en Lima Metropolitana para fundamentar las bases narrativas de la serie documental.

Producir (Fase Idear/Prototipar): Realizar la producción y postproducción de la serie documental incorporando elementos interactivos que permitan al usuario explorar diversas perspectivas de la cultura urbana

Validar (Fase Probar): Comprobar la efectividad del mensaje de revalorización cultural mediante la verificación de los prototipos con la audiencia a la que está dirigido y expertos del sector.

2.4 Marco referencial

2.4.1 Antecedentes de la innovación

La cultura Hip Hop en Lima ha mostrado una evolución constante desde su llegada al Perú durante la década de 1980. Con el paso de los años, dejó de ser únicamente un género musical para consolidarse como un movimiento cultural que agrupa múltiples manifestaciones artísticas, entre ellas el rap, el breaking, el graffiti y el DJing. Gran parte de su desarrollo se ha dado en espacios públicos como la Plaza San Martín, el Parque Kennedy y distintos distritos de Lima, donde artistas y colectivos han encontrado lugares para compartir sus propuestas, fortalecer la comunidad y promover el intercambio cultural.

Si bien Lima Metropolitana constituye el principal escenario de análisis de RunaFlow, el desarrollo de la cultura Hip Hop no se limita a la capital. La investigación de Jones (2014), desarrollada a partir del estudio de jóvenes vinculados al movimiento en Lima, Huancayo y Cusco, evidencia la existencia de circuitos y prácticas relacionadas con el Hip Hop en diferentes contextos urbanos del país. Esta expansión demuestra que el movimiento ha logrado adaptarse a distintos espacios y realidades locales, manteniendo sus principales expresiones artísticas y, al mismo tiempo, incorporando elementos propios de cada contexto. En este sentido, las comunidades y jóvenes vinculados al Hip Hop en otras regiones representan un público potencial para futuras etapas de expansión de RunaFlow, aunque la presente investigación mantiene su delimitación en Lima Metropolitana.

A pesar de esta evolución, el Hip Hop continúa enfrentando dificultades para obtener un reconocimiento amplio dentro de los medios de comunicación y otros espacios culturales. En muchos casos, su representación sigue asociándose a estereotipos relacionados con la violencia, la delincuencia o la marginalidad, lo que limita la difusión del trabajo realizado por artistas independientes y dificulta que la sociedad conozca el verdadero aporte social, cultural y artístico del movimiento.

En los últimos años también han surgido propuestas que integran elementos propios de la identidad peruana, como el uso de lenguas originarias, la incorporación de expresiones culturales tradicionales y una mayor participación de mujeres dentro de la escena urbana. Estos cambios evidencian la constante transformación del rap en Lima y respaldan la creación de una plataforma como RunaFlow, cuyo propósito es documentar y difundir estas historias mediante una serie documental interactiva.

2.4.2 Consideraciones teóricas

El desarrollo de RunaFlow se asienta en distintos enfoques teóricos que permiten comprender tanto el formato documental interactivo como el impacto social y cultural del Hip Hop en Lima Metropolitana.

Narrativa interactiva (i-doc). A diferencia del documental tradicional, el documental interactivo brinda al espectador un papel más activo dentro de la experiencia. En lugar de seguir una única secuencia narrativa, el usuario puede elegir qué historias conocer y decidir el recorrido que realizará dentro del contenido. Esta característica favorece una experiencia más participativa y fortalece el vínculo entre la audiencia y el relato.

Antropología y sociología urbana. Estos enfoques permiten analizar el Hip Hop como una manifestación cultural que influye en la construcción de identidad, el vínculo de pertenencia y la resignificación de los espacios compartidos . Desde esta perspectiva, el movimiento no solo se entiende como una expresión artística, sino también como un fenómeno social que refleja las experiencias, necesidades y formas de organización de distintos grupos de jóvenes en Lima Metropolitana.

2.4.3 Casos o experiencias de referencia

Como parte del desarrollo de la serie documental se tomaron como referencia diferentes perfiles que representan diversas perspectivas en Lima Metropolitana. Sus experiencias permiten abordar el movimiento desde dimensiones sociales, históricas, culturales y artísticas.

Gustavo (sociólogo). Su participación aporta una perspectiva académica sobre el Hip Hop como fenómeno social, explicando su influencia en la construcción de identidad, la formación de comunidades y el fortalecimiento del sentido de pertenencia entre los jóvenes.

Abraham MC. Su recorrido profesional dentro del rap peruano representa la evolución del Hip Hop en el país y demuestra cómo esta expresión artística puede llegar a ser un medio para lograr cambios a nivel social, educación y desarrollo comunitario.

Farrah. Su experiencia permite visibilizar el papel que desempeñan las mujeres dentro del Hip Hop limeño, mostrando los retos que enfrentan y el aporte que realizan al movimiento mediante la música, la formación artística y la promoción de espacios de participación.

Kachi Kachicha. Su propuesta artística incorpora el uso del quechua dentro del rap como una forma de fortalecer la identidad cultural y acercar las lenguas originarias a nuevas generaciones. Su trabajo demuestra cómo el Hip Hop puede convertirse en un medio de difusión cultural que conecta las tradiciones peruanas con las expresiones urbanas contemporáneas.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Para elaborar los perfiles de usuario y comprender lo que necesita el público objetivo, se desarrolló una investigación de enfoque cuantitativo y cualitativo. Como parte de este proceso se realizó una serie de preguntas a 26 personas que viven en Lima Metropolitana, cuya mayoría tenía entre 18 y 25 años. Los participantes pertenecían a diferentes distritos, entre ellos San Martín de Porres, Santiago de Surco, San Miguel, Chorrillos y San Juan de Lurigancho, lo que permitió obtener una visión más amplia sobre la percepción de la cultura Hip Hop en distintos contextos de Lima.

La recolección de datos fue diseñado para analizar cuatro aspectos principales:

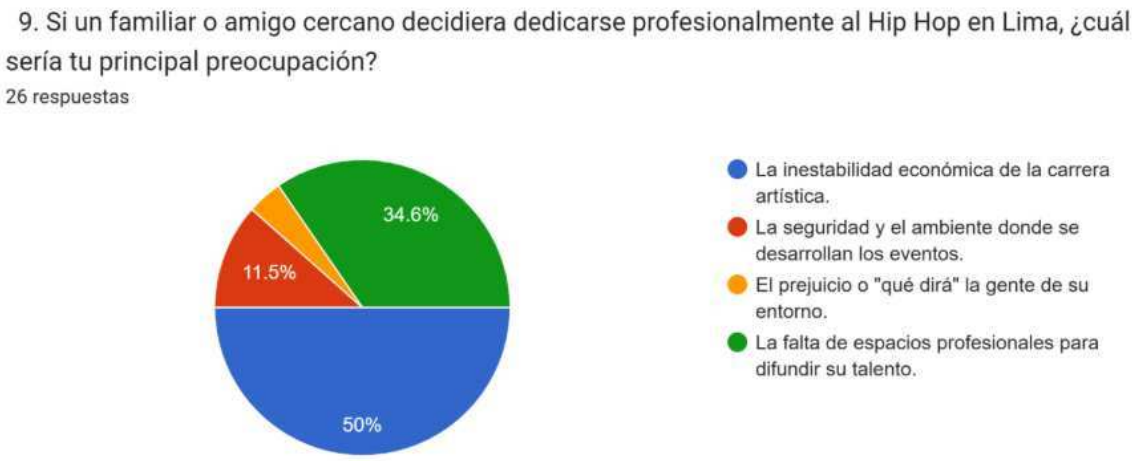
.Percepción de la cultura Hip Hop: conocer las ideas, imágenes y espacios que las personas relacionan con este movimiento, considerando lugares representativos como el Parque Kennedy y la Plaza San Martín.

