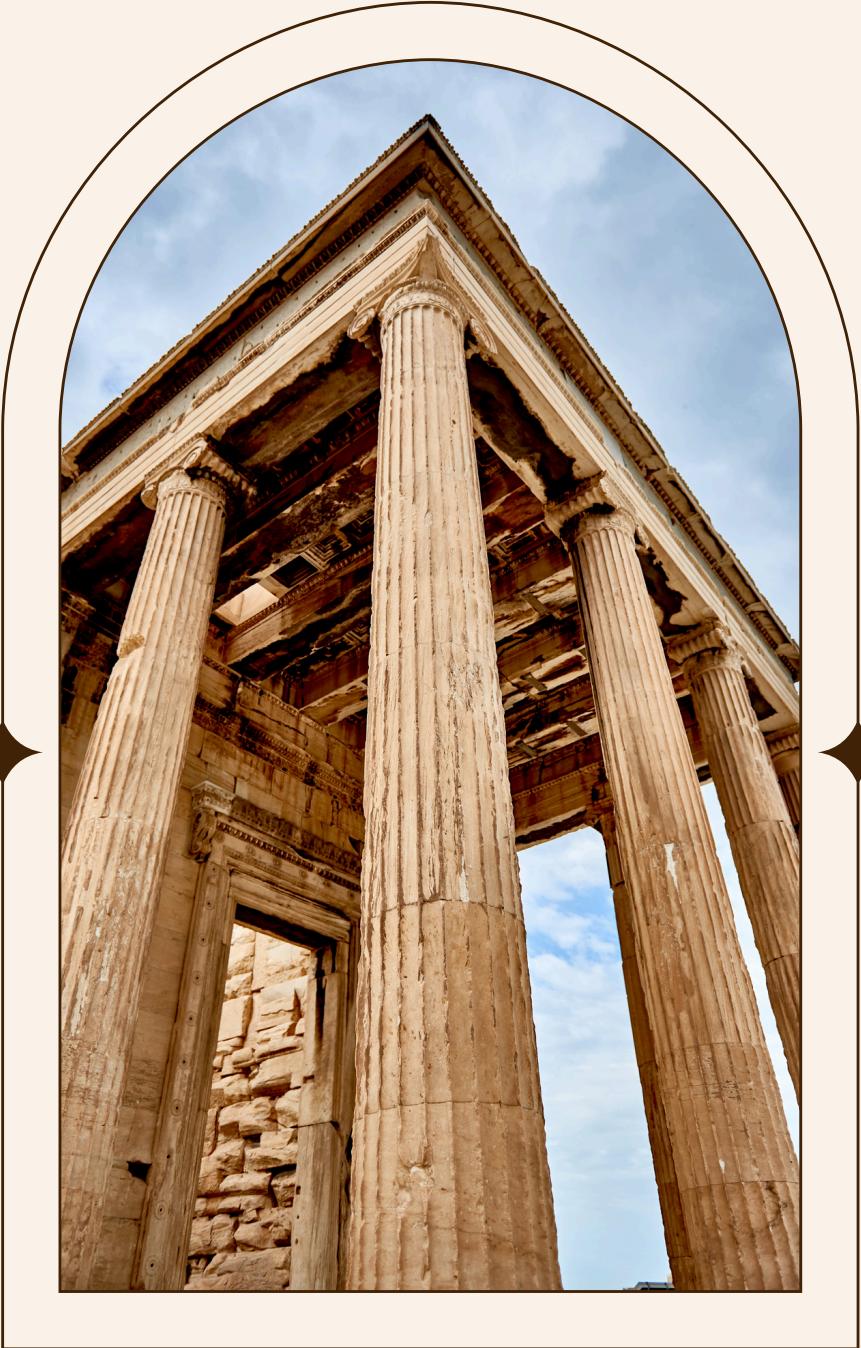


# Troya: El camino de Aquiles



INTEGRANTES:

