

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.

1. 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

2. Elementos de la Barra de Navegación Superior

La barra superior incluye accesos rápidos esenciales:

2 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.



Figura 2: Desplegable de Idioma

3. Menú Desplegable Principal (Esquina Superior Izquierda):

El ícono 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.

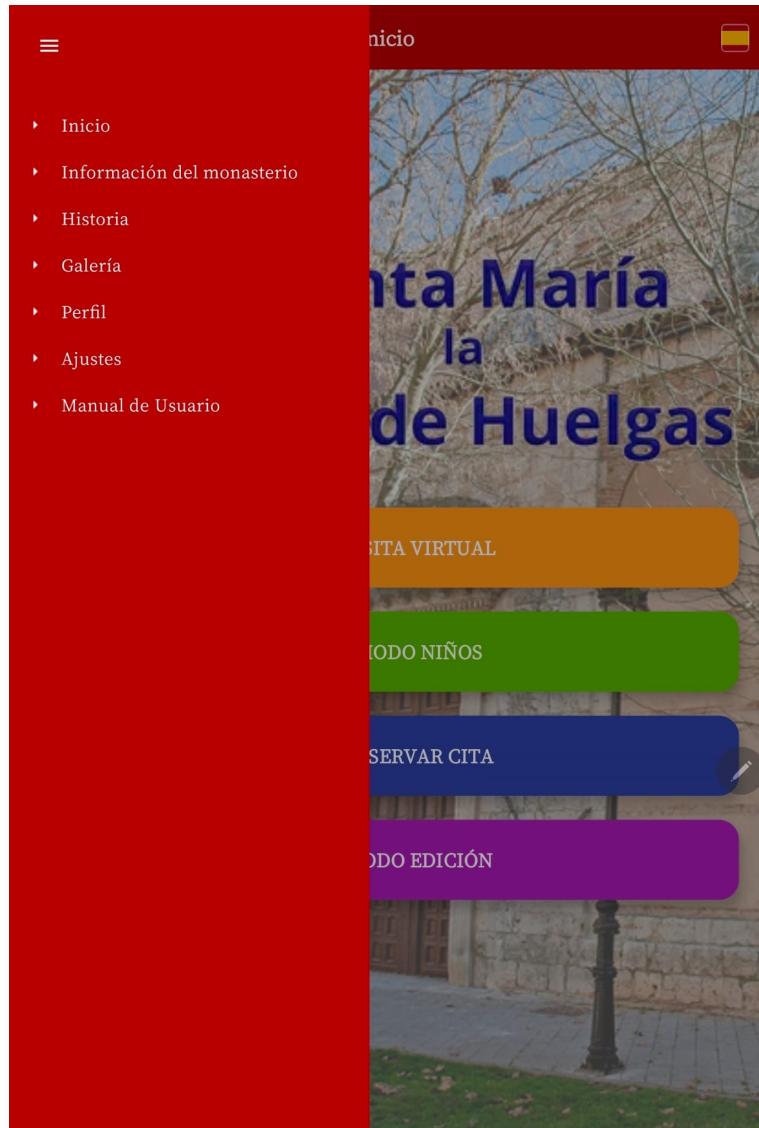


Figura 3: Menú desplegable principal

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.



Figura 4: Vista de información general del Monasterio

- **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.

4. Visita Virtual: Navegación y Contenido

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

4 Navegación en el Plano Exterior

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



Figura 5: Plano exterior con zonas interactivas

- **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 6: Navegación plano exterior

- **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.

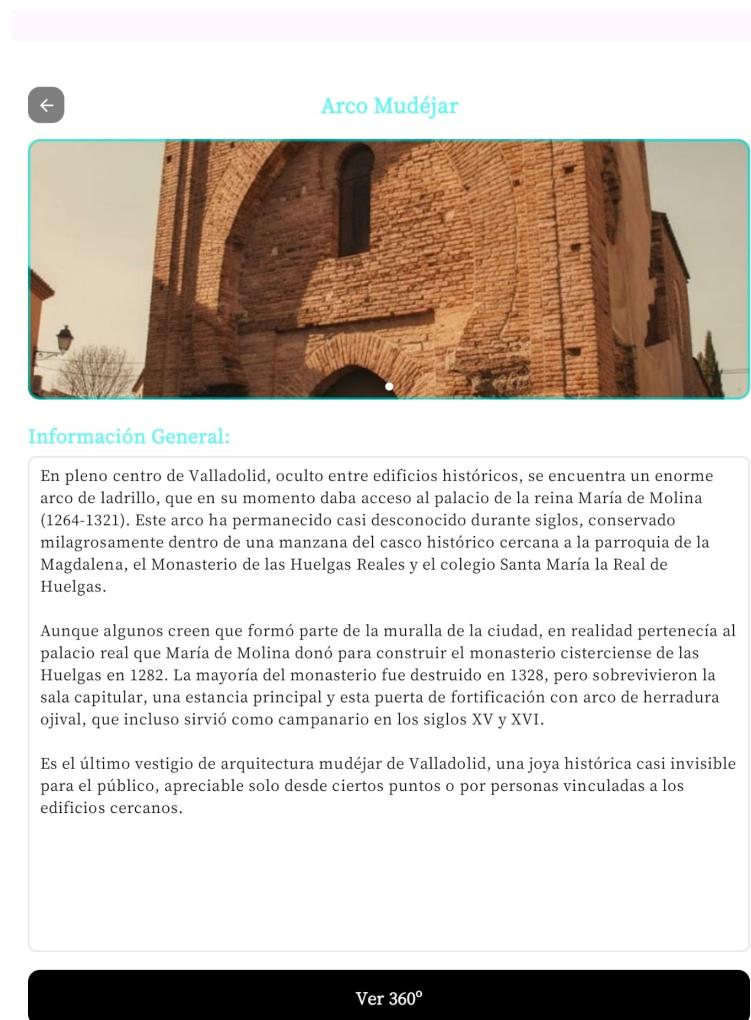


Figura 7: Vista de una figura

4 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.

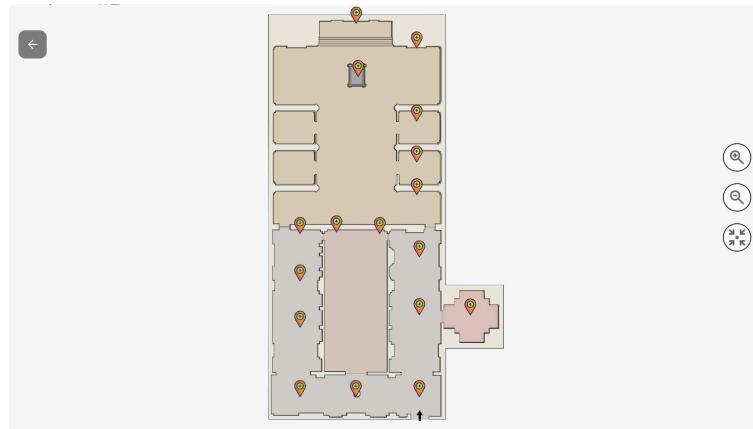


Figura 8: Mapa interior con pines interactivos

- **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”).