.Percepción social y estereotipos: identificar los prejuicios, creencias y barreras que aún existen respecto al Hip Hop y a quienes forman parte de esta comunidad.

.Interés por el contenido documental: conocer el nivel de interés del público en consumir un documental que presente historias reales sobre artistas urbanos, sus motivaciones y el impacto de esta cultura en Lima Metropolitana.

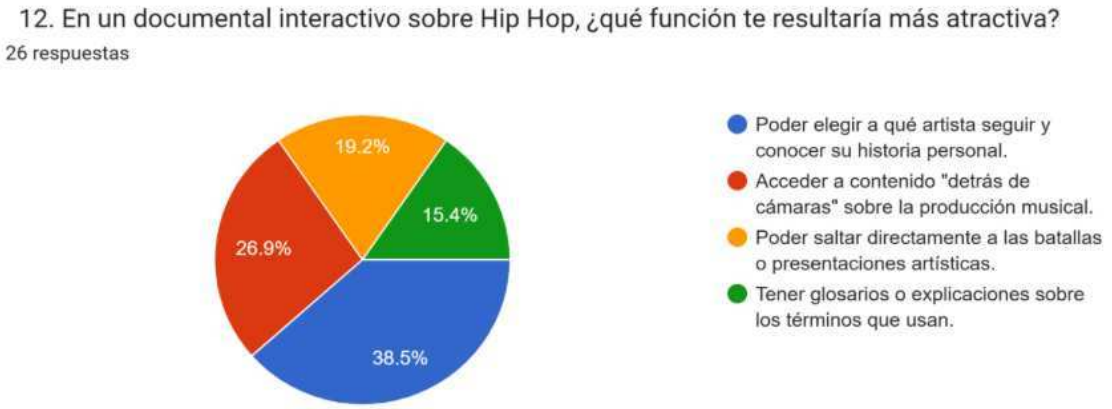
.Preferencias audiovisuales e interactivas: identificar las características que los usuarios consideran importantes en una propuesta documental, como la calidad visual, la participación del espectador y el uso de recursos interactivos que enriquezcan la experiencia

Figura 3 Percepción del Género como profesión



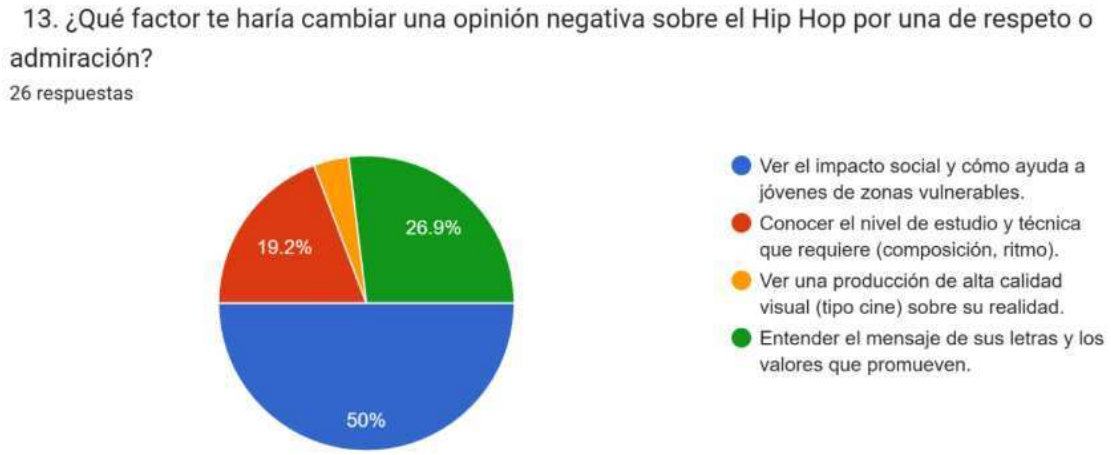
La gráfica estadística refleja que la gran mayoría de la población encuestada prefiere consumir contenidos dinámicos e interactivos en su día a día, evidenciando un rechazo hacia los formatos lineales tradicionales

Figura 4 Percepción del Documental Interactivo



Los resultados cuantitativos demuestran un fuerte interés de la población por profundizar en los elementos identitarios del género urbano, validando la relevancia de integrar secciones culturales dedicadas a la historia de los artistas

Figura 5 Percepción del Hip Hop



En términos generales,la información obtenida revela que la gran parte de los participantes reconoce el valor artístico y cultural del Hip Hop. Sin embargo, también evidencian que aún existen prejuicios relacionados con la inseguridad, la informalidad y los estereotipos que rodean a este movimiento. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de desarrollar una propuesta audiovisual que contribuya a mostrar una visión más cercana y auténtica

Con base en la información recopilada mediante las encuestas y su posterior análisis, se elaboró el Arquetipo de Usuario utilizando la metodología Toulouse Thinking. Este perfil

reúne las principales características, necesidades, intereses y comportamientos identificados durante la investigación, permitiendo orientar el diseño de la experiencia interactiva de RunaFlow hacia un usuario que representa las características predominantes del público objetivo.

Figura 6 Arquetipo de Usuario



Para profundizar en la dimensión emocional y psicológica de nuestro arquetipo (Mateo), se desarrolló el Mapa de Empatía siguiendo la metodología *Toulouse Thinking*. Esta herramienta complementa el perfil general del usuario al analizar de forma cualitativa lo que tiene en mente, siente, oye, ve, dice y ejecuta en su entorno, permitiendo descubrir las motivaciones ocultas que guiarán la solución

Figura 7 Mapa de Empatía



2.5.2 Información sobre el Mercado

Para evaluar el potencial de RunaFlow y su sostenibilidad como proyecto, se realizó un análisis del mercado y del público objetivo. Este proceso permitió conocer cómo perciben los usuarios la cultura Hip Hop, identificar oportunidades para una propuesta audiovisual interactiva y reconocer los principales desafíos que podrían presentarse durante su implementación.

Oportunidad de mercado

Los resultados recopilan que existe interés por consumir contenidos que presenten una visión más cercana y auténtica de la cultura Hip Hop. Muchos participantes manifestaron que les gustaría conocer las historias personales de los artistas, comprender el contexto en el que desarrollan su trabajo y acceder a un formato más dinámico que un documental tradicional. Estos hallazgos evidencian una oportunidad para desarrollar una serie documental interactiva que permita al espectador participar activamente en el recorrido de las historias y profundizar en los temas que más llamen su atención.

Competencia

Actualmente existen diversos canales de YouTube, redes sociales y proyectos audiovisuales que documentan eventos, batallas de freestyle o presentaciones musicales relacionadas con el

Hip Hop. Sin embargo, gran parte de este contenido se limita al registro de los acontecimientos y no profundiza en las historias, motivaciones y vivencias de quienes forman parte de este grupo. RunaFlow busca diferenciarse al ofrecer una narrativa interactiva donde el usuario puede decidir qué historias explorar, complementada con una propuesta audiovisual que prioriza la calidad de imagen, sonido y postproducción.

Barreras de entrada

Durante el análisis también se identificaron algunos retos para el desarrollo del proyecto. Uno de ellos es el aspecto técnico, ya que la producción de un documental interactivo requiere un mayor trabajo de planificación, edición y organización del contenido para implementar correctamente la navegación mediante pantallas finales en YouTube. Asimismo, persisten barreras relacionadas con la percepción social del Hip Hop, pues todavía existen prejuicios que asocian este movimiento con la delincuencia o la informalidad. Frente a ello, RunaFlow plantea una propuesta audiovisual de calidad que contribuya a cambiar esa percepción y fortalezca futuras alianzas con instituciones y organizaciones interesadas en la cultura urbana.

