

Manual de Usuario

El objetivo de este manual es guiar al usuario a través de la interfaz principal de la aplicación, identificando las funcionalidades clave disponibles desde la pantalla de inicio.

Pantalla de Inicio y Funcionalidades Principales

Al abrir la aplicación, el usuario es recibido por la pantalla de inicio, donde se muestra el nombre del monasterio (**Santa María la Real de Huelgas**) y el escudo. Cuatro botones principales dan acceso a las funcionalidades clave de la aplicación:

1. **Visita Virtual:** Da acceso a los **lugares visitables** del monasterio y a la información detallada de cada punto de interés a través de pines interactivos.
2. **Modo Niños:** Acceso a los **juegos disponibles** diseñados para el aprendizaje lúdico, e incluye la **presentación en video** sobre la historia de María de Molina.
3. **Reservar Cita:** Permite a los usuarios **concertar una cita** o reservar entradas para visitar el monasterio.
4. **Modo Edición:** Permite el acceso a las funciones de **administración**. *Este botón solo es visible si hay una cuenta de administrador activa*, y da acceso a la edición del fondo de inicio y a la gestión/creación de los pines.



Figura 1: Pantalla de inicio de la aplicación.

Barra de Navegación Superior

La barra superior incluye accesos rápidos esenciales:

Desplegable de Idioma (Esquina Superior Derecha):

Este pequeño desplegable, indicado por una bandera, permite al usuario **cambiar rápidamente el idioma** de la interfaz. Los idiomas disponibles son: **Español, Inglés, Alemán y Francés**.

Menú Desplegable Principal (Esquina Superior Izquierda):

El icono de tres líneas (hamburguesa) abre el menú de navegación lateral. Este menú organiza el acceso a todas las secciones informativas y de configuración de la aplicación.



Figura 2: Desplegable de selección de idioma.

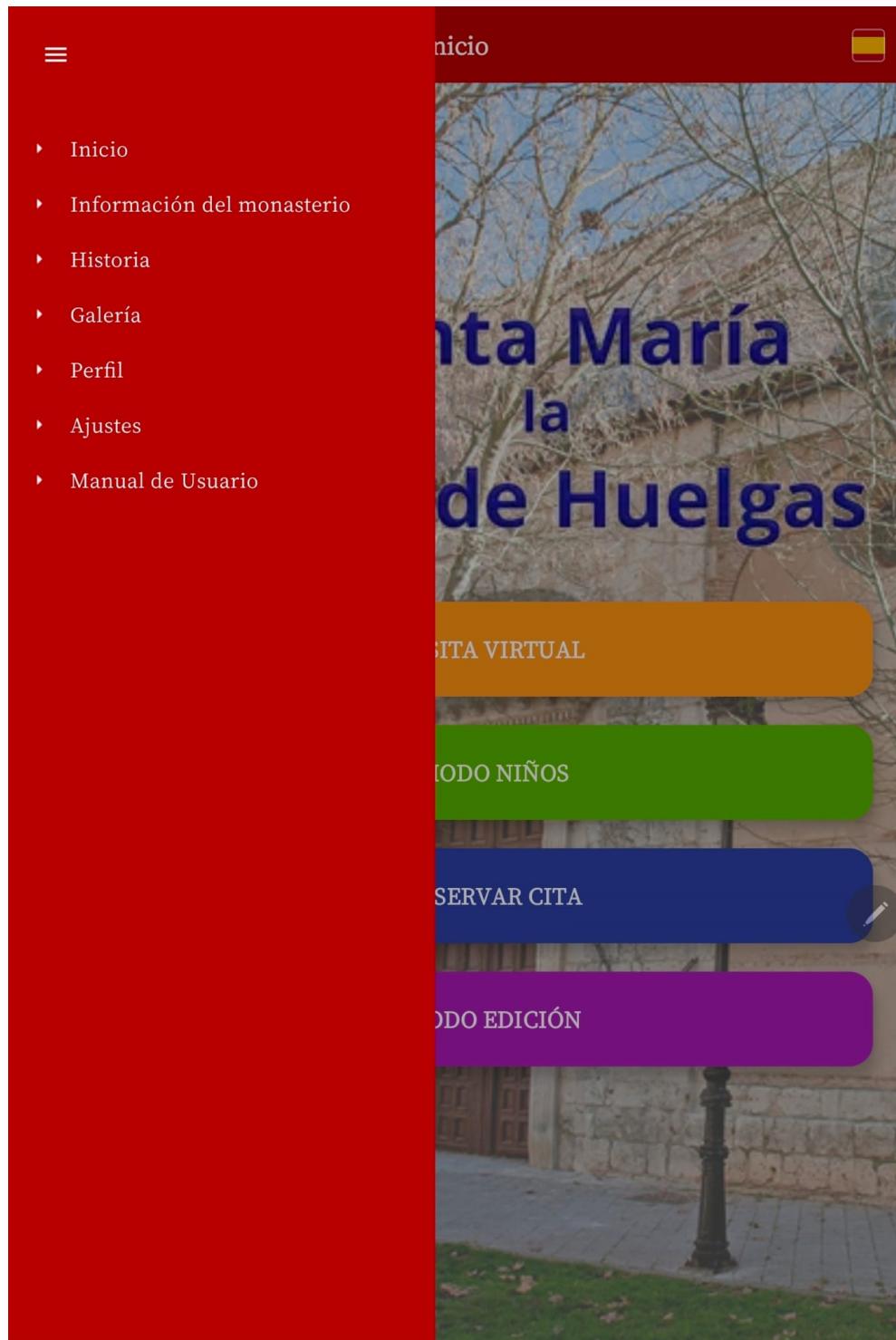


Figura 3: Menú lateral de navegación.

A continuación, se detalla el contenido de cada vista accesible desde el menú:

- **Inicio:** Atajo rápido que permite volver a la pantalla principal.
- **Información del monasterio:** Proporciona **datos de contexto y contacto** (ubicación, teléfono, correo) y horarios de visita.
- **Historia:** Vista organizada con **desplegables cronológicos** (por título y año) que, al expandirse, muestran la información detallada y las imágenes relacionadas.
- **Galería:** Muestra todas las obras e imágenes. Dispone de **botones de filtrado** (“Todos”, “Pinturas”, “Esculturas”, “Arquitectura”, “Otros”) y organiza el contenido por nombre.
- **Perfil:** **Vista de inicio de sesión** para el administrador. Se solicita correo y contraseña para acceder al **Modo Edición**.

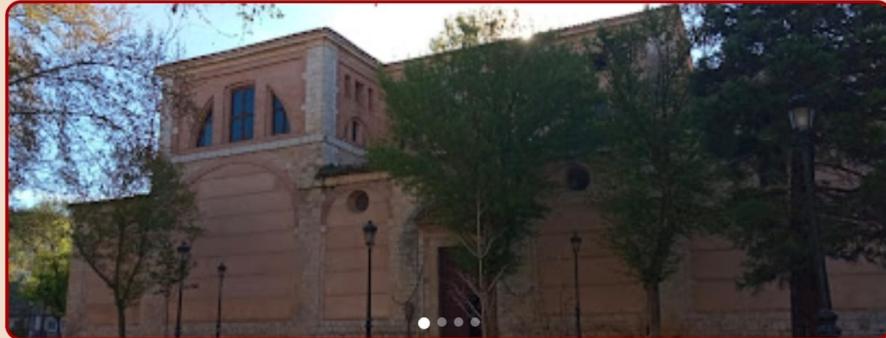
- **Ajustes:** Permite al usuario personalizar la aplicación:
 - **Seleccionar idioma:** Español, Inglés, Alemán y Francés.
 - **Seleccionar el tamaño de la fuente:** Pequeña, Media o Grande.
 - **Ocultar botones de navegación:** Oculta los controles de la Visita Virtual para mayor comodidad.
- **Manual de usuario:** Esta sección aparecerá en el desplegable tan solo al usuario con cuenta iniciada sesión (administrador). Le da acceso al manual de usuario de la aplicación.



Información General



Monasterio de las Huelgas Reales



El Monasterio de las Huelgas Reales o de Santa María la Real de las Huelgas es un monasterio femenino de la Orden del Císter ubicado en Valladolid. Fue fundado por la reina María de Molina hacia 1300.

Datos de contacto

Ubicación

C/ Estudios, 20, 47005 Valladolid

Correo Electrónico

smrhv@huelgasreales.es

Teléfono

+34 983 29 13 95

Horarios de Visita

De Lunes a Viernes:

Lunes a Viernes: 17:00 - 19:00

Figura 4: Vista de Información general del Monasterio.



1282-1328 Inicios del monasterio

La historia del monasterio comienza en 1282, cuando la reina María de Molina acoge a las beatas en sus palacios de la Magdalena tras un incendio, dando origen al Monasterio Cisterciense.

En 1320, la reina legó el edificio a la primera abadesa, Doña María Fernández de Valverde, y donó el pueblo de Zaratán.

gghgb

Poco después, en 1328, el monasterio sufrió un importante incendio provocado por las huestes de Alfonso XI en Valladolid, siendo necesaria su reconstrucción, que fue financiada por Álvaro Nuño Pérez de Monroy.

Imágenes



1579 Reconstrucción de la iglesia y el claustro

Las monjas levantaron la iglesia siguiendo el diseño del maestro italiano Pietro Palladio. El retablo fue obra de Gregorio Fernández y el nuevo claustro, de Francisco de Praves. Todo esto se hizo posible gracias a las donaciones de las abadesas Ana e Isabel de Mendoza.

1869 Nace la escuela del monasterio

La comunidad de las Huelgas Reales abrió su propia escuela, acogiendo a niñas de la nobleza vallisoletana como medio pensionistas.

Imágenes



Siglo XX-XXI Restauración y vida moderna

Figura 5: Vista de historia del Monasterio.

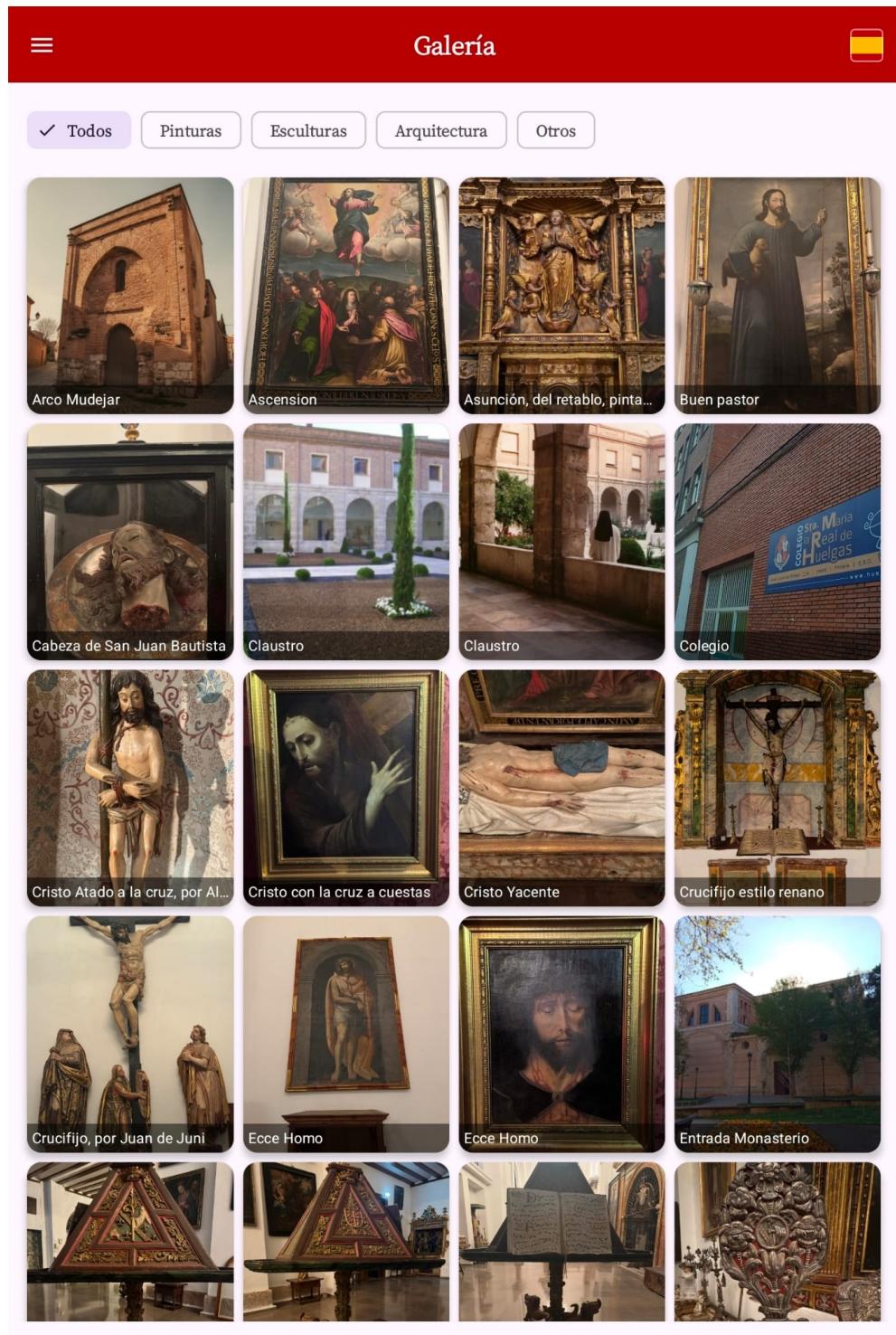


Figura 6: Vista de galería.

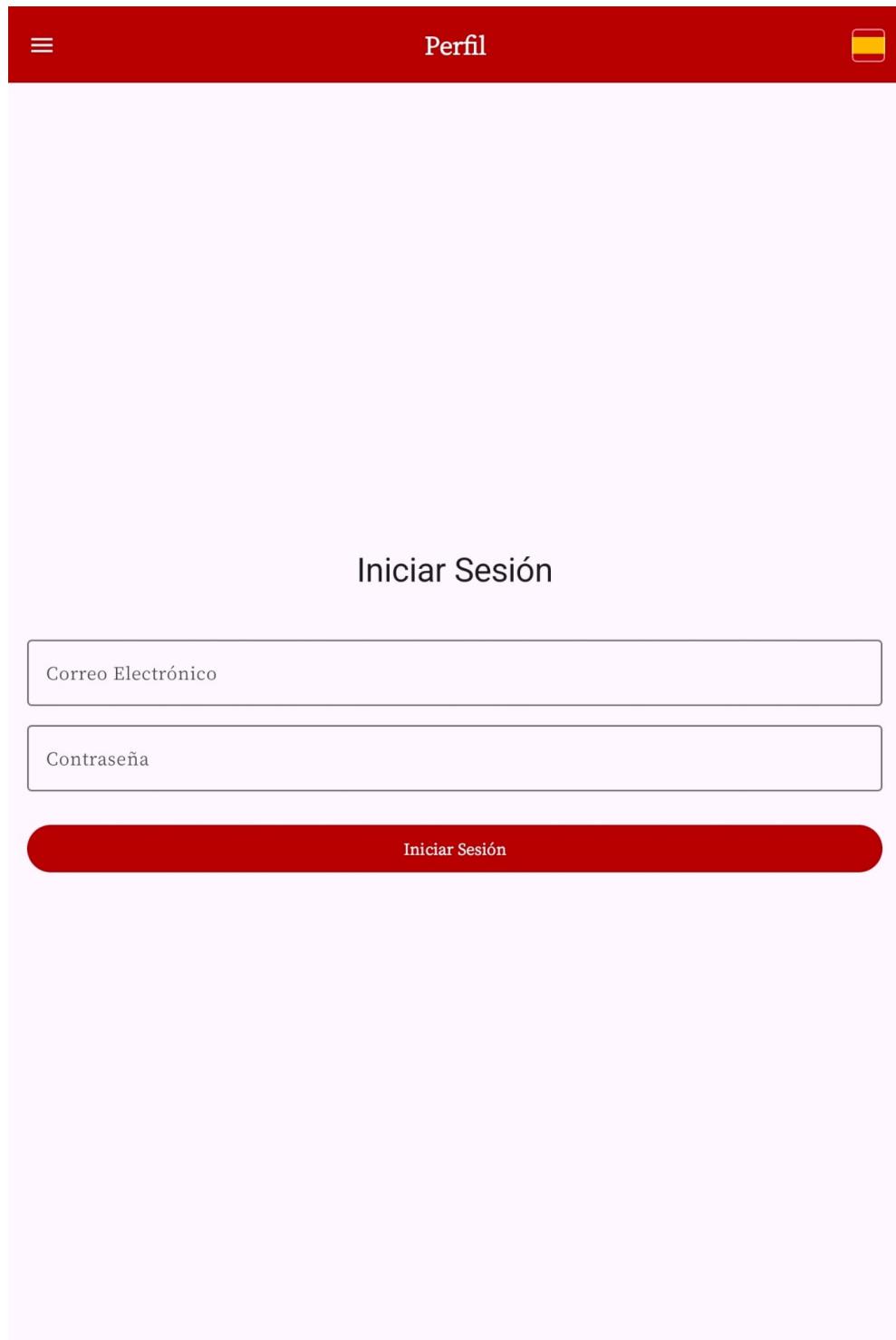


Figura 7: Vista de inicio de sesión.