4 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:



Retablo Mayor (Monasterio)



En 1613, Gregorio Fernández contrató la realización de un retablo diseñado por Francisco de Praves y pintado por Tomás de Prado en 1614. Considerado una de las grandes obras del siglo XVII, combina arquitectura, escultura y pintura. Incluye relieves de los evangelistas, escenas como Cristo desclavándose para abrazar a San Bernardo y la Asunción de la

Ver 360°

Figura 9: Interfaz de contenido detallado de un pin

- **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”).



Figura 10: Imagen ampliada del carrusel con contador y título

- **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.

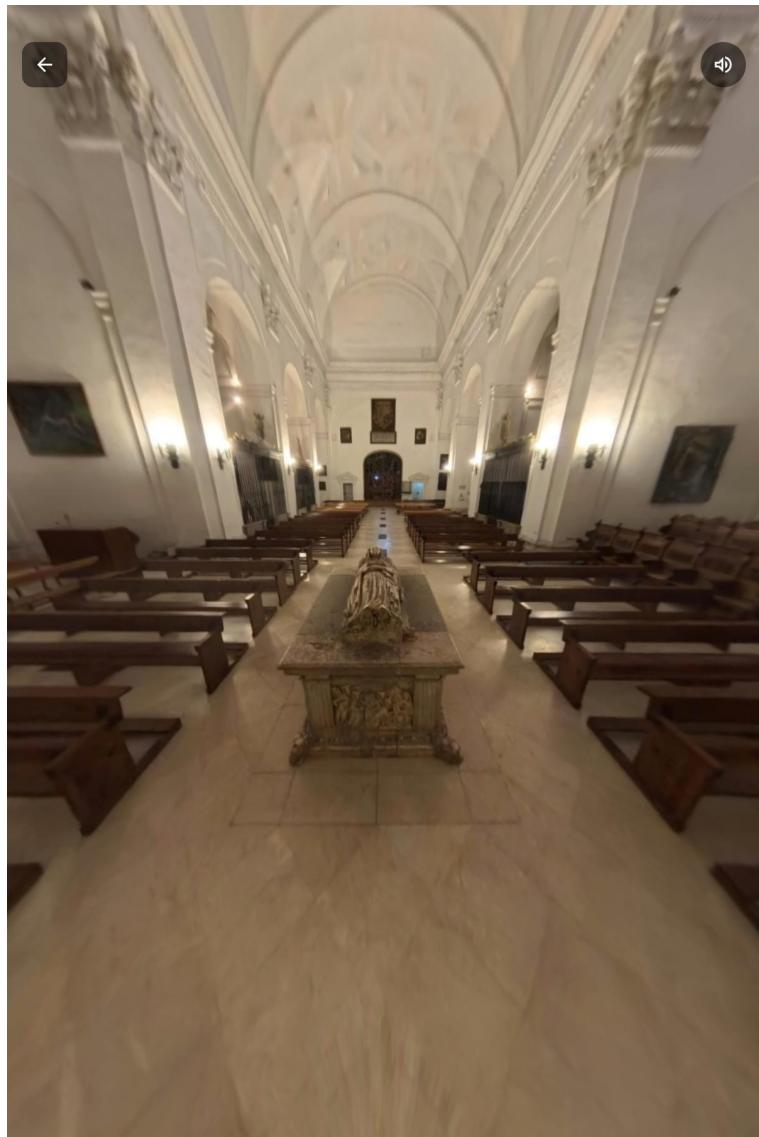


Figura 11: Experiencia de vista 360

- **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).

5. Funcionalidad: Reservar Cita

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

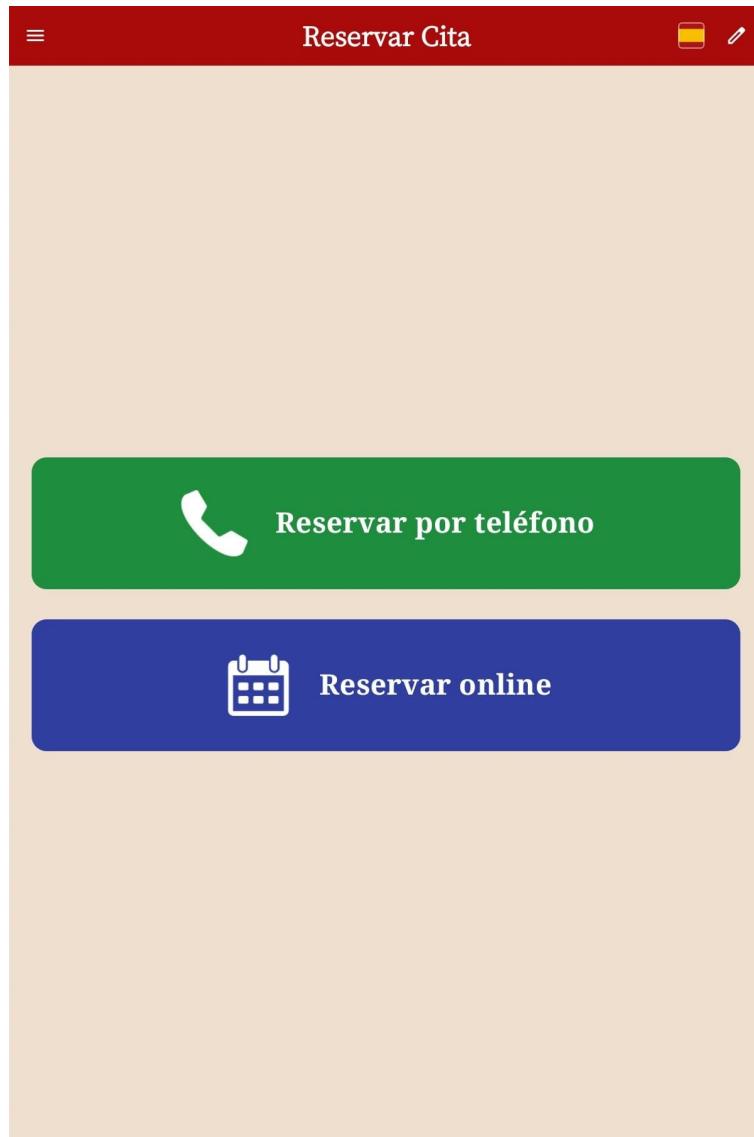


Figura 12: Opciones de reserva de cita

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:

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 black pen-like icon. Below the header, the background is a light beige color. The first input field is labeled "Nombre y apellidos" (Name and Surname) and contains the placeholder text "Introduce tu nombre y apellidos". The second input field is labeled "Fecha" (Date) and contains the placeholder text "Selecciona una fecha" (Select a date), accompanied by a small calendar icon. The third input field is labeled "Hora" (Time) and contains the placeholder text "Selecciona una hora" (Select a time), accompanied by a small clock icon. At the bottom of the screen is a large blue button with the white text "CONFIRMAR" (Confirm).

Figura 13: Formulario de reserva online

- **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.

6. 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**.

