ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Duelo de Abuelitas: Diseño de un universo transmedia como herramienta para revalorizar la figura del adulto mayor y combatir el edadismo a través del entretenimiento digital.

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

PRESENTADA POR

Jose Adrian Blume La Torre
DNI: 74075907, Perú

ASESOR

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

JURADO

Jesus Leonardo Vivanco Enriquez
Rafael Gonzalez Otoya Barrera
Diego Oswaldo Olmedo Castillo

Lima, septiembre 2026

Informe-2018005061-BLUME.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614599663

Fecha de entrega
15 ago 2026, 10:00 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 ago 2026, 10:05 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-2018005061-BLUME.pdf

Tamaño del archivo
18.8 MB

58 páginas

8799 palabras

52.391 caracteres

14% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

6%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
14%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi familia, por su apoyo incondicional, paciencia y confianza durante todo este proceso. De manera especial, a mi tía abuela Olga Blume, quien sé que me acompaña y me observa desde el cielo, y cuya memoria continúa siendo una fuente de inspiración y fortaleza para mí. También dedico este logro a todas las personas que estuvieron presentes en el camino, brindándome palabras de ánimo, consejos y apoyo para seguir adelante hasta alcanzar esta meta.

Agradecimiento

Agradezco sinceramente a mis compañeros de proyecto por su compromiso, dedicación y constante colaboración durante cada etapa de este proceso. Su esfuerzo, creatividad y disposición para superar juntos las dificultades fueron fundamentales para el desarrollo del proyecto. Asimismo, expreso mi profundo agradecimiento a mi familia por su apoyo incondicional, paciencia y motivación constante, ya que su confianza y acompañamiento me permitieron continuar avanzando y alcanzar este importante objetivo académico.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**
1.1 Título del Proyecto de Innovación 1
1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1
1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2
II. Descripción de la innovación **3**
2.1 Planteamiento del Problema 3
2.2 Población beneficiaria 5
2.3 Objetivo(s) del proyecto 6
2.4 Marco referencial 7
2.5 Proceso creativo y experimentos 10
2.5.1 Información sobre el usuario(s) 10
2.5.2 Información sobre el Mercado 12
2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 15
2.5.4 Diseño de producto/servicio 17
2.5.5 Modelo de Negocio 19
2.5.6 Resultados esperados 19
2.5.7 Prototipos desarrollados 20
2.5.8 Experimentos 25
III. Estimación de costos **30**
3.1 Presupuesto 30
IV. Conclusiones y recomendaciones **34**
4.1 Conclusiones 34
4.2 Recomendaciones 35
V. Referencias Bibliográficas **37**
VI. Anexos **41**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Business Canvas Model 19
Tabla 2 Tabla de creación de prototipo 22
Tabla 3 Tablero UX 25
Tabla 4 Tabla receptora 26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problemas 5
Figura 2 Mapa de actores 6
Figura 3 Arquetipo de usuario 11
Figura 4 Mapa de empatía 12
Figura 5 Ruta de Conceptualización 16
Figura 6 Canvas propuesta de valor 17
Figura 7 Checklist de prototipado 22
Figura 8 Bocetos de personajes, Ceci y Gladys 23
Figura 9 Desarrollo temprano del videojuego 23
Figura 10 Tráiler de la miniserie 24
Figura 11 Videojuego en versión alpha 24
Figura 12 Experimentación ágil 27
Figura 13 Redes sociales de Instagram y Tiktok 28
Figura 14 Festival Ajayu 29
Figura 15 Charla de animación 30
Figura 16 Showcase de demo en Neonet Fest 30
Figura 17 Showcase de demo en Toulouse Lautrec gracias a GD UTP 31
Figura 18 Showcase de demo en Neonet Fest por segunda vez 31

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Duelo de Abuelitas: Diseño de un universo transmedia como herramienta para revalorizar la figura del adulto mayor y combatir el edadismo a través del entretenimiento digital.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación "Duelo de Abuelitas: Diseño de un universo transmedia como herramienta para revalorizar la figura del adulto mayor y combatir el edadismo a través del entretenimiento digital" se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y Bienestar Social y la actividad económica de actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas. Busca resolver la poca y estereotipada representación de los adultos mayores a través de la industria del entretenimiento digital, contrarrestando el edadismo sistémico que los asocia con la dependencia y la pasividad mediante el diseño de un universo transmedia que revalorice su figura como sujetos activos e independientes. La población beneficiaria está conformada por adultos mayores, al ser el grupo representado y revalorizado dentro de la propuesta, y por jóvenes entre 18 y 25 años, quienes forman parte del público objetivo consumidor de entretenimiento digital, videojuegos y narrativas transmedia.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en una experiencia transmedia que rompe con los estereotipos tradicionales de la vejez mediante una narrativa de espionaje, acción, humor y repostería protagonizada por adultas mayores activas,

capaces y memorables, se trata de un universo transmedia compuesto por una miniserie, un videojuego tipo brawler y una página web interactiva, donde cada plataforma aporta una parte distinta de la historia. Desde el triple balance, la propuesta genera impacto social al promover una representación más diversa del adulto mayor, impacto económico por su potencial de comercialización digital y expansión como propiedad intelectual, e impacto ambiental reducido al priorizar productos y canales de distribución digitales.

Para la experimentación se diseñó un prototipo funcional del videojuego tipo brawler, centrado en la experiencia de combate entre personajes, con el objetivo de validar la recepción del concepto, la jugabilidad y la percepción de las protagonistas adultas mayores en roles activos. El prototipo fue probado por usuarios durante una feria presencial, donde se recogieron comentarios mediante observación directa y una encuesta posterior. Los resultados permitieron identificar que la idea de abuelas en roles de combate fue percibida como original, atractiva y diferente, aunque también se evidenció la necesidad de reforzar la conexión entre el videojuego, la miniserie y la página web interactiva para comunicar con mayor claridad el universo transmedia completo.

Se concluye que la solución propuesta tiene potencial para revalorizar la figura del adulto mayor dentro del entretenimiento digital, ya que presenta una alternativa narrativa que rompe con representaciones tradicionales de fragilidad, dependencia o pasividad. Asimismo, se recomienda continuar con el desarrollo de la biblia transmedia, fortalecer la relación entre las plataformas, mejorar la jugabilidad del prototipo y mantener procesos de validación con usuarios para ajustar la narrativa, el diseño visual y la experiencia interactiva antes de una futura etapa de producción y escalamiento.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

La forma en que las personas adultas mayores son retratadas en los medios audiovisuales, particularmente en contenidos dirigidos a audiencias jóvenes, se caracteriza por una marcada subrepresentación y la asignación de roles secundarios con escasa profundidad narrativa, lo que limita las posibilidades de generar conexiones significativas y contribuye a la construcción de percepciones negativas sobre el envejecimiento (Bossuyt, 2026). No obstante, esta representación resulta contradictoria en un contexto en el que la

población adulta ha incrementado significativamente su presencia en medios digitales, participando activamente en el consumo e interacción, lo que muestra una desconexión entre las prácticas sociales reales y su representación en los medios (Li et al., 2025). En este sentido, las representaciones que refuerzan estereotipos sobre la vejez tiene implicaciones significativas que pueden mostrarse como consecuencias reales en el bienestar de los adultos mayores, afectando psicológicamente, conductualmente e incluso fisiológicamente (Ng et al., 2025).

Estudios recientes han evidenciado que, en contextos como lo que fue la pandemia por COVID-19, los discursos en los medios digitales mostraron de una forma esta discriminación o formas de "edadismo", al representar a los adultos mayores en oposición a la juventud y asociarlos principalmente con la vulnerabilidad, la dependencia y la carga social (Zhang & Liu, 2021). A esto se suma la limitada participación de los adultos mayores en los medios, lo que refuerza su invisibilización y promueve representaciones que los posicionan como sujetos pasivos dentro de los medios (Sánchez-Roman, 2022). Esto refuerza la necesidad de explorar narrativas alternativas que contrarresten el estigma de los adultos mayores en los medios digitales, ya que estos limitan su diversidad (Xu, 2021). En ese sentido, el diseño de universos transmedia permite armar múltiples formas de representación a través de diversas plataformas, lo que favorece al involucramiento de las audiencias y la diversificación de perspectivas (Meyerhofer-Parra & Gonzáles-Martínez, 2023).

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Históricamente, la representación del adulto mayor ha estado limitada por distintos estereotipos marcados que los asocian a enfermedad o dependencia, sabiduría, o hasta juventud eterna. Esta tendencia se replica no solo en el cine, sino también en productos contemporáneos como los videojuegos y contenidos digitales, donde su presencia como protagonistas sigue siendo reducida o poco diversa. Asimismo, la industria de entretenimiento digital, como el cine, no sólo funcionan como medios de expresión artística, sino también como espacios para construir representaciones sociales (Minaggia, 2019). En este contexto, a lo largo de los años, se han construido ciertos estigmas específicos

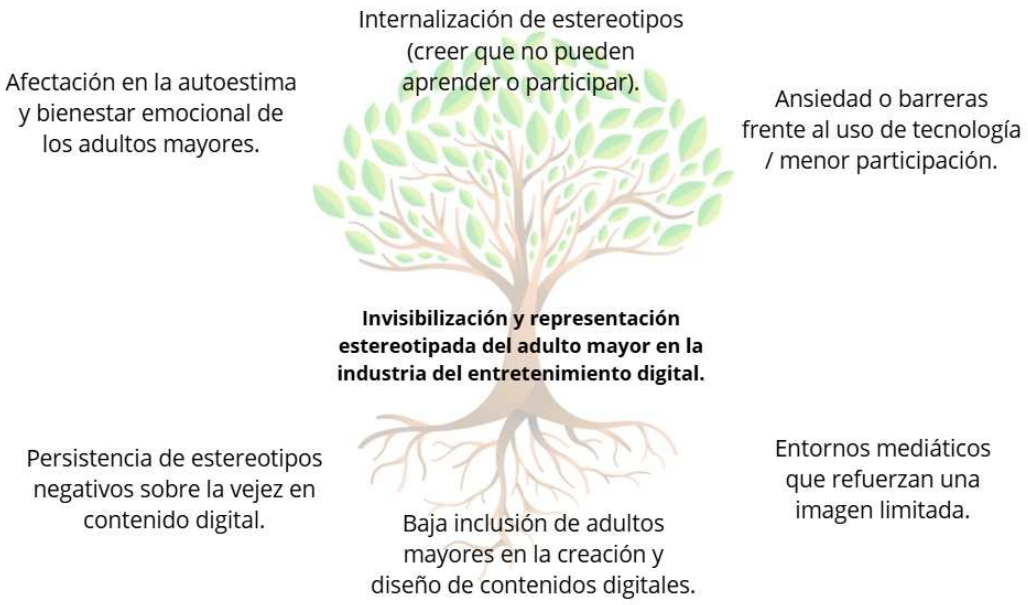
relacionados al adulto mayor que disminuyen o limitan la diversidad de personas en la tercera edad, evidenciando una desconexión de las personas con este grupo específico.

La caracterización estereotipada de los adultos mayores en el entretenimiento digital responde a una combinación de factores culturales y estructurales. En primer lugar, la persistencia de los estereotipos negativos sobre el envejecimiento se continúa viendo en distintos espacios digitales. A ello se le suma la limitada inclusión de los adultos mayores tanto en la producción como en el diseño de tecnologías y contenidos digitales, lo que restringe la representación de diversidad de experiencias de la vejez (Rosales & Fernández-Ardévol, 2020). Asimismo, diversos estudios evidencian que los entornos mediáticos también refuerzan esta imagen vulnerable y dependiente (Sánchez-Román et al., 2022).

Las consecuencias de esta representación sesgada y de la exclusión de los adultos en estos ecosistemas digitales se muestran en múltiples dimensiones. Se observa que los efectos no se limitan a la percepción externa de las personas, sino que también afectan psicológicamente al grupo, alterando su autopercepción, bienestar emocional y su capacidad de integrarse en esta sociedad digital (Olmo, 2019). Esta falta de inclusión genera un círculo vicioso donde las personas mayores aceptan la creencia de que no pueden aprender, lo que les produce una ansiedad que detiene su avance tecnológico (Ivan & Cutler, 2021). Del mismo modo, el prejuicio afecta su identidad y disminuye su seguridad para realizar contribuciones importantes en la comunidad digital (Humboldt et al., 2023).

Este proyecto se alinea con la ODS 10: Reducción de las desigualdades, usando nuestro universo transmedia como una herramienta para revalorizar las capacidades, experiencia y presencia del adulto mayor, desafiando a las manifestaciones del edadismo en el entretenimiento y los medios digitales. Al presentar a sus protagonistas como personas activas, independientes y seguras, contrarrestan los estereotipos dañinos que causan una mayor división entre edades e invitan a una apreciación diferente al significado de vivir la tercera edad.

Figura 1 Árbol de problemas



2.2 Población beneficiaria

En este proyecto, los actores centrales son los adultos mayores, quienes son las víctimas de la invisibilización y representación estereotipada. Los actores internos son la propia industria del entretenimiento digital, la cual actúa como la que condiciona tendencias, formatos y estándares de producción, los creadores de contenido digital, quienes desempeñan un papel esencial en la conceptualización y desarrollo de las narrativas, personajes y experiencias, empresas y productoras, las cuáles tienen la responsabilidad de gestionar, financiar y ejecutar los productos mostrados al público y los equipos de marketing, que son responsables de difundir y posicionar el proyecto, definiendo estrategias para conectar con su audiencia. Los actores externos son las plataformas de streaming y videojuegos, los cuales son canales de distribución y exhibición del contenido, que permiten a la audiencia acceder a el proyecto, dando pase a la visibilidad y recepción por parte del público.

Finalmente, Albarrán et al. (2025), en su investigación sobre estereotipos y envejecimiento en medios digitales, concluyeron que es necesario educar desde el principio

en una mirada crítica y plural sobre la vejez, todo esto para que los actores que participen puedan desactivar el edadismo desde la raíz.

Figura 2 Mapa de actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo general

- Contribuir a combatir el edadismo mediante el diseño de un universo transmedia que promueva una representación activa, diversa y no estereotipada de las personas adultas mayores a través del entretenimiento digital.

Objetivos específicos

- Diseñar el 100% de la biblia narrativa y el estilo visual del universo transmedia en un periodo de 4 meses, estableciendo la coherencia estética entre los personajes y escenarios para evitar representaciones estereotipadas.

