ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Propiedad Intelectual Transmedia de Terror Social basada en la problemática delictiva de Barrios Altos para el público limeño, diseñada para visibilizar el impacto del crimen mediante una narrativa multiplataforma.

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

PRESENTADA POR

Gerson David Atoche Huayascachi
DNI: 77028403, Perú

ASESOR

Martha Sofia Mercedes Millan Reyes
DNI: 76965994, Perú
ORCID: 0000-0002-2892-4921

JURADO

Jasmine Erika Mora Sifuentes
Camila Murayama Tagami
Hristo Joel Vasquez Janampa

Lima, septiembre 2026

Informe-2018001412-ATOCHE.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614787824

Fecha de entrega
16 ago 2026, 8:45 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
16 ago 2026, 8:47 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-2018001412-ATOCHE.pdf

Tamaño del archivo
32.2 MB

88 páginas

12.880 palabras

77.534 caracteres

18% Similitud general

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

Fuentes principales

11% Fuentes de Internet
3% Publicaciones
14% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mis padres, por su amor incondicional, esfuerzo y apoyo constante en cada paso de mi formación académica y personal. A Dios, por brindarme fortaleza, salud y sabiduría para culminar esta importante etapa de mi vida. A mi familia y seres queridos, quienes siempre creyeron en mí y me motivaron a seguir adelante incluso en los momentos más difíciles.

Agradecimiento

Expreso mi más profundo agradecimiento a Dios por permitirme alcanzar esta meta y darme la fortaleza necesaria para superar cada desafío presentado durante el desarrollo de esta investigación.

Agradezco sinceramente a mis padres por siempre motivarme y nunca soltarme de la mano para acabar esto juntos y a mi familia por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante a lo largo de mi formación profesional.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **13**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 13

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 13

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 15

II. Descripción de la innovación **17**

2.1 Planteamiento del Problema 17

2.2 Población beneficiaria 22

2.3 Objetivo(s) del proyecto 25

2.4 Marco referencial 26

2.5 Proceso creativo y experimentos 29

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 29

2.5.2 Información sobre el Mercado 32

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 37

2.5.4 Diseño de producto/servicio 40

2.5.5 Modelo de Negocio 42

2.5.6 Resultados esperados 43

2.5.7 Prototipos desarrollados 44

2.5.8 Experimentos 54

III. Estimación de costos 59

3.1 Presupuesto 59

IV. Conclusiones y recomendaciones 65

4.1 Conclusiones 65

4.2 Recomendaciones 66

V. Referencias Bibliográficas 67

VI. Anexos 69

6.1 Anexo 1 69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Creación De Prototipo…….45

Tabla 2: Storyboard De Baja Definición……...46

Tabla 3: Checklist De Prototipado……49

Tabla 4: Herramienta tablero UX…….54

Tabla 5: Tabla Receptora…….....55

Tabla 6. Investigación Y Trabajo De Campo……59

Tabla 7: Equipamiento Tecnológico…… 60

Tabla 8: Producción Audiovisual…… 62

Tabla 9: Servicios Profesionales Externos …….63

Tabla 10: Postproducción …….63

Tabla 11: Resumen General……..64

Tabla 12: Proyección de Ingresos Mensuales……64

ÍNDICE DE FIGURAS

Imagen 1: Árbol de problemas…… 17

Imagen 2 :Arquetipo de usuario…….. 30

Imagen 3: Mapa de empatía…… 31

Imagen 4: Ruta Para contextualizar…… 37

Imagen 5: Propuesta de valor…… 37

Imagen 6: Diseño de Producto…… 39

Imagen 7: Modelo de Negocio…… 42

Imagen 8: Boceto de Instagram de Baja definición……. 49

Imagen 9: Recorrido del Usuario……. 51

Imagen 10: Mockup de Alta Definición……52

Imagen 11. Gráfica 1 Determina si la narrativa.
es clara y comprensible para el público objetivo…… 55

Imagen 12: Gráfica 2: Evalúa si la estructura
transmedia funciona correctamente y guía al usuario entre plataformas…… 65

Imagen 13: Gráfica 3: Mide el nivel de inmersión
generado por la propuesta audiovisual. …….. 66

Imagen 14 : Gráfica 4: Comprobar la aceptación
del enfoque narrativo elegido…… 67

Imagen 15: Gráfica 5: Mide si la propuesta cumple
con su objetivo de generar conocimiento sobre el distrito……. 68

Imagen 16: Gráfica 6: Evalúa el impacto de la

propuesta en la sensibilización del usuario……. 69

Imagen 17 : Gráfica 7: Determina el interés del

usuario por continuar la experiencia transmedia…… 70

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Propiedad Intelectual Transmedia de Terror Social basada en la problemática delictiva de Barrios Altos para el público limeño, diseñada para visibilizar el impacto del crimen mediante una narrativa multiplataforma.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto plantea la creación de una propiedad intelectual transmedia perteneciente al género de terror social, inspirada en la problemática delictiva presente en Barrios Altos. Mediante esta propuesta se busca aproximar dicha realidad al público joven de Lima, despertando su interés, sensibilidad y capacidad de reflexión frente a las consecuencias que genera la delincuencia en este entorno.

La propuesta se articula a partir de la creación de contenido audiovisual breve distribuido principalmente en plataformas digitales como TikTok, donde se presentan cápsulas narrativas que simulan registros, testimonios y evidencias relacionadas a situaciones delictivas. Estas piezas están diseñadas bajo una estética de terror social, transformando elementos cotidianos del entorno urbano en experiencias inquietantes que buscan captar la atención del usuario y generar una respuesta emocional.

Como segundo eje narrativo, el proyecto se expande a plataformas como YouTube, donde se desarrollan piezas audiovisuales de mayor duración que profundizan en la historia principal, aportando contexto, desarrollo de personajes y construcción del universo narrativo. Este contenido permite complementar la experiencia iniciada en formatos breves, ofreciendo una narrativa más completa.

Asimismo, X e Instagram funcionan como espacios de circulación de información fragmentada, donde se publican pistas, registros ficticios y contenido interactivo que contribuye a la construcción de la historia. De esta manera, el usuario puede acceder a distintos fragmentos narrativos desde múltiples puntos de entrada, reconstruyendo la historia a partir de su propia exploración.

Esta estructura permite el desarrollo de una experiencia transmedia no lineal, en la que el usuario asume un rol activo dentro del relato. A través de la interacción con diferentes plataformas, se fomenta una participación más profunda que va más allá del consumo pasivo, promoviendo la interpretación, el cuestionamiento y la reflexión sobre la problemática abordada.

La propuesta se orienta principalmente a jóvenes de Lima cuyas edades oscilan entre los 18 y 30 años. , quienes presentan un alto consumo de contenido digital en formatos breves. En este contexto, la propuesta busca adaptar la comunicación de la problemática de la delincuencia a sus hábitos de consumo, utilizando recursos narrativos y audiovisuales que permitan generar una conexión más significativa.

Como resultado, se espera contribuir a la visibilización de la problemática de la delincuencia en Barrios Altos, así como fomentar una mayor conciencia crítica en el público objetivo, mediante una propuesta original que combina recursos narrativos, herramientas tecnológicas y experiencias digitales

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se sitúa en el entorno urbano del Centro Histórico de Lima, particularmente en Barrios Altos, zona ubicada dentro del distrito del Cercado de Lima. Este sector destaca por su importancia en el desarrollo histórico de la ciudad, así como por su riqueza patrimonial, arquitectónica y cultural. Además, mantiene una estrecha relación con la formación y conservación de la identidad criolla limeña.

En este contexto, Barrios Altos conserva diversas manifestaciones culturales vigentes, como la música criolla, festividades religiosas y procesiones tradicionales. Asimismo, destaca la presencia de dinámicas comunitarias propias de las quintas y callejones, donde la convivencia vecinal desempeña una función esencial en la preservación de las costumbres y en la manera en que los habitantes se relacionan entre sí. Estas características configuran un entorno donde la identidad cultural se mantiene a partir de prácticas cotidianas y colectivas.

No obstante, este espacio presenta también limitaciones estructurales. Se observa el deterioro progresivo de viviendas, condiciones de hacinamiento en determinados sectores y deficiencias en infraestructura urbana. Estas condiciones generan un contraste entre el valor histórico del lugar y su situación actual, deteriorando las condiciones de vida de la población y reflejando una progresiva falta de atención al entorno urbano.

En términos de recursos, Barrios Altos cuenta con una ubicación estratégica dentro de la ciudad, próxima a zonas comerciales como Mesa Redonda y el Mercado Central de Lima, lo que favorece una alta circulación de personas y una dinámica económica activa. A su vez, existe un acceso significativo a tecnologías digitales, especialmente en la población joven, lo que representa una oportunidad para la implementación de propuestas basadas en contenidos audiovisuales y narrativas digitales.

Sin embargo, uno de los principales problemas del sector es la inseguridad ciudadana. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), aproximadamente el 26% de la población urbana de Lima Metropolitana ha sido víctima de algún hecho delictivo en el último año, siendo los robos y hurtos los más frecuentes. Esta situación se intensifica en zonas con alta actividad comercial, como Barrios Altos, donde la incidencia de delitos contra el patrimonio es mayor.

Por otro lado, el consumo de contenido digital en jóvenes evidencia una alta dependencia de plataformas audiovisuales. Según el INEI, más del 70% de personas entre 18 y 29 años accede diariamente a internet, y cerca del 60% consume contenido principalmente en plataformas como TikTok y YouTube. Estas plataformas priorizan formatos breves y visuales, lo que condiciona la forma en que se procesan las problemáticas sociales, reduciendo en muchos casos el nivel de análisis y reflexión.

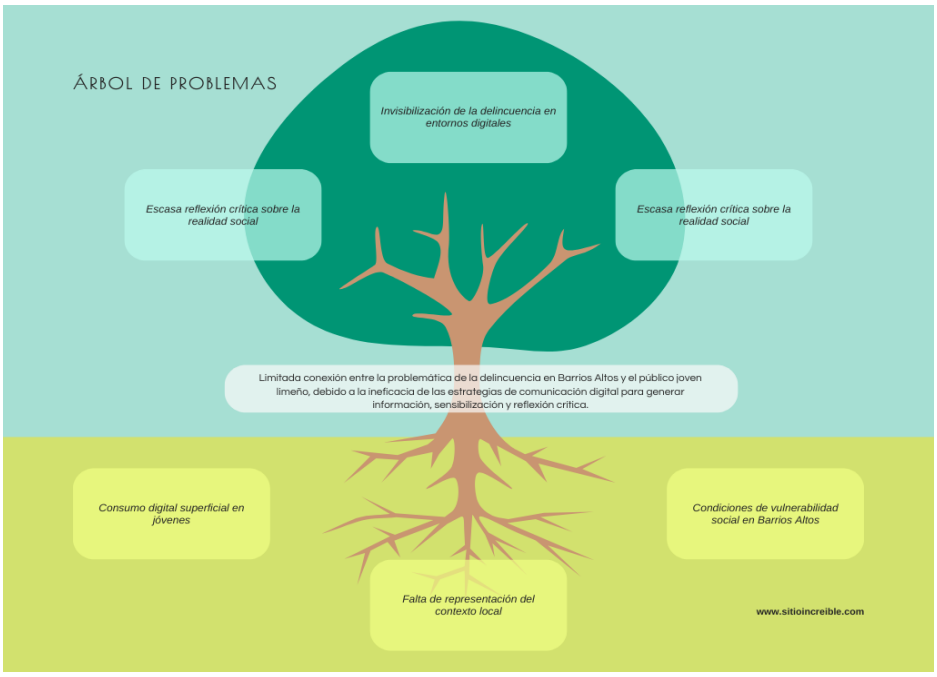
En este sentido, se identifica una desconexión entre la persistencia de la delincuencia como problemática estructural y la manera en que esta es percibida por el público joven. La normalización de estos hechos en la vida cotidiana, sumada a la falta de propuestas comunicativas adecuadas al entorno digital, limita la generación de conciencia crítica y el involucramiento ciudadano.

En consecuencia, el proyecto se sitúa en la intersección entre el espacio urbano, la cultura local y el ecosistema digital contemporáneo, con el objetivo de desarrollar una propuesta narrativa que permita visibilizar esta problemática de manera más cercana y significativa para el público objetivo.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Imagen 1: Árbol de problemas



Problemática:

Limitada conexión entre la problemática de la delincuencia en Barrios Altos y el público joven limeño, debido a la ausencia de contenidos digitales que informen, sensibilicen y generen reflexión de manera efectiva.

Causa:

La limitada conexión entre la problemática de la delincuencia en Barrios Altos y el público joven limeño responde a un conjunto de factores vinculados al consumo digital, las estrategias de comunicación y las condiciones del entorno social.

En primer lugar, se identifican formas de consumo digital caracterizadas por la inmediatez y la superficialidad. De acuerdo con datos del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), más del 70% de los jóvenes entre 18 y 29 años accede diariamente a internet, y una proporción significativa consume contenidos en plataformas audiovisuales de formato breve como TikTok y YouTube. Estas plataformas priorizan la rapidez, la fragmentación del contenido y el impacto visual, lo que influye en la forma en que se procesa la información. Como resultado, se reduce la disposición a consumir contenidos extensos o de carácter analítico, limitando el desarrollo de una comprensión profunda sobre problemáticas sociales como la delincuencia.