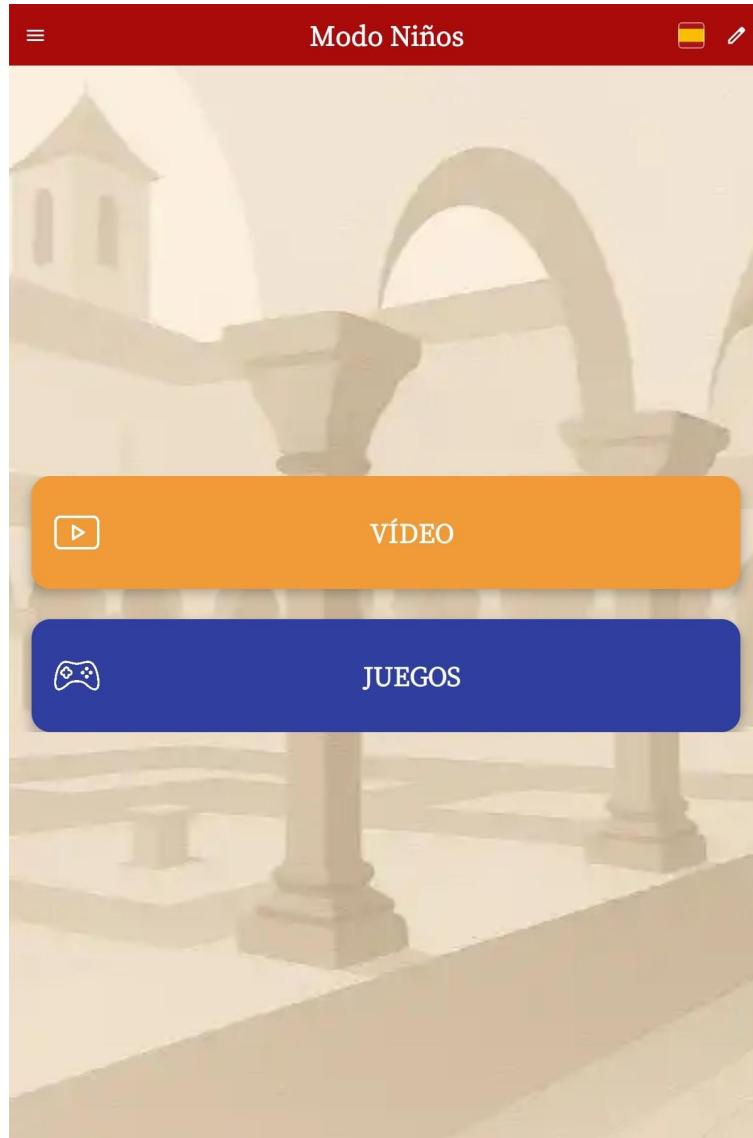


Figura 14: Selección de contenido en modo niños

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

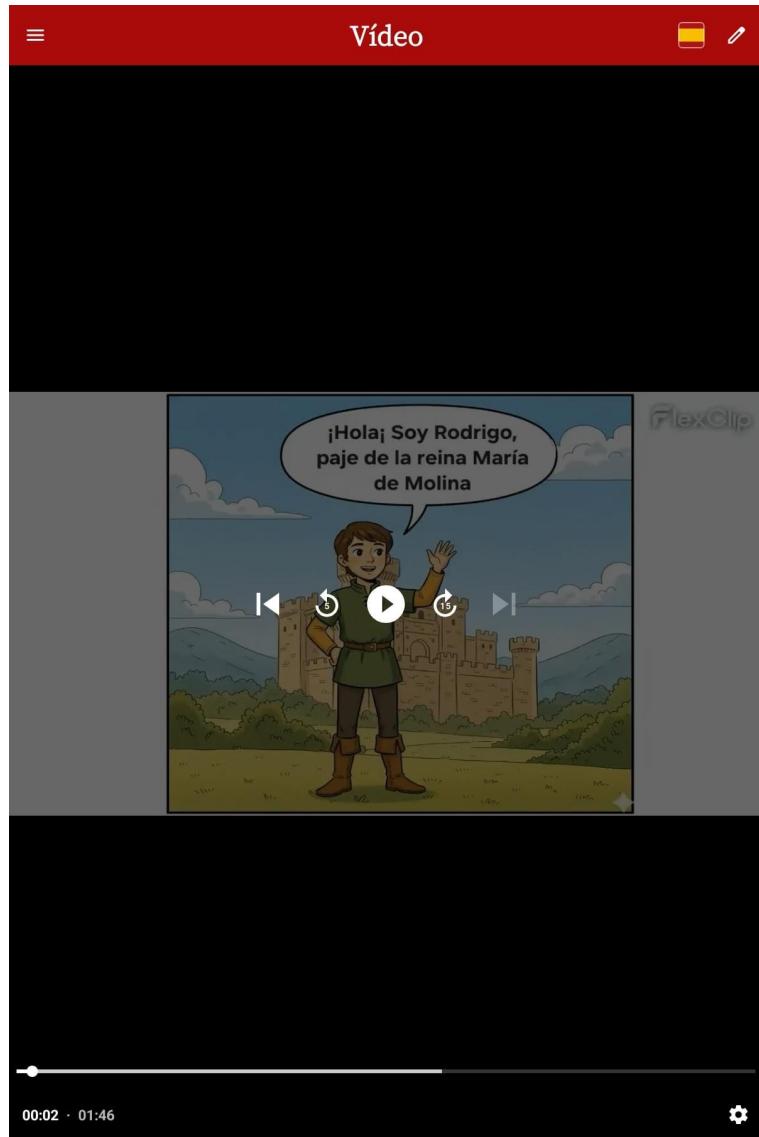


Figura 15: Interfaz reproducción de vídeo

- **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 16: Catalogo 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.

The screenshot shows a user interface for creating a pin. At the top, there's a back arrow labeled "Crear Pin" and a "Crear" button. Below that, a section for "Ubicación del Pin" (Pin Location) has a dropdown menu set to "Otra". A text input field for "Ubicación Detallada (ES)" (Detailed Location) contains "Nueva Ubicación". There's a note "Escriba aquí la Ubicación Detallada - ESPAÑOL" above it. A "Ubicación (ES)" (Location) input field is also present. A "Descripción del Pin (ES)" (Pin Description) input field contains placeholder text "Introduce el texto en español". A note "Este campo es obligatorio" (This field is mandatory) is shown below it. Buttons for "Iglesia" (Church) and "Monasterio" (Monastery) are visible. Below the description, there are four optional translation fields: "Texto opcional en inglés" (Optional text in English), "Texto opcional en alemán" (Optional text in German), and "Texto opcional en francés" (Optional text in French). Each has an "Ocultar Traducciones Opcionales" (Hide optional translations) button above it. At the bottom, there's a section for "Imágenes del Pin (0 añadidas)" (Images of the Pin (0 added)) with an "Añadir" (Add) button and a small icon.

Figura 17: Selección de nivel de dificultad del puzzle

- **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.