Herramienta de evaluación de viabilidad – Toulouse Thinking

Con la información obtenida durante la investigación de mercado se aplicó la herramienta de evaluación de viabilidad propuesta por la metodología Toulouse Thinking. Este análisis permitió valorar el proyecto desde diferentes perspectivas antes de su implementación, considerando aspectos comerciales, técnicos, sociales y de crecimiento.

Checklist de viabilidad

Viabilidad comercial (✓)

Los hallazgos obtenidos en la investigación demuestran que existe un público interesado en consumir contenidos relacionados con la cultura Hip Hop desde una mirada más cercana e interactiva, lo que constituye una posibilidad para fortalecer el desarrollo de la propuesta .

Viabilidad técnica (✓)

El proyecto puede desarrollarse utilizando herramientas de producción y postproducción,

Además de las funciones de navegación que ofrece YouTube mediante pantallas finales, sin necesidad de desarrollar una plataforma propia.

Viabilidad social (✓)

RunaFlow busca contribuir a una mayor valoración de la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana, mostrando las historias de sus protagonistas y promoviendo una visión más amplia sobre el aporte artístico y social de este movimiento.

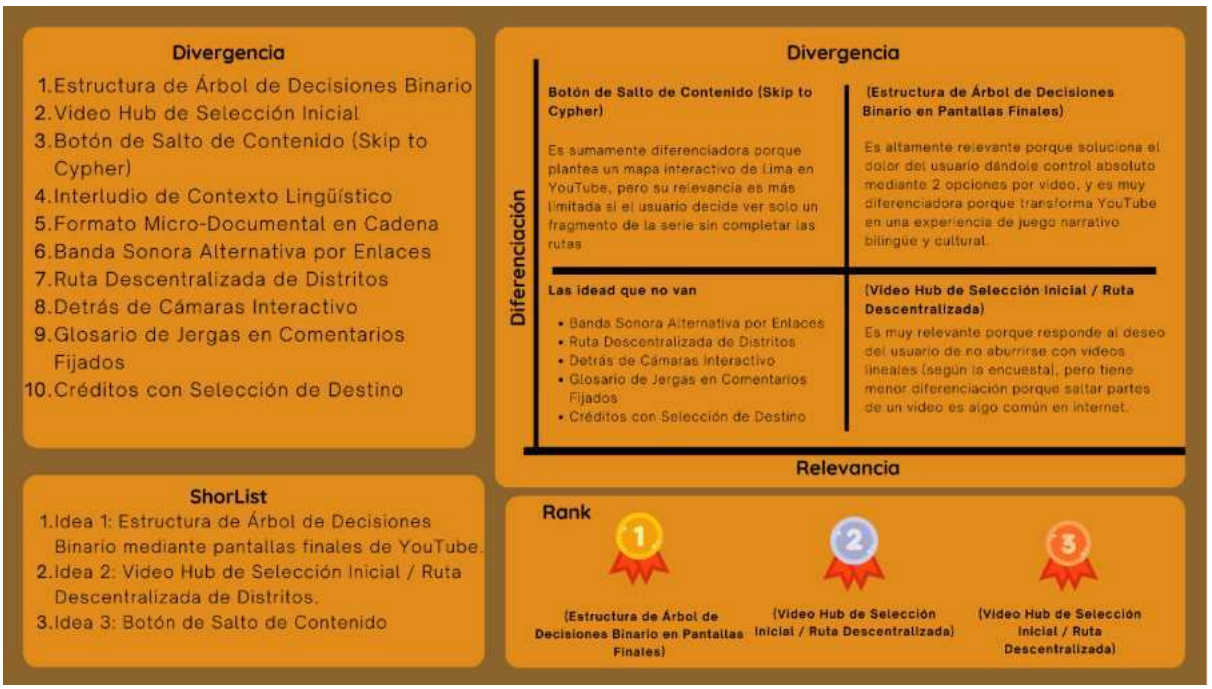
Escalabilidad (✓)

La estructura del proyecto permite incorporar nuevas historias, artistas y temáticas en futuras temporadas. Asimismo, el formato interactivo facilita que RunaFlow pueda ampliarse hacia otros escenarios de la cultura urbana sin modificar su propuesta principal.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

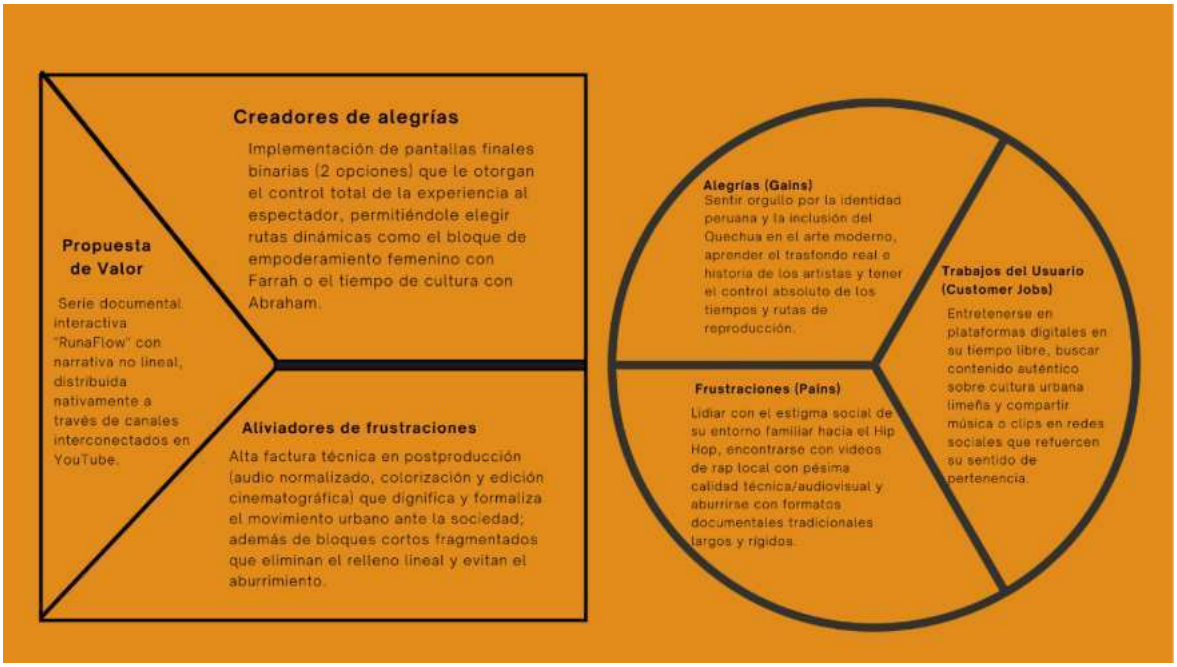
Para diseñar la interactividad de **RunaFlow**, aplicamos la fase de ideación de la metodología *Toulouse Thinking*. Iniciamos con una sesión de **Divergencia (Brainstorming)** donde priorizamos la cantidad de soluciones, enfocándonos exclusivamente en herramientas nativas y la viabilidad técnica de la plataforma **YouTube** para resolver los dolores de nuestro usuario.