En segundo lugar, se evidencia una desactualización en las estrategias de comunicación utilizadas para abordar esta problemática. Los medios tradicionales suelen emplear un lenguaje informativo poco cercano al público joven y presentan los hechos delictivos de manera reiterativa, centrados en la noticia inmediata. Esta lógica informativa no incorpora recursos narrativos acordes a los entornos digitales actuales, como el storytelling, la serialidad o la interacción del usuario. En consecuencia, el contenido pierde capacidad de generar interés, identificación y permanencia en la audiencia.

En tercer lugar, se observa una limitada representación del contexto local en los contenidos difundidos. La realidad de Barrios Altos no es abordada desde una perspectiva que integre las experiencias cotidianas de sus habitantes, sus dinámicas sociales y su identidad cultural. Esta ausencia de enfoque contextual contribuye a una representación superficial del espacio, donde se prioriza el hecho delictivo aislado sin considerar sus implicancias sociales. Como resultado, se genera una desconexión entre el contenido mediático y la realidad vivida en el territorio.

Finalmente, estas condiciones se desarrollan dentro de un contexto social vulnerable. Barrios Altos presenta una alta incidencia de delitos, especialmente contra el patrimonio, situación que se ve reforzada por factores estructurales como el deterioro urbano, el hacinamiento y la limitada presencia de control institucional en determinadas zonas. Estas condiciones no solo afectan la calidad de vida de los habitantes, sino que también contribuyen a la normalización de la delincuencia como parte del entorno cotidiano, reduciendo la capacidad de reacción y cuestionamiento frente a estos hechos.

En conjunto, estos factores explican la limitada efectividad de las estrategias actuales para comunicar la problemática de la delincuencia, lo que dificulta la generación de procesos de sensibilización, reflexión crítica e involucramiento en el público joven limeño.

Consecuencias:

La limitada conexión entre la problemática de la delincuencia en Barrios Altos y el público joven limeño genera diversas consecuencias que afectan la percepción, comprensión e involucramiento frente a la inseguridad ciudadana.

En primer lugar, se evidencia una baja conciencia social en el público joven. La forma en que actualmente se consume y se comunica la información impide dimensionar la gravedad del problema, lo que reduce el nivel de empatía frente a la delincuencia en su propio entorno. Como resultado, los hechos delictivos son percibidos como situaciones aisladas o cotidianas, sin un reconocimiento claro de su impacto social.

En segundo lugar, se presenta una escasa reflexión crítica sobre la realidad social. La exposición constante a contenidos superficiales y descontextualizados contribuye a la

normalización de los hechos delictivos como parte del día a día. Esto limita la capacidad de cuestionar las causas estructurales de la problemática, como las condiciones urbanas, sociales y económicas que la sostienen.

En tercer lugar, se observa una baja participación e involucramiento ciudadano. Al no generarse una conexión significativa con la problemática, los jóvenes no se perciben como actores dentro de la solución, lo que reduce su interés por informarse, opinar o tomar acciones frente a la inseguridad. Esta situación debilita la construcción de una ciudadanía activa y consciente.

Asimismo, se produce una invisibilización de la problemática en el entorno digital. A pesar del alto consumo de contenido en plataformas como TikTok y YouTube, la delincuencia no logra posicionarse como un tema relevante dentro de estos espacios. Esto se debe a la falta de propuestas narrativas adaptadas a los formatos digitales actuales, lo que limita su alcance e impacto en la audiencia.

Finalmente, estas condiciones contribuyen a la continuidad del problema social. La baja conciencia, la limitada reflexión crítica y la escasa visibilización impiden generar cambios significativos en la percepción del público. En consecuencia, la delincuencia se mantiene como una problemática persistente, reforzada por su normalización en la vida cotidiana y por la falta de involucramiento social.

En el contexto urbano del Centro Histórico de Lima, específicamente en Barrios Altos, la problemática de la delincuencia no solo se mantiene como una situación constante, sino que también enfrenta una limitada conexión con el público joven limeño, principalmente por la forma

en que esta realidad es comunicada y consumida en entornos digitales. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), alrededor del 26% de la población urbana en Lima Metropolitana ha sido víctima de algún hecho delictivo en el último año, lo que evidencia que la inseguridad es una problemática extendida y vigente. Asimismo, el Observatorio Nacional de Seguridad Ciudadana señala que más del 80% de ciudadanos perciben la inseguridad como uno de los principales problemas del país, lo que refuerza su impacto a nivel social.

Sin embargo, a pesar de la magnitud del problema, existe una desconexión evidente con el público joven. De acuerdo con el Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones, más del 70% de jóvenes entre 18 y 29 años en Lima acceden diariamente a internet, y gran parte de ese consumo se centra en plataformas como TikTok, YouTube y redes sociales, donde predominan contenidos breves y de entretenimiento. Esta forma de consumo influye directamente en la manera en que se perciben las problemáticas sociales, ya que prioriza la inmediatez sobre la profundidad. En ese sentido, aunque los jóvenes están constantemente conectados, no necesariamente están informados ni sensibilizados frente a la delincuencia en su propio entorno.

A esto se suma que la comunicación de estos temas no logra adaptarse a los formatos actuales. La información sobre inseguridad suele difundirse mediante medios tradicionales o con un lenguaje poco cercano, lo que reduce su impacto. Como resultado, se genera una baja reflexión crítica en los jóvenes, quienes tienden a normalizar la delincuencia como parte de la vida cotidiana. Esta falta de involucramiento se traduce en una escasa participación ciudadana y en la invisibilización del problema dentro del ecosistema digital, lo que finalmente contribuye a que la problemática continúe sin cambios significativos.

Frente a esta situación, el proyecto plantea una respuesta alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente el ODS 11 (Ciudades y comunidades sostenibles) y el ODS 16 (Paz, justicia e instituciones sólidas), los cuales buscan reducir la violencia, fortalecer el tejido social y promover entornos urbanos seguros. En este sentido, se propone el desarrollo de contenidos digitales innovadores, cercanos y adaptados a los hábitos de consumo juvenil, que permitan visibilizar la problemática de manera más efectiva, generar conciencia y fomentar una participación activa. De esta manera, se busca no solo informar, sino también construir una conexión significativa entre los jóvenes y su realidad social, contribuyendo a una mayor reflexión y, a largo plazo, a la transformación del entorno.

2.2 Población beneficiaria

El proyecto se dirige principalmente a jóvenes limeños entre los 18 y 30 años, quienes constituyen el público beneficiario directo. Este grupo se caracteriza por su alto consumo de contenido digital a través de plataformas como Tik Tok, YouTube y X, donde predominan formatos breves, visuales y orientados al entretenimiento. Si bien estas dinámicas favorecen la inmediatez y el acceso constante a la información, también condicionan la manera en que los jóvenes se relacionan con problemáticas sociales complejas, generando en muchos casos una comprensión superficial o un bajo nivel de involucramiento. En este contexto, la delincuencia en Barrios Altos, pese a su relevancia social, no logra conectar de forma significativa con este público debido a la falta de propuestas narrativas adaptadas a sus hábitos de consumo.

A su vez, el proyecto contempla como público beneficiario indirecto a los habitantes de Barrios Altos y a la comunidad limeña en general. Por un lado, los residentes de la zona se ven

favorecidos por una mayor visibilización de su realidad cotidiana, lo que contribuye a generar una mirada más empática y consciente desde otros sectores de la ciudad. Por otro lado, la sociedad limeña en su conjunto se beneficia al acceder a contenidos que no solo informan, sino que también promueven la reflexión crítica sobre la inseguridad urbana y sus implicancias sociales. De esta manera, el proyecto no solo busca captar la atención del público joven, sino también aportar a una comprensión más profunda y significativa de una problemática que forma parte del entorno urbano contemporáneo.

2.2.1 Mapa de actores

Para el desarrollo del proyecto, se identifican los principales actores involucrados en función de su relación con la problemática, su nivel de participación y el impacto que reciben de la propuesta.

En primer lugar, se encuentra el público objetivo directo, conformado por jóvenes limeños entre 18 y 30 años. Este grupo actúa como usuario principal del proyecto, ya que interactúa directamente con los contenidos digitales y las plataformas narrativas propuestas. Su participación es clave para validar la efectividad de la propuesta en términos de conexión, comprensión y reflexión sobre la problemática.

En segundo lugar, se identifican los habitantes de Barrios Altos como actores clave dentro del contexto del proyecto. Si bien no participan directamente en la interacción digital, su realidad cotidiana constituye la base del contenido narrativo. Además, se benefician de la visibilización de su entorno, lo que puede contribuir a una mayor comprensión externa de su situación.

Asimismo, se consideran los creadores de contenido y productores audiovisuales como actores estratégicos. Estos cumplen un rol en la generación, adaptación y difusión de narrativas en entornos digitales, pudiendo replicar o amplificar este tipo de propuestas en otras problemáticas sociales.

Por otro lado, las plataformas digitales como TikTok, YouTube y X funcionan como canales de distribución y espacios de interacción. Estas no solo permiten la difusión del contenido, sino que también condicionan los formatos, dinámicas y niveles de alcance del proyecto.

Finalmente, se incluye a la comunidad limeña en general como actor indirecto. Este grupo accede al contenido desde una posición de espectador, pero puede verse impactado en términos de percepción, empatía y comprensión de la problemática de la inseguridad urbana.

En conjunto, estos actores configuran un sistema en el que el proyecto no solo produce contenido, sino que articula relaciones entre usuarios, territorio y plataformas digitales, con el fin de generar mayor visibilización e impacto social.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1 Objetivo General

Diseñar, desarrollar e implementar un proyecto transmedia de terror social que visibilice la pérdida de memoria urbana en Barrios Altos y analice su relación con la normalización de la delincuencia, mediante el uso del lenguaje audiovisual, la narrativa simbólica y la interacción digital, con la finalidad de evaluar su impacto en la generación de reflexión crítica, el reconocimiento del espacio urbano y el incremento de la conciencia social en jóvenes de Lima, en un periodo de 6 meses.

2.3.2 Objetivos Específicos

1. Construir una narrativa transmedia de enfoque simbólico y atmosférico que combine cápsulas audiovisuales en TikTok, piezas de video, registros ficticios y contenido gráfico digital, representando de manera inmersiva la pérdida de memoria urbana y el deterioro del tejido social en Barrios Altos.

2. Investigar, analizar y reinterpretar elementos históricos, sociales y urbanos de Barrios Altos, como el deterioro de las quintas, el desarraigo social y las dinámicas de riesgo cotidiano, para integrarlos como base conceptual de la propuesta narrativa.

3. Diseñar experiencias digitales interactivas que permitan a los usuarios reconstruir fragmentos de la historia, interpretar pistas y participar activamente en la narrativa, fomentando una conexión más profunda con la problemática abordada.

4. Activar espacios digitales de participación y reflexión donde el público pueda interactuar con el contenido, compartir percepciones y cuestionar la relación entre memoria urbana, identidad y normalización de la violencia en la ciudad.

5. Desarrollar una propuesta estética y audiovisual basada en el terror social que utilice la metáfora, la fragmentación narrativa y la atmósfera como recursos para representar el abandono urbano y la invisibilización del impacto del crimen.

6. Evaluar el impacto del proyecto en el público objetivo mediante indicadores de interacción, percepción y nivel de reflexión generado, validando su efectividad como herramienta de sensibilización social y cultural.

2.4 Marco referencial

En el contexto urbano de Lima, la problemática de la delincuencia se configura como un fenómeno persistente que responde a múltiples factores sociales, urbanos e institucionales. En sectores como Barrios Altos, esta situación se intensifica debido a condiciones de vulnerabilidad estructural, donde el deterioro del entorno físico y la fragmentación social influyen directamente en la percepción y desarrollo de la inseguridad.

Diversos estudios señalan que la criminalidad está asociada a factores como la exclusión social, la marginalización y la falta de oportunidades, los cuales debilitan el tejido social y generan contextos propicios para el desarrollo de actividades delictivas (FIDE, 2023). En este sentido, la delincuencia no puede entenderse únicamente como un problema de seguridad, sino como el resultado de dinámicas sociales complejas que involucran desigualdad, desintegración comunitaria y limitaciones en el acceso a recursos.

A nivel urbano, el Centro Histórico de Lima enfrenta un proceso de deterioro progresivo que afecta tanto a su valor patrimonial como a la calidad de vida de sus habitantes. Según el informe de HIC (2023), muchas viviendas en esta zona presentan condiciones precarias, hacinamiento y riesgo estructural, lo que evidencia una falta de gestión adecuada del patrimonio. Estas condiciones contribuyen a la generación de entornos vulnerables donde el control del espacio se debilita y se incrementa la percepción de inseguridad.

Por otro lado, desde una perspectiva regional, la inseguridad ciudadana en América Latina se encuentra vinculada a factores estructurales como la desigualdad, la informalidad y la limitada capacidad institucional para responder a estas problemáticas. De acuerdo con BBC Mundo (2021), el incremento de la criminalidad en la región no solo responde a factores económicos,

sino también a fallas en los sistemas de seguridad y justicia, lo que genera una sensación constante de desprotección en la población.

En el caso específico de Barrios Altos, las intervenciones del Estado evidencian la magnitud del problema. El Ministerio del Interior ha implementado estrategias de seguridad que incluyen la presencia policial permanente y la desarticulación de bandas delictivas, así como programas sociales orientados a la prevención del delito en jóvenes. Estas acciones reflejan que la delincuencia en la zona constituye una problemática activa que requiere un abordaje integral.