- Plantear la primera temporada de la miniserie, compuesta por 11 episodios, y producir el episodio piloto en un periodo máximo de 14 meses para su distribución en plataformas digitales.
- Desarrollar un prototipo funcional (MVP) del videojuego tipo brawler que incluya al menos 4 personajes y 2 escenarios jugables en un plazo de 24 meses, para demostrar la viabilidad técnica y mecánica de la propuesta.

2.4 Marco referencial

Antecedentes

En el contexto peruano, Angulo-Giraldo et al. (2020) analizan el tratamiento mediático de los adultos mayores en plataformas digitales, especialmente en la pandemia de COVID-19, identificando patrones de representación que tienden a agruparlas bajo características comunes sin considerar su diversidad. A través de un análisis, los autores evidencian cómo estas narrativas reducen la complejidad del envejecimiento al enfatizar ciertas características, lo que limita la construcción de discursos más amplios sobre este grupo.

Por otro lado, Mateus et al. (2023) abordan la relación entre adultos mayores peruanos y el entorno digital, señalando que, aunque existen barreras de acceso y uso asociadas a factores socioeconómicos y educativos, este grupo no es ajeno a las tecnologías, sino que desarrolla sus propias formas de uso. En este sentido, los autores destacan que las personas mayores utilizan herramientas digitales para comunicarse, informarse y entretenerse, lo que evidencia que su vínculo con lo digital es más activo y diverso de lo que suelen sugerir los estereotipos predominantes.

En el ámbito internacional, Loos e Ivan (2018) introducen el concepto de edadismo visual para explicar cómo las representaciones en medios tienden a excluir o simplificar la imagen de personas mayores. Los autores señalan que estas representaciones no solo dependen del contexto narrativo, sino también de las decisiones visuales que influyen en la forma que se percibe el envejecimiento en la cultura.

Finalmente, Regalado et al. (2023) abordan el diseño de experiencias digitales dirigidas a adultos mayores, destacando la importancia de integrar elementos narrativos accesibles y significativos en el desarrollo de videojuegos. Los autores demuestran que la construcción de experiencias efectivas requiere considerar tanto las características del usuario como la narrativa, especialmente en propuestas que combinan múltiples plataformas como el transmedia.

Bases Teóricas

Edadismo y envejecimiento en la sociedad digital

El edadismo es entendido como un sistema de estereotipos, prejuicios y prácticas discriminatorias hacia las personas en la tercera edad. Este fenómeno no solo se manifiesta en interacciones cotidianas, sino también en temas mediáticos, donde se construyen conceptos simplificados de la vejez. En el contexto digital, el edadismo adquiere distintas formas, ya que las plataformas y contenidos pueden reforzar estas percepciones al representar a adultos mayores desde enfoques limitados. Diversos autores coinciden en que estas representaciones influyen en la manera que la sociedad interpreta el envejecimiento, afectando la inclusión y la participación de este grupo (Loos & Ivan, 2018).

Representación y construcción de imaginarios sociales

La representación y construcción de imaginarios sociales se puede entender como la acción en donde se moldean las percepciones sociales de las personas acerca de distintos grupos, especialmente en el contexto digital de producción de contenido constante. Estudios evidencian que, en estos entornos, las personas mayores suelen ser representadas bajo contextos que enfatizan limitaciones tecnológicas lo que también contribuye a lo que es el edadismo digital. Se ha identificado que estas narrativas reflejan ideas preexistentes y que influyen en la percepción de las personas mayores en los medios digitales (Ménard et al., 2025).

Narrativa transmedia y construcción de universos narrativos

La narrativa transmedia se entiende actualmente como una forma de construcción narrativa expandida en la que las historias se desarrollan a través de

múltiples medios, integrando distintos formatos que aportan elementos únicos al universo narrativo. En el contexto digital actual, este enfoque ha evolucionado hacia modelos más complejos donde la interacción entre plataformas da paso a experiencias narrativas interconectadas. Investigaciones recientes señalan que la narrativa transmedia no solo implica la distribución de contenido por diferentes medios, sino que también la creación de universos que se expanden, haciendo una experiencia más inmersiva (Meyerhofer-Parra et al., 2024).

Tendencias

En los últimos años, el desarrollo del entretenimiento digital ha estado marcado por la integración de narrativas transmedia en múltiples plataformas, donde las historias ya no se consumen de manera lineal, sino como experiencias distribuidas que combinan distintos formatos. Ciertos estudios destacan que esta evolución se debe a un mundo que se encuentra en un entorno de digitalización, donde las personas participan en la fundamentación y ampliación de las historias (Meyerhofer-Parra & González-Martínez, 2023).

Por otro lado, investigaciones señalan que la narrativa transmedia está evolucionando a modelos más complejos, en los que no solo se distribuye el contenido por distintos canales, sino que también se diseñan narrativas bastante interconectadas que le dan profundidad al mundo. Esto implica no solo la expansión del mundo narrativo, sino también la creación de significados dentro de estos universos (Peña & James, 2024).

Por último, se identifica una tendencia de aplicar la transmedia en campos más allá del entretenimiento tradicional, como lo puede ser la educación, donde se busca generar distintas experiencias y que se adapten a diversos usuarios. Esto permite darnos cuenta del potencial del transmedia como una herramienta para construir narrativas más inclusivas y flexibles, capaces de adaptarse a las dinámicas de las audiencias (Gomero et al., 2023). Paralelo a esto, se observa una creciente atención hacia la inclusión y diversidad en los medios digitales, donde distintos grupos son considerados como eje de la narrativa, respondiendo a una demanda de

representaciones más amplias y realistas. Este cambio progresivo favorece la incorporación de enfoques más inclusivos en la construcción de historias, promoviendo representaciones que se quieren alejar de los estereotipos tradicionales (Fañanás-Biescas & Iniesta-Alemán, 2023).

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Se encuestó a un grupo de personas para poder definir un arquetipo usuario para entender mejor sus necesidades y características. Los resultados de la encuesta permitieron identificar que el segmento corresponde a jóvenes entre 18 y 25 años, quienes consumen frecuentemente contenido digital como series, videojuegos y redes sociales. Asimismo, se observó que los participantes valoran especialmente las historias originales, los personajes poco convencionales y las experiencias narrativas inmersivas. En relación con la representación de los adultos mayores, la mayoría percibe que suelen aparecer en roles secundarios o asociados conceptos de dependencia, fragilidad o sabiduría dentro de películas, series y videojuegos. Sin embargo, mostraron interés por propuestas que los presenten como protagonistas activos en géneros como la acción, considerando que este tipo de personajes resulta innovador y atractivo. Además, los encuestados manifestaron una buena disposición hacia universos narrativos distribuidos en distintas plataformas, siempre que mantengan coherencia y aporten valor a la experiencia general de la historia.

El arquetipo de usuario fue desarrollado con el propósito de representar las características, comportamientos, intereses y motivaciones más comunes del público objetivo de la propuesta. A través de esta herramienta se construyó el perfil de Sofía, una joven consumidora habitual de entretenimiento digital que busca experiencias narrativas originales y personajes capaces de romper con las fórmulas tradicionales presentes en muchas producciones actuales. Este perfil permitió identificar sus preferencias de consumo, su interés por historias con elementos de acción, aventura y cultura pop, así como su disposición a interactuar con contenidos distribuidos en distintas plataformas. La construcción del arquetipo resultó fundamental para orientar las decisiones creativas del proyecto, asegurando

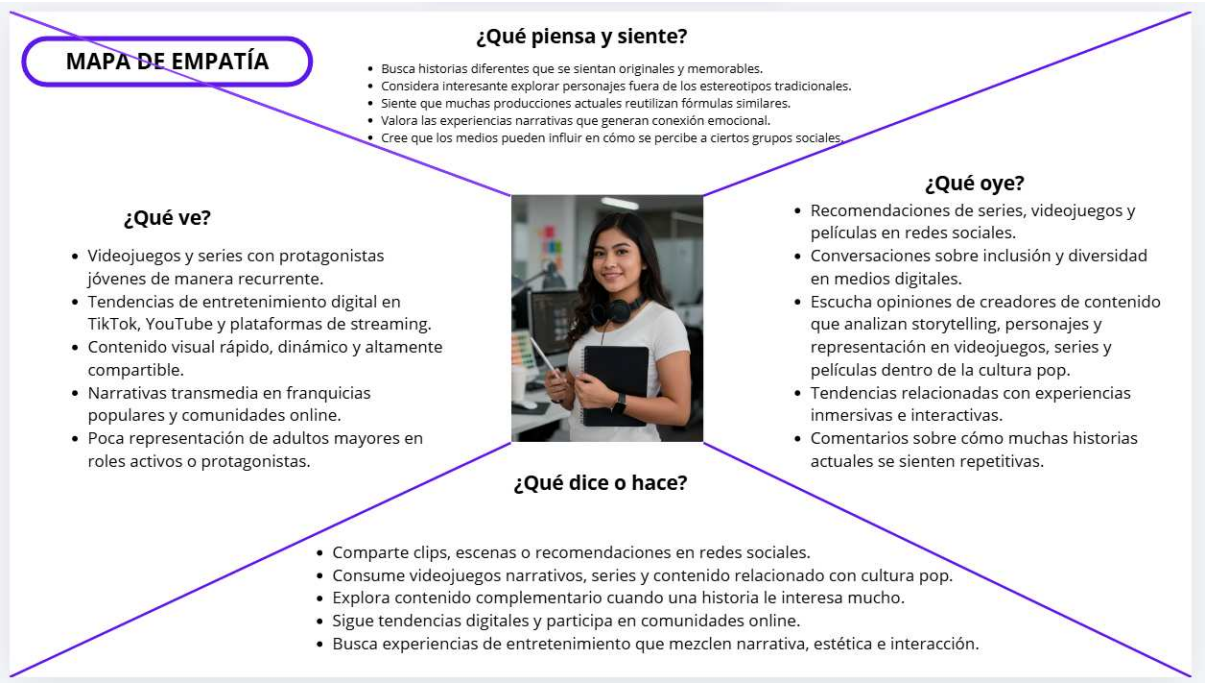
que la narrativa, los personajes y las experiencias transmedia respondan a los intereses y expectativas de la audiencia objetivo.

Figura 3 Arquetipo de usuario



El mapa de empatía fue elaborado con el objetivo de comprender de manera más profunda la perspectiva, emociones y percepciones del arquetipo de usuario. A partir de los comportamientos, motivaciones y frustraciones identificados previamente, se analizaron los aspectos que Sofía ve, escucha, piensa, siente y expresa en relación con el consumo de entretenimiento digital. Los resultados evidenciaron que, aunque busca constantemente historias innovadoras y experiencias inmersivas, percibe una repetición frecuente de personajes y narrativas dentro de los medios actuales. Asimismo, se identificó una apertura hacia propuestas que presenten representaciones poco convencionales de grupos tradicionalmente estereotipados, como los adultos mayores. Esta herramienta permitió comprender mejor las necesidades emocionales y expectativas de la audiencia, proveyendo herramientas importantes para el diseño de una experiencia transmedia coherente, atractiva y alineada con los objetivos de revalorización planteados por el proyecto.

Figura 4 Mapa de empatía



2.5.2 Información sobre el Mercado

Oportunidades de mercado

Las oportunidades de mercado para esta propuesta se relacionan con el crecimiento de las experiencias narrativas transmedia dentro de la industria del entretenimiento digital, impulsadas por audiencias que consumen contenido a través de múltiples plataformas y buscan formas más inmersivas de interactuar con las historias. Diversos estudios señalan que las narrativas transmedia permiten ampliar el involucramiento de las audiencias al distribuir elementos complementarios de una historia entre distintos medios, favoreciendo experiencias más participativas y memorables (Meyerhofer & González, 2023; Goswami, 2023). Asimismo, investigaciones recientes destacan que las estrategias transmedia pueden incrementar significativamente el engagement de los usuarios al generar recorridos narrativos conectados entre plataformas digitales (Nozari, 2026), lo que evidencia una demanda creciente por formatos que trasciendan las experiencias lineales tradicionales.

Por otro lado, la creciente presencia de adultos mayores en entornos digitales abre nuevas posibilidades para el desarrollo de contenidos que representen este grupo de manera

más diversa dentro del entretenimiento. Estudios recientes evidencian que los adultos mayores participan cada vez más en actividades digitales vinculadas a comunicación, entretenimiento y consumo de medios, cuestionando las percepciones tradicionales que los asocian exclusivamente con limitaciones tecnológicas (Hao et al., 2025). En este contexto, existe una oportunidad para desarrollar propuestas narrativas que integren personajes adultos mayores en roles protagónicos y activos, respondiendo tanto a las transformaciones demográficas como a la necesidad de representaciones más contemporáneas dentro de los medios digitales.

Competencia

La competencia de esta propuesta se encuentra principalmente dentro del mercado del entretenimiento digital transmedia, donde grandes empresas de medios y videojuegos han consolidado universos narrativos distribuidos entre múltiples plataformas. Estudios recientes sobre plataformas de transmedia storytelling identifican a compañías como Disney, Netflix, Warner Bros., Amazon Studios, Electronic Arts y Ubisoft como algunos de los principales actores del sector, debido a su capacidad para expandir historias a través de videojuegos, series, contenido digital y experiencias interactivas (Patel, 2025). Este contexto evidencia que las narrativas transmedia han pasado a ser una herramienta estratégica cada vez más utilizada para aumentar el engagement de las audiencias y extender la vida útil de las propiedades intelectuales dentro del entretenimiento digital.

Barreras de entrada

- La creación de un universo transmedia requiere coordinar múltiples plataformas y formatos narrativos de manera coherente. Esto implica mayores necesidades de planificación, diseño narrativo y producción en comparación con proyectos desarrollados en un único medio.
- El desarrollo simultáneo de una miniserie, un videojuego y una plataforma web demanda la participación en distintas áreas, como diseño, programación, animación, audiovisual y narrativa, lo que incrementa los requerimientos de tiempo, presupuesto y gestión del proyecto.
- El mercado del entretenimiento digital está dominado por empresas con amplios recursos económicos y una fuerte presencia de marca. Esto dificulta que nuevas

propiedades intelectuales logren captar la atención de las audiencias y construir una comunidad de usuarios en sus etapas iniciales.