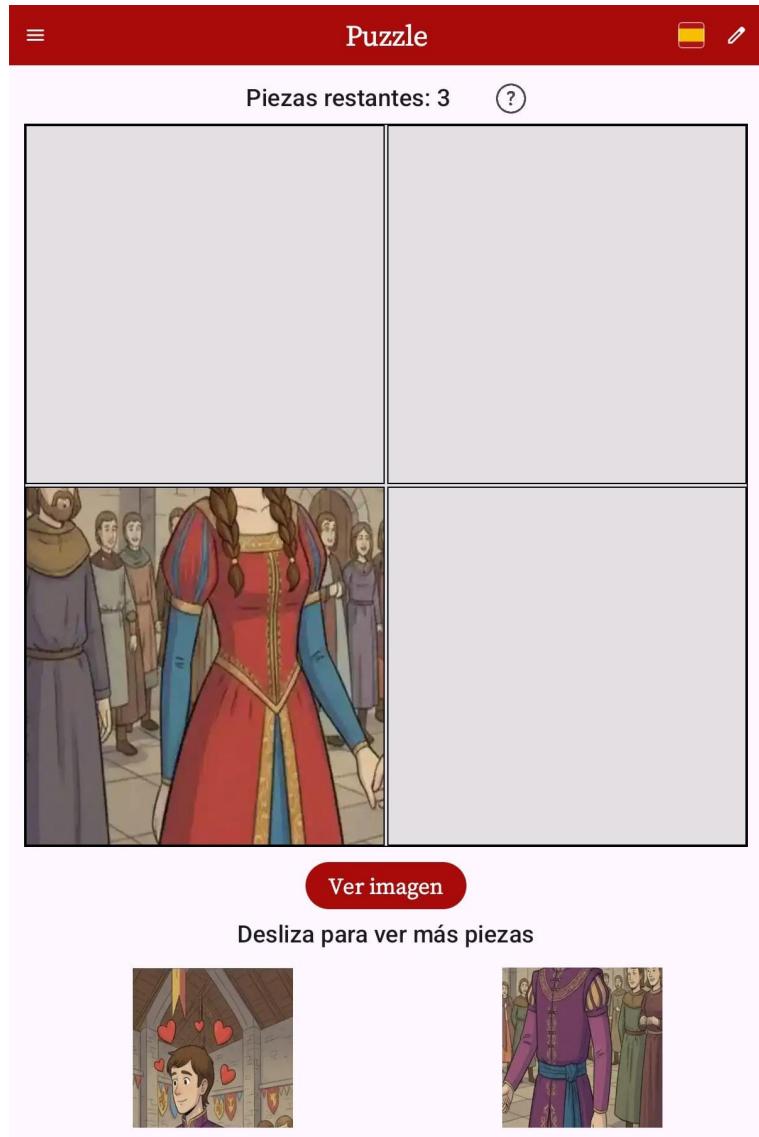


Figura 18: Interfaz de juego de Puzzle

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.

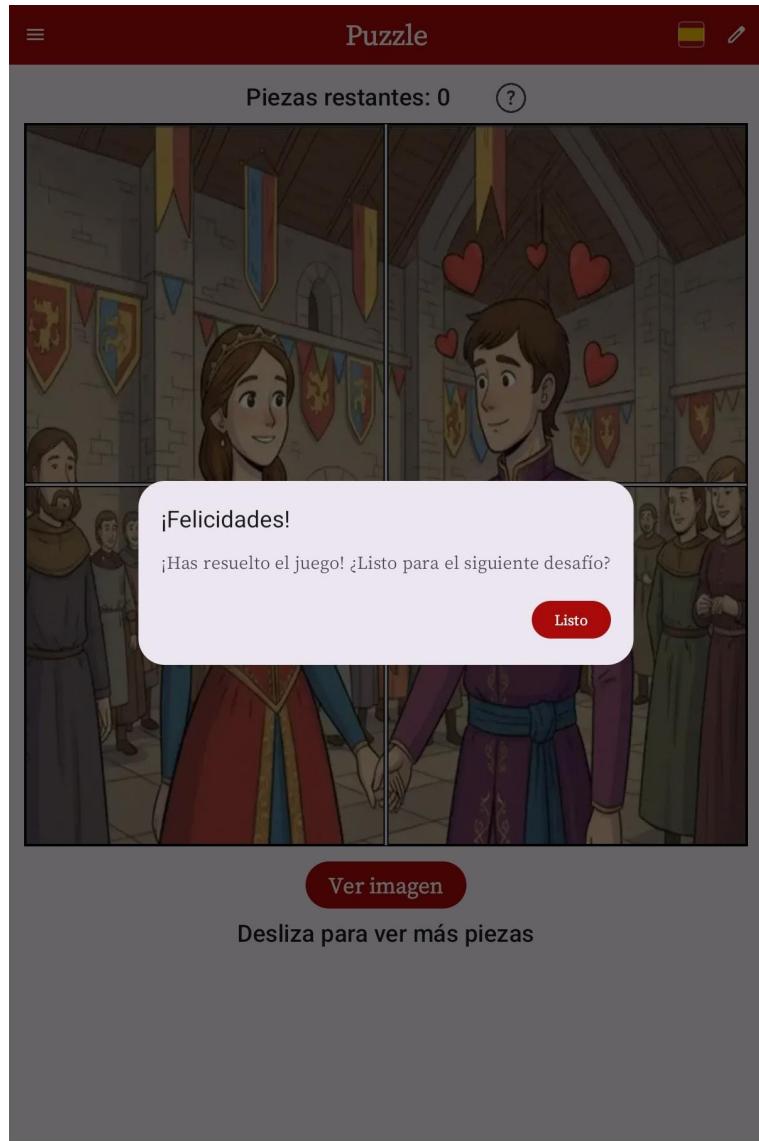


Figura 19: Mensaje de felicitación al completar el puzzle

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.

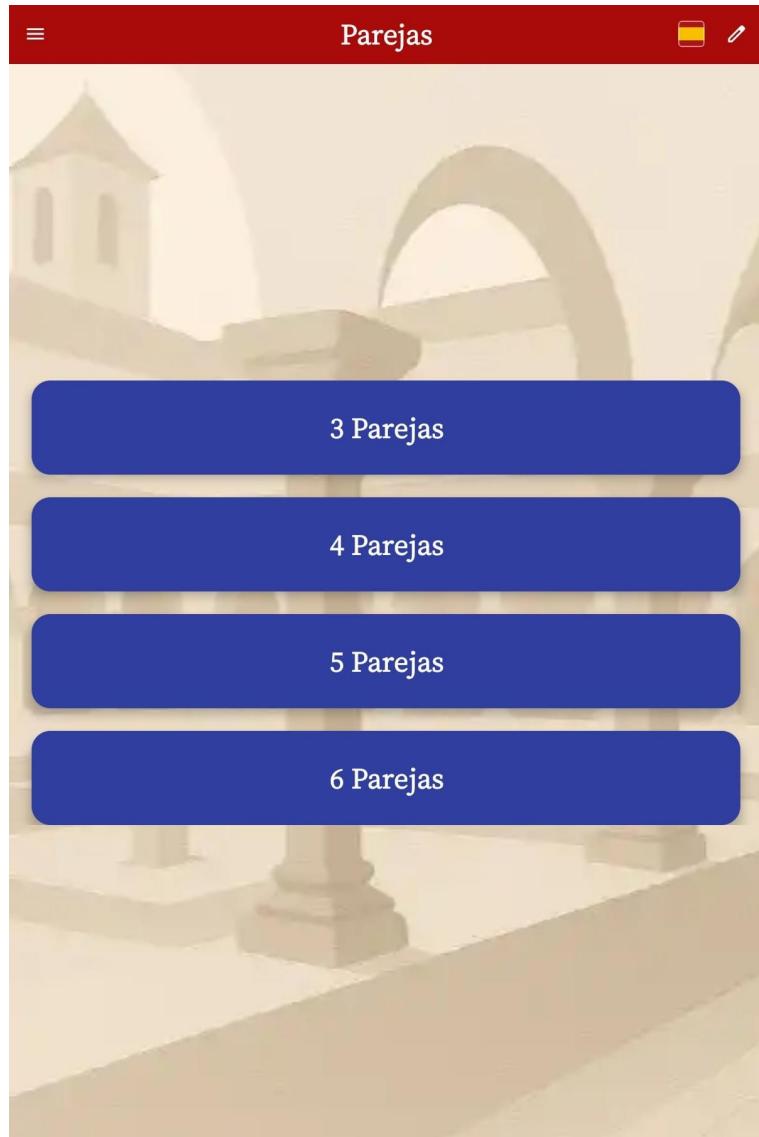


Figura 20: Selección de nivel en el juego de parejas

- **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.