Figura 8 Brainstorming y Matriz de Filtración



Para asegurar que la idea ganadora respondiera con precisión a las necesidades reales detectadas en la investigación, se estructuró la de Propuesta de Valor. Esta herramienta metodológica permite alinear el "Perfil del Usuario" (analizando sus dolores, alegrías y actividades cotidianas extraídas de las 27 encuestas) con el "Mapa de Valor" de nuestro proyecto, garantizando que cada función interactiva de la serie documental en YouTube actúe como un aliviador de frustraciones o un creador de valor real para la audiencia.

Figura 9 Propuesta de valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

Para desarrollar la propuesta de valor de RunaFlow, se definieron las características técnicas y el funcionamiento de la serie documental interactiva. En esta parte se muestran las partes más resaltantes del producto, así como la manera en que el público participa con el contenido durante la experiencia.

1. Características digitales y técnicas del producto

Formato y naturaleza.

RunaFlow consiste en una serie documental interactiva distribuida en formato digital a través de YouTube. Su diseño permite que el usuario explore diferentes historias según sus intereses, ofreciendo una experiencia de visualización más participativa que la de un documental tradicional.

Calidad visual.

La producción audiovisual se realiza en resolución Full HD (1080p), utilizando cámaras y equipos de grabación que garantizan una imagen de alta calidad. Además, el proyecto incorpora una identidad visual uniforme mediante gráficos, animaciones y elementos interactivos desarrollados en Adobe After Effects, con el objetivo de ofrecer una experiencia clara y atractiva para el espectador.

Tratamiento del audio.

Debido a que el documental se basa principalmente en entrevistas y testimonios, el trabajo de postproducción de audio es fundamental. Para ello se aplican procesos de limpieza de ruido, ecualización y nivelación del sonido, buscando que las voces de los entrevistados, como Abraham MC, Farrah y Gustavo, se escuchen con claridad durante todo el documental.

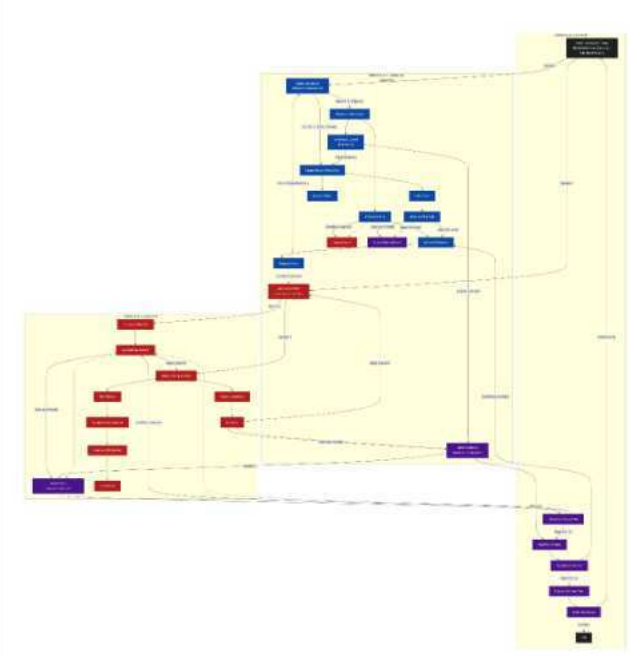
2. Funcionamiento de la experiencia interactiva

La propuesta rompe con la estructura lineal de un documental convencional al permitir que el espectador participe en el recorrido del contenido. A través de las herramientas de navegación disponibles en YouTube, el usuario puede elegir qué historia desea conocer y decidir el orden en que explorará los diferentes temas relacionados con la cultura Hip Hop.

Inicio de la experiencia

El recorrido comienza con un video introductorio publicado en el canal oficial de RunaFlow en YouTube. Durante los primeros minutos se presenta el contexto general de la cultura Hip Hop y se explica al usuario cómo funcionará la navegación interactiva a lo largo de la serie documental.

Figura 10 Esqueleto de Navegación



Punto de decisión

Al finalizar el video introductorio, el usuario encontrará una pantalla interactiva creada mediante la función de pantallas finales de YouTube. En ese momento podrá elegir cuál de las dos historias desea explorar primero, iniciando así un recorrido personalizado dentro de la serie documental.

Ruta A: Empoderamiento femenino

Si el usuario selecciona esta opción, accede a un episodio centrado en la historia de Farrah, donde conocerá su trayectoria dentro del Hip Hop, los desafíos que ha enfrentado como mujer en la escena urbana y la función que cumple en el impulso de la participación femenina dentro del movimiento.

Ruta B: Identidad y cultura

Al seleccionar esta alternativa, el espectador será dirigido a un episodio protagonizado por Abraham MC, en el que se aborda la historia del Hip Hop en Lima, su relación con las comunidades, el desarrollo de la cultura urbana y la importancia de preservar su memoria e identidad.

Continuidad de la experiencia

Una vez finalizado el episodio elegido, el usuario volverá a encontrar una pantalla interactiva que le permitirá acceder a la historia que aún no ha visto. De esta manera, podrá recorrer ambos contenidos sin perder la continuidad de la experiencia y conocer las diferentes perspectivas que conforman la propuesta de RunaFlow.

3. Triple Balance

El desarrollo de RunaFlow considera los principios de sostenibilidad propuestos por la metodología Toulouse Thinking, buscando generar una armonía entre los aspectos económicos, sociales y ambientales . De este modo, el proyecto no solo propone una alternativa novedosa desde el ámbito audiovisual, sino también una propuesta con potencial de mantenerse en el tiempo y generar un impacto positivo en la comunidad.

Balance económico

RunaFlow aprovecha la infraestructura gratuita que ofrece YouTube para distribuir la serie documental, lo que permite reducir costos relacionados con el desarrollo y mantenimiento de una plataforma propia. A mediano plazo, el proyecto contempla diferentes alternativas para su sostenibilidad económica, entre ellas la monetización del canal, la incorporación de patrocinadores vinculados a la cultura urbana y la construcción de alianzas con instituciones interesadas en promover iniciativas culturales.

Balance social

El proyecto busca contribuir a una mayor valoración de la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana mediante la difusión de historias, experiencias y testimonios de sus protagonistas. Asimismo, promueve el reconocimiento de esta comunidad como un espacio de expresión artística, identidad y desarrollo social, alineándose con los ODS relacionados con la reducción de las desigualdades, la formación educativa de alto nivel. y la igualdad de género.

Balance ambiental

Al tratarse de una serie documental distribuida completamente en formato digital a través de YouTube, RunaFlow reduce el uso de materiales físicos como impresiones, discos u otros soportes tradicionales de distribución. Este modelo favorece una forma de difusión más eficiente y disminuye la necesidad de recursos asociados a la producción y distribución física del contenido.

2.5.5 Modelo de Negocio

Para evaluar la viabilidad de RunaFlow se implemento la herramienta Business Model Canvas, con el objetivo de ordenar los elementos necesarios para convertir la propuesta en un proyecto sostenible. Este análisis permitió definir a qué público está dirigido el documental interactivo, cuál es el valor diferencial que ofrece y qué recursos son necesarios para llevarlo a cabo.

A través del Canvas se analizaron aspectos como los canales de distribución, la relación con la audiencia, las posibles fuentes de ingreso, los aliados estratégicos, las actividades principales y los costos relacionados con la producción. De esta manera, se pudo visualizar cómo RunaFlow puede conectar con la comunidad Hip Hop limeña y mantenerse como una propuesta audiovisual a largo plazo.

Figura 11 Prototipo de Presentación de Inicio



2.5.6 Resultados esperados

Resultados esperados

Seguidamente, se exponen los hallazgos más relevantes que se espera alcanzar con la implementación de RunaFlow, considerando que la propuesta puede producir cambios en la forma en que el usuario interactúa y percibe la experiencia , la visibilidad de la cultura Hip Hop y la percepción de la sociedad sobre este movimiento artístico.

