

Aventura en Navegación

Manual de Administración

Aventura en Navegación

Guía interactiva del Panel de Administración — Quest Admin Panel v1.0

[Comenzar](#)[Tutoriales](#)[Glosario](#)[!\[\]\(e3f8612927870f2e0f9f5989e6dd3064_img.jpg\) Descargar PDF](#)

Gestión de Aventuras

Crea, edita y administra aventuras completas con niveles, secciones y actividades interactivas.



Contenido del Juego

Configura preguntas, tesoros, trampas y toda la mecánica de gamificación para los jugadores.



Sponsors y Sellos

Gestiona patrocinadores, crea sellos colecciónables y configura premios para el ranking.



Generación con IA

Genera aventuras completas, actividades y mapas de forma automática con inteligencia artificial.



Rankings en Tiempo Real

Visualiza clasificaciones con WebSocket, exporta a PDF y finaliza aventuras distribuyendo premios.

Códigos QR

Genera y descarga códigos QR individuales o masivos para aventuras, tesoros y trampas.

Versión 1.0 — Febrero 2026 — LYN Soluciones

Viaje Mayo 2026 | Uso interno

Introducción

1.1 Acerca de este manual

Este manual de usuario describe el funcionamiento completo del **Panel de Administración de Aventura en Navegación**. Está dirigido a los administradores y editores que gestionan el contenido del juego educativo desde la plataforma web.

INFO

El manual cubre todas las funcionalidades disponibles en el panel, organizadas por secciones tal como aparecen en el menú lateral de la aplicación.

1.2 ¿Qué es Aventura en Navegación?

Aventura en Navegación es un juego educativo interactivo diseñado para enseñar conceptos de navegación y seguridad marítima a través de aventuras temáticas. Los jugadores avanzan por niveles y secciones, respondiendo preguntas y completando actividades para ganar sellos, premios y posiciones en el ranking.

El **Panel de Administración** es la herramienta web que permite a los administradores crear, editar y gestionar todo el contenido del juego: aventuras, niveles, secciones, actividades, preguntas, sponsors, premios y más.

1.3 Estructura general del juego

El juego se organiza en una jerarquía de elementos. A continuación se describe cada uno:

Elemento	Descripción
Aventura	Unidad principal del juego. Contiene niveles y define el contexto temático general. Cada aventura tiene su propio mapa interactivo.
Nivel	Subdivisión de una aventura. Agrupa secciones y puede tener un sponsor asociado.
Sección	Subdivisión de un nivel. Agrupa actividades y se posiciona en el mapa del nivel.
Actividad	Unidad de contenido jugable dentro de una sección. Contiene una pregunta con sus respuestas.
Pregunta	Enunciado que el jugador debe responder dentro de una actividad. Puede ser de selección única, selección múltiple o arrastrar y soltar.
Tesoro	Recompensa especial oculta que el jugador puede encontrar durante el juego.
Trampa	Elemento de penalización que el jugador puede encontrar durante el juego.
Sponsor	Marca o patrocinador asociado a un nivel. Su logo e información se muestran al jugador.
Sello	Insignia que el jugador obtiene al completar actividades o logros específicos.
Premio	Recompensa que el jugador puede ganar al completar aventuras o alcanzar ciertos logros.
Ranking	Tabla de posiciones que clasifica a los jugadores según su desempeño en las aventuras.



Diagrama de jerarquía: Aventura > Nivel > Sección > Actividad > Pregunta

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diagrama de jerarquía: Aventura > Nivel > Sección > Actividad > Pregunta

1.4 Requisitos de acceso

Para acceder al Panel de Administración se requiere:

- Un **navegador web moderno** (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge o Safari en sus versiones más recientes).
- **Conexión a Internet** estable.
- **Credenciales de acceso** (correo electrónico y contraseña) proporcionadas por un Super Administrador.

TIP

Se recomienda utilizar Google Chrome o Microsoft Edge para una mejor experiencia de uso del panel.

1.5 Roles de usuario

El panel cuenta con dos roles de usuario, cada uno con diferentes niveles de permisos:

Super Administrador



Super Administrador

El **Super Administrador** tiene acceso completo a todas las funcionalidades del panel.

Puede:

- Crear, editar y eliminar cualquier contenido (aventuras, niveles, secciones, actividades, etc.).
- Gestionar usuarios y asignar roles.
- Acceder a la configuración general del sistema.
- Resetear aventuras y estadísticas.
- Eliminar aventuras de forma permanente.

Editor



Editor

El **Editor** tiene acceso limitado a las funcionalidades de gestión de contenido. Puede:

- Crear y editar aventuras, niveles, secciones y actividades.
- Visualizar el contenido existente.
- Utilizar las herramientas de generación con IA.

WARNING

El rol de Editor **no** permite eliminar aventuras ni resetear estadísticas. Estas acciones están reservadas exclusivamente para el Super Administrador.

1.6 Navegación del panel

El panel se organiza mediante un menú lateral (sidebar) con las siguientes secciones:

Sección	Descripción
Dashboard	Página principal con estadísticas generales, accesos directos y actividad reciente.
Aventuras	Gestión completa de aventuras: listado, creación, edición, detalle, mapa y reseteo.
Niveles	Gestión de niveles dentro de cada aventura.
Secciones	Gestión de secciones dentro de cada nivel.
Actividades	Gestión de actividades y preguntas dentro de cada sección.
Sponsors	Gestión de patrocinadores asociados a los niveles.
Premios	Gestión de premios y recompensas del juego.
Usuarios	Gestión de usuarios del panel (solo Super Administrador).



Menú lateral (sidebar) del panel de administración

La captura de pantalla se integrara proximamente

Menú lateral (sidebar) del panel de administración

TIP

El menú lateral se puede colapsar para disponer de más espacio en pantalla. Haz clic en el ícono de menú en la parte superior para expandirlo o contraerlo.

Inicio de sesión y perfil

2.1 Pantalla de inicio de sesión

Al acceder al panel de administración, se muestra la pantalla de inicio de sesión donde el usuario debe ingresar sus credenciales.



Pantalla de inicio de sesión del panel de administración

La captura de pantalla se integrara proximamente

Pantalla de inicio de sesión del panel de administración

Campos del formulario

Campo	Descripción	Obligatorio
Correo electrónico	Dirección de correo registrada en el sistema.	Sí
Contraseña	Contraseña asociada a la cuenta del usuario.	Sí

Pasos para iniciar sesión

1. Ingresa tu **correo electrónico** en el campo correspondiente.
2. Ingresa tu **contraseña**.
3. Haz clic en el botón **Iniciar sesión**.
4. Si las credenciales son correctas, serás redirigido al **Dashboard** del panel.

WARNING

Si ingresas credenciales incorrectas, se mostrará un mensaje de error. Verifica que tu correo y contraseña sean correctos. Si olvidaste tu contraseña, contacta a un Super Administrador para restablecerla.

TIP

El sistema recuerda tu sesión. Si cierras el navegador y vuelves a acceder al panel, es posible que no necesites iniciar sesión nuevamente mientras la sesión esté activa.

2.2 Barra superior del panel

Una vez dentro del panel, la barra superior se muestra en todas las páginas y contiene los siguientes elementos:



Barra superior del panel de administración

La captura de pantalla se integrara proximamente

Barra superior del panel de administración

Elemento	Descripción
Icono de menú	Permite expandir o colapsar el menú lateral (sidebar).
Título de la página	Muestra el nombre de la sección actual en la que te encuentras.
Campana de notificaciones	Muestra el número de notificaciones pendientes. Al hacer clic se despliega el panel de notificaciones.
Avatar / Menú de usuario	Muestra la foto de perfil o iniciales del usuario. Al hacer clic se despliega el menú con opciones de perfil y cierre de sesión.

2.3 Notificaciones

El sistema genera notificaciones automáticas para informar sobre eventos importantes dentro del panel.



Panel de notificaciones desplegado

La captura de pantalla se integrara proximamente

Panel de notificaciones desplegado

¿Cuándo se generan notificaciones?

Las notificaciones se generan en los siguientes casos:

- Cuando se **crea** una nueva aventura, nivel, sección o actividad.
- Cuando se **edita** un elemento existente.
- Cuando se **elimina** un elemento.
- Cuando se **resetea** una aventura.
- Cuando se realizan acciones de **generación con IA**.

Acciones disponibles

- **Ver notificación:** Haz clic en una notificación para ver su detalle y ser redirigido al elemento relacionado.
- **Marcar como leída:** Las notificaciones se marcan automáticamente como leídas al hacer clic en ellas.
- **Marcar todas como leídas:** Utiliza el botón en la parte superior del panel de notificaciones para marcar todas como leídas.

INFO

El contador en la campana de notificaciones muestra únicamente las notificaciones no leídas. Una vez leídas, el contador se actualiza automáticamente.

2.4 Cerrar sesión

Para cerrar tu sesión en el panel de administración:



Menú de usuario con opción de cerrar sesión

La captura de pantalla se integrara proximamente

Menú de usuario con opción de cerrar sesión

1. Haz clic en tu **avatar** o **iniciales** en la esquina superior derecha de la barra superior.
2. Se desplegará un menú con opciones de usuario.
3. Haz clic en **Cerrar sesión**.
4. Serás redirigido a la **pantalla de inicio de sesión**.

TIP

Recuerda cerrar tu sesión cuando utilices el panel en un dispositivo compartido para proteger la seguridad de tu cuenta.

Dashboard

El Dashboard es la página principal del panel de administración. Se muestra inmediatamente después de iniciar sesión y ofrece una vista general del estado del juego con estadísticas, accesos directos y actividad reciente.



Vista general del Dashboard

La captura de pantalla se integrara proximamente

Vista general del Dashboard

3.1 Tarjetas de estadísticas

En la parte superior del Dashboard se muestran tarjetas con las estadísticas generales del sistema:

Tarjeta	Descripción
Total de aventuras	Número total de aventuras creadas en el sistema.
Total de niveles	Número total de niveles creados en todas las aventuras.
Total de secciones	Número total de secciones creadas en todos los niveles.
Total de actividades	Número total de actividades creadas en todas las secciones.



Tarjetas de estadísticas del Dashboard

La captura de pantalla se integrara proximamente

Tarjetas de estadísticas del Dashboard

INFO

Las estadísticas se actualizan en tiempo real. Cada vez que se crea o elimina un elemento, los contadores reflejan el cambio de inmediato.

3.2 Acciones rápidas

El Dashboard incluye accesos directos a las acciones más frecuentes del panel:

Acción rápida	Descripción
Crear aventura	Redirige al formulario de creación de una nueva aventura.
Crear nivel	Redirige al formulario de creación de un nuevo nivel.
Crear sección	Redirige al formulario de creación de una nueva sección.
Crear actividad	Redirige al formulario de creación de una nueva actividad.



Acciones rápidas del Dashboard

La captura de pantalla se integrara proximamente

Acciones rápidas del Dashboard

TIP

Utiliza las acciones rápidas para agilizar tu flujo de trabajo. Son especialmente útiles cuando necesitas crear contenido nuevo sin navegar por el menú lateral.

3.3 Actividad reciente

La sección de actividad reciente muestra un listado cronológico de las últimas acciones realizadas en el panel, como:

- Creación de aventuras, niveles, secciones o actividades.
- Edición de elementos existentes.
- Eliminación de elementos.
- Reseteos de aventuras.



Sección de actividad reciente del Dashboard

La captura de pantalla se integrara proximamente

Sección de actividad reciente del Dashboard

Cada entrada de actividad reciente muestra:

- **Tipo de acción** (creación, edición, eliminación).
- **Elemento afectado** (nombre del elemento y su tipo).
- **Usuario** que realizó la acción.
- **Fecha y hora** de la acción.

INFO

La actividad reciente muestra las últimas acciones realizadas por todos los usuarios del panel, no solo las del usuario actual.

3.4 Banner de bienvenida

En la parte superior del Dashboard se muestra un banner de bienvenida personalizado con el nombre del usuario que ha iniciado sesión.



Banner de bienvenida del Dashboard

La captura de pantalla se integrara proximamente

Banner de bienvenida del Dashboard

El banner incluye:

- Un **saludo personalizado** con el nombre del usuario.
- Un **resumen rápido** del estado actual del sistema.
- Acceso directo a la **documentación** o ayuda del panel.

TIP

El banner de bienvenida te permite identificar rápidamente con qué cuenta has iniciado sesión, lo cual es útil si gestionas múltiples cuentas.

Gestión de aventuras

Las aventuras son la unidad principal del juego. Desde esta sección puedes crear, editar, visualizar, resetear y eliminar aventuras completas.

4.1 Listado de aventuras

Al acceder a la sección **Aventuras** del menú lateral, se muestra el listado de todas las aventuras registradas en el sistema.



Listado de aventuras en el panel de administración

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de aventuras en el panel de administración

Columnas del listado

Columna	Descripción
Imagen	Miniatura de la imagen del mapa de la aventura.
Nombre	Nombre de la aventura.
Descripción	Descripción breve de la aventura.
Niveles	Número de niveles que contiene la aventura.
Estado	Estado actual de la aventura (activa, inactiva).
Acciones	Botones de acción disponibles para cada aventura.

Funciones del listado

- Buscar:** Utiliza el campo de búsqueda para filtrar aventuras por nombre.
- Ordenar:** Haz clic en los encabezados de columna para ordenar el listado.
- Paginación:** Navega entre páginas si hay muchas aventuras registradas.

Acciones por aventura

Cada aventura en el listado dispone de las siguientes acciones:

Acción	Descripción
Ver detalle	Accede a la vista de detalle de la aventura con su mapa interactivo.
Editar	Abre el formulario de edición de la aventura.
Resetear	Restablece las estadísticas y progreso de la aventura.
Eliminar	Elimina la aventura de forma permanente (solo  Super Administrador).

4.2 Crear una aventura

Para crear una nueva aventura, haz clic en el botón **Crear aventura** ubicado en la parte superior del listado.



Formulario de creación de aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creación de aventura

Campos del formulario

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Nombre	Texto	Nombre de la aventura.	Sí
Descripción	Texto largo	Descripción de la aventura que verán los jugadores.	Sí
Imagen del mapa	Archivo de imagen	Imagen que se usará como fondo del mapa interactivo de la aventura.	No
Estado	Selector	Estado de la aventura: activa o inactiva.	Sí

Pasos para crear una aventura

1. Haz clic en el botón **Crear aventura**.
2. Completa los campos del formulario.
3. Opcionalmente, sube una **imagen de mapa** o genera una con IA.
4. Haz clic en **Guardar** para crear la aventura.

TIP

Si no subes una imagen de mapa al momento de crear la aventura, podrás agregarla después desde la vista de edición.

Generación con IA - Básico

El formulario de creación incluye la opción de **generar contenido con IA** de forma básica. Esta funcionalidad permite generar automáticamente el nombre y la descripción de la aventura.

1. Haz clic en el botón **Generar con IA**.
2. El sistema generará un nombre y una descripción sugeridos.
3. Revisa el contenido generado y ajústalo si es necesario.
4. Completa los demás campos y haz clic en **Guardar**.



Generación de aventura con IA - modo básico

La captura de pantalla se integrara proximamente

Generación de aventura con IA - modo básico

Generación con IA - Completo

La generación completa con IA permite crear una aventura con toda su estructura de niveles, secciones y actividades de forma automática.

1. Haz clic en el botón **Generar aventura completa con IA**.
2. Configura los parámetros de generación: número de niveles, secciones por nivel y actividades por sección.
3. Haz clic en **Generar**.
4. El sistema creará toda la estructura de la aventura automáticamente.
5. Revisa el contenido generado y ajústalo según sea necesario.



Generación de aventura con IA - modo completo

La captura de pantalla se integrara proximamente

Generación de aventura con IA - modo completo

WARNING

La generación completa con IA puede tardar varios segundos dependiendo de la cantidad de contenido a generar. No cierres ni recargues la página mientras el proceso está en curso.

4.3 Editar una aventura

Para editar una aventura existente, haz clic en el botón **Editar** en el listado de aventuras o desde la vista de detalle.



Formulario de edición de aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de edición de aventura

El formulario de edición contiene los mismos campos que el de creación, con los valores actuales de la aventura precargados.

Gestión de imagen de mapa

Desde la edición de la aventura puedes gestionar la imagen del mapa interactivo:

Cambiar imagen

1. Haz clic en el botón **Cambiar imagen** o en la imagen actual.
2. Selecciona una nueva imagen desde tu dispositivo.
3. Haz clic en **Guardar** para confirmar el cambio.

Generar imagen con IA

1. Haz clic en el botón **Generar imagen con IA**.
2. El sistema generará una imagen de mapa basada en el nombre y la descripción de la aventura.
3. Revisa la imagen generada.
4. Haz clic en **Guardar** para confirmar.



Generación de imagen de mapa con IA

La captura de pantalla se integrara proximamente

Generación de imagen de mapa con IA

Eliminar imagen

1. Haz clic en el botón **Eliminar imagen**.
2. Confirma la acción en el diálogo de confirmación.
3. La imagen será eliminada y el mapa quedará sin fondo.

WARNING

Al eliminar la imagen del mapa, los jugadores verán el mapa sin imagen de fondo hasta que se asigne una nueva.

4.4 Detalle de una aventura

La vista de detalle muestra toda la información de una aventura junto con su mapa interactivo.



