

FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS  
DIGITALES**

“EL USO DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN  
LA PRODUCCIÓN PERUANA “LA GRAN  
SANGRE” COMO HERRAMIENTA PARA EL  
ENTRETENIMIENTO”

Tesis para optar al título profesional de:

**Licenciada en Comunicación Audiovisual en Medios  
Digitales**

**Autores:**

Allison Nicolle Chuica Montoya  
Miluska Blanca Antoinette Davila Ramirez

**Asesor:**

Mg. Norma Ines Caldas Gayoso  
<https://orcid.org/0000-0003-4118-8014>

Lima - Perú

**JURADO EVALUADOR**

Jurado 1 Presidente(a)	<b>MARÍA ELBA CERNA MOYANO</b>	<b>40320440</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	<b>JUAN DAVID GARCÍA GRANARA</b>	<b>40024542</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	<b>LUIS ENRIQUE MENDOZA CABALLERO</b>	<b>70005050</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

## INFORME DE SIMILITUD

22/02/23, 13:31 Turnitin - Informe de Originalidad - Investigación Transmedia "La Gran Sangre"

**Turnitin Informe de Originalidad**

Presentado el: 22/02/2023 13:31 -05  
 Identificador: 2120979533  
 Número de páginas: 10/21  
 Formato: pdf

**Investigación Transmedia "La Gran Sangre" Por Norma Córdova Gayoso**

Índice de similitud	Similitud según Fuente
12%	Internet Sources: 11% Publicaciones: 2% Páginas del estudiante: 0%

---

4% match (Subir desde 25-mar-2022)  
<https://www.turnitin.com/2023/02/22/turnitin-23-02-22-13-31-05-05.pdf>

---

1% match ( )  
[Carla Villa, Leslie Rivera, Lidiana Cisneros, Leandro Eric. "Las NEE como recurso y su impacto en la toma de decisiones educativas en empresas de la provincia de Lima, 2022", Universidad Privada del Norte SAC, 2022.](#)

---

1% match (Trabajos de los estudiantes desde 24-oct-2021)  
[Submitted to Universidad Federico de Suroza Coruña on 2021-10-24](#)

---

< 1% match ( )  
[Liliana Rodríguez, María Anthony. "La importancia de la inteligencia emocional en la Shift Operativa de Depuración de Residuos Líquidos de EMATSA de San José - 2022", Universidad Privada del Norte, 2022.](#)

---

< 1% match ( )  
[Chusquis Luyco, Diana Carla. "Características de la oficina de comunicación en medios digitales, según las plataformas: Facebook, Page 18 y Messenger", Universidad Privada del Norte SAC, 2021.](#)

---

< 1% match ( )  
[Marino Arribas. "M4 Adicción. "The emotional component in narrative storytelling and social television", Forensic Journal of Communication, 2021.](#)

---

< 1% match ( )  
[Bianca Alarcón, Esperanza. "Calidad del servicio y el proceso de ventas de la Myra de colecciones BLY La Victoria, 2020", Universidad Privada del Norte, 2022.](#)

---

< 1% match ( )  
[Chusquis Luyco, Carla, Mónica Torres. "Características de las oficinas digitales y multimedia del Top rated de San José en el 2019", "Investigación Educativa Social SAC", 2021.](#)

---

< 1% match ( )  
[Amanda Rojas, Benito, Rogelio Zúñiga, Soledad. "Transmedia Storytelling: Analysis of the Participation of the Audience in the Series 13 Reasons Why for the Approach to the Subject of Suicide", Forensic Journal of Communication, 2021.](#)

---

< 1% match ( )  
[Alicia Masquero, Josep. "Procesos de inclusión social a educación superior: Estudio del caso de la universidad de Barcelona", "Revista de la Universidad de Barcelona", 2020.](#)

---

< 1% match ( )  
[Francis Parodi, Cecilia. "Las estrategias de explotación de esta fuente en la asociatividad de la Cooperativa de Servicios Turísticos - Cuenca del arqueológico, sede San Rafael - Cajamarca 2020", Universidad Privada del Norte SAC, 2022.](#)

---

< 1% match ( )  
[Silvina Rodríguez, Cynthia del Carmen. "Análisis de la narrativa transmedia de la campaña "Veneno sin culpa" de Coca Cola según la participación interactiva de los usuarios de la Fan Page de la marca en Facebook", Universidad Privada del Norte, 2022.](#)

---

< 1% match ( )  
[Dey Saavedra, Diana Ingrid, Tereza Lopez, Luciana Balón. "Análisis de la narrativa transmedia de la campaña Chusquis en Lima 2020", "Universidad César Vallejo", 2021.](#)

---

< 1% match ( )  
[Martín Rosello, Pedro Armando. "Análisis del rol de la narrativa transmedia en el episodio "Cava Rosa Blue" de la temporada "The Walking Dead", Lima, 2022", "Investigación César Vallejo", 2021.](#)

---

< 1% match ( )  
[Joni Condori, Nataly Silvana, Vilmarina Patricia, Enzo Javier. "Data Analytics based gender stereotypes represented in the individual narratives of the series "Soñó", Universidad Privada del Norte SAC, 2022.](#)

---

< 1% match ( )  
[Julia Velozuri, Angel Richard. "Comportamiento del sistema de crédito oficial ante creditadores privados en la avenida San Martín de Moyas - Cajamarca", Universidad Privada del Norte SAC, 2021.](#)

---

< 1% match ( )  
[Liliana Arroyo, Wilfredo Axel. "La narrativa transmedia y el comportamiento consumidor en la campaña: hoy conectados, mañana juntos de Euseo", Universidad Privada del Norte SAC, 2021.](#)

---

< 1% match ( )  
[Romero Rodríguez, Juan María. "Importancia de la selección de grado en la entrevista familiar de divorcio de jóvenes de Lima: una perspectiva de los profesionales asistentes", Universidad de Alicante.](#)

---

< 1% match ( )  
[Francisca Rojas, Alejandra. "Análisis de la ética periodística en los reportajes del programa Mucilo: Por La Gran Sangre, julio 2021 hasta julio 2022 Lima - Perú", Universidad Privada del Norte SAC, 2022.](#)

---

< 1% match ( )

## **DEDICATORIA**

Dedicado a Dios, a nuestras familias y a todas las personas que se involucraron para lograr el objetivo del desarrollo de este proyecto de investigación.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por guiarnos y darnos salud en todo momento para completar el trabajo presentado.

Agradecemos a nuestras familias y seres amados por su incondicional apoyo durante toda la carrera y el soporte brindado.

Agradecemos ambas a nuestra compañera de investigación por ser un buen complemento y motivar a la otra durante todo el proceso.

Agradecemos a nuestra alma mater la Universidad Privada del Norte por formarnos durante cinco años y permitir desarrollarnos en la carrera que nos apasiona, Comunicación Audiovisual en Medios Digitales.

Agradecemos a nuestros profesores durante la carrera y a nuestro asesor de investigación, por estar siempre presentes resolviendo nuestras dudas.

**TABLA DE CONTENIDO**

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS	8
RESUMEN	10
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	11
<b>1.1. Realidad problemática</b>	<b>11</b>
<b>1.2. Formulación del problema</b>	<b>22</b>
<b>1.3. Objetivos</b>	<b>23</b>
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	24
<b>2.1. Tipo de investigación</b>	<b>24</b>
<b>2.2. Población y muestras (materiales, instrumentos y métodos)</b>	<b>26</b>
<b>2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos</b>	<b>35</b>
<b>2.4. Procedimiento</b>	<b>42</b>
<b>2.5. Aspectos Éticos</b>	<b>43</b>
CAPÍTULO III: RESULTADOS	44
<b>3.1. Aspectos generales del análisis</b>	<b>44</b>
<b>3.2. Análisis por unidades temáticas</b>	<b>152</b>
<b>3.3. Análisis global del sujeto de estudio</b>	<b>153</b>

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	161
<b>4.1. Limitaciones</b>	<b>161</b>
<b>4.2. Discusión</b>	<b>162</b>
<b>4.3. Conclusiones</b>	<b>169</b>
REFERENCIAS	172
ANEXOS	176

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Unidades de análisis a estudiar en la serie	28
TABLA 2 Unidades de análisis a estudiar en la película	32
TABLA 3 Unidades de análisis a estudiar en el cómic	33
TABLA 4 Definiciones conceptuales	35
TABLA 5 Desglose de las sub unidades temática	38
TABLA 6 Análisis de la serie temporada 1, capítulo 1	45
TABLA 7 Análisis de la serie temporada 1, capítulo 19	48
TABLA 8 Análisis de la serie temporada 2, capítulo 2	51
TABLA 9 Análisis de la serie temporada 2, capítulo 12	54
TABLA 10 Análisis de la serie temporada 2, capítulo 20	57
TABLA 11 Análisis de la serie temporada 3, capítulo 1	61
TABLA 12 Análisis de la serie temporada 3, capítulo 14	64
TABLA 13 Análisis de la serie temporada 3, capítulo 25	69
TABLA 14 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 1	72
TABLA 15 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 5	76
TABLA 16 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 8	79
TABLA 17 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 16	83
TABLA 18 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 21	86
TABLA 19 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 22	90
TABLA 20 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 39	94
TABLA 21 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 41	97
TABLA 22 Análisis de la película escena 1	101

TABLA 23 Análisis de la película escena 2	105
TABLA 24 Análisis de la película escena 3	109
TABLA 25 Análisis del cómic volumen 1, página 9	112
TABLA 26 Análisis del cómic volumen 2, página 27	116
TABLA 27 Análisis del cómic volumen 3, página 7	119
TABLA 28 Análisis del cómic volumen 7, página 18	123
TABLA 29 Análisis del cómic volumen 8, página 27	127
TABLA 30 Análisis del cómic volumen 9, página 24	131
TABLA 31 Análisis del cómic volumen 10, página 9	136
TABLA 32 Análisis del cómic volumen 10, página 16	140
TABLA 33 Análisis del cómic volumen 10, página 25	144
TABLA 34 Análisis del cómic volumen 10, página 26	147
TABLA 35 Análisis global del sujeto de estudio	153

## RESUMEN

La presente investigación tiene la finalidad de analizar el rol que cumple la narrativa transmedia en el caso La Gran Sangre.

Por esta razón, se ha realizado una investigación de carácter cualitativo, de tipo descriptivo no experimental para el estudio de sus componentes transmedia. Entre ellas, la serie, la película y el cómic, en el presente caso. Las cuales han sido guiadas mediante el instrumento de fichas de observación y previamente seleccionados bajo los criterios de inclusión y exclusión.

Teniendo, así como resultados la eficacia a la hora de aplicar los recursos estudiados como la narrativa transmedia, expansión, inmersión y storytelling y además de ello, complementarlos con otras áreas de la comunicación y el marketing para su mayor recepción y posicionamiento del proyecto ejecutado.

Se concluye que para la creación de un universo transmedial, es necesario aprovechar los recursos mediáticos y emplear una correcta estructura narrativa, manteniendo la coherencia e interés en cada una de ellas. Además de crear un nexo con el consumidor mediante las historias, que será finalmente el detonante que permitirá que el proyecto despegue y trascienda.

**PALABRAS CLAVES:** Narrativa transmedia, expansión, inmersión, storytelling.

Haga clic o pulse aquí para escribir texto.

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

En los últimos años, la tecnología ha evolucionado y tomado un papel muy relevante en el área de comunicaciones, siendo este un pilar necesario para los nuevos recursos técnicos, narrativos e innovadores, así como las creaciones con fines informativos y de entretenimiento. Además, es un instrumento de constante adaptabilidad que ha permitido el desarrollo de cambios cruciales en el campo audiovisual, teniendo como resultado un espacio mucho más amplio en medios y plataformas para la mejora de la relación entre el producto y el consumidor. Merino (2013), afirma que: “El mismo producto fideliza a los espectadores desde las distintas plataformas, pero cada una de las historias tiene sentido por sí misma, pero, al mismo tiempo, permite ampliar la narración siguiendo otros canales, el espectador que es fiel a la historia” (p.231).

Un gran ejemplo de este recurso innovador y que involucra los puntos mencionados, es la narrativa transmedia. Este término fue acuñado por Henry Jenkins, el cual resaltó la importancia en cómo se cuenta una historia en diversos medios y plataformas.

Según Scolari (2014) menciona que la narrativa transmedia permite abarcar recursos tradicionales y modernos y desarrollarse en múltiples géneros como: periodismo, ficción, publicidad y documental. Esto permite que otros géneros logren involucrarse en esta narrativa.

La narrativa transmedia es una herramienta, que ha permitido colocar al mundo del entretenimiento en una posición muy favorable. Según Hernández (2023) el entretenimiento se clasifica como un ejercicio hecho para una audiencia determinada y

que busca generar algún lucro o tiene un fin determinado. Para ello es necesario comprender al público espectador ya que de esta manera se puede conocer qué es lo que se va a ofrecer, que es lo que buscan, que está actualmente en tendencia y lo que podría resultar atractivo para ellos a largo plazo, de esta manera beneficiando a la economía naranja.

Gutiérrez (2018) asegura que la economía naranja es la conexión que existe entre las actividades culturales y la economía, de qué manera es que se pueden medir en dinero. Este grupo de ejercicios artísticos dan la posibilidad a que estos conceptos se conviertan en servicios culturales, los cuales se encuentran valorizados por su dominio creativo.

El mundo naranja está comprendido por el valor de la creatividad. Algunas de las áreas que se encuentran dentro de la economía naranja son: Artes visuales, artes escénicas y espectáculos, turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, educación artística y cultura, entre otros. Permitiéndole expandirse en diversos canales y plataformas a nivel global, llegando a resaltar que el mundo del entretenimiento aporta mucho a la economía en el PIB, si realmente este se encuentra correctamente manejado y si existe una inversión y apoyo por parte de los inversionistas hacia este mundo de las actividades creativas.

Según Vargas & Prada (2019) mencionan que la economía naranja tiene gran poder en las industrias de carácter cultural y creativo y que han ido evolucionando en Colombia y a nivel mundial, teniendo un gran aporte en el avance económico. Por esta razón, diversos países latinoamericanos como Colombia han empezado a apostar por el mundo del entretenimiento, como los grandes ejemplos de éxito de países desarrollados.

Por otro lado, en el Perú existe una ausencia en el financiamiento para las herramientas del entretenimiento audiovisual por parte del Estado y no existe un cambio drástico con respecto a este sector. Tamayo & Hendrickx, (2019) mencionan que solo el 28% de las películas recibieron apoyo por parte del Estado Peruano, mientras tanto el porcentaje restante tuvo que financiar sus proyectos con su propio capital y auspiciadores. Además, cabe mencionar que las producciones audiovisuales del Perú compiten con el monstruo de Hollywood para poder posicionarse y recuperar su inversión y así poder ganar algún porcentaje. Al tener esta competencia es más difícil que se abran más espacios de exposición para sus proyectos. Por ejemplo, las distribuidoras cobran en dólares, lo cual puede hacer que su rentabilidad disminuya en gran porcentaje.

Callen (2008) asegura que las personas siempre quieren estar enteradas si el universo de bienes y servicios fabricados por la economía está aumentando o deteriorándose, es por eso por lo que el PBI es muy significativo ya que muestra datos sobre la dimensión de la economía y su ejecución. La tasa del incremento del PBI se utiliza como una señal del estado global de la economía. Es por ello por lo que a raíz de la economía naranja se puede conocer con más precisión los datos sobre la medición de las actividades artísticas en sus diferentes áreas, las generaciones de empleos que estas mismas generan y el beneficio económico en el cual se van a ver reflejados.

La importancia de desarrollar una estrategia transmediática en la comunicación actual se ha visto reflejada en el alcance y resultados de los proyectos realizados que han seguido este camino. Estados Unidos, es uno de los pioneros en aplicarla en sus creaciones. Desde cómics, dibujos animados, libros, películas, juguetes y más. Esta es

una amplia lista de lo que se puede desarrollar y expandir la historia narrativa a través de sus componentes.

Henry Jenkins explica que la narrativa transmedia se enfoca en que el contenido sea dividido entre los canales y que, a su vez, estos sean diferentes. Es decir, que se logre distribuir el contenido narrativo, de tal manera que el usuario logre entender sin necesidad de conocer el trasfondo y que sea capaz de navegar entre los diversos canales, debido a que ha surgido el interés para poder involucrarse.

En el caso de los países hispanohablantes. España es el que más destaca en el planteamiento de esta narrativa, la cual se refleja en la cantidad de investigaciones realizadas por este país y sus proyectos audiovisuales. Un ejemplo muy importante es “El Ministerio del Tiempo”, estrenada en el 2015. Esta producción transmedia consta de una serie con cuatro temporadas, vigente en el 2020, así como podcasts. El podcast según Mendoza (2017) son contenidos de diversos géneros que se pueden manejar en diversas plataformas en donde predominan los audios y que además se pueden encontrar en la red. Además, incluye información que no se aprecia en la serie, pero aporta con el contenido narrativo de su universo. También tiene una página web con la totalidad del proyecto audiovisual, la realización de making of en cada semana y contenido extra. Esto refleja lo que compone un proyecto transmedia, que se encarga de contar historias a través de diversos canales y medios para el fortalecimiento de un universo narrativo, respetando las reglas de la transmedia como contenidos propios y únicos, del cual no es necesario tener conocimiento sobre todo el producto. Sin embargo, estimula al usuario a que sea más satisfactorio si logra adentrarse en todos los brazos mediáticos posibles.

Por otro lado, en el caso de Perú, no se ha logrado adaptar la transmedia como parte para la innovación de sus creaciones y una de las causas del porqué no se aplica, es que suele ser difícil en un inicio hacer la transición de cambiar la forma original de transmitir las historias. Vásquez (2015) menciona que no existe una inclinación de parte de las casas televisivas por apostar en propuestas transmediales; Por otro lado, también tiene relación con las restricciones de tecnología que cuenta el país, primordialmente con el internet y la red, las cuales no facilitan a la difusión del proyecto.

Sin embargo, cabe recalcar que el primer proyecto transmedia en el Perú fue el caso La Gran Sangre. Vásquez (2015) expone que La Gran Sangre, desarrollada por la productora Capitán Pérez y transmitida por Frecuencia Latina en el año 2006, logró generar diversas expansiones en torno a la historia de género ficción, pese a no tener un propósito inicial transmediático. La serie televisiva tuvo una duración de cuatro temporadas, además de un cómic realizado con colaboración del diario La República, durante la emisión de la segunda temporada televisiva. La historieta cumple con los principios de la narrativa transmedia, ya que podemos conocer sobre el trasfondo de esta agrupación presentada en la serie. Además, llegó a los cines con una película en el año 2007 tras finalizar la transmisión de la tercera temporada. En esta se presenta a los personajes en nuevos contextos, lo que permite ver su desarrollo.

La Gran Sangre es un claro ejemplo de la innovación y el cambio que puede generar la aplicación de la narrativa transmedia, haciendo que el producto sea atractivo y diferente para el público. Su alcance se demuestra en el desarrollo de los contenidos audiovisuales que ha permitido el proceso creativo de la historia y la exploración de otros canales, en lugar de limitarse a solo una serie televisiva. Además, obtuvo un vínculo fuerte con su público, generando su participación orgánica en el proceso creativo

del proyecto por medio de parodias, críticas, historias alternativas, fan clubs, blogs, artículos, entre otros. El consumidor tradicional, con la transmedia, se transforma en un prosumidor, el cual es capaz de realizar contenidos que aporten y se involucren con el proyecto.

### **Antecedentes Nacionales.**

Sotelo (2016), en su tesis: “Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización; tipificando así la tendencia audiovisual del siglo XXI”, tiene el objetivo principal de analizar el universo de Harry Potter desde diferentes puntos como: La transmedialidad del proyecto, el prosumismo por parte de los espectadores y fanáticos, y los contenidos en los diferentes brazos transmediáticos con los que cuenta. Esta investigación es cualitativa, se centra en la recopilación de información, con el fin de saber cómo se comporta el caso de estudio, observando la estructura narrativa, los elementos que la componen, entre otros. La autora concluye después de un análisis profundo sobre el proyecto de Harry Potter, que la transmedia logra enganchar al público mediante una narrativa cautivadora que genere expectativa y despierte el interés por querer consumir todas historias de los diferentes medios, hasta al punto de fidelizarlos y conseguir como resultado de parte de ellos el prosumerismo. De esta forma se obtienen grandes productos creativos y demandantes como fanfics, fan arts, musicales, etc. Por último, se recalca que es necesario tomar la opinión del público, porque esto va a permitir que adopte un perfil participativo en el proyecto de una manera dinámica o interactiva.

Por otro lado, “La crítica cinematográfica y las narrativas transmedia en los contenidos de Cinesmero: Año 2018”, tesis de Montoya (2019) para obtener el grado de maestro, tiene el propósito primordial en estudiar el material audiovisual de Cinesmero, proyecto que empezó con podcast y vídeos en YouTube que ahora cuenta con más de 64,000 seguidores. El comunicador audiovisual Hugo Lezama es el director, productor y guionista de este proyecto. El canal de YouTube se enfoca en comentar acerca del cine con un estilo peculiar y humorístico, haciendo sátira de algunos contenidos, pero siempre resaltando el lado cinematográfico, como: Las críticas de los especialistas en comunicación audiovisual y de cine, contenidos transmedia, y el comportamiento del consumidor al participar, compartir y expandir el proyecto. En esta investigación se utilizó el tratamiento cualitativo, en donde obtuvieron las muestras de acuerdo con las respuestas de especialistas como: Carlos Rejano, docente, guionista y productor de cortometrajes y videoclip; Mario Chumpén, docente con experiencia en producciones audiovisuales y narrativas transmedia; Rosa Julián, docente con experiencia en dirección y guion cinematográfico; y Raúl Ortiz, docente con experiencia en periodismo y crítico en cine. Ellos analizaron los videos de Cinesmero del año 2018 en donde se hace la crítica cinematográfica. El autor de la tesis concluyó que los comunicadores deben estar familiarizados con las narrativas transmedia debido a que, en la actualidad, el internet y las redes sociales son las herramientas de comunicación más utilizadas. Estos medios ofrecen grandes oportunidades para contar historias y expandir los contenidos a través de diversas plataformas, lo que resalta la importancia de buscar nuevas formas de conectar con la audiencia.

### **Antecedentes Internacionales.**

La tesis de Congregado (2014), “Narrativas transmedia en ficción televisiva y fidelización del espectador”, se basa en las narrativas transmedias utilizadas en las series televisivas”, cómo logran que la audiencia se enganche y se conviertan en fanáticos y seguidores del proyecto. Esta investigación estudia las series transmediales de Estados Unidos que se encuentran dentro del género drama, como *Lost* y *Breaking Bad*. Los objetivos principales que tiene el estudio son reconocer las características de las series de televisión transmediales y el marketing que aplican para poder fidelizar a la audiencia. Además, se analiza el contenido que compone el universo narrativo, las diversas multiplataformas por donde se extiende y todas las herramientas de marketing usadas. Para esto, manejaron una base de datos e información, testimonios e investigaciones.

Por otro lado, según Hernández (2015), en su tesis: “Galaxia Transmediática: La transmedia de *Star Wars*”, habla sobre las películas y los brazos transmediáticos como los cómics, videojuegos y series, analizando cada uno de ellos a detalle, y el impacto que tuvo a nivel económico y cultural. Además, estudia cómo las narrativas transmedia conectan con la audiencia de una manera directa e indirecta. El investigador llega a la conclusión de que *Star Wars* se convirtió en un gran fenómeno mundial, explotando la marca en diversos productos o servicios hasta la actualidad. Historias que vienen expandiéndose por más de treinta años con la misma popularidad con la que iniciaron.

Aceves y Garduño (2017), por su parte, explican en su tesis: “Caminantes y medios: Análisis del modelo de narrativa transmedia en la serie televisiva *The Walking Dead*”, sobre el gusto hacia la televisión y el cine, los cuales son medios tradicionales que aún tienen vigencia y su importancia para una sociedad que evoluciona. Presenta cómo los

contenidos transmedia vienen creciendo en la sociedad, logrando que aparezcan nuevos medios por donde contar las historias que desplazan los tradicionales. Los autores de dicha tesis llegan a la conclusión de que es una parte fundamental del ser humano comunicarse de diversas maneras y contar historias está dentro de ellas. Es algo que nunca cambiará, desde la perspectiva de ellos, pero evolucionará. La mejor decisión que pueden tomar los creadores de estos contenidos es adaptarse a los nuevos medios para que los proyectos sigan teniendo vigencia.

La narrativa transmedia es un recurso creativo y participativo que permite contar una historia a través de diversos canales y medios. Estos permiten que el contenido se proyecte de una forma única. Es decir, cada una de ellas tiene un contenido propio que conecta con todo el proyecto sin necesidad que este sea fundamental para entender el contexto de un universo transmedia. Al ejecutar estos canales y medios siguiendo esta línea, el consumidor logrará navegar a través de ellos conectando por su propia cuenta, debido al resultado que causó. Sánchez (2019) afirma que las narrativas transmedia necesitan de un planteamiento de multiplataformas con dispositivos que los vinculen para crear o producir interés en la audiencia por expandir la historia. El desarrollo narrativo de los proyectos se divide intencionalmente, se reparte a través de diversas plataformas, canales y soportes para que el público interesado explore en los diferentes contenidos.

En estos casos, no se sabe por dónde el usuario empezará su viaje. Por esta razón, es necesario que se cuente con un contenido innovador, creativo y participativo.