Experiencia del usuario

Se espera que el espectador asuma un papel más activo durante el desarrollo del documental, dejando de ser únicamente un observador para participar en la elección de las historias que desea explorar. Gracias al uso de la narrativa interactiva, los subtítulos explicativos y los recursos visuales incorporados en la serie, el usuario podrá comprender de una manera más

cercana el contexto, las experiencias y los elementos culturales que forman parte del Hip Hop limeño.

Revalorización de la cultura Hip Hop

RunaFlow busca contribuir a una mayor visibilidad del Hip Hop en Lima Metropolitana mediante una propuesta audiovisual que destaque las historias, experiencias y aportes de sus protagonistas. A través del documental, se espera mostrar el movimiento desde una perspectiva artística, social y cultural, favoreciendo el reconocimiento del trabajo realizado por artistas, colectivos y gestores culturales.

Impacto social

Finalmente,se busca que el proyecto aporte a reducir algunos de los estereotipos que aún existen alrededor del Hip Hop, promoviendo una mirada más amplia sobre su papel dentro de la sociedad. Mediante las historias de Abraham MC, Farrah y los demás participantes, la serie documental busca evidenciar que el Hip Hop también representa un espacio de identidad, aprendizaje, participación y desarrollo comunitario para muchos jóvenes de Lima Metropolitana.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Prototipo de baja definición:

El prototipado de baja definición constituye la primera fase Runaflow. La meta principal de este elemento fue validar la arquitectura del sistema de nuestra página de Youtube, pudiendo visibilizar las diferentes pantallas y viñetas interactivas

Figura 12 Prototipo de Presentación de Inicio

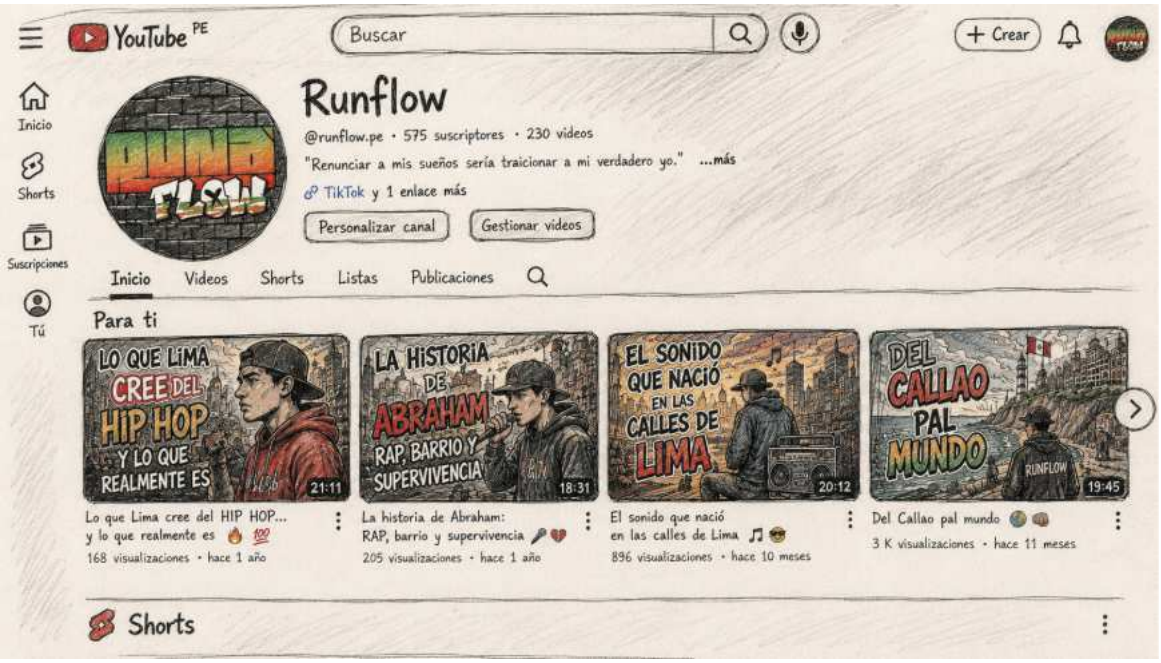
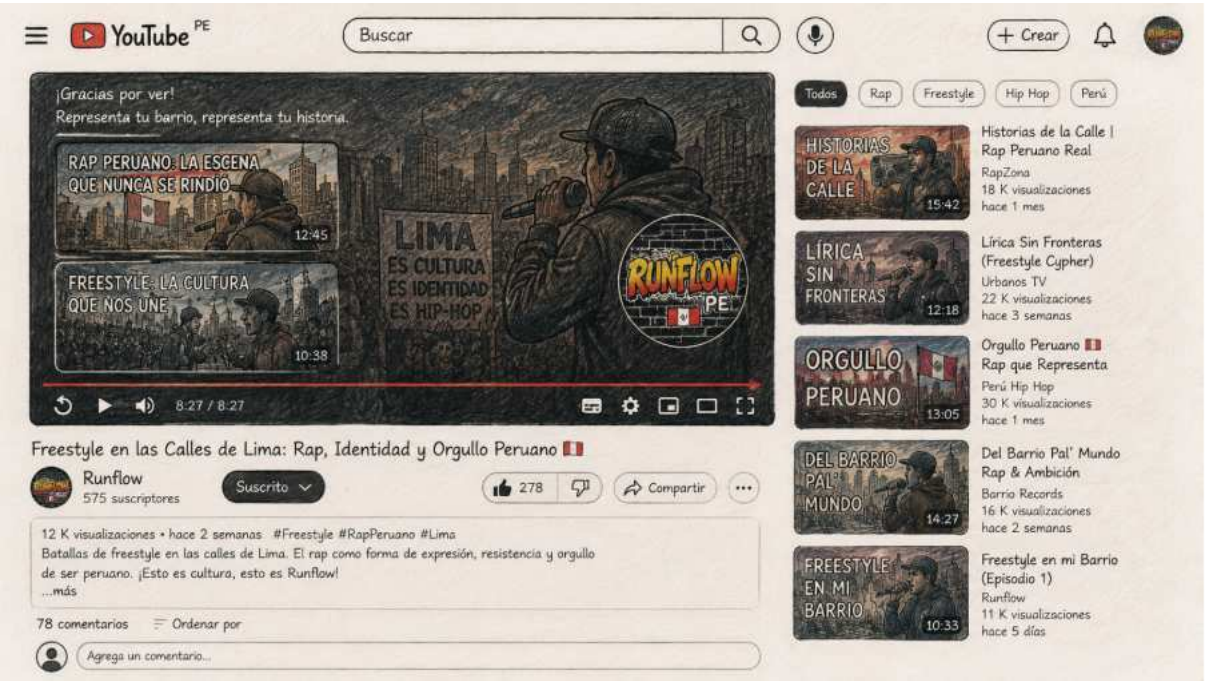


Figura 13 Prototipo de Viñetas Interactivas



Prototipo de alta definición:

El prototipo de alta fidelidad representa la versión más cercana al producto final propuesto para **RunaFlow**. En esta etapa se desarrollaron piezas audiovisuales con un nivel de detalle superior al de los bocetos iniciales, incorporando recursos gráficos, identidad visual y elementos narrativos que permiten apreciar con mayor precisión el funcionamiento de la experiencia interactiva planteada para YouTube. El objetivo de este prototipo fue mostrar cómo el usuario recorrerá las diferentes rutas del documental y validar tanto la propuesta audiovisual como la interacción diseñada para el proyecto.