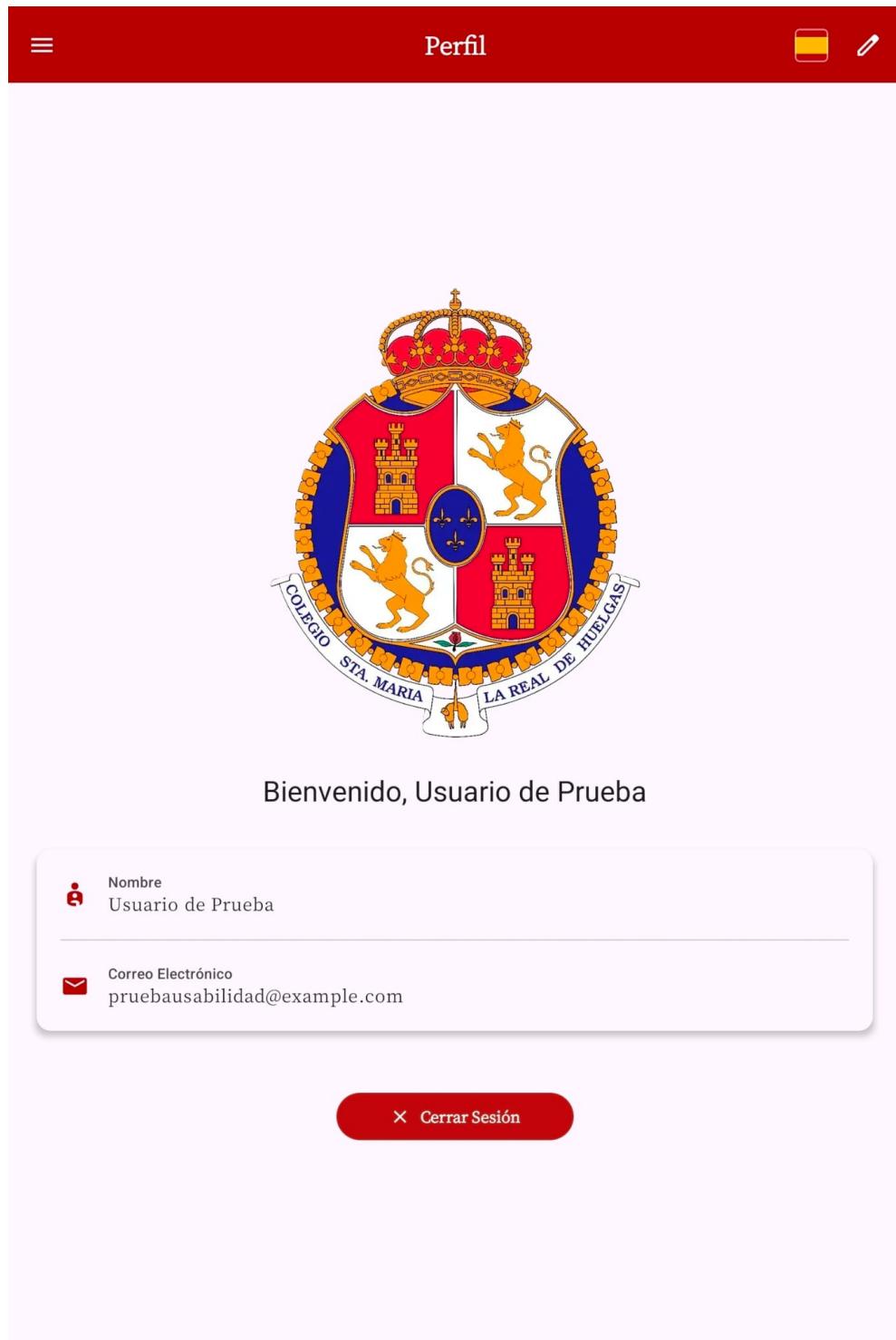


Figura 8: Vista del perfil de usuario con opción de cierre de sesión.

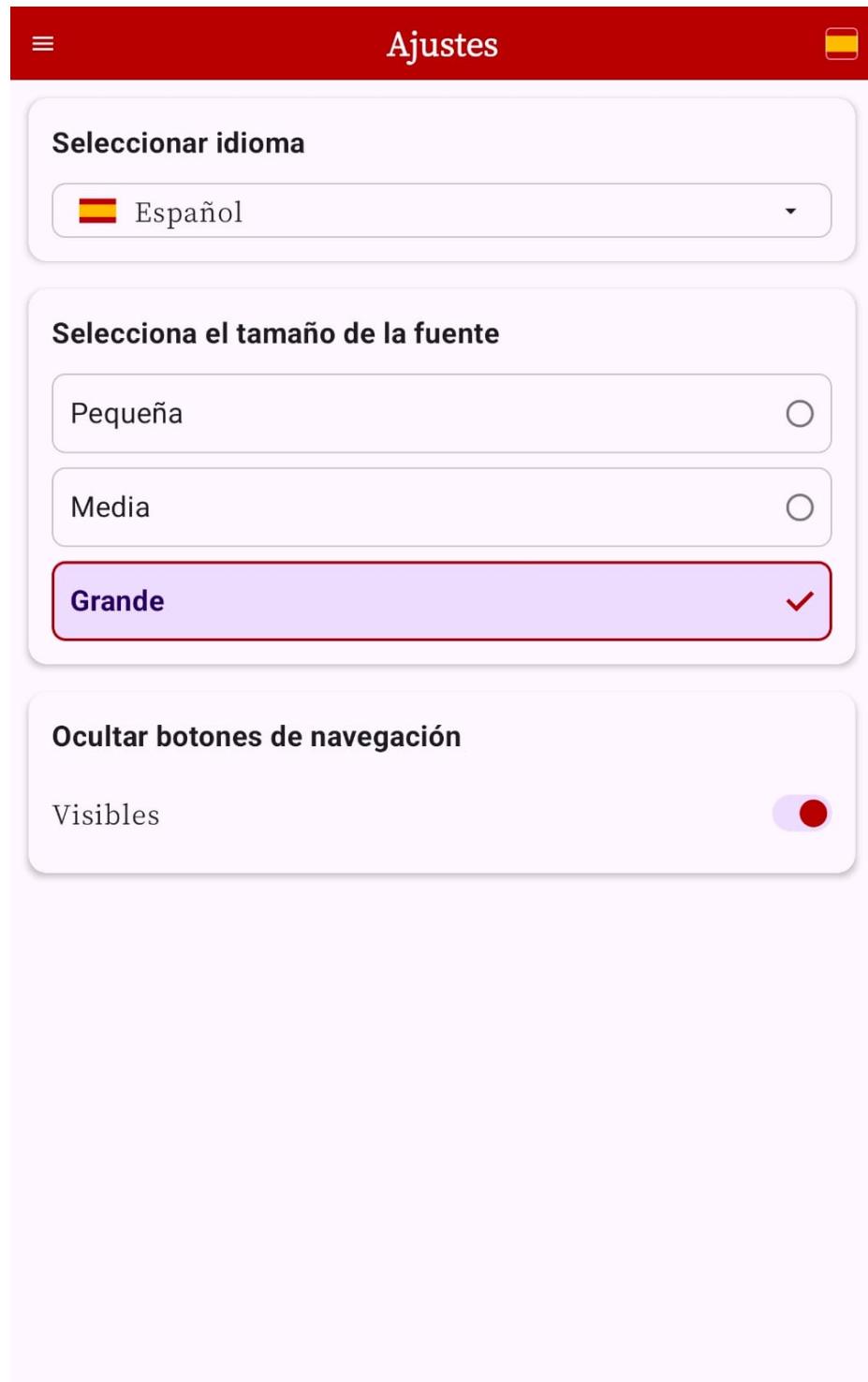


Figura 9: Vista de la sección de ajustes

Visita Virtual: Navegación y Contenido

La funcionalidad de Visita Virtual se divide en dos fases: la navegación exterior (plano) y la navegación interior (pines).

Navegación en el Plano Exterior

Al acceder a la Visita Virtual, el usuario es dirigido a un plano del monasterio visto desde el exterior.

- **Zonas Interactivas:** El plano remarca las figuras y edificios más destacados cercanos al monasterio, que son importantes para el contexto histórico. Estas figuras parpadean sutilmente para indicar su interactividad:
 - **Negro:** Parroquia de Santa María Magdalena.
 - **Morado:** Colegio de Santa María Real de Huelgas.
 - **Verde:** Claustro.
 - **Azul:** Arco Mudéjar.
 - **Rojo:** El Monasterio (figura principal que da acceso al interior).



Figura 10: Plano de navegación de la visita virtual con botones de zoom y selección de zonas.

- **Interacción con Vistas (Arco, Claustro, Colegio, Parroquia):** Al pulsar sobre estas figuras (excepto el Monasterio), se accede a una vista común de información:
 - **Encabezado:** Título/Nombre de la figura seleccionada (ej. “Arco Mudéjar”).
 - **Carrusel de Imágenes:** Un carrusel superior muestra imágenes de la figura, pasando automáticamente cada cierto tiempo.
 - **Información General:** Texto detallado y relevante sobre la figura.
- **Vista 360:** Algunas figuras disponen de un botón al final que dice “Ver 360”, que dirige al usuario a una experiencia de visualización inmersiva.
- **Retorno:** Todas las vistas de información tienen una flecha de retorno en la esquina superior izquierda.



Arco Mudéjar



Información General:

En pleno centro de Valladolid, oculto entre edificios históricos, se encuentra un enorme arco de ladrillo, que en su momento daba acceso al palacio de la reina María de Molina (1264-1321). Este arco ha permanecido casi desconocido durante siglos, conservado milagrosamente dentro de una manzana del casco histórico cercana a la parroquia de la Magdalena, el Monasterio de las Huelgas Reales y el colegio Santa María la Real de Huelgas.

Aunque algunos creen que formó parte de la muralla de la ciudad, en realidad pertenecía al palacio real que María de Molina donó para construir el monasterio cisterciense de las Huelgas en 1282. La mayoría del monasterio fue destruido en 1328, pero sobrevivieron la sala capitular, una estancia principal y esta puerta de fortificación con arco de herradura ojival, que incluso sirvió como campanario en los siglos XV y XVI.

Es el último vestigio de arquitectura mudéjar de Valladolid, una joya histórica casi invisible para el público, apreciable solo desde ciertos puntos o por personas vinculadas a los edificios cercanos.

[Ver 360º](#)

Figura 11: Vista detallada de los edificios próximos al Monasterio.



Arco Mudéjar

Figura 12: Carrusel de imágenes.



Figura 13: Vista 360 de las inmediaciones del Monasterio.

Navegación en el Interior del Monasterio (Pines)

Al pulsar sobre la figura del Monasterio (la figura principal en rojo), se navega a una vista del interior del edificio, donde se encuentran posicionados pines con la localización real de las obras y puntos de interés.

- **Pines Interactivos:** Cada pin tiene un efecto de animación de salto que indica claramente que es seleccionable.
- **Controles del Mapa:** A la derecha de la vista se disponen tres botones para la interacción con el mapa:
 - **Lupa +:** Para ampliar la vista del mapa.
 - **Lupa -:** Para disminuir el nivel de zoom.
 - **Botón de reajuste:** Coloca el mapa en su posición inicial.
- **Uso Opcional:** Estos botones están disponibles como alternativa para usuarios que tengan dificultades para desplazarse o hacer zoom usando gestos táctiles.
- **Ocultar Controles:** Estos botones pueden ser ocultados completamente desde el menú de **Ajustes** (opción “Ocultar botones de navegación”).



Figura 14: Mapa interior del Monasterio con pines interactivos.

Vista de Contenido del Pin

Una vez seleccionado un pin, se abre la vista de contenido correspondiente, que presenta la información de la siguiente manera:

- **Título:** El nombre de la ubicación o área del pin (ej. “Crucero de la iglesia (Iglesia)”).
- **Carrusel de Imágenes:** Presenta un carrusel de las figuras y obras correspondientes a la ubicación del pin. Las imágenes se mueven automáticamente.
- **Interacción:** Al pulsar una imagen, se puede ver ampliada y deslizar para ver las demás.
- **Contador/Título:** Muestra un contador (ej. 1 / 7) y el título de la obra que se está visualizando (ej. “Órgano”).
- **Audio (Volumen):** Un ícono de volumen permite reproducir el audio de la información correspondiente a dicho pin.
- **Información Detallada:** Texto detallado sobre las obras y la historia del punto de interés.
- **Botón “Ver 360”:** Al final de la vista, este botón da acceso a la vista 360 inmersiva del interior del Monasterio, permitiendo ver las figuras mencionadas en el pin en un entorno real.
- **Retorno:** Todas estas vistas incluyen la flecha de retorno en la esquina superior izquierda para volver a la vista anterior (al mapa interior del Monasterio).



Crucero de la iglesia (Iglesia)



En el crucero, al centro, se encuentra el sepulcro de la reina doña María de Molina. Su forma actual corresponde a las reformas realizadas al construir la iglesia actual, bendecida en 1599. Las pilastras acanaladas de los extremos pertenecen a esta reforma.

Las caras del sepulcro están decoradas con relieves de alabastro, que incluyen escudos de leones y otros cuartelados con castillo y leones, símbolos del patronazgo regio.

Los temas figurativos representados son: Calvario, San Juan Bautista, San Cristóbal, Virgen sedente con el Niño, San Bernardo, y en el lado de los pies, la reina sentada en una silla de tijera entregando a las monjas el documento de fundación.

Se fecha el sepulcro entre 1410 y 1450, es decir, un siglo después de la muerte de la reina.

Además, a la izquierda del retablo podemos ver el órgano de Juan Valdivieso.

[Ver 360º](#)

Figura 15: Vista detallada de los pines del mapa del Monasterio.



Figura 16: Imagen ampliada del carrusel con contador y título.



Figura 17: Experiencia de vista 360.

Funcionalidad: Reservar Cita

Esta sección ofrece al usuario la flexibilidad de concertar una visita al monasterio mediante dos métodos principales: telefónico u online.

Reserva Telefónica (Botón Verde) Al pulsar este botón, la aplicación automáticamente inicia el marcador del teléfono del dispositivo y precarga el número de contacto actual del monasterio.

Reserva Online (Botón Azul) Al seleccionar la reserva online, el usuario accede a un formulario:

- **Campos Solicitados:** Nombre y apellidos, fecha (con calendario) y hora deseada (restringida a los horarios de visita).
- **Validación:** Si el formulario está incompleto, aparece un **mensaje de alerta en color rojo** bajo cada campo obligatorio.
- **Confirmación:** Una vez completado, se da acceso al **envío de un correo electrónico** con la solicitud, dirigido al correo del monasterio.

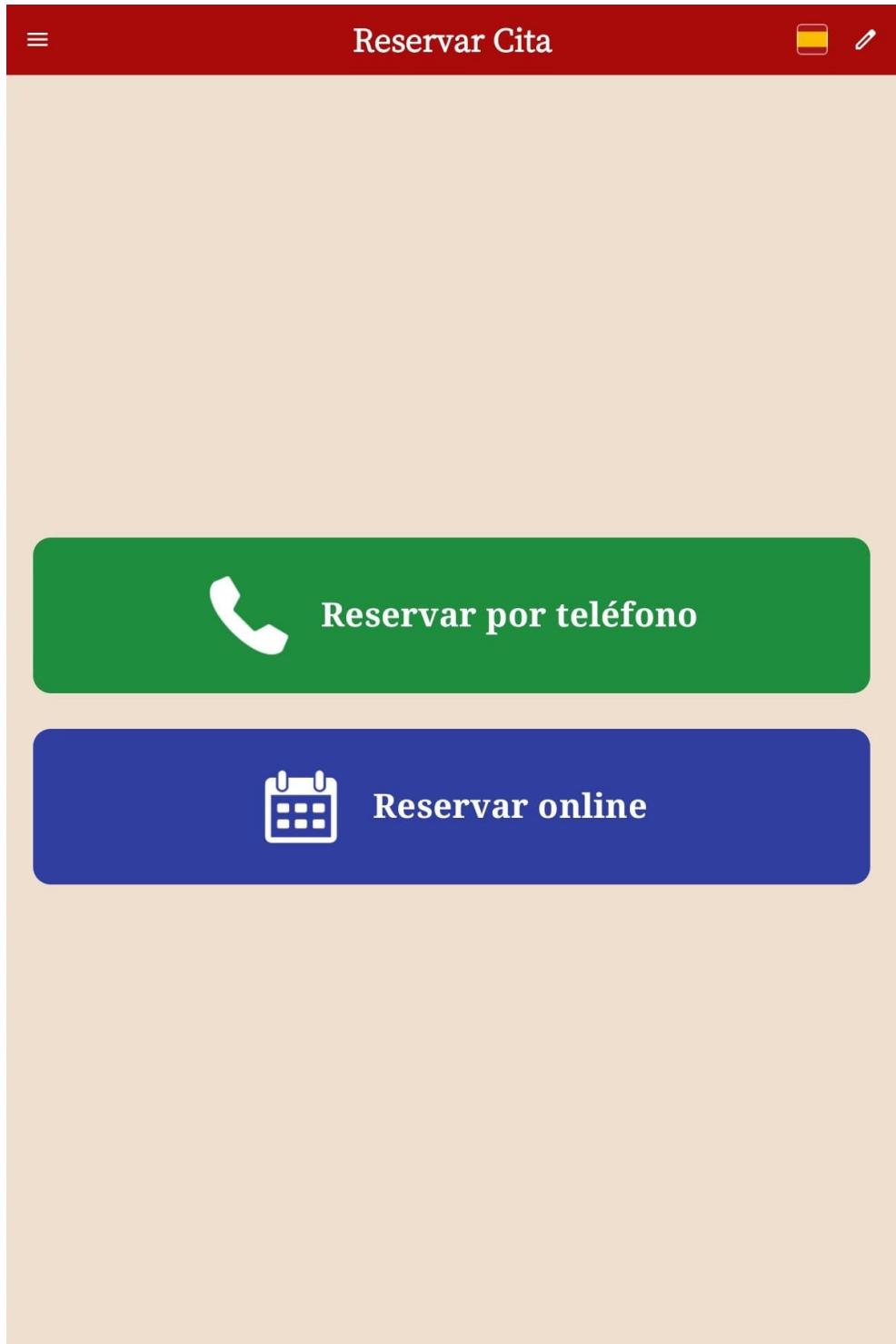


Figura 18: Opciones de reserva de cita.