Con los medios tradicionales, el usuario no tenía oportunidad para desenvolverse en un campo mediático, debido a la ausencia de recursos. Sin embargo, actualmente se han

implementado nuevos medios y canales para la evolución de la comunicación con la tecnología. Como resultado, se obtiene un consumidor participativo, el cual se involucra y entra al punto de inmersión. Este, al tener un rol no pasivo, explota sus recursos para generar nuevos contenidos, logrando así que su papel cambie al término prosumidor y se abra un camino exploratorio y revolucionario, causando que el universo transmedia se expanda cada vez más a través de sus componentes.

El usuario es componente esencial para el trayecto de un proyecto audiovisual y su trascendencia. Se debe generar ese vínculo interactivo e indagar sobre ellos para tener un conocimiento más profundo de sus intereses y cimentar la fidelidad entre ambos. Es necesario cumplir este factor junto con la creación de contenidos, distribución en plataformas y medios y la narrativa audiovisual. Ramírez (2019) asegura que todos los teóricos están de acuerdo en que el público toma una participación al involucrarse con las historias, ya sea consumiendo el universo narrativo o expandiéndolo. A estas personas se les conoce con el nombre de prosumidores, ya que ellos mismos producen contenidos complementarios. Por otro lado, la narrativa transmedia es expandida a través de diversos medios, sabiendo que cada uno tiene que ser único y a su vez tiene que involucrarse con la expansión del contenido y siempre tiene que haber una reacción por parte de los consumidores activos.

De esta forma, habrá un interés desde un inicio, el cual es una etapa de incertidumbre para el equipo creativo, debido a que no se sabe si se logrará el efecto que se busca al obtener una exitosa recepción para poder continuar con el desarrollo del proyecto.

## **Dimensión de la Variable Transmedia según Scolari (2013) y Guisado (2017)**

- **Expansión:** es la extensión de la historia a través de diversos canales y plataformas, alcanzando una popularidad destacable. Así mismo, potencia el producto, y su valor narrativo y económico. El público se involucra de tal manera que crea una extensión del proyecto, ya sea creando fanfics, comics, videos, parodias, entre otros. El consumidor, debido a su participación en la expansión del proyecto se convierte en un prosumidor, siendo una pieza clave y potenciándose gracias a la era de la digitalización.

- **Inmersión:** es la capacidad de crear experiencias que motiven al espectador entrar a un estado de inmersión en la narrativa, a través de los diversos canales. Scolari (2013) asegura que tanto las películas como los videojuegos se les conoce por ofrecer, cada uno a su manera, vivencias inmersivas. Los libros, al igual que las cavernas cinematográficas fueron los que iniciaron con las experiencias de las inmersiones de masas. Por otro lado, en el caso de los videojuegos es donde esta costumbre se vuelve un hábito definitivo ya que los consumidores se sumergen dentro de todo ese universo y eso les da la posibilidad de coger componentes de la historia y trasladarlos a la vida real. Es de esta manera que los usuarios pueden ver una película en el cine y luego jugar con ellos en la consola de videojuego, adicionalmente les permite crear nuevos relatos con los legos y relacionarlos a ese universo narrativo.

- **El storytelling:** es una de las herramientas de narrar historias, se puede decir que este recurso de la comunicación logra transferir más que una simple historia. El storytelling se muestra como una narración afectiva entre el público y el narrador causando emoción, logrando así una conexión firme con el consumidor. Como resultado se obtiene que el mensaje que se quiere transmitir perdure en el tiempo. Para lograr mejores resultados y que su trabajo sea eficaz es necesario crear un ambiente vital entre ambas partes.

## 1.2. Formulación del problema

### 1.2.1 Problema general.

**El uso de la narrativa transmedia en la producción peruana La Gran Sangre como herramienta para el entretenimiento.**

### 1.2.2. Problemas Específicos.

- ¿De qué manera se presenta la expansión en la narrativa transmedia como herramienta para el entretenimiento audiovisual en el caso La Gran Sangre?
- ¿De qué manera se presenta la inmersión en la narrativa transmedia como herramienta para el entretenimiento audiovisual en el caso La Gran Sangre?
- ¿De qué manera se presenta el storytelling en la narrativa transmedia como herramienta para el entretenimiento audiovisual en el caso La Gran Sangre?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo General.**

- Analizar la narrativa transmedia en la producción peruana La Gran Sangre.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos.**

- Analizar cuáles son las características del storytelling en el caso peruano La Gran Sangre.
- Analizar cuáles son las características que cumple la expansión en el caso peruano La Gran Sangre.
- Analizar cuáles son las características que cumple la inmersión en el caso peruano La Gran Sangre.

## CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

### 2.1. Tipo de investigación

El proyecto es una investigación de enfoque cualitativo, basado en la recopilación de diversas investigaciones entre libros, tesis, papers y revistas. Según Hernández, Fernández, & Baptista (2010) explican que el enfoque cualitativo puede generar interrogantes en diversos tiempos durante la recopilación de información y en el proceso de análisis.

Además, se llevó a cabo un proceso de análisis, observación y estudio, sobre la información en un contexto social reflejado en los resultados, comportamientos y situaciones de los usuarios. Interpretando así, el impacto que tienen los contenidos audiovisuales transmedia en ellos. Ruiz (2012) explica que el análisis cualitativo de los datos, según el orden epistemológico, se enfoca en el desarrollo de los datos en diversos contextos, y plantea interrogantes y comparaciones en el proceso. Es por esta razón que, durante la investigación, todos los contenidos del caso analizado fueron seleccionados y profundizados para su análisis, a fin de obtener una comprensión más completa y significativa de los resultados. La investigación cualitativa es la que mejor se adapta a este caso de estudio ya que el análisis se basa en la recopilación de datos obtenidos de los contenidos generados en el proyecto de La Gran Sangre. Siendo este estudio de carácter descriptivo/fenomenológico porque nos centramos en conocer las cualidades transmediales de la producción de La Gran Sangre y cómo se construyó la narrativa multiplataforma para que funcionara. Logrando enganchar a su público hasta llegar a fidelizarlos, y que éstos mismos fans

se vuelvan parte de la historia con sus aportaciones, llegando a crear contenido en base a la trama (prosumidores).

El método de la presente investigación es un estudio de caso, ya que se observará un fenómeno ya existente, de tipo no experimental por lo que la variable de este estudio no debe de ser alterada. Hernández, Fernández, & Baptista (2010) aseguran que: “Tampoco hay una referencia previa de cuál era el nivel que tenía el grupo en la variable dependiente(s) antes del estímulo. No es posible establecer causalidad con certeza ni se controlan las fuentes.” (p.136). No se puede manipular directamente la variable de interés ni establecer una relación causa-efecto de manera definitiva. Además, al no contar con datos previos sobre el nivel de la variable dependiente, se dificulta aún más la capacidad de establecer comparaciones y conclusiones sólidas en términos de cambios o efectos del estímulo analizado. Estos aspectos resaltan la importancia de complementar el estudio de caso con otras estrategias de investigación, como el análisis de contenido, para obtener una visión más completa y comprensiva del fenómeno en estudio.

El presente estudio, es de carácter transversal, Hernández, Fernández, & Baptista (2010) en donde se afirman que: “Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado. Es como tomar una fotografía de algo que sucede” (p.151). Es por ello que nuestro proceso de análisis es de carácter descriptivo enfocado en la variable narrativa transmedia en el caso peruano La Gran Sangre, no alterando sus acciones, ni resultados. El estudio se basa en observar, para posteriormente de acuerdo con el

análisis realizado, investigar más a fondo y describir las variables del proyecto, para extraer conclusiones sobre el fenómeno estudiado.

## **2.2. Población y muestras (materiales, instrumentos y métodos)**

La población se enfocó en los brazos transmediales del caso de estudio: La Gran Sangre. La cual consiste en una serie dirigida por Jorge Carmona y Aldo Miyashiro con cuatro temporadas, emitida por primera vez en señal abierta el 15 de mayo de 2006 hasta el 30 de noviembre de 2007, la primera temporada de 20 episodios, la segunda temporada de 20 episodios, la tercera temporada de 25 episodios, y la cuarta temporada de 41 episodios. Teniendo un total de 106 episodios, con una duración de 40 a 45 minutos. Por otro lado, la película dirigida por Jorge Carmona, emitida en el año 2007 y con una duración de 95 minutos. Por último, un cómic realizado por Capitán Pérez Producciones y Grupo La República, con un total de 10 volúmenes realizado en el año 2006.

Para la selección de los elementos a analizar, se establecieron criterios de inclusión y exclusión específicos. Estos criterios se basaron en la conexión entre la historia narrativa transmedia audiovisual de los tres elementos (serie, película y cómic), así como en el cumplimiento de los aspectos básicos de la investigación propuestos por Henry Jenkins. Por lo que se seleccionaron cuidadosamente algunos episodios de la serie, escenas de la película y viñetas de los 10 volúmenes del cómic, siguiendo criterios de inclusión y exclusión específicos.

Los criterios de inclusión para los episodios, escenas y viñetas se basaron en factores como el alcance de la narrativa, la incorporación de nuevos elementos, las

experiencias ofrecidas, la implementación de hechos ficticios, la potencialidad de la generación de interacción social, la inclusión de hechos relevantes e impactantes, la creación de momentos conflictivos y con diversos obstáculos, la implementación de la estructura del viaje del héroe. Lo seleccionado para este estudio cumple con los criterios de la narrativa transmedia: Expansión, inmersión y storytelling, lo que los convierte en elementos clave para el análisis en profundidad de este universo narrativo.

Por otra parte, se excluyeron cuidadosamente aquellos capítulos que no aportan a la narrativa, resultan intrascendentes o no cumplen con ninguno de los puntos de vista anteriormente mencionados. Si bien es cierto estos capítulos ayudan a la continuación de la historia, no cuentan con hechos relevantes y de importancia dentro de la trama. Ya que no incorporan a nuevos personajes, no sucede algún conflicto de consideración y no implementan hechos reales o ficticios que sean sobresalientes a las otras escenas. Al igual que cualquier producto narrativo hay escenas que son fundamentales para la evolución de la narrativa y otras que no, no obstante, sin su presencia no se podría entender lo que se quiere contar. De esta manera, se ha buscado seleccionar los elementos más significativos y relevantes de la producción de La Gran Sangre, para realizar el análisis de este estudio.

**Tabla 1**

*Unidades de análisis a estudiar en la serie*

<b>Unidad de análisis</b>	<b>N° Episodio/ Temporada</b>	<b>Importancia del estudio</b>
Reencuentro de La Gran Sangre y el secuestro de Allison, hija del empresario Tamani.	1/1	Pertenece a donde arranca el origen de nuestro caso y presenta a los personajes envueltos en toda la narrativa transmedia. Además de dar paso a la historia de los héroes, frente al caso Tamani, el cual también tiene un lazo con otros brazos transmediáticos.
Enfrentamiento entre La Gran Sangre y El Conde.	19/1	Es relevante analizar esta pieza, debido a que muestra el pasado entre el antagonista y el personaje Dragón y el enfrentamiento que ambos tienen en ese tiempo por venganza del pasado.
Las Diosas Malditas entran a una joyería a robar y matan a los empleados y clientes, luego se mandan a preparar unas	2/2	Se ven escenas de Las Diosas Malditas asaltando y matando en una joyería. Por otro lado, se les ve cuando se están probando sus máscaras que acaban de mandar a preparar para los próximos asaltos y crímenes.

<p>máscaras para que no las reconozcan.</p>		
<p>Plan de Las Diosas Malditas para atacar a La Gran Sangre y reencuentro con un personaje icónico de la primera temporada, La Seca.</p>	<p>12/2</p>	<p>Muestra momentos cruciales como los casos de los robos y muertes, la participación de las antagonistas Las Diosas Malditas y el reencuentro con La Seca, la cual representa un papel relevante en la trama narrativa transmedia.</p>
<p>Enfrentamiento final con Las Diosas Malditas y la muerte de Mandril.</p>	<p>20/2</p>	<p>Tiene un momento importante en la historia, debido en al ser el último capítulo y el enfrentamiento entre ambos grupos llega a su fin y luego sucede un giro inesperado con uno de los protagonistas. El Mandril recibe una bala, por parte de Venus (Diosa Maldita) y lo dan por muerto.</p>
<p>Presentación del antagonista El Gringo, la post muerte de Mandril y la</p>	<p>1/3</p>	<p>Este capítulo nos permite hacer un análisis de gran importancia por la aparición de nuevos personajes y antagonistas y la aparición del antagonista El Conde, además de cómo quedó La Gran Sangre luego de la muerte del Mandril.</p>

reaparición de El Conde		
Se confirma la muerte de Raquel y la aparición de Mandril	14/3	Este capítulo suma a la estructura por la muerte de Raquel miembro de La Gran Sangre y pareja de Dragón, con el cual iba a tener un hijo y también forma parte de la teoría de la nueva generación de la agrupación. Además, de la confirmación en escena del Mandril, quien se pensaba que estaba muerto luego del balazo.
Estrategia de rescato para Dragón y la caída de la alianza entre El Conde y El Gringo.	25/3	Se unen las fuerzas de La Gran Sangre para el rescato de Dragón y el fin de ambos antagonistas, y adelanto de lo que pasa luego en la vida los personajes.
El reencuentro y el nacimiento de un nuevo antagonista El Mesías y la organización M.P.S.P.	1/4	Se muestra el contexto en el que se muestran los personajes y sobre el pasado militar de Mandril. Además, da inicio a la construcción de un nuevo antagonista llamado El Mesías. Por otro lado, la ausencia de Dragón.
Se unen fuerzas, surgen	5/4	Se complementan las fuerzas de La Gran Sangre para poder salvar a las personas de 3 bombas puestas por el M.P.S.P, en el cual se viven momentos de acción,

momentos de tensión por unas bombas y se da la persecución.		tensión y persecución.
Aparece Ivana, la hermana gemela de la antagonista La Seca.	8/4	La aparición de Ivana da un giro inesperado, mostrando un contraste entre ella y su hermana, además busca la justicia con La Gran Sangre. Por otro lado, Johan se infiltra en el movimiento terrorista.
Captura y rescate de Mandril y Tony.	16/4	Capturan a ambos personajes la organización terrorista y se conoce más sobre la relación que existe entre Ivana y el miembro terrorista Manuel.
Derrota del M.P.S.P y captura de sus 3 miembros principales.	21/4	La Gran Sangre termina por capturar a los miembros de la organización, luego de un arduo enfrentamiento.
Aparición de las Diosas Malditas y la creación de Los Clones.	22/4	Dos personajes son reclutados por las Diosas Malditas para representar a Mandril y a Tony y hacer su venganza contra el grupo justiciero.
Aparición en escena del	39/4	Aparece El Conde, antagonista desde la primera temporada, el cual tiene capturado a Johan y Tony.

Conde y captura de los miembros de La Gran Sangre.		
Rescate de la hermana de Mandril y caída de El Conde.	41/4	Se da el rescate de la hermana de Mandril, Romina, la cual tiene una relación sentimental con Tony. A su vez, la caída del Conde otra vez más. Finalmente se da por terminada para la serie.

**Nota:** Se estudia un total de 16 capítulos entre las cuatro temporadas de la serie, a través de los criterios de inclusión y exclusión.

## Tabla 2

*Unidades de análisis a estudiar en la película*

<b>Unidad de análisis</b>	<b>Duración</b>	<b>Importancia del estudio</b>
La Gran Sangre colabora con la seguridad de la ciudad.	Película (min 31:37 al 34:07)	La Gran Sangre colabora con la policía ya que atrapan a uno de los vendedores de droga y entregaron toda la plata que habían pagado por ella.
Enfrentamiento de La Gran Sangre con los tripulantes de cabina.	Película (min 57:34 al 59:32)	La Gran Sangre se enfrentó a balazos con el capitán y la aeromoza del avión debido a que estaban trabajando con El Rocha quien era un narcotraficante, los integrantes de La Gran Sangre mataron a los tripulantes y tuvieron que aventarse del avión, cayendo en la selva, destino donde iba a

		llegar la droga.
Althea se une a La Gran Sangre.	Película (min 1:28:20 a 1:30:57)	Althea una trabajadora del Rocha, lo traiciona y pasa a estar de lado de La Gran Sangre, colaborando con la captura del narcotraficante.

**Nota:** Se estudia el contenido de la película, separado por tres escenas que cumplen con los criterios de inclusión y exclusión.

**Tabla 3**

*Unidad de análisis a estudiar en el cómic.*

<b>Unidad de análisis</b>	<b>N° de escenas</b>	<b>Importancia del estudio</b>
Juicio de Dragón.	1/9	El juez cita a Dragón debido al anterior juicio, por lo que revisa nuevamente el caso y lo declara inocente.
Encuentro del Dragón con El Provinciano.	2/27	El Dragón va en busca del Provinciano y quiere hacerle pagar todo el dinero que le quitaba a los comerciantes, luego llegan Mandril y Tony Blades, capturan al Provinciano y sus mafiosos y llaman a la policía para que lo detenga.
El pacto de La Gran Sangre.	3/7	Dragón, Mandril y Tony, hacen un pacto de sangre haciéndose llamar La Gran Sangre, este es un grupo que encarga de hacer justicia en el país.
La mujer Dinamita escapa de La Gran Sangre.	7/18	La mujer Dinamita (una chica que le gustaba tener dinero fácil y con violencia, era la ex de Tony) llega a escapar de La Gran Sangre cuando estaba a punto

		de ser atrapada.
Mandrill y Tony se enfrentan.	8/27	Mandrill se enfrenta a Tony porque piensa que él los había traicionado y mandado a que los maten con la gente de Manolo, por lo que a raíz de la pelea deciden separarse y disolver La Gran Sangre.
Apertura del Dojo.	9/24	Cada integrante de La Gran Sangre decide seguir con su vida por separado. Dragón crea el “Dojo” un lugar en donde daba clases particulares de artes marciales a los jóvenes.
El reencuentro de La Gran Sangre.	10/9	El señor Tamani habla con Dragón para que le ayude a rescatar a su hija quien estaba secuestrada por El Conde, Dragón pensó muy bien la situación y va en busca de sus amigos para poder rescatar a Allison Tamani, por lo que La Gran Sangre decide renovar el pacto de sangre.
Aparición de La Seca.	10/16	Aparece La Seca quien trabajaba para El Conde, va en busca de Dragón para matarlo y explota una granada en el Dojo, Raquel Dragón llegan a sobrevivir.
Enfrentamiento del Conde con Dragón.	10/25	Dragón logra entrar al cerro y enfrentarse con El Conde, luego llegan Mandrill y Tony quienes se pelearon con varios matones para poder rescatar a la hija del señor Tamani.
Rescate de Allison	10/26	Allison Tamani logra escapar y encontrarse con sus padres. Mientras que El Conde fue entregado a la policía y La Gran Sangre renueva su pacto de sangre.

**Nota:** Se estudian algunas de las páginas de los volúmenes 1, 2, 3, 7, 8, 9 y 10, se seleccionaron las páginas que tienen más relevancia dentro del universo transmedia, quedando en total 10.

## 2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

### 2.3.1 Operacionalización de las variables.

A continuación, en el presente cuadro se realiza la definición conceptual de las variables, además dividen las unidades subtemáticas con sus respectivas definiciones conceptuales:

**Tabla 4**

*Definiciones Conceptuales.*

Variable	Definición Conceptual	Categoría (dimensiones)	Definición Conceptual
Narrativa transmedia	<p>Storytelling es contar una historia Según Scolari (2014):</p> <p>Narrativa transmedia, es una historia, que se expande en múltiples plataformas y canales.</p>	✓ Expansión.	✓ Según (Scolari, 2013) expansión es la extensión de la historia a través de diversos canales y plataformas, alcanzando una popularidad destacable. Así mismo, potencia el producto, y su valor narrativo y económico.
		✓ Inmersión.	✓ Según (Scolari, 2013) inmersión es la capacidad de crear experiencias que motiven al espectador entrar a un estado de inmersión en la narrativa, a través de los diversos canales.
		✓ Storytelling.	✓ Según (Guisado, 2017) asegura que el storytelling es una de las herramientas de

			<p>narrar historias, se puede decir que relatar historias logra transferir más que una simple historia, quiere decir que el storytelling se muestra como una narración afectiva entre el público y el narrador, esto hace que el mensaje quede por más tiempo en quien lo recibe.</p>
--	--	--	---

A continuación, se explica cómo se desglosan las categorías de estudio, en subcategorías y estas a su vez en ítem. Siendo las unidades temáticas principales: Expansión, inmersión y storytelling. Cada una de estas unidades tiene unidades subtemáticas que explicaremos a continuación: Medios y plataformas, alcance, incorporación de nuevos elementos, experiencias, ficción y realidad, interacción, interés, historia y conexión. Las unidades subtemáticas mencionadas anteriormente, se dividen en ítems, los cuales son analizados y descritos desde nuestro punto de vista como espectadoras e investigadoras.

### **EXPANSIÓN**

- Medios y Plataformas: Se busca extender los contenidos a otros medios, abriendo el mundo a nuevas historias y posibilidades.

- Alcance: Busca desplazar la historia a través de su universo transmedia, como personajes y elementos que enriquezcan la historia y mantengan el interés del público.
- Incorporación de nuevos elementos: La incorporación de nuevos personajes en los contenidos no solo agrega variedad, también aporta a la creación de historias dentro del universo narrativo.

## **INMERSIÓN**

- Experiencias: Se exploran nuevas formas de sumergirse en la historia, al mismo tiempo que se incorporan elementos técnicos novedosos para crear experiencias inmersivas en los contenidos.
- Ficción y Realidad: Se incorporan hechos ficticios y elementos de la realidad y cotidianidad dentro de la narrativa.
- Interacción: Se impulsa la interacción a través de la narrativa, permitiendo a los usuarios participar y contribuir a la historia.

## **STORYTELLING**

- Interés: La historia involucra hechos relevantes e impactantes y crea momentos conflictivos y obstáculos diversos que mantienen el interés en la narrativa.
- Historia: Se implementa la estructura del viaje del héroe en la narrativa y deja un mensaje.

- **Conexión:** Se crea un significado especial en la historia, genera intriga para seguir manteniendo al público enganchado a medida que se desarrolla la trama.

**Tabla 5**

*Cuadro de desglose de categorías*

Variable	Definición Operacional	Categoría (dimensiones)	Subcategorías /Unidad Sub temática (subdimensiones)	Definición Conceptual
Narrativa transmedia	Fichas de observación	✓ Expansión.	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.
				Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.
			Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.		
		✓ Inmersión.	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.
				Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.
				Implementa hechos ficticios en la narrativa.

		✓ Storytelling.	Ficción y realidad	Implementa hechos reales y de la cotidianidad.
			Interacción	Impulsa la interacción entre los personajes, aportando a la narrativa.
			Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.
				Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.
			Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.
				Despierta emociones.
				Deja un mensaje.
			Conexión	Crea un significado especial en la historia.
				Genera intriga.

**Nota:** Se define a partir de la variable narrativa transmedia, con su respectiva definición operacional que es la ficha de observación.

### 2.3.2 Descripción de los instrumentos.

En la presente investigación del análisis de la narrativa transmedia como herramienta para el entretenimiento audiovisual en el caso: La Gran Sangre. Se utilizó como técnica la observación cualitativa a través de sus contenidos del universo que lo compone. Por otro lado, el instrumento que se utilizó son las fichas de observación de los contenidos seleccionados y filtrados previamente, según los criterios de inclusión y exclusión.

**2.3.2.1. Técnicas.** La técnica utilizada para analizar los contenidos del caso La Gran Sangre es el análisis de contenido. Según Espín (2002), el análisis de contenido es una técnica que permite estudiar y analizar la información disponible. En este tipo de estudio se recopilan una serie de puntos que son interpretados por el analista. Para realizar un análisis de contenido de calidad, es importante tener en cuenta algunos puntos clave, como la imparcialidad en la interpretación de los datos, la sistematicidad en el proceso de análisis y la tabulación de los datos para facilitar su interpretación. Esta técnica se utiliza comúnmente en investigaciones cualitativas y es útil para obtener información detallada sobre el objeto de estudio. En el caso específico de La Gran Sangre, el análisis de contenido permitirá identificar los elementos clave de la narrativa transmedia y sus características de expansión e inmersión.

**2.3.2.2. Instrumento.** El instrumento utilizado son las fichas de observación en el caso La Gran Sangre, las cuales son de suma importancia para la recolección de datos precisos y relevantes durante el desarrollo de la investigación. Además, ha sido completado con información que aporta a los aspectos observados para el análisis y la valoración de los contenidos virtuales del universo transmedia estudiado.

Fernández (2005) asegura que, la ficha de observación es un instrumento que sirve para registrar y analizar los estudios que se están realizando, se debe de tener presente que se tiene que dedicar un tiempo a la observación, seguidamente de la interpretación y el estudio de los datos recolectados. Es necesaria la organización durante el análisis para realizar una buena observación y reducir el tiempo clasificando y ordenando los apuntes.

El instrumento está compuesto desde la variable central: Narrativa transmedia, lo que se quiere lograr es observar y analizar a profundidad, el entorno y de esta

manera poder recolectar los datos para posteriormente plantear una buena recomendación y resultado. Los componentes de unidad temática: Expansión, profundización y contenido narrativo. Finalmente, los componentes de unidad subtemática: Difusión, participación, comunidad, conectividad, multimedia, interacción, creatividad, historia y experiencia. Estos últimos relacionados con sus respectivos ítems, los cuales servirán para el análisis y clasificación de los elementos audiovisuales estudiados en la investigación. De esta manera, lograr un resultado preciso relacionado a la variable y dimensiones con el caso transmedia: La Gran Sangre.