A continuación, se presentan las principales evidencias del prototipo de alta fidelidad, entre ellas la pantalla de inicio de la experiencia interactiva y capturas de los tráileres elaborados para los diferentes participantes del documental. Estas figuras permiten visualizar el estilo gráfico, la propuesta narrativa y la calidad audiovisual alcanzada durante el desarrollo del proyecto, facilitando la comprensión de la experiencia que se busca ofrecer al usuario final.

Figura 14 Version de vista a nivel Introductorio en la plataforma de YouTube

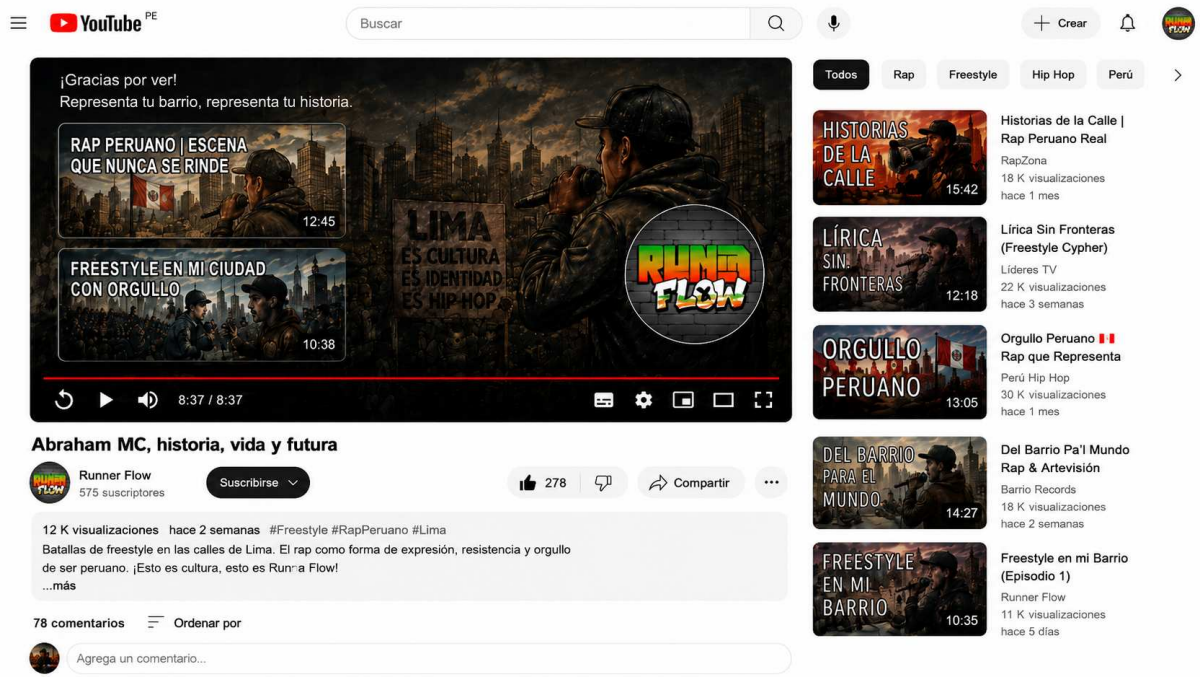


Figura 15 Documental de Abraham



Figura 16 Documental de Farrah



Figura 17 Documental de Gustavo



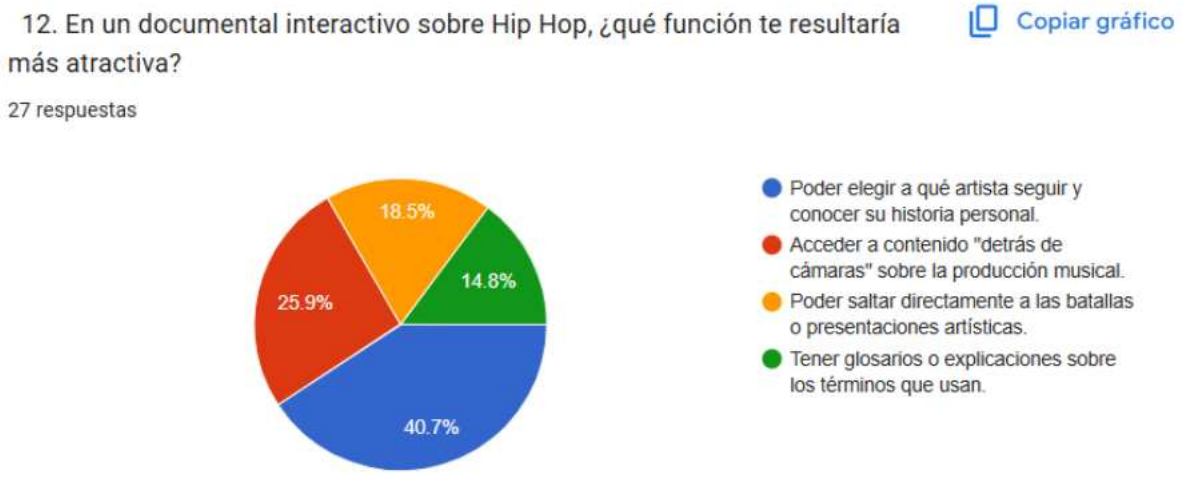
Figura 18 Trailer del Documental



2.5.8 Experimentos

Dentro de la etapa de comprobación del proyecto, se realizaron encuestas a personas de distintos sectores de Lima Metropolitana con el fin de comprender cómo perciben actualmente la cultura Hip Hop. A partir de las respuestas obtenidas, se identificó una realidad interesante: aunque muchas personas reconocen al movimiento como una forma de arte e identidad cultural, todavía persisten diversos prejuicios asociados a la delincuencia, la informalidad y la marginalidad. Asimismo, varios participantes manifestaron haber visto expresiones de rap, graffiti o breakdance en espacios públicos de la ciudad, generando sensaciones que van desde la admiración y la curiosidad hasta la desconfianza. Otro hallazgo importante fue que existe interés por conocer las historias, motivaciones y experiencias de los artistas detrás de estas manifestaciones culturales, ya que muchas personas consideran que los medios de comunicación suelen mostrar únicamente una parte superficial de esta realidad. En conjunto, estos resultados permitieron confirmar que existe una brecha entre como se percibe en la sociedad y la realidad de la comunidad Hip Hop, validando la necesidad de una propuesta como RunaFlow que contribuya a visibilizar su valor cultural y social desde una perspectiva más cercana, humana e interactiva.

