

ENTREVISTA

1. CUESTIONARIO Y RESPUESTAS.

• **¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?**

- a) Sí, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.
- b) No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.

• **¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?**

- a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).
- b) La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.
- c) Ambos me interesan por igual.

• **¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?**

- a) Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).
- b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.
- c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.

• **¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?**

- a) Sí, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.
- b) No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.

• **¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?**

- a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.
- b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.
- c) Ambos momentos me interesan por igual.

• **¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?**

- a) Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.
- b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.

• **Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?**

- a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.
- b) Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.
- c) Dependería de la situación específica.

• **¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?**

- a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.
- b) Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.
- c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.

• **¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?**

- a) Suspenso y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).
- b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).
- c) Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.

• **¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?**

- ¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?
 - a) Si, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.
 - b) No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.
- ¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?
 - a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).
 - b) La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.
 - c) Ambos me interesan por igual.
- ¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?
 - a) Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).
 - b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.
 - c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.
- ¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?
 - a) Si, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.
 - b) No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.
- ¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?
 - a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.
 - b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.
 - c) Ambos momentos me interesan por igual.
- ¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?
 - a) Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.
 - b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.
- Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?
 - a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.
 - b) Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.
 - c) Dependería de la situación específica.
- ¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?
 - a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.
 - b) Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.
 - c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.
- ¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?
 - a) Suspense y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).
 - b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).
 - c) Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.
- ¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?

La lucha luego que el caballo es abierto

- ¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?
 - a) Sí, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.
 - ☒ b) No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.
- ¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?
 - a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).
 - b) La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.
 - ☒ c) Ambos me interesan por igual.
- ¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?
 - ☒ a) Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).
 - b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.
 - c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.
- ¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?
 - ☒ a) Sí, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.
 - b) No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.
- ¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?
 - a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.
 - ☒ b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.
 - c) Ambos momentos me interesan por igual.
- ¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?
 - ☒ a) Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.
 - b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.
- Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?
 - a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.
 - b) Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.
 - ☒ c) Dependería de la situación específica.
- ¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?
 - ☒ a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.
 - b) Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.
 - c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.
- ¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?
 - ☒ a) Suspense y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).
 - b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).
 - c) Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.
- ¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?

Ver las consecuencias de la guerra, para la reflexión (a mucho detalle)

• ¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?

- a) Si, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.
b) No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.

• ¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?

- a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).
b) La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.
c) Ambos me interesan por igual.

• ¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?

- a) Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).
b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.
c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.

• ¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?

- a) Si, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.
b) No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.

• ¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?

- a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.
b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.
c) Ambos momentos me interesan por igual.

• ¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?

- a) Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.
b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.

• Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?

- a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.
b) Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.
c) Dependería de la situación específica.

• ¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?

- a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.
b) Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.
c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.

• ¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?

- a) Suspense y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).
b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).
c) Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.

• ¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?

Experimentar como es estar en la guerra

• ¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?

- ☒ a) Sí, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.
b) No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.

• ¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?

- a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).
☒ b) La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.
c) Ambos me interesan por igual.

• ¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?

- ☒ a) Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).
b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.
c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.

• ¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?

- ☒ a) Sí, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.
b) No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.

• ¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?

- a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.
☒ b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.
c) Ambos momentos me interesan por igual.

• ¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?

- ☒ a) Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.
b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.

• Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?

- ☒ a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.
b) Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.
c) Dependería de la situación específica.

• ¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?

- ☒ a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.
b) Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.
c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.

• ¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?

- a) Suspense y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).
b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).
☒ c) Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.

• ¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?

Como arma su estrategia y ver la
venganza hecha

- ¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?
 - ☒ a) Sí, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.
 - ☐ b) No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.
- ¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?
 - ☒ a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).
 - ☒ b) La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.
 - ☐ c) Ambos me interesan por igual.
- ¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?
 - ☒ a) Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).
 - ☐ b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.
 - ☐ c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.
- ¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?
 - ☐ a) Sí, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.
 - ☒ b) No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.
- ¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?
 - ☐ a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.
 - ☐ b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.
 - ☒ c) Ambos momentos me interesan por igual.
- ¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?
 - ☒ a) Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.
 - ☐ b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.
- Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?
 - ☐ a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.
 - ☐ b) Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.
 - ☒ c) Dependería de la situación específica.
- ¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?
 - ☒ a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.
 - ☐ b) Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.
 - ☐ c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.
- ¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?
 - ☐ a) Suspense y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).
 - ☐ b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).
 - ☒ c) Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.
- ¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?

Ser parte de la creación del caballo de Troya.

• ¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?

- ☒ a) Sí, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.
b) No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.

• ¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?

- a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).
☒ b) La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.
c) Ambos me interesan por igual.

• ¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?

- a) Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).
☒ b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.
c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.

• ¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?

- ☒ a) Sí, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.
b) No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.

• ¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?

- a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.
☒ b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.
c) Ambos momentos me interesan por igual.

• ¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?

- ☒ a) Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.
b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.

• Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?

- a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.
☒ b) Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.
c) Dependería de la situación específica.

• ¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?

- a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.
b) Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.
☒ c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.

• ¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?

- a) Suspense y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).
b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).
☒ c) Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.

• ¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?

No se me ocurre la película

• ¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?

a) Sí, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.

☒ No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.

• ¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?

a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).

☒ La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.

c) Ambos me interesan por igual.

• ¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?

☒ Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).

b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.

c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.

• ¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?

a) Sí, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.

☒ No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.

• ¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?

a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.

b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.

☒ Ambos momentos me interesan por igual.

• ¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?

☒ Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.

b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.

• Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?

a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.

☒ Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.

c) Dependería de la situación específica.

• ¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?

a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.

☒ Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.

c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.

• ¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?

a) Suspense y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).

b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).

☒ Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.

• ¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?

La batalla de Aquiles y Hector

- ¿Te gustaría experimentar las emociones de un personaje en conflicto?
 - ☒ a) Sí, me interesa sentir la ira y frustración de Aquiles.
 - ☐ b) No, prefiero centrarme en la acción y las batallas.
- ¿Qué aspecto emocional te resulta más interesante vivir en el juego?
 - ☒ a) La tristeza y pérdida de un ser querido (como la muerte de Patroclo).
 - ☐ b) La determinación y el deseo de venganza de Aquiles.
 - ☐ c) Ambos me interesan por igual.
- ¿Qué tan importante es para ti participar en la estrategia de la guerra?
 - ☐ a) Muy importante, quiero ser parte de la planificación (como diseñar el caballo de madera).
 - ☒ b) Moderadamente importante, prefiero la acción después de la estrategia.
 - ☐ c) No me interesa tanto la estrategia, prefiero las experiencias emocionales.
- ¿Te gustaría sentir la tensión al estar escondido dentro del Caballo de Troya?
 - ☒ a) Sí, quiero experimentar la claustrofobia y el miedo de los soldados griegos.
 - ☐ b) No, prefiero participar en el ataque una vez que el caballo sea abierto.
- ¿Qué prefieres observar desde la perspectiva de los habitantes de Troya?
 - ☐ a) Su ingenuidad al aceptar el caballo como un regalo de paz.
 - ☒ b) Su desesperación y lucha durante la destrucción de la ciudad.
 - ☐ c) Ambos momentos me interesan por igual.
- ¿Qué tan importante es para ti reflexionar sobre las consecuencias de la guerra?
 - ☐ a) Muy importante, quiero ver la mezcla de triunfo y tragedia al final de la historia.
 - ☒ b) Poco importante, prefiero enfocarme en los eventos más dinámicos.
- Imagina que tienes que tomar una decisión moral como Aquiles. ¿Qué harías?
 - ☐ a) Atacaría sin dudar, ya que es parte de la guerra.
 - ☐ b) Dejaría ir a los enemigos que se rinden, mostrando empatía.
 - ☒ c) Dependería de la situación específica.
- ¿Qué tan interesado estás en controlar a Aquiles durante los momentos de destrucción?
 - ☒ a) Muy interesado, quiero caminar por Troya en llamas y observar cada detalle.
 - ☐ b) Moderadamente interesado, prefiero que sea parte de una cinemática.
 - ☐ c) No estoy interesado, prefiero participar en los combates.
- ¿Qué tipo de emociones prefieres que el juego te transmita?
 - ☐ a) Suspense y tensión (por ejemplo, dentro del Caballo de Troya).
 - ☒ b) Tristeza y reflexión (por ejemplo, al perder a un ser querido o al ver la destrucción de Troya).
 - ☐ c) Emociones mixtas que combinen acción y reflexión.
- ¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?

SER AQUILES Y TOMAR DECISIONES

2. DISCUSIÓN:

Los resultados reflejan un alto interés por las experiencias emocionales intensas y los dilemas éticos de la Guerra de Troya. La mayoría de los participantes mostró inclinación por:

1. **Explorar las emociones humanas:** Respuestas cómo experimentar la ira de Aquiles o reflexionar sobre la tragedia de la guerra subrayan la necesidad de conectar emocionalmente con los eventos históricos. Esto indica que los estudiantes valoran una narrativa que combine acción con reflexión.
2. **Participar activamente en estrategias:** Más del 50% de los encuestados destacaron la importancia de diseñar planes estratégicos, como el Caballo de Troya, lo que sugiere que incluir mecánicas de toma de decisiones en el juego puede enriquecer la experiencia.
3. **Vivir momentos de alta tensión:** La claustrofobia dentro del Caballo de Troya y la lucha después de su apertura fueron mencionados como escenarios atractivos. Estos resultados confirman que los usuarios desean experiencias inmersivas que simulen desafíos reales.
4. **Diversidad en emociones preferidas:** Las respuestas se distribuyeron equitativamente entre suspenso, tristeza y emociones mixtas, lo cual resalta la necesidad de un diseño que integre múltiples capas emocionales.
5. **Foco en momentos icónicos:** Escenarios como el enojo de Aquiles con Agamenón , la creación del Caballo de Troya y las consecuencias de la guerra son considerados clave por los participantes. Esto indica que un enfoque en estos eventos podría aumentar el impacto inmersivo.