Alcance esperado

Se proyecta que el alcance inicial de la propuesta se genere a través del tráiler promocional difundido en redes sociales y plataformas de video, con una meta preliminar de entre 10 000 y 20 000 visualizaciones únicas durante la etapa de lanzamiento. Este primer contacto busca despertar el interés de la audiencia por la miniserie, la cual desarrollará la narrativa principal y permitirá introducir a los personajes y conflictos del universo. Posteriormente, la página web interactiva ofrecerá contenido complementario que amplíe la historia y fomente una mayor exploración del universo narrativo. Finalmente, el videojuego actuará como un complemento para la experiencia, permitiendo a los usuarios interactuar directamente con los personajes. Mediante esta estrategia escalonada, se espera construir una comunidad interesada tanto en la propuesta transmedia como en las diferentes plataformas.

Mercado objetivo del producto

El mercado objetivo de la propuesta está conformado principalmente por jóvenes entre 18 y 25 años, debido a que este segmento presenta una alta participación en el consumo de entretenimiento digital, incluyendo plataformas de streaming, videojuegos y contenidos distribuidos a través de múltiples medios. Asimismo, se trata de una audiencia familiarizada con experiencias transmedia y con una mayor disposición a interactuar con narrativas expandidas entre diferentes plataformas digitales. Considerando que la propuesta aborda temas relacionados con la representación social y la ruptura de estereotipos mediante una narrativa de espionaje, humor y aventura, este grupo etario resulta especialmente relevante por su constante exposición a contenidos audiovisuales y culturales que contribuyen a configurar percepciones sobre distintos grupos sociales.

Demanda potencial en el mercado/segmento

La demanda potencial de la propuesta se sustenta en el crecimiento sostenido del consumo de entretenimiento digital y videojuegos dentro del mercado peruano. Según el informe Global Entertainment & Media Outlook 2024 de PwC, la industria de videojuegos en Perú alcanzaría ingresos de US$ 168.9 millones durante 2024, con una proyección de crecimiento hasta los US$ 208 millones para 2028, evidenciando una expansión constante del sector y una mayor participación de usuarios en experiencias digitales interactivas. Asimismo, se estima que el mercado peruano de videojuegos alcanzará una base de 9.5 millones de usuarios para 2027, lo que refleja un escenario favorable para el desarrollo de nuevas propiedades intelectuales orientadas al entretenimiento digital.

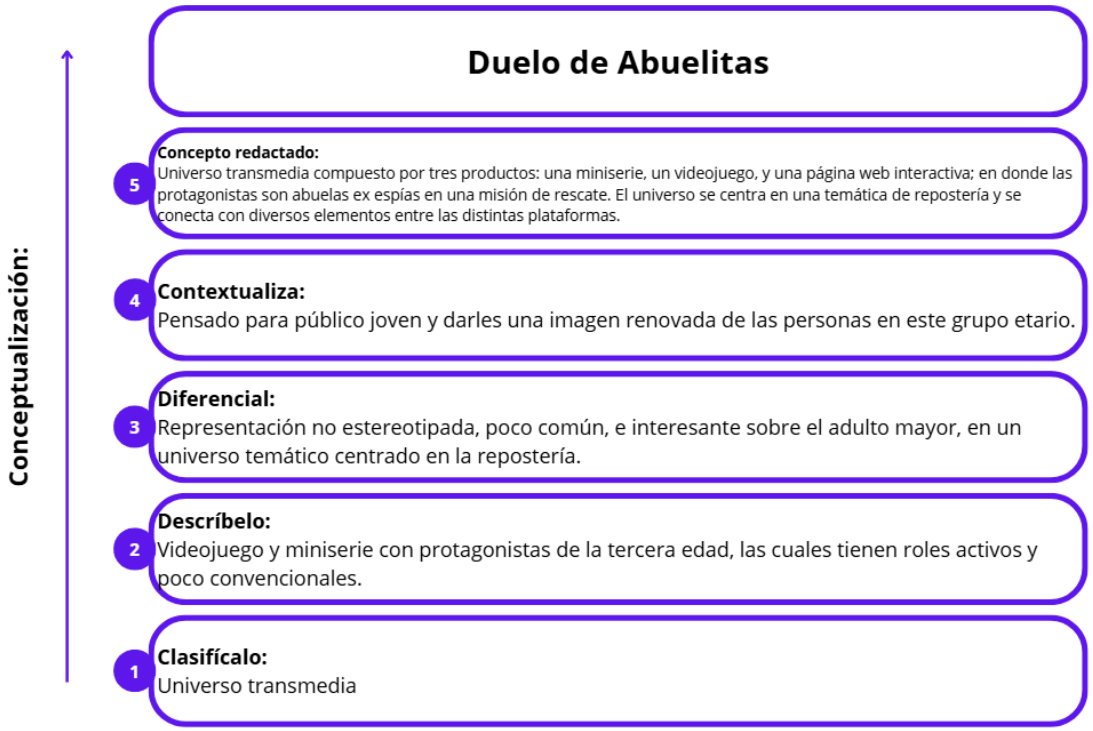
De manera complementaria, la accesibilidad a internet y el uso de plataformas digitales continúan incrementándose en el país. DataReportal (2024) señala que Perú registró aproximadamente 25 millones de usuarios online y 24 millones en redes sociales durante 2024. Estas cifras evidencian un contexto favorable para propuestas transmedia que integren contenido audiovisual, plataformas interactivas y experiencias digitales, especialmente dentro de segmentos jóvenes acostumbrados al consumo constante de medios digitales y narrativas distribuidas entre múltiples plataformas.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Una vez seleccionada la propuesta con mayor potencial, se desarrolló la herramienta de conceptualización con el fin de definir claramente la naturaleza, propósito y diferenciación del proyecto. Este proceso permitió establecer a *Duelo de Abuelitas* como un universo transmedia compuesto por una miniserie, un videojuego y una página web interactiva, articulados a través de una narrativa común centrada en un grupo de abuelas ex espías.

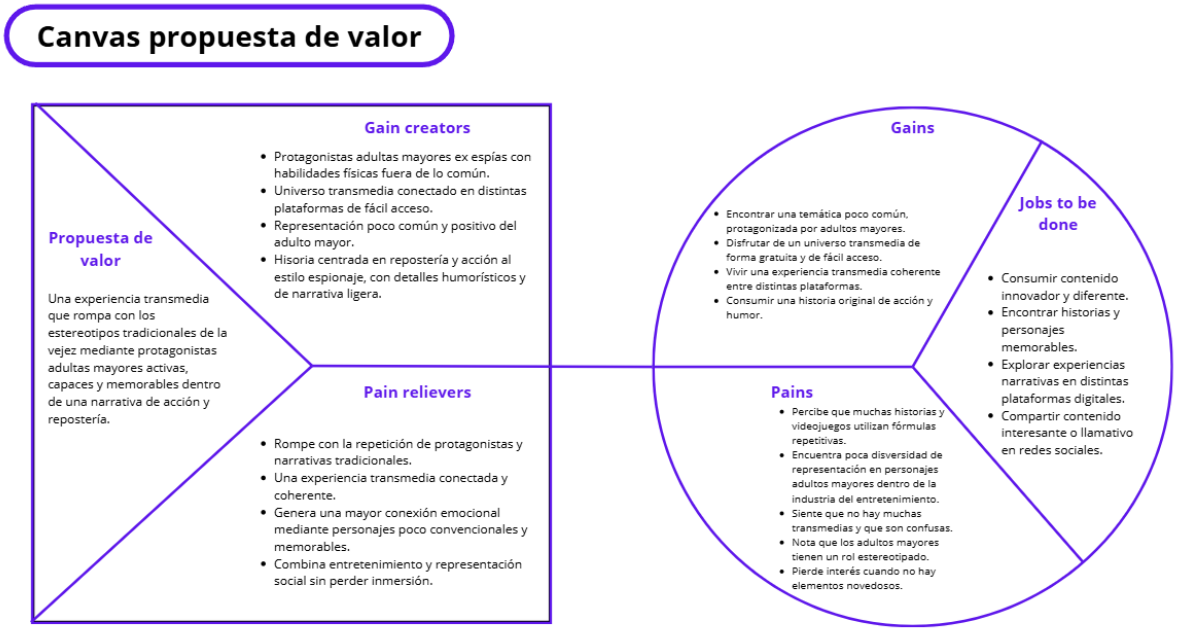
Asimismo, la conceptualización permitió consolidar el principal diferencial de la propuesta: presentar una representación activa, poco convencional y alejada de los estereotipos tradicionales asociados a la vejez, utilizando elementos de espionaje, acción y repostería para generar una experiencia atractiva para audiencias jóvenes. De esta manera, el proyecto utiliza el entretenimiento como un medio para cuestionar las representaciones edadistas y promover una visión más amplia de las capacidades, autonomía y diversidad de las personas mayores.

Figura 5 Ruta de Conceptualización



Posteriormente, se elaboró la propuesta de valor mediante el lienzo de Osterwalder, con el propósito de identificar las necesidades, expectativas y motivaciones de la audiencia objetivo. A partir de este análisis, se determinó que los usuarios buscan historias originales, personajes poco convencionales y experiencias narrativas inmersivas que se desarrollen a través de múltiples plataformas. En respuesta a estas necesidades, la propuesta ofrece un universo transmedia protagonizado por adultas mayores en roles activos y relevantes, complementado por una narrativa conectada entre distintos medios que fomenta una mayor exploración del contenido. De esta forma, el proyecto busca generar entretenimiento de calidad mientras promueve una visión más diversa y contemporánea de la vejez, fortaleciendo la conexión emocional con la audiencia y diferenciándose de las representaciones tradicionales presentes en el mercado.

Figura 6 Canvas propuesta de valor



Asimismo, la propuesta presenta condiciones de deseabilidad, factibilidad y viabilidad que respaldan su desarrollo. Desde la deseabilidad, responde al interés de audiencias jóvenes por consumir historias originales, personajes poco convencionales y experiencias narrativas distribuidas entre múltiples plataformas, al mismo tiempo que aborda la necesidad de representaciones más diversas de los adultos mayores dentro del entretenimiento digital. En cuanto a la factibilidad, la propuesta puede desarrollarse mediante herramientas y procesos ampliamente utilizados en la producción audiovisual, el desarrollo de videojuegos y el diseño web, permitiendo una implementación progresiva de los distintos componentes transmedia. Finalmente, desde la viabilidad, el proyecto posee potencial para generar valor a través de la distribución digital de contenidos, la expansión de la propiedad intelectual a nuevas plataformas y la posible comercialización de productos derivados, favoreciendo su sostenibilidad a largo plazo.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

El producto consiste en un universo transmedia conformado por una miniserie, un videojuego y una página web interactiva, desarrollado con el objetivo de revalorizar la figura del adulto mayor dentro del entretenimiento digital. La narrativa sigue a un grupo de abuelas ex espías que, tras años de retiro, deben embarcarse en una misión de rescate en un mundo

que gira en base a la repostería. Cada plataforma aporta información complementaria al universo narrativo, permitiendo que los usuarios descubran distintos aspectos de la historia por medio de varios puntos de contacto.

La experiencia del usuario se estructura de manera progresiva. El primer acercamiento ocurre mediante un tráiler promocional que introduce la premisa y los personajes principales. Posteriormente, la miniserie desarrolla el conflicto central de la historia y establece el contexto narrativo del universo. La página web interactiva permite explorar documentos, perfiles de personajes, recetas, expedientes y contenido adicional relacionado con la organización de espionaje. Finalmente, el videojuego ofrece una experiencia participativa en la que el usuario puede involucrarse directamente con los personajes.

En relación con el triple balance, la propuesta busca generar un impacto social positivo al promover representaciones más diversas y activas de los adultos mayores, contribuyendo a la reducción de estereotipos asociados a la vejez y alineándose con iniciativas que fomentan la inclusión y la vejez activa y saludable. Desde la perspectiva económica, el proyecto posee potencial de monetización mediante distribución digital, licenciamiento de contenido y comercialización de productos derivados relacionados con la propiedad intelectual. Finalmente, desde el ámbito ambiental, al ser productos digitales, la propuesta minimiza la necesidad de recursos físicos para su distribución, reduciendo el impacto ambiental en comparación con formatos tradicionales de producción y difusión.

2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio de Duelo de Abuelitas se basa en una experiencia transmedia dirigida a jóvenes interesados en videojuegos, series animadas y narrativas poco convencionales. La propuesta integra una miniserie, un videojuego y contenido digital para revalorizar la figura del adulto mayor mediante protagonistas activas en una historia de acción, espionaje y repostería. Para su desarrollo se requieren recursos humanos, tecnológicos y creativos, además de aliados como estudios, eventos y entidades culturales. La relación con el público se construirá mediante redes sociales, Discord y YouTube, mientras que los principales canales de distribución serán YouTube y Steam. Los ingresos se proyectan a través de monetización digital, venta de merchandising, microtransacciones, fondos de inversión y patrocinios.

Tabla 1 Business Canvas Model

<table>
<tr><th>Socios clave</th><th>Actividades clave</th><th>Propuesta de valor</th><th>Relación con clientes</th><th>Segmento de clientes</th></tr>
<tr><td rowspan="2">• Ministerio de cultura.
• Estudios dispuestos a colaboraciones o co-producciones.
• Eventos de animación/video juegos.</td><td>• Preproducción, producción y post producción de videojuego y miniserie.
• Publicidad en redes sociales.</td><td rowspan="2">Una experiencia transmedia que rompa con los estereotipos tradicionales de la vejez mediante protagonistas adultas mayores activas, capaces y memorables dentro de una narrativa de acción y repostería.</td><td>• Redes sociales.
• Discord.
• YouTube.</td><td rowspan="2">• 15-25 años de edad.
• Nivel socioeconómico A, B y C.
• Habla hispana.
• Personas con interés en series animadas con un estilo cartoon, en videojuegos sociales, y en narrativas poco convencionales.</td></tr>
<tr><td>Recursos clave
• Tecnológico: Equipos de computación, redes de conexión.
• Virtual: Softwares
• Humanos: Programadores, diseñadores, animadores, sonidistas, productores.</td><td>Canales
• YouTube.
• Steam.</td></tr>
<tr><th colspan="3">Costos</th><th colspan="2">Ingresos</th></tr>
<tr><td colspan="3">• Pago de animadores, diseñadores, programadores, sonidistas, productores, etc.
• Licencias de software.
• Licencias de derecho a distribución en Steam.
• Costo de publicidad.
• Merch.
• Mantenimiento de servidor de videojuego.
• Mantenimiento de página web.</td><td colspan="2">• Monetización por YouTube.
• Microtransacciones dentro del videojuego.
• Fondos de inversión.
• Venta de merchandaising.
• Patrocinios con marcas.
• Monetización por redes sociales.</td></tr>
</table>

2.5.6 Resultados esperados

¿Qué pasará cuando la propuesta entre en contacto con el usuario?