Vista de detalle de una aventura con mapa interactivo

La captura de pantalla se integrara proximamente

Vista de detalle de una aventura con mapa interactivo

Mapa interactivo

El mapa interactivo muestra la estructura visual de la aventura:

- Los **niveles** se representan como áreas o regiones en el mapa.
- Las **secciones** se muestran como puntos posicionados dentro de cada nivel.

- Al hacer clic en una sección se puede acceder a su detalle.

INFO

El mapa interactivo es una representación visual de la estructura del juego. La posición de los elementos en el mapa se configura desde el editor de mapa y el editor de posiciones.

Información de la aventura

La vista de detalle muestra:

- **Nombre y descripción** de la aventura.
- **Estado** actual (activa/inactiva).
- **Número de niveles**, secciones y actividades.
- **Fecha de creación** y última modificación.

Banner de advertencia

Si la aventura tiene elementos incompletos o problemas de configuración, se muestra un banner de advertencia en la parte superior de la vista de detalle.

WARNING

El banner de advertencia aparece cuando hay niveles sin secciones, secciones sin actividades, o actividades sin preguntas configuradas. Revisa y completa estos elementos antes de activar la aventura.

4.5 Resetear una aventura

La función de reseteo permite restablecer las estadísticas y el progreso de los jugadores en una aventura.

DANGER

Esta acción es irreversible. Al resetear una aventura se eliminarán permanentemente todas las estadísticas, el progreso de los jugadores, los sellos obtenidos y las posiciones del ranking asociadas a esa aventura. Esta acción no se puede deshacer.



Pantalla de reseteo de aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Pantalla de reseteo de aventura

Estadísticas que se resetean

Estadística	Descripción
Progreso de jugadores	El avance de todos los jugadores en la aventura se restablece a cero.
Sellos obtenidos	Los sellos ganados por los jugadores en esta aventura se eliminan.
Posiciones del ranking	Las posiciones en el ranking de esta aventura se eliminan.
Respuestas registradas	Las respuestas de los jugadores a las preguntas se eliminan.

Opciones de reseteo

- **Resetear todo:** Restablece todas las estadísticas de la aventura.
- **Resetear progreso:** Restablece únicamente el progreso de los jugadores sin afectar el ranking.

Pasos para resetear

1. Accede a la aventura que deseas resetear.
2. Haz clic en el botón **Resetear aventura**.
3. Se mostrará un diálogo de confirmación con el detalle de lo que se eliminará.
4. Escribe la palabra **RESETEAR** en el campo de confirmación.
5. Haz clic en **Confirmar reseteo**.



Diálogo de confirmación de reseteo con campo de texto RESETEAR

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de confirmación de reseteo con campo de texto RESETEAR

DANGER

Asegúrate de que realmente deseas resetear la aventura. Una vez confirmada la acción, no es posible recuperar los datos eliminados.

4.6 Editor de mapa

El editor de mapa permite configurar la imagen de fondo y la disposición visual de los elementos en el mapa de la aventura.



Editor de mapa de la aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Editor de mapa de la aventura

Pasos para usar el editor de mapa

1. Accede a la vista de detalle de la aventura.
2. Haz clic en el botón **Editor de mapa**.
3. Se abrirá el editor con la imagen de mapa actual.
4. Utiliza las herramientas disponibles para ajustar la visualización.
5. Haz clic en **Guardar** para confirmar los cambios.

Controles de zoom

Control	Descripción
Zoom +	Acerca la vista del mapa.
Zoom -	Aleja la vista del mapa.
Restablecer zoom	Devuelve el mapa a su nivel de zoom original.
Rueda del ratón	Permite hacer zoom con la rueda del ratón.



Controles de zoom del editor de mapa

La captura de pantalla se integrara proximamente

Controles de zoom del editor de mapa

TIP

Utiliza la combinación de zoom y desplazamiento para navegar por mapas grandes y posicionar los elementos con precisión.

4.7 Eliminar una aventura

La eliminación de una aventura es una acción permanente que solo puede ser realizada por un  **Super Administrador**.

DANGER

Esta acción es irreversible. Al eliminar una aventura se eliminan permanentemente todos sus niveles, secciones, actividades, preguntas y cualquier contenido asociado. Esta acción no se puede deshacer.



Diálogo de confirmación de eliminación de aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de confirmación de eliminación de aventura

Pasos para eliminar una aventura

1. Accede al listado de aventuras.
2. Haz clic en el botón **Eliminar** de la aventura que deseas eliminar.
3. Se mostrará un diálogo de confirmación.
4. Confirma la eliminación.

WARNING

Antes de eliminar una aventura, considera resetearla en lugar de eliminarla si solo necesitas restablecer el progreso de los jugadores. La eliminación borra todo el contenido de forma permanente.

Niveles

Los niveles son subdivisiones de una aventura. Cada nivel agrupa secciones y puede tener un sponsor asociado. Desde esta sección puedes crear, editar, visualizar y eliminar niveles.

5.1 Listado de niveles

Al acceder a la sección **Niveles**, se muestra el listado de todos los niveles de la aventura seleccionada.



Listado de niveles de una aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de niveles de una aventura

Columnas del listado

Columna	Descripción
Imagen	Miniatura de la imagen del mapa del nivel.
Nombre	Nombre del nivel.
Descripción	Descripción breve del nivel.
Secciones	Número de secciones que contiene el nivel.
Sponsor	Nombre del sponsor asociado al nivel (si tiene).
Orden	Posición del nivel dentro de la aventura.

Columna	Descripción
Acciones	Botones de acción disponibles para cada nivel.

INFO

El listado de niveles muestra únicamente los niveles de la aventura actualmente seleccionada.

Para ver niveles de otra aventura, selecciónala primero desde el listado de aventuras.

5.2 Crear un nivel

Para crear un nuevo nivel, haz clic en el botón **Crear nivel** ubicado en la parte superior del listado.



Formulario de creación de nivel

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creación de nivel

Campos del formulario

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Nombre	Texto	Nombre del nivel.	Sí
Descripción	Texto largo	Descripción del nivel que verán los jugadores.	Sí
Aventura	Selector	Aventura a la que pertenece el nivel.	Sí
Orden	Numérico	Posición del nivel dentro de la aventura.	Sí
Imagen del	Archivo de	Imagen que se usará como fondo del	No

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
mapa	imagen	mapa del nivel.	
Sponsor	Selector	Sponsor asociado al nivel.	No

Pasos para crear un nivel

1. Haz clic en el botón **Crear nivel**.
2. Selecciona la **aventura** a la que pertenecerá el nivel.
3. Completa los campos del formulario.
4. Opcionalmente, sube una **imagen de mapa** y asigna un **sponsor**.
5. Haz clic en **Guardar** para crear el nivel.

Generación con IA

El formulario de creación incluye la opción de **generar contenido con IA**. Esta funcionalidad permite generar automáticamente el nombre y la descripción del nivel.

1. Haz clic en el botón **Generar con IA**.
2. El sistema generará un nombre y una descripción sugeridos basados en el contexto de la aventura.
3. Revisa el contenido generado y ajústalo si es necesario.
4. Completa los demás campos y haz clic en **Guardar**.



Generación de nivel con IA

La captura de pantalla se integrara proximamente

Generación de nivel con IA

TIP

La generación con IA tiene en cuenta el nombre y la descripción de la aventura para generar contenido coherente con la temática.

5.3 Editar un nivel

Para editar un nivel existente, haz clic en el botón **Editar** en el listado de niveles.



Formulario de edición de nivel

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de edición de nivel

El formulario de edición contiene los mismos campos que el de creación, con los valores actuales del nivel precargados.

Gestión de imagen de mapa

Desde la edición del nivel puedes gestionar la imagen del mapa:

- **Cambiar imagen:** Haz clic en la imagen actual o en el botón **Cambiar imagen** para seleccionar una nueva imagen desde tu dispositivo.
- **Generar imagen con IA:** Haz clic en **Generar imagen con IA** para crear una imagen basada en el nombre y descripción del nivel.
- **Eliminar imagen:** Haz clic en **Eliminar imagen** para quitar la imagen de mapa del nivel.



Gestión de imagen de mapa del nivel

La captura de pantalla se integrara proximamente

Gestión de imagen de mapa del nivel

Asignación de sponsor

Desde la edición del nivel puedes asignar o cambiar el sponsor asociado:

1. En el campo **Sponsor**, selecciona el sponsor deseado del listado desplegable.
2. Si deseas quitar el sponsor, selecciona la opción vacía.
3. Haz clic en **Guardar** para confirmar los cambios.

INFO

Los sponsors disponibles en el selector son los que han sido creados previamente en la sección de **Sponsors** del panel.

5.4 Editor de posiciones de secciones

El editor de posiciones permite ubicar las secciones del nivel en el mapa interactivo.



Editor de posiciones de secciones en el mapa del nivel

La captura de pantalla se integrara proximamente

Editor de posiciones de secciones en el mapa del nivel

Pasos para posicionar secciones

1. Accede al detalle del nivel.
2. Haz clic en el botón **Editor de posiciones**.
3. Se mostrará el mapa del nivel con las secciones como puntos arrastrables.
4. Arrastra cada sección a la posición deseada en el mapa.
5. Haz clic en **Guardar posiciones** para confirmar los cambios.

TIP

Las posiciones de las secciones en el mapa determinan dónde verán los jugadores cada sección dentro del nivel. Asegúrate de distribuirlas de forma lógica y accesible.

5.5 Eliminar un nivel

Para eliminar un nivel, haz clic en el botón **Eliminar** en el listado de niveles y confirma la acción en el diálogo de confirmación.



Diálogo de confirmación de eliminación de nivel

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de confirmación de eliminación de nivel

WARNING

Eliminación en cascada. Al eliminar un nivel se eliminan automáticamente todas sus secciones, actividades y preguntas asociadas. Asegúrate de que deseas eliminar todo el contenido del nivel antes de confirmar.

Pasos para eliminar un nivel

1. Accede al listado de niveles.
2. Haz clic en el botón **Eliminar** del nivel que deseas eliminar.
3. Se mostrará un diálogo de confirmación indicando los elementos que se eliminarán en cascada.
4. Confirma la eliminación.

DANGER

Esta acción es irreversible. Una vez eliminado el nivel, no es posible recuperar su contenido ni el de sus secciones y actividades asociadas.

Secciones

Las secciones son subdivisiones de un nivel. Cada sección agrupa actividades y se posiciona en el mapa del nivel. Desde esta sección puedes crear, editar, visualizar y eliminar secciones.

6.1 Listado de secciones

Al acceder a la sección **Secciones**, se muestra el listado de todas las secciones del nivel seleccionado.



Listado de secciones de un nivel

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de secciones de un nivel

Vista previa del mapa

En la parte superior del listado se muestra una vista previa del mapa del nivel con la ubicación de las secciones representadas como puntos. Esta vista permite identificar rápidamente la distribución espacial de las secciones.



Vista previa del mapa con posiciones de secciones

La captura de pantalla se integrara proximamente

Vista previa del mapa con posiciones de secciones

Columnas del listado

Columna	Descripción
Nombre	Nombre de la sección.
Descripción	Descripción breve de la sección.
Actividades	Número de actividades que contiene la sección.
Orden	Posición de la sección dentro del nivel.
Posición en mapa	Indica si la sección tiene posición asignada en el mapa (Sí/No).
Acciones	Botones de acción disponibles para cada sección.

INFO

El listado de secciones muestra únicamente las secciones del nivel actualmente seleccionado. Para ver secciones de otro nivel, selecciónalo primero desde el listado de niveles.

6.2 Crear una sección

Para crear una nueva sección, haz clic en el botón **Crear sección** ubicado en la parte superior del listado.



Formulario de creación de sección

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creación de sección

Campos del formulario

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Nombre	Texto	Nombre de la sección.	Sí
Descripción	Texto largo	Descripción de la sección que verán los jugadores.	Sí
Nivel	Selector	Nivel al que pertenece la sección.	Sí
Orden	Numérico	Posición de la sección dentro del nivel.	Sí

Pasos para crear una sección

1. Haz clic en el botón **Crear sección**.
2. Selecciona el **nivel** al que pertenecerá la sección.
3. Completa los campos del formulario.
4. Haz clic en **Guardar** para crear la sección.

Generación con IA

El formulario de creación incluye la opción de **generar contenido con IA**.

1. Haz clic en el botón **Generar con IA**.
2. El sistema generará un nombre y una descripción sugeridos basados en el contexto del nivel y la aventura.
3. Revisa el contenido generado y ajústalo si es necesario.
4. Completa los demás campos y haz clic en **Guardar**.



Generación de sección con IA

La captura de pantalla se integrara proximamente

Generación de sección con IA

TIP

La generación con IA tiene en cuenta el nombre y la descripción del nivel y la aventura para generar contenido coherente con la temática general.

6.3 Editar una sección

Para editar una sección existente, haz clic en el botón **Editar** en el listado de secciones.



Formulario de edición de sección

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de edición de sección

El formulario de edición contiene los mismos campos que el de creación, con los valores actuales de la sección precargados. Puedes modificar cualquier campo y hacer clic en **Guardar** para confirmar los cambios.

TIP

Desde la edición de una sección también puedes acceder directamente al listado de actividades de esa sección para gestionar su contenido.

6.4 Eliminar una sección

Para eliminar una sección, haz clic en el botón **Eliminar** en el listado de secciones y confirma la acción en el diálogo de confirmación.



Diálogo de confirmación de eliminación de sección

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de confirmación de eliminación de sección

WARNING

Eliminación en cascada. Al eliminar una sección se eliminan automáticamente todas sus actividades y preguntas asociadas. Asegúrate de que deseas eliminar todo el contenido de la sección antes de confirmar.

Pasos para eliminar una sección

1. Accede al listado de secciones.
2. Haz clic en el botón **Eliminar** de la sección que deseas eliminar.
3. Se mostrará un diálogo de confirmación indicando los elementos que se eliminarán en cascada.
4. Confirma la eliminación.

DANGER

Esta acción es irreversible. Una vez eliminada la sección, no es posible recuperar su contenido ni el de sus actividades y preguntas asociadas.

Actividades y preguntas

Las actividades son la unidad de contenido jugable dentro de cada sección. Cada actividad contiene una pregunta con sus respuestas. Desde esta sección puedes crear, editar, visualizar, generar con IA y eliminar actividades.

7.1 Listado de actividades

Al acceder a la sección **Actividades**, se muestra el listado de todas las actividades de la sección seleccionada.



Listado de actividades de una sección

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de actividades de una sección

Columnas del listado

Columna	Descripción
Nombre	Nombre de la actividad.
Tipo de pregunta	Tipo de pregunta asociada (selección única, selección múltiple, arrastrar y soltar).
Pregunta	Texto de la pregunta de la actividad.
Orden	Posición de la actividad dentro de la sección.
Acciones	Botones de acción disponibles para cada actividad.

Acciones por actividad

Cada actividad en el listado dispone de las siguientes acciones:

Acción	Descripción
Ver detalle	Accede a la vista de detalle de la actividad con la pregunta y respuestas.
Editar	Abre el formulario de edición de la actividad.
Eliminar	Elimina la actividad de forma permanente.

INFO

El listado de actividades muestra únicamente las actividades de la sección actualmente seleccionada. Para ver actividades de otra sección, selecciónala primero desde el listado de secciones.

7.2 Crear una actividad

Para crear una nueva actividad, haz clic en el botón **Crear actividad** ubicado en la parte superior del listado.



Formulario de creación de actividad

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creación de actividad

El formulario de creación se divide en tres secciones principales:

Sección 1: Información de la actividad

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Nombre	Texto	Nombre de la actividad.	Sí
Descripción	Texto largo	Descripción de la actividad.	No
Sección	Selector	Sección a la que pertenece la actividad.	Sí
Orden	Numérico	Posición de la actividad dentro de la sección.	Sí

Sección 2: Pregunta

Campo	Tipo	Descripción	Obligatorio
Texto de la pregunta	Texto largo	Enunciado de la pregunta que verá el jugador.	Sí
Tipo de pregunta	Selector	Tipo de interacción de la pregunta.	Sí
Imagen de la pregunta	Archivo de imagen	Imagen complementaria que acompaña la pregunta.	No
Explicación	Texto largo	Explicación que se muestra al jugador después de responder.	No

Sección 3: Respuestas

La configuración de respuestas depende del tipo de pregunta seleccionado.

Tipos de pregunta

Tipo	Descripción	Configuración de respuestas
Selección única	El jugador debe seleccionar una sola respuesta correcta de entre varias opciones.	Se configuran múltiples opciones de respuesta y se marca una como correcta.
Selección múltiple	El jugador debe seleccionar todas las respuestas correctas de entre varias opciones.	Se configuran múltiples opciones de respuesta y se marcan una o más como correctas.

Tipo	Descripción	Configuración de respuestas
Arrastrar y soltar	El jugador debe arrastrar elementos a sus posiciones correctas.	Se configuran los elementos arrastrables y sus posiciones de destino correctas.



Configuración de respuestas según tipo de pregunta

La captura de pantalla se integrara proximamente

Configuración de respuestas según tipo de pregunta

Pasos para crear una actividad

1. Haz clic en el botón **Crear actividad**.
2. Completa la **información de la actividad** (nombre, descripción, sección, orden).
3. Escribe el **texto de la pregunta** y selecciona el **tipo de pregunta**.
4. Opcionalmente, agrega una **imagen** y una **explicación** para la pregunta.
5. Configura las **respuestas** según el tipo de pregunta seleccionado:
 - Para **selección única**: agrega las opciones y marca la correcta.
 - Para **selección múltiple**: agrega las opciones y marca todas las correctas.
 - Para **arrastrar y soltar**: configura los elementos y sus posiciones.
6. Haz clic en **Guardar** para crear la actividad.