### **2.3.3 Validez y confiabilidad del instrumento.**

En el proceso de desarrollo de la presente investigación se creó un instrumento con las características adecuadas para obtener unos resultados asertivos, en este caso una ficha de observación. González (2002) menciona que: “La investigación que usa muestras injustificadas, métodos de bajo poder, que descuida los extremos y la información crítica, no es ética porque no puede generar conocimiento válido” (p. 98). Por ello, el instrumento ha sido validado por tres expertos en el área de comunicación audiovisual, para darle validez al contenido:

- **Mg. Dosis Neira Saldaña.** Comunicadora audiovisual, actualmente se desempeña como docente universitaria y post productora audiovisual.
- **Mg. Mario Chumpén Espinoza.** Comunicador audiovisual, actualmente se desempeña como docente universitario, trabajó como parte del equipo de producción de La Gran Sangre.

- *Mg. Arturo Frías Paz.* Comunicador audiovisual, actualmente se desempeña como docente universitario y productor audiovisual en diferentes proyectos.

#### 2.4. Procedimiento

En la presente investigación se utilizará la técnica de análisis de contenidos, que nos permitirá tener un mayor conocimiento de la narrativa transmedia audiovisual a través de los brazos transmediáticos en el caso: La Gran Sangre.

Marín & Noboa (2014) afirman que, el análisis de los datos se utiliza para estudiar múltiples tipos de documentos ya sean escritos, orales, icónicos, etc. Este es un procedimiento sistemático e imparcial, ya que utiliza métodos, variables y categorías que pertenecen a diversos modelos de estudio. Por este motivo, se posibilita desarrollar investigaciones comparativas entre los diferentes contenidos analizados.

El instrumento se hará presente mediante una ficha de observación, la cual se adapta al tipo de investigación cualitativa y de estudio que se quiere analizar, compuesta por criterios relacionados con nuestras dimensiones: Expansión, inmersión y storytelling. De esta forma se seleccionará los recursos del caso que se vincule directamente a nuestros puntos presentados en la ficha de observación, con el fin de tener un proceso profundo en la investigación. Hernández, Fernández, & Baptista (2010) afirman que la observación se basa en los apuntes sistematizados, correctos y seguros de conductas y circunstancias mediante un grupo de categorías y subcategorías planteadas en la observación investigativa, no se restringe a la simple vista, se explora en todo sentido, algunos de los objetivos en la investigación

cuantitativa son: Indagar en el entorno, contextos y poder identificar los problemas.

Con la ficha de observación diseñada, se recolectó la información de los capítulos seleccionados a estudiar del universo transmedia La Gran Sangre y se analizaron las unidades subtemáticas correspondientes. Fernández (2014) asegura que, al aplicar una ficha de observación de creación propia y al querer realizar un impecable trabajo de investigación se requiere la aprobación de algunos especialistas en comunicación audiovisual con una experiencia mayor a 5 años. Por otro lado, se corroboró que el instrumento ayudó a atender las definiciones de las materias, a adaptar la redacción y la descripción de los ítems a las exigencias propuestas.

Con este método como soporte en el instrumento de investigación seleccionado, se confirma que la ficha de observación vale para conseguir la información que se necesita y es de gran ayuda para el proyecto que se ha investigado.

## **2.5. Aspectos Éticos**

Declaramos que la presente investigación, elaborada por Allison Chuica y Miluska Dávila, es realizada con total transparencia en su contenido informativo y con originalidad por parte de las investigadoras. Respetando las diversas fuentes adquiridas para la elaboración del proyecto y el contenido estudiado, a través de la producción audiovisual transmedia: La Gran Sangre, nos aseguramos de cumplir con las normas APA para citar y referenciar las fuentes utilizadas. Además, garantizamos que los contenidos observados y planteados en el análisis no serán modificados.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS

En este capítulo se mostrarán los análisis de los resultados de las piezas que fueron seleccionadas en el caso transmedia La Gran Sangre y estudiadas a través del instrumento validado.

### 3.1. Aspectos generales del análisis

En el presente estudio se han analizado todos los brazos transmediáticos (cómic, película y serie de 4 temporadas) del proyecto La Gran Sangre, para este caso de análisis hemos seleccionado: Un total de 16 capítulos de la serie, la película con un total de 3 escenas y el cómic con un total de 10 páginas, los cuales son relevantes e importantes en la historia. Los resultados de los elementos antes mencionados han sido plasmados en fichas de observación para un mejor análisis.

El objetivo del caso transmedia se ha dado con el fin de saber cómo se da la narrativa transmedia como herramienta del entretenimiento audiovisual en La Gran Sangre y cómo se presenta la expansión, inmersión y storytelling a través de la narrativa de sus brazos transmedia.

### 3.1.1 Análisis de la serie temporada 1, capítulo 1.

A continuación, se presenta el análisis temporada 1, capítulo 1

**Tabla 6**

**Ficha de observación**

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 1/ Temporada 1  <b>Año de estreno:</b> 2006</p>	
<p>El reencuentro de La Gran Sangre, en este episodio se presenta a los personajes envueltos en toda la narrativa transmedia. Además de dar paso a la historia de los héroes, frente al caso Tamani, un caso importante en toda la temporada y el cual también tiene un lazo con otros brazos transmediáticos.</p>	

Variable	Unidad temática	Unidad sub temática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		Se presenta en este caso la extensión del contenido en el cómic, en el cual se puede saber más de lo ocurrido. No solo se queda en un solo medio del universo.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se presenta el pasado que abre un presente en la narrativa y el conflicto entre héroe y antagonista.

	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Se observa que los personajes hacen su pacto y se puede ver que continúan con otras historias en las siguientes temporadas y brazos transmediáticos.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	Se presentan los personajes por primera vez en la historia.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se presenta el caso, de las acciones antes de este tramo de la historia.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Presenta el cómic como forma para conocer sobre el caso y lo que les pasó como grupo.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		Implementa animaciones con un toque artístico a cómic, para darle un mayor dinamismo a las escenas, genere intriga y aporte a la narrativa con un estilo fantástico.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No presenta algún hecho no que pudiera presentarse en la realidad, los hechos que se presentan normalmente se podrían dar en una pelea o discusión.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se presentan casos de enfrentamientos, secuestro y delincuencia.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		No se conoce sobre el pasado de la agrupación y qué pasará con el caso Tamani, por lo cual genera una discusión.

Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se presenta el caso conflictivo de secuestro y la introducción de los personajes.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se da inicio a la historia, en donde observan diferentes hechos de conflictos y se generan obstáculos durante este episodio.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Muestra el personaje Dragón recibe el llamado a la aventura, la rechaza y se encuentra con su maestro para saber qué decisión tomar.
		Despierta emociones.	X		Durante el episodio se ven diferentes actos como el pacto de sangre que hacen Dragon, Tony y Mandril, lo que despierta múltiples emociones debido a su reencuentro y unión.
		Deja un mensaje.	X		Se puede notar el mensaje que dejan, el grupo La Gran Sangre se junta por una buena causa, hacer justicia en el país.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Inicia la narrativa y el universo de La Gran Sangre.
		Genera intriga.	X		No se conoce si Dragón aceptará salvar a la hija del empresario Tamani y si unirá al grupo nuevamente.

**Nota:** En este capítulo se puede ver el llamado a la acción por parte del caso de Allison Tamani, debido a que Dragón recibe la llamada del padre. Lo cual involucra al viaje del héroe con la interrogativa de aceptar o no el caso. Además de generar intriga sobre cuál es el grupo La Gran Sangre, despertando emociones en la posible aventura. Cabe resaltar que emplea animaciones para generar dinamismo en las

escenas, lo cual es un plus que no se ve en las series actuales.

### 3.1.2 Análisis de la serie temporada 1, capítulo 19.

A continuación, se presenta el análisis temporada 1, capítulo 19

**Tabla 7**

#### Ficha de observación 2

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 19/ Temporada 1 <b>Año de estreno:</b> 2006</p>	
<p>Enfrentamiento entre La Gran Sangre y El Conde, se muestra el pasado entre el antagonista y el personaje Dragón y el enfrentamiento que ambos tienen en ese tiempo por venganza del pasado.</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		La historia se extiende en el cómic donde también se ve el enfrentamiento que tienen Dragón y El Conde.
			Abre el mundo a nuevos	X		Se observa el pasado del Dragón y El Conde, el motivo de la pelea que se

		contenidos e historias.			tienen, abre paso al enfrentamiento del presente y quizá futuros.
	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Desplaza la historia con la hija del señor Tamani a otro brazo del universo transmedia que viene a ser el cómic.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	No se observa la incorporación de nuevos personajes relevantes en la historia, pero si se observan a varios extras que son personas que se enfrentan a los personajes principales, solo aparecen pocos minutos.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se ve el pasado, cuando el personaje y el antagonista se enfrentaron y se puede ver el porqué de la cólera que se tienen.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se observa el cómic donde se puede saber sobre la historia de Allison y qué sucede con La Gran Sangre
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	Durante este episodio no se observan las diferentes animaciones que si se ven en otros capítulos.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se observan hechos ficticios, todos los acontecimientos pudieran suceder en la vida real.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Los acontecimientos que se observan son peleas, secuestros, romances, delincuencia.

	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		No se sabe que es lo que sucede con El Conde, si es que se va a cárcel o no, deja una intriga en el espectador.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se ve el arduo enfrentamiento entre ambos bandos por el caso Tamani.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se presenta una batalla entre el grupo de La Gran Sangre y el grupo del Conde en el rescate de Allison Tamani.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Los héroes se encuentran en la fase de prueba, el cual logran cumplir y obtener la recompensa con el rescate.
		Despierta emociones.	X		Se da el rescate de la niña Tamani, todo el enfrentamiento y el reencuentro de Dragón y El Conde.
		Deja un mensaje.	X		Deja un mensaje positivo, ayuda a los demás y si está en tus posibilidades no debería de haber excusas.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Colabora con la narrativa de la historia ya que se puede ver que la enemistad sigue por parte del Conde y La Gran Sangre.
		Genera intriga.	X		Se queda en la expectativa de qué pasará entre Dragón El Conde.

**Nota:** En este capítulo se presenta la prueba del rescate de Allison Tamani, lo cual genera mucha expectativa y conflictos para lograr superarlo. Además, implementar hechos que podrían pasar en la realidad y momentos que generan emociones como el reencuentro de Dragón y El Conde.

A pesar de no usar recursos técnicos diferentes y novedosos, la trama rescata la esencia de lo que se busca a través del episodio. Además, permite explorar y revivir lo que existe en el pasado entre El Conde y Dragón.

### 3.1.3 Análisis de la serie temporada 2, capítulo 2.

A continuación, se presenta el análisis temporada 2, capítulo 2

#### Tabla 8

#### Ficha de observación 3

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 2/ Temporada 2</p> <p><b>Año de estreno:</b> 2006</p>	
<p>Se ve a Las Diosas Malditas que entran a una joyería a robar y matan a los empleados y clientes, luego se mandan a preparar unas máscaras para que no las reconozcan y puedan seguir con sus crímenes.</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
	Expansión		Extiende los contenidos a otros medios.		X	No se presentan casos de la agrupación Las Diosas Malditas en otros medios.

Narrativa Transmedia	Medios y plataformas	Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Generan nuevas expectativas, por lo que la trama sigue en pie en los siguientes episodios de la temporada.	
	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	La historia con las diosas malditas no se desplaza en el universo transmedia.	
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Presenta a 3 nuevas antagonistas, llamadas Las Diosas Malditas. Conformado por Diana, Venus y Medusa. Por otro lado, la secretaria de los héroes, Tota.	
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se observan nuevas historias en la narrativa, implementando hechos impactantes como los atracos organizados por Las Diosas Malditas.	
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se presentan diferentes escenas como la organización y preparación que hacen las villanas antes de realizar el robo, lo que nos permite seguir profundizando en el universo narrativo.
			Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		Incluye animaciones artísticas en partes de acción del capítulo, como cuando salen Las Diosas Malditas.
		Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	Incluye a Medusa que le clava un tenedor en la mano a su jefe como parte de su imaginación.

		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se muestra a La Gran Sangre pasando momentos juntos como en una discoteca, comiendo, durmiendo, buscando casa y la delincuencia.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		La llegada de nuevos personajes en la narrativa y sobre el siguiente paso de la agrupación, genera un debate.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se da inicio a una nueva aventura y situación de justicia frente a la delincuencia y asaltos.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Los ataques de Las Diosas Malditas a diversos puntos y la violencia a la mujer.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se da el llamado a una nueva aventura al involucrar nuevas enemigas y el rechazo a una nueva aventura.
		Despierta emociones.	X		El asesinato de gente inocente por parte de Las Diosas Malditas genera emociones.
		Deja un mensaje.	X		Deja el mensaje de aprender a escuchar a los demás y darles la oportunidad de expresarse.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Se crea un lazo de conexión en la historia ya que al haber nuevos personajes hay una mayor intriga en la historia.
		Genera intriga.	X		No se conoce mucho sobre los personajes y sobre lo que planean. Además, una señora reconoce a Diana en

						medio de un atraco a una joyería.
--	--	--	--	--	--	-----------------------------------

**Nota:** En este capítulo se puede observar la implementación de nuevos personajes, como Las Diosas Malditas y la secretaria Tota de La Gran Sangre. Además de dar pie al nuevo problema, generando interés y emociones. Se da el llamado de justicia con los héroes, cabe resaltar que mantiene la trama de incluir problemas como la delincuencia.

A pesar de no desplazar la historia en otro brazo, su presencia en este medio es relevante la estructura de los personajes principales y aquellos que se involucran más en el desarrollo.

### 3.1.4 Análisis de la serie temporada 2, capítulo 12.

A continuación, se presenta el análisis temporada 2, capítulo 12

#### Tabla 9

#### Ficha de observación 4

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 12/ Temporada 2</p> <p><b>Año de estreno:</b> 2006</p>
---

<p>Hay un plan de Las Diosas Malditas para atacar a La Gran Sangre y se muestra el reencuentro con un personaje icónico de la primera temporada, La Seca, la cual representa un papel relevante en la trama narrativa transmedia.</p>	
---	--

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No se presenta la extensión de algunos de los contenidos en este caso, en otro medio.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Abre los hechos del pasado con el presente, que impulsan la creación de nuevos contenidos, como la aparición de La Seca, su colaboración y el enfrentamiento entre ambos grupos.
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	No presenta la continuación o retorno de la historia a través del universo.
		Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se desarrolla y toma más participación el personaje Ceres, la cual ayuda en la estrategia de Las Diosas Malditas.

		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Al verse el regreso de La Seca, da paso a que se generen nuevas historias, las cuales vienen en los próximos capítulos
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		La trama de este episodio es muy importante e interesante, ya que, al ingresar la villana a la historia, no sabemos en qué momento se van a enfrentar.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No presenta elementos técnicos novedosos como la animación durante la historia.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se presentan casos ficticios en esta parte de la historia.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Relaciones amorosas entre personajes y el entorno académico que pasa Johan, estudiando.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		La aparición de la anterior enemiga de La Gran Sangre, La Seca, genera una discusión.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		El acercamiento con las enemigas, la involucración sentimental de Dragón y Diana.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Muerte de gente, infiltración de Raquel, escape del dealer conexión a las antagonistas.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se presentan pruebas y se da el acercamiento a las enemigas.

			Despierta emociones.	X		Se muestra cómo fue que Diana reclutó a Venus desde la cárcel en su pasado y la aparición de La Seca para ayudar a las enemigas.
			Deja un mensaje.	X		Resalta que no se puede confiar fácilmente y la lealtad.
		Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Presenta la negación por parte de Dragón al no aceptar lo que ya es evidente con respecto a Diana. Generando que se complique la situación para sus otros compañeros.
			Genera intriga.	X		Muestra el enfrentamiento entre Raquel y Venus, da pie saber qué pasará entre ellas dos, generando intriga.

**Nota:** En este episodio se puede ver el regreso de un personaje que tiene relevancia en la historia que es La Seca y que suma a la trama. Por otro lado, hay un plan de Las Diosas Malditas para atacar al grupo justiciero de La Gran Sangre. Estos hechos suman a la narrativa de la historia.

### 3.1.5 Análisis de la serie temporada 2, capítulo 20.

A continuación, se presenta el análisis temporada 2, capítulo 20

#### Tabla 10

#### Ficha de observación 5

**Unidad de Análisis:** Episodio 20/ Temporada 2

**Año de estreno:** 2006

Enfrentamiento final con Las Diosas Malditas llega a su fin y luego sucede un giro inesperado con uno de los protagonistas. El Mandril recibe una bala, por parte de Venus (Diosa Maldita) y lo dan por muerto.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		Se extiende el contenido hacia la tercera temporada, debido a que se toca el tema del Mandril, pero Las Diosas Malditas no aparecen en los otros brazos.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Muestra la derrota de las enemigas y la muerte de Mandril, abren paso a un nuevo contexto en la historia y su desarrollo narrativo.

	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Se observa que las antagonistas vuelven a tener presencia en la temporada 4, para su venganza.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	No presenta a nuevos personajes, solo siguen siendo los mismos de antes y extras durante las escenas.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se han creado nuevas historias a raíz de la derrota de Las Diosas Malditas, y continúan las historias creadas en los siguientes capítulos.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se presentan historias como la bala que le cae al personaje Mandril, lo que generan ganas por querer saber qué pasará más adelante.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se presentan en este episodio elementos técnicos novedosos como las animaciones que si salen en otros capítulos.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No presenta hechos ficticios, todo lo que sucede podría ser real si se vive una experiencia como esta.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se implementan hechos reales que suelen suceder en una pelea fuerte, como el enfrentamiento que tienen ambos bandos.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Genera discusión, debido al terminar la temporada con la muerte de unos de los personajes principales.

Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X	Muestra la colaboración y arrepentimiento de la enemiga Ceres con La Gran Sangre, la muerte de Gaia por remordimiento, la captura de las enemigas y el disparo en la cabeza a Mandril.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X	Muestra la sospecha de traición de Ceres a Las Diosas Malditas, la batalla de ambas agrupaciones.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X	Se da la prueba en el enfrentamiento de héroes y enemigas, luego de haber atravesado varios obstáculos.
		Despierta emociones.	X	Se observa el enfrentamiento de La Gran Sangre y Las Diosas Malditas despiertan diversas emociones y la muerte de Mandril, de uno de los personajes más importantes, hace que pese aún más este punto.
		Deja un mensaje.	X	Refleja la unión al defender a un amigo, incluso enfrentarse a la muerte.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X	Muestra la pérdida de un miembro de la agrupación marca un hecho especial en la historia.
		Genera intriga.	X	Coloca la muerte de Mandril y el futuro de la agrupación en expectativa.

**Nota:** En este capítulo se puede ver la etapa de prueba en el viaje de los héroes, con el enfrentamiento contra Las Diosas Malditas. Además de hechos inesperados como la colaboración de Ceres, aliada de las antagonistas, para derrotar a su propio grupo. Por otro lado, el generador de emociones con la muerte de Mandril y el mensaje que deja la importancia de un grupo, una hermandad.

A pesar de no desplazar el contenido a través de otros medios, se involucra a las antagonistas en la cuarta temporada de la historia, con su venganza contra La Gran Sangre.

### 3.1.6 Análisis de la serie temporada 3, capítulo 1.

A continuación, se presenta el análisis temporada 3, capítulo 1

#### Tabla 11

#### Ficha de observación 6

<p><b>Unidad de Análisis: Episodio 1/ Temporada 3</b></p> <p><b>Fecha de Emisión: 2007</b></p>	
<p>Presentación del antagonista El Gringo y la aparición del antagonista El Conde, además de cómo quedó La Gran Sangre luego de la muerte del Mandril.</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones	
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No se presenta la historia en otro medio de los brazos transmediáticos, esta historia pertenece a la serie.	
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Implementa a un nuevo antagonista, nuevos problemas y el regreso de otro enemigo.	
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Relaciona la historia del reconocido enemigo El Conde para desplazar la narrativa a un nuevo contexto.	
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Presenta a un nuevo grupo enemigo, encabezado por El Gringo.
				Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Realiza la alianza entre un antiguo enemigo de La Gran Sangre para involucrarse con El Gringo y ocasionar una nueva narrativa.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se crea diversas formas de sumergirse en la historia ya que aparece uno de los antagonistas y añaden nuevos personajes.	
			Implementa elementos técnicos	X		Implementan la técnica de la animación para recrear escenas algo complicadas como la huida del Gringo	

		novedosos en los contenidos.			cuando se lanza al mar, que llaman la atención.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	Los hechos que se presentan son sucesos que podrían suceder en la vida real como los enfrentamientos.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se observan hechos de emergencias médicas, peleas, discusiones, conversaciones, etc.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Genera discusión al tener hechos como la situación de los héroes y la llegada de El Gringo y El Conde
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Implementa hechos dramáticos e importantes en la situación devastadora de los héroes y el regreso de El Conde.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Refleja la desesperación y situación de La Gran Sangre, debido a la pérdida de Mandril.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Regresan los héroes, pero ahora es distinto al inicio. Sabe más y ha pasado por varias cosas hasta llegar a ese punto.
		Despierta emociones.	X		Genera expectativas y emociones al dar inicio a una nueva aventura y también al mostrar escenas

					de cómo se encuentran los personajes luego de la muerte de Mandril.
			Deja un mensaje.	X	Transmite el significado de una pérdida y hace énfasis en la importancia de los momentos que vives con las personas.
		Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X	Representa el dolor y post muerte de un personaje importante y cómo afecta a todos los personajes.
			Genera intriga.	X	Implementa nuevas aventuras y el suspenso de qué traman ambos antagonistas.

**Nota:** En este capítulo se implementa a nuevos enemigos para dar inicio a nuevas aventuras. Además de que muestra hechos relevantes e impactantes sobre la situación complicada en la que se encuentran los héroes por la muerte de Mandril.

Enriquece la narrativa ampliando los contenidos e involucrando hechos reales y de la cotidianidad, además de llevar el viaje del héroe a otra etapa de evolución.

### 3.1.7 Análisis de la serie temporada 3, capítulo 14.

A continuación, se presenta el análisis temporada 3, capítulo 14

#### Tabla 12

#### Ficha de observación 7

**Unidad de Análisis: Episodio 14/ Temporada 3**

**Fecha de Emisión: 2007**

Se confirma la muerte de Raquel (miembro de La Gran Sangre y pareja de Dragón) y la aparición de Mandril, quien se pensaba que estaba muerto luego del balazo que recibió.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No se menciona este contenido a otro medio del universo.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Genera la creación de nuevos contenidos e historias con los hechos presentados, como la resurrección de Mandril, la nueva generación de La Gran Sangre.
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su	X		Extiende la historia de uno de los enemigos vuelve a tener presencia en el universo.

		universo transmedia.			
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se desarrolla otro personaje, el periodista Carlos, que lo tienen como rehén los antagonistas.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Permite implementar nuevas narrativas a raíz de los sucesos creados previamente, como el regreso de Mandril y lo que pasó.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.		X	No existen formas alternas y nuevas para sumergirse en esta historia.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		Implementa los juegos gráficos en el computador de Johan, para aumentar la credibilidad de su capacidad como hacker.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Incluye el regreso de Mandril, luego de una bala directo en la cabeza es un hecho ficticio y el cual no tiene mucho trasfondo explicativo.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Muestra muertes y secuestros que se presenta en la realidad. Por otro lado, no hay hechos de la cotidianidad.

	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Impacta y genera un impulso con el tema de la muerte de Raquel y la aparición de Mandril, luego de haber “muerto”.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Presenta la muerte de Raquel, la cual estaba embarazada de Dragón. La trágica situación de Tony y Dragón, que están secuestrados por los enemigos. La resurrección de Mandril y el rescate a sus compañeros.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Muestra la situación complicada al estar secuestrados y al no poder hacer nada para librarse de los enemigos sin ayuda, arriesgándose a morir.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Muestra a los héroes que atraviesan obstáculos y se enfrentan a los enemigos.
		Despierta emociones.	X		Generan una ruleta emotiva en la estructura de la serie ya que se observa el regreso del Mandril y la muerte inesperada de Raquel, la cual estaba embarazada.
		Deja un mensaje.	X		Refleja que el mal siempre termina perdiendo y la importancia de la unión en un grupo.
	Conexión	Crea un significado	X		Involucra una narrativa especial en el transcurso de los hechos, los cuales se

			especial en la historia.			relacionan directamente con La Gran Sangre.
			Genera intriga.	X		Genera una serie de especulaciones y expectativa luego de los acontecimientos previamente mencionados.

**Nota:** Este capítulo aborda una serie de hechos relevantes e impactantes en la historia, los cuales generan emociones e interés por saber lo que va a pasar con La Gran Sangre y la muerte de Raquel.

Además, mantiene la estrategia de storytelling, dejando un mensaje sobre la importancia de la unión y hacer el bien.

### 3.1.8 Análisis de la serie temporada 3, capítulo 25.

A continuación, se presenta el análisis temporada 3, capítulo 25

**Tabla 13**

**Ficha de observación 8**

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 25/ Temporada 3</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2007</p>	
<p>Estrategia de rescate para Dragón y la caída de la alianza entre El Conde y El Gringo, además de un adelanto de lo que pasa luego en la vida los personajes</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
		Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No se menciona el caso en otro de los medios del universo.