Se espera que al entrar en contacto con el usuario la propuesta genere una conexión emocional inmediata y un fuerte sentido de identificación. La narrativa de la miniserie y el videojuego está diseñada para romper de forma auténtica los estereotipos tradicionales de la

vejez, mostrando a adultas mayores activas, capaces y memorables en roles de espionaje y acción. El uso del humor generacional, elementos cotidianos como la repostería y un estilo cartoon atractivo reforzará esa autenticidad, permitiendo que el público al que está dirigido se sienta cautivado por personajes poco convencionales y narrativas originales. Sumado a esto, la comunidad en Discord y redes sociales validará su interés por historias transmedia coherentes y transformará la percepción pasiva del adulto mayor en una imagen de agencia, ingenio y relevancia, cumpliendo así el objetivo de revalorizar la figura de la tercera edad en el entretenimiento digital.

¿Qué pasará cuando la propuesta entre en contacto con el mercado?

Cuando entre en contacto con el mercado, el impacto se medirá en el mercado de audiencia alcanzando entre 10,000 y 20,000 visualizaciones únicas del tráiler promocional en YouTube y redes sociales, generando interés inicial y asegurando la aceptación del capítulo piloto de la miniserie y del prototipo funcional del videojuego en Steam. Este alcance generará un diálogo social sobre el edadismo sistémico en la industria del entretenimiento digital, visibilizando la necesidad de representaciones más diversas y activas de los adultos mayores. Así mismo en el mercado de la industria, el efecto en las redes sociales y la actividad en Discord también nos servirá como prueba de éxito, lo cual es crucial para atraer el interés de plataformas de streaming, estudios de animación, patrocinadores con marcas, inversores y aliados clave como el Ministerio de Cultura o eventos de videojuegos. El resultado final esperado es asegurar fondos de inversión, patrocinios, ventas de merchandising y microtransacciones dentro del videojuego, así como la posible venta de la propiedad intelectual o licenciamiento a una de estas plataformas que financien la producción completa de la miniserie y la expansión del universo transmedia.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Se realizó la tabla de creación del prototipo para tener pautas a seguir sobre los objetivos del prototipo y cómo debe ser el punto de contacto con el usuario. También, se evaluó la escala del proyecto previamente con el objetivo de entender con qué debería contar el prototipo. Con esto, realizamos la checklist de prototipado, tratando de cumplir con la mayor cantidad de puntos de la lista. En este caso, los prototipos a desarrollarse cumplirían

con todos los puntos de la lista, por la relevancia que tienen todos estos puntos en relación con nuestra propuesta.

Tabla 2 Tabla de creación de prototipo

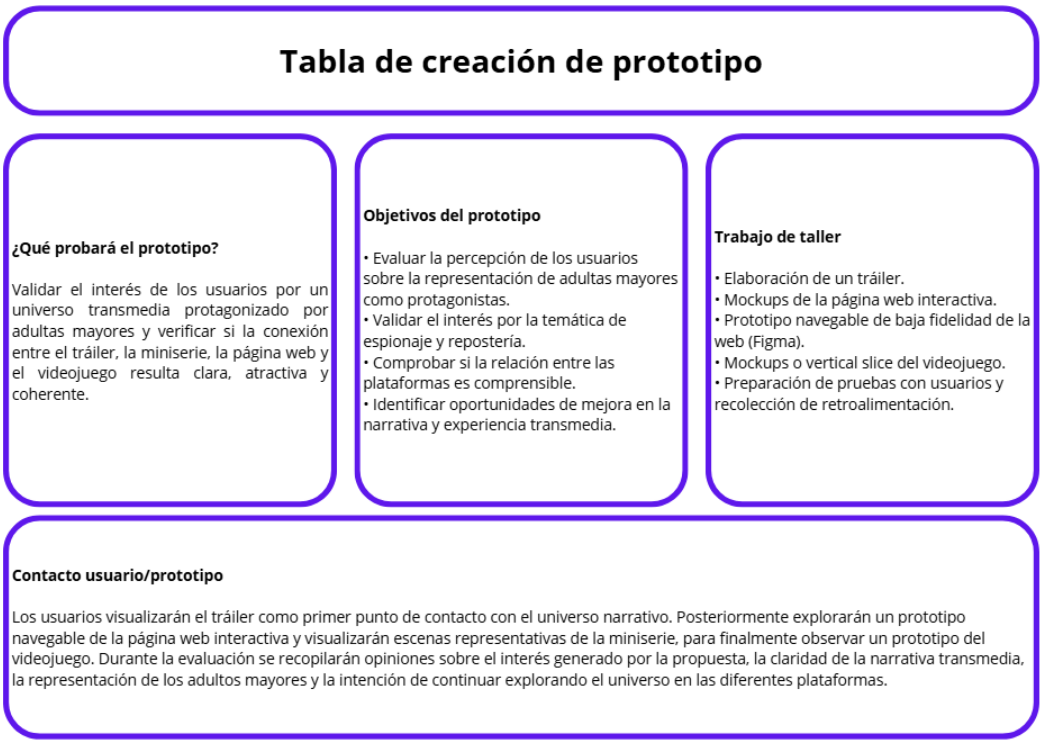
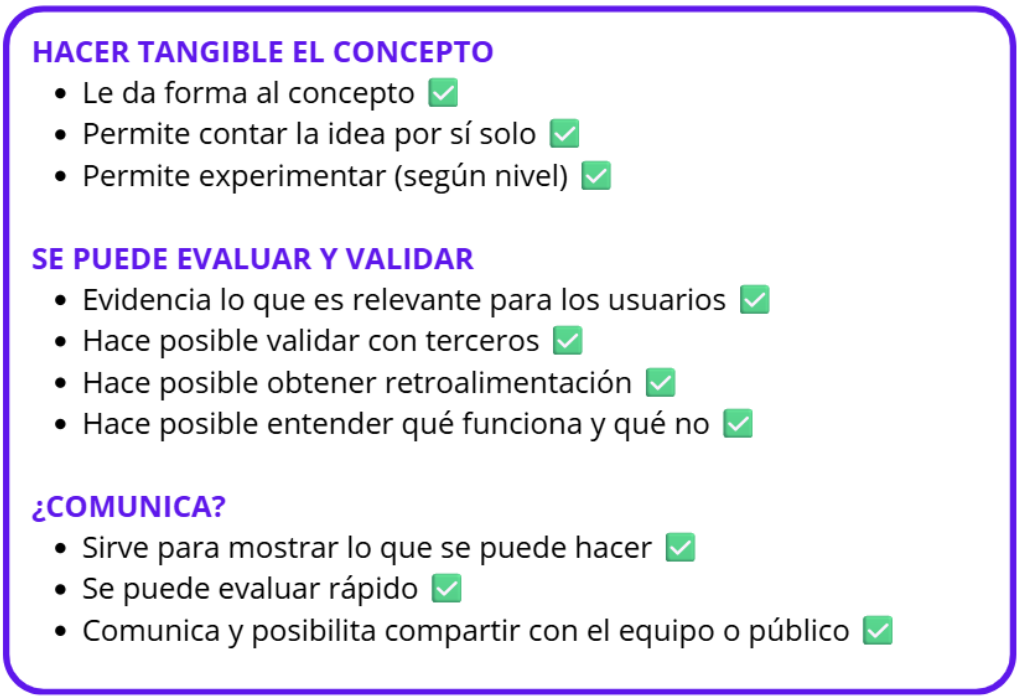


Figura 7 Checklist de prototipado

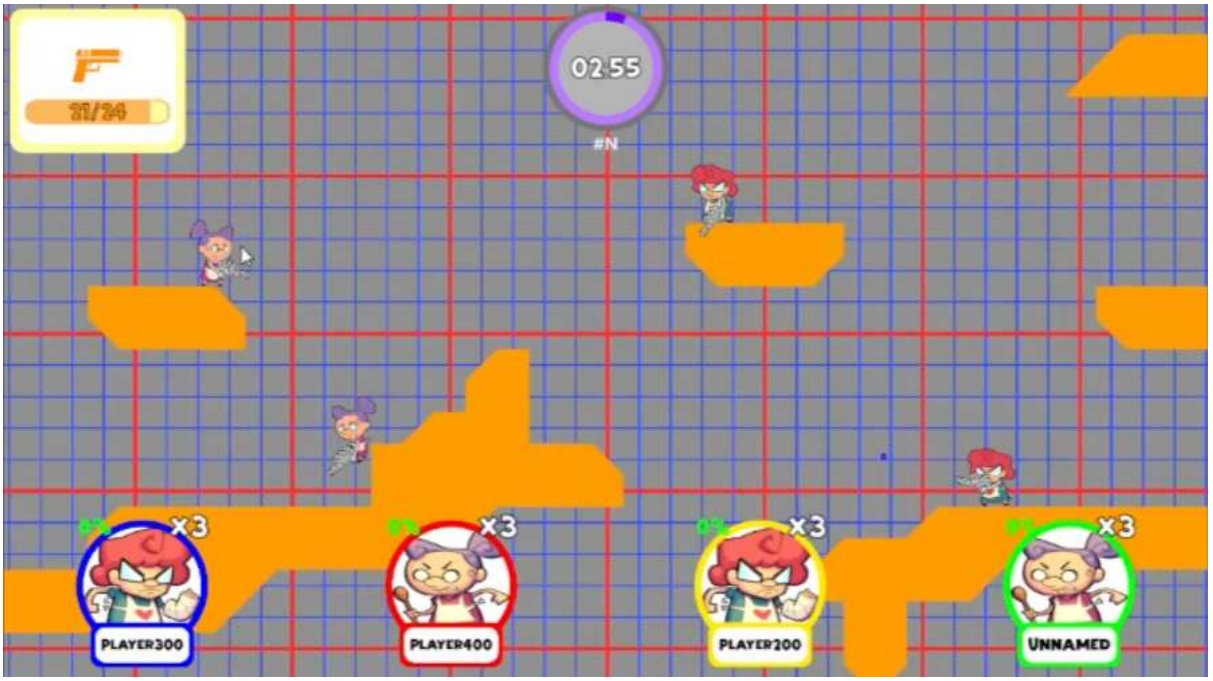


Las primeras etapas del proyecto incluyeron trabajar en el eje principal de la narrativa, a lo que le siguió la construcción de los protagonistas a manera de boceto. También se empezó a realizar prototipos jugables para la prueba de mecánicas por el lado del videojuego.

Figura 8 Bocetos de personajes, Ceci y Gladys



Figura 9 Desarrollo temprano del videojuego



El proyecto en su etapa final incluyó el tráiler de la miniserie animada al lado de un videojuego jugable en versión alpha.

Figura 10 Tráiler de la miniserie



Figura 11 Videojuego en versión alpha



2.5.8 Experimentos

Esta herramienta permitió organizar la experiencia del usuario a lo largo del desarrollo de *Duelo de Abuelitas*, asegurando que las decisiones de diseño estuvieran alineadas con el problema identificado y con las expectativas del público objetivo. En la sección "Acerca del concepto" se presenta el contexto de la problemática, relacionada con la representación limitada de los adultos mayores que contribuye al edadismo, así como la solución propuesta mediante un universo transmedia protagonizado por abuelas ex espías. Por su parte, la sección "Acerca de lo diseñado" muestra el recorrido del usuario desde su primer acercamiento al proyecto mediante el tráiler o el prototipo del videojuego, pasando por la exploración de la página web, hasta la evaluación de la experiencia en conjunto. Esto permitió comprobar que la propuesta comunica de manera clara su concepto transmedia, despierta interés por sus personajes y contribuye a promover una visión más positiva y activa de la figura del adulto mayor.

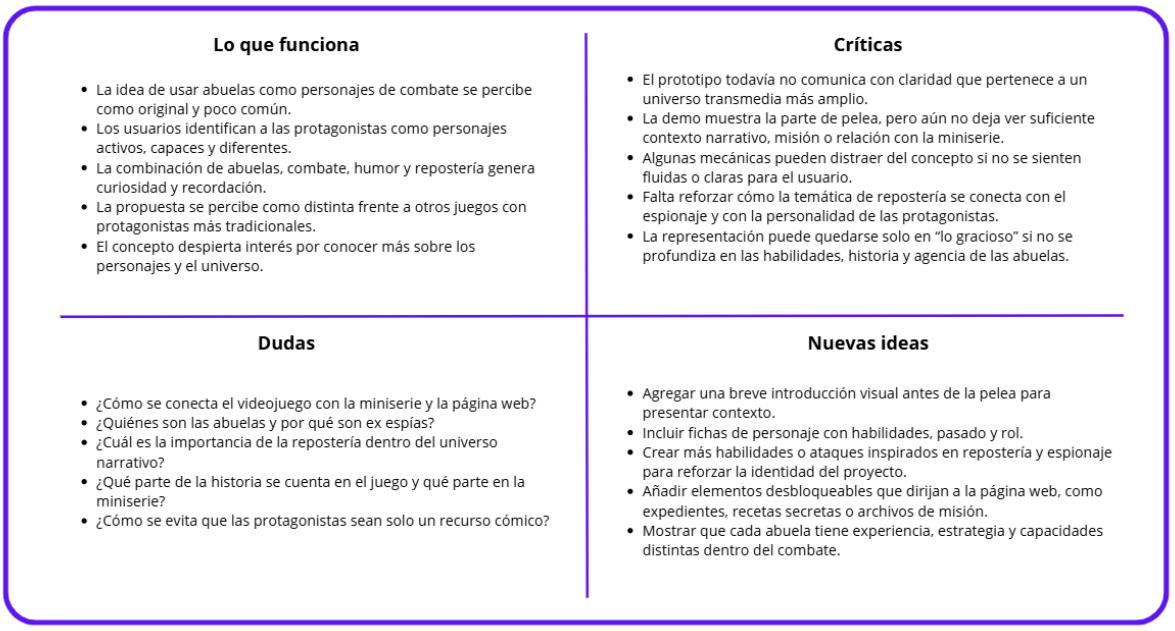
Tabla 3 Tablero UX

Acerca del concepto		Acerca de lo diseñado	
CONTEXTO	**PROBLEMA**	**INICIO**	**DURANTE**
En el entretenimiento digital, los adultos mayores suelen aparecer en roles secundarios, pasivos o estereotipados. El público joven consume videojuegos, series y contenido digital, pero pocas veces encuentra protagonistas de la tercera edad en roles activos o poco convencionales.	Existe una representación limitada del adulto mayor en videojuegos, series y películas, lo que reduce su presencia como personajes memorables y refuerza ideas asociadas a fragilidad, dependencia o poca participación.	El usuario conoce la propuesta mediante el tráiler o la demo del videojuego, identificando rápidamente el concepto de abuelas ex espías y la mezcla entre combate, humor, repostería y acción.	El usuario interactúa con el prototipo del juego, prueba las mecánicas de combate y observa el diseño de los personajes. Luego puede explorar la página web para conocer perfiles, recetas, expedientes y elementos del universo narrativo.
SOLUCIÓN PROPUESTA	**DESENLACE**	**FIN**	**ÉXITO**
Crear Duelo de Abuelitas, un universo transmedia compuesto por miniserie, videojuego y página web interactiva, protagonizado por abuelas ex espías en una misión de rescate dentro de un mundo inspirado en la repostería.	El usuario descubre una representación diferente de la tercera edad, donde las protagonistas son activas, capaces y memorables. La experiencia busca generar entretenimiento, curiosidad por el universo narrativo y una percepción más positiva del adulto mayor.	Al terminar la experiencia, el usuario comprende el concepto general del proyecto y puede expresar si el prototipo le pareció atractivo, diferente y coherente con la idea de representar adultos mayores de forma activa.	La experiencia es exitosa si el usuario considera que las protagonistas son originales, activas y memorables; si entiende el concepto transmedia; y si muestra interés en conocer más sobre la miniserie, la web o el videojuego completo.