TIP

Agrega al menos 3 o 4 opciones de respuesta en preguntas de selección para hacer la actividad más desafiante para los jugadores.

7.3 Editar una actividad

Para editar una actividad existente, haz clic en el botón **Editar** en el listado de actividades o desde la vista de detalle.



Formulario de edición de actividad

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de edición de actividad

El formulario de edición contiene los mismos campos que el de creación, con los valores actuales de la actividad precargados. Puedes modificar cualquier campo, incluida la pregunta y las respuestas.

Gestor de trampas y sellos

Desde la edición de una actividad puedes gestionar las **trampas** y los **sellos** asociados:

Trampas

- **Agregar trampa:** Asigna una trampa a la actividad que se activará cuando el jugador responda incorrectamente.
- **Configurar trampa:** Define el tipo de penalización y su severidad.
- **Quitar trampa:** Elimina la trampa asociada a la actividad.



Gestor de trampas de una actividad

La captura de pantalla se integrara proximamente

Gestor de trampas de una actividad

Sellos

- **Agregar sello:** Asigna un sello que el jugador obtendrá al completar correctamente la actividad.
- **Seleccionar sello:** Elige de entre los sellos disponibles en el sistema.
- **Quitar sello:** Elimina el sello asociado a la actividad.



Gestor de sellos de una actividad

La captura de pantalla se integrara proximamente

Gestor de sellos de una actividad

INFO

Los sellos disponibles para asignar son los que han sido creados previamente en el sistema. Si necesitas un sello nuevo, créalo primero antes de asignarlo a la actividad.

7.4 Generación de actividades con IA

La generación con IA permite crear actividades completas (con pregunta y respuestas) de forma automática.



Generación de actividades con IA

La captura de pantalla se integrara proximamente

Generación de actividades con IA

Pasos para generar actividades con IA

1. Accede al listado de actividades de la sección deseada.

2. Haz clic en el botón **Generar actividades con IA**.
3. Configura los parámetros de generación:
 - **Número de actividades** a generar.
 - **Tipo de pregunta** preferido (selección única, selección múltiple o arrastrar y soltar).
 - **Contexto adicional** o temática específica (opcional).
4. Haz clic en **Generar**.
5. El sistema creará las actividades con sus preguntas y respuestas automáticamente.
6. Revisa las actividades generadas y ajústalas si es necesario.

WARNING

La generación con IA puede tardar varios segundos dependiendo de la cantidad de actividades a generar. No cierres ni recargues la página mientras el proceso está en curso.

TIP

Revisa siempre el contenido generado por la IA. Aunque el sistema genera contenido coherente y relevante, es recomendable verificar la precisión de las preguntas y las respuestas correctas.

7.5 Ver detalle de una actividad

La vista de detalle muestra toda la información de una actividad, incluyendo la pregunta y las respuestas configuradas.



Vista de detalle de una actividad

La captura de pantalla se integrara proximamente

Vista de detalle de una actividad

La vista de detalle incluye:

- **Nombre y descripción** de la actividad.
- **Texto de la pregunta** con su imagen (si tiene).
- **Tipo de pregunta**.
- **Opciones de respuesta** con indicación visual de cuáles son correctas.
- **Explicación** que se muestra al jugador después de responder (si tiene).
- **Trampa** asociada (si tiene).
- **Sello** asociado (si tiene).

INFO

La vista de detalle es de solo lectura. Para modificar la actividad, utiliza el botón **Editar** para acceder al formulario de edición.

7.6 Eliminar una actividad

Para eliminar una actividad, haz clic en el botón **Eliminar** en el listado de actividades y confirma la acción en el diálogo de confirmación.



Diálogo de confirmación de eliminación de actividad

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de confirmación de eliminación de actividad

WARNING

Sellos asociados. Si la actividad tiene sellos asociados, al eliminarla se desvinculará el sello de la actividad. El sello no se elimina del sistema, pero dejará de estar asociado a esta actividad. Los jugadores que ya hayan obtenido el sello lo conservarán.

Pasos para eliminar una actividad

1. Accede al listado de actividades.
2. Haz clic en el botón **Eliminar** de la actividad que deseas eliminar.
3. Se mostrará un diálogo de confirmación.
4. Confirma la eliminación.

DANGER

Esta acción es irreversible. Una vez eliminada la actividad, no es posible recuperar su contenido, pregunta ni respuestas asociadas.

8. Banco de Actividades

El Banco de Actividades es una vista centralizada que permite consultar **todas las actividades (preguntas)** registradas en el sistema, agrupadas por aventura. A diferencia del listado de actividades dentro de una sección, esta vista ofrece una perspectiva global de todo el contenido.

Se accede desde el menú lateral: **Banco de Actividades**.

Roles con acceso:

 Super Administrador

 Editor

8.1 Vista general



Banco de Actividades con selector de aventura y tabla de actividades

La captura de pantalla se integrara proximamente

Banco de Actividades con selector de aventura y tabla de actividades

Selector de aventura

En la parte superior de la pantalla se encuentra un **desplegable** que permite elegir la aventura cuyos datos desea consultar. Al ingresar a la sección, se selecciona automáticamente la primera aventura disponible.

Banner de advertencia

Aventura con jugadores registrados

Si la aventura seleccionada tiene jugadores registrados, aparecerá un banner de color ámbar indicando que **la edición está restringida** para proteger la estructura del juego. Mientras este banner esté visible, ciertas acciones como navegar al editor de actividades estarán deshabilitadas.

8.2 Filtros

La sección dispone de dos filtros para localizar actividades rápidamente:

Filtro	Descripción
Buscar	Campo de texto libre que filtra por título de actividad o por texto de la pregunta.
Tipo de pregunta	Desplegable con las opciones: Todos los tipos , Respuesta única , Respuesta múltiple o Arrastrar y soltar .

TIP

Los filtros se reinician automáticamente al cambiar de aventura en el selector superior.

8.3 Tabla de actividades

La tabla principal muestra todas las actividades de la aventura seleccionada con las siguientes columnas:

Columna	Descripción
Actividad	Título del paso/actividad. Si la pregunta no está asignada a ninguna actividad, se muestra la etiqueta " Sin asignar " en color ámbar.
Tipo	Etiqueta de color indicando el tipo de pregunta: " Única ", " Múltiple " o " Arrastrar ".
Pregunta	Texto de la pregunta (truncado). Al pasar el cursor se muestra un tooltip con el texto completo.

Columna	Descripción
Sponsor	Nombre del sponsor asociado a la pregunta, o "--" si no tiene sponsor vinculado.
Respuestas	Número de respuestas configuradas para la pregunta.
Acciones	Botones de navegar y eliminar (ver sección 8.4).



Tabla del banco de actividades con columnas Actividad, Tipo, Pregunta, Sponsor, Respuestas y Acciones

La captura de pantalla se integrara proximamente

Tabla del banco de actividades con columnas Actividad, Tipo, Pregunta, Sponsor, Respuestas y Acciones

INFO

El pie de la tabla muestra el **total de actividades** que coinciden con los filtros aplicados actualmente.

8.4 Acciones disponibles

Cada fila de la tabla dispone de dos botones de acción:

Botón	Icono	Acción	Condición
Navegar	Enlace externo	Abre el editor de la actividad correspondiente dentro de su sección y nivel.	Deshabilitado si la aventura tiene jugadores registrados.
Eliminar	Papelera	Elimina la pregunta de forma permanente previa confirmación.	Solo disponible para preguntas huérfanas (sin actividad asignada).

Solo preguntas huérfanas

El botón de eliminar únicamente aparece habilitado en las preguntas con estado "**Sin asignar**". Las preguntas vinculadas a una actividad deben eliminarse desde el editor de actividades de su sección correspondiente.

8.5 Añadir actividad

Para agregar una nueva actividad al sistema:

1. Haga clic en el botón "**Añadir Actividad**" en la cabecera de la sección.
2. Se abrirá un **diálogo de selección de ubicación** con tres pasos secuenciales:

Paso	Campo	Descripción
1	Aventura	Seleccione la aventura a la que pertenecerá la nueva actividad.
2	Nivel	Seleccione el nivel dentro de la aventura elegida.
3	Sección	Seleccione la sección dentro del nivel elegido.

3. Al confirmar la selección, el sistema le redirigirá automáticamente al **formulario de creación de actividad** dentro de la sección seleccionada.



Diálogo de selección de ubicación: Aventura, Nivel y Sección

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de selección de ubicación: Aventura, Nivel y Sección

TIP

Cada selector se habilita de forma secuencial: primero debe elegir la aventura para que se carguen sus niveles, y luego elegir el nivel para que se carguen sus secciones.

9. Tesoros

Los tesoros son objetos colecciónables que los jugadores pueden encontrar durante la aventura. Cada tesoro otorga puntos y debe tener **al menos un sello de sponsor** asignado. Se accede desde el listado de aventuras, haciendo clic en el botón de **tesoros** de la aventura correspondiente.

Roles con acceso:

 Super Administrador

 Editor

9.1 Listado de tesoros



Listado de tesoros de una aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de tesoros de una aventura

Encabezado: Muestra el nombre de la aventura seleccionada, un botón de **volver** y el botón "Nuevo Tesoro".

Campo de búsqueda: Permite filtrar tesoros por nombre.

La tabla muestra la siguiente información por cada tesoro:

Columna	Descripción
Nombre	Nombre del tesoro, acompañado de un ícono de regalo. El texto es clicable y permite acceder al detalle.
Descripción	Texto descriptivo del tesoro.

Columna	Descripción
Pista	Pista en formato cursiva que guiará al jugador para encontrar el tesoro.
Acciones	Botones de ver, editar y eliminar .

TIP

La tabla incluye controles de **paginación** en la parte inferior para navegar entre páginas cuando hay muchos tesoros registrados.

9.2 Crear un tesoro

Haga clic en "**Nuevo Tesoro**" para acceder al formulario de creación.



Formulario de creación de tesoro con gestor de sellos

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creación de tesoro con gestor de sellos

Campos del formulario

Campo	Descripción	Requisitos
Nombre	Nombre del tesoro.	Obligatorio. Mínimo 2 caracteres.
Descripción	Texto descriptivo del tesoro.	Opcional.
Pista	Pista que verán los jugadores para encontrar el tesoro.	Opcional.
Puntos	Puntos otorgados al jugador cuando encuentra el tesoro.	Obligatorio. Mínimo 0. Valor por defecto: 20.

Gestor de sellos de sponsor

Debajo del formulario principal aparece el **Gestor de Sellos de Sponsor**. Este componente permite asignar sellos de patrocinadores al tesoro como recompensa adicional.

Mínimo 1 sello obligatorio

Todo tesoro **debe** tener al menos **1 sello de sponsor asignado**. Si intenta guardar el tesoro sin ningún sello vinculado, el sistema mostrará un mensaje de error y no permitirá completar la operación. Asegúrese de asignar al menos un sello antes de guardar.

Pasos para asignar sellos:

1. En el Gestor de Sellos, haga clic en el botón "**Agregar sello**".
2. Se mostrará la lista de sellos disponibles del sponsor asociado a la aventura.
3. Seleccione el sello deseado haciendo clic en el botón "+".
4. El sello aparecerá en la lista de sellos asignados al tesoro.
5. Repita el proceso para asignar sellos adicionales si lo desea.

9.3 Editar un tesoro

El formulario de edición presenta los mismos campos que el de creación, con **dos secciones adicionales**:



Formulario de edición de tesoro con sellos y traks

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de edición de tesoro con sellos y traks

Gestor de sellos de sponsor

Muestra los sellos actualmente asignados al tesoro y permite:

- **Agregar** nuevos sellos de sponsor al tesoro.
- **Quitar** sellos previamente asignados.

Recuerde: mínimo 1 sello

Al editar, el sistema seguirá validando que el tesoro tenga al menos 1 sello asignado. No podrá quitar el último sello sin asignar otro primero.

Gestor de traks

Permite adjuntar **fotografías o evidencias visuales** al tesoro. Los traks son imágenes que enriquecen la experiencia del jugador:

- Haga clic en "**Agregar trak**" para subir una nueva imagen.
- Cada trak muestra una vista previa con opciones para **ver** o **eliminar**.

9.4 Eliminar un tesoro

1. Haga clic en el botón de **eliminar** (ícono de papelera) en la fila del tesoro.
2. Se abrirá un diálogo de confirmación.

Sellos afectados

Si el tesoro tiene **sellos de sponsor asignados**, el diálogo de confirmación mostrará una advertencia listando todos los sellos que **quedarán sin asignar** tras la eliminación. Revise esta lista cuidadosamente antes de confirmar.

3. Confirme la eliminación para proceder.



Diálogo de confirmación de eliminación de tesoro con advertencia de sellos

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de confirmación de eliminación de tesoro con advertencia de sellos

10. Trampas

Las trampas son elementos que **penalizan** a los jugadores durante la aventura. Cada trampa tiene un efecto negativo que se activa cuando el jugador la encuentra (generalmente al escanear un código QR). Se accede desde el listado de aventuras, haciendo clic en el botón de **trampas** de la aventura correspondiente.

Roles con acceso:

 Super Administrador

 Editor

10.1 Listado de trampas



Listado de trampas de una aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de trampas de una aventura

Encabezado: Muestra el nombre de la aventura, un botón de **volver** y el botón "**Nueva Trampa**".

Campo de búsqueda: Permite filtrar trampas por nombre.

La tabla muestra la siguiente información por cada trampa:

Columna	Descripción
Nombre	Nombre de la trampa, acompañado de un ícono de calavera.
Descripción	Texto descriptivo de la trampa (truncado si es largo).
Efecto	Etiqueta de color indicando el tipo de efecto negativo que causa la trampa.

Columna	Descripción
Penalización	Valor numérico de la penalización mostrado en rojo (ej: "-10"). Para trampas de tipo "Pierde Sello" muestra el efecto en texto.
Estado	Etiqueta indicando si la trampa está " Activa " o " Inactiva ".
Acciones	Botones de editar y eliminar .

TIP

La tabla incluye controles de **paginación** en la parte inferior para navegar entre páginas.

10.2 Tipos de efecto

Las trampas pueden tener uno de los siguientes efectos negativos:

Efecto	Descripción	Color de etiqueta
Pierde Puntos	El jugador pierde una cantidad determinada de puntos de su puntuación acumulada. La cantidad se define en el campo "Penalización" al crear la trampa.	Por defecto
Pierde Sello	El jugador pierde un sello de patrocinador aleatorio de su colección. No se requiere especificar una cantidad numérica; el sistema selecciona aleatoriamente un sello obtenido por el jugador.	Rojo / destructivo

WARNING

El efecto "**Pierde Sello**" es especialmente impactante para el jugador, ya que puede perder un sello valioso que haya obtenido al completar una actividad o encontrar un tesoro. Úselo con moderación.

10.3 Crear una trampa

Haga clic en "Nueva Trampa" para acceder al formulario de creación.



Formulario de creación de trampa con selección de efecto

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creación de trampa con selección de efecto

Campos del formulario

Campo	Descripción	Requisitos
Nombre	Nombre de la trampa.	Obligatorio. Mínimo 3 caracteres.
Descripción	Texto descriptivo de la trampa.	Opcional.
Efecto Negativo	Tipo de penalización que se aplicará al jugador.	Obligatorio. Opciones: " Pierde Puntos " o " Pierde Sello ".
Penalización	Cantidad de puntos que se restarán al jugador.	Obligatorio solo cuando el efecto es " Pierde Puntos ". Mínimo 1. Valor por defecto: 10.
Trampa activa	Casilla para activar o desactivar la trampa.	Por defecto: activa .

Comportamiento dinámico según efecto

El formulario adapta sus campos en función del tipo de efecto seleccionado:

Cuando se selecciona "Pierde Puntos":

- Aparece el campo numérico **Penalización**.
- Se muestra un recuadro rojo con el mensaje: "*El jugador perderá X puntos al activar esta trampa.*"
- El valor de X se actualiza dinámicamente conforme se modifica el campo de penalización.

Cuando se selecciona "Pierde Sello":

- El campo de penalización numérica **desaparece** (no es necesario).
- Se muestra un recuadro rojo con el mensaje: "*El jugador perderá un sello de patrocinador aleatorio.*"



Comportamiento dinámico del formulario: Pierde Puntos vs Pierde Sello

La captura de pantalla se integrara proximamente

Comportamiento dinámico del formulario: Pierde Puntos vs Pierde Sello

INFO

La casilla "**Trampa activa**" permite desactivar temporalmente una trampa sin eliminarla. Las trampas inactivas permanecen en el sistema pero no afectan a los jugadores durante el juego.

10.4 Eliminar una trampa

1. Haga clic en el botón de **eliminar** (ícono de papelera) en la fila de la trampa.
2. Se abrirá un diálogo de confirmación solicitando verificar la acción.
3. Confirme la eliminación para proceder.

WARNING

La eliminación de una trampa es permanente. Si la trampa estaba activa, dejará de afectar a los jugadores inmediatamente tras su eliminación.