Narrativa Transmedia	Expansión		Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Permite desarrollar nuevos contenidos con la narrativa ya planteada porque lo tienen bajo secuestro a Dragon.
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Muestra al enemigo El Conde vuelve a tener una aparición en la cuarta temporada.
		Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Colocan en este capítulo una ex de Dragón y otros villanos para la batalla.
			Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se refleja en otra temporada que en realidad ese no fue el fin del enemigo.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.		X	No hay evidencias que se haya planteado otra forma de sumergirse en este contenido.
			Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		Usa la animación, estilo cómic 2, mostrando todos esos momentos de justicia como héroes.
		Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	Muestra un corte directo en la oreja de Dragón.
			Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se muestran los enfrentamientos, actividades como comer y beber con amigos. Además de una conferencia del libro

					que sacó el periodista Carlos en honor a La Gran Sangre.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Muestra un momento con muchas emociones sobre el supuesto final de la era de La Gran Sangre, por lo cual genera una discusión si será todo eso el contenido.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Muestra el rescate de Dragón, una supuesta bomba, la derrota de los villanos y la representación del fin de las aventuras.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Implementa el secuestro de Dragón por los enemigos. El enfrentamiento con los villanos aliados, el corte de oreja de Dragón, el riesgo de muerte.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se enfrentan al enemigo y regresan con la recompensa luego de los obstáculos.
		Despierta emociones.	X		Se da el enfrentamiento entre El Gringo, El Conde y La Gran Sangre. Además del rescate de Dragón.
		Deja un mensaje.	X		La unión hace la fuerza, la lealtad, y lo malo que es luchar para llevar la maldad.
	Conexión	Crea un significado	X		Simula el fin de una era, en el cual se menciona qué sucede con cada personaje.

			especial en la historia.			
			Genera intriga.	X		Le da un toque de fin a la serie, por lo cual genera intriga si será todo para la banda justiciera.

**Nota:** En este episodio se puede ver el enfrentamiento entre El Conde y El Gringo contra La Gran Sangre lo que hace que la trama sea más interesante. Por otro lado, se puede ver lo que sucede con los protagonistas, simulando ser el final de la serie, por lo cual genera expectativa y ganas de indagar qué es lo que sucederá con la historia.

### 3.1.9 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 1.

A continuación, se presenta el análisis temporada 4, capítulo 1

#### Tabla 14

#### Ficha de observación 9

**Unidad de Análisis: Episodio 1/ Temporada 4**

**Fecha de Emisión: 2007**

Se muestran a los personajes y se habla sobre el pasado militar de Mandril. Además, da inicio a la construcción de un nuevo antagonista llamado El Mesías y la organización M.P.S.P. Por otro lado, la ausencia de Dragón.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No se vuelve a tratar el caso en otro medio del universo.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Da inicio a una nueva saga, con nuevos problemas.
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	No hay pruebas del desplazamiento de esta historia en el universo.
		Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se incluye todo un grupo llamado Movimiento Para la Salvación del Perú (M.P.S.P), los cuales son un grupo terrorista, liderados por El Mesías. Además de

					incluir extras para darle peso a la historia.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Implementa cosas del pasado que se reflejan en el presente capítulo, en la cual se crean nuevos acontecimientos.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.		X	No hay pruebas de nuevas formas para sumergirse en este caso.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se presentan elementos técnicos, solo el intro característico de la serie.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se presentan hechos ficticios, porque son cosas que sí han pasado en la vida real.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se reflejan problemas sociales como el terrorismo, la delincuencia, corrupción.
	Interacción	Impulsa a la interacción social a través de comunidades.	X		Impulsa al debate y conversación con la llegada de un nuevo grupo enemigo y la ausencia de Dragón, el cual es líder de La Gran Sangre.
	Interés	Involucra hechos	X		Implementa un nuevo obstáculo y villanos. El ataque terrorista a la familia

Storytelling		relevantes e impactantes.			de un viejo amigo militar de Mandril.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		El amigo de Mandril es rescatado por él y trata de sobrevivir luego de haber recibido balazos de parte de El Mesías.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Los héroes se dan cuenta del problema y las consecuencias por parte del Mesías.
		Despierta emociones.	X		Vincula el pasado, existiendo un trasfondo emotivo, el cual conmueve.
		Deja un mensaje.		X	No implementa en este capítulo un mensaje.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Se da un nuevo comienzo con dos de los tres pioneros que fundaron La Gran Sangre
		Genera intriga.	X		Ocasiona expectativa y suspenso al no saber qué hará Tony y Mandril contra este movimiento terrorista.

**Nota:** Se observan giros inesperados en la historia como la inclusión de nuevos antagonistas, El Mesías y la organización M.P.S.P. lo cual hace que la historia sea más interesante y genere nuevas expectativas.

Además, se muestra el pasado de unos de los protagonistas y se vive la ausencia del Dragón, se abre el mundo a nuevas historias, por lo que se genera el crecimiento del universo transmedia.

### 3.1.10 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 5.

A continuación, se presenta el análisis temporada 4, capítulo 5

**Tabla 15**

**Ficha de observación 10**

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 5/ Temporada 4</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2007</p>	
<p>Se complementan las fuerzas de La Gran Sangre para poder salvar a las personas de 3 bombas puestas por el M.P.S.P, en el cual se viven momentos de mucha acción, tensión y persecución.</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No existen contenidos expandidos a otros medios de este caso.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Involucra hechos de aventuras como las tres bombas que van a ser lanzadas y la respuesta por parte de los enemigos,

					aumentando así la trama en el universo.
	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	No hay evidencias del desplazamiento de esta historia en el universo.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se añaden a varios personajes como el químico y chicos que pertenecen al movimiento terrorista M.P.S.P.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.		X	No existe la creación de nuevas historias en los contenidos de este caso.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.		X	No hay pruebas de nuevas formas para sumergirse en este caso.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		Involucra los juegos gráficos en el computador de Johan, para aumentar la credibilidad de su capacidad como hacker.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	Incluye el hecho de las bombas que sí ha pasado en época del terrorismo.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		La persecución a delincuentes de gran potencia. Por otro lado, no se presentan casos de la cotidianidad.

		Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Impulsa a la discusión de la trama por salvar a todos de 3 bombas colocadas en diferentes puntos.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.		X		Se muestra lo reacios que están los miembros del M.P.S.P por obtener poder.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.		X		Se plantea la desactivación de las bombas y la persecución con los enemigos.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.		X		Viven los héroes momentos de conflicto durante su viaje ya que hay un enfrentamiento entre la banda terrorista y La Gran Sangre.
		Despierta emociones.		X		Despierta momentos de tensión y miedo ya que se observan escenas de persecución y ataque con bombas.
		Deja un mensaje.			X	No transmite ni un mensaje en esta escena.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.		X		Se encuentran los héroes más cerca de dar contra los enemigos.
		Genera intriga.		X		Transmite y genera suspenso e intriga en qué pasará con las bombas que faltan desactivar porque no

						se sabe si llegaron a explotar o no.
--	--	--	--	--	--	--------------------------------------

**Nota:** En este episodio se puede ver que a pesar de que el caso no se traslada a otro medio para su expansión, se generan nuevos contenidos con la nueva aventura en la que se encuentran los personajes.

Es necesario resaltar que cumple con la función del héroe y que la narrativa planteada genera intriga y despierta emociones durante su desarrollo. Además de añadir a nuevos personajes y extras para que le den peso y sentido a la misma trama.

### 3.1.11 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 8.

A continuación, se presenta el análisis temporada 4, capítulo 8

#### Tabla 16

#### Ficha de observación 11

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 8/ Temporada 4</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2007</p>
--

Aparece Ivana (la hermana gemela de la antagonista La Seca) da un giro inesperado, mostrando un contraste entre ella y su hermana, además busca la justicia con La Gran Sangre. Por otro lado, Johan se infiltra en el movimiento terrorista.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No existen contenidos expandidos a otros medios de este caso.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Involucra aventuras con personajes como Ivana y Johan, pero involucrados en una nueva trama como la infiltración de uno de ellos al M.P.S.P.
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	No hay evidencias del desplazamiento de esta historia en el universo.
			Incluye a nuevos personajes.	X		Se añaden a personajes como el terrorista Julius, ex

	Incorporación de nuevos elementos				de Elena y el general de la policía.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Implementa cosas del pasado como la aparición del Mesías en televisión y desde la cual se crean nuevos sucesos como los enfrentamientos que tiene con La Gran Sangre.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.		X	No hay pruebas de nuevas formas para sumergirse en este caso.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		Involucra los juegos gráficos en el computador de Johan, para aumentar la credibilidad de su capacidad como hacker.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Se presenta la supuesta muerte de El Mesías a mano de Julius y su regreso.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se muestran hechos comunes como asistir a el instituto, enfrentamientos, y conferencias.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Impulsa a la discusión por la aparición de la hermana gemela (Ivana) de La Seca.
	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Incluye que El Mesías está vivo, luego de las balas que le dio Julius. Involucran a la hermana gemela de La

Storytelling					Seca, la cual apoya a los héroes.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se rescata a Tony de los chinos mafiosos. Los del movimiento terrorista dan con el lugar donde se encuentra Tony, Mandril e Ivana.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Los héroes viven momentos de conflicto durante su viaje y acercamiento a los enemigos.
		Despierta emociones.	X		Despierta momentos de sorpresa con la reaparición de El Mesías e Ivana la hermana gemela de una de las enemigas características del universo.
		Deja un mensaje.	X		Refleja que no se debe confiar en los enemigos y en la maldad.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Muestra que los integrantes de La Gran Sangre se encuentran más cerca de dar contra los enemigos.
		Genera intriga.	X		Transmite y genera suspenso e intriga por la aparición inesperada de Ivana (hermana gemela de La Seca)

**Nota:** En este episodio se observa que tampoco existen contenidos expandidos a otros medios, pero sigue generando nuevos contenidos en la trama, también al involucrar el pasado. Por otro lado, implementa hechos ficticios y reales para darle profundización a los sucesos.

Los hechos que suceden en el desarrollo de la historia generan impacto, emociones e intriga, respetando los lineamientos del viaje del héroe.

### 3.1.12 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 16.

A continuación, se presenta el análisis temporada 4, capítulo 16

#### Tabla 17

#### Ficha de observación 12

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 16/ Temporada 4</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2007</p>	
<p>Capturan a ambos personajes de la organización terrorista y se conoce más sobre la relación que existe entre Ivanna y el miembro terrorista Manuel. Por otro lado, se da el rescate de Mandril y Tony.</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones	
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No existen contenidos expandidos a otros medios de este caso.	
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Involucra aventuras como la relación que hay entre los personajes nuevos: Ivana y Manuel, que se encuentran dentro del mundo terrorista.	
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	No hay evidencias del desplazamiento de esta historia en el universo.	
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se añaden a personajes como el aliado de El Mesías y El Brujo.
				Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se dan nuevas vivencias como la relación entre Manuel e Ivana y el rescate de los personajes principales Tony y Mandril.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.		X	No hay pruebas de nuevas formas para sumergirse en este caso.	
			Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se presentan elementos técnicos novedosos en el capítulo.	

	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Involucra una especie de veneno negro para la muerte de Mandril y Tony, quienes están capturados.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Muestran escenas en el instituto, en la reunión y el amor.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Impulsa a la discusión de la trama por el estado en el que se encuentran dos de los integrantes de La Gran Sangre y el plan que van a ejecutar para rescatarlos.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Tony y Mandril son secuestrados por los enemigos en la fiesta de máscaras. Uno e Ivana se reencuentran y se conoce sobre su pasado amoroso. Además, se sabe que el aliado de El Mesías está involucrado con el gobierno.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se plantea el rescate de los héroes luego de ser secuestrados y expuestos a la muerte.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Mandril y Tony se enfrentan a la muerte, luego de haber consumido el veneno.
		Despierta emociones.	X		Despierta momentos de tensión por la situación de secuestro y envenenamiento hacia los héroes.

		Deja un mensaje.	X		Muestra la importancia de la amistad, mostrando recuerdos de Tony y Mandril, mientras se encuentran en un momento complicado de sus vidas.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Los héroes se relacionan con los enemigos, se aclaran varios puntos de la trama y se enfrentan a la muerte.
		Genera intriga.	X		Transmite y genera suspenso e intriga por la situación que están viviendo personajes ya que se encuentran en una etapa en donde no se sabe si van a morir o van a ser rescatados.

**Nota:** En este capítulo se puede observar que el mundo se abre a nuevos contenidos para su expansión en los diferentes brazos transmediales y posibles creaciones por parte de los fanáticos.

Se incluyen nuevos personajes, lo cual ayuda que la trama sea dinámica y genera intriga y expectativa en los hechos relevantes e impactantes en el episodio.

### 3.1.13 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 21.

A continuación, se presenta el análisis temporada 4, capítulo 21

#### Tabla 18

#### Ficha de observación 13

**Unidad de Análisis:** Episodio 21/ Temporada 4

**Fecha de Emisión:** 2007

Derrota del M.P.S.P y captura de sus 3 miembros principales, La Gran Sangre termina por capturar a los miembros de la organización, luego de un arduo enfrentamiento.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No se presenta la extensión de algunos de los contenidos en este caso, en otro medio.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Implementa aventuras como la captura de los tres principales miembros del M.P.S.P. lo que permite que la historia continúe para saber qué es lo que sucederá con ellos, luego de ser atrapados.

	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	No hay evidencias del desplazamiento de esta historia en el universo.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se añaden al personaje que hará del clon de Mandril. Además de mostrar finalmente al Capitán Pérez.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Implementa hechos como la captura de los principales miembros del movimiento terrorista, creando así nuevas historias en la narrativa.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.		X	No hay pruebas de nuevas formas para sumergirse en este caso.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		Involucra los juegos gráficos en el computador de Johan, para aumentar la credibilidad de su capacidad como hacker.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Se presenta la gran arma del gobierno a manos de los enemigos con gran facilidad y puesta en un sistema de cronómetro para su ejecución.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se muestran la corrupción de los del gobierno y la captura de delincuentes.

	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Impulsa a la discusión por la captura de los enemigos y el descubrimiento de la corrupción y vinculación del supuesto aliado de El Mesías.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se da la captura de los enemigos y se descubre la identidad del aliado de El Mesías y se añade un personaje que está vinculado a Las Diosas Malditas.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se enfrentan los héroes de La Gran Sangre contra sus enemigos en una batalla.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Muestran que los héroes viven momentos de conflicto y suspenso durante el enfrentamiento que tienen con los integrantes del M.P.S.P.
		Despierta emociones.	X		Despierta emociones durante todo el proceso que se da, para la captura de los tres integrantes del movimiento terrorista.
		Deja un mensaje.	X		Refleja que el mal nunca vence al final de todo.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Se cierra una aventura de parte de La Gran Sangre, pero se va construyendo otras.

			Genera intriga.	X		Implementa el reclutamiento de un criminal para la venganza de Las Diosas Malditas y la aparición del Capitán Pérez genera intriga en la historia.
--	--	--	-----------------	---	--	--

**Nota:** En el presente episodio se observa que la trama de este caso impulsa al crecimiento del universo, además de vincular a nuevos personajes en el viaje del héroe.

Las escenas generan muchas emociones y expectativas en la que los héroes atraviesan diversos obstáculos. Cabe resaltar, que implementa elementos técnicos que ayudan a dar un mejor perfil al personaje.

### 3.1.14 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 22.

A continuación, se presenta el análisis temporada 4, capítulo 22

#### Tabla 19

#### Ficha de observación 14

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 22/ Temporada 4</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2007</p>
---

<p>Luego de la aparición de Las Diosas Malditas, dos personajes son reclutados por ellas para clonar a Mandril y a Tony y hacer su venganza contra el grupo justiciero.</p>	
---	--

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No existen contenidos expandidos a otros medios de este caso.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Involucra aventuras y personajes nuevos y antiguos. La reaparición de Las Diosas Malditas y el plan de venganza contra La Gran Sangre. .
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Se puede conocer el origen de la enemistad de Las Diosas Malditas en la segunda temporada.
			Incluye a nuevos personajes.	X		Se añaden personajes como los clones de

	Incorporación de nuevos elementos				Mandril y Tony, Cielo, Sofía y dos policías.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Implementan a nuevos personajes para hacerlos pasar como los miembros de La Gran Sangre (Tony y Mandril).
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.		X	No hay pruebas de nuevas formas para sumergirse en este caso.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se presentan elementos técnicos novedosos en el capítulo.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Se presentan hechos ficticios al momento en el que ambos clones se hacen pasar por Mandril y Tony.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Muestran escenas en el instituto, en la conmemoración, en el hospital y escenas de amor.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Impulsa a la discusión de la trama por la aparición de las antiguas enemigas de La Gran Sangre y su plan con Los Clones.
	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Incluye que Las Diosas Malditas aparecen y se da

Storytelling					el primer ataque de Los Clones en un grifo.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Aparecen Los Clones en las noticias por el ataque al grifo y culpan a los verdaderos por lo sucedido.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Muestra que los héroes reciben su recompensa por la anterior aventura y se ven envueltos en el inicio de una nueva aventura.
		Despierta emociones.	X		Despierta emociones al ver a las enemigas pasadas y el inicio de una nueva aventura para los héroes.
		Deja un mensaje.	X		Muestra la importancia de hacer el bien por el país
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Reaparecen personajes del pasado vinculando el presente para una nueva aventura contra el mal.
		Genera intriga.	X		Genera intriga al no saber qué planean exactamente Las Diosas contra los héroes.

**Nota:** En este capítulo se observa la expansión de nuevos contenidos vinculados al pasado de la agrupación y su viaje como héroes, en el cual se da inicio a una nueva aventura llena de contenidos impactantes y emocionantes.

Cabe resaltar que la trama se desplaza a través de los contenidos, porque se puede conocer el trasfondo de la enemistad entre ambos grupos previamente en este medio.

### 3.1.15 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 39.

A continuación, se presenta el análisis temporada 4, capítulo 39

#### Tabla 20

#### Ficha de observación 15

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Episodio 39/ Temporada 4</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2007</p>	
<p>Aparece El Conde, antagonista desde la primera temporada, el cual tiene capturado a Johan y Tony (miembros de La Gran Sangre)</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
		Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		Sí existen contenidos expandidos en el cómic y

Narrativa Transmedia	Expansión					en la serie sobre este caso de El Conde.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Involucra aventuras y personajes nuevos y antiguos. La reaparición de El Conde, enemigo nato de la agrupación
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Se puede conocer el vínculo y origen de El Conde y la agrupación con los otros contenidos desplazados en el universo transmedia.
		Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se añaden a una alidada de El Conde, Romina y unos extras.
			Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Implementa y vincula el pasado y el presente en la trama con El Conde.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Existen formas de sumergirse en la historia que existe con ese personaje enemigo.
			Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se presentan elementos técnicos novedosos en el capítulo.
		Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Muestra que El Conde está vivo otra vez luego de la última pelea que tuvo con Dragón en la

					que supuestamente fue derrotado.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Muestran escenas de delincuencia, sin embargo, no de cotidianidad.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Impulsa a la discusión de la trama por la captura de Johan, Tony y Mandril a manos de El Conde.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Mantienen secuestrados a Johan, Mandril y Tony con el regreso de El Conde.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Muestra a los héroes se encuentran en una situación muy complicada, al estar capturados.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Coloca a los héroes en un enfrentamiento con el enemigo (El Conde) y la muerte.
		Despierta emociones.	X		Despierta emociones al ver al Conde y el estado trágico de los héroes.
		Deja un mensaje.		X	No refleja ni un mensaje en este capítulo.
	Conexión	Crea un significado	X		Reaparecen personajes del pasado vinculando el

			especial en la historia.			presente en una situación inesperada y difícil.
			Genera intriga.	X		Al encontrarse Johan y Tony, no intriga al no saber qué sucederá con los héroes y si saldrán ilesos de esta situación.

**Nota:** En este capítulo se puede ver que se expande el contenido a otros medios, debido a que involucra a un personaje que ya tiene historia con la agrupación. Por otro lado, involucra nuevos personajes y una nueva aventura que genera una ruleta de emociones. Además, de impulsar la interacción de los mismos con los sucesos planteados en este caso.

### 3.1.16 Análisis de la serie temporada 4, capítulo 41.

A continuación, se presenta el análisis temporada 4, capítulo 41

#### Tabla 21

#### Ficha de observación 16

**Unidad de Análisis:** Episodio 41/ Temporada 4

**Fecha de Emisión:** 2007

Se da el rescate de la hermana de Mandil, Romina, la cual tiene una relación sentimental con Tony. Por otro lado, se da la caída del Conde una vez más. Se da por terminada la serie.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Si	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		Sí existen contenidos expandidos en el cómic y en la serie sobre este caso de El Conde.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Involucra aventuras y personajes nuevos y antiguos. La reaparición de El Conde, enemigo nato de la agrupación en contra de LGS.
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Se puede conocer el vínculo y origen de El Conde y la agrupación con los otros contenidos desplazados en el universo transmedia.
			Incluye a nuevos personajes.		X	No se incluye en el presente episodio nuevos personajes,

	Incorporación de nuevos elementos				solo extras que no trascienden en la historia.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Muestra una nueva aventura con las historias ya previamente mostradas como el caso de El Conde.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se da en la historia del rescate de Romina (hermana de Mandril) lo que nos genera curiosidad de saber qué sucederá luego de estar en libertad.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se observan elementos técnicos novedosos de ningún tipo en el presente episodio.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No implementa sucesos que sean ficticios. Los hechos que suceden en el episodio son reales, se observan enfrentamientos, discusiones, escenas amorosas.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se muestran centros de apuesta, delincuencia, secuestros y escenas de unión y de amor.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Las escenas que se muestran crean intriga y hace que se quiera recorrer los demás brazos transmídiales como la película y el cómic. Debido a que se conoce más sobre la enemistad con El Conde.

Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se da el rescate de la hermana de Mandril (Romina) y el final de La Gran Sangre y se da la derrota nuevamente de El Conde.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se observan diferentes escenas de conflictos entre los personajes y antagonistas, los personajes tienen que vencer múltiples obstáculos a lo largo del episodio.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se da un nuevo conflicto entre La Gran Sangre y El Conde, los héroes logran vencer al enemigo luego de una difícil batalla.
		Despierta emociones.	X		Despierta emociones al ver al grupo rescatando a la rehén, venciendo nuevamente al enemigo y porque no saben qué sucederá con el futuro de la agrupación justiciera.
		Deja un mensaje.	X		Deja una lección de persistencia hasta lograr los objetivos, como todo lo que tienen que hacer y los obstáculos que tienen que pasar para rescatar a Romina.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Muestra que los héroes cierran un ciclo como agrupación, siguiendo sus caminos y terminando con una escena en la que se encuentran los 3 nuevamente.

			Genera intriga.	X		Genera intriga al no saber si ese será el final definitivo de La Gran Sangre y del universo transmedia.
--	--	--	-----------------	---	--	---

**Nota:** En este episodio se observa que está presente la expansión de los contenidos en otros medios para conocer su trasfondo y el desplazamiento de este en la serie. Asimismo, nos podemos sumergir en los demás brazos para tener un conocimiento más amplio.

Los hechos cumplen con la emoción, intriga y nostalgia al darse por concluido la aventura y el viaje de los héroes involucrados en esta cuarta temporada.

### 3.1.17 Análisis de la película escena 1.

A continuación, se presenta el análisis de la película escena 1

#### Tabla 22

#### Ficha de observación 17

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Película (min 31:37 al 34:07)</p> <p><b>Año de estreno:</b> 2007</p>
--

<p>El grupo justiciero de La Gran Sangre colabora con la policía ya que atrapan a uno de los vendedores de droga y entregaron toda la plata que habían pagado por ella.</p>	
---	--

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		La historia se extiende a otros medios, como la serie y el cómic, pero no necesariamente con los mismos personajes, sino que sigue la narrativa.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se relaciona con los otros brazos, debido a que el grupo justiciero colabora con la policía, solo que en la serie y el cómic son con otros casos.
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	La historia de esta escena no se logra desplazar a otro brazo tal cual, sino que hay situaciones similares en los otros contenidos.
		Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		En la película si se incorporan otros personajes que no se ven en la serie ni en el cómic, entre ellos están Rocha, Santos, Althea, Marcos, entre otros

					que no tienen mucha relevancia en la historia
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Dragón habla sobre su pasado en la policía y por qué él quiere ayudar a que se haga justicia en el país.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se ve el enfrentamiento entre el bando del que compraba la droga y la sangre por hacer justicia y entregarlo a la policía.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		Se puede observar, animaciones durante algunos fragmentos al estilo cómic que enriquecen la historia y las hace más llamativas.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Los hechos ficticios que se observan son los enfrentamientos con animaciones, los saltos animados de los personajes, pero más allá de eso, no presenta hechos ficticios
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Los hechos y sucesos que se observan son reales: enfrentamientos, venta de drogas, colaboración con la policía.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Al atrapar a uno de los vendedores de droga, se despierta el interés por conocer sus otros enfrentamientos como grupo.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se presentan hechos de conflictos como el enfrentamiento entre La Gran Sangre y los dealers, anticipa a lo que viene

					luego en los siguientes minutos de la película
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se ven muchos hechos conflictivos durante la escena, para llegar a capturar al que compraba la droga, La Gran Sangre tuvo que enfrentarse con varias personas de la banda por el camino.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Al ver las escenas de la película, se puede ver cómo los protagonistas se pelean contra los miembros de la banda enemiga y pasan por diversas dificultades para lograr su objetivo.
		Despierta emociones.	X		Las emociones se sienten durante la película, ya que hay adrenalina, tensión, peleas, etc.
		Deja un mensaje.	X		La Gran Sangre, como en los demás contenidos deja el mensaje de hacer lo correcto, si no quedas atento a las consecuencias de tus actos.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Contribuye con la narrativa de la historia con un caso nuevo y diferente a los vistos en los otros brazos transmédicos.
		Genera intriga.	X		La captura de uno de los dealers nos genera la intriga de saber si llegaran a atrapar a los otros miembros o si lograrán seguir libres.

**Nota:** En esta escena de la película se observa al grupo justiciero de La Gran Sangre, enfrentándose a golpes a la banda de un hombre que le compraba la droga al Rocha y lograron entregarlo a la policía, la gran sangre continuó con su arduo trabajo de hacer justicia en el país, este hecho es relevante para la

historia porque genera intriga y despierta el interés de qué sucederá en la narrativa de la película.