Paralelamente, el contexto digital actual influye en la forma en que estas problemáticas son percibidas. En Lima, el consumo de contenido en plataformas como TikTok y YouTube se caracteriza por la predominancia de formatos breves, visuales y orientados al entretenimiento. Esta dinámica condiciona la manera en que los jóvenes acceden a la información, limitando en muchos casos la profundidad del análisis y la reflexión sobre temas sociales complejos.

En este escenario, la comunicación de la delincuencia presenta limitaciones importantes. Los contenidos difundidos suelen centrarse en el hecho inmediato, sin desarrollar una narrativa que permita comprender sus causas o implicancias sociales. Esto genera una desconexión entre la problemática real y su representación mediática, dificultando la construcción de una conciencia crítica en el público joven.

Desde el campo de la comunicación, la narrativa transmedia se presenta como una estrategia que permite abordar estas limitaciones. Jenkins (2006) plantea que las historias pueden expandirse a través de múltiples plataformas, donde cada medio aporta una parte del relato y el usuario asume un rol activo en la construcción del significado. Este enfoque favorece la inmersión, la participación y la conexión emocional con el contenido.

Asimismo, el uso del terror social como recurso narrativo permite representar problemáticas reales desde una dimensión simbólica y emocional. Este enfoque no busca únicamente generar entretenimiento, sino provocar incomodidad, reflexión y cuestionamiento en el espectador, utilizando elementos cotidianos transformados en experiencias inquietantes.

En relación con referentes contemporáneos, formatos digitales como el "analog horror" y las narrativas fragmentadas en redes sociales han demostrado una alta capacidad de engagement en audiencias jóvenes, al proponer experiencias donde el usuario debe reconstruir la historia a partir de pistas dispersas en distintas plataformas. Sin embargo, estas propuestas suelen centrarse en contextos ficticios o extranjeros, lo que limita su conexión con realidades locales.

En este sentido, el presente proyecto propone integrar el enfoque transmedia con el terror social, situando la narrativa en un contexto real como Barrios Altos. A diferencia de otras propuestas, se busca desarrollar una experiencia que no solo entretenga, sino que también visibilice la problemática de la delincuencia desde una perspectiva local, generando una mayor conexión, comprensión y reflexión en el público joven limeño.

2.5. Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Para conocer mejor al público objetivo del proyecto, se realizó una entrevista mediante WhatsApp a un joven limeño que cumple con las características del usuario al que se dirige la propuesta. Las preguntas estuvieron enfocadas en conocer sus hábitos de consumo digital, su percepción sobre la inseguridad en Lima, el tipo de contenido que consume en redes sociales y la forma en que se relaciona con espacios urbanos como Barrios Altos.

A partir de esta información se construyó el arquetipo de Diego Salazar, de 24 años, estudiante universitario y trabajador part-time que vive en Lima y consume constantemente contenido digital desde redes sociales como TikTok, YouTube e Instagram. Está acostumbrado a formatos rápidos, visuales e interactivos relacionados con entretenimiento, misterio y actualidad. Además, vive rodeado de noticias y conversaciones sobre inseguridad, por lo que la delincuencia se ha vuelto una preocupación cotidiana dentro de su vida.

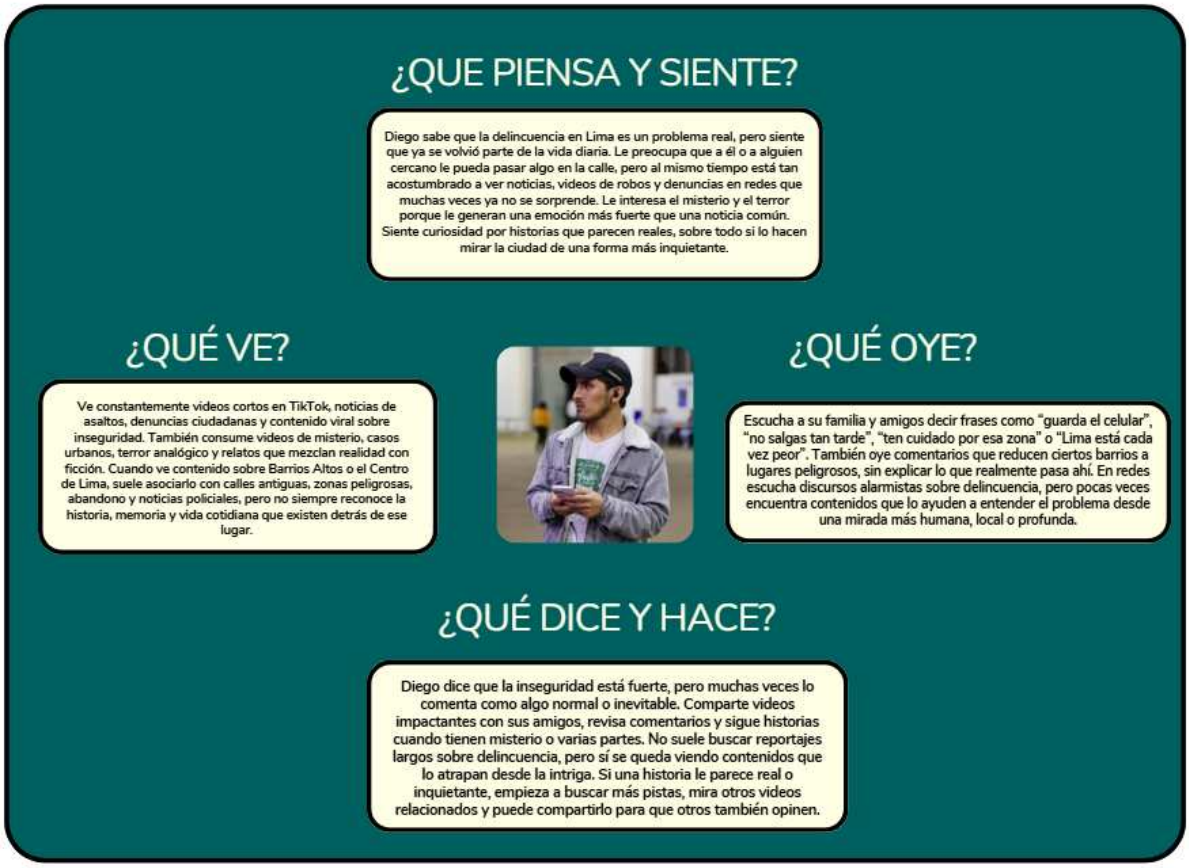
Uno de los principales hallazgos es que los jóvenes ya no conectan fácilmente con formatos tradicionales sobre delincuencia o problemáticas sociales, ya que suelen percibirlos como repetitivos o poco cercanos. También se identificó que muchos han normalizado la inseguridad debido a la constante exposición a noticias violentas en redes sociales y medios digitales.

Asimismo, los jóvenes buscan contenidos que generen emoción, misterio e inmersión, prefiriendo experiencias audiovisuales que les permitan participar e involucrarse con la historia. Finalmente, se encontró que lugares como Barrios Altos suelen ser vistos únicamente desde el estigma de la delincuencia, dejando de lado su memoria, identidad y valor cultural.

Imagen 2 :Arquetipo de usuario



Imagen 3: Mapa de empatía



El usuario reconoce que la delincuencia en Lima es una problemática constante dentro de su vida cotidiana. Aunque siente preocupación por la inseguridad, muchas veces se ha terminado normalizando debido a la frecuencia con la que consume noticias y videos relacionados con violencia en redes sociales. Además, muestra interés por historias urbanas que generan misterio, tensión o sensación de realidad.

También consume principalmente contenido corto, visual e inmersivo en plataformas como TikTok y YouTube, prefiriendo experiencias emocionales antes que formatos informativos tradicionales. Asimismo, percibe que lugares como Barrios Altos suelen mostrarse únicamente desde el peligro y la delincuencia, dejando de lado su historia y memoria urbana.

Uno de los principales hallazgos es que los jóvenes han normalizado la inseguridad debido a la constante exposición a contenido violento en redes sociales. Además, se identificó que el público conecta más con narrativas emocionales e inmersivas que con contenidos informativos tradicionales.

Finalmente, existe interés por descubrir una mirada diferente de Barrios Altos y de la ciudad, lo que evidencia la necesidad de crear propuestas audiovisuales más cercanas al lenguaje digital juvenil y capaces de generar reflexión social.

2.5.2 Información sobre el Mercado

1. Oportunidad de Mercado

En los últimos años, el consumo de contenido digital se ha incrementado significativamente entre los jóvenes peruanos, especialmente a través de plataformas como TikTok, Instagram y YouTube. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2025), el acceso a internet continúa creciendo y se encuentra cada vez más presente en las actividades cotidianas de la población joven. De manera complementaria, OSIPTEL (2024) señala que las redes sociales y la mensajería instantánea representan los principales usos de internet en el país, evidenciando la relevancia de los entornos digitales como espacios de información, entretenimiento e interacción.

Paralelamente, se observa una creciente popularidad de formatos narrativos relacionados con el misterio, el terror, los relatos urbanos y las historias basadas en hechos reales. Este tipo de contenidos suele generar altos niveles de interacción debido a su capacidad para involucrar

emocionalmente a la audiencia y fomentar la participación mediante comentarios, teorías y reinterpretaciones de la historia.

En este contexto, existe una oportunidad para desarrollar una propuesta transmedia que combine entretenimiento, interacción digital y reflexión social. A diferencia de los formatos tradicionales sobre inseguridad ciudadana, el proyecto busca abordar la problemática desde una experiencia inmersiva que permita al usuario relacionarse emocionalmente con el espacio urbano y comprender las consecuencias del abandono, la pérdida de memoria urbana y la normalización de la violencia.

2. Competencia

Dentro del contexto audiovisual y digital relacionado con Barrios Altos, existen propuestas que abordan temas de memoria, inseguridad, cultura urbana y terror, funcionando como competencia directa e indirecta del proyecto.

Entre las principales referencias se encuentra **“Mi Barrios Altos Querido”**, documental que presenta historias reales de vecinos y busca mostrar una mirada más humana del barrio. También destaca **“Historias de medianoche en la Quinta Heeren”**, experiencia vinculada al misterio, terror e historia en espacios emblemáticos de Barrios Altos. Asimismo, **“Transformarte a ti”**, documental registrado por el **Lugar de la Memoria (LUM)**, aborda el estigma social y las vivencias relacionadas con la inseguridad del sector.

Como nuevas referencias, se encuentra **“Huanta 840”** (Competencia directa) documental participativo que aborda la memoria histórica de Barrios Altos a través de la investigación realizada por cuatro niñas sobre la matanza ocurrida en el barrio. También destaca el podcast

“Noche sangrienta en Barrios Altos” de El Comercio (Competencia indirecta), que utiliza el crimen, el misterio y el terror como recursos narrativos para contar un caso ocurrido en la zona.

Por otro lado, como competencia indirecta se consideran los contenidos virales en TikTok, YouTube e Instagram relacionados con terror urbano, misterio y delincuencia en Lima, los cuales captan la atención del público joven mediante formatos rápidos y visuales.

Frente a ello, el proyecto busca diferenciarse mediante una experiencia transmedia de terror social dirigida a plataformas digitales, utilizando videos cortos, recorridos POV, archivos visuales e interacción del usuario para generar reflexión sobre la inseguridad, el abandono urbano y la pérdida de memoria en Barrios Altos.

3. Barreras de Entrada

El proyecto presenta diversas barreras de entrada que pueden dificultar su implementación y posicionamiento dentro del entorno audiovisual y digital. Estas barreras se relacionan principalmente con aspectos tecnológicos, económicos y de distribución.

En el aspecto tecnológico, el proyecto requiere equipos audiovisuales, programas de edición y conocimientos en narrativa transmedia para desarrollar contenido inmersivo y adaptado a plataformas digitales como TikTok, Instagram y YouTube. Además, se necesita mantener una calidad visual y sonora competitiva para captar la atención del público joven dentro de redes sociales.

En el aspecto económico, la producción audiovisual implica costos relacionados con grabación, iluminación, edición, transporte, diseño sonoro y difusión digital. Asimismo, al

tratarse de una propuesta transmedia, se requiere generar contenido constante para distintas plataformas, lo que demanda mayor inversión de tiempo y recursos.

Por otro lado, una de las principales barreras dentro del campo de las comunicaciones es la saturación de contenido en plataformas digitales. Actualmente, redes sociales como TikTok y YouTube reciben miles de publicaciones diariamente, lo que dificulta destacar y mantener el interés del público. Además, los algoritmos priorizan contenidos rápidos y altamente virales, generando una competencia constante por la visibilidad y el alcance.

Finalmente, el proyecto también enfrenta el reto de abordar la problemática de Barrios Altos sin caer en el sensacionalismo o reforzar estigmas relacionados con la delincuencia. Debido a ello, es necesario trabajar una narrativa responsable que permita representar el espacio desde una mirada social, cultural y humana, además de generar reflexión sobre la memoria urbana y la inseguridad en Lima.

4. Alcance

El proyecto está orientado principalmente a jóvenes limeños entre 18 y 29 años que consumen contenido digital de manera frecuente y que muestran interés por formatos relacionados con misterio, historias urbanas, terror psicológico y experiencias inmersivas.

Se espera que la propuesta alcance a usuarios de Lima Metropolitana mediante la difusión de contenidos en TikTok, Instagram y YouTube, generando interacción a través de comentarios, teorías, participación en dinámicas digitales y exploración de los diferentes elementos narrativos del proyecto.

Además del alcance digital, se espera contribuir a la visibilización de la problemática de la pérdida de memoria urbana en Barrios Altos, promoviendo una reflexión sobre la relación entre espacio urbano, identidad colectiva e inseguridad ciudadana.