Diálogo de confirmación de eliminación de trampa

11. Sponsors (Patrocinadores)

Los sponsors son las empresas u organizaciones que patrocinan la aventura. Cada sponsor puede tener **sellos asociados** que se distribuyen como recompensas durante el juego, y puede estar vinculado a un nivel específico de la aventura. Se accede desde el menú lateral: **Sponsors**.

Roles con acceso:

 Super Administrador

 Editor

11.1 Listado de sponsors



Listado de sponsors con selector de aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de sponsors con selector de aventura

Selector de aventura: En la parte superior se encuentra un desplegable para elegir la aventura cuyos sponsors desea consultar. Al ingresar se selecciona automáticamente la primera aventura disponible.

Campo de búsqueda: Permite filtrar sponsors por nombre o descripción.

La tabla muestra la siguiente información por cada sponsor:

Columna	Descripción
Logo	Imagen circular del sponsor. Si no tiene logo asignado, muestra un ícono genérico de edificio.

Columna	Descripción
Nombre	Nombre del patrocinador.
Descripción	Texto descriptivo del sponsor (truncado si es largo).
Sellos	Cantidad de sellos del sponsor. Haga clic en el número para navegar directamente al listado de sellos del sponsor.
Preguntas	Número de preguntas asociadas al sponsor. Al pasar el cursor se muestra un tooltip con el detalle de cada pregunta y la actividad a la que pertenece.
Nivel	Etiqueta morada con el nombre del nivel asociado, o " Sin nivel " en gris si el sponsor no está vinculado a ningún nivel.
Acciones	Botones de editar y eliminar .

TIP

Haga clic en el número de la columna **Sellos** para acceder rápidamente a la gestión de sellos de ese sponsor.

11.2 Crear un sponsor

Haga clic en "**Nuevo Sponsor**" para acceder al formulario de creación.



Formulario de creación de sponsor

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creación de sponsor

Campos del formulario

Campo	Descripción	Requisitos
Aventura	Aventura a la que pertenecerá el sponsor.	Obligatorio. Seleccionar del desplegable.
Nombre	Nombre del patrocinador.	Obligatorio. Mínimo 2 caracteres.
Descripción	Texto descriptivo del sponsor.	Opcional.

Aventura solo en creación

El campo **Aventura** únicamente está disponible en el modo de creación. Una vez creado el sponsor, **no es posible cambiar la aventura** a la que pertenece, ya que puede tener sellos vinculados a actividades, tesoros o premios de esa aventura. En modo edición, este campo aparecerá deshabilitado con una nota explicativa.

11.3 Editar un sponsor

El formulario de edición muestra los mismos campos que el de creación, con las siguientes diferencias:

- El campo **Aventura** aparece **deshabilitado** con una nota explicativa indicando que no se puede modificar.
- Aparece la sección de **Subida de logo**.

Subida de logo



Sección de subida de logo del sponsor

La captura de pantalla se integrara proximamente

Sección de subida de logo del sponsor

En modo edición se muestra un área dedicada para gestionar el logo del sponsor. Siga estos pasos para asignar o cambiar el logo:

1. **Vista previa:** Se muestra un área de 20×20 con el logo actual del sponsor o un ícono genérico si no tiene uno.
2. Haga clic en el botón "**Seleccionar imagen**" para abrir el selector de archivos del sistema.
3. Elija un archivo de imagen válido.
4. Se mostrará una **previsualización** con el nombre y tamaño del archivo seleccionado.
5. Haga clic en "**Subir Logo**" para enviar la imagen al servidor. Se mostrará un indicador de carga durante el proceso.
6. Si desea descartar la selección, haga clic en "**Cancelar**".

Formatos aceptados:

Formato	Extensión
JPEG	.jpg , .jpeg
PNG	.png
SVG	.svg
WebP	.webp

Tamaño máximo: 2 MB.

Subida independiente del formulario

La subida del logo es **independiente** del formulario principal. El logo se sube inmediatamente al hacer clic en "Subir Logo", sin necesidad de guardar el formulario con el botón "Guardar cambios". Esto permite actualizar el logo sin modificar otros campos del sponsor.

11.4 Eliminar un sponsor

La eliminación de un sponsor tiene **reglas especiales** que dependen de si tiene sellos vinculados a otras entidades del sistema.

Pasos:

1. Haga clic en el botón de **eliminar** (ícono de papelera) en la fila del sponsor.
2. El sistema verifica automáticamente si el sponsor tiene **sellos vinculados** a actividades, tesoros o premios del ranking.

Si tiene sellos vinculados

Se muestra un **diálogo de advertencia** que lista todos los sellos del sponsor y sus asignaciones actuales (actividades, tesoros o premios a los que están vinculados). En este caso, **no se permite la eliminación** hasta que se desasocien todos los sellos.

El diálogo solo presenta el botón "**Entendido**" para cerrar la advertencia.



Diálogo de advertencia: sponsor con sellos vinculados no puede eliminarse

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de advertencia: sponsor con sellos vinculados no puede eliminarse

Eliminación bloqueada

No es posible eliminar un sponsor que tiene sellos vinculados a actividades, tesoros o premios. Primero debe **desasociar o eliminar** todos los sellos vinculados desde las entidades correspondientes.

Si no tiene sellos vinculados

Se muestra el **diálogo de confirmación estándar**. Confirme la acción para eliminar el sponsor de forma permanente.

12. Sellos de Sponsor

Los sellos son las **recompensas virtuales** que los patrocinadores otorgan a los jugadores al completar actividades, encontrar tesoros o alcanzar posiciones en el ranking. Cada sello pertenece a un sponsor. Se accede desde el listado de sponsors, haciendo clic en el **número de sellos** del sponsor correspondiente.

Roles con acceso:

 Super Administrador

 Editor

12.1 Listado de sellos



Listado de sellos de un sponsor

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de sellos de un sponsor

Encabezado: Muestra el nombre del sponsor, un botón de **volver** y el botón "**Nuevo Sello**".

Campo de búsqueda: Permite filtrar sellos por nombre.

La tabla muestra la siguiente información por cada sello:

Columna	Descripción
Nombre	Nombre del sello, acompañado de un ícono de estampa.
Descripción	Texto descriptivo del sello (truncado si es largo).

Columna	Descripción
Cantidad	Etiqueta con el número de unidades disponibles (ej: "50 unidades"), o "Ilimitado" si no tiene restricción de cantidad.
Asignado a	Indicador de color que muestra la entidad a la que está vinculado el sello (ver sección 12.2).
Acciones	Botones de editar y eliminar .

TIP

La tabla incluye controles de **paginación** en la parte inferior para navegar entre páginas cuando el sponsor tiene muchos sellos.

12.2 Estados de asignación

Cada sello puede estar asignado a una entidad del sistema. El estado de asignación se indica mediante un **indicador de color** en la columna "Asignado a":

Color	Estado	Significado
Azul	Actividad: "[nombre de la actividad]"	El sello está asignado como recompensa de una actividad específica. El jugador lo obtiene al completar correctamente la actividad.
Verde	Tesoro: "[nombre del tesoro]"	El sello está asignado a un tesoro . El jugador lo obtiene al encontrar el tesoro durante el juego.
Ambar	Premio (ranking)	El sello está configurado como premio del ranking . Se otorgará al jugador que alcance la posición correspondiente al finalizar la aventura.
Gris	Sin asignar	El sello no está vinculado a ninguna entidad. Está disponible para ser asignado a una actividad, tesoro o premio.



Sellos con diferentes estados de asignación: Azul (Actividad), Verde (Tesoro), Ámbar (Premio), Gris (Sin asignar)

La captura de pantalla se integrara proximamente

Sellos con diferentes estados de asignación: Azul (Actividad), Verde (Tesoro), Ámbar (Premio), Gris (Sin asignar)

INFO

Un mismo sello solo puede estar asignado a **una entidad a la vez**. Para reasignarlo, primero debe desvincularlo de su entidad actual.

12.3 Crear un sello

Haga clic en "Nuevo Sello" para acceder al formulario de creación.



Formulario de creación de sello de sponsor

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creación de sello de sponsor

Campos del formulario

Campo	Descripción	Requisitos
Nombre	Nombre del sello.	Obligatorio. Mínimo 2 caracteres.
Descripción	Texto descriptivo del sello.	Opcional.
Cantidad limitada	Casilla para indicar si el sello tiene un número limitado de unidades disponibles.	Por defecto: desactivada (sello

Campo	Descripción	Requisitos
		ilimitado).
Cantidad total	Número de unidades disponibles del sello. Solo visible cuando "Cantidad limitada" está activada.	Mínimo 1 unidad.

Comportamiento de cantidad limitada

El formulario adapta sus campos en función del estado de la casilla "Cantidad limitada":

Cuando "Cantidad limitada" está desactivada:

- El sello será **ilimitado**: puede asignarse a cualquier número de jugadores sin restricción.
- El campo "Cantidad total" **no aparece** en el formulario.

Cuando "Cantidad limitada" está activada:

- Aparece el campo "**Cantidad total**" con un valor mínimo de 1 unidad.
- Se muestra un texto explicativo: *"El sello tendrá una cantidad limitada de unidades disponibles."*
- El sistema controlará que no se otorguen más sellos de los disponibles.

TIP

Los sellos ilimitados son ideales para recompensas generales. Los sellos con cantidad limitada son útiles para crear recompensas exclusivas o de colecciónista.

12.4 Eliminar un sello

La eliminación de un sello tiene **reglas especiales** que dependen de su estado de asignación. A continuación se detalla el comportamiento para cada caso:

Estado del sello	Comportamiento al eliminar
Asignado a una actividad	Se muestra un diálogo de advertencia : <i>"La actividad perderá este sello como recompensa."</i> Se permite eliminar con el botón " Eliminar de todas formas ". La actividad quedará sin el sello pero seguirá funcionando.

Estado del sello	Comportamiento al eliminar
Asignado a un tesoro	Se muestra un diálogo bloqueante : "No se puede eliminar este sello." Debe desasociarlo del tesoro primero. Solo se presenta el botón " Entendido ".
Asignado como premio (ranking)	Se muestra un diálogo bloqueante : "No se puede eliminar este sello." Debe eliminarlo de la configuración de premios primero. Solo se presenta el botón " Entendido ".
Sin asignar	Se muestra el diálogo de confirmación estándar . Confirme para eliminar el sello de forma permanente.



Diálogos de eliminación de sello según estado de asignación

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogos de eliminación de sello según estado de asignación

Eliminación bloqueada para tesoros y premios

Los sellos asignados a **tesoros** o configurados como **premios del ranking** no pueden eliminarse directamente. Esto protege la integridad del juego, ya que los tesoros requieren al menos un sello y los premios dependen de sus sellos asignados. Primero debe desvincular el sello de la entidad correspondiente.

Eliminación con advertencia para actividades

Los sellos asignados a **actividades** pueden eliminarse, pero la actividad perderá su recompensa de sello. El sistema le advertirá de esta consecuencia antes de proceder.

13. Premios (Awards)

Los premios son la configuración de recompensas que se otorgan a los jugadores según su **posición en el ranking** al finalizar la aventura. Cada posición del ranking puede tener un sello de sponsor asignado como premio. Se accede desde el listado de aventuras, haciendo clic en el botón de **premios** (ícono de trofeo) de la aventura correspondiente.

Roles con acceso:

 Super Administrador

 Editor

Modificables durante el juego

Los premios pueden configurarse y modificarse **libremente durante el juego**, ya que no se distribuyen hasta que se finaliza el ranking. Esto le permite ajustar las recompensas en cualquier momento antes de la finalización.

13.1 Vista general



Pantalla de configuración de premios de una aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Pantalla de configuración de premios de una aventura

Encabezado: Muestra el título de la aventura, la descripción "Asigna sellos como premios por posición en el ranking", un botón de **volver** y el botón dorado "**Agregar posición**".

La pantalla presenta una lista vertical de tarjetas, donde cada tarjeta representa una posición del ranking con su premio (sello) asignado.

13.2 Lista de posiciones

Cada posición del ranking se muestra como una **tarjeta** con la siguiente información:

Elemento	Descripción
Número de posición	Insignia con el número ordinal (1. ^º , 2. ^º , 3. ^º , etc.).
Imagen del sello	Logo o imagen del sello asignado como premio, o un ícono genérico de premio si no tiene imagen.
Nombre del sello	Nombre del sello asignado a esa posición.
Cantidad	Etiqueta indicando la disponibilidad: "X/Y" para sellos con cantidad limitada, o " Ilimitado " para sellos sin restricción.
Sponsor	Nombre del patrocinador que otorga el sello.
Etiqueta de posición	Texto descriptivo de la posición (ej: " <i>1er lugar</i> ", " <i>2do lugar</i> ", " <i>3er lugar</i> ").

Medallas especiales

Las **tres primeras posiciones** tienen un estilo visual diferenciado:

Posición	Estilo
1. ^º lugar	Medalla de oro con estilo dorado destacado.
2. ^º lugar	Medalla de plata con estilo plateado.
3. ^º lugar	Medalla de bronce con estilo cobrizo.

Las posiciones del 4.^º lugar en adelante utilizan un estilo estándar sin medalla especial.



Lista de posiciones con medallas de oro, plata y bronce

La captura de pantalla se integrara proximamente

Lista de posiciones con medallas de oro, plata y bronce

13.3 Agregar una posición

Para agregar una nueva posición al ranking de premios:

1. Haga clic en el botón dorado "**Agregar posición**" en la cabecera.
2. Se abrirá el **panel de selección de sellos** en la parte lateral.
3. Utilice el **campo de búsqueda** para filtrar los sellos disponibles por nombre.
4. La lista muestra todos los sellos de la aventura con la siguiente información:
 - Imagen del sello.
 - Nombre del sello.
 - Cantidad disponible (unidades restantes o "Ilimitado").
 - Nombre del sponsor.
5. Haga clic en el botón "+" del sello deseado para asignarlo a la nueva posición.
6. El sistema creará el premio automáticamente y lo añadirá al final de la lista de posiciones.



Panel lateral de selección de sellos para agregar posición

La captura de pantalla se integrara proximamente

Panel lateral de selección de sellos para agregar posición

INFO

La nueva posición siempre se agrega al final de la lista. Si ya hay 3 posiciones configuradas (1.^º, 2.^º y 3.^º), la siguiente será la posición 4.^º.

13.4 Cambiar sello de una posición

Para cambiar el sello asignado a una posición existente:

1. Haga clic en el botón "**Cambiar sello**" (ícono de flechas de intercambio) en la tarjeta de la posición deseada.
2. Se abrirá el **panel de selección de sellos** con la lista de sellos disponibles.
3. Seleccione el nuevo sello haciendo clic en el botón "+".
4. El sistema **eliminará** el premio anterior y **creará** uno nuevo con el sello seleccionado, manteniendo la misma posición.

TIP

Puede cambiar los sellos de cualquier posición en cualquier momento, incluso durante el juego. Los cambios solo tendrán efecto cuando se finalice el ranking.

13.5 Eliminar una posición

Solo la última posición

Solo es posible eliminar la **última posición** de la lista. No se pueden eliminar posiciones intermedias para mantener la secuencia consecutiva del ranking (1.^º, 2.^º, 3.^º...).

Para eliminar la última posición:

1. Haga clic en el botón "**Eliminar posición**" (ícono de papelera) que aparece únicamente en la **última tarjeta** de la lista.
2. Se abrirá un diálogo de confirmación.
3. Confirme la eliminación para proceder.



Botón de eliminar visible solo en la última posición de la lista

La captura de pantalla se integrara proximamente

Botón de eliminar visible solo en la última posición de la lista

INFO

Si desea eliminar una posición intermedia, deberá eliminar primero todas las posiciones posteriores, de la última a la primera, hasta llegar a la posición que desea remover.

14. Rankings y Finalización

La sección de Rankings muestra la **clasificación de los jugadores en tiempo real** y permite finalizar la aventura distribuyendo los premios configurados. Se accede desde el menú lateral: **Rankings**.

Roles con acceso:

 Super Administrador

 Editor

INFO

Solo el  Super Administrador puede ejecutar la acción de **finalizar** una aventura. Los editores pueden consultar el ranking pero no finalizarlo.

14.1 Vista general



Vista general de Rankings con encabezado, filtros y tabla de clasificación

La captura de pantalla se integrara proximamente

Vista general de Rankings con encabezado, filtros y tabla de clasificación

Botones del encabezado

El encabezado de la sección presenta los siguientes botones de acción:

Botón	Descripción
Actualizar	Refresca manualmente los datos del ranking, sincronizando la información más reciente del servidor.

Botón	Descripción
Exportar PDF	Genera un documento PDF con la clasificación completa y lo muestra en un visor previo antes de descargarlo (ver sección 14.6).
Finalizar por Puntos / Finalizar Ranking	Botón rojo que inicia el proceso irreversible de finalización de la aventura (ver sección 14.7). El texto varía según la pestaña activa.

14.2 Filtros y estadísticas

Selector de aventura

En la parte superior se encuentra un **desplegable** para elegir la aventura cuyo ranking deseas consultar. Al ingresar se selecciona automáticamente la primera aventura disponible.

Campo de búsqueda

Permite filtrar jugadores por **nombre** dentro del ranking seleccionado.