The screenshot shows a mobile application interface for booking an appointment. At the top, there is a red header bar with the text "Reservar Cita" in white. To the left of the text is a menu icon (three horizontal lines). To the right are two icons: a yellow square with a black border and a white pencil-like symbol.

The main content area has a light beige background. It contains three input fields:

- Nombre y apellidos**: A text input field with a placeholder "Introduce tu nombre y apellidos".
- Fecha**: A text input field with a placeholder "Selecciona una fecha" and a small calendar icon to its right.
- Hora**: A text input field with a placeholder "Selecciona una hora" and a small clock icon to its right.

At the bottom of the screen is a large blue button with the text "CONFIRMAR" in white capital letters.

Figura 19: Formulario de reserva online.

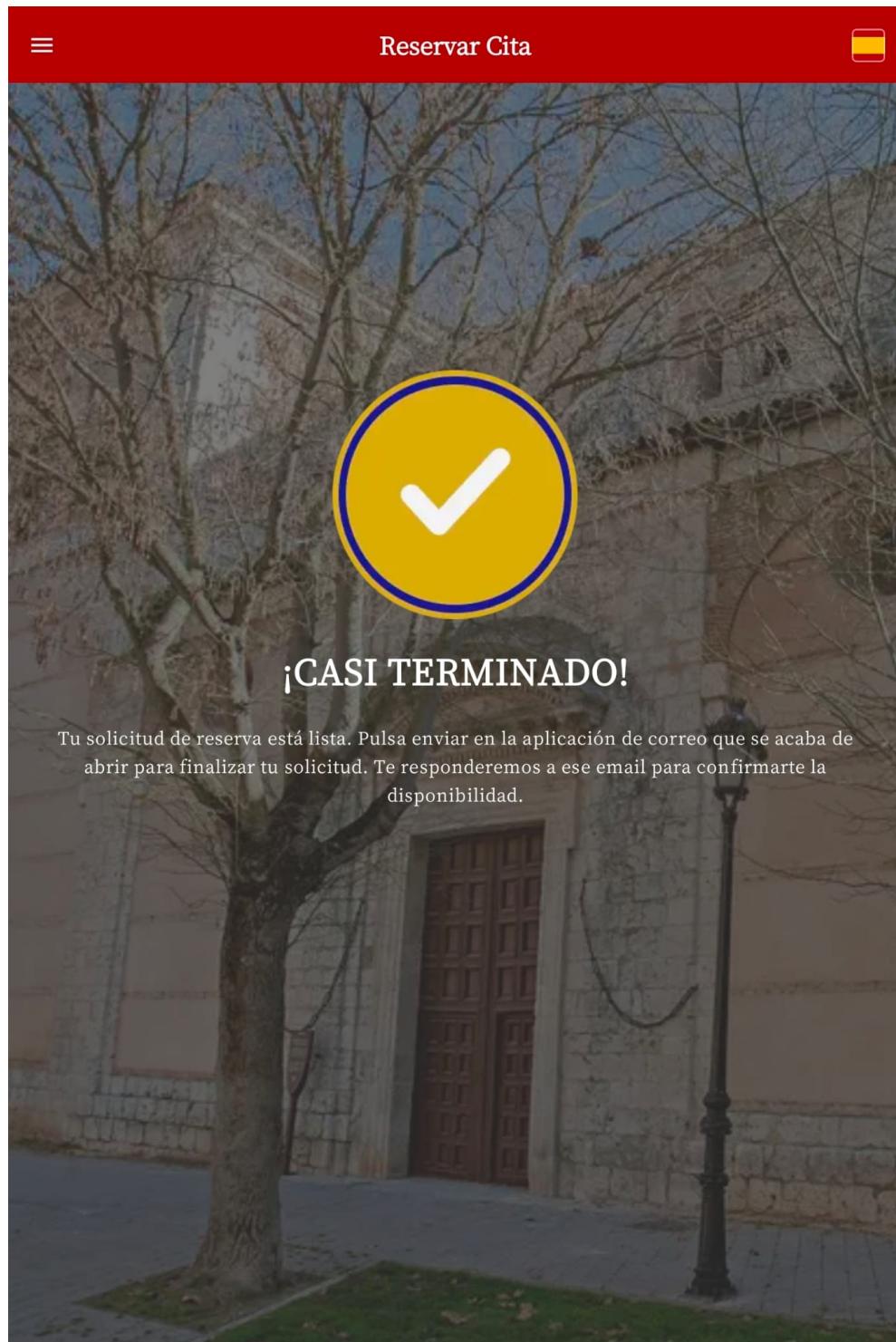


Figura 20: Vista tras completar el formulario de reserva online

Funcionalidad: Modo Niños

La sección de **Modo Niños** ofrece acceso a contenido multimedia y actividades interactivas, presentando dos botones principales de elección: **Video** y **Juegos**.

Reproducción de Video Al pulsar el botón **Video**, se inicia automáticamente el video infantil sobre la historia de María de Molina.

- **Selección de Idioma:** Disponible en la barra superior derecha (Español, Inglés, Alemán y Francés).
- **Controles:** Dispone de controles para retroceder, pausar o avanzar la reproducción.

Catálogo de Juegos Al pulsar el botón **Juegos**, el usuario accede al catálogo de actividades interactivas.

Los juegos disponibles son:

- Puzzle
- Parejas
- Diferencias

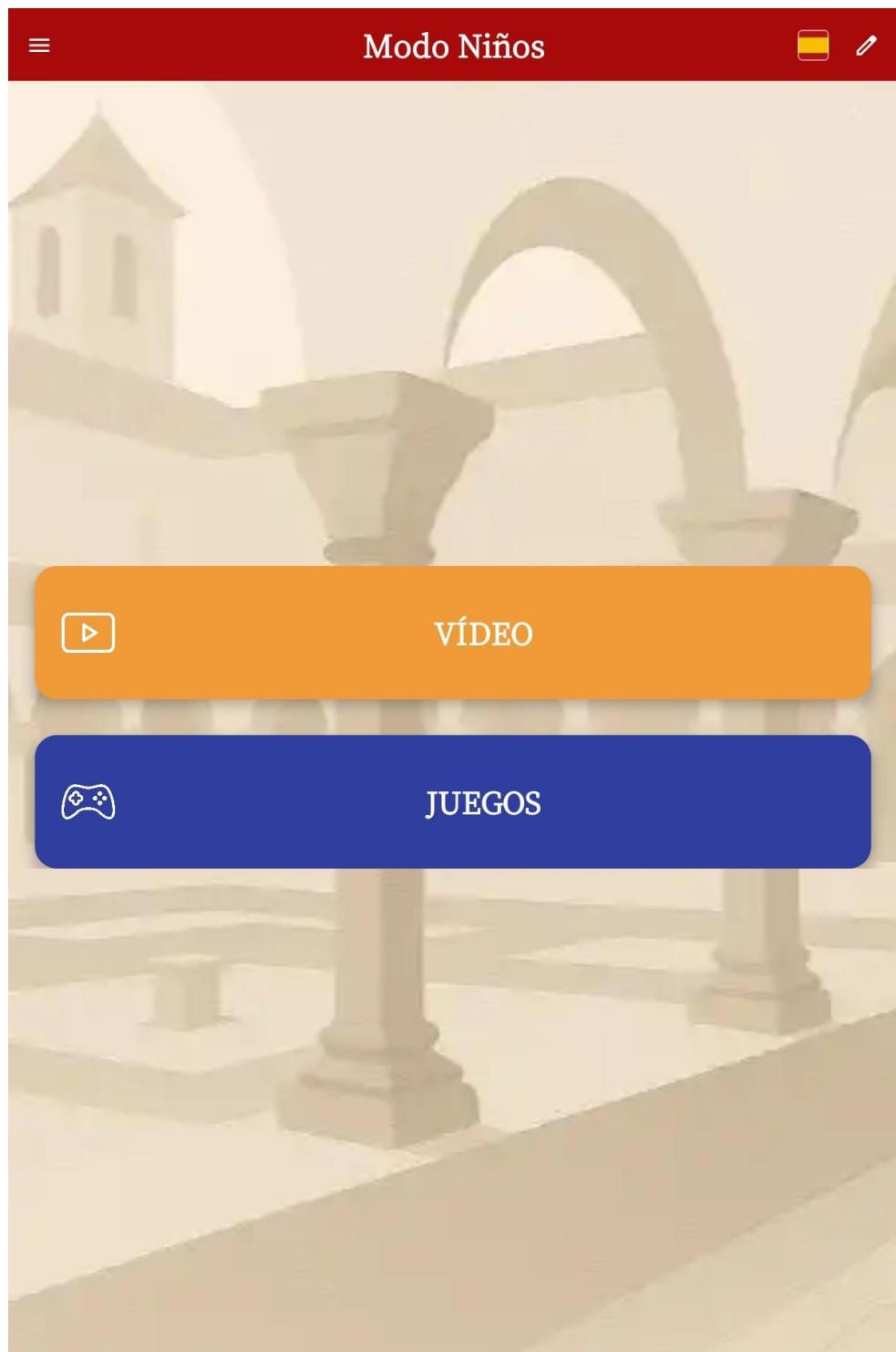


Figura 21: Selección de contenido en modo niños.

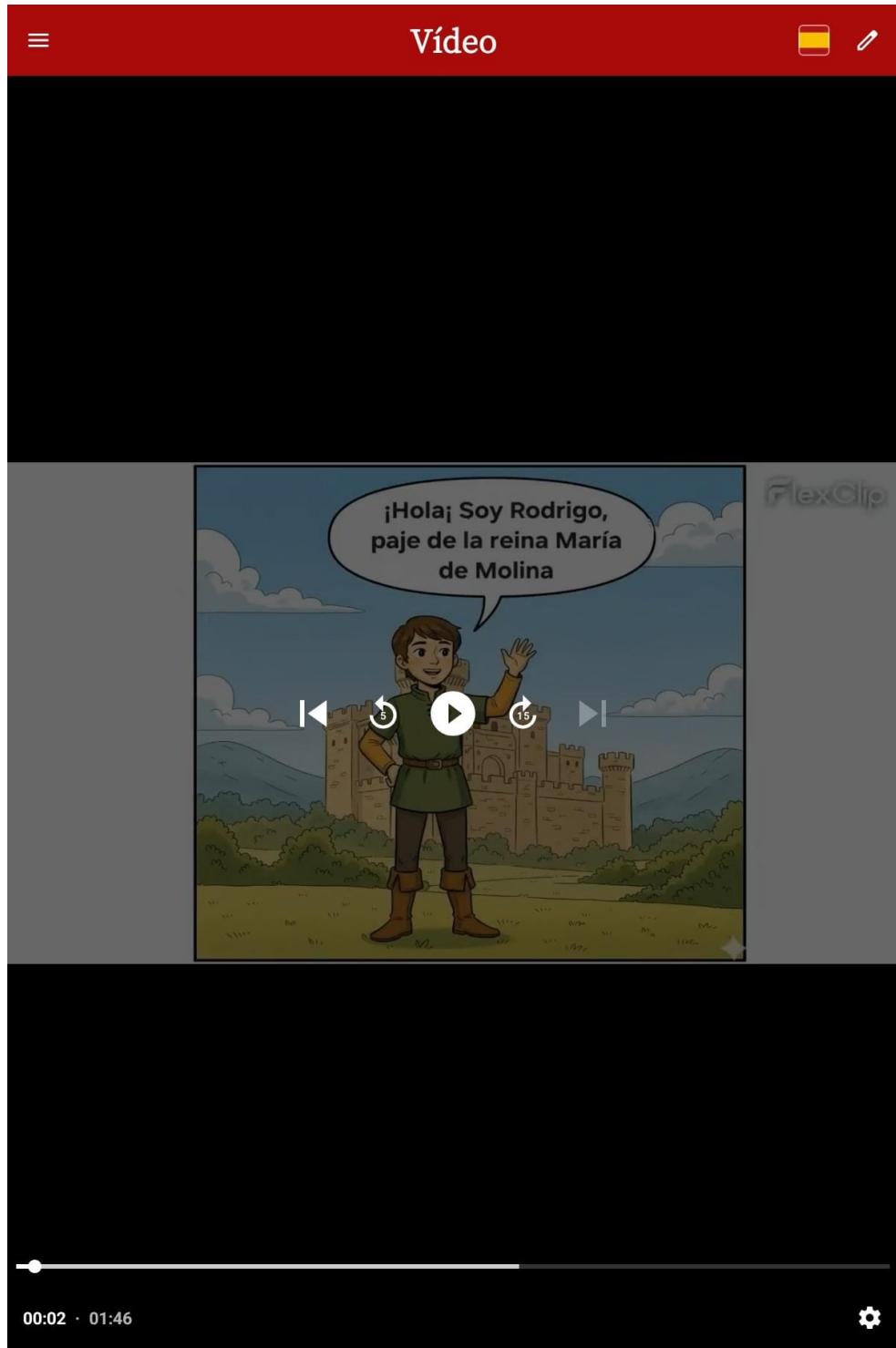


Figura 22: Interfaz de reproducción de vídeo.

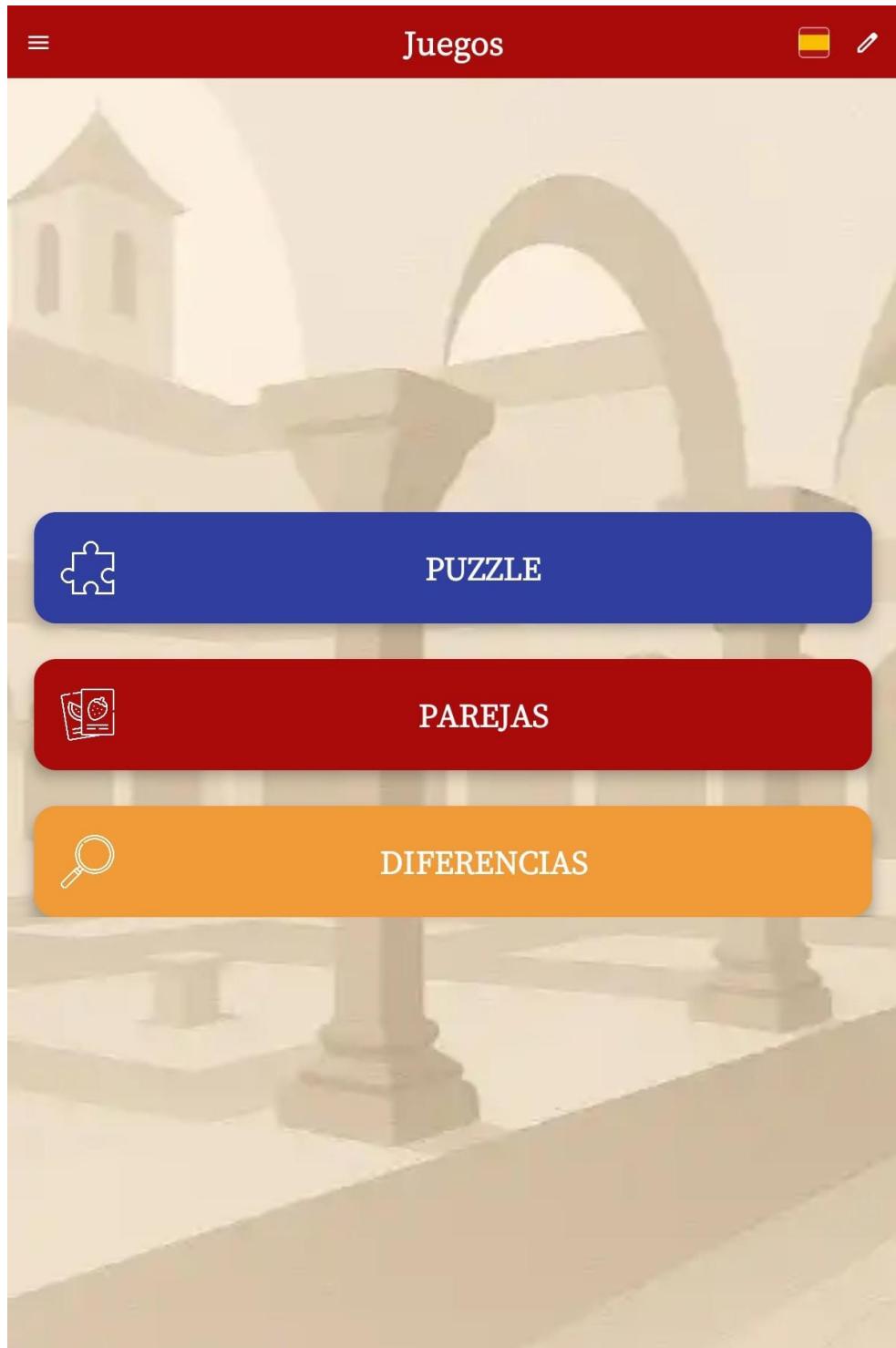


Figura 23: Catálogo de juegos disponibles.

