

Biblia Transmedia – “The Dynasty of Football”

Realizado por: Juan Esteban Fernández Cuervo – Cod: 2211239 – Ingeniería Multimedia

Asignatura: Diseño Transmedia – Docente: Andrés Felipe Gallego Aguilar

1.1 Mensaje Principal:

El proyecto transmedia explora cómo las decisiones en el campo y fuera de él pueden forjar o destruir una dinastía emergente en el fútbol. A través de múltiples plataformas, los jugadores y seguidores podrán experimentar la intensidad de la gestión deportiva, desde la construcción de un equipo ganador hasta la lucha por mantener las relaciones personales en equilibrio. Este relato inmersivo permite a los usuarios no solo vivir el fútbol, sino también entender las complejidades emocionales y estratégicas que forman parte de la vida de un director técnico.

"Explora los desafíos y triunfos de un director técnico en el competitivo mundo del fútbol, donde cada decisión, desde la táctica en el campo hasta las relaciones personales, define el destino de un equipo y el legado de su líder."

1.2 Mundo Transmedia:

The Dynasty of Football es una **narrativa transmedia** que abarca los múltiples desafíos que enfrenta un director técnico en su travesía por el mundo del **fútbol profesional**. No es solo un viaje sobre táctica y estrategia deportiva, sino también una reflexión sobre el equilibrio entre las ambiciones personales, los vínculos familiares, y los valores éticos que moldean la vida de aquellos inmersos en este competitivo entorno. A través de diferentes plataformas, el universo narrativo se despliega, permitiendo al usuario vivir experiencias diversas que profundizan en los múltiples niveles de la historia de Thomas Simeone y su equipo.

Mythos

El *Mythos* de *The Dynasty of Football* se centra en los personajes principales, sus interacciones y los conflictos internos y externos que los rodean. En el corazón de la narrativa está Thomas Simeone, un hombre cuya vida ha estado marcada por el fútbol, y que se enfrenta a la mayor encrucijada de su vida: cómo reinventarse después de haber perdido su identidad como jugador y cómo reconciliar su pasión por el deporte con sus responsabilidades personales y familiares.

- **Thomas Simeone:** El protagonista de la historia es un exfutbolista de origen español cuya carrera como jugador terminó abruptamente debido a una lesión traumática. Thomas, que una vez soñó con alcanzar la cima del fútbol mundial como jugador, se ve obligado a redefinir su vida y encuentra en la dirección técnica una nueva oportunidad de perseguir la grandeza. Su conflicto interno gira en torno a la lucha constante entre sus deseos de éxito y la presión de cumplir con las expectativas que otros, y él mismo, han puesto sobre sus hombros. Además de la batalla con su propio sentido de autoestima, Thomas debe aprender a gestionar las relaciones con sus jugadores, la prensa y su familia, mientras se enfrenta a la compleja realidad de dirigir un equipo. Físicamente, Thomas es un hombre fuerte y atlético, con cicatrices que reflejan su pasado como jugador. Psicológicamente, se encuentra en una constante lucha entre la confianza y la duda, oscilando entre la ambición de triunfar y el miedo al fracaso.
- **Camille Simeone:** Camille es la esposa de Thomas y su mayor fuente de apoyo emocional. Aunque en un principio su relación es sólida, el estrés de la carrera de Thomas comienza a afectar su matrimonio. Camille es un personaje clave en la narrativa, ya que simboliza el conflicto emocional que enfrenta Thomas entre sus ambiciones profesionales y su vida personal. Psicológicamente, Camille es una mujer fuerte, inteligente y comprensiva, pero también es consciente de que la dedicación absoluta de Thomas a su trabajo puede distanciarlo de su familia. A lo largo de la historia, la relación entre Camille y Thomas sufre altibajos, y las decisiones que Thomas tome influirán directamente en el futuro de su matrimonio.
- **Luz Simeone:** Luz, la hija de Thomas, es un personaje secundario pero importante, ya que representa la inocencia y la pureza en medio de la agitación del mundo del fútbol. Aunque Luz es solo una niña, su relación con su padre es fundamental para la estabilidad emocional de Thomas. A lo largo de la historia, Luz ayuda a su padre a ver las cosas desde una perspectiva diferente, recordándole lo que realmente importa en la vida. Luz es creativa, curiosa y observadora, y aunque no entiende del todo el mundo de los adultos, sus comentarios y preguntas infantiles a menudo llevan a Thomas a reflexionar sobre sus decisiones.
- **Pinto Arrizabalaga:** Pinto es el amigo y asistente técnico de Thomas, y ha estado a su lado desde los primeros días de su carrera. Aunque es un personaje clave para el desarrollo de la trama deportiva, Pinto también genera conflictos, ya que su enfoque estricto y a veces desorganizado hacia la disciplina y el