Tarjetas de estadísticas

Se muestran **4 tarjetas** resumen con los indicadores clave de la aventura:

Tarjeta	Descripción
Total Jugadores	Cantidad total de jugadores registrados en la aventura seleccionada.
En Línea	Cantidad de jugadores conectados en tiempo real mediante WebSocket. Se muestra con un punto verde pulsante que indica conexión activa.
Puntuación Máxima / Máx. Sellos Confirmados	Muestra el valor máximo alcanzado según la pestaña activa: puntuación máxima (pestaña Puntuación) o máximo de sellos confirmados (pestaña Sellos).
Aventura	Nombre de la aventura seleccionada actualmente.



Tarjetas de estadísticas: Total Jugadores, En Línea, Puntuación Máxima, Aventura

La captura de pantalla se integrara proximamente

Tarjetas de estadísticas: Total Jugadores, En Línea, Puntuación Máxima, Aventura

14.3 Pestañas del ranking

El ranking dispone de **dos modos de visualización**, accesibles mediante pestañas en la parte superior de la tabla:

Pestaña "Puntuación"

Clasifica a los jugadores por la **cantidad de puntos acumulados** de mayor a menor.

Columna	Descripción
Posición	Medallas de oro, plata y bronce para los 3 primeros jugadores. Número ordinal para el resto.
Jugador	Avatar del jugador con indicador de estado: punto verde (en línea) o punto rojo (offline). Nombre del jugador. El primer lugar muestra una etiqueta destacada "Líder".
Puntuación	Puntos acumulados mostrados en una etiqueta con gradiente de color.
Actividades	Número de actividades completadas por el jugador.
Sellos	Número total de sellos obtenidos por el jugador.



Pestaña Puntuación con medallas, indicadores de estado y puntuación

La captura de pantalla se integrara proximamente

Pestaña Puntuación con medallas, indicadores de estado y puntuación

Pestaña "Sellos"

Clasifica a los jugadores por la **cantidad de sellos confirmados** de mayor a menor.

Columna	Descripción
Posición	Medallas de oro, plata y bronce para los 3 primeros jugadores.
Jugador	Avatar con indicador de estado en línea/offline y nombre. El primer lugar muestra la etiqueta "Líder en Sellos".
Sellos Confirmados	Cantidad de sellos confirmados mostrados en una etiqueta verde.
Total Sellos	Cantidad total de sellos con nota adicional de "X no alcanzados" si el jugador tiene sellos pendientes por confirmar.
Puntuación	Puntos acumulados como dato secundario de referencia.



Pestaña Sellos con clasificación por sellos confirmados

La captura de pantalla se integrara proximamente

Pestaña Sellos con clasificación por sellos confirmados

14.4 Detalle de jugador

Al hacer clic en la **fila de un jugador** en cualquiera de las pestañas, se abre un **panel lateral** con información detallada que incluye:

- Datos del perfil del jugador (avatar, nombre, estado de conexión).

- **Progreso completo:** actividades realizadas, porcentaje de completitud.
- **Sellos obtenidos:** listado de todos los sellos del jugador con el sponsor correspondiente.
- **Actividades realizadas:** detalle de cada actividad completada con su puntuación.



Panel lateral de detalle de jugador con progreso, sellos y actividades

La captura de pantalla se integrara proximamente

Panel lateral de detalle de jugador con progreso, sellos y actividades

14.5 Actualización en tiempo real

El sistema de rankings se actualiza **automáticamente** mediante conexión **WebSocket**, sin necesidad de recargar la página:

- **Indicador de jugadores en línea:** La tarjeta "En Línea" muestra en tiempo real cuántos jugadores están conectados al juego, con un punto verde pulsante.
- **Estado por jugador:** Cada fila de la tabla muestra un indicador de punto **verde** (jugador en línea) o **rojo** (jugador desconectado).
- **Refresco automático:** Cuando el sistema detecta cambios en los datos del juego (nuevo progreso, sellos obtenidos, etc.), el ranking se actualiza automáticamente con los datos más recientes.

TIP

Aunque el ranking se actualiza automáticamente, siempre puede usar el botón "**Actualizar**" del encabezado para forzar una sincronización manual si lo necesita.

14.6 Exportar PDF

Para exportar el ranking como documento PDF:

1. Haga clic en el botón "**Exportar PDF**" en el encabezado de la sección.
2. El sistema genera un documento PDF con la **clasificación completa** de la aventura seleccionada.
3. Se abre un **visor previo** en pantalla donde puede revisar el contenido del documento.
4. Si el resultado es satisfactorio, haga clic en "**Descargar**" para guardar el archivo PDF en su equipo.



Visor previo del PDF de rankings con opción de descarga

La captura de pantalla se integrara proximamente

Visor previo del PDF de rankings con opción de descarga

INFO

El PDF incluye la información de todos los jugadores clasificados, sus puntuaciones, actividades completadas y sellos obtenidos, según la pestaña activa al momento de la exportación.

14.7 Finalizar la aventura

ACCION IRREVERSIBLE

La finalización de una aventura es un proceso **permanente e irreversible**. Una vez finalizada, la aventura no podrá reactivarse ni se sincronizará más progreso de los jugadores. **Asegúrese de que todos los jugadores han completado su participación antes de proceder.**

La finalización distribuye los premios configurados (ver [sección 13 - Premios](#)) a los jugadores según su posición en el ranking. Existen **dos modos de finalización**, uno por cada pestaña del ranking:

Finalizar por Puntos (pestaña Puntuación)

Este modo determina a los ganadores según su **posición en el ranking de puntuación**.

Pasos:

1. Asegúrese de estar en la pestaña "Puntuación".
2. Haga clic en el botón rojo "Finalizar por Puntos".
3. Se muestra un **diálogo de confirmación** explicando las consecuencias:
 - Se determinan los ganadores según su posición en el ranking de puntuación.
 - Se otorgan los **premios (sellos)** configurados en la sección de Premios a los ganadores correspondientes.
 - Se **notifica** a todos los jugadores conectados sobre la finalización.
 - La aventura se marca como **FINALIZADA** y no se sincronizará más progreso.
4. Confirme para ejecutar el proceso.
5. Al completarse, se muestra un mensaje con la **cantidad de usuarios notificados** y **premios otorgados**.



Diálogo de confirmación de finalización por puntos

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de confirmación de finalización por puntos

Finalizar Ranking de Sellos (pestaña Sellos)

Este modo determina a los ganadores según la **cantidad de sellos confirmados**.

Pasos:

1. Asegúrese de estar en la pestaña "Sellos".
2. Haga clic en el botón rojo "Finalizar Ranking".
3. Se muestra un **diálogo de confirmación** similar al de puntos, detallando las consecuencias.

4. El sistema procesa la finalización:

- Determina **ganadores y perdedores** según la clasificación de sellos.
- Otorga **los premios** a los jugadores en las posiciones configuradas.
- Notifica a todos los jugadores conectados.
- Decrementa las cantidades de sellos limitados que se otorguen como premio.

5. Confirme para ejecutar el proceso.



Diálogo de confirmación de finalización por sellos

La captura de pantalla se integrara proximamente

Diálogo de confirmación de finalización por sellos

Estado post-finalización

Una vez finalizada la aventura:

- El botón de finalización cambia a "**Aventura Finalizada**" con un ícono de candado.
- El botón queda **deshabilitado permanentemente**.
- El ranking sigue siendo consultable pero no se actualiza más.
- Los premios se distribuyen de forma inmediata a los jugadores ganadores.

WARNING

Antes de finalizar, verifique que la **configuración de premios** (sección 13) esté completa y correcta. Una vez distribuidos los premios, no se pueden modificar ni revocar.

15. Códigos QR

Los códigos QR permiten vincular elementos físicos del juego (señalización, objetos, estaciones) con las entidades digitales del sistema. Se accede desde el menú lateral: **Códigos QR**, que ofrece dos subsecciones: **Listado** y **Generador**.

INFO

Los códigos QR son la pieza clave para conectar la experiencia física con el mundo digital del juego. Cada aventura, tesoro y trampa puede tener su propio código QR que los jugadores escanean durante la partida.

15.1 Listado de códigos QR

El listado muestra todos los códigos QR disponibles en el sistema, organizados por tipo de entidad.



Listado de códigos QR con filtros y tabla de resultados

La captura de pantalla se integrará próximamente

Listado de códigos QR con filtros y tabla de resultados

Filtros disponibles

Filtro	Descripción
Tipo de entidad	Desplegable para seleccionar: "Aventuras", "Tesoros" o "Trampas".
Filtrar por aventura	Solo visible para tesoros y trampas. Permite filtrar por una aventura específica o ver todas.

Filtro	Descripcion
Buscar	Campo de texto para buscar por nombre de la entidad.

TIP

Al cambiar el tipo de entidad, los filtros adicionales se ajustan automaticamente. Para tesoros y trampas aparece el filtro de aventura, que permite acotar los resultados a una aventura especifica.

Columnas de la tabla

Columna	Descripcion
Nombre	Icono segun el tipo (mapa para aventuras, gema para tesoros, calavera para trampas) junto al nombre de la entidad.
Aventura	Solo visible para tesoros y trampas. Muestra el nombre de la aventura a la que pertenece la entidad.
Acciones	Botones "Ver QR" y "Descargar".

Acciones disponibles

Accion	Descripcion
Ver QR	Genera la imagen del codigo QR y la muestra en un visor modal a pantalla completa. Desde el visor puede descargar la imagen directamente.
Descargar PNG	Descarga directamente la imagen del codigo QR en formato PNG. El nombre del archivo sigue el patron: <code>qr-[tipo]-[nombre].png</code> .

**Vista previa modal del codigo QR con boton de descarga**

La captura de pantalla se integrara proximamente

Vista previa modal del codigo QR con boton de descarga

TIP

Puede usar el visor modal para verificar visualmente el código QR antes de descargarlo. Esto es útil para asegurarse de que está descargando el código correcto.

15.2 Generador masivo de códigos QR

El generador masivo permite crear múltiples códigos QR de forma simultánea, facilitando la preparación de materiales físicos para las aventuras.



Generador masivo de códigos QR con selector de tipo y lista de entidades

La captura de pantalla se integrará próximamente

Generador masivo de códigos QR con selector de tipo y lista de entidades

El generador se presenta en un **diseño de dos columnas**:

Columna izquierda — Tipo de entidad

Seleccione el tipo de entidad mediante botones de radio:

Opción	Icono	Descripción
Aventuras	Mapa	Genera códigos QR para aventuras registradas en el sistema.
Tesoros	Gema	Genera códigos QR para tesoros de las aventuras.
Trampas	Calavera	Genera códigos QR para trampas de las aventuras.

Al seleccionar un tipo, la columna derecha se actualiza mostrando las entidades correspondientes.

Columna derecha — Selección de entidades

1. Use el botón "Seleccionar todos" / "Deseleccionar todos" para marcar o desmarcar todas las entidades de la lista.
2. La lista muestra cada entidad con:
 - Una **casilla de verificación** para seleccionarla o deselegir la individualmente.
 - El **nombre** de la entidad.
 - La **aventura** a la que pertenece (para tesoros y trampas).
3. En la parte inferior se muestra un resumen: "**X de Y seleccionados**".
4. Haga clic en el botón "**Generar X QR(s)**" para iniciar la generación.

WARNING

La generación puede tardar unos segundos dependiendo de la cantidad de entidades seleccionadas. No cierre ni recargue la página durante el proceso.

Resultado de la generación

Después de generar los códigos, se muestra una **cuadricula** con todos los códigos QR creados:



Cuadricula de códigos QR generados con botón de descargar todos

La captura de pantalla se integrará próximamente

Cuadricula de códigos QR generados con botón de descargar todos

- **Botón "Descargar todos"**: Descarga todas las imágenes de códigos QR generados de forma individual.
- **Tarjetas individuales**: Cada tarjeta muestra:
 - La imagen del código QR.
 - El nombre de la entidad asociada.
 - Un botón individual de **descarga** en formato PNG.

TIP

Utilice el generador masivo cuando necesite preparar todos los códigos QR para un evento o aventura. Es mucho más rápido que descargarlos uno por uno desde el listado.

16. Plantillas Visuales

Las plantillas visuales definen el esquema de colores que se aplica a la experiencia de juego del jugador. Cada aventura puede tener una plantilla asignada que personaliza la apariencia de la interfaz del juego. Se accede desde el menu lateral: **Plantillas**.

INFO

Las plantillas solo afectan la apariencia visual del juego para los jugadores. No modifican la estructura ni el contenido de las aventuras.

16.1 Listado de plantillas

Las plantillas se muestran como **tarjetas en cuadricula** (hasta 3 columnas en pantallas grandes).



Listado de plantillas en formato de cuadricula con tarjetas de vista previa

La captura de pantalla se integrara proximamente

Listado de plantillas en formato de cuadricula con tarjetas de vista previa

Informacion de cada tarjeta

Elemento	Descripcion
Vista previa de colores	Area superior que muestra el fondo de la app, una franja con el fondo del header, y un circulo con gradiente de colores primario y secundario.
Circulos de colores	Cinco circulos que representan los colores: primario, secundario, acento, exito y error.

Elemento	Descripcion
Nombre	Nombre de la plantilla.
Aventuras	Etiqueta con el numero de aventuras que utilizan esta plantilla.
Acciones	Botones de editar y eliminar .

WARNING

Si la plantilla esta en uso por una o mas aventuras, **no se puede eliminar**. El sistema mostrara un mensaje de error indicando cuantas aventuras la usan. Debe desasignar la plantilla de todas las aventuras antes de poder eliminarla.

16.2 Crear / Editar una plantilla

Haga clic en "**Nueva Plantilla**" para acceder al formulario de creacion, o en el boton de **editar** de una plantilla existente para modificarla.



Formulario de creacion de plantilla con vista previa en vivo a la derecha

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creacion de plantilla con vista previa en vivo a la derecha

El formulario se presenta en **dos columnas**:

- **Columna izquierda:** Formulario con todos los campos de configuracion.
- **Columna derecha:** **Vista previa en vivo** que se actualiza en tiempo real a medida que modifica los valores.

Informacion general

Campo	Requisitos
Nombre	Obligatorio. Mínimo 2 caracteres.

Colores principales

Los colores principales definen la paleta base de la interfaz del juego.

Campo	Descripción	Valor por defecto
Color Primario	Botones, marcadores activos, elementos interactivos.	#64ddff
Color Secundario	Información, nivel actual, elementos informativos.	#5bc4ff
Color de Acento	Oro, recompensas, elemento activo, destacados.	#ffd700
Color Bloqueado	Elementos bloqueados, no disponibles.	#636e72

Cada campo incluye un **selector de color visual** (color picker) y un **campo de texto** para ingresar el valor hexadecimal directamente.

Colores de estado

Los colores de estado comunican al jugador el resultado de sus acciones dentro del juego.

Campo	Descripción	Valor por defecto
Color de Exito	Completado, logros, respuestas correctas.	#4ade80
Color de Error	Trampas, errores, respuestas incorrectas.	#ef4444
Ubicación del Jugador	Marcador de posición del jugador en el mapa.	#00ff00

Fondos y transparencias

Colores de fondo

Campo	Descripcion	Valor por defecto
Fondo de la App	Color de fondo principal de la aplicacion. Soporta gradientes CSS.	Gradiente oscuro (135deg)
Fondo del Header	Barra de navegacion superior. Soporta gradientes CSS.	Gradiente oscuro (180deg)
Fondo de Modales	Fondo de dialogos y ventanas modales. Soporta valores RGBA para transparencia.	Gradiente oscuro con transparencia

TIP

Los campos de fondo aceptan tanto colores solidos (ej: `#1a1a2e`) como gradientes CSS completos (ej: `linear-gradient(135deg, #1a1a2e 0%, #16213e 100%)`). Esto permite crear interfaces con mayor profundidad visual.

Configuracion de transparencias

Campo	Rango	Paso	Valor por defecto
Navbar / Header	0 - 1	0.01	0.98
Menu	0 - 1	0.01	0.95
Contenedor de Preguntas	0 - 1	0.01	0.98

Donde **0** = completamente transparente y **1** = completamente opaco.

Boton "Restaurar valores"

En la parte inferior del formulario se encuentra el boton "**Restaurar valores**", que restablece **todos** los campos del formulario a sus valores predeterminados. Esto es util si ha realizado muchos cambios y desea volver al esquema de colores original.

WARNING

El boton "Restaurar valores" reinicia todos los campos del formulario inmediatamente. Asegurese de que desea perder los cambios actuales antes de pulsarlo.

Vista previa en vivo



Vista previa en vivo de la plantilla mostrando los colores aplicados a la interfaz del juego

La captura de pantalla se integrara proximamente

Vista previa en vivo de la plantilla mostrando los colores aplicados a la interfaz del juego

La vista previa se ubica en la **columna derecha** del formulario y permanece **fija al hacer scroll**. Muestra una representacion visual de como se veran los colores seleccionados aplicados a la interfaz del juego, actualizandose **instantaneamente** con cada cambio en los campos del formulario.

La vista previa incluye:

- Simulacion del **fondo de la app** y el **header**.
- Muestra de **botones** con el color primario.
- Ejemplo de **elementos de acento** como recompensas.
- Indicadores de **exito** y **error**.
- Representacion del **marcador del jugador** en el mapa.

TIP

Utilice la vista previa para experimentar con diferentes combinaciones de colores antes de guardar. Los cambios se reflejan en tiempo real, lo que permite iterar rapidamente sobre el diseño.