Ancel Alain Fernando Cruz Chaiña  
Fabrizio Miguel Mattos Cahui  
Ubero García Cáceres

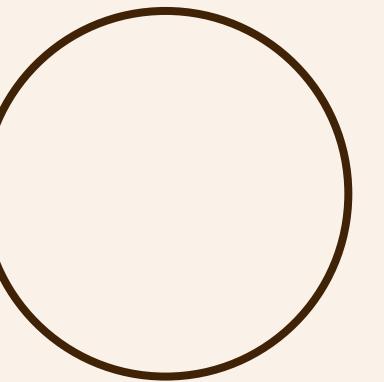


# Problema

La enseñanza tradicional de la Guerra de Troya limita la comprensión de las emociones, dilemas y consecuencias humanas del conflicto. Los estudiantes de Historia necesitan experiencias más inmersivas para conectar profundamente con los eventos.

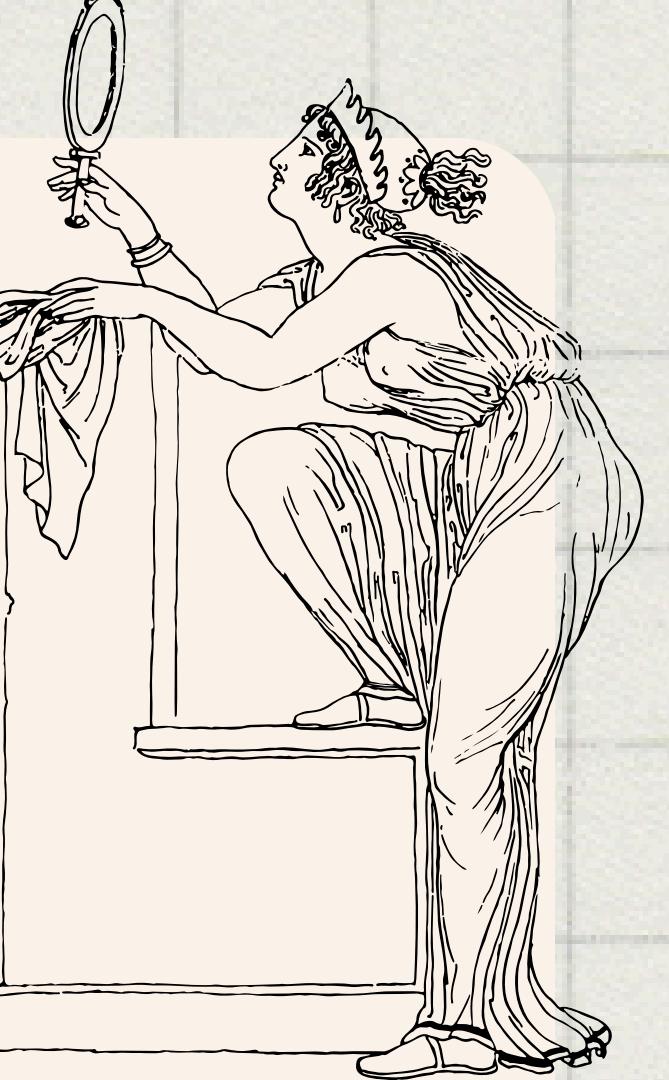
Pregunta Central:

¿Cómo puede una experiencia en VR 3D sobre la Guerra de Troya ayudar a los estudiantes de Historia a entender los dilemas morales y las consecuencias humanas del conflicto?