Catálogo de Juegos: Puzzle El juego de Puzzle permite a los usuarios reconstruir imágenes de la presentación de María de Molina con diferentes niveles de complejidad.

- **Niveles de Dificultad:** Se presentan en forma de botones según el número de piezas: **4, 9, 16 y 24 piezas**.
- **InSTRUCCIONES:** Cada nivel abre un mensaje de bienvenida con las instrucciones detalladas, accesibles también mediante el ícono de ayuda durante el juego.

Dinámica del Puzzle

- **Contador:** En la parte superior se muestra un contador de piezas restantes por colocar.
- **Ayuda Visual:** El botón "**Ver Imagen**" muestra el puzzle completo para ayudar a su resolución.
- **Colocación de Piezas:** Las piezas se encuentran debajo y son seleccionadas manteniendo la pulsación. Una pieza colocada en zona incorrecta regresa a su posición inicial.

Finalización Al completar el puzzle, aparece un **mensaje de felicitación** y la opción de empezar un nuevo puzzle **aleatorio** dentro del mismo nivel de dificultad.

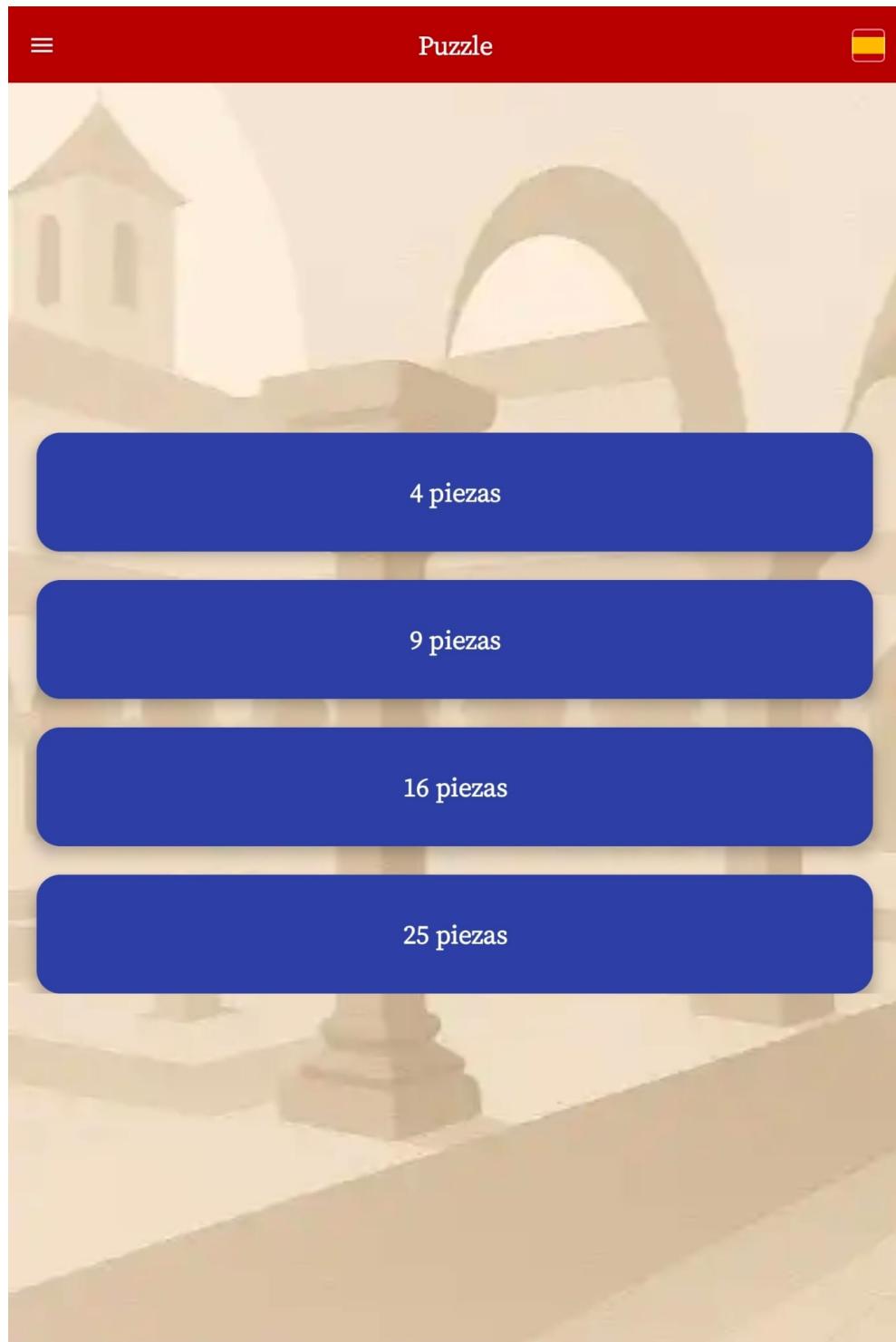


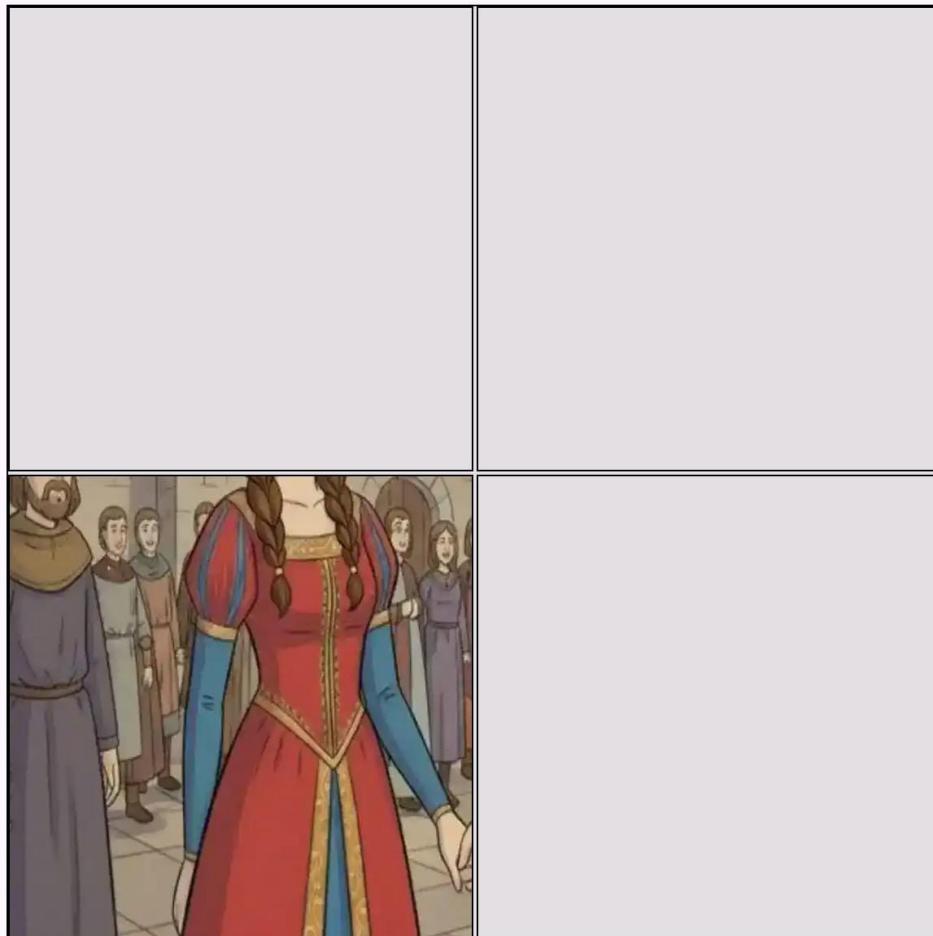
Figura 24: Selección de nivel de dificultad del puzzle.

=

Puzzle



Piezas restantes: 3



[Ver imagen](#)

Desliza para ver más piezas



Figura 25: Interfaz del juego del puzzle.

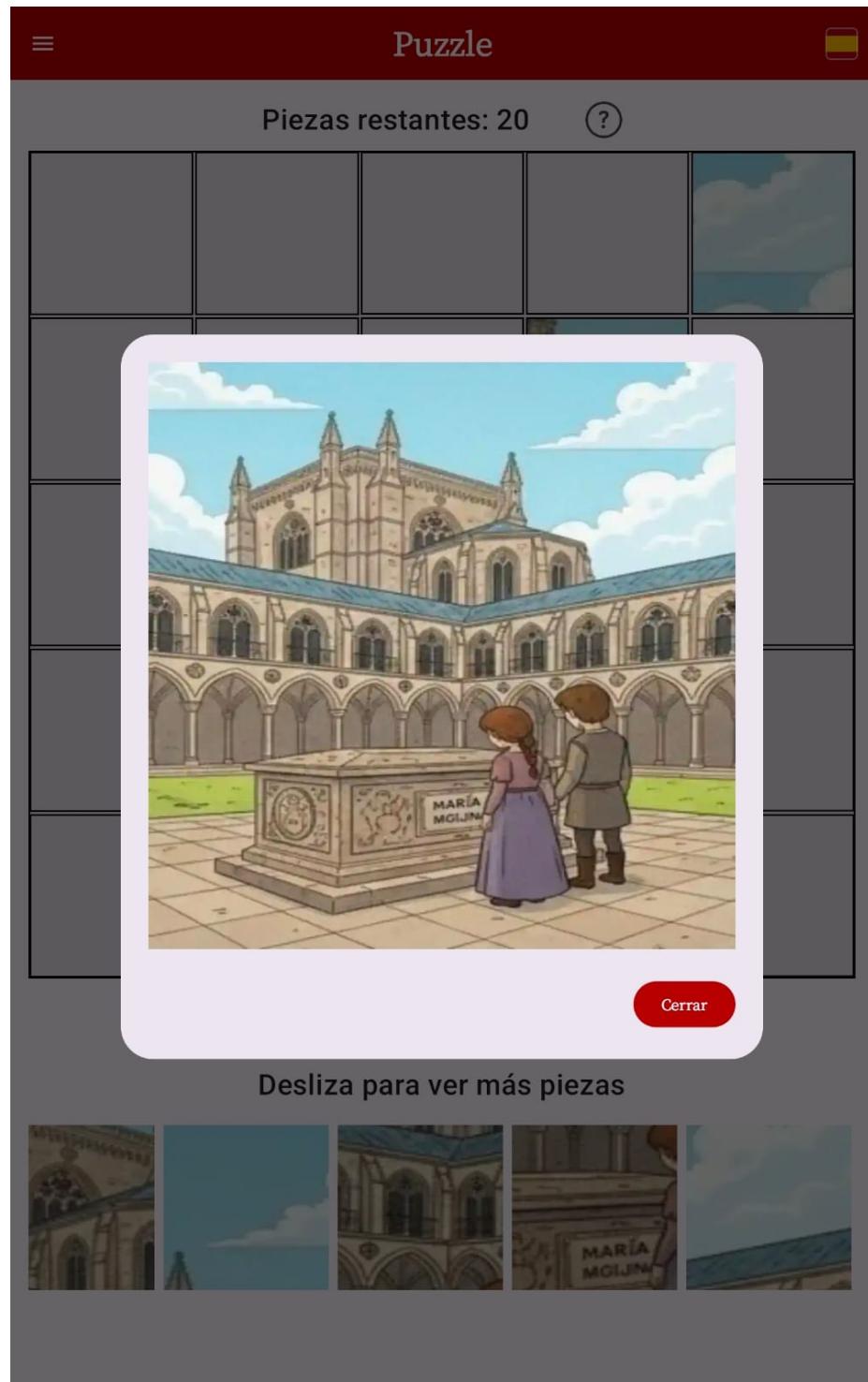


Figura 26: Pista de ayuda del puzzle.

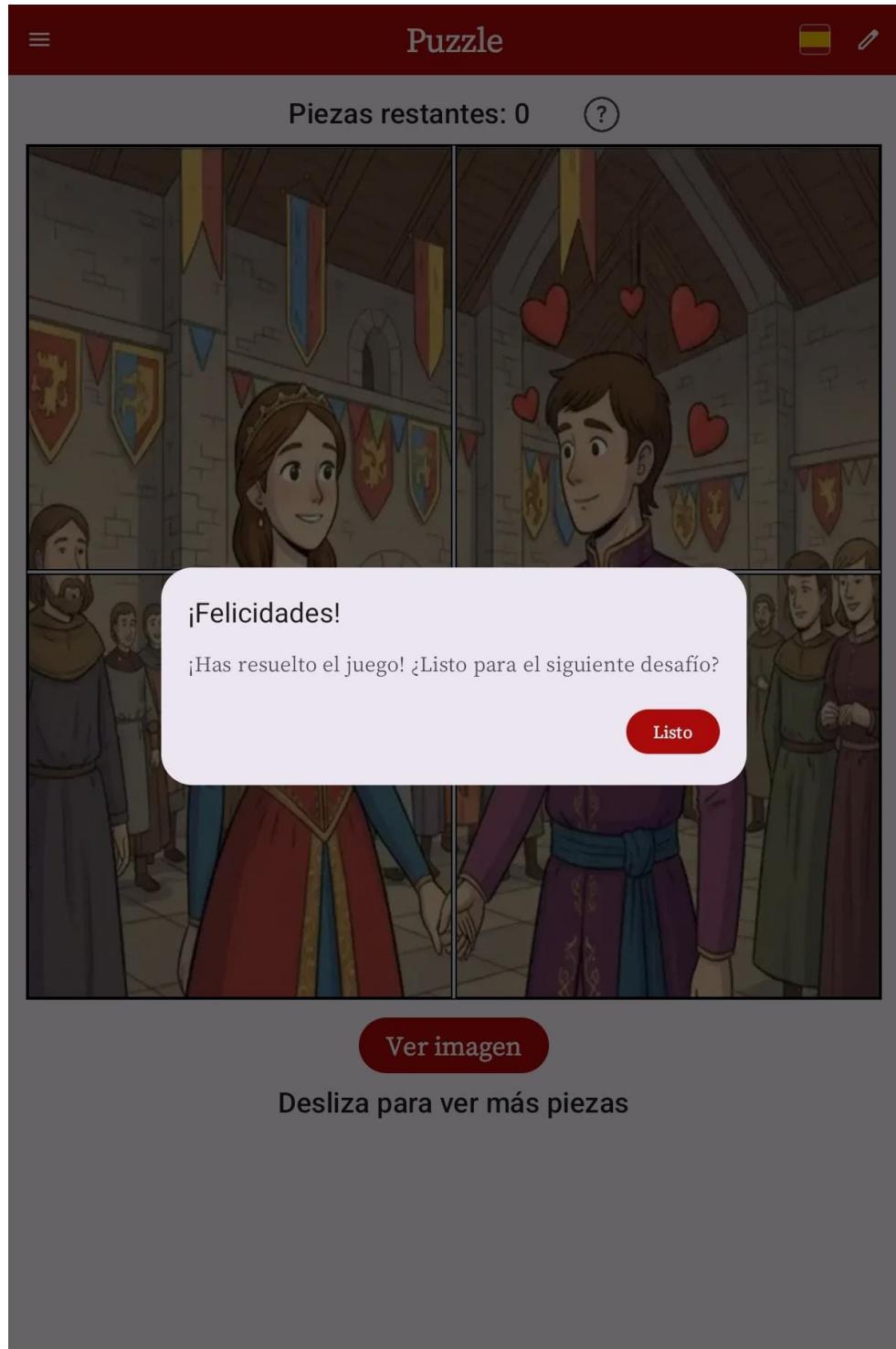


Figura 27: Mensaje de felicitación tras completar el puzzle.

Catálogo de Juegos: Parejas (Juego de Memoria) El juego de Parejas pone a prueba la memoria del usuario, desafiándolo a encontrar pares de tarjetas idénticas.

- **Niveles:** El usuario selecciona entre juegos de **3, 4, 5 o 6 parejas**.
- **Inicio:** Las tarjetas se muestran descubiertas brevemente para permitir la memorización, antes de ser ocultadas.