Finalmente se realizó la tabla receptora donde se buscó información de usuarios potenciales para obtener feedback sobre el prototipo del videojuego y el concepto transmedia. Se validó que la idea de utilizar abuelas como personajes de combate es percibida como

original, atractiva y diferenciada, generando curiosidad por conocer más sobre el universo narrativo. Sin embargo, se identificaron dudas importantes sobre la conexión entre el videojuego, la miniserie y la página web, así como el rol de la repostería dentro de la historia, lo que evidenció que el prototipo aún no comunica con claridad su naturaleza transmedia. También se señaló el riesgo de que las protagonistas sean vistas sólo como un recurso cómico si no se profundiza en sus habilidades, historia y capacidad de agencia. Finalmente, se nos sugirió incorporar elementos como introducciones contextuales, fichas de personaje, habilidades temáticas y contenido desbloqueable que vincule las plataformas, fortaleciendo así la conexión del universo y la profundidad de las protagonistas.

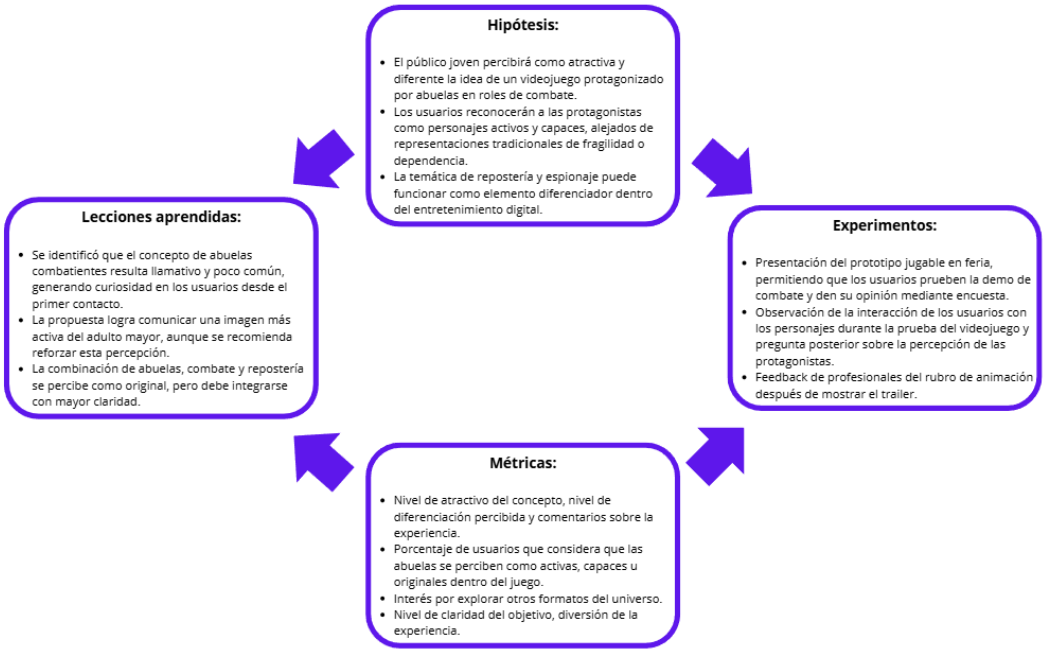
Tabla 4 Tabla receptora



Esta herramienta fue fundamental para validar y optimizar la propuesta del universo transmedia "Duelo de Abuelitas". Partiendo de la hipótesis central de que el público joven (18-25 años) percibirá como atractiva y diferente la idea de un videojuego protagonizado por abuelas en roles de combate, se llevaron a cabo diversas pruebas con usuarios. Estas incluyeron la presentación del prototipo jugable en una feria, permitiendo que los participantes probaran la demo de combate y compartieran sus impresiones mediante encuestas, así como la observación directa de su interacción con los personajes. Además, se consultó con profesionales del rubro de animación para obtener feedback especializado sobre el tráiler de la miniserie. Los resultados validaron que el concepto resulta llamativo y poco

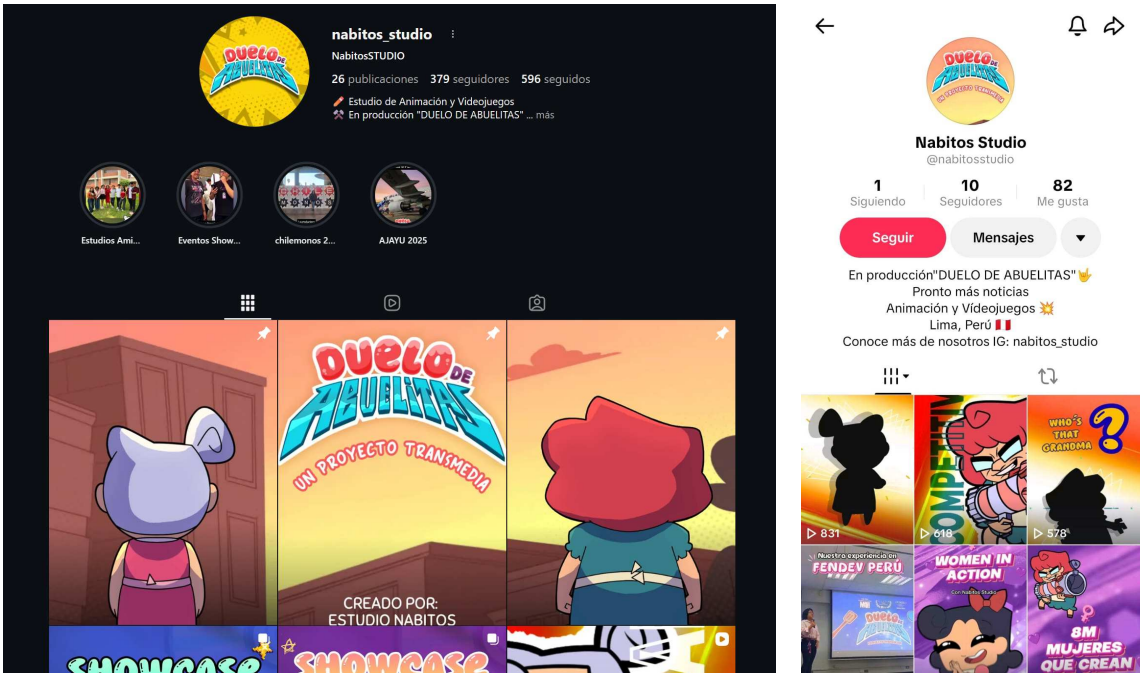
común, generando curiosidad desde el primer contacto y logrando comunicar una imagen más activa del adulto mayor. No obstante, se identificó la necesidad de reforzar la integración entre la repostería, el espionaje y la narrativa para que la propuesta sea percibida como un universo transmedia coherente y no como piezas aisladas.

Figura 12 Experimentación ágil



Dentro del proceso de experimentación ágil, también se consideraron las acciones de difusión y validación externa realizadas a través de redes sociales, eventos académicos y espacios de exhibición del proyecto. Estas instancias permitieron observar la recepción inicial del público frente a Duelo de Abuelitas, recoger comentarios sobre el concepto y evaluar el interés generado por la propuesta antes de una etapa de producción más avanzada. Asimismo, la participación en eventos y los reconocimientos obtenidos contribuyeron a reforzar la viabilidad e impacto del proyecto, ya que evidenciaron que la idea posee potencial para conectar con audiencias jóvenes y diferenciarse dentro del entretenimiento digital. En conjunto, estas actividades funcionaron como puntos de contacto reales con usuarios, aliados y evaluadores, aportando información útil para ajustar la narrativa, la comunicación visual y la experiencia transmedia.

Figura 13 Redes sociales de Instagram y Tiktok



Asimismo, el proyecto Duelo de Abuelitas obtuvo el reconocimiento Fogón de Bronce en Ajayu, lo que representa una validación externa del potencial creativo, narrativo y visual de la propuesta. Este logro evidencia que el universo transmedia planteado posee una identidad diferenciada y capacidad para destacar en espacios de exhibición y evaluación vinculados a la animación, el entretenimiento digital y la innovación narrativa.

Figura 14 Festival Ajayu



Además, Duelo de Abuelitas fue presentado en distintos eventos y espacios de exhibición, lo que permitió acercar la propuesta a públicos diversos y recoger primeras impresiones sobre el concepto, los personajes y la experiencia de juego. Estas presentaciones funcionaron como instancias de validación temprana, ya que permitieron observar la recepción del proyecto fuera del entorno de desarrollo y reconocer oportunidades de mejora para fortalecer su narrativa, jugabilidad y potencial transmedia.

Figura 15 Charla de animación



Figura 16 Showcase de demo en Neonet Fest



Figura 17 Showcase de demo en Toulouse Lautrec gracias a GD UTP

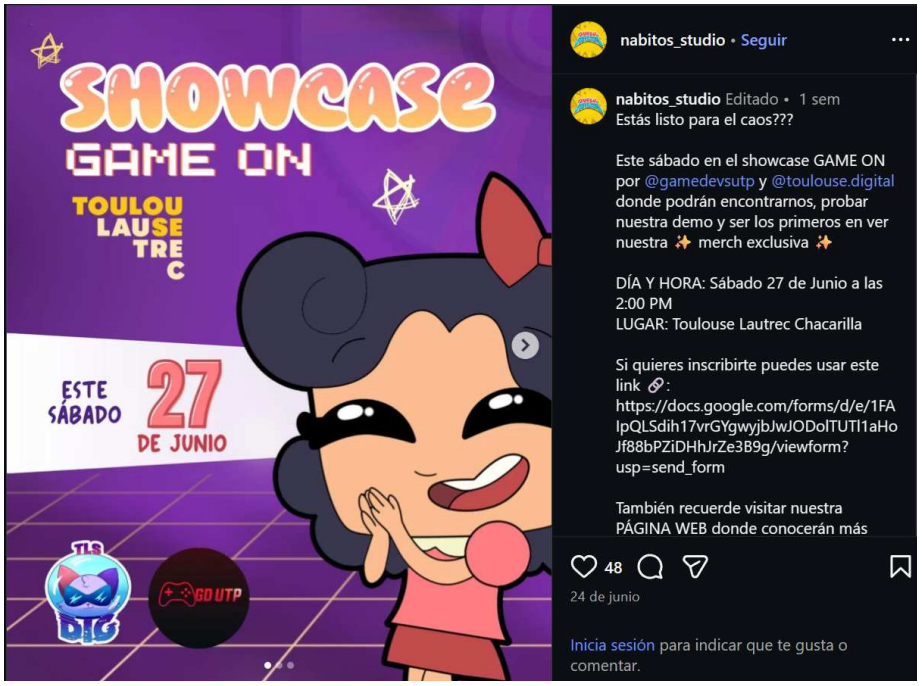
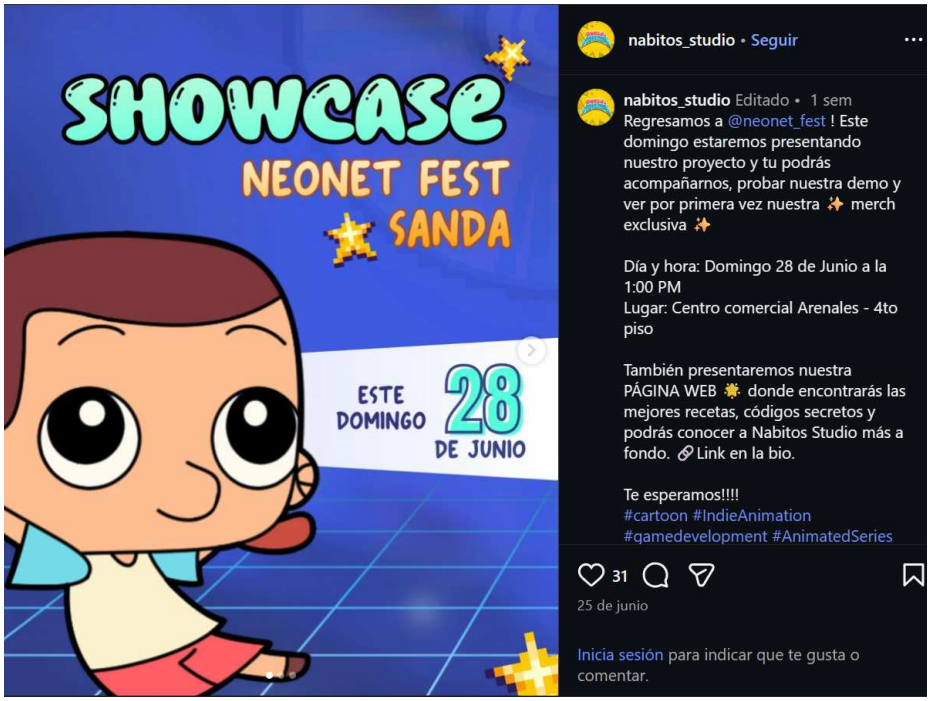


Figura 18 Showcase de demo en Neonet Fest por segunda vez



III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El presupuesto del proyecto se organiza en tres componentes principales: producción de la miniserie animada, desarrollo del videojuego y gastos generales de identidad, web, distribución y comercialización. Esta división permite ordenar los costos según las áreas esenciales del universo transmedia y visualizar los recursos humanos, tecnológicos, operacionales y promocionales necesarios para su ejecución.