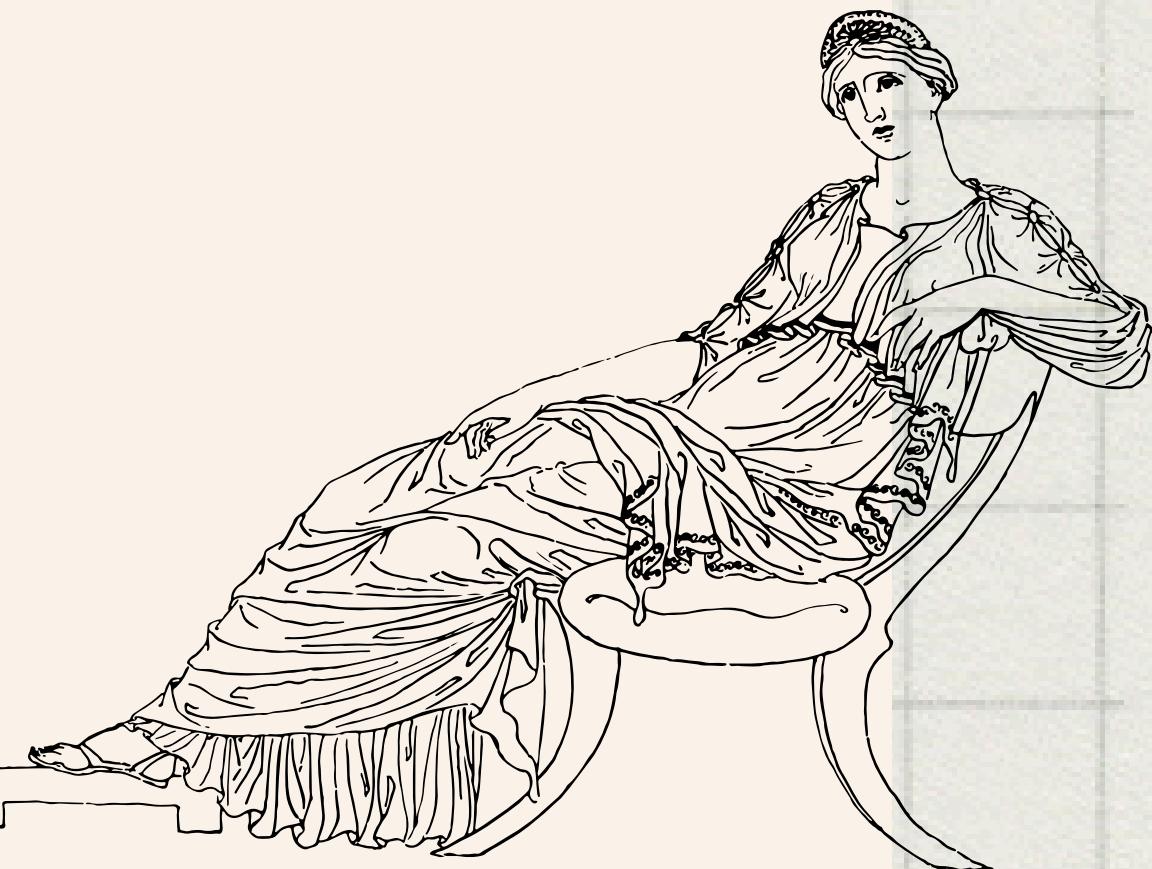
# Objetivos

- General:
  - Crear una experiencia en realidad virtual (VR) que permita a los estudiantes de Historia experimentar los dilemas, emociones y decisiones de la Guerra de Troya, promoviendo una comprensión profunda de su impacto humano y cultural.
- Específicos:
  - Desarrollar un entorno 3D realista de Troya usando Unreal Engine y VR.
  - Diseñar interacciones y decisiones que permitan asumir roles históricos.
  - Incorporar elementos sensoriales y emocionales para vivir la tensión y sacrificios de la guerra.
  - Evaluar el impacto en la empatía y comprensión histórica mediante pruebas de usuario.



# Experiencia

- Usuarios objetivo:
  - Estudiantes universitarios de Historia, entre 17 y 26 años, interesados en aprender eventos históricos a través de herramientas innovadoras e inmersivas.
- Experiencia:
  - Una narrativa en VR dividida en cinco etapas clave de la Guerra de Troya, permitiendo a los usuarios asumir el rol de Aquiles y otros personajes. A través de entornos 3D realistas, interacciones estratégicas y dilemas emocionales, los usuarios vivirán las tensiones, sacrificios y consecuencias del conflicto desde múltiples perspectivas.