Figura 19 Preferencias de interacción frente a una propuesta documental



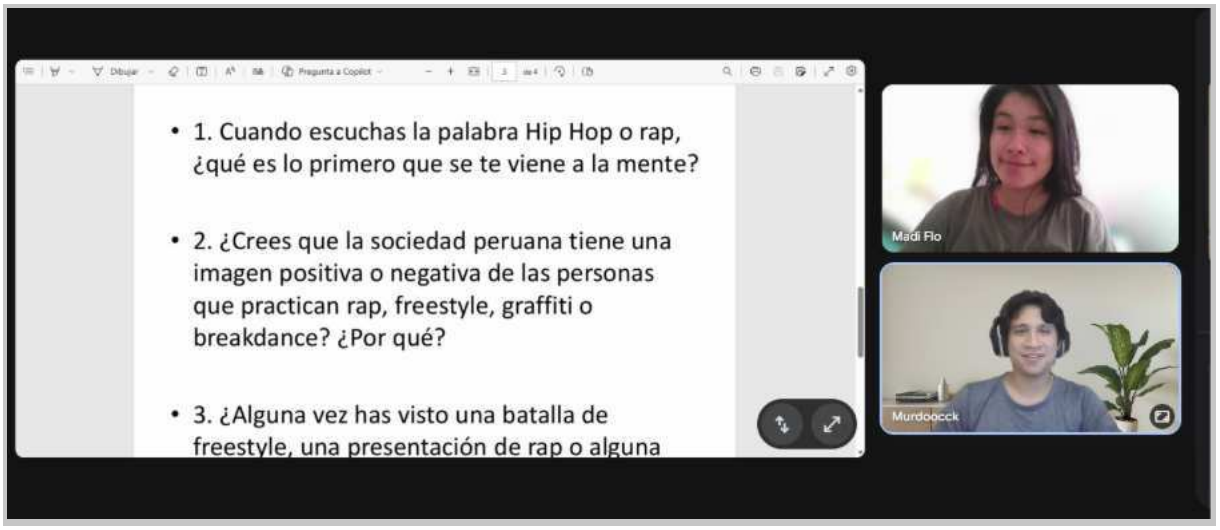
Los resultados muestran que la opción más valorada por los participantes fue la posibilidad de elegir qué artista seguir y conocer su historia personal (40.7%).Estos hallazgos evidencian una preferencia por experiencias audiovisuales más participativas y

personalizadas, validando la incorporación de elementos interactivos dentro de la propuesta RunaFlow.

Las entrevistas realizadas permitieron comprender con mayor profundidad las percepciones identificadas durante las encuestas. A través de los testimonios recogidos, se observó que muchos de los prejuicios hacia la cultura Hip Hop no provienen necesariamente de experiencias directas, sino del desconocimiento o de representaciones construidas socialmente a lo largo del tiempo. Varios entrevistados reconocieron que antes asociaban el rap únicamente con batallas, música urbana o espacios callejeros, pero al reflexionar sobre el tema también identificaron elementos relacionados con el arte, la creatividad y la expresión personal.

Asimismo, los participantes manifestaron interés por conocer las historias que existen detrás de los artistas, destacando que comprender sus motivaciones, dificultades y experiencias permitiría generar una visión más cercana y empática de esta comunidad. Del mismo modo, señalaron que un documental tendría mayor impacto si presenta testimonios reales y una narrativa dinámica que permita al espectador involucrarse activamente con el contenido

Figura 20 Entrevista Virtual



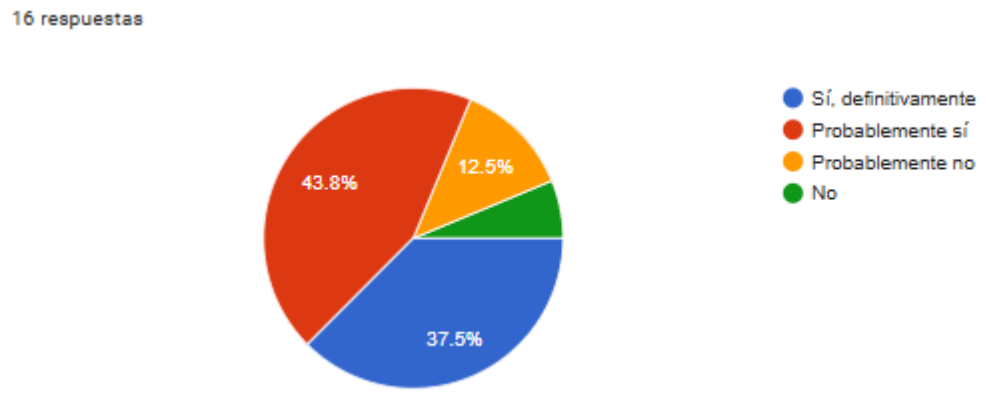
Para el **Prototipo de alta definición,** se realizo una encuesta a 16 participantes mediante un formulario. La prueba consistió en presentar el trailer documental, explicar la

propuesta de navegación interactiva en Youtube y recoger la opinión de los usuarios sobre el interés, claridad e intención de continuar explorando el contenido que se les mostraba. La muestra estuvo conformada principalmente por jóvenes entre 20 y 30 años. El 43.8% pertenecía al rango de 20 a 25 años, mientras que el 50% se ubicó entre los 25 y 30 años. Asimismo, el 81.3% de los participantes fueron hombres y el 18.8% mujeres.

Resultados

En cuanto a la **percepción de la propuest**a, los resultados fueron favorables. El 37.5% consideró la serie documental como "muy interesante" y el 43.8% como "interesante", lo que evidencia una recepción positiva del tema y del formato planteado. Solo el 18.8% la calificó como "poco interesante", principalmente por no consumir documentales o no estar familiarizado con la cultura Hip Hop.

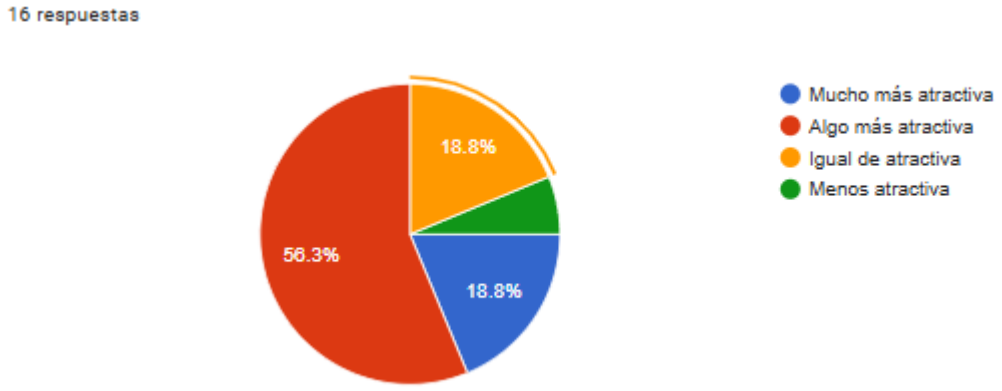
Figura 21 Tabla de gusto en cuanto a la exploración del resto de historias presentes en el documental



Respecto **a la claridad del tráiler**, el 37.5% indicó que el tema principal fue "muy claro" y el 43.8% señaló que fue "claro". Esto permite afirmar que la pieza audiovisual logró comunicar de manera adecuada la intención del proyecto, aunque un 18.8% señaló que el mensaje fue "poco claro", lo que representa una oportunidad de mejora en la introducción del contenido.

Sobre la **experiencia interactiva**, el 18.8% consideró que elegir rutas en YouTube hace que el documental sea "mucho más atractivo" que uno tradicional, mientras que el 56.3% lo calificó como "algo más atractivo". Esto valida el componente innovador de RunaFlow, ya que la mayoría percibe la interacción como un elemento que mejora la experiencia de visualización.

Figura 22 Tabla de consideración posibilidad de elegir diferentes rutas en Youtube como medio de interacción atractivo



Asimismo, el 37.5% afirmó que definitivamente continuaría explorando las demás historias del documental y el 43.8% respondió que probablemente sí lo haría. Esto demuestra que el prototipo genera interés por seguir recorriendo el contenido y conocer nuevas perspectivas dentro de la cultura Hip Hop limeña.