Este presupuesto contempla la producción de un episodio piloto animado terminado, destinado a presentar el universo narrativo, las protagonistas, el tono visual y el conflicto inicial de *Duelo de Abuelitas*. Se plantea como una producción profesional de alcance controlado, priorizando los elementos narrativos y visuales necesarios para validar la miniserie sin elevar excesivamente los costos de una temporada completa.

Categoría	**Descripción**	**Monto estimado**
Preproducción	Diseño de personajes, escenarios y props, storyboard, animatic y planificación visual del piloto animado.	S/ 6,000
Producción de animación	Layout, animación rough, clean up, color, fondos, composición y desarrollo de las escenas principales del episodio piloto.	S/ 14,000
Voces, música y sonido	Grabación de voces principales y extras, alquiler de estudio, limpieza de audio, mezcla final y composición musical original.	S/ 3,000
Postproducción	Edición final del piloto, preparación del material audiovisual terminado y piezas de promoción inicial para redes.	S/ 3,000

Gestión y aspectos legales	Productor general, dirección general, guion, script doctor, productor de línea, dirección de arte, dirección de animación, dirección de sonido, registro de obra y registro de marca.	S/ 8,000
Contingencia	Reserva para ajustes, correcciones o imprevistos durante la producción.	S/ 3,000
Total estimado		**S/ 37,000**

Este presupuesto contempla el desarrollo del videojuego 2D multiplayer como producto interactivo del universo transmedia. El videojuego se enfoca en combates entre personajes, identidad visual propia, habilidades diferenciadas y una experiencia jugable que permita reforzar la representación activa de las protagonistas adultas mayores.

Categoría	**Descripción**	**Monto estimado**
Diseño y planificación	Game Design Document, diseño de mecánicas, balance de personajes, UX y planificación del sistema multiplayer.	S/ 4,000
Arte y animación 2D	Diseño de personajes, sprites, animaciones de combate, escenarios, efectos visuales e interfaz.	S/ 12,000
Programación	Sistema de combate, lógica de personajes, menús, HUD, integración multiplayer, optimización y corrección de errores.	S/ 15,000
Sonido y música	Efectos de combate, sonidos de interfaz, música de batalla y mezcla básica.	S/ 3,000
Testing y QA	Pruebas de usuario, control de bugs, balance, ajustes de	S/ 2,500

	jugabilidad y mejoras de experiencia.	
Gestión y servicios	Coordinación del desarrollo, almacenamiento, servicios digitales, builds y logística de pruebas.	S/ 3,000
Contingencia	Reserva para imprevistos técnicos, ajustes de programación o ampliación de contenido.	S/ 3,500
Total estimado		**S/ 43,000**

Este presupuesto contempla los elementos necesarios para conectar y posicionar el universo transmedia. Incluye la página web interactiva, identidad visual, tráiler, piezas promocionales, campañas digitales y materiales comerciales para presentar la propiedad intelectual ante audiencias, aliados o posibles plataformas.

Categoría	**Descripción**	**Monto estimado**
Identidad visual del proyecto	Branding, logo, key art, línea gráfica, manual visual y piezas base del universo transmedia.	S/ 3,000
Página web interactiva	Diseño UX/UI, desarrollo web, perfiles de personajes, expedientes, recetas, archivos narrativos y hosting inicial.	S/ 4,500
Tráiler y piezas promocionales	Producción y edición del tráiler, teasers, clips para redes sociales y piezas audiovisuales de lanzamiento.	S/ 3,500
Marketing digital	Campañas en redes sociales, pauta digital, community management inicial y contenido promocional.	S/ 3,000

Presentación comercial	Pitch deck, dossier, press kit, materiales para festivales, mercados o potenciales aliados.	S/ 2,000
Gestión legal y administrativa	Registro de propiedad intelectual, contratos básicos, asesoría legal y documentación del proyecto.	S/ 2,500
Contingencia	Reserva para ajustes de campaña, cambios de plataforma o necesidades imprevistas.	S/ 1,500
Total estimado		**S/ 20,000**

El siguiente sería el resumen del presupuesto estimado del proyecto:

Componente	**Monto estimado**
Episodio piloto de miniserie animada	S/ 37,000
Videojuego 2D multiplayer	S/ 43,000
Gastos generales, web y comercialización	S/ 20,000
Total referencial del proyecto	**S/ 100,000**

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

A partir del desarrollo del proyecto, se concluye que Duelo de Abuelitas responde al objetivo general de revalorizar la figura del adulto mayor y combatir el edadismo, al proponer un universo transmedia protagonizado por abuelas ex espías en roles activos, capaces y poco convencionales. La propuesta permite cuestionar representaciones tradicionales asociadas a la dependencia, fragilidad o pasividad, planteando una alternativa narrativa que muestra a las personas mayores como personajes con agencia, presencia y relevancia dentro de la historia.

En relación con el primer objetivo específico, el proceso creativo permitió establecer las bases de la biblia narrativa y del estilo visual del universo transmedia, definiendo la

identidad del proyecto, el tono de la propuesta, la temática de repostería, el enfoque de espionaje y la representación de sus protagonistas. Estos elementos permiten construir una línea estética y narrativa coherente entre personajes, escenarios y plataformas, evitando que las abuelas sean representadas únicamente desde el humor o el estereotipo, y reforzando su rol como protagonistas memorables.

Respecto al segundo objetivo específico, se concluye que la miniserie funciona como uno de los componentes principales para desarrollar la narrativa del universo y presentar con mayor profundidad el conflicto, los personajes y la misión de rescate. Si bien la producción completa de la primera temporada corresponde a una etapa posterior del proyecto, la planificación de sus 11 episodios permite proyectar una estructura narrativa pensada para plataformas digitales y conectada con los demás productos transmedia.

Finalmente, en relación con el tercer objetivo específico, el prototipo funcional del videojuego tipo brawler permitió validar la viabilidad mecánica inicial de la propuesta, especialmente en cuanto al uso de abuelas como personajes de combate. Los resultados de la prueba con usuarios evidenciaron que el concepto fue percibido como atractivo, original y diferente; sin embargo, también se identificó la necesidad de fortalecer la conexión entre el videojuego, la miniserie y la página web interactiva, para que el universo transmedia sea comprendido con mayor claridad desde los primeros puntos de contacto.

4.2 Recomendaciones

Como próximos pasos, se recomienda culminar y consolidar la biblia transmedia del proyecto, profundizando en la historia, la personalidad de las protagonistas, la función de cada plataforma y la relación entre la repostería, el espionaje y la misión de rescate. Esto permitirá asegurar una mayor coherencia narrativa y visual entre la miniserie, el videojuego y la página web interactiva.

Asimismo, se recomienda continuar con la planificación y desarrollo de la primera temporada de la miniserie, definiendo con mayor detalle los episodios, arcos narrativos, conflictos y momentos clave de cada protagonista. De esta manera, la miniserie podrá funcionar como el eje narrativo principal del universo, mientras que el videojuego y la página web complementan la experiencia desde lo interactivo y exploratorio.

También se recomienda seguir desarrollando el videojuego tipo brawler, incorporando mejoras en la jugabilidad, claridad de objetivos, diferenciación de habilidades y retroalimentación visual durante el combate. Estas mejoras permitirán que la experiencia no solo sea divertida, sino que también refuerce la idea de las protagonistas como personajes activos, capaces y con habilidades propias.

Finalmente, se recomienda mantener un proceso constante de monitoreo y validación con usuarios, evaluando aspectos como la comprensión del concepto transmedia, la percepción de las protagonistas adultas mayores, el interés por explorar otras plataformas y la intención de recomendar la propuesta. A partir de estos resultados, se podrán realizar ajustes en la narrativa, diseño visual, mecánicas y comunicación del proyecto, asegurando que *Duelo de Abuelitas* mantenga su objetivo principal de revalorizar la figura del adulto mayor dentro del entretenimiento digital.

V. Referencias Bibliográficas

Fernández-Ruiz, M. (2021). Representación e inclusión de personas mayores en videojuegos y experiencias lúdicas. Universitat Politècnica de Catalunya, Carrer de la Igualtat 33, 08222 Terrassa. Recuperado de: https://ceur-ws.org/Vol-3082/paper9.pdf

Minaggia, M. (2019). Las adultas y los adultos mayores en el cine. Trayectorias Humanas Trascontinentales. Recuperado de: https://www.unilim.fr/trahs/1438&file=1/

Bossuyt, L. (2026). Silver Tales: A quantitative content analysis on the representation of older characters in children's television. Journal of Aging Studies. Recuperado de: https://doi.org/10.1016/j.jaging.2026.101402

Wei, L., Cheng, S., Ling, S. & Zheng, C.(2025). Impact of content features of digital micro-dramas on active aging: the serial mediation effect of emotional engagement and social connectedness. Frontiers in Psychology, Psychology of Aging. Recuperado de: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1711672

Ng, L., Kim, H., Hebl, M., King, E. & Fagundes, C. (2025). Ageism in a health-related context: the physiological, psychological, and behavioral impacts of subtle age discrimination on older adults. Scientific Reports. Recuperado de: https://doi.org/10.1038/s41598-025-07489-2

Zhang, J. & Liu, X. (2021). Media representation of older people's vulnerability during the COVID-19 pandemic in China. European Journal of Ageing. Retribuido de: https://doi.org/10.1007/s10433-021-00613-x

Sánchez-Román, M., Autric-Tamayo, G., Fernandez-Mayoralas, G., Rojo-Perez, F., Agulló-Tomás, M. S., Sánchez-González, D., & Rodriguez-Rodriguez, V. (2022). Social Image of Old Age, Gendered Ageism and Inclusive Places: Older People in the Media. International Journal of Environmental Research and Public Health. Recuperado de: https://doi.org/10.3390/ijerph192417031

Xu, W. (2021). Ageism in the Media: Online Representations of Older People. Linkoping University. Retribuido de: https://doi.org/10.3384/diss.diva-175019

Meyerhofer-Parra, R. & González-Martínez, J. (2023). Transmedia storytelling usage of neural networks from a Universal Design for Learning perspective: A systematic review. Frontiers in Psychology, Educational Psychology. Recuperado de: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1119551

Mateus, J., Capello, G. & Vargas-Bianchi, L. (2023). Dietas mediáticas de adultos mayores peruanos para informarse, educarse y entretenerse: estudio exploratorio. Fonseca, Journal of Communication. Recuperado de: https://doi.org/10.14201/fjc.31249

Loos, E. & Ivan, L. (2018). Visual Ageism in the Media. Contemporary Perspectives on Ageism. Recuperado de: https://doi.org/10.1007/978-3-319-73820-8_11

Regalado, F., Ortet, C. & Veloso, A. (2023). "miPlay" as a Transmedia Strategy: Co-designing a Movie-Based Digital Game for Older Adults. Human Aspects of IT for the Aged Population. Recuperado de: https://doi.org/10.1007/978-3-031-34866-2_34

Ménard, A., Maharaj, A., Harb, S., Fraser, S. & O'Sullivan T. (2025). Representations of Older Adults' Digital Literacy in Canadian News Media: Critical Discourse Analysis Using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2. JMIR Publications. Recuperado de: https://doi.org/10.2196/69373

Meyerhofer-Parra, R., González-Martínez, J & Peracaula-Bosch, M. (2024). Postdigital Storytelling: Storytelling (Within or Across) the Digital and Transmedia Field. Recuperado de: https://doi.org/10.1007/s42438-024-00476-2

Peña, E. & James, K. (2023). A framework of transmediation. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies. Recuperado de: https://doi.org/10.1177/13548565231220325

Albarrán, J. (2025). #100Fluencers “ANÁLISIS DE ESTEREOTIPOS DEL ENVEJECIMIENTO EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DIGITALES”. Matia. Recuperado de: https://www.matiainstituto.net/sites/default/files/archivospdf/informe_100fluencers_cas_rev.pdf

Gomero, G., Barredo-Ibáñez, D. & Hernández-Ruiz, J. (2023). El transmedia en la educación superior. Una investigación cualitativa. Revista Latina de Comunicación Social. Recuperado de: https://doi.org/10.4185/RLCS-2023-1838

Fañanás-Biescas, A. & Iniesta-Alemán, I. (2023). Navegando la era postdigital: estrategias para una inclusión generacional efectiva. Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias. Recuperado de: https://doi.org/10.5209/pepu.98966

Rosales, A. & Fernández-Ardèvol, M. (2020). Ageism in the era of digital platforms. PubMed Central. Recuperado de: https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC7649948/

Gudynaite, G., Zamalijeva, O., Pakalniskiene, V. & Gegieckaite, G. (2025) Experiences of ageism and digital technology use among older adults. Frontiers in Psychology, Psychology of Aging. Recuperado de: https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1669321

Olmo, V. (2019). IMAGEN Y ESTEREOTIPOS EN LAS PERSONAS MAYORES:CAUSAS Y EFECTOS. Comillas. Recuperado de: https://repositorio.comillas.edu/rest/bitstreams/239038/retrieve

Ivan, L. & Cutler, S. (2021). Ageism and Technology: The Role of Internalized Stereotypes. University of Toronto Quarterly. Recuperado de: https://doi.org/10.3138/utq.90.2.05

Costa, A., Ilyas, N. & Leal, I. (2023). Older adults, perceived ageism, civic participation and mental health: a qualitative study. Aging & Mental Health. Recuperado de: https://doi.org/10.1080/13607863.2024.2348611

Goswami, S. (2023). Transmedia Story Telling And Content Creation-An Empirical Study. Educational Administration: Theory and Practice. Recuperado de: https://doi.org/10.53555/kuey.v29i4.7618