# Observaciones & Entrevistas

Tipos de Usuarios:

Nombres de alumnos(s):

- Fabrizio Miguel Mattos Cahui - Análisis 1
- Ancel Alain Fernando Cruz Chaiña - Análisis 2
- Uberto García Cáceres - Análisis 3



# Preguntas que se realizará en la entrevistas

- **¿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 cinematográfica.  
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 combinan acción y reflexión.
- **¿Hay algún momento específico que te gustaría explorar en mayor detalle?**  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# Momentos Interesantes

- Análisis 1:
  - "¿Qué sabes sobre la relación entre Aquiles y Patroclo?"
  - "Sé que eran muy cercanos, pero siento que los textos no transmiten lo suficiente sobre cómo la muerte de Patroclo cambió a Aquiles emocionalmente. Es difícil imaginar lo que realmente sintió."



# Momentos Interesantes

- Análisis 2:
  - "¿Qué piensas sobre el momento en que los soldados griegos se escondieron dentro del caballo de madera?"
  - "Siempre me ha parecido una parte fascinante de la historia. Imaginar a los soldados dentro, en silencio absoluto, esperando el momento para atacar, debió ser aterrador. Pero al leerlo en los textos, no se siente la tensión de ese instante."



# Momentos Interesantes

- Análisis 3:

- ¿Te gustaría tomar decisiones morales en su lugar dentro de una experiencia en VR?"
- "Sería una forma increíble de entenderlo. Tener que decidir, por ejemplo, si perdonar a un enemigo o atacarlo mientras supieras que podría afectar el desenlace, te haría sentir la presión y responsabilidad que él vivió. Creo que eso ayudaría a conectar emocionalmente con el personaje y comprender las consecuencias de sus actos."