entrenamiento puede entrar en contradicción con las ideas de Thomas. Pinto es pragmático y leal, pero también puede ser inflexible en su visión de cómo debe manejarse un equipo, lo que lleva a momentos de tensión tanto en su relación con Thomas como con los jugadores.

El *Mythos* de *The Dynasty of Football* se construye alrededor de estos personajes y sus interacciones, destacando los dilemas internos y las relaciones complejas que dan forma a la narrativa. A medida que la historia avanza, Thomas deberá enfrentar decisiones difíciles que afectarán no solo su carrera, sino también su vida familiar y las conexiones emocionales que ha cultivado a lo largo de los años.

Topos

El *Topos* de *The Dynasty of Football* abarca dos entornos principales que sirven como escenarios para el desarrollo de la narrativa: España, el país de origen de Thomas, y Brasil, donde busca redimir su carrera en el fútbol como director técnico.

- **España:** La historia de Thomas comienza en España, su hogar y el lugar donde alcanzó los primeros éxitos como futbolista. Este país representa sus raíces, sus orígenes y el lugar donde su carrera como jugador se derrumbó tras su lesión. Aunque España no es el escenario principal de la historia, su influencia está siempre presente como un recordatorio de lo que Thomas perdió y de lo que aún puede recuperar a través de su nueva carrera. España también simboliza el pasado de Thomas y su conexión con su familia, ya que su esposa Camille y su hija Luz comparten esta historia común.
- **Brasil:** Después de su lesión, Thomas decide mudarse a Brasil en busca de una nueva oportunidad en el mundo del fútbol. Brasil, con su rica cultura futbolística y su pasión por el deporte, ofrece el telón de fondo perfecto para la reinención de Thomas como director técnico. Aquí, Thomas se une al Forta Alegre F.C., un equipo modesto que necesita un líder para guiarlo hacia el éxito. Los escenarios dentro de Brasil son diversos y llenos de vida: desde los estadios donde se libran las batallas futbolísticas, hasta los centros de entrenamiento donde se forjan las estrategias y tácticas que definirán el destino del equipo. Brasil también proporciona un contraste cultural y emocional para Thomas, ya que debe adaptarse a un nuevo estilo de vida y superar los desafíos de dirigir un equipo en un entorno desconocido.
- **Estadios:** Los estadios en los que se desarrollan los partidos son lugares llenos de energía y pasión, donde cada decisión de Thomas tiene un impacto inmediato en el resultado del juego y en la moral del equipo. Los estadios son

también un reflejo de la cultura brasileña, con su vibrante afición y el fervor del fútbol, lo que añade una capa de presión adicional para Thomas.

- **Centros de Entrenamiento:** En estos lugares, Thomas y su equipo preparan las tácticas y estrategias que usarán en los partidos. Es aquí donde Thomas demuestra su capacidad para liderar, entrenar y mejorar a sus jugadores, y donde se forjan las relaciones con su equipo. Los centros de entrenamiento son espacios clave para la narrativa, ya que muestran el lado más meticuloso y estratégico del fútbol.
- **Casa de Thomas:** En Brasil, la casa de Thomas es el refugio donde busca equilibrar su vida profesional con su vida personal. Es un lugar donde se desarrollan los conflictos familiares y donde Thomas reflexiona sobre sus decisiones. La casa es también un espacio donde se exploran las relaciones con Camille y Luz, y cómo la carrera de Thomas afecta su vida familiar.