### 3.1.18 Análisis de la película escena 2.

A continuación, se presenta el análisis de la película escena 2

**Tabla 23**

#### Ficha de observación 18

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Película (min 57:34 al 59:32)</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2007</p>	
<p>La Gran Sangre se enfrenta a balazos con el capitán y la aeromoza del avión debido a que estaban trabajando con El Rocha quien era un narcotraficante, los integrantes de La Gran Sangre mataron a los tripulantes y tuvieron que aventarse del avión, cayendo en la selva, destino donde iba a llegar la droga.</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
----------	-----------------	--------------------	------	----	----	---------------

Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y Plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	El contenido de la presente escena no se extiende a los otros brazos transmídiales, las historias son similares, pero tienen otra trama.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Los casos de enfrentamiento de La Gran Sangre por querer salvar a la comunidad, hace que desplieguen en nuevas historias y nuevos mundos.
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmídia.		X	La historia que se vive en esta escena no se desplaza a los otros brazos.
		Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se incluyen a nuevos personajes como el Rocha, Althea y Géminis, además de otros personajes que son extras.
			Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Esta escena da paso a que la historia continúe ya que viven momentos de tensión y adrenalina, da iniciativa a que se creen nuevas historias.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		La escena es de tensión que se vive en el avión, crea la necesidad de saber qué pasará con los personajes y con la integración de los nuevos personajes (enemigos).

		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No presentan elementos que sean novedosos, se podrían incluir, pero no se utilizaron animaciones.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Se observa una pelea entre La Gran Sangre contra el piloto y la aeromoza que son cómplices del Rocha, por otro lado, La Gran Sangre salta del avión.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad.	X		También se implementan hechos reales como peleas, discusiones, viajes, etc.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		La escena al tener hechos interesantes y que son relevantes, crea la curiosidad por buscar más información en los otros canales que tienen contenido.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se observan hechos impactantes como cuando se avientan del avión, y hechos relevantes cuando llegan a la selva a querer capturar al Rocha.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se viven muchos momentos de conflictos ya que están a punto de capturar al antagonista, pero este se escapa en un avión privado.

	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se genera la interacción y el viaje al usuario al ver el enfrentamiento que existe por parte de los integrantes de La Gran Sangre con los villanos.
		Despierta emociones.	X		Despierta diferentes emociones ya que se viven momentos de adrenalina como aventarse del avión, crea momento de tensión, una montaña de diferentes sensaciones.
		Deja un mensaje.	X		El mensaje que deja la escena es de intentar hacer lo posible por salvar la sociedad y no rendirse, aunque el obstáculo se vea complicado.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Genera un significado relevante por parte de la historia porque los protagonistas se ponen en riesgo para poder crear un beneficio para la sociedad.
		Genera intriga.	X		Se genera una intriga ya que se espera otras vivencias y se observan hechos diferentes e inesperados, lo que hace que uno esté a la expectativa.

**Nota:** Se observa el enfrentamiento entre La Gran Sangre contra la aeromoza y el piloto de un avión que eran cómplices del antagonista, los sucesos son relevantes ya que es un momento inesperado y gran adrenalina para los personajes al enfrentarse con los enemigos en un contexto lleno de aventura.

### 3.1.19 Análisis de la película escena 3.

A continuación, se presenta el análisis de la película escena 3

**Tabla 24**

**Ficha de observación 19**

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Película (min 1:28:20 a 1:30:57)</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2007</p>	
<p>Althea una trabajadora del Rocha quien es el antagonista, lo traiciona y pasa a estar de lado de La Gran Sangre, colaborando con la captura del narcotraficante.</p>	

Variable	Unidad temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	La captura del narcotraficante no se despliega a otro brazo transmedial.
			Abre el mundo a nuevos	X		La traición de una de las trabajadoras del Rocha, se vuelve un hecho relevante

		contenidos e historias.			y abre el mundo narrativo en las historias de las otras plataformas.
	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	La historia que se vive en esta escena no se desplaza a algún brazo transmediático.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	No incluye a nuevos personajes, solo se observan extras, ya que los personajes son presentados anteriormente en otras escenas de la película
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se observan escenas relevantes y fuertes como la traición de una de las trabajadoras de confianza del Rocha.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Los hechos que se viven en la escena como la unión de Althea a La Gran Sangre crea la necesidad de saber qué pasará con esta nueva alianza.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se observan elementos técnicos particulares en esta escena como las animaciones, pero ayudarían a que la trama sea más interesante.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se ejecutan hechos ficticios en la escena, todos son productos de los mismos actos que se ven.

		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Las vivencias son totalmente reales si se está en una situación como esa, pelea, golpes, gritos, etc.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Los hechos que se dan como la nueva alianza y la traición impulsan al debate por la acción de una de las integrantes de la banda enemiga.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		La traición de una de las trabajadoras y mano derecha de Rocha, quien decide apoyar a La Gran Sangre.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se crean enfrentamientos entre Althea y sus ex compañeros de trabajo ya que ella decide formar parte de La Gran Sangre.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se implementa hechos relevantes en la historia porque los héroes se enfrentan a nuevas situaciones, teniendo de aliada a una miembro de Rocha.
		Despierta emociones.	X		Se despiertan diversas emociones debido a los hechos que se ven en escena, como la traición y muertes de diferentes integrantes de la banda del Rocha.
		Deja un mensaje.	X		A pesar de las circunstancias tienen que insistir hasta lograr su

						propósito, en este caso lograron capturar al narcotraficante.
		Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Implementan un as bajo la manga con la incorporación de Althea.
			Genera intriga.	X		Se genera intriga porque no se sabe qué sucede con el antagonista luego de su captura.

**Nota:** Esta escena aborda variedad de hechos relevantes e impactantes en la historia, los cuales generan emociones e interés. Por otro lado, mantiene la estrategia de storytelling, dejando un mensaje sobre la importancia de persistir hasta lograr el cometido que tienes.

Aumenta la serie de creaciones en los siguientes brazos transmediales, luego de ver los hechos inesperados, entre ellos está la captura que hace la gran sangre hacia el antagonista.

### 3.1.20 Análisis del cómic volumen 1, página 9

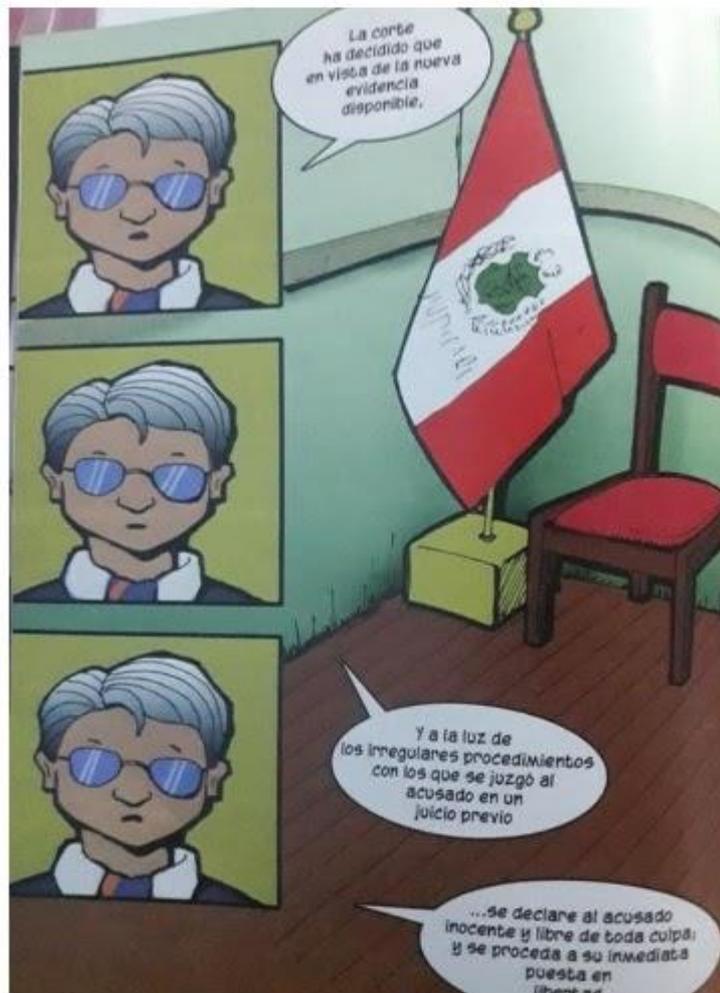
A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 1, página 9

#### Tabla 25

#### Ficha de observación 20

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Volumen 1/ Página 9</p> <p><b>Año de estreno:</b> 2006</p>
--

El juez cita a Dragón debido al anterior juicio que tenía, por lo que decide revisar nuevamente el caso y lo declara inocente.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		Se extiende la historia de La Gran Sangre a través de lo que pasó antes de que se viera en la primera temporada.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se abre paso a cómo juzgaron injustamente a Dragón y este queda libre.

	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Se muestra parte del pasado que no se hallaba originalmente en la serie.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	No se muestra a nuevos personajes, solo extras el juez en la página presente.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		El juicio de Dragón y cómo llegó a pasar por eso.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se desconocía sobre esa parte de la historia, hasta que se abre esta forma para adentrarse en la historia
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se ven elementos novedosos en la página, pero la información de esta es relevante en la historia ya que ayuda a enterarse sobre la vida del personaje principal.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No presenta hechos ficticios en la página analizada.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Presenta el déficit de la justicia en el país para personas que no lo ameritan.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Impulsa la interacción ya que genera curiosidad por saber qué sucederá luego de dictaminar justicia hacia uno de los personajes principales.
	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		El hecho es relevante ya que al personaje Dragón lo declaran inocente y eso

Storytelling					nos ayuda a entender mejor la historia.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.		X	En la presente página del cómic, no se observan conflictos ni obstáculos.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se presenta el contexto narrativo del héroe y lo que deja atrás luego de su declaración siendo finalmente inocente.
		Despierta emociones.	X		Genera emociones ya que Dragon es un personaje relevante en toda la historia y se puede ver su incriminación en un juicio previo.
		Deja un mensaje.	X		Deja el mensaje de juzgar a las personas de una manera objetiva.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		El personaje es declarado inocente, resuelve muchas dudas que hayamos podido tener acerca del juicio pasado del Dragón.
		Genera intriga.	X		Se desconoce cuál será el camino del personaje luego de ese hecho.

**Nota:** Se muestra la historia del personaje Dragón a una parte relevante antes de la creación de la agrupación y lo que se inició en la serie. Además, nos despierta el interés por querer conocer más y al ver a uno de los héroes en la situación de ser juzgado, nos hace un llamado a querer indagar más y estar a la expectativa de qué es lo que sucederá.

### 3.1.21 Análisis del cómic volumen 2, página 27

A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 2, página 27

**Tabla 26**

**Ficha de observación 21**

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Volumen 2/ Página 27</p> <p><b>Año de estreno:</b> 2006</p>	
<p>El Dragón va en busca del Provinciano y quiere hacerle pagar todo el dinero que le quitaba a los comerciantes de la ciudad, luego llegan el Mandril y Tony Blades, capturan al Provinciano y sus mafiosos y llaman a la policía para que lo detenga.</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones

Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	El caso del Provinciano no se extiende a otras plataformas, pero sí el hecho de La Gran Sangre por hacer justicia.	
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se incluye a un nuevo enemigo y se da un nuevo conflicto al cual se enfrentan.	
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	La historia con el caso del Provinciano, no se desplaza en los otros brazos transmediáticos.	
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Un enemigo al que se enfrenta La Gran Sangre, llamado El Provinciano.
				Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Luego del caso con El Provinciano, La Gran Sangre busca seguir con su plan de hacer justicia y buscar otros casos de abuso.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		No se conocía al personaje El Provinciano, ni a lo que se dedica por lo que da pie a querer integrarse en la historia y todo lo que sucede.	
			Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se observan elementos técnicos novedosos en la presente página analizada.	
		Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se observan hechos ficticios en la historia.	
			Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Los hechos que se ven son reales producto de un fuerte enfrentamiento entre bandos.	

	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.		X	No se presentan pruebas de la interacción sobre este caso.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Presenta la derrota de un nuevo enemigo (El Provinciano).
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se observa el enfrentamiento con los hombres del enemigo y al enemigo principal para terminar con el problema.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se da el acercamiento entre El Provinciano y La Gran Sangre, se observa el enfrentamiento entre ambos bandos.
		Despierta emociones.	X		Aborda roles de justicieros, lo cual genera paz y esperanza al enfrentarse a enemigo.
		Deja un mensaje.	X		La unión hace la fuerza y la maldad no gana.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.		X	No presenta un significado especial para la trama, sin embargo, aporta en el enriquecimiento de aventuras.
		Genera intriga.		X	No presenta intriga, porque su pelea está terminada.

**Nota:** Se observa al provinciano, un nuevo personaje que aparece en el segundo volumen del cómic, este es un señor que le robaba la plata a los emprendedores del país, a los ambulantes y La Gran Sangre llegó a hacer justicia, capturando al personaje y enfrentándose a él, para posteriormente entregarlo a la policía.

En esta página que se analiza, se considera relevante ya que la gran sangre siempre está dispuesta a enfrentarse a cualquier persona o banda, de alguna y otra manera la trama de la historia sigue con la línea narrativa.

### **3.1.22 Análisis del cómic volumen 3, página 7**

A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 3, página 7

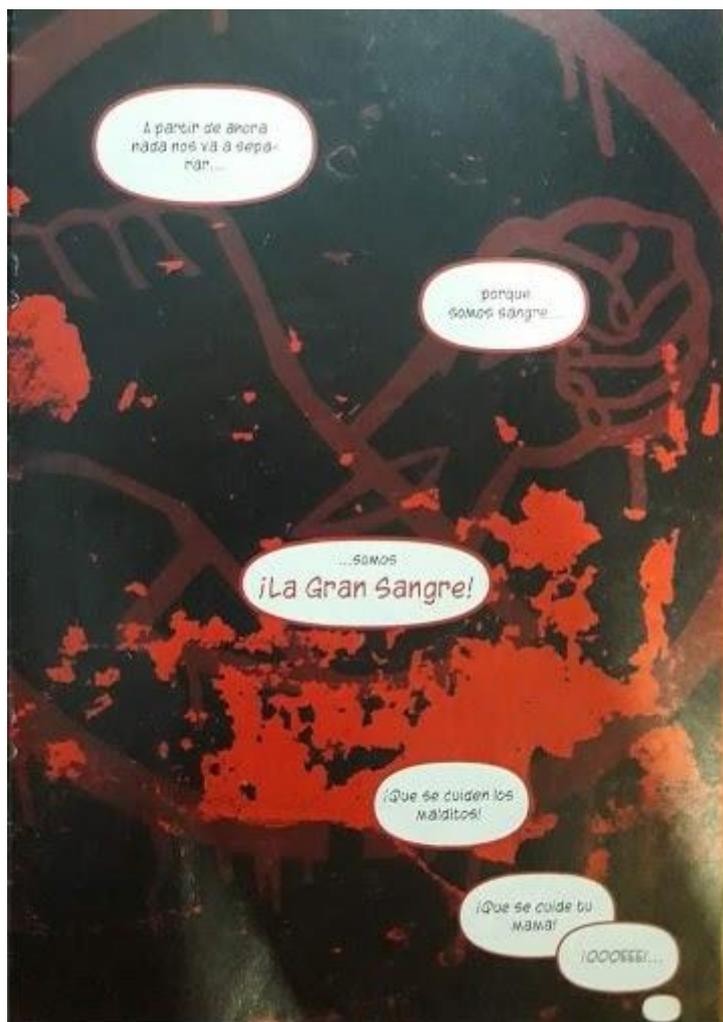
#### **Tabla 27**

#### **Ficha de observación 22**

**Unidad de Análisis: Volumen 3/ Página 7**

**Año de Emisión: 2006**

El Dragón, Mandril y Tony, hacen su pacto de sangre haciéndose llamar “La Gran Sangre”, este es un grupo que se encarga de hacer justicia en el país.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		Se traslada el pacto de la agrupación hasta este medio.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se da inicio a la agrupación y a nuevas aventuras por la justicia.

	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Se traslada el inicio de La Gran Sangre hasta el cómic.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	Presenta a los mismos personajes, Dragón, Tony y Mandril.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Desde la creación del grupo se presentan nuevos contenidos expresados en sus aventuras en los diversos brazos transmedia.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Permite explorar a través de otros medios sobre el pasado de la agrupación y el origen, además de sus diversas aventuras.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No implementan hechos técnicos novedosos en la presente página del cómic, solo se muestra la unión de la banda.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se observan hechos ficticios en la presente página ya que solo se muestra el pacto que hace La Gran Sangre.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Presentan hechos reales, los cuales son poco comunes, pero si son reales dentro de algunas bandas.

		Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Genera llamativa al ser un momento crucial de la agrupación, su compromiso y juramento de lealtad. Por lo tanto, incentiva a debatir.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.		X		Es importante, porque se conoce cómo fue el inicio de la agrupación de justicieros.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.			X	En este momento no se representa ningún conflicto u obstáculo para los héroes.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.		X		Se da el momento clave y el contexto en el mundo en el que se encuentran los héroes y su decisión para salir de su zona de confort.
		Despierta emociones.		X		Es el momento crucial del inicio de la agrupación en el que gira la historia.
		Deja un mensaje.		X		Representa la amistad, la hermandad que existe y la promesa de unión.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.		X		Refleja el momento de origen en La Gran Sangre, lo cual lo convierte en un momento característico en la historia.
		Genera intriga.		X		Genera ese interés por saber en qué aventuras

						tendrán que afrontar como agrupación.
--	--	--	--	--	--	---------------------------------------

**Nota:** En esta página se observa un hecho emotivo y relevante en la historia de la agrupación. Además de crear nuevas formas de sumergirse sobre el pasado de la historia de la agrupación.

Se observa también la parte del camino en el viaje del héroe, al mostrar un momento significativo y especial, en la cual se deciden salir de la zona de confort para adentrarse a diversas aventuras con el propósito de conseguir justicia y un mundo mejor.

### 3.1.23 Análisis del cómic volumen 7, página 18

A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 7, página 18

#### Tabla 28

#### Ficha de observación 23

<p><b>Unidad de Análisis: Volumen 7/ Página 18</b></p> <p><b>Año de Emisión: 2006</b></p>
---

La mujer Dinamita (una chica que le gustaba tener dinero fácil y con violencia, era la ex de Tony) llega a huir de la gran sangre cuando estaba a punto de ser atrapada.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.		X	No se menciona a este caso en otro medio del universo transmedia.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se implementa el pasado de Tony para la creación y vinculación con esta villana.

	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.		X	La historia con la chica Dinamita no se desplaza en los otros brazos, pero sí la historia de La Gran Sangre por salvar a la comunidad.
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se incluye al personaje La mujer Dinamita, la cual es ex de Tony Blades.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		La historia da pie a que se creen nuevas tramas, en los siguientes brazos transmediales.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Al ver la huida de la chica Dinamita, nos crea la intriga de querer investigar más sobre ella. Debido a que en pasado había tenido una relación con uno de los personajes principales.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No implementan novedades técnicas en esta página ya que solo se muestra la huida del personaje
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se reflejan hechos ficticios en esta página, porque existen detalles que podrían suceder en la vida real.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Refleja la realidad de la delincuencia y peleas. Sin embargo, no de la cotidianidad.

	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Nos crea la incertidumbre de querer conocer que sucederá luego de que la mujer Dinamita haya podido escapar, pese a ser enfrentada por La Gran Sangre.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se da una pelea entre la antagonista y los miembros de La Gran Sangre.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se crean momentos de conflicto para Tony al reencontrarse con su pasado, siendo shockeante, y dejando escapar a la antagonista.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se da el primer acercamiento con la villana, en el cual termina fracasando.
		Despierta emociones.	X		Involucra los sentimientos del personaje Tony, lo cual lo vuelve emotivo por la reacción que él tiene.
		Deja un mensaje.	X		Deja el mensaje de intentar salvar a la comunidad, aunque sucedan imprevistos y no se pueda, siempre hubo un intento.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Existe un significado en la historia ya que se ve a un personaje que tuvo pasado amoroso con uno de los integrantes de La Gran Sangre.

			Genera intriga.	X		Genera ese interés por conocer qué pasará entre Tony y La mujer Dinamita, y si llegara a ser capturada por La Gran Sangre.
--	--	--	-----------------	---	--	--

**Nota:** En esta página se observa la implementación de un nuevo personaje y aventura, relacionando también el pasado de uno de los personajes. Esto permite la creación de una nueva historia y su trasfondo.

Además, crea una situación de conflictos y obstáculos al ser un hecho impactante para uno de los personajes.

### 3.1.24 Análisis del cómic volumen 8, página 27

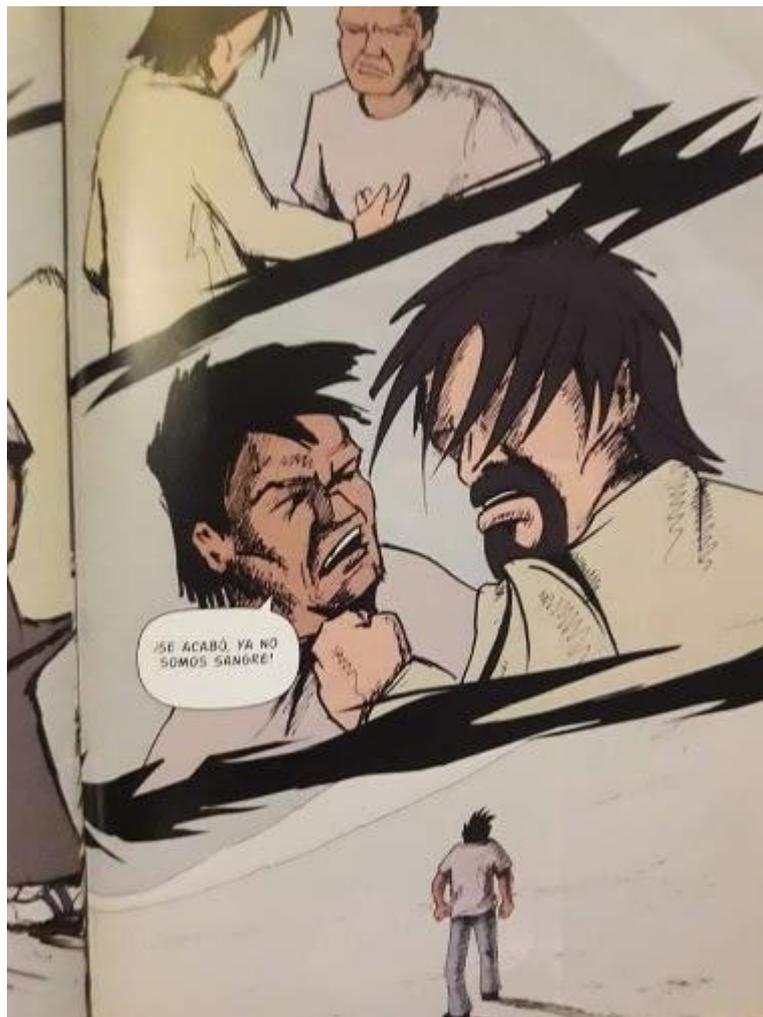
A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 8, página 27

#### Tabla 29

#### Ficha de observación 24

<p><b>Unidad de Análisis: Volumen 8/ Página 27</b></p> <p><b>Fecha de Emisión: 2006</b></p>
---

Mandrill se enfrenta a Tony porque piensa que él los había traicionado y mandado a que los maten con la gente de Manolo, por lo que a raíz de la pelea deciden separarse y disolver el pacto que hicieron de La Gran Sangre.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		La separación de La Gran Sangre se extiende a la serie.
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se generan nuevas historias a raíz de la separación del grupo y da iniciativa a generar nuevas tramas,

				debido al punto de quiebre en la hermandad.	
	Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X	La separación de La Gran Sangre se desplaza a otro brazo transmedia que viene a ser la serie en el cual podemos ahondar más sobre el comportamiento de los personajes.	
	Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	No involucra a nuevos personajes, solo a los principales (Tony y Mandril)
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se crean nuevas historias porque no se sabe que sucedió con cada uno de ellos a raíz de la separación
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se genera la intriga porque no se sabe que pasará después de la separación de La Gran Sangre.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No implementa elementos técnicos que sean novedosos en la página analizada, ya que solo se ve la pelea entre Mandril y Tony.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se presentan casos de ficción en este caso, porque involucra algo que sí puede pasar en la vida real.

		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Refleja las peleas que existen entre amigos.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Genera una discusión por la situación complicada en la que se encuentran ambos personajes de la agrupación.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Refleja un momento relevante, al ser la separación de La Gran Sangre.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se genera una situación conflictiva entre ambos héroes por una supuesta traición para la agrupación.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se da momentos de crisis y dramáticos entre los héroes.
		Despierta emociones.	X		Involucra la separación de la agrupación y la desunión de los personajes, causando un momento emotivo y de crisis entre ambos.
		Deja un mensaje.	X		Comunica que la mentira, puede ocasionar problemas mayores que afectan al entorno que tienen importancia.
	Conexión	Crea un significado	X		Representa el término de La Gran Sangre, lo cual es

			especial en la historia.			una situación remarcable en la historia.
			Genera intriga.	X		Ocasiona momentos de tensión y de interés al no conocer sobre el futuro de la agrupación.

**Nota:** Se observa los conflictos y obstáculos de los personajes, encerrándose en contexto dramático.

Además de generar expectativas y emociones sobre el futuro de la agrupación.

Añade elementos narrativos que impulsan la historia para conectar con el público que sigue La Gran Sangre.