5. Demanda Potencial

La demanda potencial del proyecto se sustenta en el crecimiento continuo del consumo digital en el Perú y en el interés que generan los contenidos relacionados con misterio, terror y problemáticas sociales. Según el INEI (2025), el **89,1 % de la población de Lima Metropolitana de 6 años a más utiliza Internet**, superando el promedio nacional de 79,0 %.

Asimismo, OSIPTEL (2024) señala que el **92,6 % de los hogares peruanos cuenta con acceso a Internet fijo o móvil**, mientras que el **94,8 % dispone de un smartphone**, lo que demuestra que existe una amplia infraestructura digital para acceder a contenidos mediante dispositivos móviles.

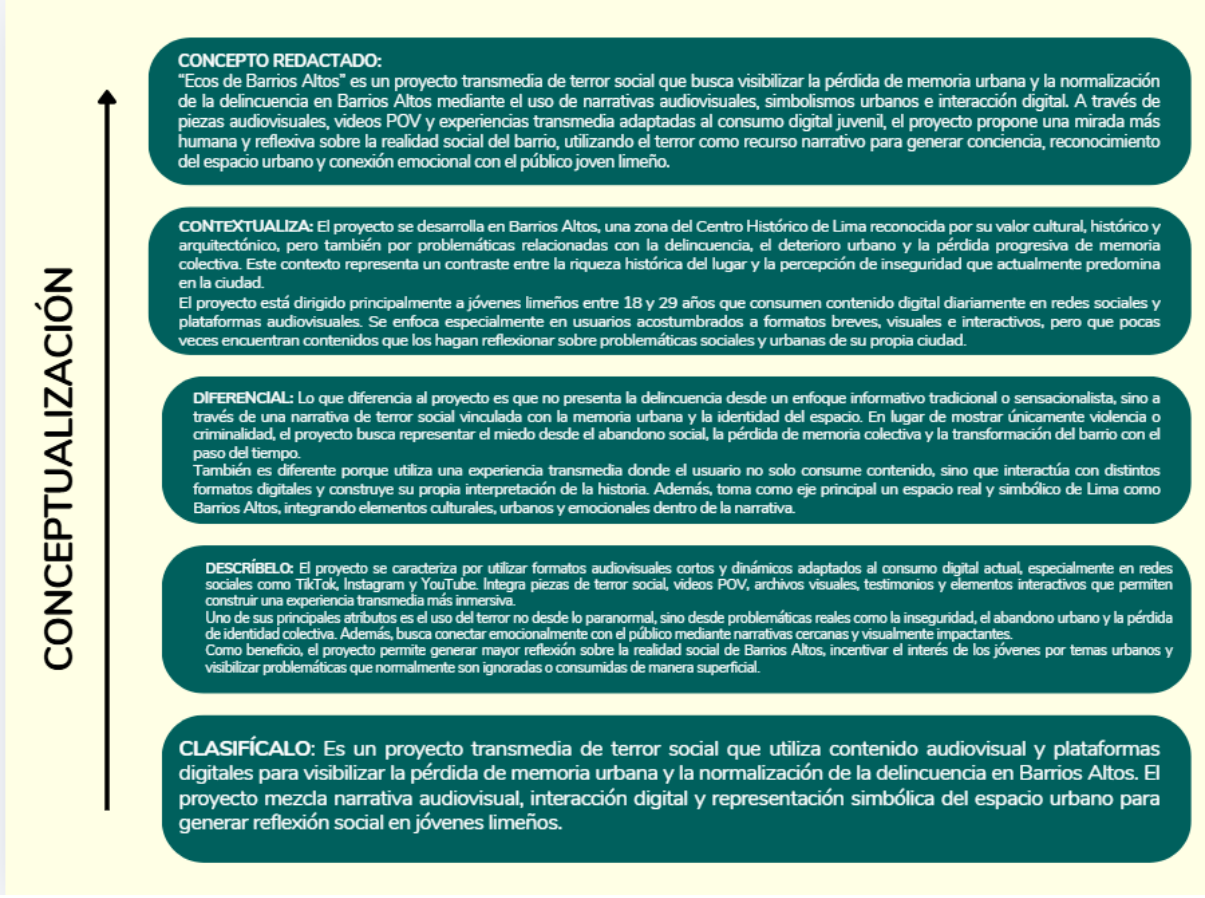
En cuanto al comportamiento digital, OSIPTEL reportó que las **redes sociales y aplicaciones de mensajería constituyen uno de los principales usos de Internet**, alcanzando el 91,4 % de los usuarios en 2023. Además, los jóvenes de **18 a 29 años** representan uno de los segmentos relevantes dentro del uso de plataformas digitales.

Por ello, considerando como mercado objetivo a los **jóvenes limeños de 18 a 29 años**, existe un mercado potencial amplio para una propuesta audiovisual distribuida principalmente mediante TikTok, Instagram y YouTube. El proyecto no busca competir únicamente como contenido sobre delincuencia, sino ofrecer una **experiencia transmedia de terror social** que combine entretenimiento, misterio, participación e interpretación de problemáticas como la inseguridad, el abandono urbano y la pérdida de memoria de Barrios Altos.

En términos de mercado, el **89,1 % de penetración de Internet en Lima Metropolitana** permite sustentar que aproximadamente **9 de cada 10 personas** del ámbito limeño tienen acceso al entorno digital, constituyendo una base favorable para alcanzar al público objetivo. A partir de este mercado general, el proyecto puede delimitar posteriormente el **TAM, SAM y SOM**, considerando específicamente la población de 18 a 29 años, su ubicación en Lima y su interés por contenidos de terror, misterio y problemática social.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Imagen 4: Ruta Para contextualizar



“Ecos de Barrios Altos” es un proyecto transmedia de terror social que busca mostrar la pérdida de memoria urbana y la normalización de la delincuencia en Barrios Altos mediante el uso de contenido audiovisual y plataformas digitales. La propuesta utiliza videos cortos, recorridos POV, piezas visuales e interacción digital adaptadas a redes sociales como TikTok, Instagram y YouTube, con el objetivo de conectar con el público joven desde un lenguaje más cercano y actual.

A diferencia de otros proyectos que abordan la delincuencia desde un enfoque informativo o documental, esta propuesta utiliza el terror social como recurso narrativo para representar problemáticas reales como la inseguridad, el abandono urbano y la pérdida de identidad colectiva. Además, busca que el usuario no solo vea el contenido, sino que también interactúa y construya su propia interpretación de la historia a través de una experiencia transmedia.

El proyecto se desarrolla en Barrios Altos, una zona del Centro Histórico de Lima conocida por su valor cultural e histórico, pero también por la percepción de inseguridad y el deterioro de sus espacios urbanos. Está dirigido principalmente a jóvenes limeños entre 18 y 29 años que consumen contenido digital diariamente y que buscan experiencias audiovisuales más inmersivas, visuales y emocionales. La propuesta es inmersiva porque permite que el usuario no solo observe la historia, sino que participe en ella mediante pistas, recorridos POV e interacción en redes sociales. Es visual porque utiliza videos cortos, registros gráficos, archivos intervenidos y una estética de terror social adaptada a plataformas como TikTok, Instagram y YouTube. Finalmente, es emocional porque aborda la inseguridad, el abandono urbano y la pérdida de memoria desde una narrativa que busca generar tensión, curiosidad y reflexión, conectando al público con una realidad que muchas veces se consume de forma superficial.

De esta manera, “Ecos de Barrios Altos” propone una mirada más humana y reflexiva sobre la realidad social del barrio, utilizando el terror y la narrativa audiovisual como herramientas para generar conciencia, reconocimiento del espacio urbano y conexión emocional con el público.

Imagen 5: Propuesta de valor



Ecos de Barrios Altos propone una experiencia transmedia de terror social que utiliza las quintas de Barrios Altos como punto de partida para abordar problemáticas como el abandono urbano, la inseguridad y la pérdida de memoria e identidad del lugar.

A diferencia de una noticia o contenido informativo convencional, el proyecto convierte estas problemáticas **e**n una experiencia **visual, emocional e inmersiva**, mediante videos POV, piezas

audiovisuales de terror social, registros ficticios, testimonios, publicaciones en redes sociales y elementos de participación del público.

La propuesta busca generar **intriga, tensión y reflexión**, haciendo que los jóvenes no solo observen una historia, sino que puedan sentirse parte de ella, descubrir pistas, interpretar registros y construir su propia percepción sobre el espacio. De esta manera, una quinta deja de ser presentada únicamente como un lugar peligroso y se convierte en una puerta para conocer sus historias, sus habitantes, su pasado y aquello que se está perdiendo con el paso del tiempo.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

Características del producto

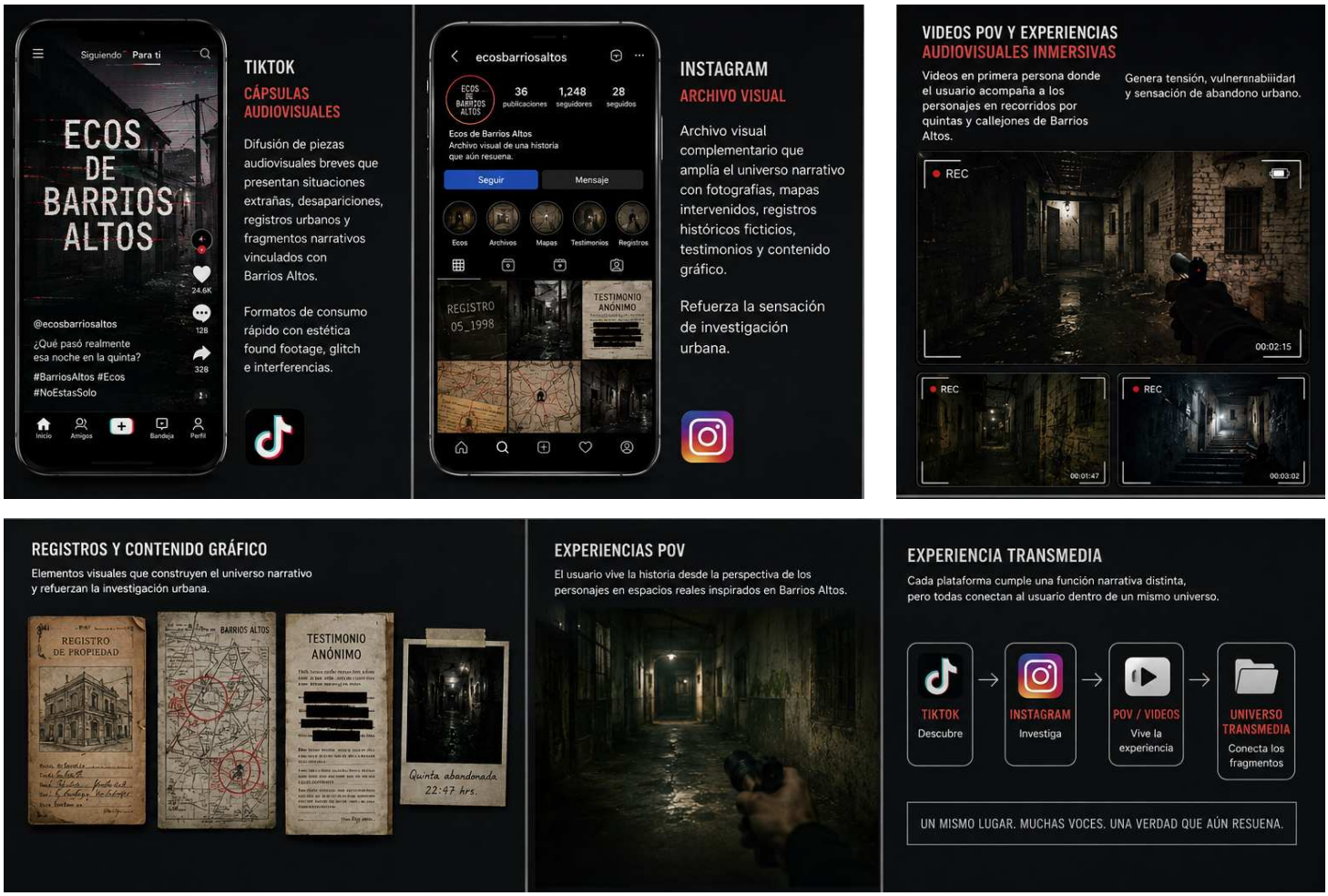
La propuesta está conformada por piezas audiovisuales de formato corto publicadas principalmente en TikTok e Instagram, complementadas con registros ficticios, videos POV, archivos visuales y contenido gráfico digital. Cada plataforma cumple una función narrativa distinta dentro de la experiencia transmedia.

TikTok será utilizado para la difusión de cápsulas audiovisuales breves relacionadas con situaciones extrañas, desapariciones, registros urbanos y fragmentos narrativos vinculados con Barrios Altos. Estos contenidos estarán diseñados bajo formatos de consumo rápido y visual, utilizando recursos como glitch, interferencias, cámara en mano y estética found footage.

Instagram funcionará como un archivo visual complementario donde se publicarán fotografías, mapas intervenidos, registros históricos ficticios, fragmentos de testimonios y contenido gráfico relacionado con la narrativa principal. Esta plataforma permitirá ampliar la construcción del universo narrativo y reforzar la sensación de investigación urbana.

Asimismo, la propuesta incorpora videos POV y experiencias audiovisuales inmersivas donde el usuario acompaña el recorrido de personajes dentro de espacios inspirados en quintas y callejones de Barrios Altos, reforzando la sensación de tensión, vulnerabilidad y abandono urbano.