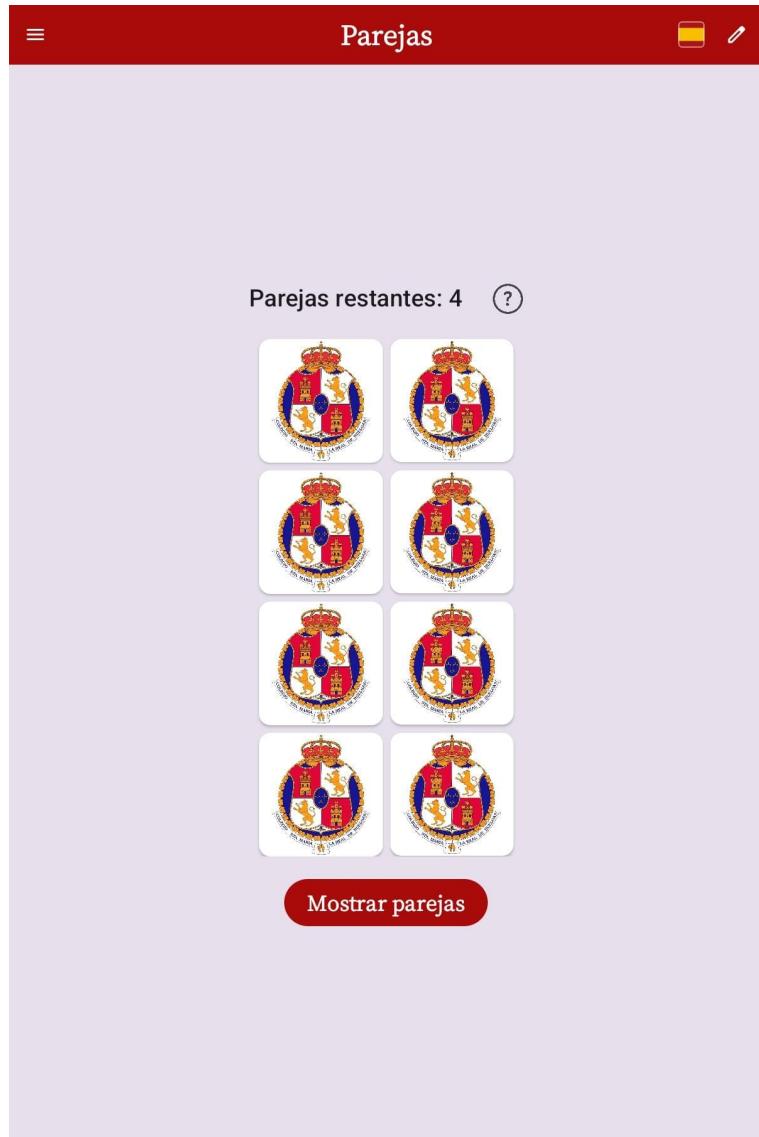


Figura 21: Interfaz de juego de parejas

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.

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

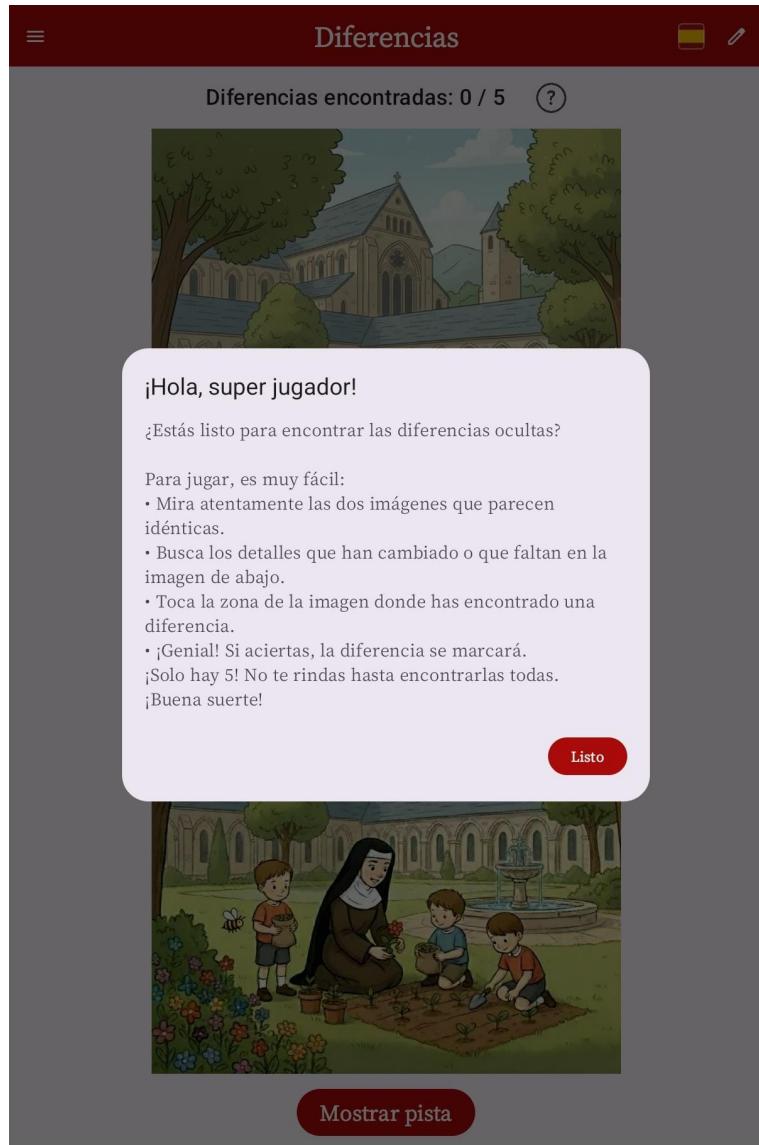


Figura 22: Interfaz del juego de diferencias

- **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.