Ethos


El *Ethos* de *The Dynasty of Football* está profundamente enraizado en los valores y dilemas éticos que surgen tanto en el mundo del fútbol como en la vida personal de Thomas. La historia plantea preguntas importantes sobre la naturaleza del éxito, el sacrificio y la moralidad en un entorno donde las decisiones pueden tener consecuencias duraderas.

- **Ética de la competencia y el éxito:** En el mundo del fútbol profesional, el éxito se mide en trofeos, victorias y el reconocimiento público. Sin embargo, *The Dynasty of Football* plantea la cuestión de si este éxito merece el sacrificio de los valores personales y las relaciones familiares. Thomas se enfrenta a dilemas morales en los que debe decidir si está dispuesto a hacer cualquier cosa para ganar, incluso si eso significa comprometer sus principios o traicionar la confianza de aquellos que lo rodean.
- **Lealtad y sacrificio personal:** A lo largo de la historia, Thomas debe equilibrar su lealtad a su equipo con su responsabilidad hacia su familia. Este conflicto entre lo profesional y lo personal es uno de los principales motores de la narrativa, ya que Thomas se ve constantemente presionado para elegir entre su ambición y sus seres queridos. La lealtad y el sacrificio personal son temas recurrentes que definen las decisiones de Thomas, y que determinan su evolución como personaje.
- **Ética en las relaciones humanas:** El trato que Thomas da a su equipo, su familia y su entorno profesional es clave para el desarrollo de la historia. En un

mundo donde las rivalidades son feroces y el éxito puede llevar a comportamientos desleales, Thomas intenta mantener un código moral basado en el respeto, la honestidad y el trabajo en equipo. Sin embargo, a medida que la presión aumenta, su capacidad para mantener estos valores se pone a prueba.

El *Ethos* de *The Dynasty of Football* explora estos dilemas éticos y cómo afectan tanto el éxito profesional de Thomas como sus relaciones personales. Las decisiones que tome en su búsqueda de la grandeza en el fútbol determinarán no solo su legado, sino también el tipo de persona en la que se convertirá.

1.3 Caracterización y Personajes:

Personaje (representación visual)	Descripción
<div></div> <div>Thomas Simeone</div>	<p>El personaje principal de la historia, después de su lesión, está decidido a cambiar su legado, y convertirse en un gran director técnico, el cual tendrá muchos desafíos y objetivos que cumplir.</p> <p>En algún momento de la historia, según las decisiones que él tome pueden afectarle anímicamente.</p> <p>Edad: 40 años.</p> <p>Sexo: Masculino.</p> <p>Nacionalidad: español. Ocupación: director técnico.</p> <p>Apariencia: Hombre alto, vestimenta formal, pelo corto, tez blanca y barba corta.</p> <p>Habilidades: Trayectoria y Experiencia Deportiva. Conocimiento de Temas Futbolísticos. Rápida adaptación a una estrategia de futbol.</p> <p>Debilidades: Desmotivación por temas de lesiones a sus jugadores. Falta de confianza inicial para las nuevas promesas. Estrés y desesperación si los objetivos no se cumplen.</p>



Camille Simeone

Esposa del personaje principal y personaje secundario, fue un apoyo fundamental para Thomas y lo motivo para realizar su sueño de ser director técnico. Dependiendo de muchos factores de nuestro protagonista, el amor entre ellos dos, puede verse afectado...

Edad: 39 años.

Nacionalidad: española.

Ocupación: Profesora de Primaria

Apariencia: Mujer media-alta, vestimenta informal, pelo largo, accesorios en el cuello y tez medio blanca.

Habilidades: Habilidades comunicativas. Reconocimiento de Errores. Tomas de decisiones. Fuente de apoyo para nuestro protagonista. Gran entendimiento acerca de redes sociales.