Imagen *6: Diseño de producto/servicio*



Mecánica del servicio

La experiencia inicia cuando el usuario encuentra contenidos audiovisuales aparentemente aislados dentro de plataformas digitales. Conforme interactúa con ellos, descubre pistas visuales,

conexiones narrativas y referencias cruzadas que lo conducen hacia otros contenidos y plataformas del proyecto.

La narrativa no se presenta de manera lineal, sino fragmentada, permitiendo que cada usuario construya su propia interpretación de la historia mediante la exploración del contenido digital. La interacción se desarrolla a través de comentarios, teorías, reconstrucción de hechos y participación activa dentro de la experiencia narrativa.

Experiencia del usuario

El proyecto busca generar una experiencia inmersiva donde el usuario pase de ser un espectador pasivo a un participante activo dentro de la narrativa. A través del terror social y la representación simbólica del deterioro urbano, se busca provocar emociones como tensión, curiosidad e incomodidad, incentivando la reflexión sobre la relación entre memoria urbana, violencia y abandono social.

Diferencial del producto

A diferencia de propuestas audiovisuales tradicionales sobre delincuencia o problemáticas urbanas, “Ecos de Barrios Altos” utiliza el terror social y la narrativa transmedia como herramientas de inmersión emocional y participación digital. El proyecto no se enfoca únicamente en representar hechos criminales, sino en explorar cómo el abandono urbano y la pérdida de memoria colectiva convierten la violencia en parte de la cotidianidad dentro de determinados espacios de la ciudad.

2.5.5 Modelo de Negocio

Descripción del modelo de negocio

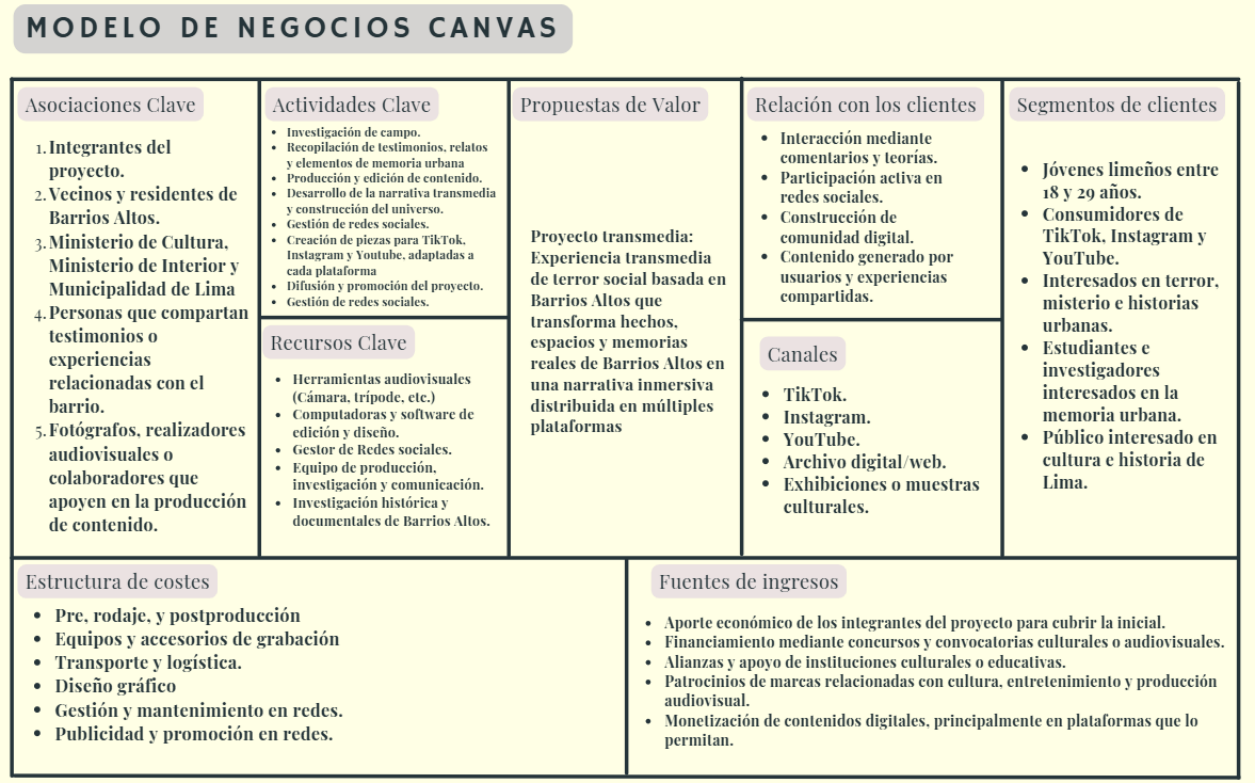
La propuesta consiste en una experiencia transmedia de terror social que busca generar reflexión sobre la delincuencia, el abandono urbano y la pérdida de memoria colectiva en Barrios Altos. A través de una narrativa distribuida en distintas plataformas digitales, el proyecto utiliza recursos audiovisuales, registros visuales, recorridos inmersivos y participación del público para acercar una problemática social a jóvenes limeños desde un lenguaje más cercano a sus hábitos de consumo digital.

El modelo se basa en la creación y difusión de contenido digital gratuito que permita construir una comunidad interesada en conocer y reflexionar sobre la realidad urbana de Barrios Altos. La propuesta busca combinar entretenimiento, misterio y memoria urbana para generar una experiencia participativa donde el usuario no solo consume contenido, sino que también interactúa, comparte percepciones y reconstruye la historia planteada dentro del proyecto.

Forma de comercialización

La difusión del proyecto se realizará principalmente mediante plataformas digitales como TikTok, Instagram y YouTube, donde se publicarán cápsulas audiovisuales, registros visuales, microhistorias y contenido complementario relacionado con la narrativa propuesta. Estas plataformas permitirán alcanzar al público objetivo de manera directa y acorde a sus hábitos de consumo.

Imagen *7: Modelo de Negocio*



Asimismo, se contempla la participación en muestras académicas, festivales audiovisuales, eventos culturales y espacios vinculados al patrimonio urbano, con el objetivo de ampliar el alcance de la propuesta y generar nuevas oportunidades de difusión.

Finalmente, al tratarse de un proyecto desarrollado en el marco de una investigación académica, el financiamiento inicial provendrá principalmente del aporte de los integrantes del equipo, quienes asumirán los costos relacionados con investigación, producción audiovisual, transporte y difusión. De manera complementaria, se considera la posibilidad de postular a convocatorias o iniciativas culturales que puedan brindar apoyo económico o visibilidad al proyecto.

2.5.6 Resultados esperados

Se espera que la propuesta logre generar una mayor conexión entre los jóvenes limeños y la problemática de la delincuencia en Barrios Altos mediante una experiencia narrativa diferente a los formatos informativos tradicionales. A través del uso del terror social y las plataformas digitales, el proyecto busca captar la atención del público y fomentar una reflexión más profunda sobre la realidad urbana del barrio.

Asimismo, se espera contribuir a una mirada más amplia sobre Barrios Altos, permitiendo que los usuarios reconozcan no solo las problemáticas relacionadas con la inseguridad, sino también los procesos de abandono urbano, deterioro patrimonial y pérdida de memoria colectiva que afectan al territorio.

En términos de participación, se espera que los usuarios interactúen con el contenido mediante comentarios, teorías, opiniones y experiencias relacionadas con los espacios representados. Esta interacción permitirá fortalecer el alcance de la narrativa y construir una comunidad interesada en temas de memoria urbana, identidad barrial y problemáticas sociales contemporáneas.

Finalmente, se espera demostrar que las narrativas transmedia y el terror social pueden funcionar como herramientas efectivas para comunicar problemáticas complejas a públicos jóvenes, utilizando formatos digitales que resulten más cercanos, atractivos y participativos. De esta manera, el proyecto busca generar interés, sensibilización y reflexión sobre Barrios Altos desde una perspectiva diferente a la que habitualmente ofrecen los medios tradicionales.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Para el desarrollo de **“Ecos de Barrios Altos”** se trabajaron dos niveles de prototipado. El primero corresponde a una versión de baja definición, utilizada para ordenar la propuesta, visualizar sus componentes y revisar si podía ser comprendida antes de iniciar la producción. El segundo corresponde a la versión de alta definición, en la que los bocetos iniciales se convierten en piezas audiovisuales y gráficas cercanas al resultado final.

La propuesta integra las ideas seleccionadas en la etapa de ideación: una experiencia transmedia sobre las quintas de Barrios Altos, piezas audiovisuales de terror social relacionadas con situaciones reales del barrio y recorridos POV que permitan al usuario explorar el espacio desde una mirada más cercana.

Baja definición

El prototipo de baja definición permitió organizar la experiencia sin desarrollar todavía todos sus elementos visuales y técnicos. En esta etapa se planteó una cápsula audiovisual breve en formato POV como punto de entrada a la narrativa. A través de este video, el usuario recorre una quinta y encuentra una pista que lo conduce hacia un archivo digital en Instagram.

El archivo reúne fotografías, documentos, testimonios y registros relacionados con la historia del lugar. Cada contenido aporta información diferente para que el usuario pueda relacionar las pistas y construir su propia interpretación.

Herramienta Prototipos

La Herramienta Prototipos permitió definir qué aspectos debían representarse, qué se buscaba comprobar y qué recursos serían necesarios para elaborar la primera versión. Esta herramienta orienta el desarrollo hacia los elementos que realmente necesitan ser evaluados.

Tabla 1: creación de prototipo

¿Qué probará el prototipo?	**Objetivos del prototipo**	**Elaboración**
La comprensión de la propuesta transmedia.	Identificar si se entiende la relación entre el video POV y el archivo digital.	Elaboración del recorrido del usuario y organización de los contenidos por plataforma.
El uso del formato POV.	Observar si la perspectiva en primera persona genera cercanía, curiosidad y tensión.	Desarrollo del guion y storyboard de la cápsula audiovisual.
La relación entre el terror social y Barrios Altos.	Comprobar si la propuesta comunica el abandono urbano, la inseguridad y la pérdida de memoria sin recurrir al sensacionalismo.	Selección de imágenes, objetos, espacios, sonidos y textos relacionados con la historia.
La claridad de las pistas.	Evaluar si la pista presentada al final del video permite continuar la experiencia.	Diseño del código, fecha, nombre o número de archivo que conectará con Instagram.
La apariencia del archivo digital.	Definir cómo se presentarán las fotografías, documentos, mapas y testimonios.	Elaboración de bocetos de las publicaciones y distribución inicial del perfil.

Contacto entre el usuario y el prototipo

El usuario observará primero el storyboard y el recorrido planteado para la cápsula audiovisual. Después revisará los bocetos del archivo digital y seguirá la conexión propuesta entre ambas plataformas.

Durante este contacto se observará si comprende el orden de la experiencia, si reconoce la pista y si identifica la relación entre la historia de la quinta y los problemas de abandono, memoria urbana e inseguridad.

Storyboard de baja definición de la cápsula audiovisual.

Tabla 2: Storyboard de baja definición

Escena	Plano		Imagen	Sonido
1	Plano subjetivo general		La cámara ingresa desde la calle hacia una quinta de Barrios Altos.	Pasos, tránsito y voces lejanas.
2	Plano subjetivo en movimiento		Se recorre un pasillo con paredes	El ruido exterior disminuye y se escucha una

			deterioradas y puertas cerradas.	puerta.
3	Plano detalle		La cámara encuentra una fotografía antigua en el suelo.	El sonido se interrumpe y aparece una interferencia breve.
4	Primer plano		Se muestra el reverso de la fotografía, donde aparece una fecha.	Voz en off: “Aquí vivían más de veinte familias”.
5	Plano detalle y plano general		La fotografía se alterna con imágenes del estado actual de la quinta.	Voz en off: “Ahora casi nadie recuerda sus nombres”.
6	Plano subjetivo medio		La cámara se detiene frente a una habitación cerrada.	Se escucha un ruido proveniente del interior.

7	Primer plano		Aparece un número, fecha o nombre de archivo.	Texto en pantalla: “Busca el archivo 1987”.
8	Plano de cierre		La imagen se oscurece y aparece el nombre del perfil de Instagram.	Interferencia sonora y cierre abrupto.

Además del storyboard, se desarrollarán bocetos simples de las publicaciones del archivo digital. Estos representarán la ubicación de las fotografías, los documentos, los testimonios y las pistas, sin incluir todavía el acabado gráfico definitivo.

Imagen 8: Boceto de instagram de baja definición



Checklist de Prototipado

El Checklist de Prototipado permitió revisar si la versión de baja definición podía comunicar el concepto y ser presentada para recibir retroalimentación.

Tabla 3: Checklist de Prototipado

Criterio	Estado
Le da forma al concepto.	Cumple
Permite contar la idea por sí solo.	Cumple

Permite experimentar con la propuesta.	Cumple
Muestra elementos relevantes para el usuario.	Cumple
Puede ser presentado a otras personas.	Cumple
Permite recoger comentarios.	Cumple
Ayuda a identificar qué funciona y qué debe cambiarse.	Cumple
Muestra lo que podrá realizarse en la versión final.	Cumple
Puede evaluarse en un periodo breve.	Cumple
Puede compartirse con el equipo y el público objetivo.	Cumple

La revisión permitió comprobar que la propuesta de baja definición representa el funcionamiento general del proyecto. La claridad de las pistas, el interés generado por el recorrido y la relación entre plataformas deberán verificarse durante la prueba con usuarios.