Nozari, H. (2026). Optimizing transmedia storytelling strategies across platforms for Maximum audience engagement. Entertainment Computing. Recuperado de: https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.101061

Hao , Y., Koh, L.T., Peh, C.H. et al. (2025). Older adults' attitudes towards using technologies for communication, entertainment, health and productivity: a cross-sectional study. BMC Public Health. Recuperado de: https://doi.org/10.1186/s12889-025-24847-x

Patel, D. (2025). Transmedia Storytelling Platforms Market. DataIntelo. Retribuido de: https://dataintelo.com/report/transmedia-storytelling-platforms-market

Kemp, S. (2024). Digital 2024: Peru. DataReportal. Recuperado de: https://datareportal.com/reports/digital-2024-peru

VI. Anexos

Encuestas sobre la propuesta

¿Qué géneros disfrutas más en videojuegos,	¿Qué aspecto valoras más en una historia?	¿Has consumido historias que se desarrollen
Acción	La narrativa	No estoy seguro/a
Comedia	La narrativa	Sí
Acción	El mundo o universo	Sí
Fantasía	Los personajes	No estoy seguro/a
Comedia	La acción	No
Fantasía	La estética visual	No estoy seguro/a
Fantasía	La interacción o gameplay	Sí
Comedia	La narrativa	Sí

¿Cómo consideras que suelen representarse	¿Qué características asocias más frecuenten	¿Consideras que los adultos mayores tienen
De manera negativa	Fragilidad o dependencia, Experiencia	Tal vez
De manera estereotipada	Sabiduría, Fragilidad o dependencia, Humor/come	No
De manera variada y realista	Sabiduría, Experiencia, Soledad, Inteligencia	Nunca lo había pensado
De manera variada y realista	Sabiduría, Fragilidad o dependencia, Experiencia,	Tal vez
De manera estereotipada	Sabiduría, Fragilidad o dependencia, Experiencia,	No
No lo he notado	Sabiduría, Experiencia, Humor/comedia, Inteligen	Nunca lo había pensado
De manera estereotipada	Sabiduría, Experiencia	No
De manera variada y realista	Sabiduría, Fragilidad o dependencia, Experiencia,	No

¿En qué tipo de historias considerarías intere	¿Crees que una representación más diversa c	¿Qué tan atractiva te parece la idea de un uni	¿Qué formato te interesaría más para experin	¿Crees que una propuesta transmedia como
Acción, Misterio, Drama, Comedia	Sí	5	Videojuego	Sí
Misterio, Drama, Comedia, Ciencia ficción	Sí	5	Ambos formatos conectados	Sí
Acción, Misterio	Tal vez	4	Ambos formatos conectados	Sí
Misterio, Terror	Sí	3	Videojuego	Tal vez
Acción, Drama, Terror	Sí	5	Ambos formatos conectados	Sí
Acción, Comedia, Terror	Sí	4	Miniserie	Sí
Acción, Misterio, Ciencia ficción, Terror, Fantasía	Sí	5	Videojuego	Sí
Acción, Misterio, Drama, Comedia, Ciencia ficción	Sí	5	Ambos formatos conectados	Sí

Herramientas de Toulouse Thinking

¿Cómo podríamos?

USUARIO	+	NECESIDAD	+	INSIGHT
Sofía Ramos	Necesita	**consumir historias más originales y diferentes**	porque	**percibe que muchas producciones actuales repiten los mismos tipos de protagonistas y narrativas**

¿Cómo podríamos crear una experiencia de entretenimiento digital con protagonistas y narrativas poco convencionales**?**

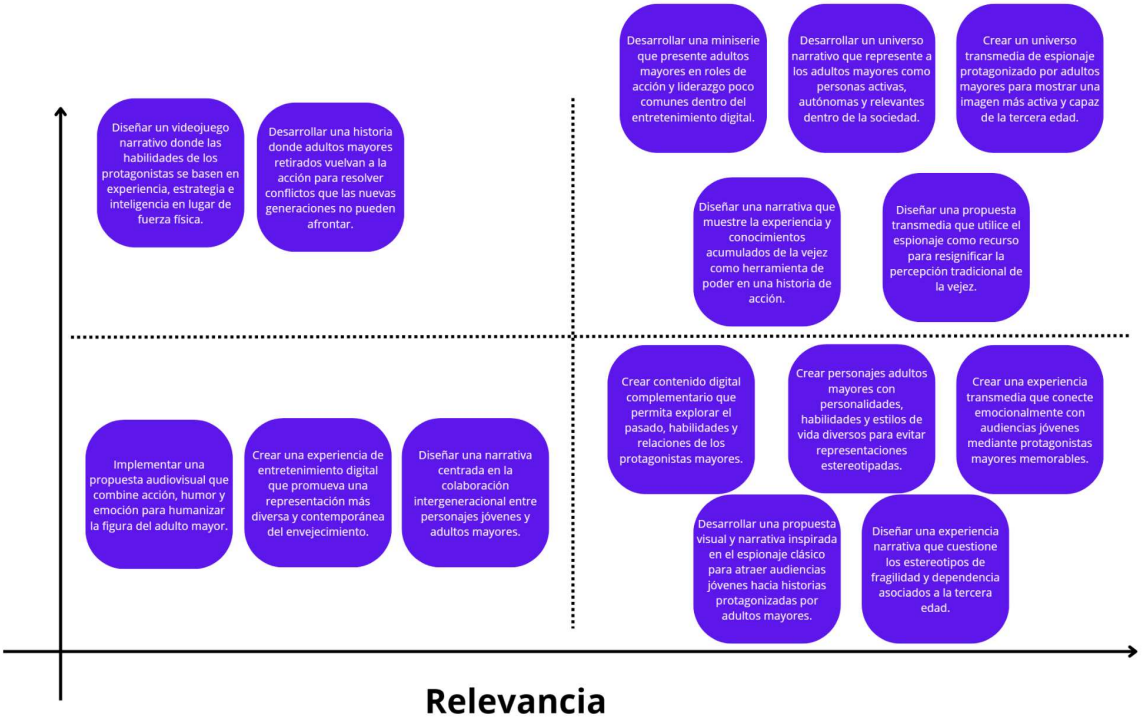
¿Cómo haríamos para revalorizar la figura del adulto mayor mediante una narrativa de acción**?**

¿Cómo podríamos diseñar un universo transmedia inmersivo y coherente entre distintas plataformas digitales**?**

Brainstorming

Crear un universo transmedia de espionaje protagonizado por adultos mayores para mostrar una imagen más activa y capaz de la tercera edad.	Diseñar un videojuego narrativo donde las habilidades de los protagonistas se basen en experiencia, estrategia e inteligencia en lugar de fuerza física.	Desarrollar una miniserie que presente adultos mayores en roles de acción y liderazgo poco comunes dentro del entretenimiento digital.	Crear personajes adultos mayores con personalidades, habilidades y estilos de vida diversos para evitar representaciones estereotipadas.	Diseñar una narrativa que muestre la experiencia y conocimientos acumulados de la vejez como herramienta de poder en una historia de acción.
Crear una experiencia transmedia que conecte emocionalmente con audiencias jóvenes mediante protagonistas mayores memorables.	Implementar una propuesta audiovisual que combine acción, humor y emoción para humanizar la figura del adulto mayor.	Desarrollar una historia donde adultos mayores retirados vuelvan a la acción para resolver conflictos que las nuevas generaciones no pueden afrontar.	Diseñar una experiencia narrativa que cuestione los estereotipos de fragilidad y dependencia asociados a la tercera edad.	Crear contenido digital complementario que permita explorar el pasado, habilidades y relaciones de los protagonistas mayores.
Desarrollar un universo narrativo que represente a los adultos mayores como personas activas, autónomas y relevantes dentro de la sociedad.	Diseñar una propuesta transmedia que utilice el espionaje como recurso para resignificar la percepción tradicional de la vejez.	Crear una experiencia de entretenimiento digital que promueva una representación más diversa y contemporánea del envejecimiento.	Diseñar una narrativa centrada en la colaboración intergeneracional entre personajes jóvenes y adultos mayores.	Desarrollar una propuesta visual y narrativa inspirada en el espionaje clásico para atraer audiencias jóvenes hacia historias protagonizadas por adultos mayores.

Matriz de diferenciación vs Relevancia



Shortlist y ranking

1. **Crear un universo transmedia de espionaje protagonizado por adultos mayores para mostrar una imagen más activa y capaz de la tercera edad.**

2. **Diseñar una propuesta transmedia que utilice el espionaje como recurso para resignificar la percepción tradicional de la vejez.**

3. **Diseñar una narrativa que muestre la experiencia y conocimientos acumulados de la vejez como herramienta de poder en una historia de acción.**

Las tres ideas seleccionadas destacan por su alta relevancia frente al problema identificado y por ofrecer propuestas diferenciadas dentro del entretenimiento digital. Además, todas comparten un enfoque orientado a resignificar la figura del adulto mayor mediante narrativas de acción, siendo la primera propuesta la más sólida al integrar los componentes transmedia y de representación planteados en la investigación.

SCAMPER

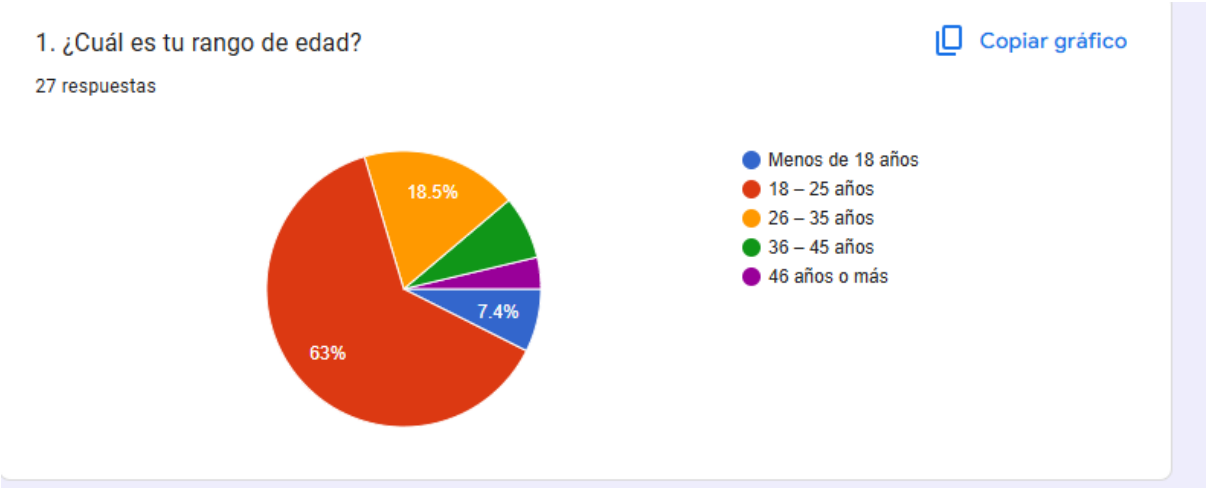
Acción	Pregunta	Idea generada
Sustituir	¿Qué elementos del espionaje podríamos sustituir para generar un atractivo?	Reemplazar gadgets tecnológicos complejos por herramientas inspiradas en objetos cotidianos adaptados creativamente por los adultos mayores.
Combinar	¿Qué otros elementos podrían combinarse para enriquecer la experiencia transmedia?	Combinar videojuego, miniserie y contenido en redes sociales ficticias para expandir el universo narrativo.
Adaptar	¿Qué recursos de otros géneros o formatos podrían adaptarse a esta propuesta?	Adaptar dinámicas de misterio y humor generacional para hacer la narrativa más cercana y entretenida.
Modificar	¿Qué aspectos podrían ampliarse o transformarse para generar mayor impacto?	Ampliar el enfoque emocional mostrando el pasado, relaciones y experiencia de vida de los protagonistas.
Poner en otro uso	¿Cómo podría utilizarse esta propuesta además del entretenimiento?	Utilizar la narrativa como una forma de cuestionar estereotipos sobre la vejez y promover una percepción más positiva y diferente del adulto mayor.
Eliminar	¿Qué elementos podrían eliminarse para diferenciar la propuesta?	Eliminar lo más que se pueda la dependencia de exposición narrativa extensa para lograr una experiencia ligera pero impactante a su vez.
Reordenar	¿Qué pasaría si se cambia la manera en que el usuario descubre el universo narrativo?	Permitir que el videojuego también funcione como punto de entrada principal y que la miniserie ayude expandiendo eventos, personajes y misiones.