17. Generacion con Inteligencia Artificial

El sistema integra capacidades de inteligencia artificial para generar contenido de forma automatica, agilizando la creacion de aventuras y sus componentes. Estas funciones estan disponibles en diferentes puntos de la aplicacion.

INFO

Las funciones de IA son herramientas de asistencia. Todo el contenido generado puede y debe ser revisado y ajustado por el administrador antes de guardarla definitivamente.

17.1 Funciones de IA disponibles

El sistema ofrece seis funciones de generacion con IA, cada una accesible desde una ubicacion especifica del panel:

Funcion	Ubicacion	Que genera
Generar Aventura	Formulario de nueva aventura (boton "Generar con IA")	Titulo, descripcion, descripcion larga y nivel de dificultad a partir de una descripcion libre proporcionada por el administrador.
Generar Aventura Completa	Formulario de nueva aventura (boton "Generar Aventura Completa")	Una aventura completa con todos sus niveles y secciones. Permite especificar la cantidad de niveles y secciones por nivel. Opcionalmente genera la imagen del mapa.
Generar Nivel	Formulario de nuevo nivel (boton "Generar con IA")	Titulo, descripcion y descripcion larga para un nivel, tomando como contexto el nombre de la aventura padre.
Generar Seccion	Formulario de nueva seccion (boton "Generar con IA")	Titulo y descripcion para una seccion, tomando como contexto la aventura y el nivel al que pertenece.

Funcion	Ubicacion	Que genera
Generar Actividades	Listado de actividades de una sección (botón "Generar con IA")	Multiples actividades (con preguntas y respuestas) de forma masiva. Permite especificar la cantidad y la tematica deseada.
Generar Imagen de Mapa	Formularios de edición de aventura y nivel (botón con icono de destellos sobre la imagen)	Una imagen de mapa generada por IA a partir de la descripción de la aventura o nivel.



Tabla visual mostrando las seis funciones de IA y sus ubicaciones en el panel

La captura de pantalla se integrara proximamente

Tabla visual mostrando las seis funciones de IA y sus ubicaciones en el panel

17.2 Como usar la generacion con IA

Generacion de datos del formulario (aventura, nivel, seccion)

Esta función rellena automáticamente los campos del formulario a partir de una descripción textual.

1. En el formulario correspondiente (aventura, nivel o sección), haga clic en el botón con icono de **destellos** ("Generar con IA").
2. Se abrirá un diálogo solicitando una **descripción** o contexto para la generación.
3. Escriba una descripción clara y específica de lo que desea generar.
4. Haga clic en "**Generar**".
5. Los campos del formulario se llenarán automáticamente con el contenido generado.
6. **Revise y ajuste** los valores antes de guardar.



Dialogo de generacion con IA para datos de formulario

La captura de pantalla se integrara proximamente

Dialogo de generacion con IA para datos de formulario

TIP

Cuento mas detallada sea la descripción que proporcione, mejores serán los resultados. Por ejemplo, en lugar de "una aventura de barcos", escriba "una aventura educativa sobre navegación marítima en el Caribe, enfocada en seguridad y señalización portuaria".

Generación de aventura completa

Esta función crea toda la estructura de una aventura de una sola vez: la aventura, sus niveles y las secciones dentro de cada nivel.

1. En el formulario de nueva aventura, haga clic en "**Generar Aventura Completa**".
2. Se abrirá un diálogo donde debe configurar:

Campo	Descripción
Descripción	Contexto o temática de la aventura que desea generar.
Cantidad de niveles	Número de niveles que tendrá la aventura.
Secciones por nivel	Número de secciones que tendrá cada nivel.
Generar imagen de mapa	Casilla para generar automáticamente la imagen del mapa de la aventura.

3. Haga clic en "**Generar**".
4. Se mostrará una vista previa con la aventura generada, incluyendo toda la estructura de niveles y secciones.

5. Si incluye imagen de mapa, podra **regenerarla** desde la vista previa si no le satisface el resultado.
6. Confirme para crear la aventura completa con todos sus niveles y secciones.



Dialogo de generacion de aventura completa con campos de configuracion y vista previa

La captura de pantalla se integrara proximamente

Dialogo de generacion de aventura completa con campos de configuracion y vista previa

► Generacion de una aventura completa con IA



Video tutorial proximamente

Generacion masiva de actividades

Esta funcion permite crear multiples actividades con sus preguntas y respuestas de forma automatica dentro de una seccion.

1. Desde el **listado de actividades** de una seccion, haga clic en el boton "**Generar con IA**" (icono de destellos).
2. En el dialogo configure:

Campo	Descripcion
Descripcion	Tematica o contexto de las actividades a generar.
Cantidad	Numero de actividades a crear.

3. Haga clic en "Generar".
4. Las actividades se crean **secuencialmente**, cada una con su pregunta y respuestas.
5. Un **indicador de progreso** muestra el avance de la generacion.
6. Al finalizar se muestra un mensaje indicando cuantas actividades se crearon exitosamente.



Dialogo de generacion masiva de actividades con indicador de progreso

La captura de pantalla se integrara proximamente

Dialogo de generacion masiva de actividades con indicador de progreso

WARNING

La generacion masiva de actividades puede tardar varios segundos dependiendo de la cantidad solicitada. No cierre ni recargue la pagina durante el proceso.

Generacion de imagen de mapa

Esta funcion genera una imagen de mapa ilustrativa usando inteligencia artificial.

1. En el formulario de **edicion de aventura** o **edicion de nivel**, pase el cursor sobre el area de imagen del mapa.
2. Haga clic en el boton con icono de destellos (IA).
3. Se abrirá un dialogo donde puede escribir una **descripcion** del mapa deseado.
4. El sistema generará la imagen automáticamente.
5. La imagen se muestra como **vista previa**.
6. Puede **reemplazarla** subiendo una imagen manualmente si lo prefiere.
7. Haga clic en "**Guardar cambios**" para confirmar.



Generacion de imagen de mapa con IA desde el formulario de edicion

La captura de pantalla se integrara proximamente

Generacion de imagen de mapa con IA desde el formulario de edicion

17.3 Recomendaciones para el uso de IA

Recomendaciones para obtener los mejores resultados

- Proporcione **descripciones claras y específicas** para obtener mejores resultados. Incluya detalles como la tematica, el publico objetivo y el tono deseado.
- Siempre **revise y ajuste** el contenido generado antes de guardarlo. La IA genera contenido de calidad, pero puede requerir ajustes para adaptarse perfectamente a sus necesidades.
- La **generacion de aventuras completas** puede tardar varios segundos dependiendo de la cantidad de niveles y secciones solicitados. Sea paciente durante el proceso.
- Las **imagenes generadas son ilustrativas**; puede reemplazarlas con imagenes propias en cualquier momento desde el formulario de edicion.
- Utilice la **generacion masiva de actividades** para crear rápidamente un banco de preguntas y luego refine cada una individualmente.
- El **contexto importa**: cuando genera niveles o secciones, el sistema toma en cuenta el nombre de la aventura padre para producir contenido coherente con la tematica general.

18. Gestión de Administradores

La sección de administradores permite gestionar las cuentas de usuario que tienen acceso al panel de administración. Se accede desde el menú lateral: **Administradores**.

INFO

Esta sección solo está disponible para usuarios con rol **Super Administrador**



. Los usuarios con rol Editor no pueden ver ni acceder a la gestión de administradores.

18.1 Listado de administradores

Al acceder a la sección, se muestra una tabla con todos los administradores registrados en el sistema.



Listado de administradores con tabla, búsqueda y paginación

La captura de pantalla se integrará próximamente

Listado de administradores con tabla, búsqueda y paginación

Campo de búsqueda: Permite filtrar administradores por nombre o email.

Columnas de la tabla

Columna	Descripción
Usuario	Nombre del administrador con ícono de persona.

Columna	Descripcion
Email	Direccion de correo electronico utilizada para iniciar sesion.
Rol	Etiqueta de color indicando el rol: Super Administrador o Editor (ver seccion 18.2).
Creado	Fecha de creacion de la cuenta (formato: "10 feb. 2026").
Acciones	Botones de editar y eliminar .

Paginacion: Se muestran 10 administradores por pagina con controles de paginacion en la parte inferior.

18.2 Roles de administrador

El sistema cuenta con dos roles claramente diferenciados:

Caracteristica	Super Administrador  Super Administrador	Editor  Editor
Etiqueta visual	Escudo con marca de verificacion	Escudo simple
Gestionar aventuras	Si (crear, editar, eliminar)	Si (crear, editar) — No puede eliminar
Gestionar niveles, secciones, actividades	Si (completo)	Si (crear y editar)
Gestionar sponsors y sellos	Si	Si
Configurar premios	Si	Si
Consultar y exportar rankings	Si	Si
Finalizar rankings	Si	No
Resetear aventuras	Si	No

Característica	Super Administrador  Super Administrador	Editor  Editor
Gestionar administradores	Si	No
Eliminar aventuras	Si	No
Generar códigos QR	Si	Si
Gestionar plantillas	Si	Si
Usar funciones de IA	Si	Si

WARNING

El rol de Editor **no** permite eliminar aventuras, resetear estadísticas ni gestionar cuentas de administradores. Estas acciones están reservadas exclusivamente para el Super Administrador.

18.3 Crear un administrador

Haga clic en "Nuevo Admin" para acceder al formulario de creación.



Formulario de creación de administrador con selector de rol en formato de tarjetas

La captura de pantalla se integrará próximamente

Formulario de creación de administrador con selector de rol en formato de tarjetas

Campos del formulario

Campo	Descripción	Requisitos
Nombre	Nombre completo del administrador.	Obligatorio. Mínimo 2 caracteres.

Campo	Descripcion	Requisitos
Email	Correo electronico para iniciar sesion.	Obligatorio. Debe ser un email valido y unico en el sistema.
Contrasena	Contrasena de acceso al panel.	Obligatorio en creacion. Minimo 6 caracteres.
Rol	Rol que tendra el administrador en el sistema.	Obligatorio. Seleccionar entre "Super Administrador" o "Editor".

Selector de rol

El selector de rol se presenta como **tarjetas seleccionables**, cada una con:

- **Icono** del rol (escudo con verificacion o escudo simple).
- **Nombre** del rol.
- **Descripcion** de los permisos asociados.

Al hacer clic en una tarjeta, esta se resalta visualmente para indicar la seleccion.



Selector de rol con tarjetas de Super Administrador y Editor

La captura de pantalla se integrara proximamente

Selector de rol con tarjetas de Super Administrador y Editor

Pasos para crear un administrador:

1. Complete el campo **Nombre** (obligatorio).
2. Ingrese el **Email** del nuevo administrador.
3. Establezca una **Contrasena** (minimo 6 caracteres).
4. Seleccione el **Rol** haciendo clic en la tarjeta correspondiente.
5. Haga clic en "**Crear Administrador**".
6. El nuevo administrador aparecera en el listado y podra iniciar sesion inmediatamente.

18.4 Editar un administrador

Haga clic en el botón de **editar** (ícono de lápiz) en la fila del administrador que desea modificar.



Formulario de edición de administrador con campo de contraseña opcional

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de edición de administrador con campo de contraseña opcional

El formulario de edición muestra los mismos campos que el de creación con la siguiente diferencia importante:

- El campo **Contraseña** es **opcional**. Si se deja vacío, se mantiene la contraseña actual del administrador.

TIP

Debajo del campo de contraseña se muestra la nota: "**Solo completa este campo si deseas cambiar la contraseña.**" Esto permite editar otros datos del administrador (nombre, email, rol) sin necesidad de conocer ni modificar su contraseña actual.

Los campos **nombre**, **email** y **rol** se pueden modificar libremente. Los cambios se aplican inmediatamente al guardar.

18.5 Eliminar un administrador

1. Haga clic en el botón de **eliminar** (ícono de papelera) en la fila del administrador.
2. Se mostrará un diálogo de confirmación.
3. Confirme la eliminación.

WARNING

No es posible eliminar la cuenta con la que esta actualmente autenticado. Si intenta eliminar su propia cuenta, el sistema mostrara un mensaje de error indicando que no puede realizar esta accion. Para eliminar su cuenta, otro Super Administrador debe hacerlo.

DANGER

La eliminacion de un administrador es **permanente**. El usuario eliminado perdera inmediatamente el acceso al panel y no podra recuperar su cuenta. Asegurese de que la eliminacion es intencional antes de confirmar.

19. Restricciones y Validaciones del Sistema

El sistema implementa un conjunto de restricciones automaticas para proteger la integridad de los datos del juego, especialmente cuando hay jugadores activos. Esta sección resume las validaciones mas importantes que el administrador debe conocer.

19.1 Protección por jugadores registrados

Cuando una aventura tiene **jugadores registrados**, el sistema aplica restricciones para evitar que los cambios rompan la experiencia de juego en curso.

Banner de advertencia

En las secciones afectadas se muestra un banner ambar con el mensaje: "Esta aventura tiene X usuario(s) registrado(s). Algunas operaciones de edición están restringidas para proteger la estructura del juego."



Banner de advertencia de aventura con jugadores registrados

La captura de pantalla se integrara proximamente

Banner de advertencia de aventura con jugadores registrados

Acciones bloqueadas cuando hay jugadores

Entidad	Acciones bloqueadas
Aventura	Editar campos estructurales (solo se permite modificar título, descripción y posición en el mapa).
Niveles	Crear nuevos niveles, editar campos estructurales, eliminar niveles y reordenar.

Entidad	Acciones bloqueadas
Secciones	Crear nuevas secciones, editar campos estructurales, eliminar secciones y reordenar.
Actividades	Crear nuevas actividades, editar campos estructurales, eliminar actividades y reordenar.

Acciones permitidas cuando hay jugadores

Entidad	Acciones permitidas
Aventura	Modificar titulo, descripcion, fechas y posicion de elementos en el mapa.
Premios (Awards)	Configurar, cambiar y eliminar premios libremente (se distribuyen al finalizar, no afectan la experiencia en curso).
Rankings	Consultar clasificacion, exportar PDF y finalizar la aventura.
Sponsors y Sellos	Crear y editar sponsors y sellos (no afectan la estructura del juego activo).
Codigos QR	Generar y descargar codigos QR sin restricciones.
Plantillas	Crear y editar plantillas visuales.

INFO

Las restricciones se desactivan automaticamente si se resetea la aventura (eliminando los datos de progreso de los jugadores). Consulte la sección 4.5 para mas informacion sobre el proceso de reseteo.

19.2 Eliminacion en cascada

La eliminacion de entidades tiene **efectos en cascada**. Al eliminar un elemento, se eliminan automaticamente todos los elementos que dependen de el. El sistema muestra advertencias especificas antes de cada eliminacion.

Entidad eliminada	Consecuencia en cascada
Aventura	Elimina todo : niveles, secciones, actividades, tesoros, trampas, sponsors y todos los datos de jugadores asociados.
Nivel	Elimina todas sus secciones y las actividades dentro de cada sección.
Sección	Elimina todas sus actividades (steps) con sus preguntas y respuestas.
Actividad	Si tiene sellos asignados, los sellos quedan desasignados (se muestra advertencia previa).
Tesoro	Si tiene sellos asignados, se listan los sellos afectados en la advertencia.
Sponsor	Bloqueado si tiene sellos vinculados a actividades, tesoros o premios. Debe desasociar los sellos primero.
Sello de sponsor	Reglas específicas según su asignación (ver sección 12.4): bloqueado si está en tesoro o premio; permitido con advertencia si está en actividad.
Plantilla	Bloqueada si está en uso por alguna aventura. Debe desasignarla de todas las aventuras primero.

DANGER

La eliminación de una **aventura** es la acción más destructiva del sistema. Elimina permanentemente toda la estructura interna y los datos de jugadores. Solo los usuarios con rol **Super Administrador** pueden ejecutar esta acción.

19.3 Validaciones de formularios

Todas las pantallas de creación y edición implementan **validación de campos** en tiempo real para garantizar la integridad de los datos.

Comportamiento general

- Los campos obligatorios están marcados con un **asterisco rojo (*)**.

- Al intentar guardar un formulario con campos invalidos, se resaltan en **rojo** los campos con error.
- Se muestra un **mensaje descriptivo** debajo de cada campo invalido explicando el problema.
- El boton de guardar permanece deshabilitado hasta que todos los campos obligatorios sean validos.

Tipos de validaciones

Tipo de validacion	Descripcion	Ejemplo
Campo requerido	El campo no puede estar vacio.	"El titulo es obligatorio."
Longitud minima	El valor debe tener un numero minimo de caracteres.	"El titulo debe tener al menos 3 caracteres."
Formato de email	El valor debe tener formato de correo electronico valido.	"Ingrese un email valido."
Valor numerico minimo	El numero debe ser mayor o igual al minimo permitido.	"Los puntos deben ser al menos 10."
Valor numerico maximo	El numero no debe exceder el maximo permitido.	"El valor no puede superar 1000."
Coherencia de fechas	La fecha de inicio debe ser menor o igual a la fecha de fin.	"La fecha de inicio no puede ser posterior a la fecha de fin."
Unicidad	Ciertos campos deben ser unicos en el sistema.	"Ya existe un administrador con este email."
Al menos una respuesta correcta	Las preguntas deben tener al menos una respuesta marcada como correcta.	"Debe marcar al menos una respuesta como correcta."
Minimo de respuestas	Las preguntas requieren al menos 2 opciones de respuesta.	"Debe agregar al menos 2 respuestas."