Recorrido del usuario

Imagen 9: Recorrido del usuario



Alta Definición

El prototipo de alta definición corresponde a una versión más cercana al resultado final de **"Ecos de Barrios Altos"**. En esta etapa se desarrollan los contenidos audiovisuales y gráficos a partir de las decisiones tomadas en la versión de baja definición.

La pieza principal consiste en una cápsula audiovisual vertical, con una duración aproximada de treinta a sesenta segundos. El video utiliza un recorrido POV por una quinta, acompañado por sonidos ambientales, textos breves e imágenes relacionadas con la memoria del lugar.

El terror se construye desde el estado del espacio, la ausencia de sus antiguos habitantes y los rastros que permanecen en su interior. Por ello, la pieza no se centra en mostrar violencia explícita ni elementos sobrenaturales, sino en presentar el abandono y la pérdida de memoria como parte de la tensión narrativa.

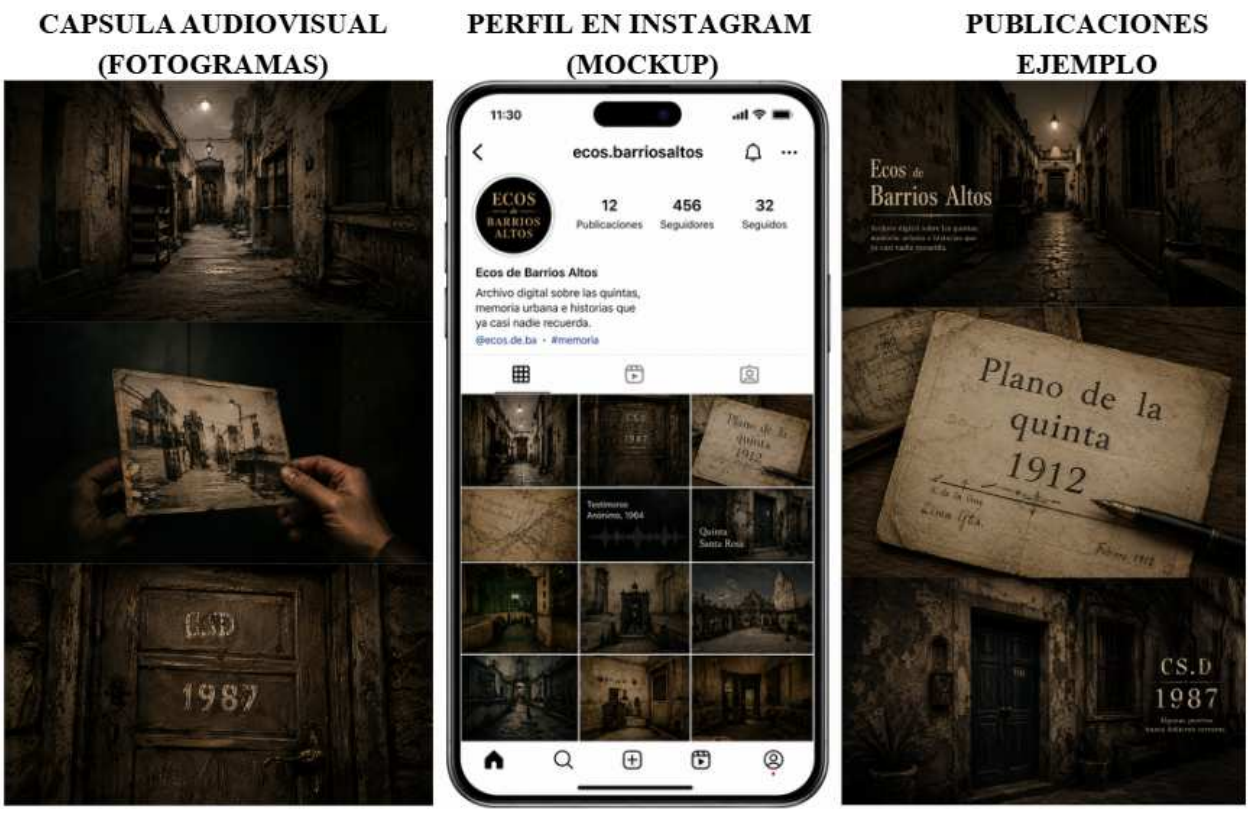
Fotogramas del prototipo audiovisual de alta definición.

Como segundo componente se desarrolla el perfil de Instagram, diseñado como un archivo digital. Este espacio estará compuesto por fotografías intervenidas, mapas, testimonios, documentos y publicaciones que amplían la información presentada en el video.

La apariencia gráfica mantiene una relación con los archivos urbanos y los registros deteriorados por el tiempo. Sin embargo, los textos y las imágenes conservan una lectura clara para evitar que la estética dificulte la comprensión.

Mockup de alta definición en nuestro proyecto

Imagen 10: Mockup de alta definición en nuestro proyecto



El prototipo de alta definición estará compuesto por:

- La cápsula audiovisual editada.
- Los fotogramas principales del video.
- El perfil de Instagram.
- Las publicaciones del archivo digital.
- Fotografías y documentos intervenidos.
- La pista que conecta ambas plataformas.
- El recorrido final del usuario

2.5.8 Experimentos

Con el objetivo de validar la propuesta transmedia “Ecos de Barrios Altos”, se realizaron pruebas con usuarios potenciales pertenecientes al público objetivo del proyecto, conformado por jóvenes limeños entre 18 y 30 años con hábitos frecuentes de consumo de contenido digital en plataformas como TikTok, Instagram y YouTube.

La experimentación se desarrolló a partir de la presentación de los prototipos de baja y alta definición, permitiendo observar la interacción de los usuarios con la narrativa, las plataformas y los elementos de participación planteados en la propuesta.

2.5.8.1. **Herramienta Tablero UX**

El Tablero UX permitió identificar las percepciones de los participantes durante la experiencia. Después de visualizar la cápsula audiovisual y explorar el archivo digital, se registraron sus comentarios y reacciones.

Tabla 4: Tablero UX

Elemento	**Desarrollo**
Contexto	Los jóvenes limeños consumen con frecuencia noticias y videos sobre delincuencia e inseguridad en redes sociales.
Problema	La repetición de estos contenidos ha generado una normalización de la inseguridad y poco interés por profundizar en sus consecuencias sociales.
Solución Propuesta	Una experiencia transmedia de terror social que combine videos POV, fotografías, testimonios, documentos y pistas digitales.
Desenlace	El usuario reconstruye la historia de una quinta y reconoce la relación entre abandono urbano, inseguridad y pérdida de memoria.

Inicio	Encuentra una cápsula audiovisual en TikTok o Instagram.
Durante	Observa el recorrido, identifica una pista y accede al archivo digital.

Fin	Revisa las publicaciones y relaciona la información encontrada.
Éxito	Comprende el mensaje y participa mediante comentarios, preguntas o teorías.

El Tablero UX permitió visualizar de manera integral el recorrido del usuario y verificar que cada punto de contacto contribuye al desarrollo de la experiencia transmedia. La organización del flujo evidenció que el contenido distribuido entre TikTok, Instagram y los demás elementos narrativos mantiene una relación coherente, favoreciendo que el usuario construya la historia progresivamente. Además, esta herramienta permitió establecer los criterios que posteriormente fueron evaluados durante las pruebas con usuarios, especialmente la comprensión de la narrativa, la identificación de las pistas y la reflexión sobre la delincuencia y la pérdida de memoria urbana en Barrios Altos.

2.5.8.2. Tabla Receptora

La Tabla Receptora permitió recopilar la percepción de los usuarios después de interactuar con el prototipo de alta definición de *Ecos de Barrios Altos*. La herramienta facilitó identificar los aspectos más valorados, las dudas generadas y las oportunidades de mejora antes del desarrollo definitivo del proyecto.

tabla 5: Tabla Receptora

Aspecto	**Resultados obtenidos**

Lo que funciona	Los participantes manifestaron interés por el formato POV, la ambientación sonora y la posibilidad de descubrir la historia mediante distintas plataformas. Consideraron que la propuesta resulta diferente al contenido habitual sobre delincuencia en redes sociales.
Críticas constructivas	Algunos usuarios indicaron que la pista final podría mostrarse durante más tiempo para facilitar su identificación y que ciertas publicaciones del archivo digital requerían textos más breves para agilizar la lectura.
Dudas	¿Las historias están basadas en hechos reales? ¿Existen actualmente esas quintas? ¿Habrá nuevos casos o diferentes recorridos dentro del proyecto?
Nuevas Ideas	Los participantes sugirieron incorporar mapas interactivos, códigos QR, contenido exclusivo en historias de Instagram y nuevos recorridos por otras quintas de Barrios Altos para ampliar el universo narrativo.

La información adquirida permitió realizar ajustes en la navegación entre plataformas, mejorar la claridad de las pistas y fortalecer la organización del archivo digital para facilitar la comprensión de la experiencia transmedia.

Experimentación Ágil

La experimentación ágil consistió en realizar una prueba piloto con 12 jóvenes limeños entre 18 y 30 años, público objetivo del proyecto. Cada participante interactuó con el prototipo siguiendo el recorrido diseñado: primero observó la cápsula audiovisual en formato POV y posteriormente accedió al archivo digital de Instagram para continuar la experiencia.

Durante la prueba se registró el comportamiento de los participantes mediante observación directa y un cuestionario breve aplicado al finalizar el recorrido. La evaluación se centró en cuatro aspectos: comprensión de la narrativa, identificación de la pista, facilidad para relacionar los contenidos entre plataformas y percepción del mensaje sobre la delincuencia, el abandono urbano y la pérdida de memoria en Barrios Altos.

Como resultado, la mayoría de los participantes comprendió la secuencia de la experiencia sin necesidad de explicaciones adicionales. Asimismo, manifestaron que el formato POV generó mayor sensación de inmersión y curiosidad que un video convencional, mientras que el archivo digital fue percibido como un elemento que enriquece la historia al permitir descubrir información de manera progresiva.

Las principales observaciones estuvieron relacionadas con la necesidad de hacer más visible la pista final y simplificar algunos textos de las publicaciones para facilitar una lectura más rápida desde dispositivos móviles. Estas recomendaciones fueron consideradas para la versión final del proyecto.

Resultados

Con el propósito de validar la propuesta transmedia **"Ecos de Barrios Altos"**, se elaboró una encuesta dirigida a jóvenes limeños entre 18 y 30 años, quienes constituyen el público objetivo del proyecto. El instrumento busca evaluar la percepción de los usuarios luego de interactuar con los prototipos desarrollados, analizando aspectos relacionados con la comprensión de la narrativa, la experiencia de usuario, el nivel de inmersión, la interacción entre las plataformas digitales y el impacto del terror social como recurso para sensibilizar sobre la delincuencia y la pérdida de memoria urbana en Barrios Altos.

La encuesta constó de 15 preguntas cerradas de opción múltiple y escalas de valoración con una pregunta abierta, permitiendo obtener información cuantitativa y cualitativa sobre la experiencia del usuario. Los resultados obtenidos servirán para identificar fortalezas, oportunidades de mejora y el nivel de validación de las hipótesis planteadas en el proyecto, aportando evidencia sobre la viabilidad de la propuesta y su capacidad para generar interés, reflexión y participación en el público objetivo.

Síntesis de resultados

Los resultados obtenidos evidencian una recepción favorable de la propuesta transmedia “Ecos de Barrios Altos” por parte del público evaluado. La mayoría de los participantes logró comprender la historia presentada, identificar la conexión entre las diferentes plataformas y seguir el recorrido planteado dentro de la experiencia, lo que demuestra que la estructura narrativa propuesta cumple adecuadamente su función comunicativa.

Asimismo, el uso del formato POV y del terror social fue valorado positivamente por los usuarios, quienes manifestaron interés por la historia y una sensación de inmersión durante la experiencia. Esto confirma que la combinación de elementos narrativos y audiovisuales

contribuye a captar la atención del público y a generar una participación más activa en el desarrollo de la historia.

Por otro lado, los resultados reflejan que la propuesta no solo entretiene, sino que también cumple con su propósito de sensibilización. La mayoría de los encuestados señaló haber adquirido un mayor conocimiento sobre Barrios Altos y haber reflexionado sobre problemáticas relacionadas con la delincuencia, el abandono urbano y la pérdida de memoria histórica. De esta manera, la experiencia logra conectar una narrativa de ficción con una realidad social que continúa afectando a este sector de la ciudad.