Debilidades: Bajo nivel de entendimiento de gestión deportiva que pueda apoyar a Thomas.



Luz Simeone

Hija del protagonista y personaje secundario, es la mayor fuente de motivación de Thomas y su motor de vida, ella es fundamental en la historia, debido a que ayuda a resolver dudas de manera “infantil” a nuestro protagonista, dependiendo de las acciones que toma de acuerdo con los comentarios de Luz, su relación puede mejorar o empeorar.

Edad: 12 años.


Nacionalidad: española.

Ocupación: Estudiante.

Apariencia: Mujer baja, vestimenta infantil, pelo largo y de tez blanca.

Habilidades:

Resolución de Errores de manera infantil. Fuente de apoyo y motivación para nuestro protagonista. Creatividad.

	<p>Debilidades:</p> <p>Bajo nivel de entendimiento de gestión deportiva que pueda apoyar a Thomas. Problemática en la escuela.</p>
 <p><i>Pinto Arrizabalaga</i></p>	<p>Amigo de toda la vida de nuestro protagonista y coprotagonista, es la mano derecha de Thomas en decisiones deportivas, siempre ha creído en la exigencia y disciplina a partir del rendimiento físico y mental de los jugadores, aunque es muy desorganizado en sus entrenamientos y planificaciones de la plantilla.</p> <p>Edad: 42 años.</p> <p>Ocupación: Asistente Técnico.</p> <p>Nacionalidad: español.</p> <p>Apariencia: Hombre medio alto, sin pelo, viste siempre en chándal, con gafas y tez blanca.</p> <p>Habilidades: Resolución de Errores de manera infantil. Fuente de apoyo y motivación para nuestro protagonista. Creatividad.</p> <p>Debilidades: Bajo nivel de entendimiento de gestión deportiva que pueda apoyar a Thomas. Problemática en la escuela.</p>



Jugadores de Forta Alegro F.C

Jugadores del equipo de futbol Forta Alegro F.C, coprotagonistas de la historia, ellos son los encargados de llevar a cabo los partidos y jugar bajo la orden de Thomas, es super importante las decisiones tácticas como también estratégicas del técnico, que pueden implicar acciones o consecuencias positivas y negativas en los jugadores.

Edad Promedio: 16 – 20 años.

Ocupación: Futbolista

Nacionalidad: brasileiros.

Apariencia: Hombre medio alto, ropa deportiva de futbol, tez morena.

Habilidades: Entrenamiento y Disciplina activa. Seguimiento de órdenes. Motivación para seguir una trayectoria continua en las competiciones.

Debilidades: Inexperiencia deportiva. Lesiones físicas. Propensos a tener problemas internos entre compañeros. Demanda salarial alta (Inexperiencia financiera).

1.4 Diseño Transmedia

El universo de *The Dinasty of Football* se despliega a través de tres plataformas principales, cada una ofreciendo una perspectiva única de la vida de Thomas Simeone, su evolución profesional, y el impacto de sus decisiones en el mundo del fútbol. Estas plataformas transmedia complementan la narrativa central y permiten a los usuarios profundizar en diferentes momentos de la vida del protagonista.

Plataforma Transmedia 1: Serie de Televisión

- **Medio principal de despliegue:** Serie de televisión (similar a *Ted Lasso*, en plataformas como Apple TV o Netflix)
- **Breve sinopsis de la historia:** La serie de televisión sigue los acontecimientos actuales en la vida de Thomas Simeone, un exfutbolista que, tras una lesión devastadora, se reinventa como director técnico en Brasil. La serie se desarrolla en el presente, con Thomas al mando del Forta Alegro F.C., un equipo en las ligas menores brasileñas, mientras lucha por llevar al club al éxito. A lo largo de la serie, Thomas se enfrenta a los desafíos de la gestión de un equipo de fútbol,

las tensiones con la prensa, las expectativas de los aficionados y las complicaciones familiares que surgen por la naturaleza exigente de su trabajo. El conflicto principal se centra en el equilibrio entre la ambición profesional de Thomas y su vida personal, especialmente en su relación con su esposa, Camille, y su hija, Luz. La narrativa explora temas de redención, liderazgo y sacrificio.