Dinámica del Juego

- **Mecánica:** El usuario selecciona dos tarjetas. Si coinciden, permanecen visibles; si no, se ocultan de nuevo.
- **Progreso:** Se muestra el **número de parejas restantes**. El ícono (?) permite consultar las instrucciones.
- **Ayuda:** El botón "**Mostrar Parejas**" revela brevemente todas las tarjetas para ofrecer asistencia extra al jugador.

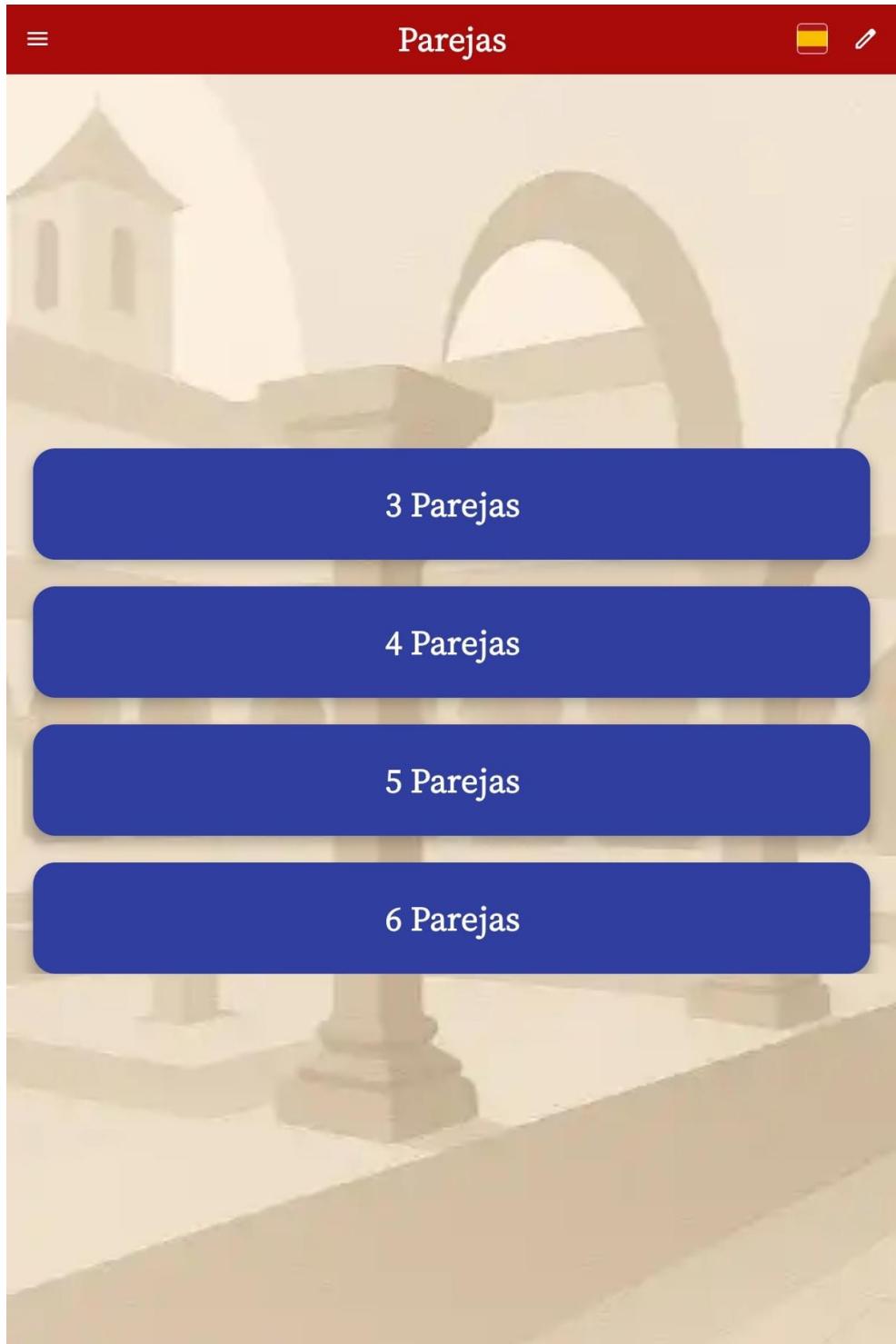


Figura 28: Selección de nivel en el juego de parejas.



Parejas



Parejas restantes: 4



Mostrar parejas

Figura 29: Interfaz de juego de parejas.

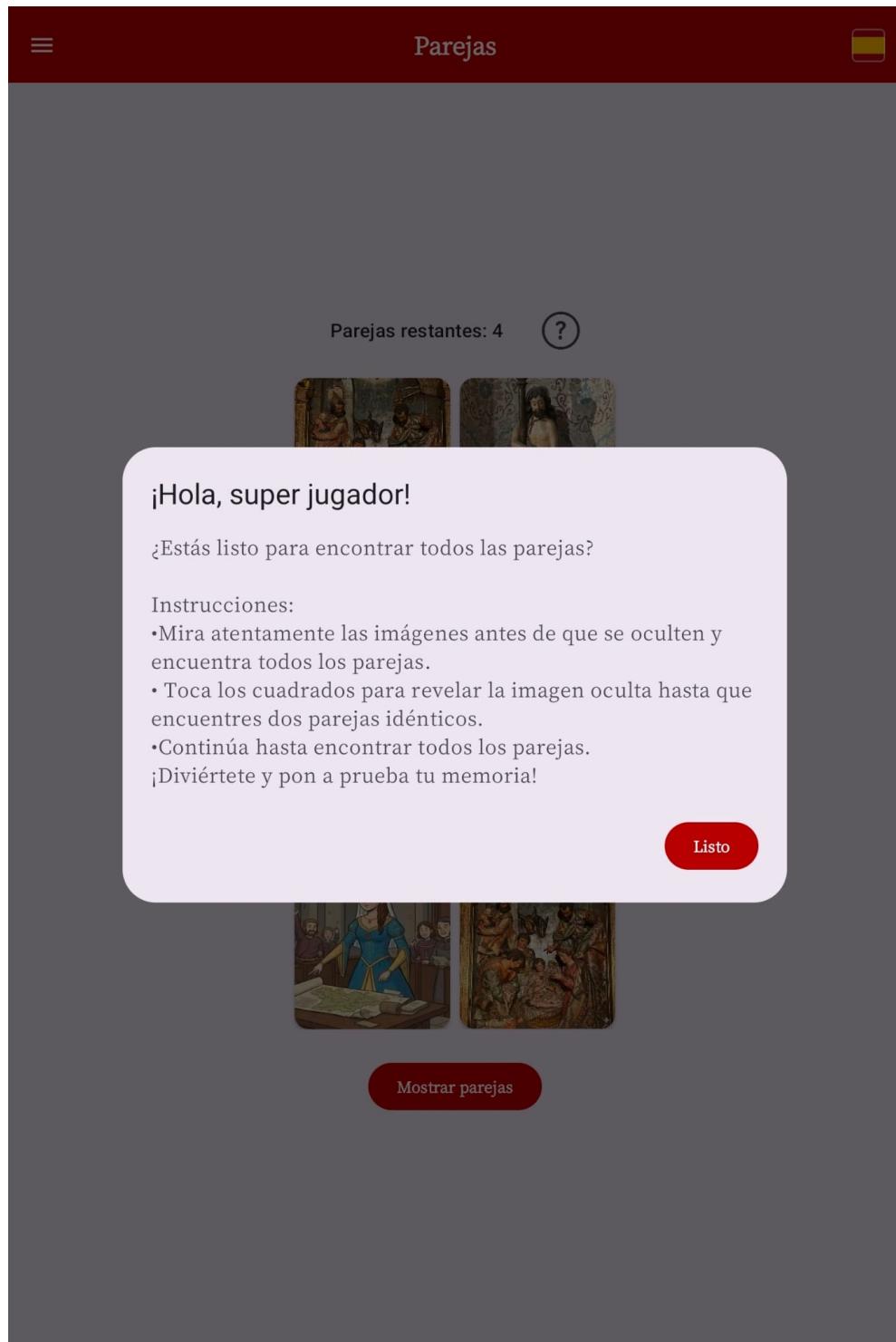


Figura 30: Instrucciones del juego de parejas.

Catálogo de Juegos: Diferencias En este juego, el usuario debe encontrar las diferencias entre dos imágenes similares.

- **Contador:** El número de diferencias totales y encontradas se visualiza en la parte superior. El símbolo (?) permite acceder a las instrucciones.
- **Mecánica:** El usuario marca la diferencia directamente sobre la **imagen inferior**. Si es correcta, se remarca con un **círculo rojo**.
- **Pista:** El botón "**Mostrar Pista**" proporciona una pista textual para ayudar a localizar una posible diferencia.

Finalización Al completar todas las diferencias, se muestra un mensaje de enhorabuena y se permite pasar al siguiente desafío.

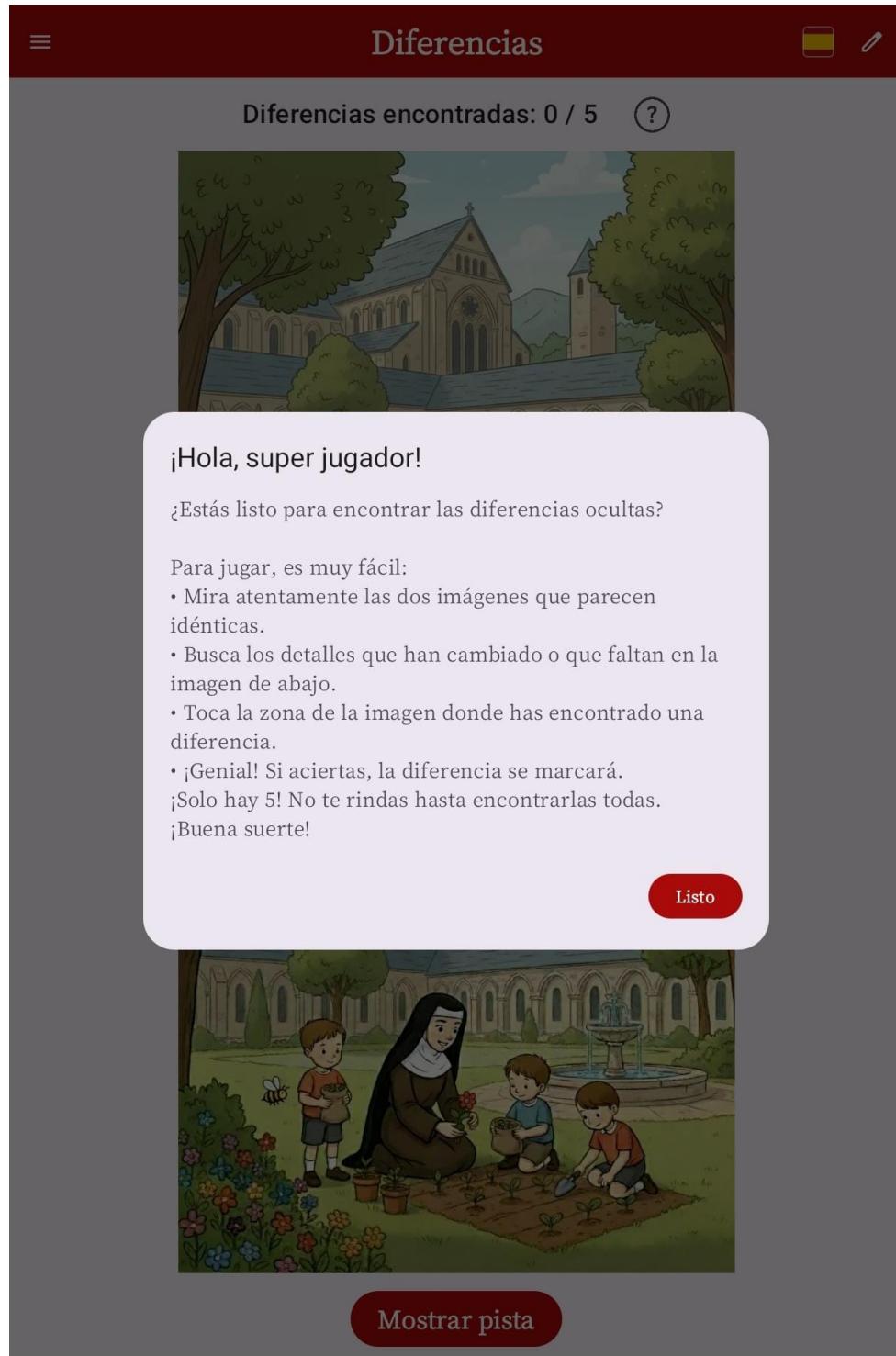


Figura 31: Interfaz del juego de diferencias.



Diferencias



Diferencias encontradas: 2 / 5

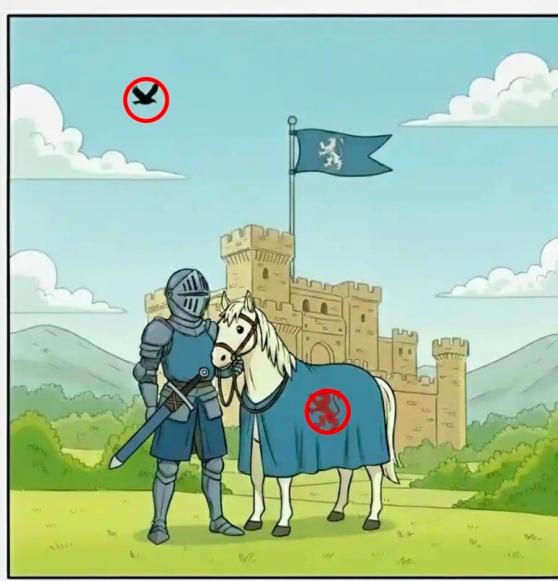
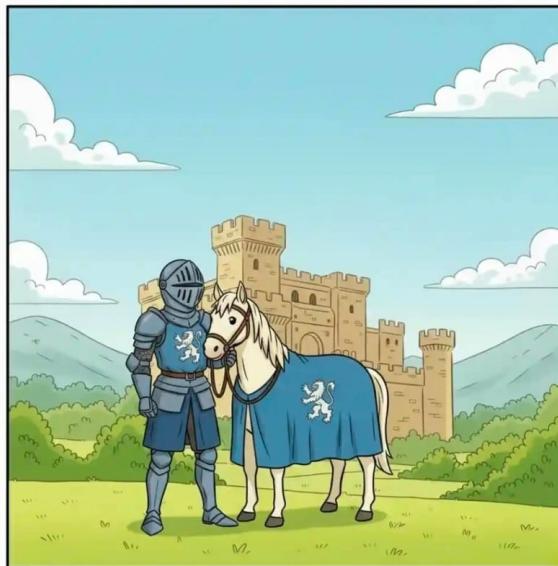
[Mostrar pista](#)

Figura 32: Identificación de diferencias en el juego de diferencias.

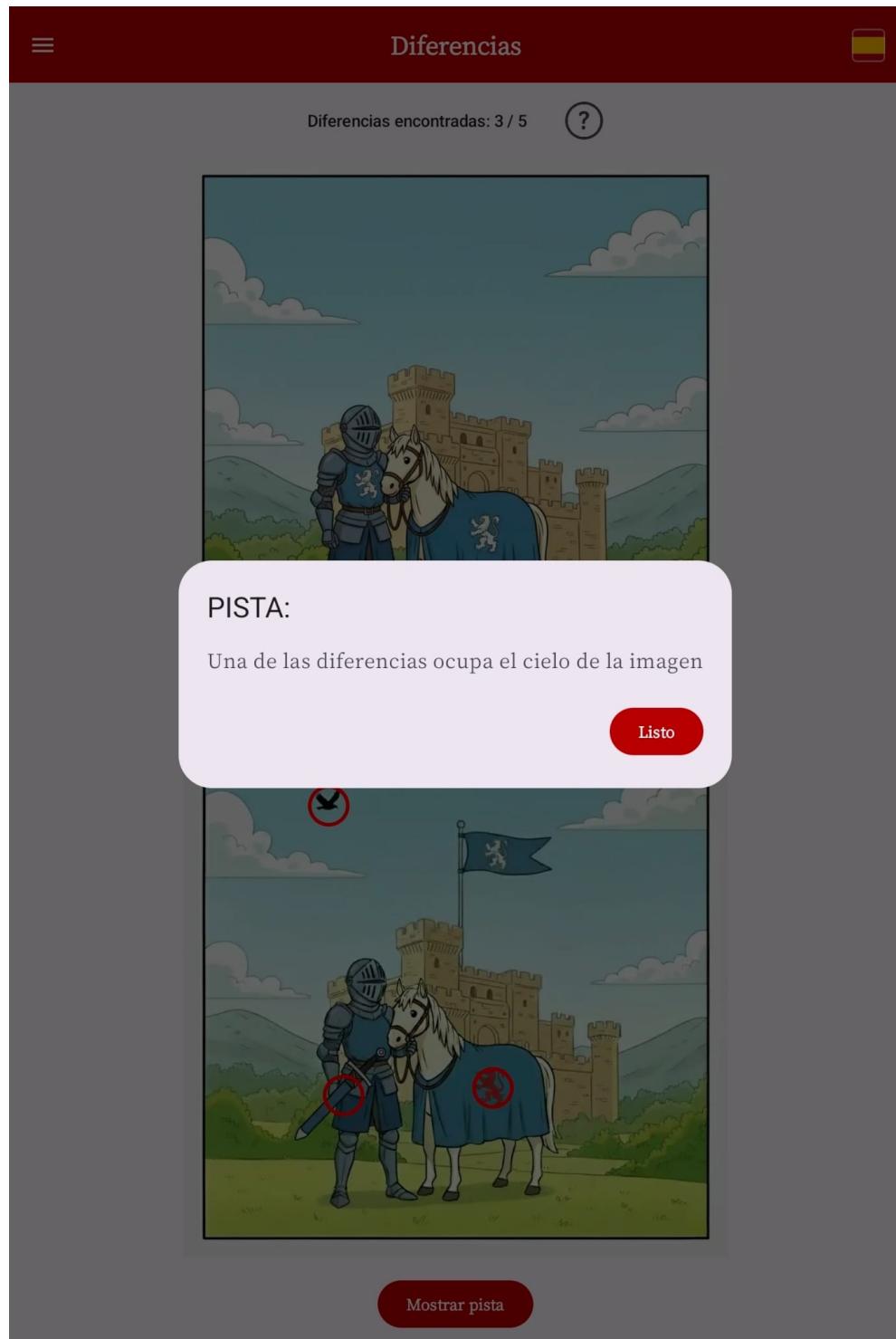


Figura 33: Pista de ayuda en el juego de diferencias.