7. Funcionalidad: Modo Edición (Administrador)

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

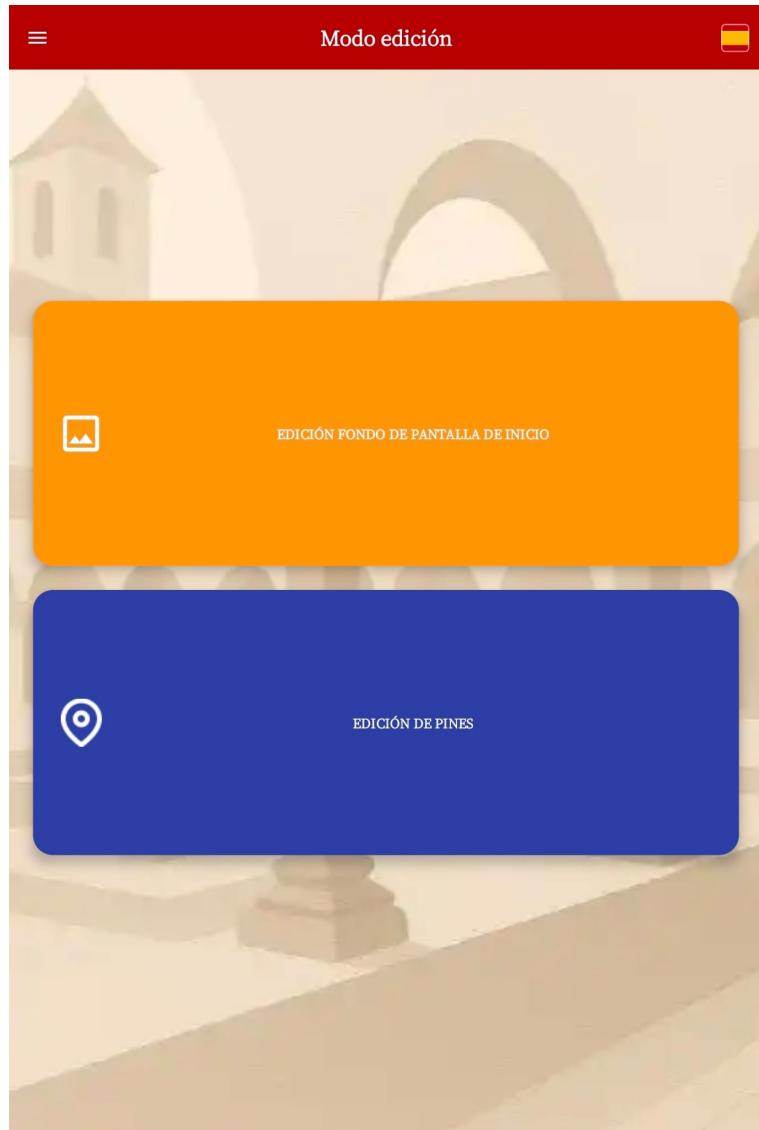


Figura 23: Vista de selección del modo edición

7 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 24: Edición del fondo de inicio

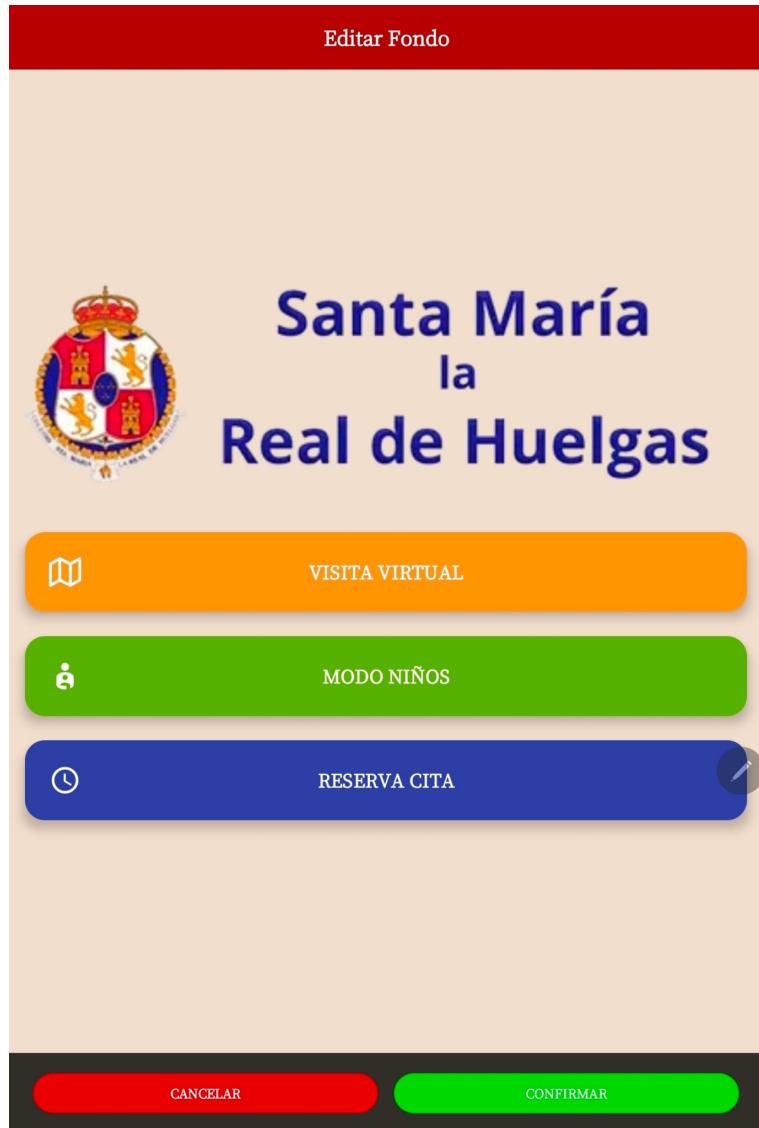


Figura 25: Confirmación fondo de inicio

7 Edición de Pines

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

7 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.

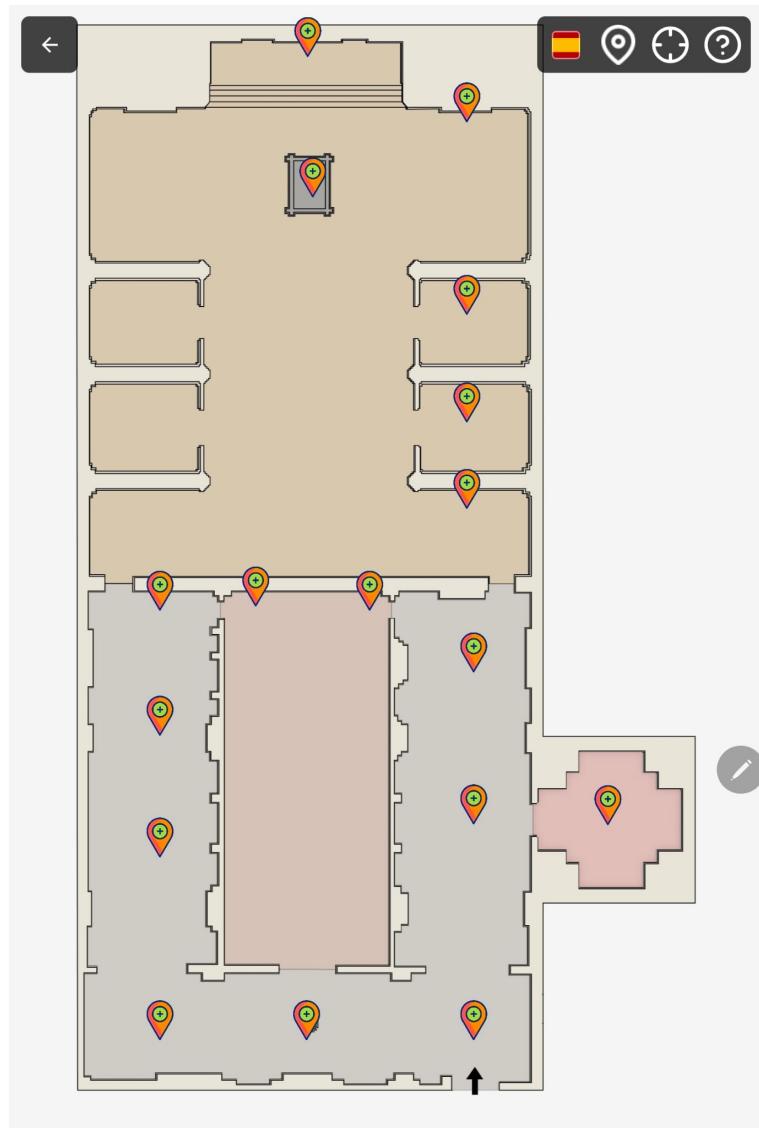


Figura 26: Vista edición pines

7 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).