- **Personajes principales de la historia:**
 - **Thomas Simeone**
 - **Camille Simeone** (esposa)
 - **Luz Simeone** (hija)
 - **Pinto Arrizabalaga** (asistente técnico)
 - **Jugadores del Forta Alegre F.C.**
- **Hechos relevantes que aportan al mundo transmedia:**
 - **La llegada de Thomas a Brasil:** Marca el inicio de su carrera como director técnico y el punto de partida para el resto de las plataformas transmedia.
 - **La relación con su equipo:** Los conflictos y las alianzas que Thomas forma con sus jugadores son esenciales para el desarrollo de la historia y generan repercusiones que afectarán a futuras plataformas.
 - **Desarrollo táctico y decisiones clave:** Las decisiones que Thomas toma a lo largo de la serie, tanto en el campo como fuera de él, influyen en la narrativa y proporcionan el trasfondo para las otras plataformas, en especial el videojuego.

Plataforma Transmedia 2: Cómic/Manga

- **Medio principal de despliegue:** Cómic/Manga (plataformas físicas o digitales)
- **Breve sinopsis de la historia:** Esta plataforma explora el pasado de Thomas Simeone como futbolista en España. La historia se centra en su ascenso como una joven promesa del fútbol, sus primeros triunfos y las dificultades que enfrenta, hasta el punto crítico de su lesión que acaba con su carrera en el campo. A lo largo del cómic, los lectores son testigos de la vida de Thomas antes de convertirse en director técnico, y cómo su pasión por el fútbol lo llevó a enfrentarse a las dificultades de su lesión y redescubrirse. La narrativa del cómic presenta a un Thomas joven, lleno de esperanzas, pero también marcado por los desafíos y las presiones que lo formarán para su futura carrera.

- **Personajes principales de la historia:**
 - **Thomas Simeone** (versión joven)
 - **Entrenador de Thomas**
 - **Familiares de Thomas en España**
 - **Compañeros de equipo en España**
- **Hechos relevantes que aportan al mundo transmedia:**
 - **La lesión de Thomas:** Es el acontecimiento clave que conecta el pasado con el presente y el futuro de Thomas. Este hecho es esencial para entender su motivación en la serie de televisión y su resiliencia en el videojuego.
 - **Relación con su primer equipo:** Los lazos que Thomas forma con su primer club en España y cómo estas experiencias lo preparan para su futuro como director técnico son cruciales para comprender su enfoque en la gestión de equipos.
 - **Sus primeros desafíos:** Las lecciones que aprende durante su juventud en el cómic son el germen de las decisiones que tomará más adelante en las otras plataformas.

Plataforma Transmedia 3: Videojuego

- **Medio principal de despliegue:** Videojuego (plataformas como PC o consolas, inspirado en el modo “El Camino” de FIFA 17, 18 y 19)
- **Breve sinopsis de la historia:** En esta plataforma, el jugador asume el control de Thomas Simeone en su futuro, gestionando su carrera como director técnico mientras avanza en su trayectoria en el fútbol mundial. Tras los acontecimientos de la serie de televisión, Thomas ha consolidado su posición como un exitoso director técnico, y ahora el jugador puede tomar decisiones sobre su futuro. El videojuego ofrece una experiencia interactiva donde los usuarios pueden controlar tanto las tácticas del equipo como las decisiones fuera del campo, como la gestión de los medios y la contratación de jugadores. Los jugadores deben equilibrar las presiones del fútbol profesional con las responsabilidades personales de Thomas, ofreciendo múltiples caminos narrativos y resultados basados en las decisiones del usuario.