Funcionalidad: Modo Edición (Administrador)

El **Modo Edición** solo es accesible si una cuenta de administrador ha iniciado sesión y da acceso al modo edición.

Edición del Fondo de Pantalla de Inicio

Dentro de la edición del fondo de inicio (pulsando el botón amarillo), se lleva automáticamente a una visualización del fondo actual. En el centro, se encuentra un botón (Cambiar Fondo) que, tras ser pulsado, permite acceder a las imágenes del dispositivo del usuario y cargar una a su elección para aplicarla como nuevo fondo.

Una vez cargada la imagen, se mostrará una previsualización de cómo queda este fondo sobre la pantalla de inicio y en la parte inferior se le pedirá confirmación del nuevo fondo.

- **Si se confirma:** se activará bajo la barra de navegación un indicador de progreso (barra de carga indeterminada) que muestra que se está procesando la solicitud de cambio de fondo.
- **Si se cancela:** se vuelve a la vista anterior donde se podrá seleccionar una imagen de fondo nueva o salir del modo edición de fondo.

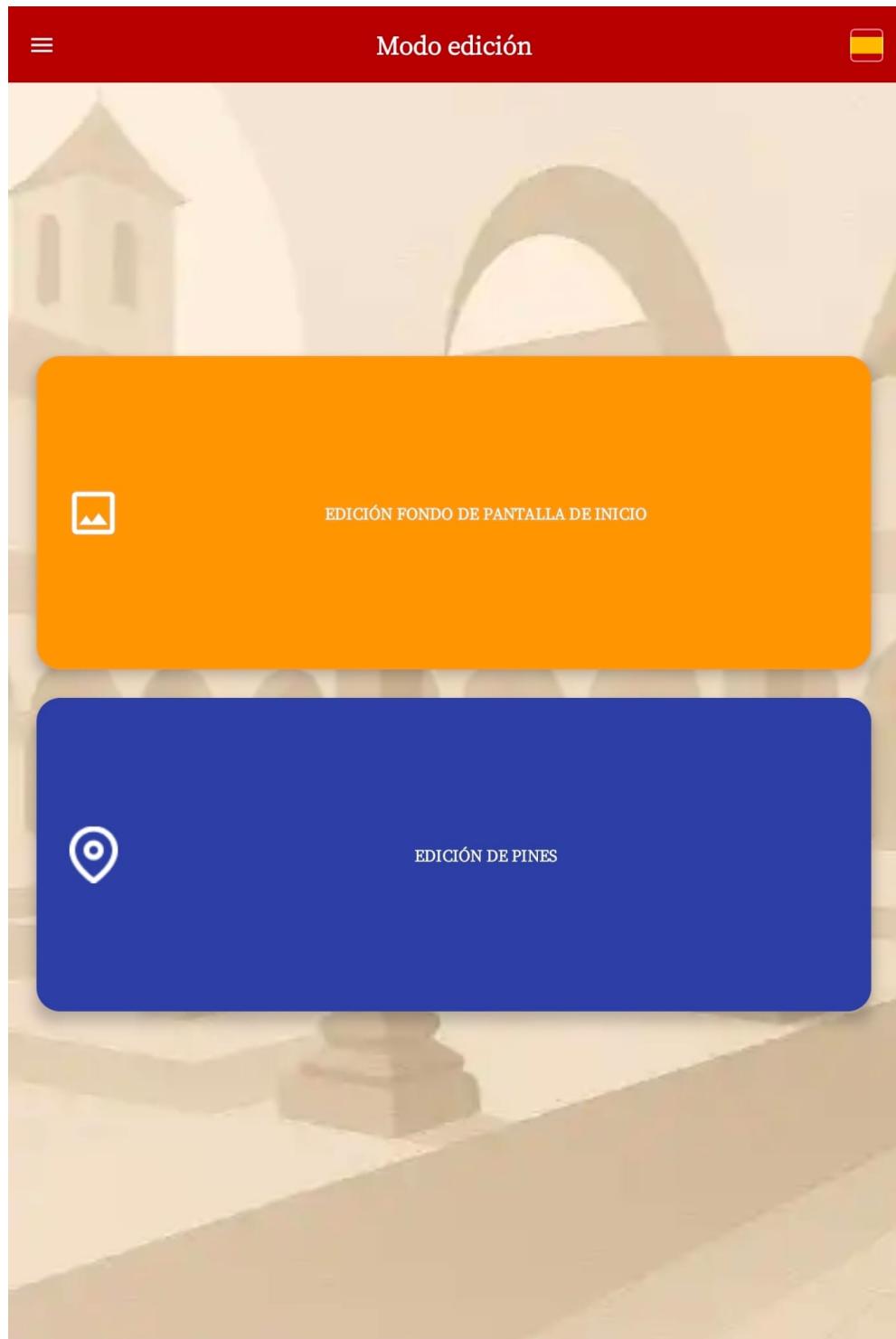


Figura 34: Selección en el modo edición.



Figura 35: Vista de cambio de fondo de pantalla en el modo edición.

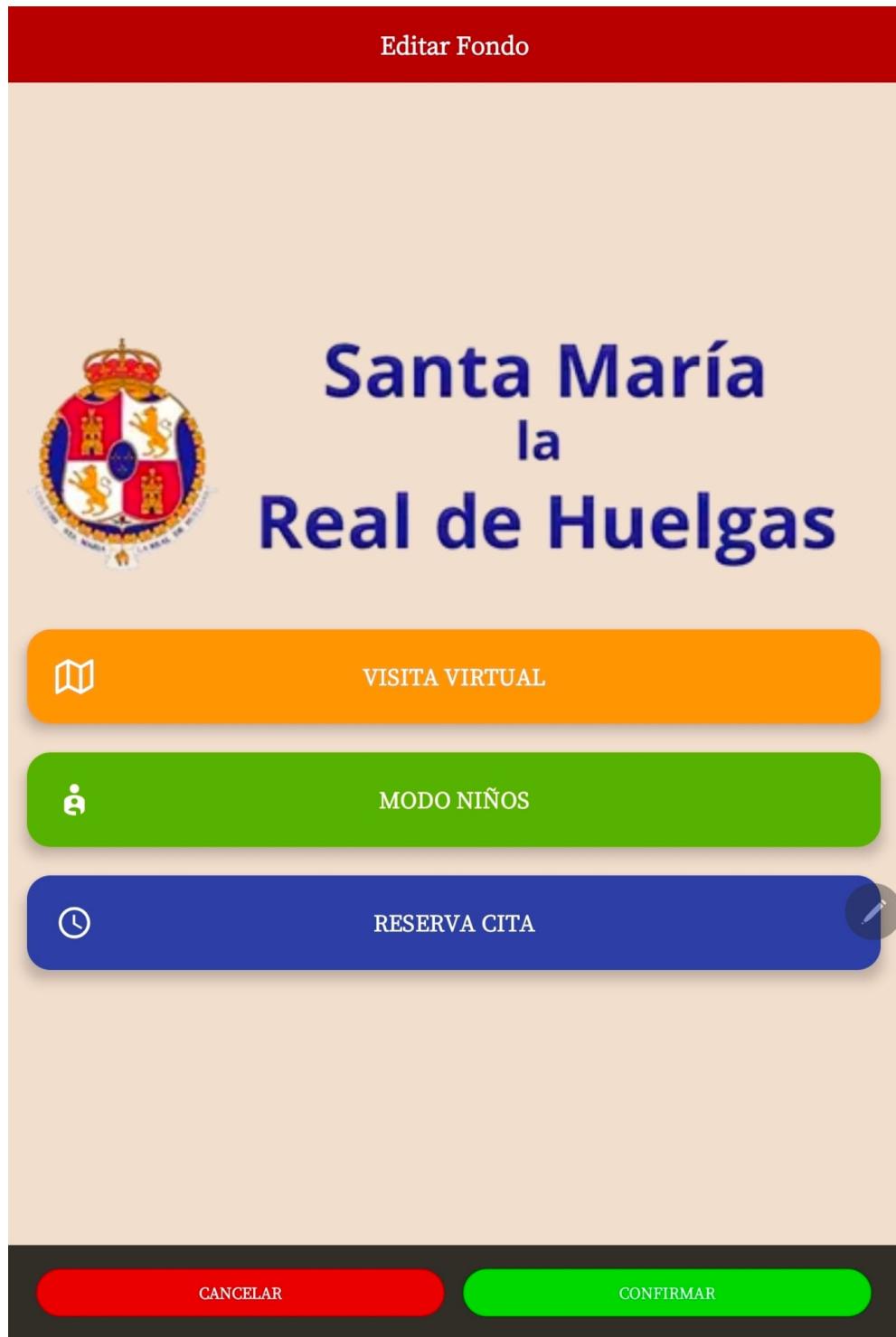


Figura 36: Previsualización y confirmación del cambio de fondo de pantalla.

Edición de Pines

Basado en el modo edición, a continuación se presenta la descripción de las funcionalidades y la interfaz:

Vista del Plano y Herramientas

Al acceder a la **Edición de Pines** (botón azul), el administrador visualiza un plano interior del monasterio similar al que se muestra a los usuarios normales en la visita virtual. En la parte superior de esta vista, aparece una barra de herramientas específica para el administrador con los siguientes iconos:

- **Bandera (Idioma):** Permite cambiar completamente el idioma del modo edición.
- **Pin:** Abre el formulario de creación de un nuevo pin.
- **Reajuste:** Devuelve el plano a su posición inicial o predeterminada.
- **Símbolo de Interrogación (?)**: Dirige automáticamente al administrador a un pequeño manual de usuario dedicado a la edición de pines.

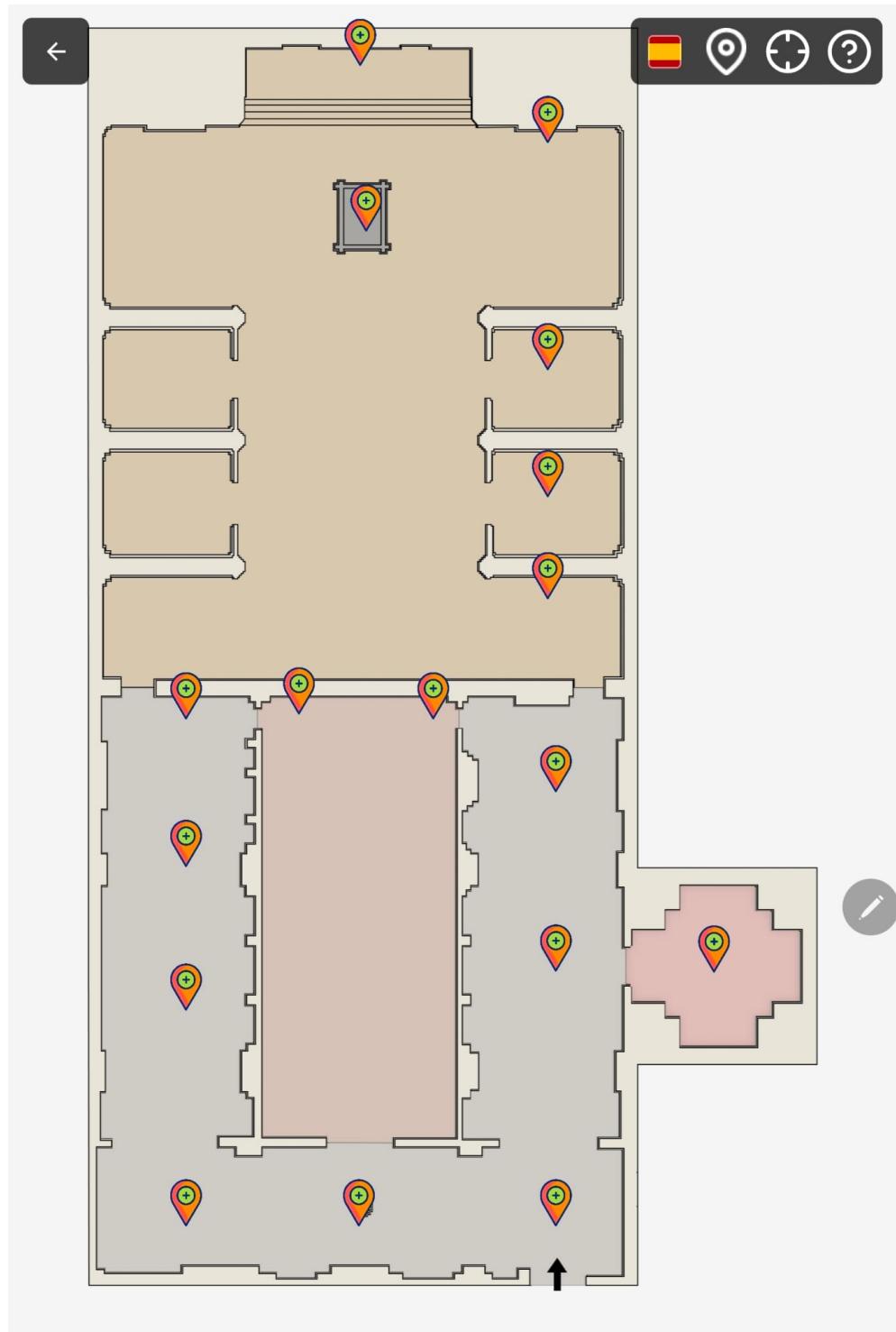


Figura 37: Vista del mapa interior del monasterio en Modo Edición.

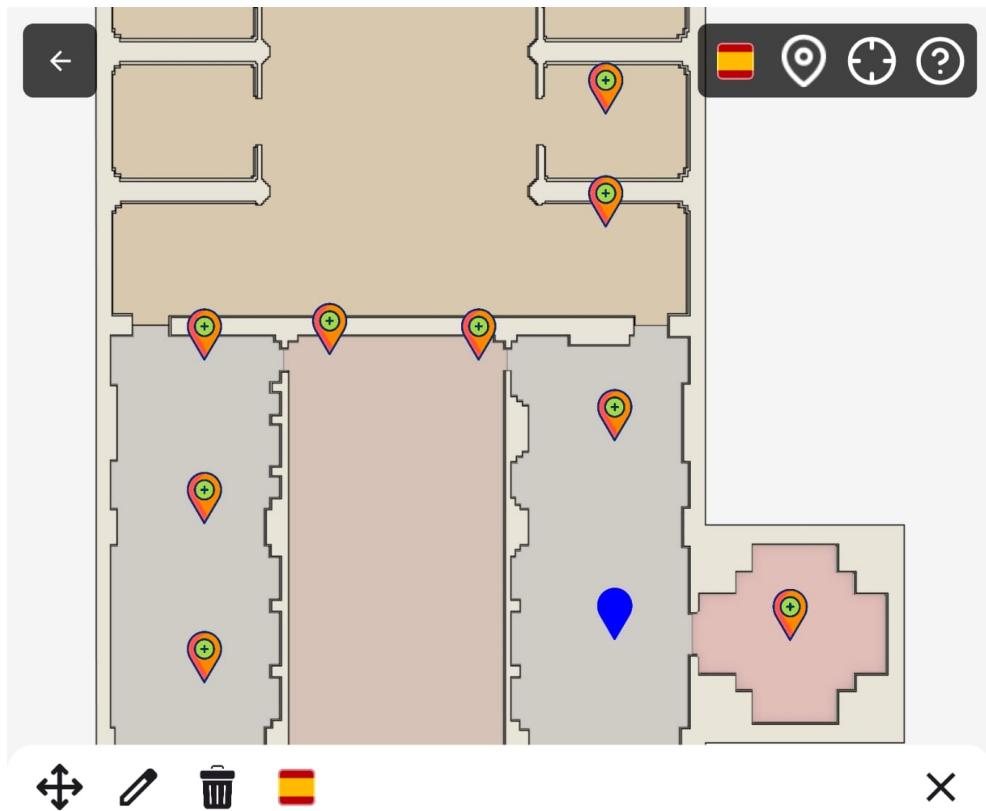
Interacción con el Plano y Pines

Al igual que en la visita virtual, los pines son interactivos. Al pulsar sobre uno, se abre un panel informativo y el pin seleccionado se marca de color azul para indicar con cuál se está interactuando.