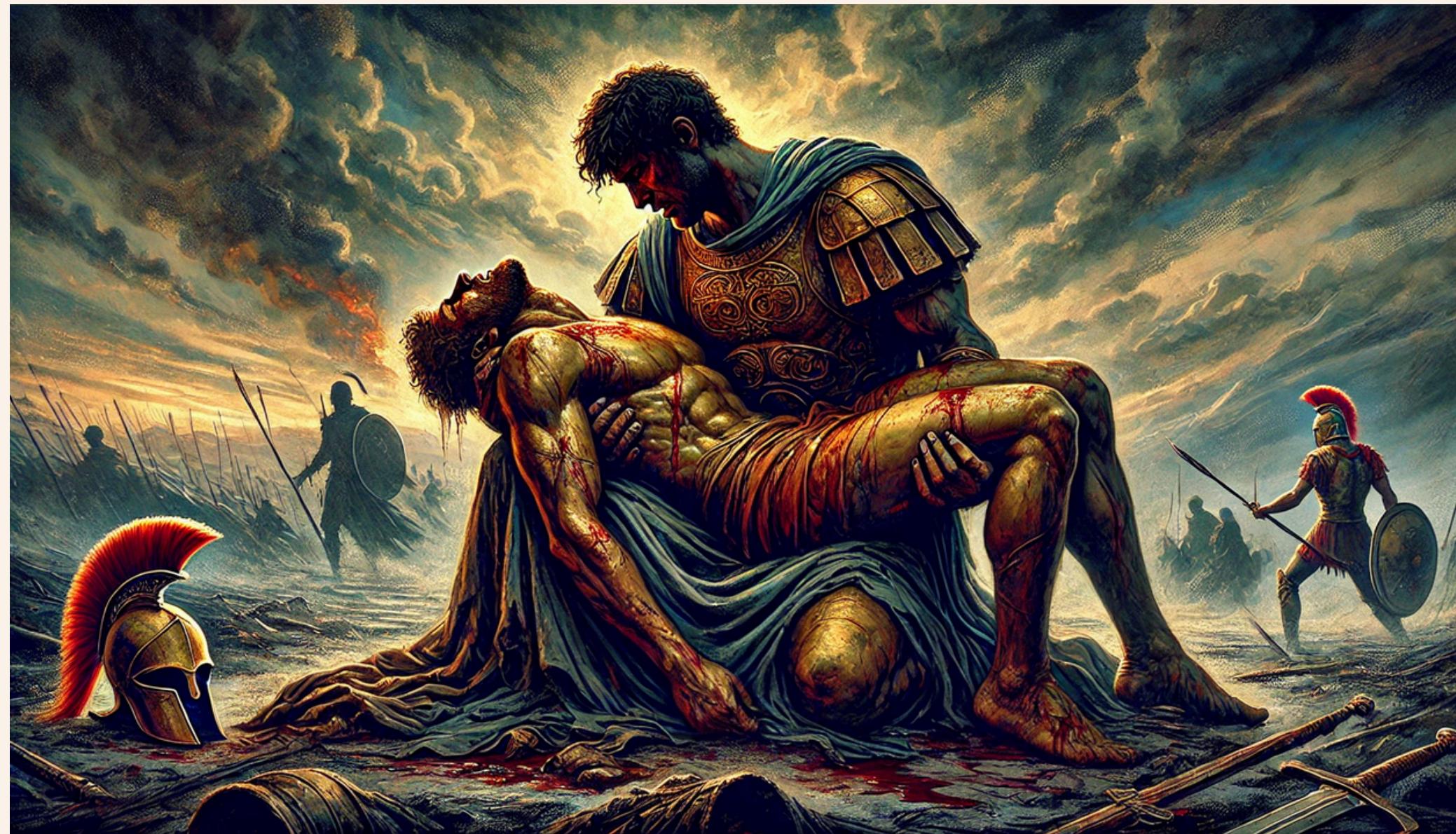
# Necesidades



# Revivir los conflictos internos de Aquiles con Agamenón



# Explorar el impacto emocional de la pérdida de Patroclo



# Vivir la intensidad emocional de Aquiles



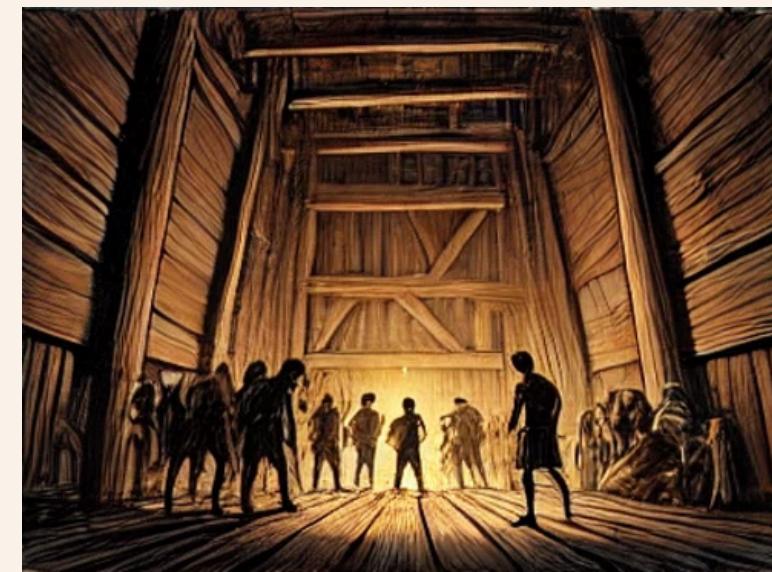
# Ser parte del diseño estratégico del caballo de madera