A partir de estos resultados, se concluye que el prototipo de alta fidelidad de RunaFlow fue recibido de manera positiva por los participantes. La validación permitió confirmar el interés por una serie documental interactiva sobre Hip Hop limeño, así como la utilidad del formato de navegación por rutas en YouTube

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Tabla 1

Presupuesto gastado en el Proyecto

SERVICIO	DESCRIPCIÓN	CANT.	DÍAS	P. UNITARIO	SUBTOTAL (S/)	OBSERVACIÓN
PREPRODUCCIÓN						
Locación	Vivienda utilizada para entrevistas y grabaciones	1	1	S/ 200.00	**S/ 200.00**	Valorizado
Caja de emergencia	Fondo destinado para imprevistos	1	2	S/ 50.00	**S/ 100.00**	Presupuesto
PRODUCCIÓN						
Farrah	Honorarios por entrevista	1	1	S/ 250.00	**S/ 250.00**	Pago realizado
Gustavo	Honorarios por entrevista	1	1	S/ 300.00	**S/ 300.00**	Pago realizado
Abraham MC	Honorarios por entrevista	1	1	S/ 250.00	**S/ 250.00**	Pago realizado
Cámara Sony FX3	Cámara principal	1	1	S/ 350.00	**S/ 350.00**	Equipo valorizado
Cámara Sony ZV-E10	Cámara secundaria	1	1	S/ 120.00	**S/ 120.00**	Equipo valorizado
Lentes fotográficos	Juego de lentes	2	1	S/ 60.00	**S/ 120.00**	Equipo valorizado
Kit de iluminación	4 luces LED	1	1	S/ 350.00	**S/ 350.00**	Equipo valorizado
Catering	Alimentación del equipo	1	1	S/ 200.00	**S/ 200.00**	Pago realizado
POSTPRODUCCIÓN						
Postproducción audiovisual	Edición, motion graphics, corrección de color, diseño sonoro y exportación de tres documentales	3	—	S/ 200.00	**S/ 600.00**	Trabajo valorizado
TOTAL GENERAL					**S/ 2,890.00**	

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El desarrollo del proyecto **RunaFlow** permitió evidenciar que la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana continúa enfrentando diversos prejuicios que limitan su reconocimiento como una manifestación artística y cultural. A partir de la investigación realizada fue posible comprender mejor esta problemática y plantear una propuesta que busca acercar al público a las historias, experiencias y aportes de los artistas urbanos mediante un formato audiovisual diferente al documental convencional.

Durante el proceso de diseño se construyó una serie documental interactiva que incorpora herramientas de navegación en YouTube para brindar al espectador una participación más activa dentro del contenido. El desarrollo progresivo de los prototipos de baja y alta fidelidad permitió visualizar la propuesta, realizar ajustes durante su construcción y comprobar que la experiencia planteada resulta comprensible para los usuarios antes de su implementación final.

Finalmente, la etapa de validación permitió conocer la percepción de los participantes respecto a la propuesta, obteniendo una respuesta mayoritariamente positiva tanto hacia la

temática como hacia el formato interactivo. Asimismo, la retroalimentación obtenida permitió identificar aspectos susceptibles de mejora relacionados con la navegación, la presentación del contenido y algunos recursos audiovisuales, contribuyendo al fortalecimiento del proyecto. En ese sentido, se concluye que **RunaFlow** constituye una propuesta de innovación viable que combina la narrativa documental con la interacción digital para contribuir a la difusión y revalorización de la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana.

4.2 Recomendaciones

A partir del proceso de desarrollo y de la validación realizada con los usuarios, se identificaron diversas oportunidades de mejora que podrían fortalecer la propuesta antes de su implementación definitiva. Las siguientes recomendaciones buscan optimizar la experiencia interactiva, enriquecer el contenido documental y ampliar el alcance del proyecto en futuras versiones.

- **Fortalecer la explicación inicial de la navegación interactiva**, incorporando una breve introducción que permita al usuario comprender con mayor facilidad el funcionamiento de las rutas disponibles dentro de la plataforma.
- **Incorporar más recursos gráficos y subtítulos informativos** durante las entrevistas, con el propósito de facilitar la comprensión de conceptos, términos y referencias propias de la cultura Hip Hop.
- **Optimizar el ritmo narrativo de los tráileres y del contenido audiovisual**, buscando captar la atención del espectador desde los primeros minutos sin perder la profundidad del mensaje.
- **Ampliar las rutas narrativas del documental**, incluyendo nuevas temáticas relacionadas con otras expresiones de la cultura Hip Hop, como el graffiti, el breaking, el DJing y otros referentes de la escena urbana nacional.
- **Complementar la propuesta con nuevos testimonios y artistas invitados**, permitiendo ofrecer una visión más diversa y representativa de la cultura Hip Hop en Lima Metropolitana.
- **Continuar desarrollando nuevas temporadas y contenidos interactivos**, aprovechando la estructura transmedia del proyecto para documentar otras historias, colectivos y manifestaciones culturales del país.

- **Mantener una mejora continua de la calidad audiovisual**, fortaleciendo aspectos como el diseño sonoro, la corrección de color, la identidad gráfica y la experiencia de navegación, con el fin de ofrecer un producto competitivo y atractivo para el público digital.

V. Referencias Bibliográficas

Referencias bibliográficas

Cifuentes, F. (2015). *Juventud urbana y culturas de resistencia en América Latina*. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, 13*(2), 77–92.

De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., Friedman, D., Sánchez-Vives, M. V., & Slater, M. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments, 19*(4), 291–301. https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005

Gifreu-Castells, A., Sánchez-Castillo, S., & Galán, E. (2019). Aproximación al documental interactivo como formato nativo transmedia. *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos, 7*(2), 275–302. https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.722

Hebdige, D. (1979). *Subculture: The meaning of style*. Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Jones, K. E. (2014). Searching and searching we have come to find: Histories and circulations of Hip Hop in Peru. *alter/nativas, 2*, 1–32.

Jones, K. E. (2016). *Hip hop, circulation, and the associational life of Peruvian youth* [Doctoral dissertation, Purdue University]. Purdue e-Pubs.

Moreno Sialer, A. G. (2021). *Rap, Hip Hop y feminismo en Lima: Análisis de los discursos generados desde la participación de las raperas dentro de la escena musical del Hip Hop en Lima en la actualidad* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].

Palma-Martos, M. L., Cuadrado-García, M., & Montoro-Pons, J. D. (2021). Breaking the gender gap in rap/hip-hop consumption. En *Music as intangible cultural heritage* (pp. 51–65). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-76882-9_5

Peralta Loayza, D. E. (2023). *La evolución de las producciones musicales de Hip Hop en Lima Metropolitana: La construcción de una nueva identidad (1990–2022)* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Académico UPC. https://hdl.handle.net/10757/667775

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Theodosiadou, S., Tsiatsos, T., & Douka, S. (2021). Digital storytelling in cultural heritage: Audience engagement in the interactive documentary *New Life*. *Sustainability, 13*(3), 1193. https://doi.org/10.3390/su13031193

Torres Ruiz, M. (2024). *Nuevas manifestaciones del género urbano y Hip Hop-Rap peruano entre los años 2018 y 2023* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].

TVPerú. (2018, 6 de junio). *Pura Calle: Festival de cultura urbana busca promover la diversidad y conciencia política*. https://www.tvperu.gob.pe/novedades/tvperu/pura-calle-festival-de-cultura-urbana-busca-promover-la-diversidad-y-conciencia-politica

Wayka. (2017). *La revalorización del Hip Hop peruano como expresión cultural*.

VI. Anexos

6.1 Anexo 1 - Encuestas

Proyecto transmedia - Runaflow-Prototipo Baja Fidelidad(Respuestas). (2026). https://drive.google.com/drive/folders/1tJB28ExjBDTx3M348-rO8UhurVC7q5du?usp=sharing

Proyecto transmedia -Runaflow-Prototipo Alta Fidelidad -(Respuestas) (2026)

https://drive.google.com/drive/folders/1lgNFNwsLLsFjoME4IIyN_sd7wA-B3lyw?usp=sharing