Si el pin seleccionado pudiera quedar oculto por el panel, la apertura de este conllevará el desplazamiento automático del plano. Una vez que el panel se cierra, el plano volverá a la posición anterior.

Contenido del Panel Informativo El panel muestra la información contenida en el pin pulsado, incluyendo:

- Ubicación (Área principal).
- Imágenes contenidas en el pin (se permite el desplazamiento horizontal para verlas todas).
- Descripción del pin (se permite el desplazamiento vertical hacia abajo para seguir leyendo la información completa).



Rodacoro (Monasterio)



Santa Ludgarda, fue conocida por su devoción al Sagrado Corazón de Jesús, tuvo una visión de Cristo que transformó su vida, llevándola a convertirse en una de las primeras en practicar esta devoción, es venerada como patrona de los ciegos.

El Facistol es un atril grande, usado en las iglesias para colocar libros de canto, presentan un diseño simbólico que incluye un águila sobre un pedestal, haciéndoles únicos y ornamentales.

El Cristo Yacente es una representación artística que refleja la muerte de Cristo, especialmente en el contexto de la Pasión y el entierro. Se caracteriza por la representación del cuerpo muerto de cristo, con heridas evidentes y una

Figura 38: Vista al seleccionar un pin en el Modo Edición.

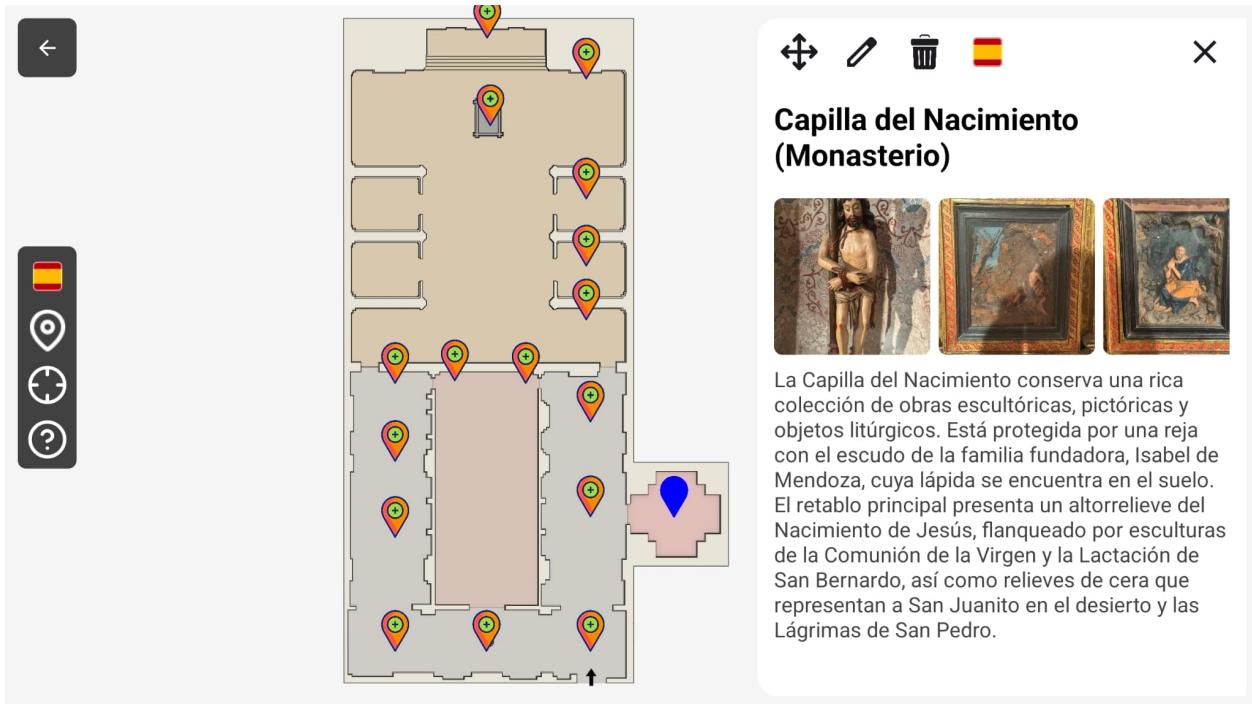


Figura 39: Vista horizontal al seleccionar un pin en Modo Edición.

Iconos de Edición del Pin (Panel Superior Izquierdo) A continuación del panel informativo, en la parte superior izquierda del plano, se muestran cuatro iconos de acción:

- **Botón Mover:** Permite al administrador reubicar el pin seleccionado. El pin se mostrará de color azul junto con dos botones flotantes:
 - **Confirmación:** Reubica el pin a la nueva posición y este cambio será visible para todos los usuarios.
 - **Cancelación:** El pin volverá a su posición inicial.
- **Botón Lápiz (Editar):** Permite editar el contenido actual del pin. Lleva al administrador al formulario de creación de pin, con todos los campos cargados con la información existente, listos para ser modificados.
 - Tras realizar cualquier cambio, el botón superior derecho Actualizar se coloreará/activará, permitiendo guardar las modificaciones.
 - Si el administrador intenta salir sin guardar los cambios, se mostrará un diálogo de confirmación que le advertirá que los cambios no guardados se perderán. Este diálogo presentará dos botones: Cancelar (vuelta al formulario) y Salir (y perder los cambios).

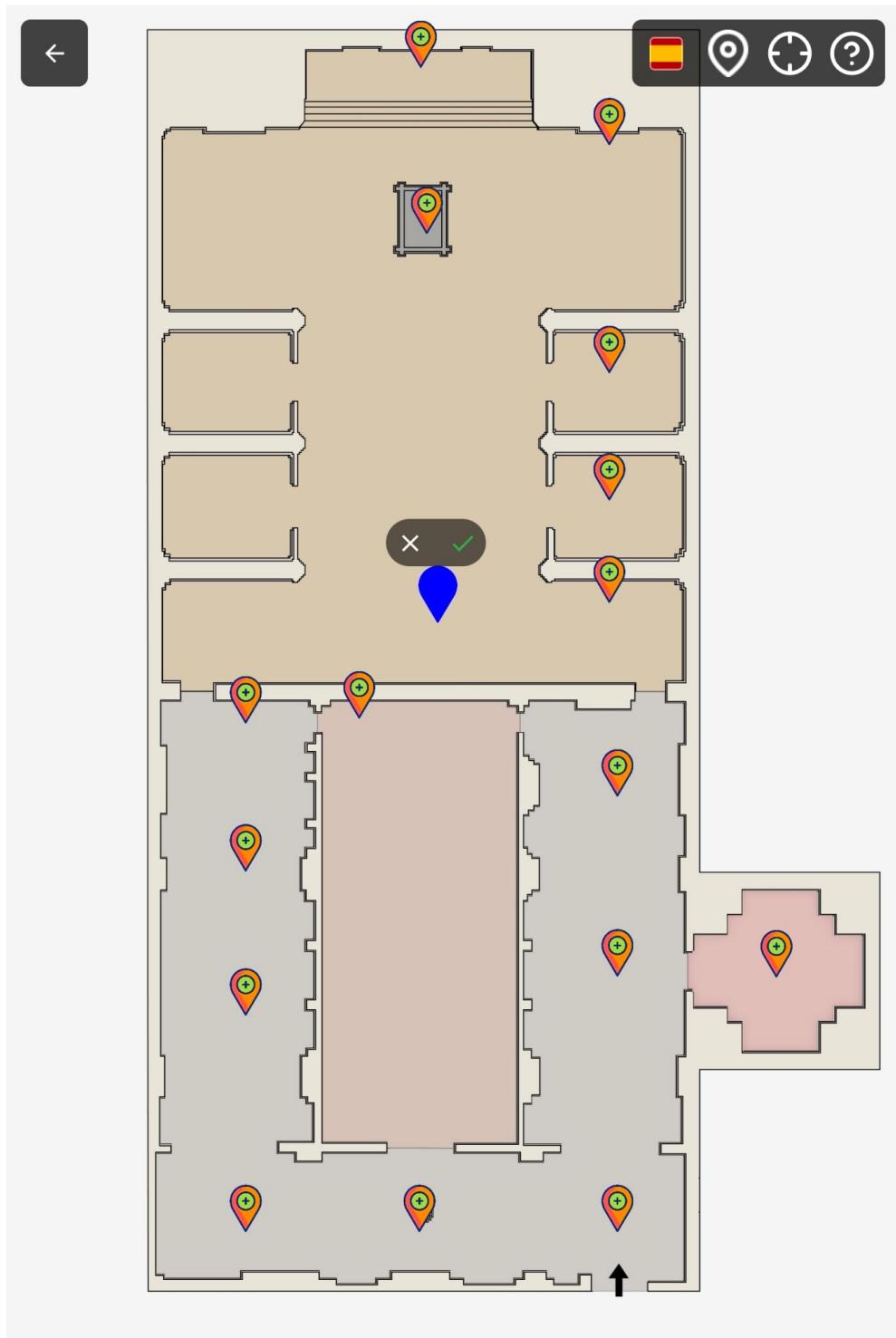


Figura 40: Vista de colocación de un nuevo pin.

[← Editar Pin](#)
Actualizar

Ubicación del Pin

Ubicación Detallada (ES) —

Escriba aquí la Ubicación Detallada - ESPAÑOL:

Ubicación (ES) —

↓ Añadir Traducciones Opcionales

Iglesia Monasterio

Descripción del Pin (ES)

Introduce el texto en español —

La Virgen con el Niño representa la maternidad, la protección y la divinidad, simbolizando el amor maternal y la conexión divina entre la madre y el niño. El Florero de plata cristiano, simboliza la pureza y la redención. En la Biblia representa la pureza divina y la liberación de la esclavitud como se menciona en el antiguo testamento, además, se asocia con la sabiduría y unidad.

La virgen de Guadalupe es un símbolo poderoso de fe, identidad y unidad. Su representación es vista como un encuentro entre culturas, reflejando la mezcla de tradiciones indígenas y católicas.

Santa Catalina de Siena es conocida por su devoción intensa y su papel en la política eclesiástica, su influencia fue decisiva en el regreso del papado a Roma y en la reunificación de la Iglesia.

↓ Añadir Traducciones Opcionales

Imágenes del Pin (6 añadidas)

Añadir

Desliza para ver más imágenes

Figura 41: Formulario para la edición de un pin.

- **Botón Basura (Eliminar):** Permite eliminar permanentemente el pin seleccionado. Si se elige esta opción, se mostrará una alerta que solicita una doble confirmación de la decisión para proceder con la eliminación.
- **Botón Bandera:** Permite cambiar el idioma en el que se presenta la información del pin, al igual que el ícono de herramientas general.
- **Botón X (Cerrar):** Cierra el panel informativo. Alternativamente, el usuario puede pulsar fuera del panel para ocultarlo automáticamente.

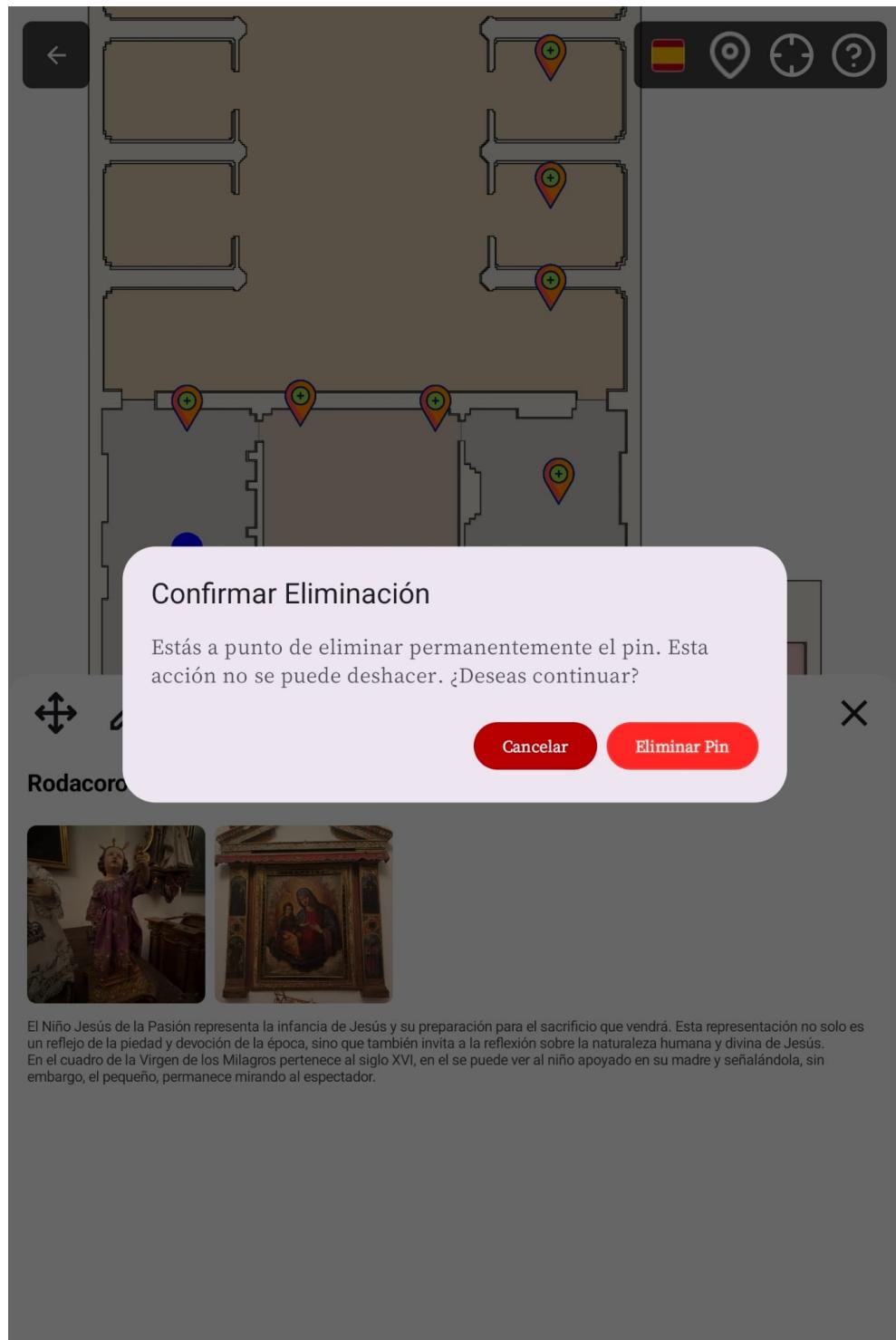


Figura 42: Confirmación de eliminación de un pin.

Formulario de Creación/Edición de Pin

Este formulario recopila toda la información necesaria para crear un nuevo pin:

1. **Ubicación del Pin** Solicita la ubicación del pin dentro del monasterio mediante un desplegable que ofrece opciones premarcadas, tales como: Crucero, Lado de la Epístola, Trascoro, Coro, Capilla del Nacimiento.
 - **Opción Otra:** Si la nueva ubicación no corresponde a las opciones dadas, el administrador puede seleccionar Otra. Esto abrirá un nuevo campo para escribir manualmente la nueva ubicación.
Tras añadir la nueva ubicación, se debe seleccionar el área principal a la que pertenece, donde se presentan dos botones de selección: **Monasterio o Iglesia**. El usuario selecciona el que corresponda.

La única ubicación obligatoria es siempre la versión en español. Además, existe la opcionalidad de añadir las ubicaciones en otros idiomas si fuera necesario, para lo cual se presenta un desplegable opcional para añadir manualmente las traducciones de la nueva ubicación a los idiomas Inglés, Alemán y Francés.

2. **Descripción del Pin** Debajo de la ubicación, se encuentra un campo de texto para que el administrador escriba la información que desea guardar y presentar sobre el nuevo pin.
 - **Traducciones Opcionales:** Al igual que en la ubicación, se presenta un botón que abre los campos opcionales para añadir la descripción en otros idiomas.

[← Crear Pin](#)

[Crear](#)

Ubicación del Pin

Ubicación Detallada (ES) —
Otra

Escriba aquí la Ubicación Detallada - ESPAÑOL:

Ubicación (ES) —
Nueva Ubicación

↓ Añadir Traducciones Opcionales

Iglesia Monasterio

Descripción del Pin (ES)

Introduce el texto en español

Este campo es obligatorio

↑ Ocultar Traducciones Opcionales

Texto opcional en inglés

Texto opcional en alemán

Texto opcional en francés

Imágenes del Pin (0 añadidas)


Añadir

Figura 43: Formulario para la creación de un nuevo pin.

3. Imágenes En este campo, un botón o tarjeta con la etiqueta Añadir permite cargar las imágenes que se mostrarán en el pin.