- **Personajes principales de la historia:**
 - **Thomas Simeone**
 - **Pinto Arrizabalaga** (asistente técnico)
 - **Jugadores de equipos futuros bajo el mando de Thomas**
- **Hechos relevantes que aportan al mundo transmedia:**
 - **El futuro de Thomas como director técnico:** El videojuego ofrece la posibilidad de que los jugadores tomen el control de la carrera de Thomas, continuando los eventos de la serie de televisión y permitiendo nuevas posibilidades narrativas basadas en las decisiones del usuario.
 - **Evolución del equipo:** Las decisiones tomadas en el videojuego no solo afectan a Thomas, sino también a los equipos que dirige, conectando los eventos de la serie con las futuras trayectorias posibles.
 - **Interacción con personajes anteriores:** Las decisiones que el jugador toma en el videojuego pueden influir en personajes ya establecidos en las otras plataformas, como Camille o Luz, afectando las relaciones familiares y las dinámicas profesionales.

Representación grafica de la relación entre plataformas - The Dynasty of Football

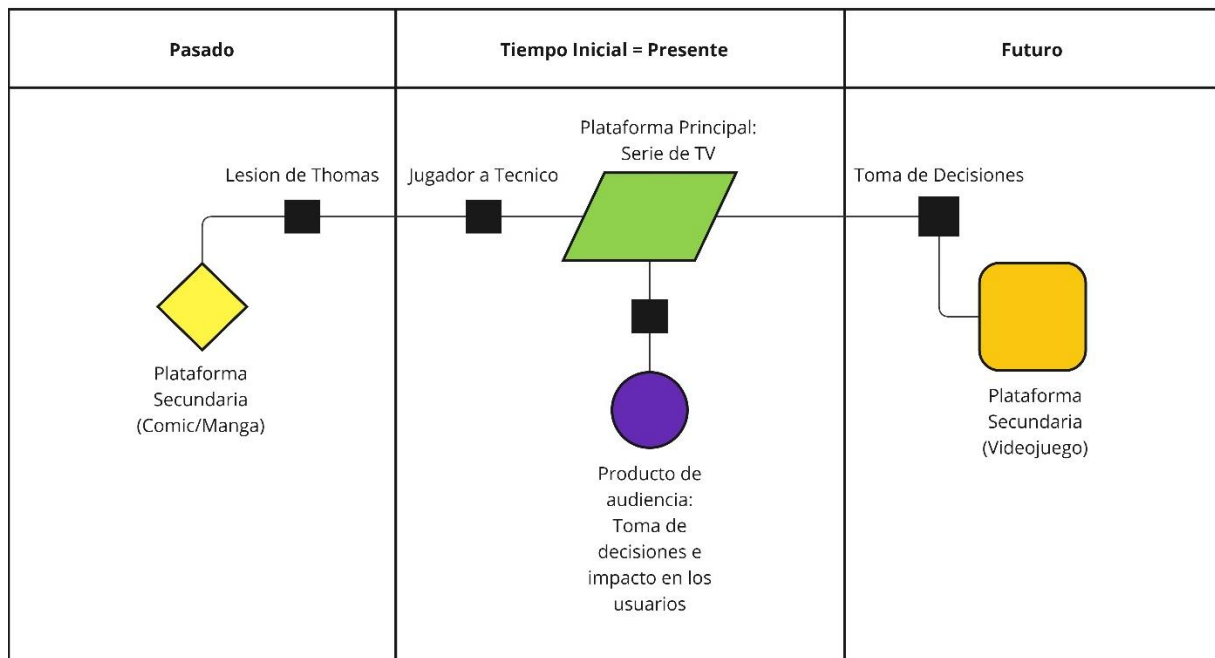


Fig. 1. Representación grafica de la historia y relación entre plataformas

1.5 Escenarios centrados en el usuario

Perfil 1: Rodrigo, el amante del fútbol y la narrativa

- **Edad:** 25 años
- **Estilo de vida:** Rodrigo es un joven apasionado por el fútbol y la narrativa emocional que lo rodea. Recientemente, quedó fascinado con la serie *Ted Lasso*, donde encontró un vínculo con su propia pasión por las historias que van más allá del deporte. Al terminar de ver la serie, se quedó con ganas de explorar más de ese tipo de historias centradas en la vida de entrenadores, así que decidió continuar con *The Dynasty of Football*, donde puede seguir viendo cómo las decisiones del protagonista afectan tanto al equipo como a su vida personal.
- **Por qué es relevante para él:** Rodrigo encuentra en la **Serie de Televisión** de *The Dynasty of Football* una experiencia similar a *Ted Lasso*, con la que ya conectó emocionalmente. El drama de las decisiones tácticas y la vida personal del protagonista lo atraerán, ofreciéndole una narrativa rica con la que puede profundizar en temas que ya disfrutó.
- **Puntos de entrada a las historias:**
 - **Serie de Televisión:** Al ser fan de *Ted Lasso*, Rodrigo verá este proyecto como una extensión natural de su interés, lo que lo enganchará desde el principio.
- **Plataformas atractivas:**
 - **Streaming (Apple TV, Netflix):** Usa estas plataformas para ver contenido similar, y la serie de televisión será su principal atracción.

Perfil 2: Carla, la creativa del manga y cómic

- **Edad:** 22 años