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.

[← Editar Pin](#)

[Actualizar](#)

Ubicación del Pin

Ubicación Detallada (ES) —
Otra

Escriba aquí la Ubicación Detallada - ESPAÑOL:

Ubicación (ES) —
Rodacoro

[↓ 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

Florero de plata  X
Pintura  X
Pintura  X
Pintura  X

Desliza para ver más imágenes

Figura 27: Vista edición de pin con campos cargados sobre formulario

- 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).
- **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.

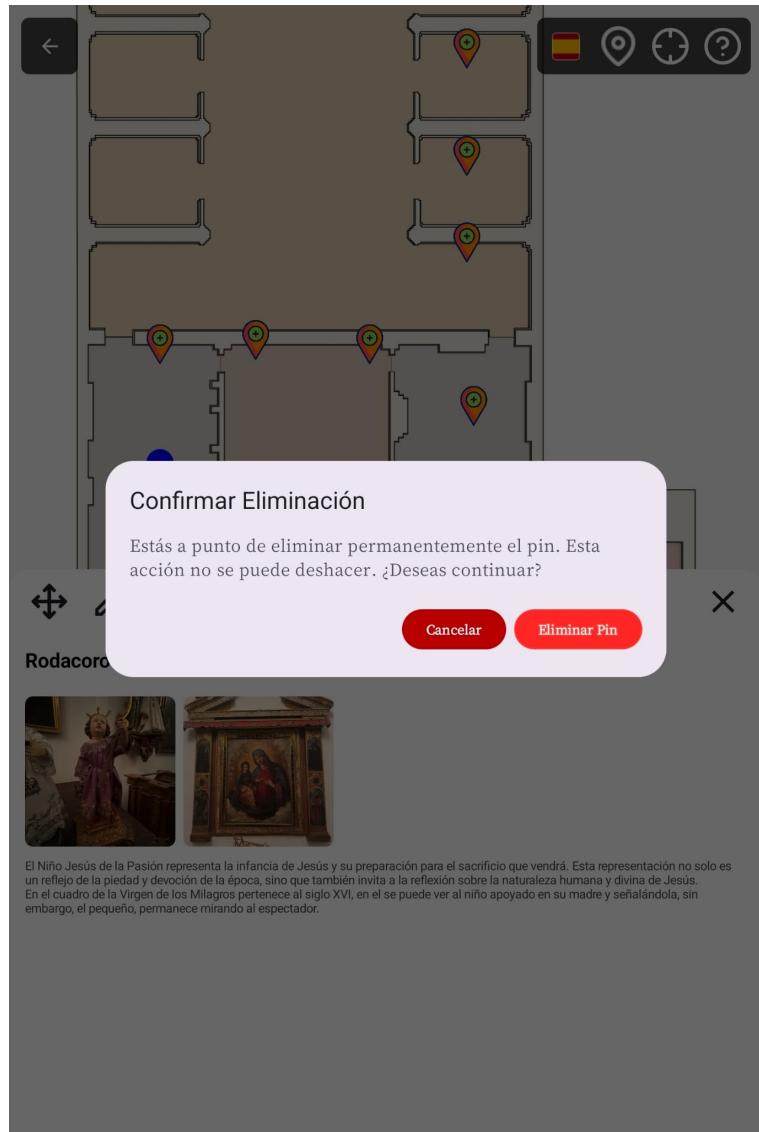
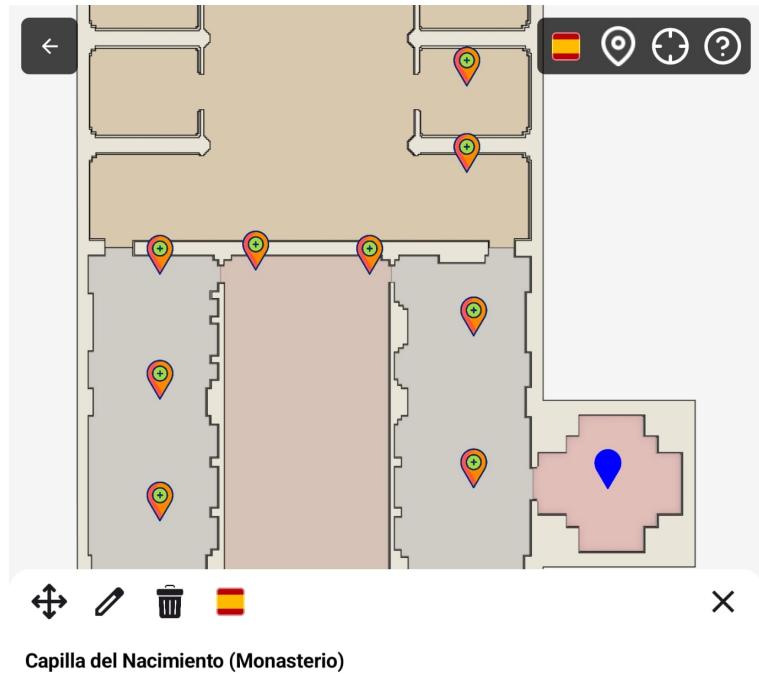


Figura 28: Vista confirmación eliminación de pin

- **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.



Capilla del Nacimiento (Monasterio)



La Capilla del Nacimiento conserva una rica colección de obras escultóricas, pictóricas y objetos litúrgicos. Está protegida por una reja con el escudo de la familia fundadora, Isabel de Mendoza, cuya lápida se encuentra en el suelo. El retablo principal presenta un alto relieve del Nacimiento de Jesús, flanqueado por esculturas de la Comunión de la Virgen y la Lactación de San Bernardo, así como relieves de cera que representan a San Juanito en el desierto y las Lágrimas de San Pedro.

Figura 29: Panel inferior

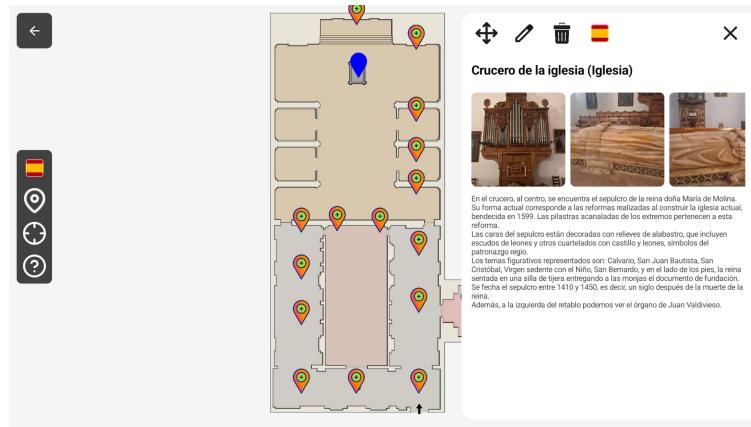


Figura 30: Vista horizontal de creacion de edición de pines

7 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 31: Vista edición de pin con campos cargados sobre formulario

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.