Encuestas de la etapa de experimentación

Form_Responses

Marca temporal	1. ¿Cuál es tu rango de edad?	2. Antes de probar el prototipo, ¿qué tan atrac	3. Después de probar el prototipo, ¿qué tan at	4. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención d	5. ¿Qué tan claras te parecieron la idea y tem
28/6/2026 14:31:04	26 – 35 años	5	5	Las protagonistas abuelas, La temática de repost	5
28/6/2026 15:11:32	18 – 25 años	3	5	La jugabilidad, La idea de combate	4
28/6/2026 17:15:57	18 – 25 años	4	3	Las protagonistas abuelas	4
28/6/2026 17:18:58	18 – 25 años	4	4	Las protagonistas abuelas, La jugabilidad	4
28/6/2026 17:22:07	26 – 35 años	4	5	Las animaciones o ataques	5
28/6/2026 18:05:44	18 – 25 años	4	4	La temática de repostería, La idea de combate	3
28/6/2026 18:05:57	Menos de 18 años	5	4	El estilo visual, La jugabilidad, La idea de combate	3
28/6/2026 18:16:27	18 – 25 años	4	3	La temática de repostería, El estilo visual, La jugal	3
28/6/2026 18:58:45	26 – 35 años	5	5	La temática de repostería	4
28/6/2026 19:47:43	18 – 25 años	5	5	Las protagonistas abuelas, La temática de repost	3
29/6/2026 21:26:27	18 – 25 años	5	5	La temática de repostería, El estilo visual, Las ani	5
29/6/2026 22:02:38	18 – 25 años	4	4	Las protagonistas abuelas, El estilo visual, La idea	5
29/6/2026 22:41:04	18 – 25 años	4	3	Las protagonistas abuelas, La temática de repost	5
1/7/2026 14:51:26	18 – 25 años	3	4	Las protagonistas abuelas	5
1/7/2026 15:04:02	46 años o más	2	3	La temática de repostería	4
1/7/2026 15:11:33	18 – 25 años	1	4	La idea de combate	4
1/7/2026 15:12:19	26 – 35 años	4	5	Las protagonistas abuelas	5
1/7/2026 15:23:19	18 – 25 años	3	4	La temática de repostería, La idea de combate, La	4
1/7/2026 15:58:55	26 – 35 años	3	5	El estilo visual	5
1/7/2026 21:05:41	Menos de 18 años	1	3	La jugabilidad	3
2/7/2026 0:56:21	36 – 45 años	3	3	Las protagonistas abuelas, La idea de combate	4
4/7/2026 16:52:29	36 – 45 años	1	2	La idea de combate	3
4/7/2026 16:59:09	18 – 25 años	3	4	La temática de repostería	5

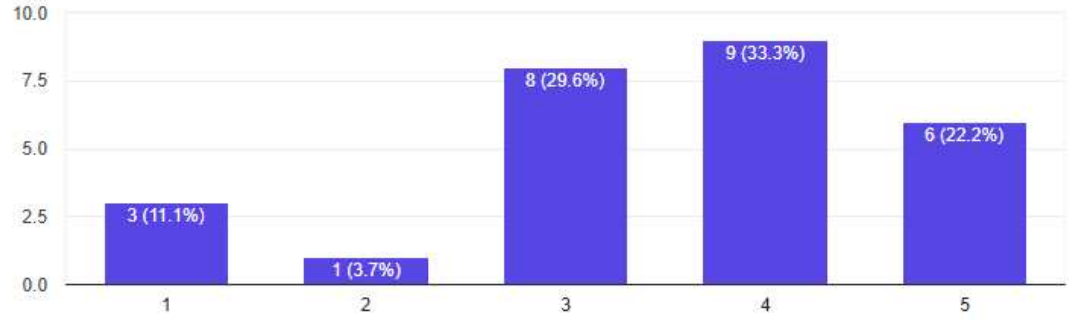
7. ¿Sentiste que los personajes se perciben c	8. ¿La idea de usar abuelas como personajes	8. ¿Qué tan interesante te parece que el juego	10. ¿Crees que el prototipo presenta a las ab	11. ¿Qué mejorarías del prototipo?	12. En una palabra o frase corta, ¿cómo desc
Sí	5	5	Sí	Pongan lan	Entretenido
Sí	4	4	Sí	Siento que resbala mucho	Bastante divertida
Sí	2	5	Más o menos	Que sea más notorio las diferencias ent	Abuelitas
Sí	4	3	Más o menos	Los controles aún son un poco toscos.	Abuelitas
Sí	5	4	Más o menos	Me gusta como está	Divertida y original
No lo noté	4	5	Más o menos	Mas personajes	Buena para ser prototipo
No lo noté	4	5	No estoy seguro/a	La rueda cuando estoy aturdido, no se e	Bastante divertido la verdad, es bastante facil de
Más o menos	5	5	No estoy seguro/a	La jugabilidad en cosas menores como	Interesante
Sí	4	4	Sí	Un poco más de realismo pero la temáti	Excelente,el juego te envuelve ,parece Gunbound
Sí	5	5	Sí	- Escudo : el input escudo demora much	Abuelitas voladoras
Sí	5	5	Sí	mas escenarios y personajes	chevere
Sí	5	5	Sí	La velocidad al momento de pulsar las t	entretenida
Más o menos	4	4	Sí	La fluidez y Jugabilidad entre habilidade	Curiosa, pero a veces incomoda por la decisión d
Sí	5	4	Sí	Que las plataformas no sean tan resbal	Jueguito divertido entre amigos
Sí	5	2	Sí	La verdad nada, sólo que yo no juego m	Una nueva experiencia
Sí	5	4	Más o menos	El combate falta pulir	Divertido
Sí	5	5	Sí	Me gustaria poder ganar skins para mi	Muy estimulante y divertida
Sí	4	4	Sí	El arte podria pulirse mejor	Divertido
Sí	5	4	Sí	La verdad, agrandaría un poco a los per	ALgo nuevo
Sí	5	3	Más o menos	el gameplay	competitivo
Sí	4	4	Sí	el diseño de los personajes	interesante
Sí	5	2	Más o menos	la sensación del movimiento, está muy	juego corto
Sí	5	5	Sí	más variedad de armas	divertido



2. Antes de probar el prototipo, ¿qué tan atractiva te parecía la idea de un juego de peleas protagonizado por abuelas?

Copiar gráfico

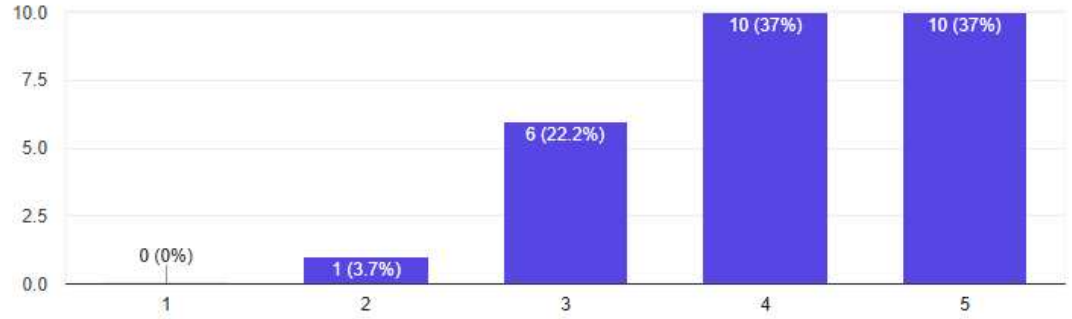
27 respuestas



3. Después de probar el prototipo, ¿qué tan atractiva te parece la propuesta?

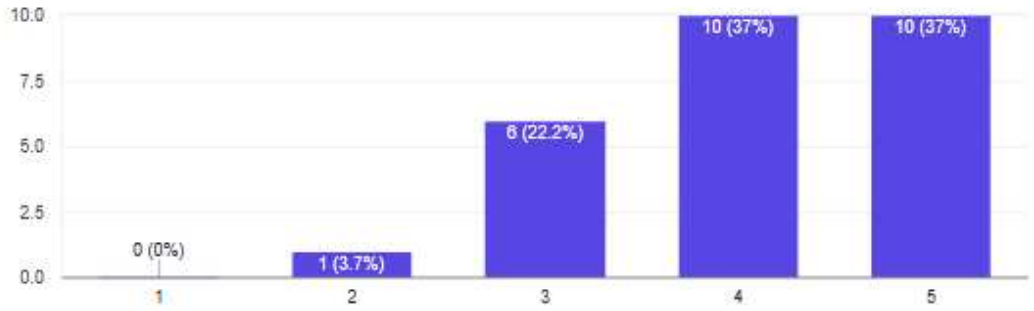
Copiar gráfico

27 respuestas



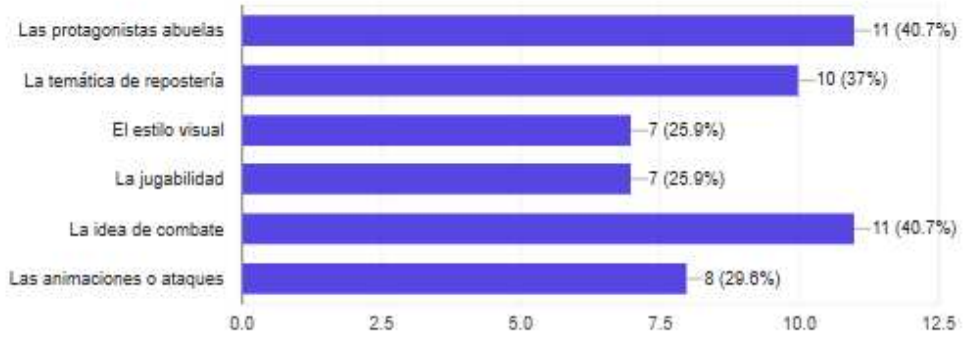
3. Después de probar el prototipo, ¿qué tan atractiva te parece la propuesta? Copiar gráfico

27 respuestas



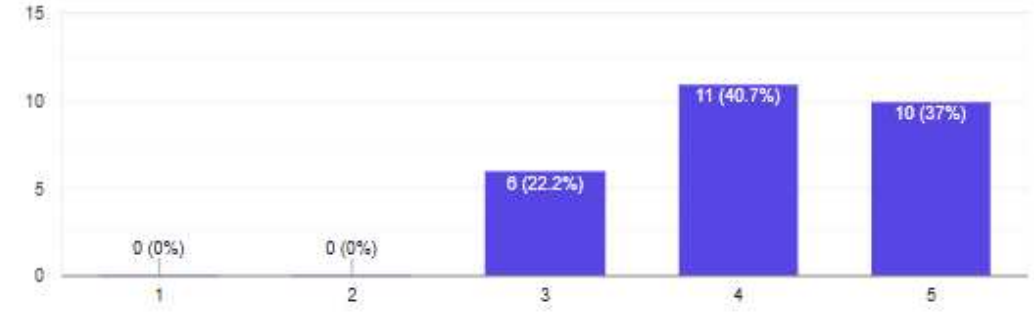
4. ¿Qué fue lo que más te llamó la atención del prototipo? Copiar gráfico

27 respuestas



5. ¿Qué tan claras te parecieron la idea y temática del juego? Copiar gráfico

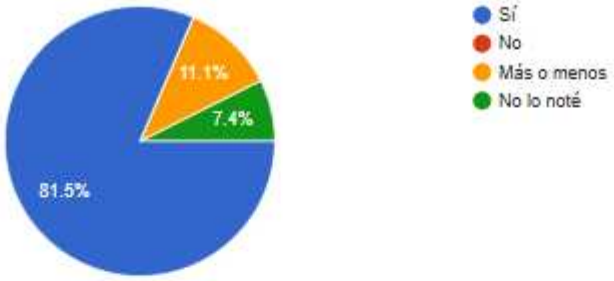
27 respuestas



7. ¿Sentiste que los personajes se perciben como activos y capaces dentro del juego?

Copiar gráfico

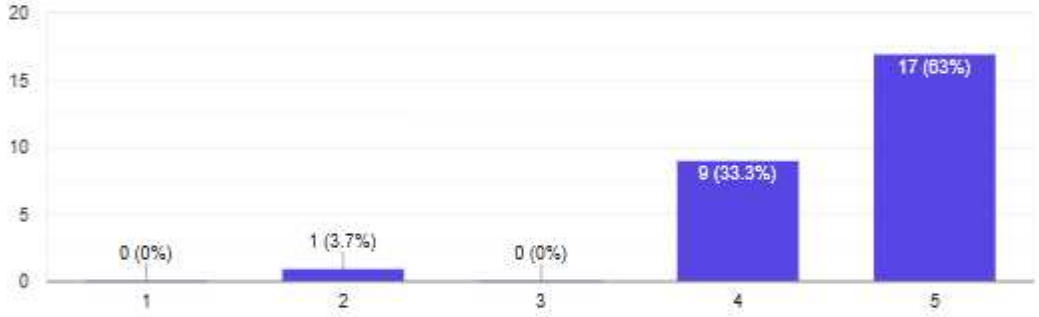
27 respuestas



8. ¿La idea de usar abuelas como personajes de pelea te pareció diferente frente a otros juegos?

Copiar gráfico

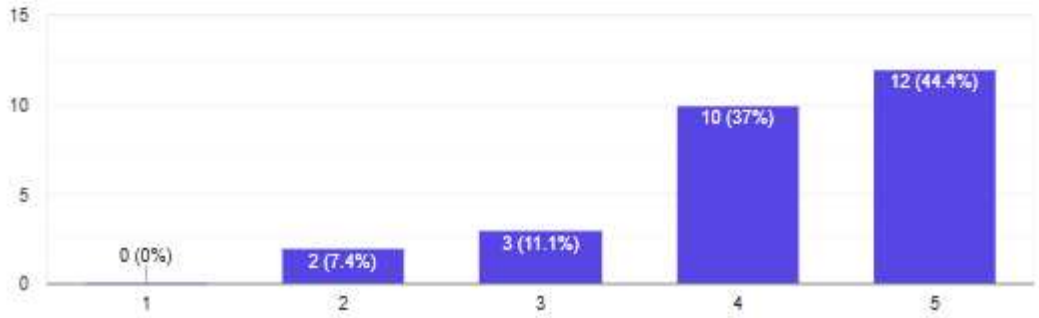
27 respuestas



8. ¿Qué tan interesante te parece que el juego forme parte de un universo más grande con miniserie y página web interactiva?

Copiar gráfico

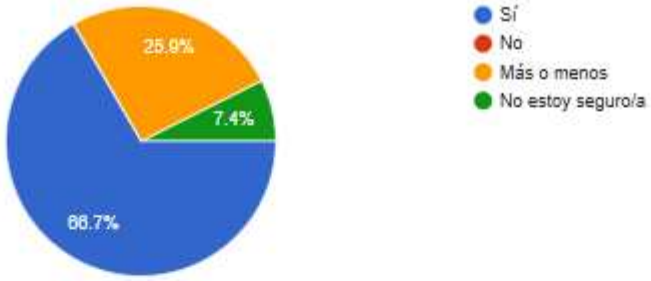
27 respuestas



10. ¿Crees que el prototipo presenta a las abuelas de una forma poco común o más original?

Copiar gráfico

27 respuestas



11. ¿Qué mejorarías del prototipo?

27 respuestas

La rueda cuando estoy aturdido, no se entiende muy bien y no entendí que estaba aturdido, siento que es mejor que pongan un aviso en el banner de tu pj como un efecto así de aturdimiento y que diga presiona tal tecla y agrandar un poco el banner, o que sea personalizable el tamaño

Siento que resbala mucho

Mas personajes

Que las plataformas no sean tan resbalosas

Un poco más de realismo pero la temática estuvo buena.

El arte podria pulirse mejor

La fluidez y Jugabilidad entre habilidades. O por ejemplo que la tecla de "S" para recuperrse no parece una buena idea teninedo los dedos ya en la s para moverse, se siente contraintuitivo. Quiza cambiar el zhift y podr usar otras teclas como la F o la Q? Pero si mas fluidez

12. En una palabra o frase corta, ¿cómo describirías la experiencia?

Copiar gráfico

27 respuestas