- **Estilo de vida:** Carla es una universitaria creativa que ama los mangas de deportes y que recientemente se sumergió en *Blue Lock*, un manga que le fascinó por su estilo visual y la manera en que trata el fútbol como una metáfora de lucha personal. Su interés por *Blue Lock* la llevó a explorar otras historias de fútbol con personajes complejos y narrativas de superación, lo que la hizo encontrar *The Dynasty of Football* como el siguiente paso para continuar explorando este tipo de historias.

- **Por qué es relevante para ella:** El **Cómic/Manga** de *The Dynasty of Football* le permitirá a Carla explorar el pasado de Thomas Simeone como jugador, un enfoque que le encantará, ya que está buscando historias que combinen el deporte con el desarrollo personal, como en *Blue Lock*. Además, el estilo gráfico la atraerá, brindándole una experiencia inmersiva y visualmente atractiva.
- **Puntos de entrada a las historias:**
 - **Cómic/Manga:** Su principal punto de entrada, dado su amor por las historias visuales y el fútbol, con un enfoque en la narrativa visual y emocional.
- **Plataformas atractivas:**
 - **Plataformas de cómic digital (Comixology, Webtoon):** Prefiere leer en su tablet, lo que hace que las plataformas de cómic digital sean perfectas para ella.

Perfil 3: David, el gamer estratégico

- **Edad:** 28 años
- **Estilo de vida:** David es un jugador que ama los juegos de simulación y estrategia. Le fascinó el modo "El Camino" en *FIFA*, donde podía seguir la vida de un jugador de fútbol y tomar decisiones clave para su carrera. Esa experiencia lo llevó a interesarse más por juegos que mezclan narrativa y deporte, y ahora busca juegos que le permitan controlar el destino de los personajes mientras toma decisiones importantes para su futuro.
- **Por qué es relevante para él:** El **Videojuego** de *The Dynasty of Football* es perfecto para David, ya que toma el control de las decisiones estratégicas de Thomas Simeone en su rol de director técnico. Al igual que en *El Camino* de *FIFA*, David podrá guiar el destino de Thomas y su equipo, tomando decisiones que afectan no solo el campo, sino también la vida personal del protagonista.
- **Puntos de entrada a las historias:**
 - **Videojuego:** El videojuego es el punto de entrada ideal para David, dado su amor por los juegos que combinan narrativas y decisiones estratégicas.

- **Plataformas atractivas:**

- **Consola y PC:** David juega en consolas y PC, por lo que el videojuego será la plataforma perfecta para él.

1.6 Antecedentes para el proyecto transmedia:

Para el desarrollo de *The Dynasty of Football*, se tomaron como referencia tres proyectos claves que sirven de inspiración y aporte estructural a la propuesta transmedia. Cada uno de ellos contribuye con elementos fundamentales que guían la narrativa, las mecánicas de juego y el enfoque de los personajes en este nuevo universo.