### 3.1.25 Análisis del cómic volumen 9, página 24

A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 9, página 24

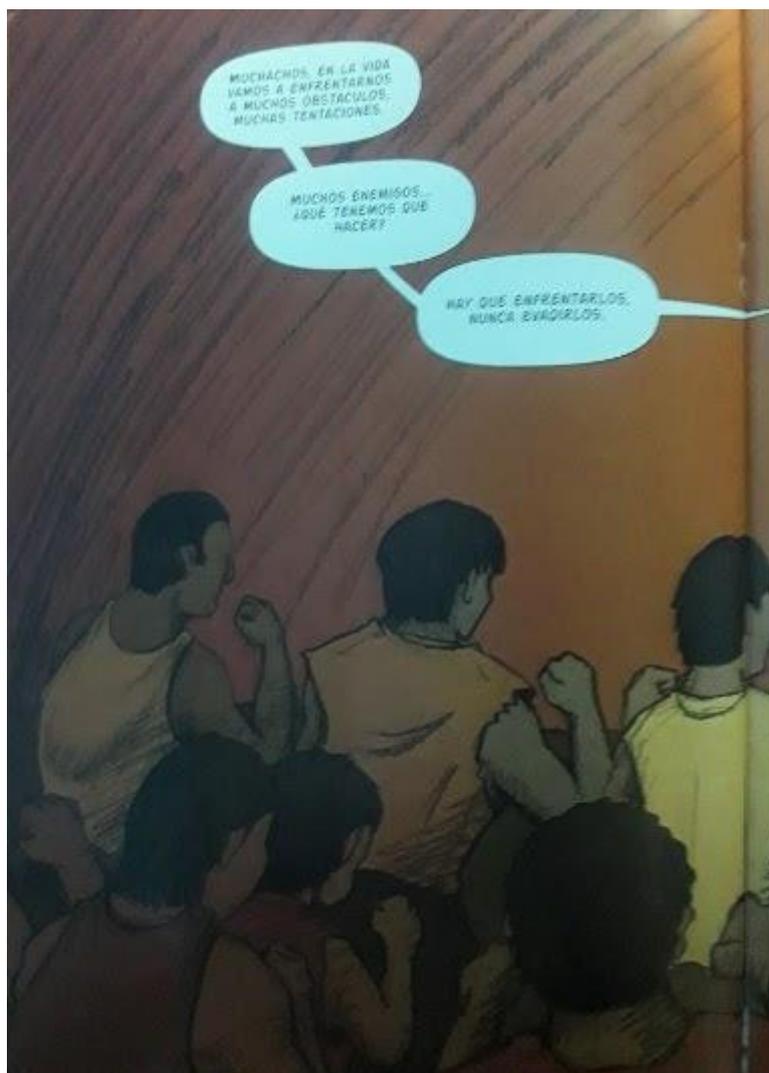
#### Tabla 30

#### Ficha de observación 25

**Unidad de Análisis:** Volumen 9/ Página 24

**Fecha de Emisión:** 2006

Cada integrante de La Gran Sangre decide seguir con su vida por separado. El Dragón decide crear el Dojo un lugar en donde daba clases particulares de artes marciales a los jóvenes del barrio.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		La historia se extiende a la serie, en donde los personajes están separados y deciden juntarse nuevamente.

	Alcance	Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se dan nuevas historias a raíz del suceso sobre la realidad en la vida de los protagonistas, luego de su separación.	
		Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		La historia se desplaza a la serie y continúan empleando otras tramas que aportan al universo transmedia, relacionados a lo que realizan los personajes luego del quiebre en su pacto de sangre.	
		Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	En esta página analizada, no incluyen nuevos personajes, solo se hablan de los personajes principales como Dragón, Tony y Mandril.
			Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se crean nuevas historias a raíz de este suceso desde una perspectiva más común y simple.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		La historia de esta página crea muchas dudas de lo que pasará con la vida de cada uno de los personajes y lo que sucederá en el Dojo.
			Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	No se observan elementos técnicos novedosos en la hoja analizada ya que solo se muestra la apertura del Dojo.

		Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se implementan hechos ficticios, todos los sucesos podrían pasar en la vida cotidiana.
			Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Las vivencias que se presentan, podrían suceder en la vida real como la apertura de una escuela de artes marciales y que las personas se alejen.
		Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Al no saber qué sucederá con el destino de cada personaje de la Gran Sangre, ocasiona que se tenga gran interacción con lo que le tocará pasar a cada personaje en la trama.
	Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se observa la apertura del Dojo, un lugar donde suceden varias situaciones importantes en la historia.
			Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.		X	Al conocer el nuevo local del Dragon, donde se dicta clases de artes marciales, empiezan a llegar personas del barrio y se inscriben para tomar clases y aprender a defenderse.
		Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se implementa el viaje del héroe ya que deja muchas inquietudes al saber que personajes principales tomaron rumbos diferentes y no se sabe en qué puede desencadenar la historia.

			Despierta emociones.	X		Se despiertan emociones de incertidumbre, duda, porque se quiere saber qué sucederá en el Dojo y también qué pasará con Mandril y Tony.
			Deja un mensaje.	X		Deja el mensaje de querer ayudar a la sociedad, de alguna manera a que aprendan a defenderse y no dejar que abusen de ellos.
		Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Se crea un significado porque es el comienzo de nuevas historias que seguirán surgiendo en los otros brazos transmediales debido a este giro en la historia.
			Genera intriga.	X		Despierta una intriga de saber qué pasará con el Dojo, conocer un poco más del lugar y saber de los personajes y los nuevos que se unirán a raíz de la situación.

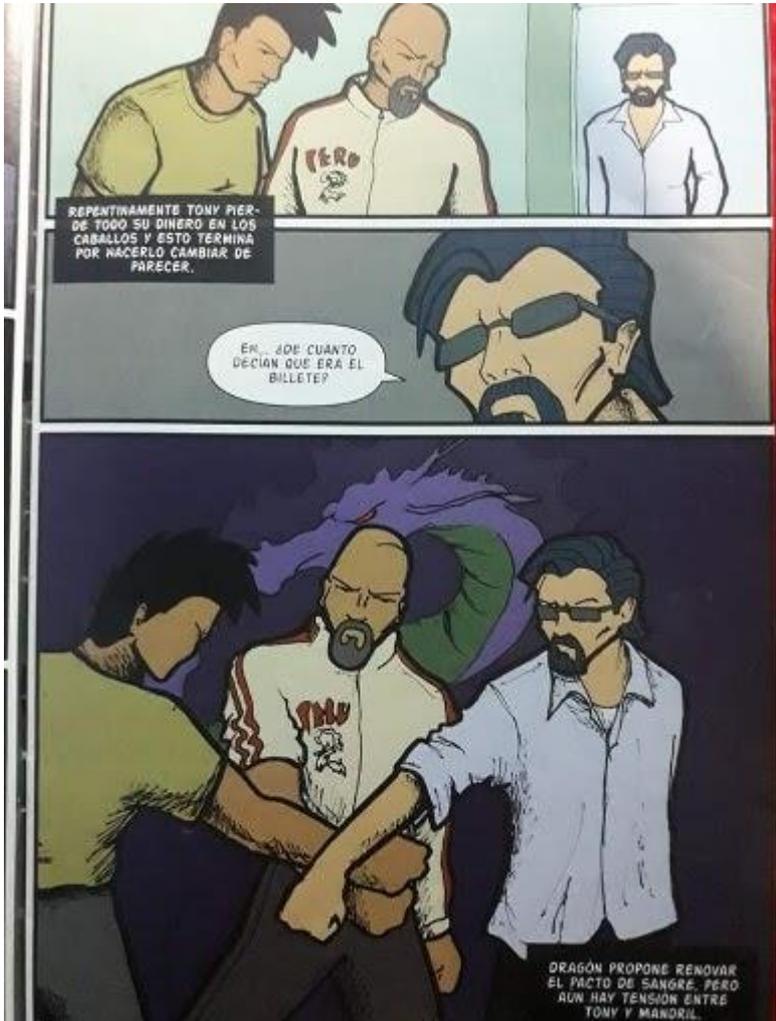
**Nota:** Se visualizan nuevas historias relevantes e importantes para la trama del universo narrativo como la apertura del Dojo. Por otro lado, se genera una intriga al no saber qué es lo que sucederá con cada personaje después de su separación, genera muchas dudas y hace que nos mantengamos a la espera de nueva información, por lo que despierta nuestro interés de querer indagar en los otros contenidos transmediales.

### 3.1.26 Análisis del cómic volumen 10, página 9

A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 10, página 9

**Tabla 31**

**Ficha de observación 26**

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Volumen 10/ Página 9</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2006</p>	
<p>El señor Tamani habla con Dragón para que le ayude a rescatar a su hija quien había sido secuestrada por El Conde. El Dragón pensó muy bien la situación y va en busca de sus amigos para poder rescatar a Allison Tamani, por lo que La Gran Sangre decide renovar el pacto de sangre.</p>	 <p>REPENTINAMENTE TONY PIERDE TODO SU DINERO EN LOS CABALLOS Y ESTO TERMINA POR HACERLO CAMBIAR DE PARECER.</p> <p>ER... ¿DE CUANTO DECÍAN QUE ERA EL BILLETE?</p> <p>DRAGÓN PROPONE RENOVAR EL PACTO DE SANGRE, PERO AUN HAY TENSION ENTRE TONY Y MANDRIL.</p>

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones	
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		La historia continúa en otro medio como la serie en donde se trata más a fondo la trama sobre este caso tan emblemático.	
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se generan nuevas formas de seguir con la historia en los otros brazos transmedia ya que es el comienzo de un caso relevante para los personajes y su unión nuevamente como grupo.	
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		Se llega a desplazar la historia a la temporada uno de la serie en donde implementan más sucesos importantes y nuevos personajes relacionados al caso de Allison Tamani.	
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.		X	En esta página no se implementan nuevos personajes, solo se observa la unión de La Gran Sangre luego de haber estado separados,
				Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se crean un nuevo comienzo para La Gran Sangre, debido al pedido de Dragon a sus compañeros para reintegrarse.
	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Al darse esta escena importante, nos mantiene en expectativa de querer indagar en la serie y la película para ver qué es lo		

	Inmersión					que sucede cuando el trío de La Gran Sangre vuelve a juntarse.
			Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	Al ser un cómic y la historia que se ve en la presente página no se observa algún elemento técnico novedoso.
		Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se observan hechos ficticios en la página que se está analizando, solo se ve la unión del grupo justiciero.
			Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se ve el reencuentro de La Gran Sangre, además Tony perdió su dinero en los caballos que también es algo que sucede en la vida real.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Incentiva a que se converse sobre el inicio del pacto de La Gran Sangre y su comienzo desde el cómic.	
	Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		El hecho es relevante en la historia porque es el inicio de nuevas aventuras para la agrupación luego de haberse separado.
			Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se crean algunos momentos de conflicto con lo que sucederá luego de que La Gran Sangre se junte, ya que se vienen nuevas peleas, nuevas metas, etc.

		Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se da inicio a las aventuras de los héroes y su promesa por hacer el bien y tener justicia.
			Despierta emociones.	X		Incrementa las emociones por saber, desde otro brazo transmédial, cómo se dio ese momento como grupo y su promesa y también sobre el caso Tamani, que dio el inicio a sus aventuras.
			Deja un mensaje.	X		Deja el mensaje de la unión y que a pesar de los obstáculos el estar unidos hace la fuerza y se puede llegar a tener buenos resultados trabajando en equipo.
		Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		A pesar de los conflictos que tuvieron los personajes, se unieron por una buena causa, por otro lado, abren el universo a nuevas historias.
			Genera intriga.	X		Se crean nuevas incertidumbres por saber qué pasará con el caso Tamani que es el que están a punto de empezar a involucrarse.

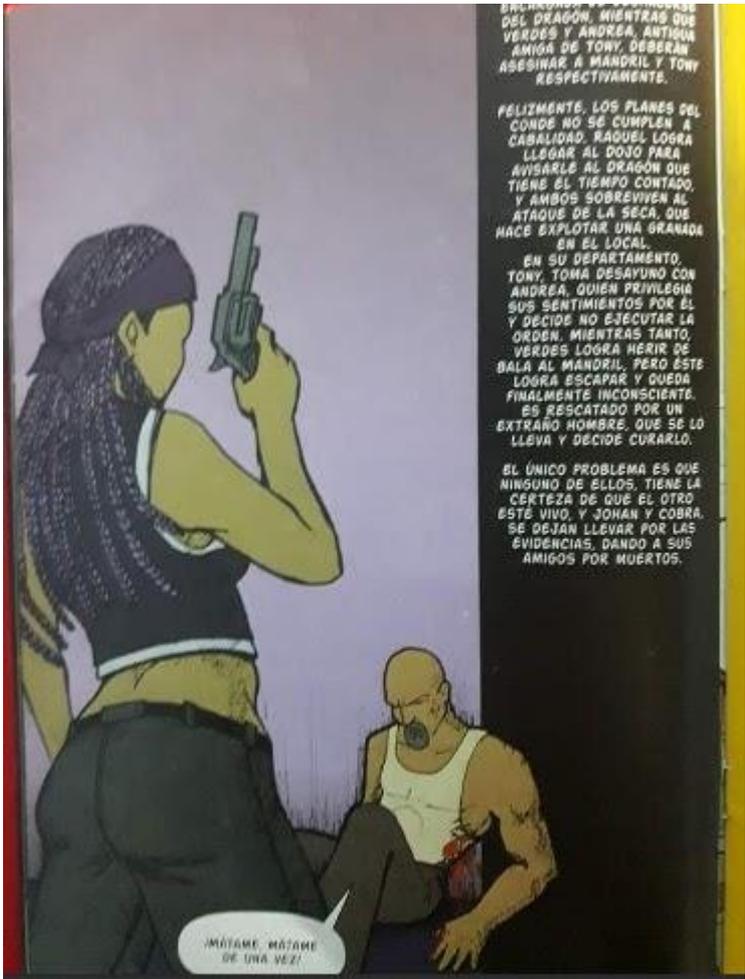
**Nota:** Se observa que la agrupación de La Gran Sangre se vuelve a reunir, después de pasar mucho tiempo separados, deciden renovar su pacto y se inicia una nueva historia con el caso Tamani, el cual trasciende y es llevado a otra plataforma como la serie, en donde se dan más detalles, permite que uno como usuario indague en otros medios.

### 3.1.27 Análisis del cómic volumen 10, página 16

A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 10, página 16

#### Tabla 32

#### Ficha de observación 27

<p><b>Unidad de Análisis: Volumen 10/ Página 16</b></p> <p><b>Fecha de Emisión: 2006</b></p>	
<p>Aparece La Seca quien trabaja para el Conde, va en busca del Dragón para matarlo y explota una granada en el Dojo, Raquel y el Dragón llegan a sobrevivir.</p>	 <p>ENCUENTRO A LOS HERMANOS DEL DRAGÓN, MIENTRAS QUE VERDES Y ANDREA, ANTIGUA AMIGA DE TONY, DEBERÁN ASESINAR A MANDRIL Y TONY RESPECTIVAMENTE.</p> <p>FELIZMENTE, LOS PLANES DEL CONDE NO SE CUMPLEN A CABALIDAD, RAQUEL LOGRA LLEGAR AL DOJO PARA AVISARLE AL DRAGÓN QUE TIENE EL TIEMPO CONTADO, Y AMBOS SOBREVIVEN AL ATAQUE DE LA SECA, QUE HACE EXPLOTAR UNA GRANADA EN EL LOCAL.</p> <p>EN SU DEPARTAMENTO, TONY TOMA DESAYUNO CON ANDREA, QUIEN PRIVILEGIA SUS SENTIMIENTOS POR EL Y DECIDE NO EJECUTAR LA ORDEN. MIENTRAS TANTO, VERDES LOGRA HERIR DE BALA AL MANDRIL, PERO ÉSTE LOGRA ESCAPAR Y QUEDA FINALMENTE INCONSCIENTE. ES RESCATADO POR UN EXTRAÑO HOMBRE, QUE SE LO LLEVA Y DECIDE CURARLO.</p> <p>EL ÚNICO PROBLEMA ES QUE NINGUNO DE ELLOS TIENE LA CERTEZA DE QUE EL OTRO ESTÉ VIVO, Y JONAN Y COBRA SE DEJAN LLEVAR POR LAS EVIDENCIAS, DANDO A SUS AMIGOS POR MUERTOS.</p> <p>¡MÍTAME, MÍTAME DE UNA VEZ!</p>

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones	
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		La historia se llega a desplazar a la serie, en donde continúa el caso con más detalle.	
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Se abre la historia a que se generen nuevos contenidos a raíz de lo que viven los personajes y la antagonista.	
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		La historia se desplaza a la serie en la temporada uno, en donde la trama continúa.	
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se incluyen a nuevos personajes como La Seca, quien tiene un rol en la historia.
				Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Da paso a que se generen nuevas historias ya que el hecho de la explosión del Dojo, genera muchas intrigas y abre camino a nuevas tramas.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Genera nuevas impresiones y ganas de querer indagar más en los diversos contenidos que se ofrecen como la serie con sus cuatro temporadas y la película.	

			Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.		X	En esta página del cómic no se observan elementos técnicos que sean novedosos, solo se ve el enfrentamiento de la seca con Dragón.
		Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	La página no contiene hechos ficticios que no podrían suceder en un ambiente de pelea y discusión.
			Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se ven hechos reales que podrían suceder siempre y cuando haya un enfrentamiento o una pelea.
		Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Genera discusión al saber la situación de peligro que atraviesan los personajes.
	Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se observan hechos que son relevantes en la historia ya que explotan una granada en el Dojo, en donde se encontraban Dragón y Raquel
			Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se viven momentos de conflictos con los personajes, lo que hace que la historia se vuelva más interesante y deje mucha intriga sobre su situación de alto riesgo.
		Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Los protagonistas atraviesan diversos obstáculos, enfrentamientos y pasan

						por situaciones de peligro con la explosión.
			Despierta emociones.	X		Genera múltiples emociones como tensión, miedo al no saber qué es lo que sucederá con ambos protagonistas.
			Deja un mensaje.	X		Deja el mensaje de que cuando quieres hacer daño a los demás, muchas veces no salen las cosas como esperas.
		Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Crea una conexión entre los personajes que se protegen como Raquel y Dragon, da paso a que se generen nuevas historias en los otros medios con ambos protagonistas.
			Genera intriga.	X		Genera intriga porque no se sabe que sucede con Dragón y con Raquel luego de estar en el Dojo en el enfrentamiento y cuando explotaron la granada.

**Nota:** En esta página analizada se observa la aparición de nuevos personajes, los cuales tienen un rol importante en la historia, inicia un nuevo universo narrativo ya que la historia se desplaza a la serie.

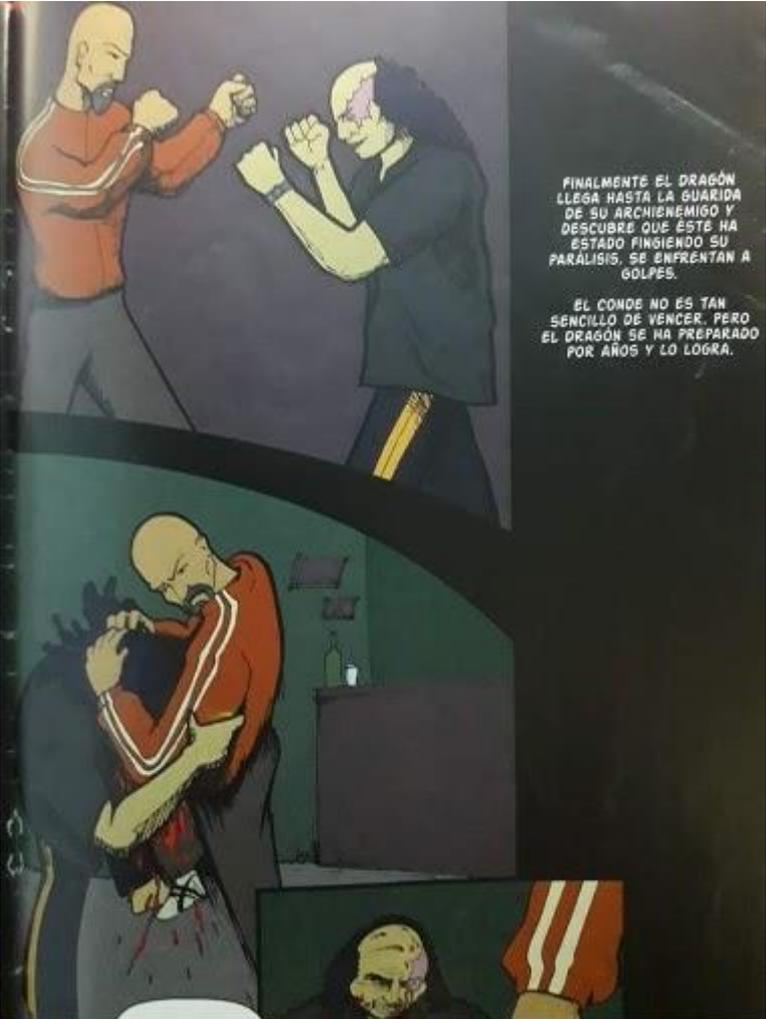
Además, se viven enfrentamientos entre la antagonista y los protagonistas lo que hace que la historia sea aún más interesante.

### 3.1.28 Análisis del cómic volumen 10, página 25

A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 10, página 25

### Tabla 33

#### Ficha de observación 28

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Volumen 10/ Página 25</p> <p><b>Fecha de Emisión:</b> 2006</p>	
<p>El Dragón logra entrar al cerro y enfrentarse con El Conde, luego llegan el Mandril y Tony quienes se pelearon con varios matones para poder rescatar a la hija del señor Tamani.</p>	 <p>FINALMENTE EL DRAGÓN LLEGA HASTA LA GUARIDA DE SU ARCHIENEMIGO Y DESCUBRE QUE ÉSTE HA ESTADO FINGIENDO SU PARALISIS. SE ENFRENTAN A GOLPES.</p> <p>EL CONDE NO ES TAN SENCILLO DE VENCER, PERO EL DRAGÓN SE HA PREPARADO POR AÑOS Y LO LOGRA.</p>

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones	
Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y Plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		La historia entre el La Gran Sangre y su enemigo El Conde se llega a desplazar hacia la serie.	
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		Abre en el universo narrativo nuevas historias debido a su gran enemistad con El Conde.	
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		La historia se extiende en la serie, donde tocan las peleas y la trama de una manera más emocionante y real.	
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		En esta página se incluye al antagonista el Conde, quien es el enemigo más buscado por La Gran Sangre.
				Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se crean nuevas historias, nuevas tramas y genera expectativas al enfrentar.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se crean nuevas maneras de que se quiera involucrar dentro del mundo de La Gran Sangre a raíz de la pelea que se puede ver el enfrentamiento entre ambos personajes importantes.	
			Implementa elementos técnicos		X	No se observan elementos técnicos que sean novedosos en la presente	

			novedosos en los contenidos.			página, ya que solo se ve una pelea, pero real.
		Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		Se observan hechos ficticios ya que se ve al Conde quien es un hombre postrado en silla de ruedas, pararse a pelear con El Dragón.
			Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Los hechos reales que se pueden observar son la discusión y pelea entre enemigos.
		Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Genera un interés por querer desplazarse por los diferentes medios y buscar que es lo que sucederá con ambos personajes icónicos luego de su enfrentamiento.
	Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se ve una situación relevante y esperada ya que se juntan los enemigos después de mucho tiempo y se llegan a enfrentar.
			Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se crean momentos de tensión, discusión y pelea entre el protagonista y antagonista, se viven momentos de mucho conflicto.
		Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		La historia hace se indague sobre el pasado de ambos personajes o el porqué del odio que se tienen.

			Despierta emociones.	X		Despierta muchas emociones al ver que después de mucho tiempo Dragón y El Conde se vuelvan a ver las caras y se enfrenten.
			Deja un mensaje.	X		Deja el mensaje de buscar la manera e intentar lograr tu objetivo, en este caso Dragon quiso atrapar al Conde y tuvo que pasar muchos obstáculos para llegar a donde él.
		Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Se da enfrentamiento entre los dos personajes más icónicos y el trasfondo del odio hacia el héroe por parte del Conde
			Genera intriga.	X		Genera mucha intriga el ver como estos personajes se enfrentan, no se sabe en qué quedará la pelea y quién sobrevivirá.

**Nota:** En esta página se puede ver la inclusión de un nuevo personaje, el cual es el antagonista (El Conde). Por otro lado, se observa una de las escenas más esperadas, el enfrentamiento entre los enemigos después de mucho tiempo, los personajes han tenido que vencer diversos obstáculos para llegar a encontrarse.