Finalmente, las sugerencias brindadas por los participantes muestran interés en seguir explorando el universo narrativo de "Ecos de Barrios Altos". Entre las principales recomendaciones destacan la incorporación de más testimonios, contenido audiovisual, documentos históricos, rutas narrativas alternativas y mecanismos de interacción. Estos aportes representan oportunidades de mejora para futuras etapas del proyecto y evidencian el potencial de la propuesta para consolidarse como una experiencia transmedia más amplia, participativa e inmersiva.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

TABLA 6. Investigación y trabajo de campo

Ítem	**Descripción**	**Costo (S/.)**
Transporte local	Visitas a Barrios Altos	300

Alimentación del equipo	Jornadas de registro	200
Impresión de material de referencia	Mapas, documentos, fotografías	100
Subtotal		600

Tabla 2. Equipamiento tecnológico

Tabla 7: Equipamiento tecnológico

Ítem	**Descripción**	**Estado**	**Costo (S/.)**
Cámara fotográfica Sony a6700	Registro fotográfico y audiovisual	Recurso propio del equipo	250.00
Lente Sony 16-50 mm 2.8	Captura de imágenes y video	Recurso propio del equipo	50.00

Laptop de edición Intel CORE i7 16 GB RAM	Edición de contenido audiovisual y gráfico	Recurso propio del equipo	250.00
Paquete Completo de Adobe	Edición de video, Corrección de color, Animación, Composición visual	Licencia disponible	185.26
Gimbal Ronin RS 5 Combo estabilizador	Grabaciones con movimiento estabilizado	Adquisición requerida	130.00
Micrófono direccional	Captura de sonido ambiente	Adquisición requerida	350.00
Micrófono de solapa	Registro de entrevistas y testimonios	Adquisición requerida	60.00
Grabadora de audio	Registro sonoro complementario	Adquisición requerida	250.00
Baterías	Respaldo para	Adquisición	-

adicionales	jornadas de grabación	requerida	
Kit de iluminación LED	Grabaciones en interiores y espacios con baja iluminación	Adquisición requerida	300.00
Subtotal			**1,825.26**

TABLA 3. Producción audiovisual

Tabla 8: Producción Audiovisual

Ítem	**Descripción**	**Costo (S/.)**
Utilería narrativa	Fotografías, documentos, archivos ficticios	250
Ambientación y elementos visuales	Producción de escenas	250
Transporte adicional de producción	Jornadas de grabación	150
Subtotal		**650**

TABLA 4. Servicios profesionales externos

Tabla 9: Servicios profesionales externos

Ítem	Descripción	Costo (S/.)
Operador de sonido freelance	Apoyo en grabación	300
Asistente de producción	Apoyo logístico	250
Diseñador gráfico freelance	Ajustes de identidad visual	300
Editor audiovisual freelance	Postproducción especializada	500
Subtotal		**1,350**

TABLA 5. Postproducción

Tabla 10: Postproducción

Ítem	Descripción	Costo (S/.)
Efectos de sonido	Recursos sonoros	150
Música libre de derechos	Licencias o suscripciones	100
Almacenamiento y respaldo	Disco externo / nube	150
Subtotal		**400**

TABLA 6. Resumen general

Tabla 11: Resumen General

Categoría	**Costo (S/.)**
Investigación y trabajo de campo	600
Equipamiento complementario	1,825.26
Producción audiovisual	650
Servicios profesionales externos	1,350
Postproducción	400
Imprevistos (10%)	460
TOTAL GENERAL	**S/ 5,285.26**

TABLA 7: Proyección de Ingresos Mensuales

Tabla 12: Ingreso de Ventas

		Setiembre	**Octubre**	**Noviembre**	**Diciembre**
Fuente de Ingreso	**Descripción**	**Costo (S/.) MES 1**	**Costo (S/.) MES 2**	**Costo (S/.) MES 3.**	**Costo (S/.) MES 4.**
Monetización de contenido digital	Ingresos generados por videos y	300	600	900	1200

	contenido publicado en plataformas digitales				
Auspicios y alianzas con marcas	Colaboraciones y menciones de empresas interesadas en el proyecto	500	1,000	1,500	2,000
Contenido patrocinado	Producción de publicaciones o cápsulas patrocinadas	400	800	1,200	1,600
Actividades y experiencias presenciales	Recorridos, activaciones o experiencias relacionadas con el proyecto	300	600	900	1,200
TOTAL GENERAL		**S/. 1,500**	**S/. 3,000**	**S/. 4,500**	**S/. 6,000**

La propuesta “Ecos de Barrios Altos” contempla una proyección inicial de ingresos basada en la monetización de contenidos digitales, la obtención de auspicios y alianzas estratégicas, la generación de contenido patrocinado y el desarrollo de experiencias relacionadas con el universo narrativo. Se estima un ingreso promedio de **S/ 1,500 mensuales**, equivalente a **S/ 18,000 anuales**, considerando una etapa inicial de posicionamiento del proyecto. Esta proyección puede incrementarse conforme aumente la audiencia, el alcance de las plataformas digitales y la incorporación de nuevos aliados comerciales.

Tomaría recuperar la inversión de **S/ 5,285.26**, con S/ 1,500 mensuales sería aproximadamente **3.5 meses**.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El desarrollo de la propiedad intelectual transmedia **Ecos de Barrios Altos** permitió demostrar que las narrativas transmedia pueden ser utilizadas como una estrategia efectiva para abordar problemáticas sociales complejas desde formatos digitales cercanos al público joven. La combinación de contenido audiovisual, publicaciones en redes sociales y elementos interactivos favorece una experiencia participativa que incentiva la exploración y la reflexión.

Asimismo, se identificó que el género de terror social constituye una alternativa narrativa adecuada para representar la problemática delictiva presente en Barrios Altos. A través de recursos audiovisuales y elementos de ficción, fue posible construir una propuesta capaz de generar interés sin desvincularse de la realidad social que inspira el proyecto.

El proceso de diseño y prototipado permitió validar la coherencia de la experiencia transmedia planteada. Los diferentes prototipos desarrollados, como la cápsula audiovisual, el perfil de Instagram y el archivo digital interactivo, evidenciaron que cada plataforma cumple una función específica dentro del ecosistema narrativo y contribuye a ampliar la historia principal.

Finalmente, el proyecto permitió reconocer el potencial de los medios digitales para promover el interés por temas relacionados con la memoria urbana, el deterioro patrimonial y la inseguridad ciudadana. A través de una narrativa participativa, los usuarios pueden aproximarse a estas problemáticas desde una perspectiva más cercana e inmersiva.

Recomendaciones

Se recomienda continuar el desarrollo de la propuesta mediante la producción de nuevos contenidos audiovisuales que amplíen el universo narrativo de **Ecos de Barrios Altos**, incorporando nuevos personajes, escenarios y líneas argumentales relacionadas con la realidad urbana del sector.

Asimismo, resulta conveniente fortalecer la interacción con los usuarios mediante mecanismos de participación que permitan recopilar teorías, opiniones y experiencias relacionadas con la historia. Esto contribuirá a consolidar una comunidad digital interesada en los temas abordados por el proyecto.

También se recomienda ampliar la presencia de la narrativa en otras plataformas digitales y explorar formatos complementarios que enriquezcan la experiencia transmedia, manteniendo siempre la coherencia entre los diferentes medios utilizados.

Por último, se sugiere realizar futuras validaciones con una muestra más amplia de usuarios, con el propósito de obtener información que permita optimizar la experiencia narrativa, mejorar la interacción entre plataformas y fortalecer el impacto comunicacional de la propuesta.

V. Referencias Bibliográficas

BBC News Mundo. (2021). *[Artículo sobre la situación de Barrios Altos y el Centro Histórico de Lima]*. BBC News Mundo. https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-59142668

Consejo Nacional de Seguridad Ciudadana [CONASEC]. (s. f.). *Barrios Altos tiene mayor presencia policial y promueve el deporte*. Ministerio del Interior. https://conasec.mininter.gob.pe/noticias/barrios-altos-tiene-mayor-presencia-policial-y-promueve-el-deporte

El Comercio. (s. f.). *Noche sangrienta en Barrios Altos: la escalofriante historia del panadero feminicida*. https://elcomercio.pe/podcast/noche-sangrienta-en-barrios-altos-la-escalofriante-historia-del-panadero-feminicida-podcast-calle-conchucos-femenicidio-policia-de-investigaciones-homicidio-lima-1930-narp-noticia/

FIDE. (s. f.). *Conoce las causas de la criminalidad*. Instituto de Formación y Desarrollo Empresarial. https://www.fide.edu.pe/blog/detalle/186-conoce-las-causas-de-la-criminalidad/

Habitat International Coalition [HIC]. (s. f.). *Centro Histórico de Lima: patrimonio en riesgo y habitantes del sector en peligro*. https://hic-net.org/es/centro-historico-de-lima-patrimonio-en-riesgo-y-habitantes-del-sector-en-peligro/

Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2025). *Las tecnologías de información y comunicación en los hogares: abril, mayo y junio de 2025*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/informetecnico_tics_iit25.pdf

La República. (2024, 12 de julio). *¿Cuáles son los dos distritos más peligrosos de Lima, según el INEI? Concentran el 19,9% del total de criminalidad*. https://larepublica.pe/sociedad/2024/07/12/cuales-son-los-dos-distritos-mas-peligres-de-lima-segun-el-inei-concentran-el-199-del-total-de-criminalidad-lima-es-el-segundo-distrito-con-mayor-cantidad-de-delitos-segun-el-inei-pese-a-que-lopez-aliaga-asegura-que-hay-paz-evat-959520

Ministerio de Cultura. (2019). *"Tengo identidad, tengo barrio": vecinos promueven actividades para destacar patrimonio cultural de Barrios Altos*. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/49770-tengo-identidad-tengo-barrio-vecinos-promueven-actividades-para-destacar-patrimonio-cultural-de-barrios-altos

Ministerio de Cultura. (2025). *Ministerio de Cultura convoca a los estímulos económicos para proyectos de cine y audiovisual*. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/1179758-ministerio-de-cultura-convoca-a-los-estimulos-economicos-para-proyectos-de-cine-y-audiovisual

Ministerio de Cultura. (2026). *Ministerio de Cultura presenta el Plan Anual de Estímulos Económicos para el Cine y Audiovisual 2026*. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/1372494-ministerio-de-cultura-presenta-el-plan-anual-de-estimulos-economicos-para-el-cine-y-audiovisual-2026

Ministerio de Cultura. (2026). *Ministerio de Cultura presenta el Plan Anual de Estímulos Económicos 2026 para las artes escénicas, artes visuales y la música*. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/1377677-ministerio-de-cultura-presenta-el-plan-anual-de-estimulos-economicos-2026-para-las-artes-escenicas-artes-visuales-y-la-musica

Ministerio del Interior. (2020). *Reporte Qawaq 5: Percepción de inseguridad 2020*. Observatorio Nacional de Seguridad Ciudadana. https://observatorio.mininter.gob.pe/sites/default/files/proyecto/archivos/REPORTE-Qawaq%205%20%E2%80%93%20Percepci%C3%B3n%20de%20inseguridad%202020.pdf

OSIPTEL. (2023). *ERESTEL: Más de 99% de familias tuvo acceso al menos a un servicio de telecomunicaciones*. Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones. https://www.osiptel.gob.pe/portal-del-usuario/noticias/erestel-2023-mas-de-99-de-familias-tuvo-acceso-al-menos-a-un-servicio-de-telecomunicaciones/

OSIPTEL. (2024). *ERESTEL: Los peruanos hacen mayor uso de Internet para acceder a redes sociales y mensajería instantánea*. Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones. https://www.osiptel.gob.pe/portal-del-usuario/noticias/erestel-los-peruanos-hacen-mayor-uso-de-internet-para-acceder-a-redes-sociales-y-mensajeria-instantanea/

OSIPTEL. (2024). *ERESTEL: Los peruanos hacen mayor uso de Internet para acceder a redes sociales y mensajería instantánea*. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/institucion/osiptel/noticias/1049816-erestel-los-peruanos-hacen-mayor-uso-de-internet-para-acceder-a-redes-sociales-y-mensajeria-instantanea

OSIPTEL. (2024). *ERESTEL: 4 de cada 5 hogares rurales accedió a Internet fijo o móvil en 2023*. Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones. https://www.osiptel.gob.pe/portal-del-usuario/noticias/erestel-4-de-cada-5-hogares-rurales-accedio-a-internet-fijo-o-movil-en-2023/

Universidad de Lima. (s. f.). *[Artículo académico de la revista Limaq]*. Limaq. https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/Limaq/article/view/2655/6915

Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social [LUM]. (s. f.). *Documental Huanta 840* [Video]. Ministerio de Cultura. https://lum.cultura.pe/cdi/video/documental-huanta-840

VI. Anexos

6.1 Anexo 1 - Guión de encuestas y resultados

- **Canva de diseños:**

  https://canva.link/mpa6wv3v1osw7d4

- **Link de encuestas:**

  https://forms.gle/De2S4gdwrFDJi7Eg9

A continuación, se detallan las preguntas planteadas junto con sus respectivas opciones de respuesta:

1. **Edad**

- 18–20 años
- 21–24 años
- 25–27 años
- 28–30 años

2. **¿Con qué frecuencia consumes contenido en TikTok, Instagram o YouTube?**

- Varias veces al día
- Una vez al día
- Algunas veces por semana
- Rara vez

3. **¿Comprendiste la historia presentada en el video?**

- Sí, completamente
- Sí, parcialmente
- Poco
- No

4. **¿Fue fácil entender la relación entre el video y el perfil de Instagram?**

- Muy fácil
- Fácil
- Regular
- Difícil
- Muy difícil

5. **¿Identificaste la pista que te invitaba a continuar la experiencia en otra plataforma?**

- Sí
- No

6. **¿Qué tan interesante te pareció el recorrido en primera persona (POV)?**

- Nada interesante
- Poco interesante
- Neutral
- Interesante

- Muy interesante

7. ¿Qué tan inmerso(a) te sentiste durante la experiencia?

- Nada
- Poco
- Regular
- Mucho
- Totalmente

8. ¿La navegación entre TikTok/Instagram/YouTube te pareció clara?

- Muy clara
- Clara
- Regular
- Confusa
- Muy confusa

9. ¿Consideras que el formato de terror social es una forma atractiva de abordar la problemática de Barrios Altos?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni deacuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10. Después de ver el prototipo, ¿crees que conoces más sobre Barrios Altos y su memoria urbana?

- Sí, mucho más
- Sí, un poco más
- Igual que antes
- No

11. ¿La experiencia te hizo reflexionar sobre la delincuencia y el abandono del patrimonio histórico?