1. Modo de Juego "El Camino" – FIFA

El modo de juego *El Camino* en las versiones de FIFA, desarrollado por EA Sports, se centra en la historia de Alex Hunter, un joven futbolista cuya carrera es controlada por el jugador. Este modo ofrece una experiencia narrativa en la que las decisiones que se toman afectan tanto la vida personal del protagonista como su carrera futbolística.

- **Elementos clave para el proyecto propio:**

- **Decisiones estratégicas:** Al igual que en *El Camino*, el videojuego de *The Dynasty of Football* permitirá al jugador tomar decisiones que afectarán el desarrollo de la carrera de Thomas Simeone, tanto en el campo como fuera de él.
- **Control sobre la narrativa:** El jugador no solo controla la táctica en los partidos, sino también las relaciones personales y las decisiones fuera del campo, algo que será clave en el videojuego de *The Dynasty of Football*.
- **Interactividad narrativa:** *El Camino* establece una base sólida para cómo la narrativa interactiva se puede desarrollar en un videojuego, permitiendo múltiples desenlaces basados en las decisiones del jugador, un concepto que *The Dynasty of Football* adoptará.



2. Blue Lock – Manga y Anime

Blue Lock es un manga y anime que combina el fútbol con una intensa competencia individual entre los personajes. Se enfoca en la psicología del deporte, destacando los dilemas internos de los jugadores mientras luchan por alcanzar la cima, con un enfoque en la superación personal y la ambición individual.

- **Elementos clave para el proyecto propio:**
 - **Desarrollo emocional y psicológico de los personajes:** El manga explora el crecimiento interno de los jugadores, lo que se traduce en *The Dynasty of Football* a través del pasado de Thomas Simeone. El **Cómic/Manga** del proyecto transmedia reflejará un enfoque similar, donde el desarrollo emocional de Thomas como jugador será fundamental para entender su evolución como director técnico.
 - **Competencia y rivalidades internas:** *Blue Lock* presenta intensas rivalidades entre personajes, algo que *The Dynasty of Football* utilizará para mostrar los conflictos internos de Thomas, tanto en su juventud como en su vida profesional.
 - **Arte visual como vehículo narrativo:** La narrativa visual en *Blue Lock* es fundamental para captar la intensidad del fútbol y las emociones de los

personajes, lo cual será replicado en el cómic/manga de *The Dynasty of Football*.



3. *Ted Lasso* – Serie en Plataforma de Streaming

Ted Lasso, disponible en plataformas como Apple TV, sigue la historia de un entrenador de fútbol americano que asume el reto de dirigir un equipo de fútbol en Inglaterra, a pesar de su inexperiencia. La serie combina comedia y drama, enfocándose en las relaciones humanas y el impacto emocional de las decisiones del entrenador.

- **Elementos clave para el proyecto propio:**
 - **Enfoque en las relaciones personales:** Al igual que en *Ted Lasso*, la **Serie de Televisión** de *The Dynasty of Football* explorará las relaciones personales de Thomas Simeone con su equipo, su familia y su círculo cercano. Estas relaciones serán un punto central de la narrativa.
 - **Tono emocional:** *Ted Lasso* equilibra momentos de comedia con profundos dramas personales, un enfoque que se reflejará en la serie de *The Dynasty of Football*, donde las decisiones de Thomas no solo afectarán el campo de juego, sino también sus vínculos emocionales.

- **Superación de obstáculos:** Al igual que Ted Lasso, Thomas Simeone es un entrenador en una situación desafiante, y su capacidad para sobrellevar las adversidades será uno de los hilos conductores de la serie.



Referencias

- Electronic Arts. (2017). *FIFA 18: El Camino* [Videojuego]. EA Sports.
- Kaneshiro, M. (2018). *Blue Lock* (Vol. 1-ongoing). Kodansha.
- Goldstein, B., Lawrence, J., & Sudeikis, J. (Productores). (2020). *Ted Lasso* [Serie de televisión]. Apple TV+.