# Percibir la ingenuidad de los troyanos ante el caballo



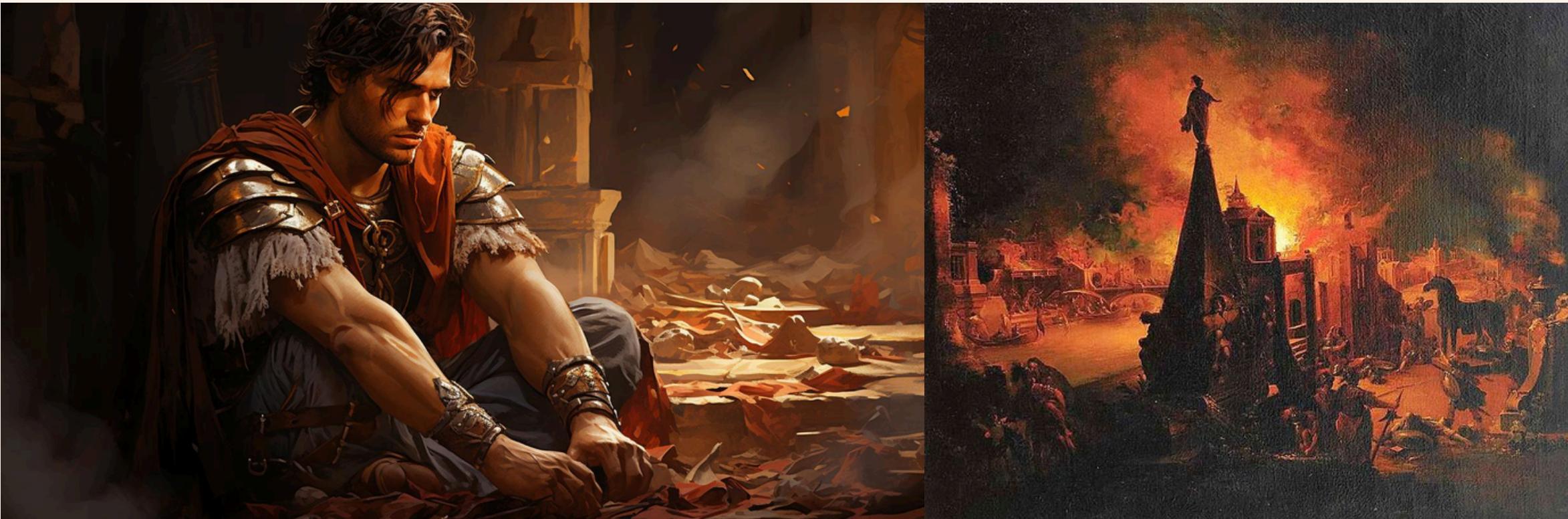
# Sentir el miedo y la tensión dentro del Caballo de Troya



# Observar el peso de la destrucción de Troya



# Explorar la empatía histórica a través de los ojos de Aquiles



# Tomar decisiones morales como Aquiles



# Presenciar las consecuencias de tus actos/desiciones



# Problemas del Proyecto

- Revivir conflictos como el de Aquiles con Agamenón.
- Experimentar la pérdida de Patroclo y las decisiones morales de Aquiles.
- Sentir la tensión dentro del Caballo de Troya.
- Percibir la ingenuidad de los troyanos ante el caballo.
- Participar en momentos clave, como la construcción del caballo y el ataque final a Troya.



# Discusión

- Métodos tradicionales limitados para transmitir emociones y dilemas históricos.
- Valor de la inmersión emocional en VR para explorar ira, tristeza y tensión.
- Participación activa como clave educativa, con toma de decisiones estratégicas.
- Importancia de momentos icónicos como el conflicto de Aquiles y la construcción del Caballo de Troya.
- La VR como herramienta innovadora para conectar acción, reflexión y aprendizaje.



# Conclusiones

- La VR supera las limitaciones tradicionales, ofreciendo aprendizaje inmersivo.
- Experimentar emociones históricas mejora la comprensión y conexión con los eventos.
- Toma de decisiones y narrativa emocional fortalecen el aprendizaje crítico.
- Momentos icónicos y emociones diversas enriquecen la experiencia educativa.
- La combinación de acción y reflexión fomenta una visión integral de la historia.



# GRACIAS

