

PORTADA

1. INTRODUCCIÓN

- a. Qué es Samsara
- b. Partes de la estrategia transmedia de Samsara
- c. Modificador
- d. Equipo

2. SAMSARA, LOS ORÍGENES - EL AUDIO LIBRO.

- a. Guión
- b. Grabación de audio
- c. Pieza editada.

3. SAMSARA - EL JUEGO DE ROL

- a. Introducción.
- b. Tablero
- c. Objetivo y reglas
- d. Personajes
 - i. Jugadores
 - ii. Villanos
 - iii. Narrador
- e. Reinos
- f. Las pruebas
 - i. Los mandamientos
 - ii. Las preguntas
- g. Los objetos extra

4. UNIVERSO SAMSARA - LA WEB

- a. Diseño
- b. Contenido

1.INTRODUCCIÓN

A. ¿QUÉ ES SAMSARA?

El concepto Saṃsāra nos llega de las tradiciones filosóficas de la India (budismo, hinduismo, jainismo y otras religiones antiguas...), y representa el ciclo de nacimiento, vida, muerte y encarnación (o renacimiento).

Según estas religiones en el transcurso de cada vida, el Dharma (acciones hechas para bien) y el Karma (consecuencia de lo realizado/decidido) determinan el destino futuro de cada ser en "el proceso del llegar a ser", es decir, determinan su evolución hacia esferas superiores, o su involución hacia esferas inferiores. En sí, estamos hablando de cómo el ser humano lucha por ser mejor, por aprender, por superarse.

B. ESTRATEGIA TRANSMEDIA EN SAMSARA

Basados en este concepto, decidimos crear un universo transmedia que en principio se compondría de 3 medios:

1. Un audiolibro que explicaría los orígenes de la historia.
2. Un juego de rol en el que se desarrolla la continuación del audio libro.
3. Una página web de apoyo a ambos contenidos, que en un futuro se podría utilizar como plataforma para introducir nuevas historias que surgen del juego, como si de un diario del narrador se tratase.

C. MODIFICADOR

El modificador que hemos decidido utilizar es el de

D. EQUIPO

Creamos un equipo multidisciplinar entre arte, narración, y gamificación, apoyado con documentación y estrategia.

Los componentes del grupo y sus funciones:

[illegible]

2. SAMSARA LOS ORÍGENES, AUDIOLIBRO