- Mucho
- Bastante
- Poco
- Nada

12. ¿Continuarías explorando la historia en las demás plataformas?

- Sí
- Tal vez
- No

13. ¿Recomendarías esta experiencia a otras personas?

- Nunca
- Probablemente no
- No estoy seguro(a)
- Probablemente sí

- Definitivamente sí

14. ¿Cómo calificarías la experiencia en general?

Escala del 1 al 10

15. ¿Qué mejorarías o agregarías a la experiencia transmedia "Ecos de Barrios Altos"?

- No considero necesario agregar más elementos; la propuesta es clara y fácil de seguir.
- Agregar más documentos, fotografías y archivos históricos para enriquecer la narrativa.
- Añadir diferentes rutas narrativas para que cada usuario pueda descubrir la historia de manera distinta.
- Agregar contenido que explique con mayor detalle el contexto de los acontecimientos mostrados.
- Me gustó la propuesta, pero agregaría más testimonios o entrevistas para que se sienta más real.
- Añadir diferentes rutas narrativas para que cada usuario pueda descubrir la historia de manera distinta.
- Aclarar un poco más la unión de las otras plataformas
- Incorporar testimonios en formato de audio para hacer la experiencia más inmersiva.

- Agregar información histórica real sobre Barrios Altos para complementar la experiencia de ficción.
- Tal vez incluir videos más estilo Motion Graphics para llegar a ser una participación más interactiva y explicativa entre el consumidor y las redes
- Incorporar efectos sonoros y ambientación más inmersiva en los contenidos audiovisuales.
- Podrían publicar contenido con mayor frecuencia para mantener el interés de los usuarios.
- La experiencia me parece completa; únicamente mejoraría algunos aspectos visuales.
- Desarrollar historias secundarias relacionadas con otros personajes o lugares del barrio.
- Incluir más contenido audiovisual para profundizar en los personajes y los acontecimientos narrados.
- Publicitar, marketearse esta interesante
- Me gustó mucho la propuesta. Como mejora, solo agregaría algunos detalles interactivos, como más pistas o contenido extra para explorar, porque harían la experiencia aún más inmersiva y entretenida. En general, me pareció una forma muy creativa de generar interés y reflexión sobre Barrios Altos.
- "Podrían incluir un recorrido por otras quintas para ampliar el universo narrativo."
- Mantener la propuesta actual, pero aumentar la frecuencia de publicaciones para que la historia avance de forma más constante.
- Incluir diferentes plataformas como twitter para tener más audiencia.

- Permitir que los usuarios accedan a material exclusivo después de resolver ciertas pistas.
- Me encantaría ver más historias así
- Mejorar la interacción con los usuarios mediante encuestas, preguntas o desafíos relacionados con la historia.
- Incluir más escenarios representativos de Barrios Altos para ampliar el universo narrativo.
- Como recomendación respecto a esta experiencia sería implementar una interacción con el público es decir invitar a los usuarios a enviar fotos y anécdotas de sus familias para integrarlas como "archivos" dentro de la historia.
- Crear episodios más largos en YouTube para profundizar en los misterios presentados en las cápsulas audiovisuales.
- Agregar más publicaciones interactivas que permitan descubrir nuevas pistas sobre la historia.
- Incluir elementos de realidad aumentada o códigos QR que desbloqueen contenido exclusivo.
- Permitir la participación directa de los usuarios mediante comentarios que influyan en futuras publicaciones.

Resultados cuantitativos

Gráfica 1: Determina si la narrativa es clara y comprensible para el público objetivo.

Imagen 11. Gráfica 1 Determina si la narrativa es clara y comprensible para el público objetivo.

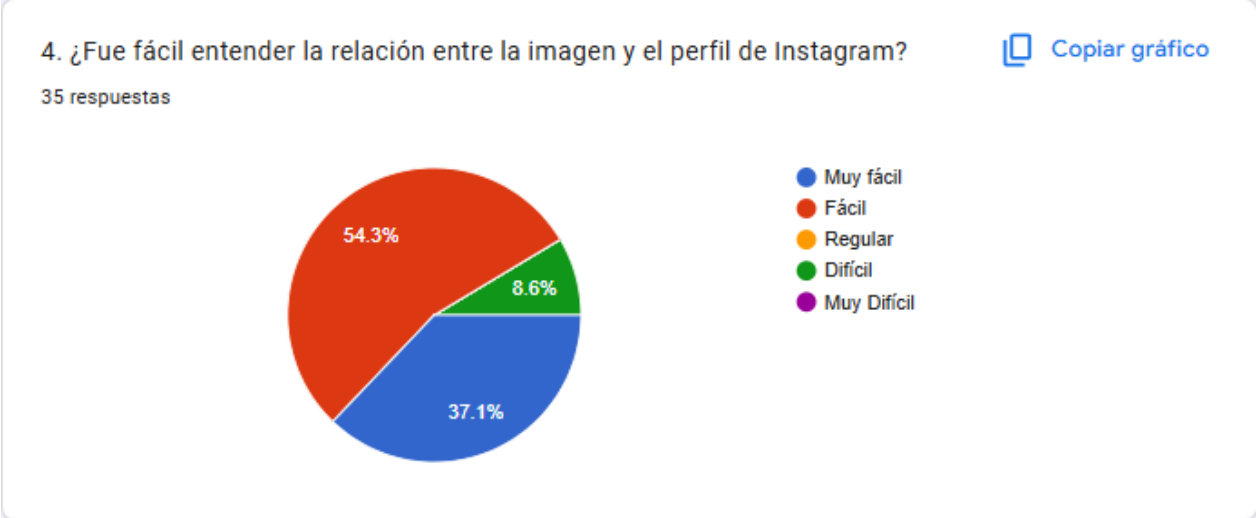


Fuente: Google Forms

Los resultados muestran que el **57,1 %** de los participantes afirmó haber comprendido completamente la historia presentada, mientras que el **37,1 %** indicó haberla comprendido parcialmente. Solo un **5,7 %** manifestó haber comprendido poco la narrativa y ningún participante respondió que no la entendió.

Gráfica 2: Evalúa si la estructura transmedia funciona correctamente y guía al usuario entre plataformas.

Imagen 12: Gráfica 2: Evalúa si la estructura transmedia funciona correctamente y guía al usuario entre plataformas.



Fuente: Google Forms

El **54,3 %** de los encuestados consideró que fue fácil comprender la relación entre la imagen y el perfil de Instagram, mientras que el **37,1 %** señaló que fue muy fácil. En contraste, un **8,6 %** indicó que le resultó difícil establecer dicha conexión.

Gráfica 3: Mide el nivel de inmersión generado por la propuesta audiovisual.

Imagen 13: Gráfica 3: Mide el nivel de inmersión generado por la propuesta audiovisual.

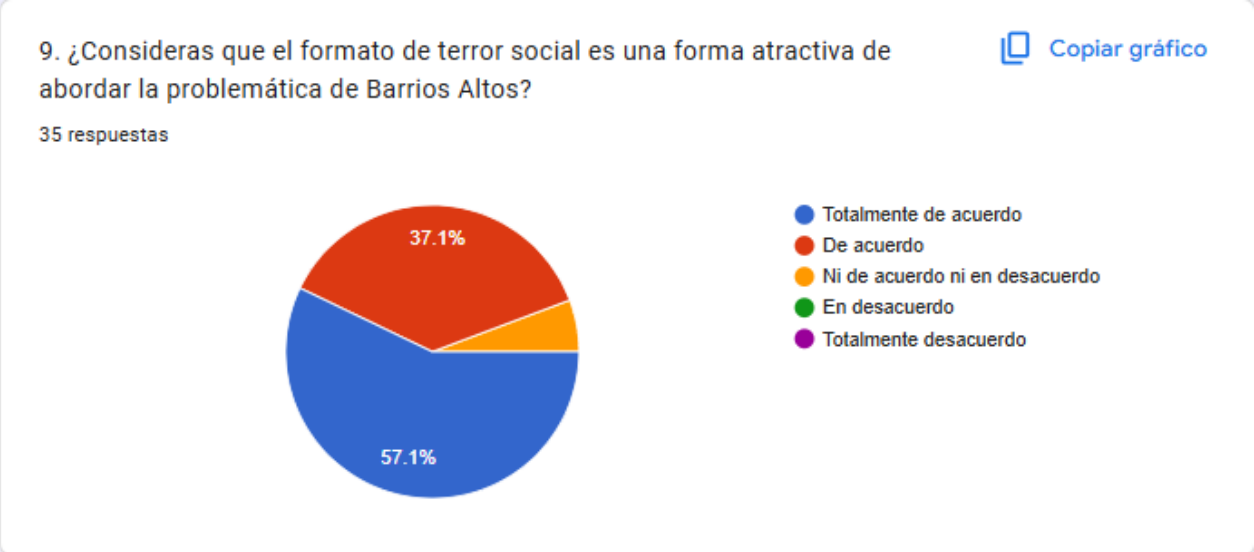


Fuente: Google Forms

El **48,6 %** de los participantes manifestó haberse sentido muy inmerso durante la experiencia y un **11,4 %** indicó sentirse totalmente inmerso, sumando un **60 %** de respuestas positivas. Por otro lado, el **22,9 %** calificó la experiencia como regular, mientras que un **11,4 %** expresó poca inmersión y un **5,7 %** indicó no haberse sentido inmerso.

Gráfica 4: Comprueba la aceptación del enfoque narrativo elegido.

Imagen 12 : Gráfica 4: Comprueba la aceptación del enfoque narrativo elegido.



Fuente: Google Forms

Existe una recepción sumamente positiva hacia la elección del género. El **94.2 %** de los encuestados está de acuerdo en alguna medida (**57.1 %** Totalmente de acuerdo y **37.1 %** De acuerdo), lo que valida el formato narrativo de "terror social" como una herramienta atractiva, innovadora y de gran enganche para conectar con el público al tratar problemáticas reales y complejas de una comunidad. Solo un porcentaje mínimo se mantiene neutral (amarillo).

Gráfica 5: Mide si la propuesta cumple con su objetivo de generar conocimiento sobre el distrito

Imagen 14: Gráfica 5: Mide si la propuesta cumple con su objetivo de generar conocimiento sobre el distrito



Fuente: Google Forms

El prototipo cumple con un fuerte rol didáctico y de divulgación. Un contundente **97.2 %** afirma haber aprendido o incrementado sus conocimientos sobre el lugar (**68.6 % Sí, mucho más** y **28.6 % Sí, un poco más**). Esto demuestra el éxito del proyecto en su dimensión pedagógica, logrando rescatar y transmitir de manera efectiva la memoria urbana del sector entre los usuarios evaluados.

Gráfica 6: Evalúa el impacto de la propuesta en la sensibilización del usuario.

Imagen 15: Gráfica 6: Evalúa el impacto de la propuesta en la sensibilización del usuario.



Fuente: Google Forms

Más allá del entretenimiento o la adquisición de datos históricos, la experiencia fomenta de forma activa la conciencia social y el pensamiento crítico. Sumando las respuestas mayoritarias, un **88.6%** reflexiona de manera profunda sobre estas problemáticas estructurales (**48.6% Mucho** y **40% Bastante**). Solo un 11.4% considera que influyó poco, y nadie se mostró indiferente ("Nada"), consolidando el impacto reflexivo de la propuesta.

Gráfica 7: Determina el interés del usuario por continuar la experiencia transmedia.

Imagen 16: Gráfica 7: Determina el interés del usuario por continuar la experiencia transmedia.



Fuente: Google Forms

Un rotundo **88.6%** de los encuestados respondió **"Sí"**, mientras que el **11.4%** restante seleccionó **"Tal vez"**. Cabe destacar que ninguna persona (0%) eligió la opción "No".

Los resultados obtenidos durante la experimentación permitieron evaluar el comportamiento de los usuarios frente al prototipo de **"Ecos de Barrios Altos"** y determinar el nivel de cumplimiento de los objetivos planteados en la propuesta. A partir de la interacción con la cápsula audiovisual en formato POV y el archivo digital de Instagram, fue posible identificar el grado de comprensión de la narrativa transmedia, la efectividad de las pistas para conectar ambas

plataformas y la percepción del mensaje relacionado con la delincuencia, el abandono urbano y la pérdida de memoria en Barrios Altos.

La información recopilada permitió validar las principales hipótesis del proyecto, así como reconocer aquellos aspectos que requieren ajustes antes de la implementación final. En términos generales, los participantes comprendieron la dinámica de la experiencia, mostraron interés por continuar explorando el contenido y valoraron positivamente la integración entre los distintos formatos narrativos. Sin embargo, también se identificaron oportunidades de mejora relacionadas con la visibilidad de las pistas y la síntesis de algunos contenidos, aspectos que fueron considerados para optimizar la experiencia del usuario.

Hallazgos

El **formato POV** incrementa la sensación de inmersión y mantiene la atención del usuario.

La combinación entre **terror social** y **memoria urbana** genera mayor impacto que un contenido informativo tradicional.

Los usuarios prefieren descubrir la historia mediante pistas antes que recibir toda la información de forma directa.

El perfil de Instagram funciona como una extensión natural del video y favorece la exploración del universo narrativo.

La pista final necesita permanecer algunos segundos más para que todos los usuarios puedan identificarla.

Las publicaciones deben contener textos breves y elementos visuales destacados para facilitar la lectura en dispositivos móviles.

La propuesta logró despertar interés por conocer la historia de Barrios Altos y reflexionar sobre la delincuencia y la pérdida de memoria urbana.