TIP

Los mensajes de error desaparecen automaticamente cuando el usuario corrige el campo invalido.
No es necesario cerrar ni descartar el mensaje manualmente.

19.4 Reinicio de aventura

El sistema permite reiniciar una aventura eliminando los datos de progreso de los jugadores **sin alterar la estructura del juego** (niveles, secciones, actividades, etc.).

Que se elimina al resetear

- Todos los **usuarios registrados** en la aventura (o se conservan, segun la opcion elegida).
- Todas las **puntuaciones** y datos de **progreso**.
- Las **asignaciones de sellos** a jugadores.
- Los registros de **tesoros encontrados** y **trampas activadas**.
- Las entradas del **ranking**.

Que se conserva al resetear

- La **estructura completa** de la aventura (niveles, secciones, actividades, preguntas).
- La configuracion de **sponsors** y **sellos**.
- La configuracion de **premios** (Awards).
- Las **imagenes de mapa** y toda la configuracion visual.
- Los **tesoros** y **trampas** definidos.

Opciones de reseteo

Opcion	Descripcion
Conservar usuarios registrados	Los usuarios mantienen su cuenta pero se elimina todo su progreso. Podran volver a participar en la aventura.
Eliminar todos los usuarios	Elimina permanentemente todas las cuentas de usuario asociadas a la aventura.

WARNING

El reseteo de una aventura es **irreversible**. Toda la informacion de progreso, rankings y sellos obtenidos por los jugadores sera eliminada permanentemente. Se requiere escribir la palabra "**RESETEAR**" para confirmar la accion.

Tras el reinicio, la aventura vuelve a estar disponible para nuevos jugadores y las **restricciones por jugadores registrados se desactivan**.

19.5 Finalizacion de aventura

La finalizacion del ranking es un proceso **irreversible** que cierra definitivamente la aventura y distribuye los premios a los ganadores.

Accion irreversible

La finalizacion de una aventura **no se puede deshacer**. Una vez finalizada, la aventura se marca como **FINALIZADA** de forma permanente. Asegurese de que los premios estan correctamente configurados y de que el ranking refleja los resultados deseados antes de proceder.

Que sucede al finalizar

Paso	Descripcion
1. Determinar ganadores	El sistema identifica a los jugadores segun su posicion en el ranking (por puntuacion o por sellos, segun la pestana activa).
2. Distribuir premios	Se otorgan los sellos configurados en la seccion de Premios a los jugadores en las posiciones ganadoras.
3. Notificar jugadores	Se envia una notificacion en tiempo real a todos los jugadores conectados informando la finalizacion.
4. Marcar como finalizada	La aventura se marca como FINALIZADA . El boton cambia a "Aventura Finalizada" con un icono de candado y queda deshabilitado permanentemente.
5. Bloquear sincronizacion	No se aceptan mas sincronizaciones de datos del juego para esta aventura.

Requisitos previos recomendados

- Verificar que la **configuracion de premios** este completa y correcta.
- Revisar el **ranking** para confirmar que los resultados son los esperados.
- Asegurarse de que todos los jugadores han tenido la oportunidad de completar la aventura.
- Considerar **exportar el ranking a PDF** antes de finalizar como respaldo.

TIP

Exporte el ranking a PDF antes de finalizar. De esta forma tendra un registro completo de la clasificacion que podra consultar o imprimir en cualquier momento, independientemente del estado de la aventura.

Tutoriales

Bienvenido a la sección de tutoriales del Panel de Administración de **Aventura en Navegación**. Aquí encontrará guías paso a paso que le ayudarán a realizar las tareas más comunes del sistema de forma rápida y efectiva.

INFO

Estos tutoriales están diseñados para seguirse en orden si es la primera vez que utiliza el panel. Si ya tiene experiencia, puede acceder directamente al tutorial que necesite.

Tutoriales disponibles

[Tutorial 1: Crear tu primera aventura](#)

Aprenda a crear una aventura completa desde cero: desde el inicio de sesión hasta la configuración de actividades con preguntas y respuestas. Este tutorial cubre todo el flujo básico de creación de contenido.

Tiempo estimado: 15-20 minutos **Nivel:** Principiante **Secciones que cubre:** Inicio de sesión, Aventuras, Niveles, Secciones, Actividades

[Tutorial 2: Configurar sponsors y sellos](#)

Aprenda a crear patrocinadores (sponsors), diseñar sus sellos, asignarlos a actividades y tesoros, y configurar los premios del ranking. Este tutorial le guiará en todo el proceso de monetización y recompensas.

Tiempo estimado: 10-15 minutos **Nivel:** Intermedio **Secciones que cubre:** Sponsors, Sellos, Tesoros, Premios

[Tutorial 3: Finalizar ranking y premios](#)

Aprenda a consultar el ranking en tiempo real, exportar la clasificación a PDF y finalizar la aventura distribuyendo los premios a los ganadores. Este tutorial cubre el cierre completo de una aventura.

Tiempo estimado: 5-10 minutos **Nivel:** Intermedio **Secciones que cubre:** Rankings, Finalizacion, Exportacion PDF

TIP

Antes de comenzar cualquier tutorial, asegúrese de contar con credenciales de acceso al panel proporcionadas por un Super Administrador.

Tutorial: Crear tu primera aventura

En este tutorial aprenderá a crear una aventura completa desde cero, incluyendo niveles, secciones y actividades con preguntas. Al finalizar, tendrá una aventura lista para que los jugadores comiencen a explorar.



Crear tu primera aventura



Video tutorial proximamente

Requisitos previos

- Credenciales de acceso al panel (correo electrónico y contraseña).
- Navegador web moderno (Chrome, Firefox o Edge recomendados).
- Al menos una idea para la temática de su aventura.

Paso 1: Iniciar sesión en el panel

1. Abra su navegador web y acceda a la dirección del Panel de Administración.
2. En la pantalla de inicio de sesión, ingrese su **correo electrónico** en el campo correspondiente.
3. Ingrese su **contraseña**. Puede pulsar el ícono del ojo para mostrar u ocultar la contraseña.
4. Haga clic en el botón "**Iniciar Sesión**".
5. Si las credenciales son correctas, será redirigido al **Dashboard** del panel.



Pantalla de inicio de sesion del panel de administracion

La captura de pantalla se integrara proximamente

Pantalla de inicio de sesion del panel de administracion

TIP

Si no posee credenciales de acceso, solicitalas al Super Administrador del sistema. El podra crear una cuenta desde la seccion de Administradores.

Paso 2: Crear la aventura

1. Desde el Dashboard, haga clic en la accion rapida "**Nueva Aventura**", o navegue a **Aventuras** en el menu lateral y pulse "**Nueva Aventura**".
2. Complete el formulario de creacion:

Campo	Que escribir	Ejemplo
Titulo	Un nombre descriptivo para la aventura.	"Viaje por el Puerto de Valencia"
Descripcion	Un resumen de la experiencia.	"Explora los rincones del puerto mientras aprendes sobre navegacion y seguridad maritima."
Fecha de inicio	Cuando comienza la aventura.	01/05/2026
Fecha de fin	Cuando termina la aventura.	15/05/2026
Activa	Deje activada para que los jugadores puedan acceder.	Activada

Campo	Que escribir	Ejemplo
Plantilla	Seleccione una plantilla visual (opcional).	Plantilla por defecto

3. Haga clic en "Crear Aventura".

4. Será redirigido al listado de aventuras donde aparecerá la nueva aventura.



Formulario de creación de aventura con campos completados

La captura de pantalla se integrará próximamente

Formulario de creación de aventura con campos completados

Opción alternativa con IA

Si prefiere generar la aventura automáticamente, haga clic en "**Generar con IA**" para que el sistema cree el título y la descripción por usted, o en "**Generar Aventura Completa**" para crear toda la estructura (aventura, niveles y secciones) de una vez.

Paso 3: Agregar un nivel

Los niveles son las divisiones principales de la aventura (por ejemplo, "Día 1", "Zona Norte").

1. En el listado de aventuras, haga clic en el botón de **ver detalle** (ícono de ojo) de su aventura recién creada.
2. En la vista de detalle, localice la sección de **niveles** y haga clic en "**Ver Niveles**", o haga clic directamente en el contador de niveles desde el listado de aventuras.
3. Haga clic en "**Nuevo Nivel**".
4. Complete el formulario:

Campo	Que escribir	Ejemplo
Titulo	Nombre del nivel.	"Puerto Comercial"
Descripcion	Que encontrara el jugador en este nivel.	"Recorre las instalaciones del puerto comercial y descubre como funcionan las operaciones maritimas."
Posicion X / Y	Coordenadas en el mapa (opcional, se puede ajustar despues).	50 / 30
Sponsor	Patrocinador asociado (opcional).	Dejar vacio por ahora

5. Haga clic en "**Crear Nivel**".



Formulario de creacion de nivel con campos de ejemplo

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creacion de nivel con campos de ejemplo

INFO

No se preocupe por las posiciones en el mapa ahora. Puede ajustarlas visualmente despues usando el **Editor de Mapa** desde el detalle de la aventura (boton "Editar Posiciones").

Paso 4: Agregar una sección

Las secciones son las paradas o estaciones dentro de cada nivel (por ejemplo, "Muelle de Carga", "Torre de Control").

1. Desde el listado de niveles, haga clic en el contador de **secciones** del nivel que acaba de crear, o en el botón de ver secciones.

2. Haga clic en "Nueva Sección".

3. Complete el formulario:

Campo	Que escribir	Ejemplo
Titulo	Nombre de la sección.	"Muelle de Carga"
Descripción	Que encontrara el jugador aquí.	"Observa las operaciones de carga y descarga de mercancías en el muelle principal."
Posición X / Y	Coordenadas en el mapa del nivel (opcional).	25 / 40

4. Haga clic en "Crear Sección".



Formulario de creacion de seccion

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creacion de seccion

TIP

Puede crear varias secciones dentro del mismo nivel. Cada sección representará una parada distinta en el recorrido del jugador.

Paso 5: Crear actividades con preguntas

Las actividades son los desafíos que los jugadores deben completar. Cada actividad contiene una pregunta con sus respuestas.

1. Desde el listado de secciones, haga clic en el contador de **actividades** de la sección que acaba de crear.
2. Haga clic en "Nueva Actividad".

3. Complete la Sección 1 - Informacion de la actividad:

Campo	Que escribir	Ejemplo
Titulo	Nombre de la actividad.	"Identificacion de senales maritimas"
Puntos	Puntos que otorga al completarse correctamente.	100
Penalizacion	Puntos restados por respuesta incorrecta.	10
Descripcion	Contexto de la actividad (opcional).	"Identifica correctamente las senales de navegacion del puerto."

4. Complete la Sección 2 - Pregunta:

Campo	Que escribir	Ejemplo
Tipo de pregunta	Seleccione el tipo de interaccion.	"Seleccion unica"
Texto de la pregunta	El enunciado que vera el jugador.	"Que indica una boyta roja en la entrada de un puerto?"

5. Complete la Sección 3 - Respuestas (minimo 2 respuestas):

Respuesta	Texto	Correcta
Respuesta 1	"Indica el lado de babor del canal de entrada."	Si
Respuesta 2	"Indica peligro de naufragio."	No
Respuesta 3	"Indica zona de fondeo permitido."	No
Respuesta 4	"Indica la dirección del viento."	No

6. Haga clic en "Crear Actividad".



Formulario completo de creacion de actividad con pregunta y respuestas

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario completo de creacion de actividad con pregunta y respuestas

WARNING

Asegurese de marcar al menos una respuesta como **correcta** antes de guardar. Para preguntas de seleccion unica, solo puede haber una respuesta correcta. Para seleccion multiple, puede haber varias.

Paso 6: Repetir para completar la estructura

Ahora que conoce el flujo completo, repita los pasos anteriores para crear:

- **Mas actividades** dentro de la seccion actual (se recomienda 3-5 actividades por seccion).
- **Mas secciones** dentro del nivel (se recomienda 2-4 secciones por nivel).
- **Mas niveles** dentro de la aventura (se recomienda 2-5 niveles por aventura).

Consejo: Use la generacion con IA

Para agilizar la creacion de contenido, puede usar las funciones de generacion con IA:

- "**Generar con IA**" en los formularios de nivel y seccion para generar titulo y descripcion automaticamente.
- "**Generar con IA**" en el listado de actividades para crear multiples actividades con preguntas y respuestas de forma masiva.

Consulte la [seccion de Generacion con IA](#) para mas informacion.

Paso 7: Configurar el mapa (opcional)

Una vez que tenga niveles creados, puede configurar visualmente sus posiciones en el mapa de la aventura.

1. Vaya al **detalle de la aventura** (ícono de ojo en el listado).
2. Si aun no tiene imagen de mapa, acceda a **Editar** y suba una imagen o generela con IA.
3. Haga clic en "**Editar Posiciones**" para abrir el editor de mapa.
4. **Arrastre** los marcadores de cada nivel para posicionarlos sobre el mapa.
5. Use los controles de **zoom** para mayor precision.
6. Haga clic en "**Guardar**" cuando este satisfecho con las posiciones.



Editor de mapa con marcadores de niveles posicionados

La captura de pantalla se integrara proximamente

Editor de mapa con marcadores de niveles posicionados

Resultado final

Al completar este tutorial, habra creado:

- Una **aventura** con titulo, descripcion y fechas.
- Al menos un **nivel** dentro de la aventura.
- Al menos una **seccion** dentro del nivel.
- Al menos una **actividad** con pregunta y respuestas dentro de la seccion.

Su aventura ya esta lista para recibir jugadores. Los siguientes pasos recomendados son:

1. **Configurar sponsors y sellos** para agregar recompensas (ver [Tutorial: Configurar sponsors y sellos](#)).
2. **Crear tesoros y trampas** para hacer la aventura mas emocionante.
3. **Generar codigos QR** para vincular elementos fisicos con la aventura digital.

4. Configurar premios del ranking para las posiciones ganadoras.

INFO

Recuerde que puede editar cualquier elemento de la aventura en cualquier momento, siempre que no haya jugadores registrados. Una vez que los jugadores comiencen a participar, algunas acciones de edición estarán restringidas. Consulte la sección de [Restricciones y Validaciones](#) para más detalles.

Tutorial: Configurar sponsors y sellos

En este tutorial aprenderá a crear patrocinadores (sponsors), diseñar sus sellos, asignarlos a actividades y tesoros, y configurar los premios del ranking. Al finalizar, su aventura tendrá un sistema completo de recompensas para los jugadores.



Configurar sponsors y sellos en Aventura en Navegación



Video tutorial proximamente

Requisitos previos

- Tener al menos una **aventura creada** con niveles, secciones y actividades (vea el [Tutorial: Crear tu primera aventura](#) si aún no lo ha hecho).
- Tener acceso al panel con rol de **Super Administrador** o **Editor**.
- Opcionalmente, contar con los logos de los sponsors en formato JPG, PNG, SVG o WebP (máximo 2 MB por imagen).

Paso 1: Crear un sponsor

Los sponsors son las empresas u organizaciones que patrocinan su aventura. Cada sponsor puede tener sellos propios.

1. Navegue a **Sponsors** en el menú lateral.
2. Haga clic en "Nuevo Sponsor".
3. Complete el formulario:

Campo	Que escribir	Ejemplo
Aventura	Seleccione la aventura a la que pertenecera el sponsor.	"Viaje por el Puerto de Valencia"
Nombre	Nombre del patrocinador.	"Puerto de Valencia S.A."
Descripcion	Texto descriptivo del sponsor (opcional).	"Autoridad portuaria que gestiona las operaciones del puerto comercial."

4. Haga clic en "**Crear Sponsor**".



Formulario de creacion de sponsor con campos completados

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creacion de sponsor con campos completados

INFO

El campo de aventura solo esta disponible en el modo creacion. Una vez creado, no se puede cambiar la aventura del sponsor porque puede tener sellos vinculados a entidades de esa aventura.

Paso 2: Subir el logo del sponsor

El logo del sponsor aparecera como marcador en el mapa y se mostrara a los jugadores durante la aventura.

1. Desde el listado de sponsors, haga clic en el boton de **editar** (icono de lapiz) del sponsor recien creado.
2. En la seccion de **Subida de logo**, haga clic en "**Seleccionar imagen**".
3. Elija un archivo de imagen desde su equipo (formatos: JPG, PNG, SVG, WebP; maximo 2 MB).

4. Se mostrara una vista previa con el nombre y tamano del archivo.
5. Haga clic en "Subir Logo".
6. El logo se subira inmediatamente y se mostrara en la vista previa.



Sección de subida de logo con vista previa de la imagen seleccionada

La captura de pantalla se integrara proximamente

Sección de subida de logo con vista previa de la imagen seleccionada

TIP

La subida del logo es independiente del formulario principal. El logo se sube inmediatamente al hacer clic en "Subir Logo", sin necesidad de guardar el formulario completo.

Paso 3: Crear sellos para el sponsor

Los sellos son las recompensas que los jugadores obtienen. Cada sello pertenece a un sponsor.

1. Desde el listado de sponsors, haga clic en el **numero de sellos** del sponsor (mostrara "0" si es nuevo).
2. Haga clic en "**Nuevo Sello**".
3. Complete el formulario:

Campo	Que escribir	Ejemplo
Nombre	Nombre del sello.	"Experto en Carga Marítima"
Descripción	Texto descriptivo del sello (opcional).	"Sello que certifica conocimientos sobre operaciones de carga en el puerto."