### 3.1.29 Análisis del cómic volumen 10, página 26

A continuación, se presenta el análisis del cómic volumen 10, página 26

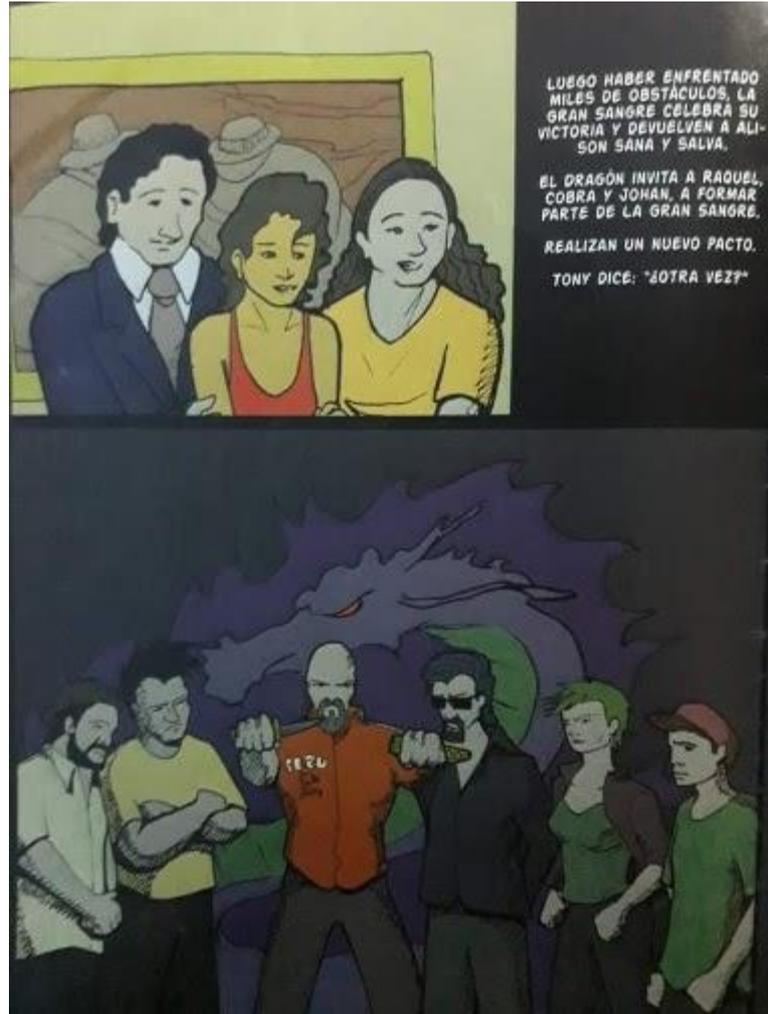
**Tabla 34**

**Ficha de observación 29**

**Unidad de Análisis:** Volumen 10/ Página 26

**Fecha de Emisión:** 2006

Allison Tamani, logra escapar y encontrarse con sus padres. Mientras que el conde fue entregado a la policía y La Gran Sangre decide hacer un nuevo pacto.



Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
----------	-----------------	--------------------	------	----	----	---------------

Narrativa Transmedia	Expansión	Medios y plataformas	Extiende los contenidos a otros medios.	X		La historia del secuestro de la hija del señor Tamani se extiende a la primera temporada de la serie.	
			Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X		A raíz de la historia de la familia Tamani, se abre el universo narrativo a nuevas aventuras del grupo en los otros brazos transmmediales.	
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		La historia se llega a trasladar a la serie en la temporada uno en donde se toca el tema Tamani con más detalle de los sucesos que se viven.	
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X		Se incluyen a nuevos personajes como: Raquel, Jhony, Cobra, Allison Tamani, el señor Tamani y su esposa.
				Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Este hecho da iniciativa a las nuevas historias que se pueden ver en la serie a raíz de su nuevo pacto de La Gran Sangre.
	Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Se crean nuevas expectativas luego de resolverse el caso de Allison Tamani, de pasar por diversos obstáculos y ver que el villano por fin pudo ser capturado gracias a la agrupación.	
			Implementa elementos técnicos		X	No se observan novedades técnicas dentro de esta página analizada.	

		novedosos en los contenidos.			
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.		X	No se incluyen hechos ficticios en esta escena que se ve en la presente hoja, solo se observa a una adolescente con sus padres y a un grupo de amigos juntos.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Se observan a la gran sangre juntos y realizando un nuevo pacto con los nuevos integrantes, además se ve a una familia reunida.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		Se incrementa la expectativa ya que al ver que pudieron capturar al Conde, el pacto de La Gran Sangre se vuelve aún más fuerte.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.	X		Se observa el reencuentro entre Allison Tamani y sus padres después de estar secuestrada mucho tiempo por la banda del Conde.
		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Se viven momentos de muchos conflictos para que la adolescente llegue a estar con sus padres, lo que hace que la trama sea más interesante, se tienen que vencer muchos obstáculos en el camino.

	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se da la captura del villano y la victoria de los héroes, luego de una ardua batalla.
		Despierta emociones.	X		Se despiertan muchas emociones como la satisfacción de que la adolescente se pueda reunir con sus padres y, el nuevo pacto de la agrupación.
		Deja un mensaje.	X		Deja el mensaje de no rendirse hasta cumplir con el objetivo planteado, además de la unión con los amigos.
	Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		El significado que deja es de la persistencia, se viven momentos relevantes e importantes lo que hace que la historia sea más llamativa y a raíz de esa se generen nuevas tramas.
		Genera intriga.	X		La historia deja mucha intriga sobre lo que sucederá luego de que entregaron al Conde a la policía y lo que sucederá con él.

**Nota:** Se observa el caso Tamani llega a su fin, se involucran a nuevos personajes, el antagonista se ve en problemas porque por fin es capturado. La agrupación de La Gran Sangre decide renovar su pacto nuevamente para seguir construyendo nuevas historias en los otros brazos transmediales como la película y la serie.

## **3.2. Análisis por unidades temáticas**

### **3.2.1 Sobre la unidad temática expansión.**

La expansión del universo de La Gran Sangre se puede apreciar debido a su presencia en tres medios distintos: Película, cómic y serie. Estos medios se complementan perfectamente, pero ninguno es necesario para comprender la historia en su totalidad. La narrativa de los diferentes capítulos, escenas, elementos, personajes y experiencias que se presentan en la historia enriquecen este proyecto, proporcionándole una riqueza de información y posibilitando su fácil expansión hacia otros ámbitos.

### **3.2.2 Sobre la unidad temática inmersión.**

La inmersión del proyecto, al contar con hechos reales, ficticios y al incorporar elementos técnicos novedosos dentro de la historia, nos motiva a nosotras como espectadoras a entrar en un estado de interacción dentro de la narrativa y a través de los diferentes canales existentes.

### **3.2.3 Sobre la unidad temática storytelling.**

El storytelling tiene el poder de hacer que una historia sea más emocionante a medida que evoluciona y sigue el viaje de los héroes, al implementar una serie de aventuras que generan intriga. La narrativa en este universo en particular adquiere un significado especial, ya que transmite un mensaje que conecta a los personajes de manera profunda. Estos personajes enfrentan una serie de obstáculos en su camino hacia la consecución de sus objetivos y la

búsqueda de justicia en cada caso que se les presenta. Este proceso de superar diversos obstáculos aumenta el interés en conocer cuál será su próxima aventura y a qué desafíos se enfrentarán.

### 3.3. Análisis global del sujeto de estudio

A continuación, se presenta el análisis de manera general de todas las unidades de estudio presentadas en la ficha de observación.

**Tabla 35**

#### Ficha de observación general

<p><b>Unidad de Análisis:</b> Universo transmedia, La Gran Sangre</p> <p><b>Años de estreno:</b> 2006 y 2007</p>	
<p>La Gran Sangre, inició con la serie. La cual debido a su éxito logró desarrollar 4 temporadas, una película y cómics. Logrando así, que tome un camino en torno a la transmedia al incorporar estos dos últimos medios.</p>	

Variable	Unidad Temática	Unidad Subtemática	Ítem	Sí	No	Observaciones
Narrativa transmedia	Expansión		Extiende los contenidos a otros medios.	X		Extiende los contenidos, partes de la historia a través de los brazos transmediáticos
			Medios y plataformas	Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	X	
		Alcance	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	X		La narrativa se despliega a través de los diferentes brazos transmediales, con diferentes tramas que cada vez son más interesantes y relevantes.
			Incorporación de nuevos elementos	Incluye a nuevos personajes.	X	

					personajes. En su mayoría villanos.
		Crea nuevas historias a través de los contenidos.	X		Se desprenden nuevas historias y vínculos entre los contenidos que enriquecen el universo en su totalidad.
Inmersión	Experiencias	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	X		Amplía el universo luego de integrar el cómic y la película, en el cual puedes sumergirte en la narrativa de La Gran Sangre.
		Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	X		En los diferentes episodios de la serie y de la película se ve que incluyen animaciones, algo que le da un valor agregado al contenido que se muestra.
	Ficción y Realidad	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	X		En algunas escenas de la película y serie, implementan hechos ficticios, los cuales no son

					tan relevantes para la trama.
		Implementa hechos reales y de la cotidianidad	X		Los hechos que se presentan tanto en el cómic, película y serie, son totalmente reales, ya que son sucesos que pueden suceder en la vida de una persona.
	Interacción	Impulsa la interacción social a través de comunidades.	X		El contenido del universo promueve la interacción ya que se genera mucha intriga dentro de la historia y se esta expectativa de lo que sucederá.
Storytelling	Interés	Involucra hechos relevantes e impactantes.			Se presentan diferentes hechos que son impactantes y relevantes en la historia, los cuales conectan con cada uno de los diferentes brazos transmediales.

		Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	X		Durante las diversas historias que se presentan en el universo transmedia, se observan diversos conflictos y obstáculos.
	Historia	Implementa la estructura del viaje del héroe.	X		Se presenta esta estructura en todo momento, al estar presente La Gran Sangre como héroes, la presencia de las aventuras, conflictos y antagonistas.
		Despierta emociones.	X		Se desarrollan momentos de tensión, expectativa, amor, tristeza en la historia lo cual cautiva y lo hace más emocionante.
		Deja un mensaje.	X		Rescata el valor de la hermandad, y lucha por la justicia. Haciendo frente a la delincuencia, corrupción y otros problemas sociales.

		Conexión	Crea un significado especial en la historia.	X		Toca problemas sociales, en el cual se puede reflejar la realidad creando un vínculo especial a través del desarrollo del contenido.
			Genera intriga.	X		Implementa escenas de mucha acción, tensión y del pasado que genera mucha intriga de lo que pueda suceder.

**Nota:** La Gran Sangre se centra en tres personajes principales: Dragon, Mandril y Tony. Estos tres compañeros comparten una profunda sed de justicia, una hermandad inquebrantable y un fuerte compromiso de hacer el bien por la sociedad. Juntos, se embarcan en emocionantes aventuras que los llevan a enfrentarse a diversos enemigos y superar obstáculos que ponen en peligro sus vidas, todo con el objetivo de descubrir la verdad y alcanzar sus metas.

La unión entre Dragon, Mandril y Tony es el pilar central de la historia. Dragón es el líder del grupo, dedicó parte de su vida a servir a la policía, fue acusado injustamente por El Conde por posesión de drogas y fue condenado. Por otro lado, Tony Blades es un jugador de casinos y caballos, apostador y mujeriego, pero a pesar de dar una imagen de desafecto, sus amigos lo reconocen por ser un hombre justo. Por último,

Mandrill, es una persona reservada, era un ex militar que sirvió a las zonas más afectadas del país por la crisis terrorista, abandonó sus labores por problemas en su matrimonio y el alejamiento con su hijo, vivió en desempleo y sobrevivía a base de trabajos temporales como mecánico. Su amistad se fortalece a medida que enfrentan desafíos juntos y demuestran su lealtad y apoyo mutuo. Su vínculo se nutre de valores como el coraje, la determinación y la solidaridad, y su unión se vuelve una fuerza imparable que los impulsa a superar cualquier obstáculo que se les presente. La Gran Sangre mezcla los valores de amistad, unión, la aventura, la acción, siendo una característica muy poderosa y positiva en la narrativa de este universo transmedia, donde se demuestra la valentía de los héroes por un objetivo en común.

Por otro lado, se puede observar que en las historias de los 3 brazos transmedia, siempre se utiliza la estructura narrativa del viaje del héroe, desde su llamado a la acción hasta la consecución de su objetivo. Además, al analizar estas historias, se puede apreciar la inclusión de nuevos elementos que logran potenciarlas aún más. Uno de estos elementos destacados es la introducción de nuevos personajes. Estos personajes adicionales enriquecen la trama y permiten explorar diferentes dinámicas y relaciones, lo que añade profundidad y variedad a las historias. Además, estos personajes secundarios pueden desempeñar roles clave en el desarrollo de la trama y en la evolución de los protagonistas.

Otro factor que contribuye al éxito de las historias transmedia es el uso de efectos especiales. Estos efectos especiales, brindan un mayor impacto visual. Lo cuales se pueden ver en las escenas de acción, creando así más emoción en la narrativa.

Además, se destaca el uso de hechos de la cotidianidad en las historias, como los sucesos que viven los personajes, por ejemplo, el desempleo, enfrentamientos, el trabajo en equipo, delincuencia, apuestas de caballos, juegos en casino y otras vivencias que suelen suceder en la vida de las personas. Al incluir elementos y situaciones con los que el público pueda identificarse, se logra establecer una conexión más cercana y emocional. Unos ejemplos son relacionados a: Los romances entre los personajes como la relación entre Dragón y Raquel, El Conde y La Seca, Tony Blade y sus diferentes conquistas a lo largo de las temporadas, entre otras. La amistad entre Dragon, Tony, Mandril y Johan, la amistad entre Las Diosas Malditas (Diana, Venus, Medusa, Ceres y Gaia) y la amistad entre los enemigos (El Conde, La Seca, Verdes, El Fajter y El Cholo). Por último, la familia, una de ellas es la Familia Tamani (Papá, mamá e hija), Dragón y Johan (sobrino), entre otros personajes que aparecen durante la historia representando a la familia, pero no trascienden.

Al analizar los 3 brazos transmedia, podemos decir que se han respetado varios elementos en la narrativa que impulsan y potencia las 3 unidades temáticas de la investigación (storytelling, inmersión y expansión) el conjunto de todos los ítems analizados y plasmados en las historias, logran que sea emocionante y relevante y que pueda extenderse de forma efectiva en otros medios y canales para el público local. Logrando así, una experiencia más gratificante, y un panorama más amplio del proyecto La Gran Sangre.

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 4.1. Limitaciones

Al realizar la presente investigación, hubo factores que nos limitaron a nosotras como investigadoras para hacer de este estudio mucho más amplio y no solo comprender el contenido narrativo. Por ejemplo, se pudo haber realizado una investigación de tipo mixta, para tener un adecuado contraste de acuerdo con la acogida por parte del público de la producción La Gran Sangre. Teniendo como fuente la recolección de datos encontrados en internet de los grupos de Facebook realizados por los fanáticos, considerando la interacción que existe y las creaciones realizadas por los prosumidores. De haberse podido ejecutar la investigación mixta, se hubiera podido ampliar el panorama en cuanto a la interacción con la audiencia y ver cuál ha sido la llegada del universo transmedial.

Por otro lado, también estuvimos limitadas en cuanto al acceso a materiales impresos como libros y artículos, ya que al realizar esta investigación en el año 2020 estábamos en confinamiento por el Covid19 y nos encontrábamos en cuarentena, por lo que las fuentes encontradas son de repositorios digitales.

## 4.2. Discusión

A continuación, se discuten los principales hallazgos de los resultados obtenidos en esta investigación, comparando los resultados de esta investigación con los estudios previos:

Hernández (2015), en su tesis: “Galaxia Transmediática: La transmedia de Star Wars”, habla sobre el universo transmedial de Star Wars, el impacto del fenómeno en el que se convirtió luego de ser un solo producto audiovisual estaba realizado en formato de película y que logró convertirse en un producto para todos los medios visuales, los cuales tuvieron éxito a nivel mundial. Sin embargo, según los resultados obtenidos podemos mencionar que en el universo transmedial de La Gran Sangre sólo tuvo éxito a nivel nacional en Perú, este proyecto inició con una serie que se pudo extender hacia un cómic y película. Por lo que coincidimos que el universo transmedia se da cuando un contenido se extiende en diversos medios y si este tiene una buena acogida se vuelve un fenómeno y aporta en el impacto económico. Por otro lado, hoy en día 14 años después del estreno de la serie, esta fue nuevamente transmitida en señal abierta a través de la casa televisiva de Panamericana Televisión. Esto implica que para que un proyecto transmedia tenga éxito, debe estar bien elaborado y contar con diversos brazos transmediales que generen un interés por querer conocer qué es lo que sucederá posteriormente y este universo siga expandiéndose a través de otros medios. Por tal motivo, el proyecto de La Gran Sangre es una de las franquicias peruanas que se convirtieron en narrativa transmedia, gracias a su expansión.

Tenemos la serie de cuatro temporadas (106 episodios), en donde la primera temporada se puede apreciar el reencuentro de La Gran Sangre, el secuestro de Allison Tamani y el enfrentamiento de los protagonistas con El Conde. En la segunda, el atraco de Las Diosas Malditas hacia una joyería, el plan de estas villanas para atacar a los héroes y la muerte de uno de ellos (Mandrill). En la tercera temporada se da la presentación del antagonista El Gringo, se confirma la muerte de Raquel y la aparición de Mandrill con vida, La Gran Sangre planea una estrategia para la liberación de Dragón quién fue secuestrado por El Conde y El Gringo. En la cuarta y última temporada de la serie, se da el nacimiento de un nuevo antagonista llamado El Mesías y la organización M.P.S.P, aparición de Ivanna (hermana gemela de La Seca) y por último la caída del Conde.

Por otro lado, está la película en donde los protagonistas colaboran con la seguridad de la ciudad, atrapando a uno de los vendedores de droga, el enfrentamiento de La Gran Sangre a balazos con el capitán y la aeromoza del avión debido a que estaban trabajando con El Rocha quien era un narcotraficante, Althea quien es una trabajadora del Rocha, lo traiciona y se une a La Gran Sangre.

Por último, también está el cómic, en donde se declara inocente a Dragón por un caso del pasado, aparición de nuevos personajes como El Provinciano y La Mujer Dinamita, la apertura del Dojo (escuela de artes marciales de Dragón).

Tal cual se menciona en las líneas anteriores todas las historias de los diferentes medios son totalmente distintas y se complementan, pueden ser consumidas sin algún orden en específico y de igual manera se logra entender cada brazo individualmente.

Por otro lado, Atarama y Menacho (2017) en su tesina: “Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War” nos explican que para la elaboración de un proyecto transmedia, se debe tener una visión de todos los medios en los que puede ser comprendido para tenerlos como referencia al momento de crear la historia, ver en qué medios pueden ser realizados y que estos sean los acertados. Es importante que la narrativa transmedia cuente con diversas categorías que lo hagan atractivo como los sucesos, la trama, los héroes, villanos, de esta manera se puede asegurar un buen desarrollo, al contar con presencia en diferentes medios hace que se pueda explorar en distintos momentos. De acuerdo con los resultados obtenidos del universo transmedial de La Gran Sangre, podemos ver si cuentan con presencia en diferentes medios en donde se relatan las historias y se ven escenas de enfrentamiento por parte de los héroes contra los diferentes villanos por querer salvar a la comunidad. Lo que facilita la cercanía de la trama con el público, ya que se asemeja en muchas ocasiones a la realidad peruana. Por ejemplo, en el caso del proyecto se aborda principalmente la lucha contra las drogas, lo que es algo que afecta a la sociedad actual. Además, utilizan un lenguaje coloquial, jergas peruanas, siendo las historias son muy similares a la realidad limeña, ya que se ve la lucha de las personas por sobrevivir a base de trabajo y esfuerzo. Se tocan diversos valores como la defensa de la justicia, el trabajo en equipo, la solidaridad, entre otros. En la película se observa casos de terrorismo

y narcotráfico, lo que nos remonta a la época en la que el país paso por una situación similar. En la serie se puede apreciar el atraco a una joyería que es algo que se suele ver muy seguido, sobre todo en los noticieros. Por último, se pueden visualizar escenas de enfrentamientos, golpes, bombardeos, robos, juegos en billar, etc. Todos estos elementos hacen que la narrativa sea más real y esté basada en hechos que suelen suceder en el día a día en un país como el Perú y en Latinoamérica. Estas escenas están repartidas a lo largo de las diferentes plataformas y se pueden entender perfectamente sin importar desde donde se empiece a consumir.

Sánchez y Galán (2016) en su artículo “Narrativa transmedia y percepción cognitiva en El Ministerio del Tiempo (TVE)” mencionan que las partes que componen una ficción narrativa se despliegan en múltiples plataformas de distribución con el propósito de generar una experiencia para sumergirse dentro de la narrativa. Cabe resaltar que cada brazo tiene su propio aporte para la expansión de la ficción. Por ejemplo, en la serie donde comienza el proyecto, nos muestra el inicio de la banda, el pasado de sus miembros y sus aventuras alrededor de las 4 temporadas. En la película nos muestra una nueva aventura sobre un narcotraficante mexicano el cual se desarrolla en un nuevo lugar a diferencia de la serie y el cómic, el cual es la selva peruana. En el cómic podemos conocer también otros casos, los cuales no se hablan en la serie ni la película, esto permite que se pueda conocer más sobre las aventuras del grupo, que dan más detalle y contexto sobre el pasado de los personajes.

Por otro lado, nos dice que el reparto de la historia se tiene que expandir a través de tres o más plataformas y estos relatos no deben de ser empleados por ninguna otra,

para que cada historia comparta una visión única. Lo que se puede apreciar en el universo transmedia de La Gran Sangre, cuyo despliegue incluye una serie de cuatro temporadas, en cómic y una película. En cada una de ellas se cuentan diferentes sucesos que pueden ser entendidos individualmente, pero a la vez se complementan con sus otros brazos. Además, tiene una narrativa que nos mantiene a la expectativa de saber qué es lo que pasará luego, nos permite poder explorar todos los medios y nos da la posibilidad de crear contenido como consumidores y convertirnos en prosumidores.

Costa (2013) en su artículo “Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso” explica que se ha comprobado que los elementos clave de misterio, supervivencia y lucha por el poder son altamente efectivos en proyectos transmedia.

En relación con el proyecto La Gran Sangre podemos decir que uno de los puntos que más caracteriza a esta serie son sus aventuras de acción. Los héroes para alcanzar su objetivo pasan por momentos de riesgo para con su vida y se enfrentan a muchos enemigos, los cuales buscan tener poder y hacer el mal.

El más conocido de los enemigos es El Conde, él aparece en diversas temporadas e incluso el cómic, siendo así la némesis de Dragón. Su primera aparición oficial es en la primera temporada de la serie en el capítulo 2, en el cual se encuentra con su grupo y gente que está tomando y bailando, donde menciona a Dragon de que se le advierta que no se meta en el caso de Allison Tamani y también se conoce un poco del pasado

que envuelve a ambos personajes y el origen de su gran enemistad. En su primer enfrentamiento cuando Dragón era policía, él lo tuvo que interrogar por el asesinato que El Conde cometió, tuvieron una pelea en el que este último logró huir pensando así Dragon que este estaba muerto. En el capítulo 20 de la primera temporada logra escapar nuevamente luego del enfrentamiento en el que queda en un mal estado. En la temporada 3, capítulo 1 aparece nuevamente juntándose con un nuevo enemigo: El Gringo. En el último capítulo estos enemigos logran tener al Dragón como rehén, gracias a la ayuda de los otros héroes se logra liberar, se enfrentan nuevamente y luego de una ardua batalla “vencen” al Conde. Su última aparición y muerte definitiva es en la cuarta temporada en el capítulo 41 y final de la serie, a manos de Mandril, Tony y Johan.

Otros personajes antagonicos son Las Diosas Malditas: Venus, Diana y Medusa. Un grupo compuesto por 3 integrantes que aparecen en 2 momentos distintos de la línea de tiempo en la historia, quienes buscan tomar venganza en contra de Dragón y su grupo.

El Gringo es otro enemigo, un narcotraficante mafioso que busca mover su negocio en el país, mata a policías y en sus asesinatos siempre deja una carta de naipes siendo esta su firma de asesino. Es matado por Mandril luego de acabar con la paciencia de él.

Otro gran enemigo es El Mesías, el cual era un líder de un movimiento terrorista, el cual pone en aprietos al grupo al desatarse una violenta lucha entre la gente que está con él (civiles) y los héroes, los policías.

Podemos afirmar que los proyectos de género audiovisual tienen un impacto efectivo y positivo en el mundo transmedia. Esto se debe a su narrativa repleta de emocionantes aventuras protagonizadas por héroes, lo cual resulta cada vez más interesante al explorar los diversos medios utilizados para contar las hazañas de estos personajes y su apasionante viaje del héroe. La combinación del género de acción con una narrativa rica en aventuras crea una experiencia transmedia enriquecedora y cautivadora.

Aceves y Garduño (2017), por su parte, explican en su tesis: “Caminantes y medios: Análisis del modelo de narrativa transmedia en la serie televisiva *The Walking Dead*”, en esta investigación hablan sobre el gusto hacia la televisión y el cine los cuales son medios tradicionales, pero siguen teniendo vigencia a pesar de los años. Además, habla de cómo los contenidos van evolucionando y aparecen nuevos medios por donde contar historias. Según los resultados que hemos obtenido en el caso de *La Gran Sangre* podemos mencionar que el contenido audiovisual evolucionó, ya que empezó con la serie y a medida que esta se iba dando se expandió hacia otros medios como la película y el cómic. Por lo que coincidimos que gracias a la narrativa transmedia y su manera de contar historias, se puede evolucionar y generar nuevos contenidos complementarios, siendo la televisión un medio tradicional que se mantiene vigente a pesar de los años. Esto implica que los medios tradicionales

también son eficaces en los proyectos audiovisuales, y que también permiten que estos se abran camino a nuevos medios, en los cuales pueden seguir con la historia desde diversos puntos para complementar la narrativa.

### 4.3. Conclusiones

A continuación, se presentan las conclusiones de esta investigación.

**Conclusión 1:** En el análisis realizado en el caso La Gran Sangre según el rol que cumple la narrativa transmedia, se observa que este proyecto cumple con plasmar la historia de la agrupación de justicieros a través de diferentes canales, potenciando así la experiencia narrativa. Cada uno de ellos es un componente de la historia que se puede consumir de manera individual, pero juntos logran que se construya una trama más completa, atractiva e interesante.

**Conclusión 2:** El proyecto La Gran Sangre logra una expansión efectiva de sus contenidos e historias a través de sus brazos transmediáticos, creando un universo narrativo compuesto por tres elementos principales: Una serie, un cómic y una película. Estos elementos se complementan entre sí al contar las diversas aventuras que atraviesan los protagonistas contra los antagonistas que anteriormente hemos mencionado. Permite explorar el contenido de manera no lineal y obtener una perspectiva más completa y detallada de la narrativa. La implementación de esta expansión transmedia brinda la libertad de consumir los distintos componentes del proyecto de acuerdo con su preferencia. Cada uno de estos elementos proporciona

una experiencia independiente pero interconectada dentro del universo de La Gran Sangre.