Ubicación del Pin

Ubicación Detallada (ES)

Crucero

Descripción del Pin (ES)

Introduce el texto en español

Este campo es obligatorio

↓ Añadir Traducciones Opcionales

Imágenes del Pin (0 añadidas)

Añadir

Debe añadir al menos una imagen.

Imagen 360 (opcional)

Añadir

Figura 32: Formulario nuevo pin

■ **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:

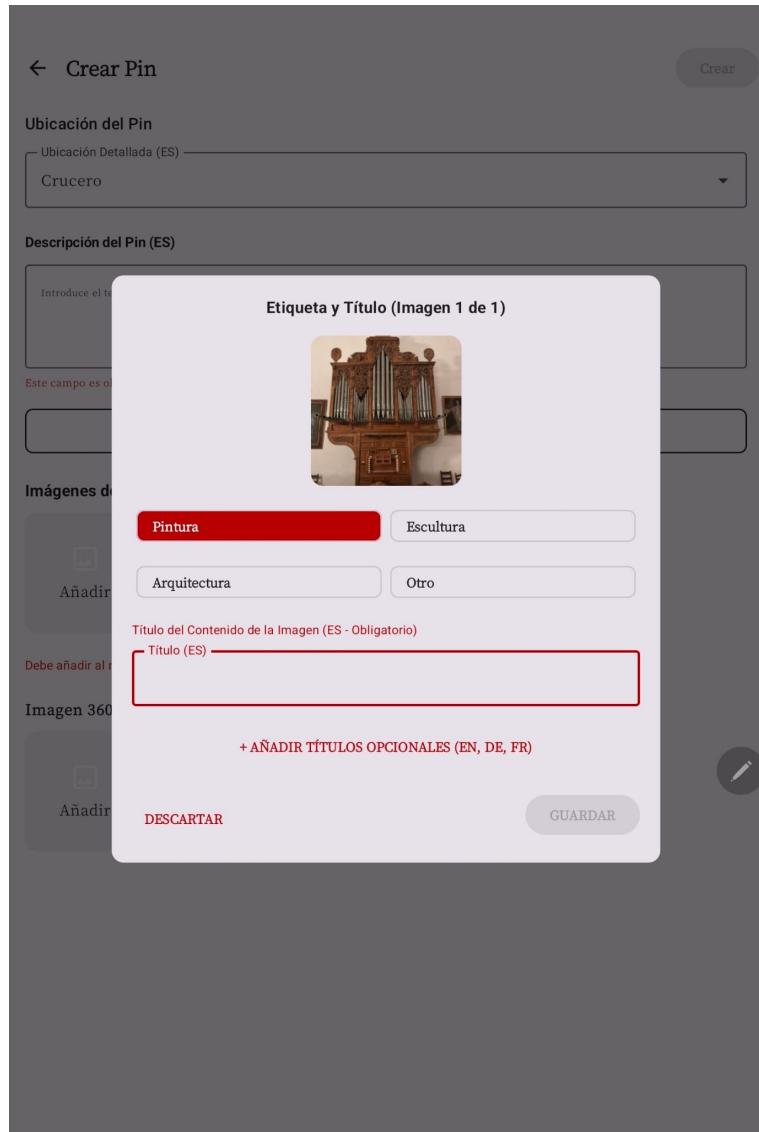


Figura 33: Carga de imágenes

- **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.

8. 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 icono 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.

The screenshot shows a mobile application interface with a red header bar containing three horizontal lines, the word "Historia", and icons for a yellow flag and a pen.

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

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 34: Vista de edición del desplegable

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.

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 35: Edición del desplegable cancelar cambios

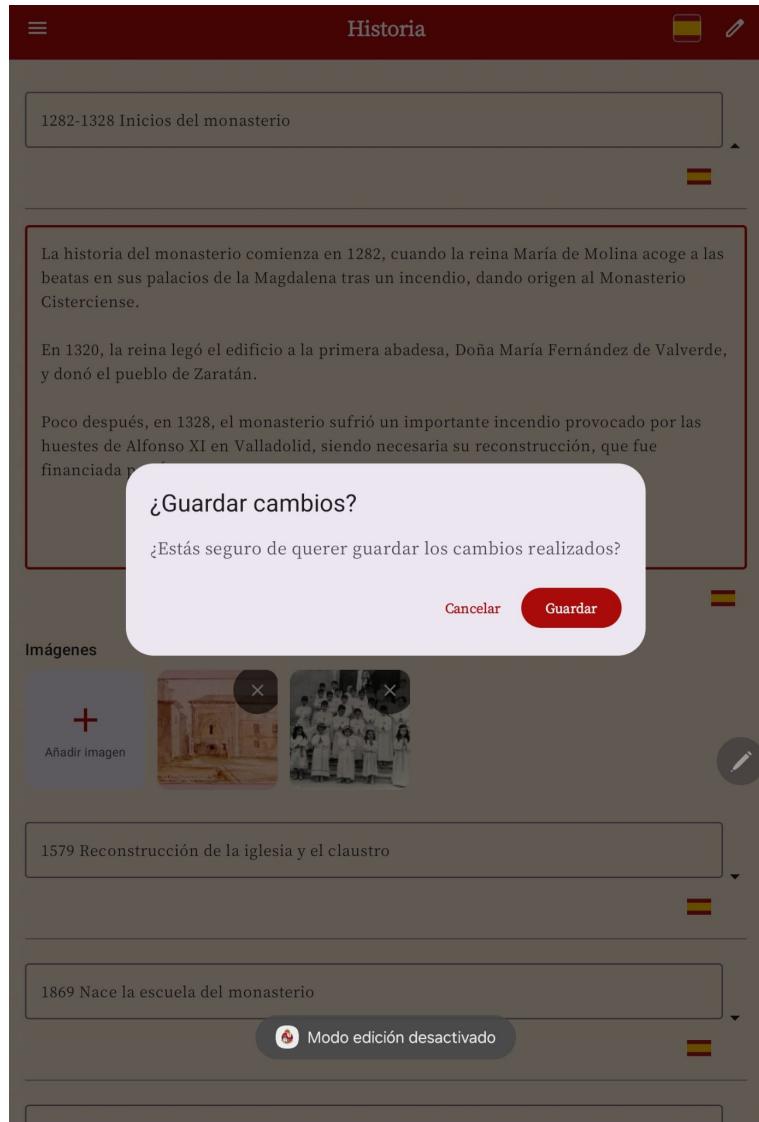


Figura 36: Edición del desplegable guardar cambios

8 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

Al pulsar el icono de lápiz en la esquina superior derecha, los elementos desplegables de la cronología se convierten en campos de texto editables. **El icono de lápiz se sustituye por un *tick* y una X.** Esto permite al usuario añadir o modificar el detalle de cada evento.

Gestión y Guardado de Cambios

* **Salir sin guardar:** Al pulsar el icono de X, se sale inmediatamente del Modo Edición, y los cambios realizados en el texto son descartados. * **Guardar Cambios:** Al pulsar el icono de tick, se solicita una **doble confirmación** para proceder al guardado.

- 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.