Campo	Que escribir	Ejemplo
Cantidad limitada	Active si desea limitar las unidades disponibles.	Activada
Cantidad total	Numero de unidades (solo si limitada esta activada).	50

4. Haga clic en "Crear Sello".



Formulario de creacion de sello con cantidad limitada activada

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creacion de sello con cantidad limitada activada

WARNING

Si activa la **cantidad limitada**, asegurese de que el numero de unidades sea suficiente para cubrir todas las asignaciones previstas (actividades, tesoros y premios del ranking).

Repita este paso para crear todos los sellos que necesite para el sponsor. Se recomienda crear al menos:

- Un sello para **actividades** (que los jugadores obtienen al completar preguntas).
- Un sello para **tesoros** (que los jugadores obtienen al encontrar tesoros).
- Un sello para **premios del ranking** (que se otorga a los ganadores al finalizar).

Paso 4: Asignar sellos a actividades

Ahora vincule los sellos a las actividades para que los jugadores los obtengan al completarlas.

1. Navegue a la **actividad** que desea vincular (Aventuras > Nivel > Sección > Actividad).

2. Haga clic en el botón de **editar** (ícono de lápiz) de la actividad.
3. En el formulario de edición, localice la sección "**Gestor de Sellos de Sponsor**".
4. Haga clic en "**Agregar sello**".
5. Seleccione el sello que desea asignar de la lista disponible.
6. Haga clic en "**Guardar cambios**".



Gestor de sellos en el formulario de edición de actividad

La captura de pantalla se integrara proximamente

Gestor de sellos en el formulario de edición de actividad

El sello ahora aparecerá como recompensa cuando un jugador complete correctamente la actividad.

Paso 5: Crear un tesoro y asignarle sellos

Los tesoros son objetos colecciónables que los jugadores encuentran escaneando códigos QR físicos.

1. Desde el listado de aventuras, haga clic en el botón de **tesoros** de su aventura.
2. Haga clic en "**Nuevo Tesoro**".
3. Complete el formulario:

Campo	Que escribir	Ejemplo
Nombre	Nombre del tesoro.	"Brújula del Capitán"
Descripción	Texto descriptivo.	"Una antigua brújula utilizada por los capitanes del puerto."
Pista	Pista para ayudar al jugador a encontrarlo.	"Busca cerca de la torre de control, donde los capitanes observan la entrada de los barcos."

Campo	Que escribir	Ejemplo
Puntos	Puntos otorgados al encontrarlo.	50

4. En el **Gestor de Sellos de Sponsor**, asigne al menos un sello al tesoro.

5. Haga clic en "**Crear Tesoro**".



Formulario de creacion de tesoro con sello asignado

La captura de pantalla se integrara proximamente

Formulario de creacion de tesoro con sello asignado

DANGER

Todo tesoro **debe tener al menos 1 sello de sponsor asignado**. Si intenta guardar sin sellos, el sistema mostrara un mensaje de error y no permitira la creacion.

Paso 6: Configurar premios del ranking

Los premios se otorgan a los jugadores segun su posicion en el ranking al finalizar la aventura.

1. Desde el listado de aventuras, haga clic en el boton de **premios** (icono de trofeo) de su aventura.
2. Haga clic en "**Agregar posicion**" para configurar el premio del **1er lugar**.
3. En el panel de seleccion de sellos, busque y seleccione el sello que desea otorgar como premio.
4. Haga clic en el boton "+" del sello deseado.
5. Repita para agregar premios para el **2do lugar**, **3er lugar** y las demás posiciones que desee.



Configuracion de premios del ranking con tres posiciones configuradas

La captura de pantalla se integrara proximamente

Configuracion de premios del ranking con tres posiciones configuradas

TIP

Los premios pueden configurarse y modificarse libremente durante todo el juego. No se distribuyen hasta que se finaliza el ranking, asi que puede ajustarlos en cualquier momento antes de la finalizacion.

Paso 7: Verificar la configuracion

Antes de dar por terminada la configuracion de sponsors y sellos, verifique lo siguiente:

Lista de verificacion

- [] Todos los sponsors tienen **nombre** y **logo** configurados.
- [] Cada sponsor tiene al menos un **sello** creado.
- [] Los sellos tienen la **cantidad** correcta (limitada o ilimitada).
- [] Las **actividades** clave tienen sellos asignados como recompensa.
- [] Los **tesoros** tienen al menos un sello asignado cada uno.
- [] Los **premios del ranking** estan configurados para las posiciones deseadas.
- [] Los sellos limitados tienen suficientes **unidades disponibles** para cubrir todas las asignaciones.

Resultado final

Al completar este tutorial, habrá configurado:

- Al menos un **sponsor** con su logo.
- **Sellos** asociados al sponsor.
- Sellos **asignados a actividades** como recompensa por completarlas.
- Al menos un **tesoro** con sellos asignados.
- **Premios del ranking** configurados para las posiciones ganadoras.

Los jugadores ahora podrán:

- Ganar sellos al **completar actividades**.
- Encontrar **tesoros** y obtener sellos adicionales.
- Competir por los **premios** del ranking.

Siguientes pasos

- Genere **códigos QR** para los tesoros y trampas desde la sección de [Códigos QR](#).
- Cuando la aventura esté en curso y desee cerrarla, siga el [Tutorial: Finalizar ranking y premios](#).

Tutorial: Finalizar ranking y premios

En este tutorial aprenderá a consultar el ranking de jugadores en tiempo real, exportar la clasificación a PDF y finalizar la aventura distribuyendo los premios a los ganadores. Este es el último paso del ciclo de vida de una aventura.



Finalizar ranking y distribuir premios



Video tutorial proximamente

Requisitos previos

- Tener una **aventura activa** con jugadores registrados que hayan participado.
- Tener los **premios del ranking configurados** (vea el [Tutorial: Configurar sponsors y sellos](#) si aun no lo ha hecho).
- Tener rol de **Super Administrador** **Super Administrador** (la finalización del ranking no está disponible para Editores).

Paso 1: Acceder al ranking

1. Navegue a **Rankings** en el menú lateral.
2. En el **selector de aventura** de la parte superior, elija la aventura cuyo ranking desea consultar.
3. El sistema cargará automáticamente la clasificación de jugadores.



Vista de Rankings con selector de aventura y tabla de clasificación

La captura de pantalla se integrara proximamente

Vista de Rankings con selector de aventura y tabla de clasificación

Paso 2: Consultar las estadísticas

En la parte superior de la pantalla se muestran cuatro **tarjetas de estadísticas** que resumen el estado actual de la aventura:

Tarjeta	Que muestra
Total Jugadores	Cantidad total de jugadores registrados en la aventura.
En Linea	Cantidad de jugadores conectados en tiempo real (se actualiza automaticamente via WebSocket). Se muestra con un punto verde pulsante.
Puntuacion Maxima	El puntaje mas alto alcanzado por un jugador (visible en la pestana "Puntuacion").
Max. Sellos Confirmados	La mayor cantidad de sellos confirmados (visible en la pestana "Sellos").



Tarjetas de estadísticas del ranking con datos en tiempo real

La captura de pantalla se integrara proximamente

Tarjetas de estadísticas del ranking con datos en tiempo real

Paso 3: Revisar el ranking por puntuacion

1. Asegurese de estar en la pestana "Puntuacion" (es la pestana por defecto).
2. Revise la tabla de clasificacion:

Columna	Descripcion
Posicion	Medallas de oro, plata y bronce para los 3 primeros. Numero para el resto.
Jugador	Avatar con indicador de estado en linea (punto verde) u offline (punto rojo), nombre del jugador. El primer lugar muestra una etiqueta "Lider".
Puntuacion	Puntos acumulados en etiqueta con gradiente.
Actividades	Numero de actividades completadas.
Sellos	Numero de sellos obtenidos.

3. Use el **campo de busqueda** para localizar un jugador especifico por nombre.
4. Haga clic en la **fila de un jugador** para abrir el panel lateral con su informacion detallada (progreso, sellos obtenidos, actividades realizadas).



Tabla de ranking por puntuacion con jugadores clasificados

La captura de pantalla se integrara proximamente

Tabla de ranking por puntuacion con jugadores clasificados

TIP

El ranking se actualiza automaticamente en tiempo real gracias a la conexion WebSocket. Si necesita forzar una actualizacion manual, haga clic en el boton "**Actualizar**".

Paso 4: Revisar el ranking por sellos (opcional)

Si desea finalizar la aventura basandose en los sellos en lugar de la puntuacion:

1. Haga clic en la pestana "**Sellos**".
2. La tabla mostrara la clasificacion por cantidad de sellos confirmados:

Columna	Descripcion
Posicion	Medallas para los 3 primeros.
Jugador	Avatar con estado en linea, nombre. El primero muestra "Lider en Sellos".
Sellos Confirmados	Cantidad de sellos confirmados en etiqueta verde.
Total Sellos	Cantidad total de sellos con nota de los no alcanzados.
Puntuacion	Puntos como dato secundario.



Tabla de ranking por sellos confirmados

La captura de pantalla se integrara proximamente

Tabla de ranking por sellos confirmados

Paso 5: Exportar el ranking a PDF

Antes de finalizar, es altamente recomendable exportar el ranking como respaldo.

1. Haga clic en el boton "**Exportar PDF**" en la cabecera de la seccion.
2. El sistema generara un documento PDF con la clasificacion completa.
3. Se abrirá un **visor previo** donde podrá revisar el contenido del documento.
4. Haga clic en "**Descargar**" para guardar el archivo en su equipo.



Visor previo del PDF del ranking con opcion de descarga

La captura de pantalla se integrara proximamente

Visor previo del PDF del ranking con opcion de descarga

TIP

Exporte siempre el ranking a PDF **antes** de finalizar la aventura. Una vez finalizada, los datos quedan bloqueados y el PDF sera su registro principal de la clasificacion.

Paso 6: Verificar la configuracion de premios

Antes de finalizar, asegurese de que los premios estan correctamente configurados.

1. Desde el listado de aventuras, haga clic en el boton de **premios** (icono de trofeo) de la aventura.
2. Verifique que las posiciones del ranking tengan sellos asignados:
 - **1er lugar:** Sello de oro o premio principal.
 - **2do lugar:** Sello de plata o premio secundario.
 - **3er lugar:** Sello de bronce o premio terciario.
 - Posiciones adicionales si las ha configurado.
3. Si necesita hacer cambios, puede agregar, cambiar o eliminar posiciones en este momento.
4. Regrese a la sección de **Rankings**.

WARNING

Asegurese de que los **sellos limitados** asignados como premios tengan suficientes unidades disponibles. Si un sello se queda sin unidades, el premio correspondiente no podra otorgarse.

Paso 7: Finalizar la aventura

Accion irreversible

La finalizacion de una aventura es un proceso **permanente e irreversible**. Una vez ejecutado:

- Se determinan los ganadores segun la clasificacion actual.
- Se distribuyen los premios (sellos) a los jugadores en las posiciones ganadoras.
- Se notifica a todos los jugadores conectados en tiempo real.
- La aventura se marca como **FINALIZADA** de forma permanente.
- No se aceptan mas sincronizaciones de datos del juego.
- El boton cambia a "Aventura Finalizada" con un icono de candado y queda deshabilitado permanentemente.

No existe forma de revertir esta accion.

Finalizar por puntuacion

1. Asegurese de estar en la pestana "**Puntuacion**".
2. Haga clic en el boton rojo "**Finalizar por Puntos**".
3. Se mostrara un dialogo de confirmacion explicando las consecuencias:
 - Se determinan los ganadores segun el ranking de puntuacion.
 - Se otorgan los premios configurados a los ganadores.
 - Se notifica a los jugadores conectados.
 - La aventura se marca como FINALIZADA.
4. Lea cuidadosamente el mensaje de confirmacion.
5. Haga clic en "**Confirmar**" para ejecutar el proceso.
6. Al completarse, se mostrara un mensaje con la cantidad de **usuarios notificados y premios otorgados**.



Dialogo de confirmacion de finalizacion del ranking por puntos

La captura de pantalla se integrara proximamente

Dialogo de confirmacion de finalizacion del ranking por puntos

Finalizar por sellos (alternativa)

1. Cambie a la pestana "**Sellos**".
2. Haga clic en el boton rojo "**Finalizar Ranking**".
3. Se mostrara un dialogo de confirmacion similar.
4. El sistema procesara los sellos, determinara ganadores, notificara a los jugadores y decrementara las cantidades de sellos limitados.
5. Confirme para ejecutar.

Resultado final

Al completar este tutorial, habra:

- **Consultado** el ranking de jugadores en tiempo real.
- **Exportado** la clasificacion a PDF como respaldo.
- **Verificado** la configuracion de premios.
- **Finalizado** la aventura distribuyendo los premios a los ganadores.

La aventura ahora aparecera con el estado "**Finalizada**" en el listado de aventuras, y los jugadores habran recibido sus premios (sellos) correspondientes.

Despues de la finalizacion

Una vez finalizada la aventura, puede:

- **Consultar** el ranking final en cualquier momento (los datos permanecen visibles).
- **Descargar** el PDF del ranking si no lo hizo antes.
- **Crear una nueva aventura** para el proximo evento reutilizando la experiencia adquirida.

TIP

Si desea reutilizar la estructura de una aventura finalizada para un nuevo evento, puede **resetear** la aventura (sección Restricciones > Reinicio de aventura) para eliminar los datos de los jugadores y volver a empezar sin tener que recrear toda la estructura.

INFO

Para una referencia completa sobre la finalización y sus implicaciones, consulte la sección [Rankings y Finalización](#) del manual y la sección [Restricciones y Validaciones](#).

Glosario

Este glosario recopila los terminos mas importantes utilizados en el Panel de Administracion de **Aventura en Navegacion**. Consultelo cuando encuentre un concepto que no le resulte familiar.

Terminos principales

Termino	Definicion
Aventura	Experiencia de gamificacion completa que sirve como contenedor principal del juego. Contiene niveles, secciones y actividades, y define el contexto tematico general. Cada aventura tiene su propio mapa interactivo, ranking de jugadores y configuracion de premios.
Nivel	Agrupacion principal dentro de una aventura (por ejemplo: "Dia 1", "Zona Norte"). Cada nivel contiene secciones y puede tener un sponsor asociado cuyo logo aparece como marcador en el mapa de la aventura.
Seccion	Subdivision de un nivel que agrupa actividades (por ejemplo: "Parada del Puerto", "Museo"). Las secciones se posicionan en el mapa del nivel y representan paradas o estaciones del recorrido.
Actividad (Step)	Desafio individual que el jugador debe completar dentro de una seccion. Cada actividad contiene una pregunta con respuestas, otorga puntos al completarse correctamente y puede aplicar penalizaciones por respuestas incorrectas.
Pregunta	Enunciado asociado a una actividad que el jugador debe responder. Existen tres tipos: seleccion unica (una sola respuesta correcta), seleccion multiple (varias respuestas correctas) y arrastrar y soltar (ordenar respuestas en la secuencia correcta).
Sponsor	Empresa u organizacion patrocinadora vinculada a una aventura. Cada sponsor puede tener sellos propios que se distribuyen como recompensas. Su logo se asocia al nivel que patrocina y se muestra a los jugadores durante el juego.

Termino	Definicion
Sello	Recompensa virtual (insignia coleccionable) emitida por un sponsor. Puede tener cantidad limitada o ilimitada. Se otorga a los jugadores al completar actividades, encontrar tesoros o alcanzar posiciones en el ranking.
Tesoro	Objeto coleccionable especial que los jugadores pueden encontrar durante la aventura escaneando un código QR físico. Al encontrar un tesoro, el jugador obtiene puntos adicionales y sellos de sponsor. Todo tesoro debe tener al menos un sello asignado.
Trampa	Elemento de penalización oculto que el jugador activa al escanear su código QR. Las trampas pueden restar puntos al jugador o quitarle un sello de sponsor aleatorio. Pueden estar activas o inactivas.
Premio (Award)	Configuración que asigna un sello de sponsor a una posición específica del ranking (1er lugar, 2do lugar, etc.). Los premios se configuran durante la aventura pero solo se distribuyen a los ganadores cuando se finaliza el ranking.
Plantilla	Esquema de colores personalizable que se aplica a la interfaz del juego para los jugadores. Define colores principales, colores de estado, fondos y niveles de transparencia. Cada aventura puede tener una plantilla asignada.
Código QR	Código visual escaneable que vincula elementos físicos del juego (señalización, objetos, estaciones) con entidades digitales del sistema (aventuras, tesoros, trampas). Se genera desde el panel y se imprime para uso en el evento.
Trak	Fotografía o evidencia visual adjunta a una actividad o tesoro. Los traks sirven como material complementario que los jugadores pueden visualizar durante el juego. Se gestionan desde el formulario de edición de actividades y tesoros.
Ranking	Clasificación de jugadores según su desempeño en una aventura. Puede ordenarse por puntuación (puntos acumulados) o por sellos (sellos confirmados). Se actualiza en tiempo real y al finalizarla se distribuyen los premios configurados.
Dashboard	Panel de inicio del sistema de administración que muestra un resumen estadístico de la plataforma: aventuras activas, jugadores registrados, QR escaneados, puntuación promedio, acciones rápidas y actividad reciente.

TIP

Puede usar la función de búsqueda de su navegador (**Ctrl + F** o **Cmd + F**) para localizar rápidamente un término en esta página.