**Conclusión 3:** Se observa que La Gran Sangre fue un proyecto desarrollado cuando aún no se utilizaban las redes sociales como en la actualidad y el internet era limitado, por lo que la parte de inmersión era reducida y depende en gran medida de su vigencia. Siendo el medio con más alcance en esa época la televisión y en donde la serie se transmitía en un horario específico. Sin embargo, ahora podemos encontrar todos los contenidos en diversas páginas de internet, lo que nos permite sumergirnos dentro de los materiales audiovisuales en cualquier momento, debido a la facilidad con la que se encuentran. Logrando así que sus seguidores se mantengan en constante conexión con el universo transmedia en cualquiera de sus medios y canales, sin necesidad de tener algún orden establecido.

**Conclusión 4:** La estructura de la historia precisamente en el storytelling que plantea en este caso, causa un impacto e interés porque al contar con escenas de hechos reales, ficticios y momentos de tensión que se viven durante la historia, mantiene la expectativa en sus seguidores y genera emociones con los relatos mostrados en los 3 brazos transmediales. El recurso del storytelling, el viaje del héroe, se presenta continuamente a lo largo de todo el universo transmedia. No obstante, presenta limitaciones como los actores haciendo dos papeles diferentes, lo que en ocasiones genera confusión. Además, hay algunos huecos en la narrativa, lo cual puede ser un error en el proyecto o una idea que no llegó a concretarse en otra de sus plataformas. Es importante mencionar que el proyecto de La Gran

Sangre no volvió a generar algún otro contenido relacionado; aunque deja la posibilidad abierta de que se pueda incorporar algún brazo transmedia adicional.

## REFERENCIAS

- Aceves Olvera, O. J., & Garduño Mejía, S. G. (2017). *Caminantes y medios: Análisis del modelo de la narrativa transmedia de la serie televisiva The Walking Dead* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Atarama Rojas, T., & Menacho Girón, N. (2020). Narrativa transmedia y mundos transmediales: Una propuesta metodológica para el análisis de un ecosistema mediático, caso Civil War. *Revista de Comunicación*, 17.  
<https://www.redalyc.org/journal/5894/589466336003/589466336003.pdf>
- Callen, T. (2008). ¿Qué es el producto interno bruto? *Finanzas y desarrollo*, 45(4).  
<https://www.imf.org/external/pubs/ft/fandd/spa/2008/12/pdf/basics.pdf>
- Congregado, R. (2014). *Narrativas Transmedia en ficción televisiva y fidelización del espectador* [Tesis de licenciatura]. UNIVERSIDAD DEL SALVADOR.
- Costa, C. (2014). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social*, 18, <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44349>.
- Díaz Fernández, S. M. (2014). Desarrollo de una ficha de observación para el análisis y evaluación de experiencias educativas en mundos virtuales. *IJERI*, 2.  
<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1088/917>
- Espín López, J. V. (2002). El Análisis de contenido una técnica para explorar y sistematizar información. *XXI. Revista de educación*, 4.

<https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1913/b15141895.pdf?sequence=1>

Fernández Nuñez, L. (2005). *¿Cuáles son las técnicas de recogida de información?*

<https://www.ub.edu/idp/web/sites/default/files/fitxes/ficha3-cast.pdf>

González Ávila, M. (2002). Aspectos éticos de la investigación cualitativa. *Revista*

*Iberoamericana de Educación*, 29. <https://www.redalyc.org/pdf/800/80002905.pdf>

Guisado Rodríguez, A. (2017). *Storytelling: cómo contar historias ayuda a la estrategia de marketing* [Grado en economía]. Universidad de Sevilla.

Gutiérrez, D. P. (2018). *Economía naranja y oportunidades de negocio*.

<https://digitk.areandina.edu.co/repositorio/handle/123456789/1508>

Hernández León, M. A. (2014). *Galaxia transmediática : la transmedia de Star Wars*.

Universidad Nacional Autónoma de México.

Hernández Perea, S. (2023). *Tv paga versus streaming: un análisis de los hábitos de*

*consumo de entretenimiento audiovisual de los millennials en Bogotá*. [Tesis de Maestría]. UNIVERSIDAD EAFIT.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014).

*Metodología de la investigación* (6.a ed.). McGraw Hil. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Lucas Marín, A., & Noboa, A. (2013). *Conocer lo Social: Estrategias, técnicas de construcción y análisis de datos*. (1.a ed.). ISBN.

<http://alejandronoboa.uy/resources/files/others/librosypublicaciones/Libroconocerlo-social.pdf>

Mendoza, L. E. (2017). *Voces en red una aproximación al fenómeno del podcast en el*

*Perú* (1.a ed.). Luis Enrique Mendoza.

[https://books.google.com.pe/books/about/Voces\\_en\\_red.html?id=u4U0DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp\\_read\\_button&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books/about/Voces_en_red.html?id=u4U0DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Merino Arribas, M. A. (2013). El factor emocional en la narrativa transmedia y la televisión social. *Fonseca, Journal of Communication*, 6.

[https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142477/El\\_factor\\_emocional\\_en\\_la\\_narrativa\\_tran.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/142477/El_factor_emocional_en_la_narrativa_tran.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Montoya Grados, W. H. C. (2019). *La Crítica Cinematográfica y las Narrativas Transmedia en los Contenidos de Cinesmero* [Tesis de maestría]. Universidad San Martín de Porres.

Ramirez Bonilla, M. P. (2019). *Gravity Falls y las narrativas transmedia. Una historia en múltiples dimensiones* [Trabajo de grado]. Pontificia Universidad Javeriana.

Ruiz Olabuénaga, J. I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa* (5.a ed.). Universidad de Deusto. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=22523>

Sánchez Castillo, S., & Galán, E. (2016). Narrativa transmedia y percepción cognitiva en El Ministerio del Tiempo (TVE). *Revista Latina de Comunicación Social*, 71. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81943468027>

Sánchez Jiménez, C. del C. (2019). *Análisis de la Narrativa Transmedia de la Campaña “Verano Sin Paltas” de Inca Kola según la Participación Interactiva de los Usuarios de la Fan Page de la Marca en Facebook* [Tesis de licenciatura]. Universidad Privada del Norte.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia, Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Planeta de libros* (Deusto). <https://www.casadellibro.com/libro-narrativas-transmedia-cuando-todos-los-medios-cuentan/9788423413362/2052378>

- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E De Cultura digital*.  
[https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario\\_AC\\_E\\_2014/6Transmedia\\_CScolari.pdf](https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_AC_E_2014/6Transmedia_CScolari.pdf)
- Sotelo Guadalupe, A. I. (s. f.). *Transmedia, la magia de la industria: el fenómeno de Harry Potter y su constitución como narrativa transmediática que genera prosumerismo, comunidad y fidelización; tipificando así la tendencia audiovisual del siglo XXI* [Tesis de Licenciatura]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Tamayo, A., & Hendrickx, N. (2018). *Financiamiento, distribución y marketing del cine peruano* (2.a ed.). Universidad de Lima.  
<https://www.ulima.edu.pe/publicaciones/financiamiento-distribucion-y-marketing-del-cine-peruano-0>
- Vargas, K., & Prada, K. (2019). *Economía naranja como potencializador de innovación en los proyectos de emprendimiento generados al interior del Programa de Finanzas y Comercio Internacional de la Universidad de La Salle de Bogotá*. Universidad de la Salle.
- Vásquez, G. (2012). Transmediación en la televisión peruana. *Conexión*, 4.  
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/conexion/article/view/14980>

# ANEXOS

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVO	VARIABLE	METODOLOGÍA
Análisis de la narrativa transmedia como herramienta para el entretenimiento audiovisual en el caso La Gran Sangre	<b>General</b>	<b>General</b>	<b>Storytelling</b>	<b>Enfoque de la investigación</b>
	El uso de la narrativa Transmedia en la producción peruana La Gran Sangre como herramienta para el entretenimiento.	Analizar la narrativa transmedia en la producción peruana La Gran Sangre.	Según Scolari (2014): Narrativa Transmedia, es una historia, que se expande en múltiples plataformas y canales.	Enfoque Cualitativo.
	<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Dimensiones / Indicadores</b>	<b>Diseño de la Investigación / Tiempo de ejecución del estudio</b>
	¿De qué manera se presenta la expansión en la narrativa transmedia como herramienta para el entretenimiento audiovisual en el caso La Gran Sangre?	Analizar cuáles son las características que cumple la expansión en el caso peruano La Gran Sangre.	<b>Expansión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Profundidad en los contenidos.</li> <li>● Expansión del universo transmedia.</li> <li>● Resultados y creaciones de los prosumidores.</li> </ul>	Estudio de caso / transversal
	¿De qué manera se presenta la inmersión en la narrativa transmedia como herramienta para el entretenimiento audiovisual en el caso La Gran Sangre?	Analizar cuáles son las características que cumple la inmersión en el caso peruano La Gran Sangre.	<b>Inmersión:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Exploración en los contenidos.</li> <li>● Atracción en los contenidos transmedia.</li> <li>● Comportamiento del usuario.</li> </ul>	<b>Tipo de Investigación</b>  Análisis de contenido.
	¿De qué manera se presenta el storytelling en la narrativa transmedia como herramienta para el entretenimiento audiovisual en el caso La Gran Sangre?	Describir cuales son las características del storytelling en el caso peruano La Gran Sangre.	<b>Storytelling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Storytelling del contenido</li> <li>● Valor de la historia</li> <li>● Impacto en el mundo transmedia.</li> </ul>	
<b>Población</b>	El Universo transmedia de La Gran Sangre			

## ANEXO N<sup>o</sup> 2

### Formato de validez

#### FORMATO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO BASADO EN EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, nuestros nombres son Allison Nicolle, Chuica Montoya y Miluska Blanca Antoinette, Dávila Ramírez, estudiantes de la Universidad Privada de Norte, de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales.

El motivo del presente documento es para informarle que estoy realizando la validación del instrumento de mi investigación, la cual tiene como título: EL USO DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN LA PRODUCCIÓN PERUANA LA GRAN SANGRE COMO HERRAMIENTA PARA EL ENTRENIMIENTO. En ese sentido, solicito a usted, pueda validar los 17 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad.

Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas del instrumento.

Antes de la evaluación, es necesario que complete algunos datos generales:

de la evaluación, es necesario que complete algunos datos generales:

#### I. Datos Generales

<b>Nombre y Apellido</b>	MARIO CHUMPÉN ESPINOZA		
<b>Grado académico:</b>	Bachiller	<b>Magister</b>	Doctor
<b>Área de formación académica</b>	Publicidad	Relaciones Públicas	Periodismo
	<b>Audiovisuales</b>	Otro:	
<b>Área de experiencia profesional</b>	Publicidad	Relaciones Públicas	Periodismo
	<b>Audiovisuales</b>	Otro:	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	2 a 4 años	5 a 10 años	<b>10 años a más</b>

#### II. Breve explicación del constructo

El instrumento utilizado son las fichas de observación en el caso La Gran Sangre, las cuales son de suma importancia para la recolección de datos precisos y relevantes durante el desarrollo de la investigación cualitativa. Fernández (2005) asegura que, la ficha de observación es un instrumento que sirve para registrar y analizar los estudios que se están realizando, se debe tener presente que se tiene que dedicar un tiempo a la observación, seguidamente de la interpretación y el estudio de los datos recolectados. Es necesaria la organización durante el análisis para realizar una buena observación y reducir el tiempo clasificando y ordenando los apuntes.

### Criterio de Calificación

#### a. Relevancia

Se trata de evaluar la relevancia del ítem propuesto, para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Relevante</i>	<i>Poco Relevante</i>	Relevante	<i>Totalmente Relevante</i>
0	1	2	3

#### b. Coherencia

Se trata de evaluar la relación entre la variable y las unidades temáticas (categorías) y entre las unidades temáticas (categorías) y sub unidades temáticas (sub categorías), y para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Coherente</i>	<i>Poco Coherente</i>	Coherente	<i>Totalmente Coherente</i>
0	1	2	3

#### c. Claridad

Se trata de evaluar si el ítem es entendible, claro y comprensible, para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Claro</i>	<i>Poco Claro</i>	Claro	<i>Totalmente Claro</i>
0	1	2	3

### III. Evaluación del instrumento

#### Evaluación de las categorías de la variable Narrativa Transmedia

N°	Categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Expansión	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Inmersión	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Storytelling	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

#### Evaluación de las sub categorías

##### Expansión

N°	Sub categorías	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
----	----------------	------------	------------	----------	-------------

1	Medios y plataformas	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Alcance	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Incorporación de nuevos elementos	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

### Inmersión

N°	Sub categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Experiencias	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Ficción y realidad	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Interacción	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

### Storytelling

N°	Sub categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Interés	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Historia	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Conexión	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

### Evaluación de los ítems

#### Medios y Plataformas

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Extiende los contenidos a otros medios.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

#### Alcance

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

#### Incorporación de nuevos elementos

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
----	-------	------------	--	--	--	------------	--	--	--	----------	--	--	--	-------------

1	Incluye a nuevos personajes.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Crea nuevas historias a través de los contenidos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Experiencias**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Ficción y Realidad**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Implementa hechos reales y de la cotidianidad	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Interacción**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Impulsa a la interacción social a través de comunidades	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Interés**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Involucra hechos relevantes e impactantes.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Historia**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Implementa la estructura del viaje del héroe.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Despierta emociones.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Deja un mensaje.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Conexión**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Crea un significado especial en la historia.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Genera intriga.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Luego, de haber revisado todas las categorías, sub categorías e ítems y si está de acuerdo firme este documento.



Firma

← [íconos] 1 de 985 < >

**VALIDACIÓN DE TESIS** Recibidos x [íconos]

---

 **Allison Chuica Montoya** 14:51 (hace 4 horas) ☆  
Buenas tardes, querido profesor Mario Chumpén. Es un agrado escribirle este correo con el fin de hacerlo parte de nuestra tesis universitaria en la carrera d...

---

 **Mario Chumpén** 15:46 (hace 3 horas) ☆  
Hola chicas claro que sí con todo gusto envíenme sus archivos las apoyo saludos

---

 **Allison Chuica Montoya** 18:06 (hace 58 minutos) ☆  
Muchas gracias profesor por su apoyo, aquí le enviamos el documento para que pueda validarlo y posteriormente poder realizar nuestra ficha de observació...

---

 **Mario Chumpén** 18:26 (hace 37 minutos) ☆ ↩ ⋮  
para mí ▾  
Hola allison adjunto archivo, recomiendo cambiar el título a: ANÁLISIS de la NARRATIVA TRANSMEDIA COMO HERRAMIENTA PARA EL ENTRETENIMIENTO AUDIOVISUAL EN LA SERIE LA GRAN SANGRE (no pongan año y fecha la serie se hizo en el 2006 y 2007)  
  
Éxitos  
  
saludos  
  
\*\*\*

### ANEXO N<sup>o</sup> 3

#### Formato de validez

#### FORMATO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO BASADO EN EN EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, nuestros nombres son Allison Nicolle, Chuica Montoya y Miluska Blanca Antoinette, Dávila Ramírez, estudiantes de la Universidad Privada de Norte, de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales.

El motivo del presente documento es para informarle que estoy realizando la validación del instrumento de mi investigación, la cual tiene como título: EL USO DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN LA PRODUCCIÓN PERUANA LA GRAN SANGRE COMO HERRAMIENTA PARA EL ENTRENIMIENTO. En ese sentido, solicito a usted, pueda validar los 17 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad.

Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identifica posibles fallas del instrumento.

Antes de la evaluación, es necesario que complete algunos datos generales:

Antes de la evaluación, es necesario que complete algunos datos generales:

#### I. Datos Generales

<b>Nombre y Apellido</b>	DORIS NEIRA SALDAÑA		
<b>Grado académico:</b>	Bachiller	<b>Magister</b>	Doctor
<b>Área de formación académica</b>	Publicidad	Relaciones Públicas	Periodismo
	<b>Audiovisuales</b>	Otro:	
<b>Área de experiencia profesional</b>	Publicidad	Relaciones Públicas	Periodismo
	<b>Audiovisuales</b>	Otro:	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	2 a 4 años	5 a 10 años	<b>10 años a más</b>

#### II. Breve explicación del constructo

El instrumento utilizado son las fichas de observación en el caso La Gran Sangre, las cuales son de suma importancia para la recolección de datos precisos y relevantes durante el desarrollo de la investigación cualitativa. Fernández (2005) asegura que, la ficha de observación es un instrumento que sirve para registrar y analizar los estudios que se están realizando, se debe de tener presente que se tiene que dedicar un tiempo a la observación, seguidamente de la interpretación y el estudio de los datos recolectados. Es necesaria la

organización durante el análisis para realizar una buena observación y reducir el tiempo clasificando y ordenando los apuntes.

### Criterio de Calificación

#### a. Relevancia

Se trata de evaluar la relevancia del ítem propuesto, para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Relevante</i>	<i>Poco Relevante</i>	Relevante	<i>Totalmente Relevante</i>
0	1	2	3

#### b. Coherencia

Se trata de evaluar la relación entre la variable y las unidades temáticas (categorías) y entre las unidades temáticas (categorías) y sub unidades temáticas (sub categorías), y para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Coherente</i>	<i>Poco Coherente</i>	Coherente	<i>Totalmente Coherente</i>
0	1	2	3

#### c. Claridad

Se trata de evaluar si el ítem es entendible, claro y comprensible, para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Claro</i>	<i>Poco Claro</i>	Claro	<i>Totalmente Claro</i>
0	1	2	3

### III. Evaluación del instrumento

#### Evaluación de las categorías de la variable Narrativa Transmedia

N°	Categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	<b>Expansión</b>	0	1	2	<b>3</b>	0	1	2	<b>3</b>	0	1	2	<b>3</b>	
2	<b>Inmersión</b>	0	1	2	<b>3</b>	0	1	2	<b>3</b>	0	1	2	<b>3</b>	
3	<b>Storytelling</b>	0	1	2	<b>3</b>	0	1	2	<b>3</b>	0	1	2	<b>3</b>	

#### Evaluación de las sub categorías

**Expansión**

N°	Sub categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Medios y plataformas	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Alcance	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Incorporación de nuevos elementos	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Inmersión**

N°	Sub categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Experiencias	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Ficción y Realidad	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Interacción	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Storytelling**

N°	Sub categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Interés	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Historia	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Conexión	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Evaluación de los ítems**
**Medios y Plataformas**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Extiende los contenidos a otros medios.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Abre el mundo a nuevos contenidos e historias.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Alcance**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Logra desplazar la historia a través de su universo transmedia.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Incorporación de nuevos elementos**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Incluye a nuevos personajes.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Crea nuevas historias a través de los contenidos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Experiencias**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Crea nuevas formas de sumergirse en la historia.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Implementa elementos técnicos novedosos en los contenidos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Ficción y realidad**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Implementa hechos reales y de la cotidianidad	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Interacción**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Impulsa a la interacción social a través de comunidades	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Interés**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Involucra hechos relevantes e impactantes.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

2	<b>Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.</b>	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

**Historia**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	<b>Implementa la estructura del viaje del héroe.</b>	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	<b>Despierta emociones.</b>	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	<b>Deja un mensaje.</b>	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Conexión**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	<b>Crea un significado especial en la historia.</b>	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	<b>Genera intriga.</b>	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Luego, de haber revisado todas las categorías, sub categorías e ítems y si está de acuerdo firme este documento.



Firma: Mag. DORIS NEIRA SALDAÑA

DNI: 21505450

Telf. 984717308

The screenshot shows a Gmail interface with the following elements:

- Left sidebar:** Includes 'Redactar', 'Recibidos' (700), 'Destacados', 'Pospuestos', 'Enviados', 'Borradores' (32), 'Más', 'Meet' (Iniciar una reunión, Unirte a una reunión), and 'Hangouts' (Allison).
- Search bar:** 'Buscar en el correo electrónico'.
- Top right:** Settings, help, and profile icons.
- Email list:**
  - Email 1:** From Allison Chuica Montoya, dated 'vie., 25 sep. 14:53 (hace 6 días)'. Subject: 'Buenas tardes, querida profesora Doris Neira. Es un agrado escribirle este correo con el fin de hacerlo parte de nuestra tesis universitaria en la carrera de Co...'
  - Email 2:** From Allison Chuica Montoya, dated 'lun., 28 sep. 10:12 (hace 3 días)'. Subject: 'Buenos días profesora Doris, disculpe la molestia. Al momento de validar el documento, se tiene que marcar la calificación de los ítems, ahí en los cuadros hay...'
  - Email 3:** From Doris Neira, dated '00:06 (hace 16 horas)'. Subject: 'para mí'. Body: 'Ok, va de regreso', '...', 'Doris Neira'.
- Attachment:** A Word document titled 'Formato de Validez Tesis (1).docx' (211 KB) is attached to the second email.

## ANEXO N° 4

### Formato de validez

#### FORMATO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO BASADO EN EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA

Estimado(a) experto(a):

Reciba nuestros más cordiales saludos, nuestros nombres son Allison Nicolle, Chuica Montoya y Miluska Blanca Antoinette, Dávila Ramírez, estudiantes de la Universidad Privada de Norte, de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales.

El motivo del presente documento es para informarle que estoy realizando la validación del instrumento de mi investigación, la cual tiene como título: EL USO DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN LA PRODUCCIÓN PERUANA LA GRAN SANGRE COMO HERRAMIENTA PARA EL ENTRENIMIENTO. En ese sentido, solicito a usted, pueda validar los 17 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad.

Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas del instrumento.

Antes de la evaluación, es necesario que complete algunos datos generales:

#### I. Datos Generales

<b>Nombre y Apellido</b>	Arturo Frías Paz		
<b>Grado académico:</b>	Bachiller	<u>Magister</u>	Doctor
<b>Área de formación académica</b>	Publicidad	<u>Relaciones Públicas</u>	<u>Periodismo</u>
	<u>Audiovisuales</u>	Otro:	
<b>Área de experiencia profesional</b>	Publicidad	<u>Relaciones Públicas</u>	<u>Periodismo</u>
	<u>Audiovisuales</u>	Otro:	
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	2 a 4 años	<u>5 a 10 años</u>	<u>10 años a más</u>

#### II. Breve explicación del constructo

El instrumento utilizado son las fichas de observación en el caso La Gran Sangre, las cuales son de suma importancia para la recolección de datos precisos y relevantes durante el desarrollo de la investigación cualitativa. Fernández (2005) asegura que, la ficha de observación es un instrumento que sirve para registrar y analizar los estudios que se están realizando, se debe tener presente que se tiene que dedicar un tiempo a la observación, seguidamente de la interpretación y el estudio de los datos recolectados. Es necesaria la organización durante el análisis para realizar una buena observación y reducir el tiempo clasificando y ordenando los apuntes.

### Criterio de Calificación

#### a. Relevancia

Se trata de evaluar la relevancia del ítem propuesto, para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Relevante</i>	<i>Poco Relevante</i>	Relevante	<i>Totalmente Relevante</i>
0	1	2	3

#### b. Coherencia

Se trata de evaluar la relación entre la variable y las unidades temáticas (categorías) y entre las unidades temáticas (categorías) y sub unidades temáticas (sub categorías), y para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Coherente</i>	<i>Poco Coherente</i>	Coherente	<i>Totalmente Coherente</i>
0	1	2	3

#### c. Claridad

Se trata de evaluar si el ítem es entendible, claro y comprensible, para ello, considerar la siguiente tabla:

<i>Nada Claro</i>	<i>Poco Claro</i>	Claro	<i>Totalmente Claro</i>
0	1	2	3

### III. Evaluación del instrumento

#### Evaluación de las categorías de la variable Narrativa Transmedia

N°	Categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
1	Expansión				3				3				3	
2	Inmersión				3				3				3	Consideraría también la "retroalimentación". No solo es llegar a los públicos sino también recibir una respuesta. Los espectadores se convierten en admiradores de los contenidos.

3	Storytelling	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
---	--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

### Evaluación de las sub categorías

#### Expansión

N°	Sub categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Medios y plataformas	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Alcance	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	El desarrollo del internet y las nuevas tecnologías crean nuevos modelos de comunicación que dan formas diferentes de interactuar: redes sociales. Esto amplía la capacidad de expresión, discusión y creación cultural de los nuevos usuarios.
3	Incorporación de nuevos elementos	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

#### Inmersión

N°	Sub categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Experiencias	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Ficción y realidad	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Interacción	0	1	2	3	0	1	2	3	0		2	3	Con las estrategias transmediáticas se puede propiciar la participación, dialogo y el debate de la audiencia.

#### Storytelling

N°	Sub categorías	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Interés	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Historia	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Es básico hacer un análisis diegético de la serie. Así se sabrá todo lo que hace parte de la historia que se cuenta,



1	Implementa hechos ficticios en la narrativa.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Implementa hechos reales y de la cotidianidad	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Interacción**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Impulsa a la interacción social a través de comunidades	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	Los usuarios participan en la expansión del contenido transmedia generando una serie beneficios para los contenidos como que perduren con el tiempo.

**Interés**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Involucra hechos relevantes e impactantes.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Crea momentos conflictivos y con diversos obstáculos.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Historia**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Implementa la estructura del viaje del héroe.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Despierta emociones.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Deja un mensaje.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

**Conexión**

N°	Ítems	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
1	Crea un significado especial en la historia.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

2	Genera intriga.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
---	-----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Luego, de haber revisado todas las categorías, sub categorías e ítems y si está de acuerdo firme este documento.

ARTURO FRÍAS PAZ