■ **Etiquetado y Título (Por Imagen):**

- Una vez seleccionadas, se muestra un diálogo que requiere el etiquetado de cada imagen con una de las cuatro categorías: Pintura, Escultura, Arquitectura y Otro. Esto tiene como objetivo catalogar las imágenes y mostrarlas correctamente en la galería.
- Se pide un título obligatorio para la imagen, solo en el idioma español.
- Mediante el botón + Añadir títulos optionales (EN, DE, FR), se permite introducir las traducciones del título, las cuales son optionales.

■ **Proceso de Carga:**

- El botón Descartar permite al administrador cancelar la carga de la imagen seleccionada y pasar a la siguiente.
- Una vez completada la información de una imagen, el botón Siguiente se activará para pasar a la siguiente imagen.
- En la última imagen, el botón Siguiente cambia a Guardar, lo que guarda toda la información y las imágenes seleccionadas.

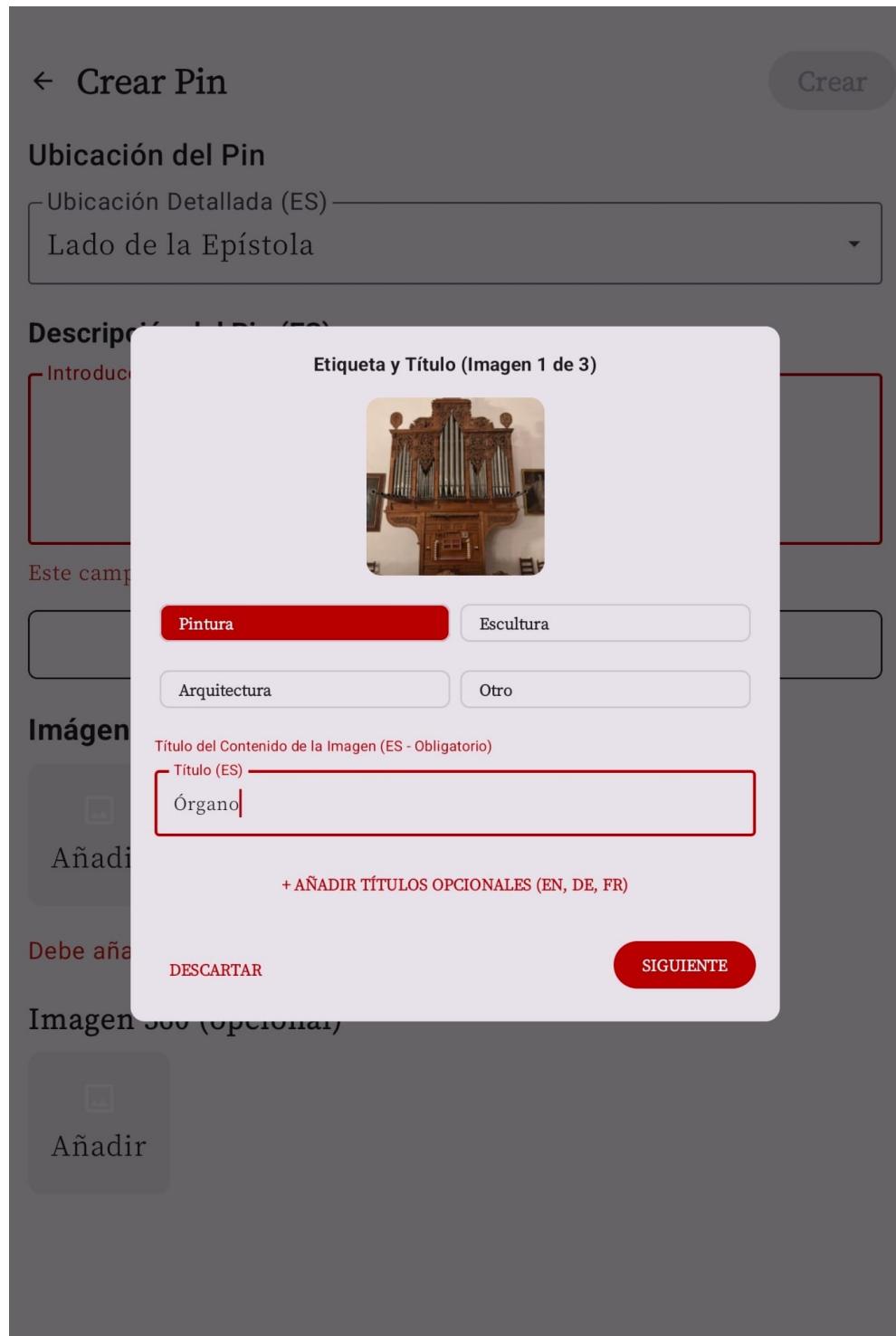


Figura 44: Categorización de nuevas imágenes para su colocación en Galería.

- **Visualización de Imágenes Cargadas:**

- Una vez cargadas, se sigue permitiendo añadir más imágenes.
- Cada imagen añadida se muestra como una tarjeta con una pequeña previsualización. Sobre la imagen, en la parte inferior, se muestra la **etiqueta** que seleccionó el usuario previamente (Pintura, Escultura, etc.). Debajo de la tarjeta se muestra también el **título** que le dio a la imagen previamente (ej. Órgano, Sepulcro). Además, la tarjeta incluye dos botones:
 - **Lápiz:** Permite editar la información asignada a esa imagen (etiqueta y títulos).
 - **X:** Permite eliminar permanentemente la imagen de la lista.

- 4. **Imagen 360 (Opcional)** Al final del formulario, aparece un selector de imágenes para elegir la imagen 360 que se mostrará en el pin.

- Esta imagen es opcional y solo se puede seleccionar una.
- Una vez cargada, el botón Añadir cambia a Cambiar para reemplazar la imagen.
- También dispone de un botón X que permite eliminar la imagen 360.

← Crear Pin

Crear

Ubicación del Pin

Ubicación Detallada (ES) —————

Lado de la Epístola ▾

Descripción del Pin (ES)

Introduce el texto en español

Nueva Descripción

↓ Añadir Traducciones Opcionales

Imágenes del Pin (3 añadidas)

Añadir



Órgano



Virgen



Retablo

Desliza para ver más imágenes

Imagen 360 (opcional)

Cambiar

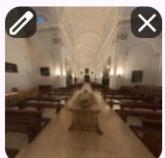


Figura 45: Formulario de creación de un nuevo pin.

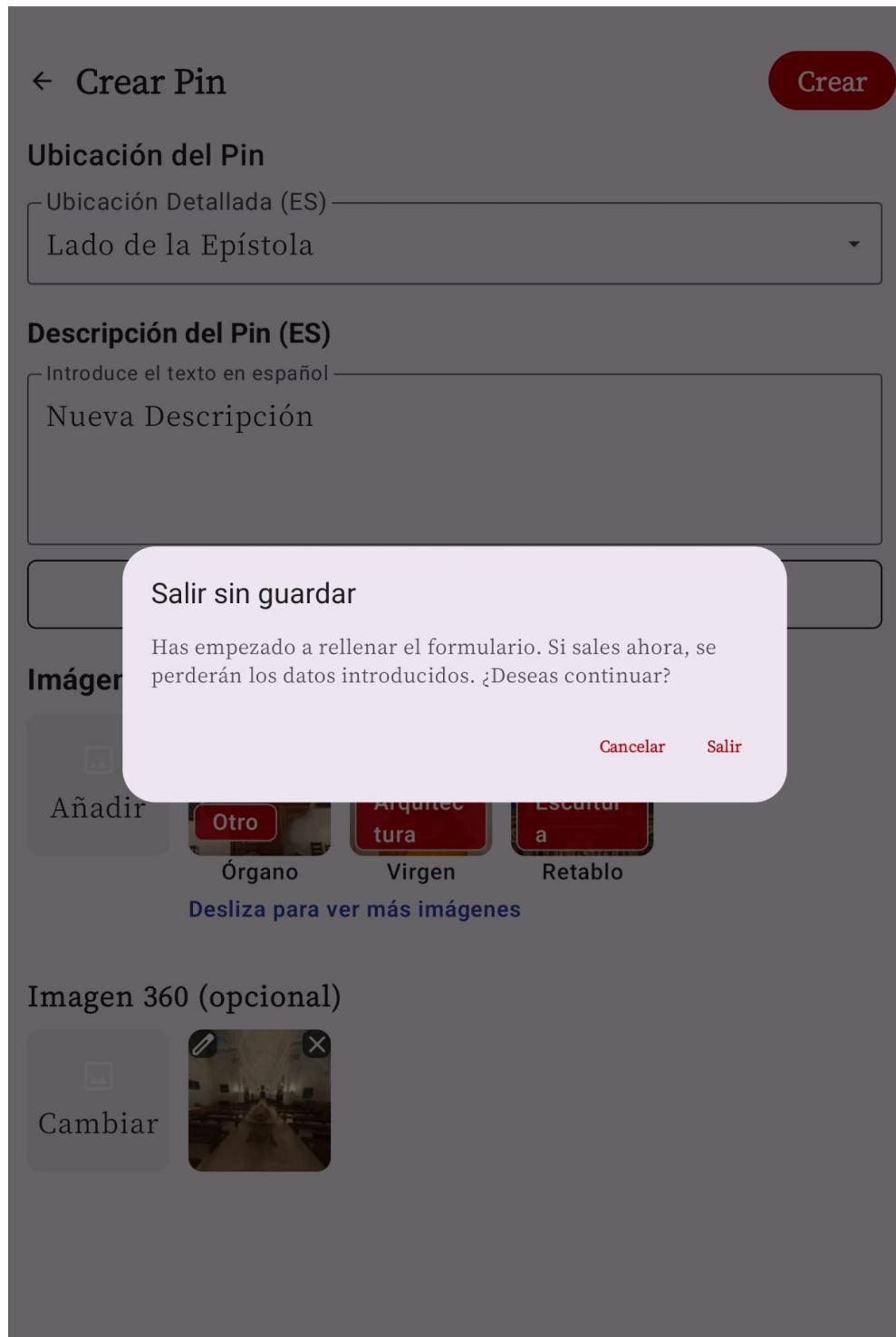


Figura 46: Confirmación de pérdida de datos si no guardas la información introducida.

Edición de Información General del Monasterio

Activación del Modo Edición

Al pulsar sobre el lápiz, el texto plano en la pantalla se transforma en campos de texto editables. **El ícono de lápiz se sustituye por dos iconos: un tick y una X**. Esto permite al usuario:

- Rellenar, modificar o eliminar la información existente.
- Cambiar los Datos de contacto (Ubicación, Correo Electrónico, Teléfono) y los Horarios de Visita.

Gestión Multilingüe

Debajo de cada campo de texto editable y en la esquina derecha, aparecerá un ícono de bandera indicando el idioma actual del contenido.

- Al pulsar la bandera, se despliega un menú con los cuatro idiomas disponibles.
- Al seleccionar otro idioma, el campo de texto cargará la traducción guardada (si existe) o permitirá introducir el texto en el nuevo idioma, guardando la información correctamente asociada a dicha lengua.

☰ Historia ✎ ✕

1282-1328 Inicios del monasterio

La historia del monasterio comienza en 1282, cuando la reina María de Molina acoge a las beatas en sus palacios de la Magdalena tras un incendio, dando origen al Monasterio Cisterciense.

En 1320, la reina legó el edificio a la primera abadesa, Doña María Fernández de Valverde, y donó el pueblo de Zaratán.

Poco después, en 1328, el monasterio sufrió un importante incendio provocado por las huestes de Alfonso XI en Valladolid, siendo necesaria su reconstrucción, que fue financiada por Álvaro Nuño Pérez de Monroy.

Imágenes

Añadir imagen

1579 Reconstrucción de la iglesia y el claustro

1869 Nace la escuela del monasterio

Siglo XX-XXI Restauración y vida moderna

Figura 47: Pantalla de edición de la vista de Historia.

Gestión y Guardado de Cambios

* **Salir sin guardar:** Al pulsar el icono de X, se sale inmediatamente del Modo Edición, y el texto vuelve a su estado de texto plano original, descartando cualquier cambio realizado.

* **Guardar Cambios:** Al pulsar el icono de tick, el sistema solicita una **doble confirmación** para asegurar que los cambios se guardarán.

- Si el usuario selecciona **Cancelar**, vuelve al Modo Edición para continuar editando.
- Si el usuario selecciona **Guardar**, se sale automáticamente del Modo Edición y se muestra el texto plano con las modificaciones aplicadas, confirmando que los cambios se han guardado correctamente.

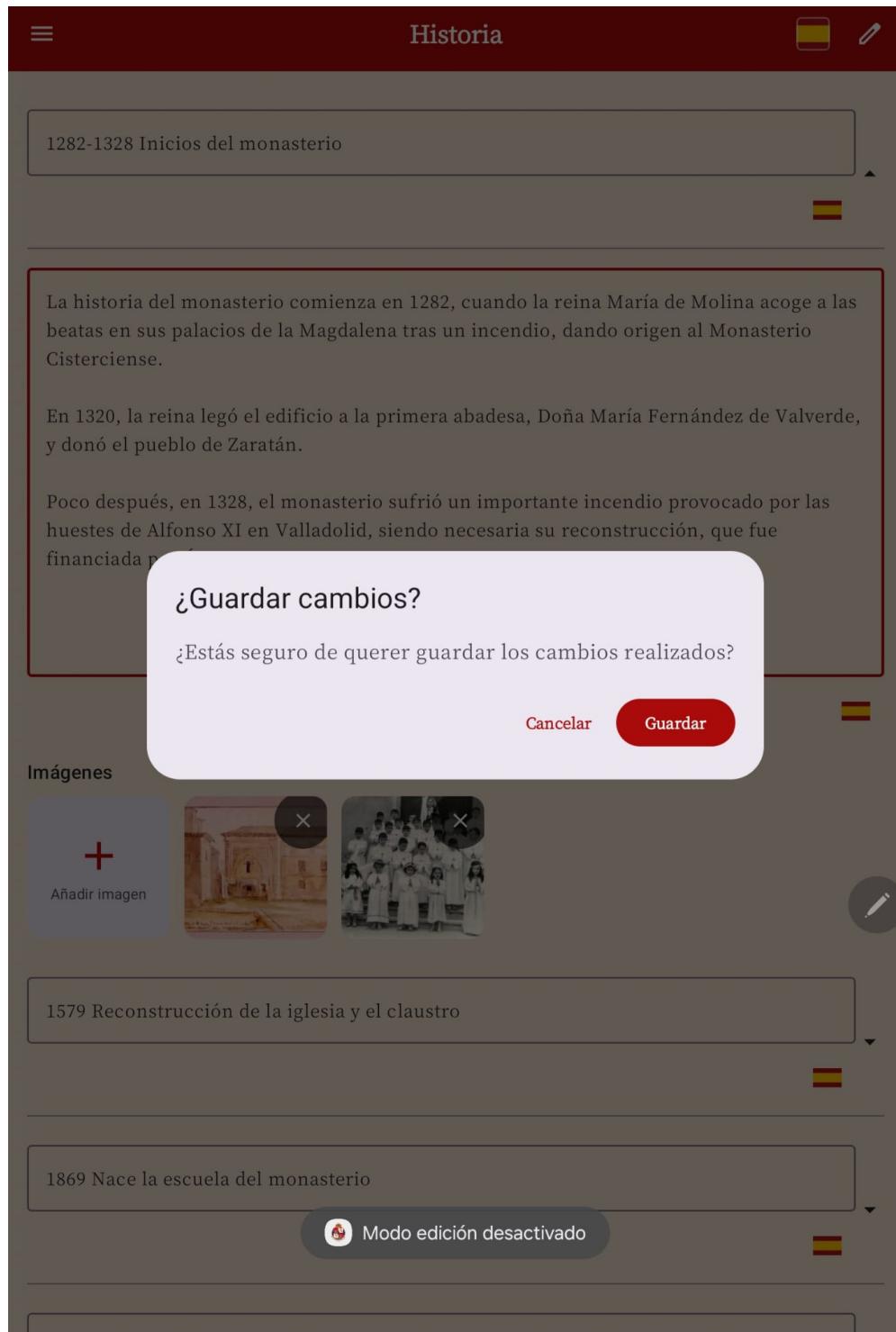


Figura 48: Confirmación para guardar los cambios realizados.

Edición de la Sección “Historia”

De manera similar, en la sección Historia, se habilita la edición de los distintos períodos históricos.

Activación del Modo Edición

Se pulsa el icono de lápiz en la esquina superior derecha para convertir los elementos desplegables de la cronología en campos editables (el lápiz se reemplaza por el tick y la X). Permite añadir o modificar el detalle de cada evento histórico.

Gestión y Guardado de Cambios

* **Salir sin guardar:** Pulsar la X. Los cambios se descartan. *

Guardar Cambios: Pulsar el tick, lo que solicita una doble confirmación.

- Si el usuario selecciona **Cancelar**, vuelve al Modo Edición para continuar editando.
- Si el usuario selecciona **Guardar**, se sale automáticamente del Modo Edición, y el texto plano modificado se muestra actualizado.

Gestión de Imágenes

En esta sección, se activa un **Módulo de Gestión de Imágenes**, que permite:

- Añadir nuevas imágenes a la galería histórica.
- Eliminar las imágenes que se muestran actualmente.