

Sistema Eidos

Realidad aumentada para enriquecer el contenido de las exhibiciones museográficas

Autor: Guillermo Pascual Navarro

Fecha: Jueves 25/12/2025

Versión de la presentación: 1

Sumario

Introducción.....	4
Propuesta de aplicación.....	5
Problemática.....	5
Propuesta.....	5
Cómo funciona.....	7
Beneficios para el museo.....	8
Beneficios operativos y estratégicos.....	8
Beneficios en comunicación y comunidad.....	8
Enfoque de inclusión:.....	9
Desarrollo institucional.....	9
Ejemplo de aplicación.....	10
Página institucional del museo.....	10
Acceso a la experiencia Eidos.....	11
Autenticación del usuario.....	13
Perfil del visitante.....	14
Feed/Actividad de la comunidad.....	15
Historial de visitas.....	16
Preferencias.....	17
Notificaciones.....	17
Apariencia.....	17
Experiencia AR.....	17
Privacidad y datos.....	17
Asistente virtual.....	18
Requerimientos mínimos e infraestructura.....	19
Implementación actual del prototipo.....	19
Frontend.....	19
Backend y base de datos.....	19
Acceso institucional a los datos.....	19
Infraestructura local.....	19
Tareas del museo y del desarrollador.....	20
Tareas del museo.....	20
Proveer contenido y materiales de referencia.....	20
Validación y curaduría.....	20
Logística y señalización.....	20
Difusión y comunicación.....	20
Tareas del desarrollador.....	21
Preparación del contenido.....	21
Desarrollo de funcionalidades.....	21
Infraestructura.....	21
Correcciones y mejoras.....	21
Modelo de Licenciamiento.....	22
Suscripción mensual.....	22
Digitalización mensual incluida.....	22
Lotes adicionales de digitalización.....	23
Ajuste del valor.....	23
Condiciones de uso.....	23

Sistema Eidos

Propiedad intelectual y datos.....	23
Preguntas Frecuentes (FAQ).....	24
2. ¿Los visitantes deben instalar una aplicación?.....	24
3. ¿Qué sucede si el museo decide no continuar con la suscripción?.....	24
4. ¿El museo pierde el contenido cargado si deja de usar Eidos?.....	24
5. ¿El museo recibe el código fuente del sistema?.....	24
6. ¿Cómo se accede a los datos institucionales?.....	25
7. ¿Es posible incorporar más piezas de las incluidas en el lote mensual?.....	25
8. ¿Qué dispositivos necesitan los visitantes para usar Eidos?.....	25
9. ¿Cómo se garantiza la accesibilidad?.....	25
10. ¿Cuánta capacitación requiere el personal del museo?.....	26
11. ¿Qué pasa si el museo prefiere alojar el sistema en sus servidores?.....	26
12. ¿Qué ocurre si el museo necesita pausar temporalmente el servicio?.....	26
13. ¿Eidos puede integrarse con visitas guiadas, talleres o programas educativos?.....	26
14. ¿Se pueden solicitar nuevas funcionalidades a medida?.....	26
Datos del autor / Información de contacto.....	27
Imágenes de prueba.....	28
Acceso a sala.....	28
Escanear el QR de la sala de aves:.....	28
Escanear las piezas de la sala de aves:.....	29
Cambiar de sala:.....	30
Escanear la sala de mariposas:.....	30
Escanear las piezas de la sala de mariposas:.....	31

Introducción

Eidos es *lo que se ve*.

El *Sistema Eidos* propone **enriquecer aquello que el visitante observa** en los museos mediante el uso de **realidad aumentada**, ofreciendo información contextual, científica y narrativa directamente sobre las piezas exhibidas.

Eidos es *la idea esencial*.

El Sistema Eidos busca **acercar al visitante con la esencia de cada objeto**: al apuntar con la cámara, se despliega su ficha técnica, mostrando de forma clara la descripción y los datos esenciales que lo definen.

Eidos también es *des-ocultamiento*.

Con el Sistema Eidos, **el visitante no solo accede a la información de cada pieza**: puede descubrirla, desbloquearla, marcarla como favorita, también a nivel conjunto de piezas puede completar salas, resolver desafíos y participar en actividades recreativas. **La visita se transforma** en un recorrido interactivo donde cada hallazgo revela aquello que permanecía oculto (información contextual) y suma a su propia aventura dentro del museo.

En conjunto, **Eidos integra información, esencia y desocultamiento**.

Permite que el visitante no solo observe, sino que comprenda y participe: accede a datos claros, descubre objetos, interactúa con el recorrido y vive el museo de manera más intuitiva e inmersiva. Así, Eidos se convierte en el puente que transforma cada pieza en conocimiento accesible y cada visita en una experiencia significativa.

Propuesta de aplicación

Problemática

Los museos exhiben piezas de interés para el visitante, pero incluso contando con materiales informativos, siempre queda un contexto que por **limitaciones espaciales** no es posible compartir:

- contexto histórico
- relaciones ecológicas
- hallazgos científicos
- reconstrucciones visuales más detalladas
- comparaciones
- incluso las anécdotas de quienes descubrieron y/o aportan al cuidado y mantenimiento de la pieza

Como visitante habitual de museos, **puedo recorrer la misma sala cientos de veces y aun así quedarme con interrogantes sin responder**. Investigar por cuenta propia (en bibliotecas, la web o con agentes de IA) sobre algún tópico que una pieza pudo revelar, la mayoría de las veces solo conduce a **información genérica y descontentadiza del museo** y de la pieza que inicio ese movimiento interno

Propuesta

El sistema Eidos surge como respuesta a esta brecha entre **lo que se ve y lo que queda oculto por comprender**, el sistema Eidos **des-vela** las características ocultas del objeto físico, sin depender de objetos físicos:

Debido a las limitaciones físicas de espacio, es imposible colocar junto a cada pieza (fósil, roca o muestra de arte) toda la información necesaria para entender su importancia. Sin embargo **el espacio virtual sí lo permite**.

El sistema Eidos despliega sobre cada pieza del museo una **capa digital que amplifica la experiencia del visitante**, mediante:

- Descripciones ampliadas
- Datos científicos y curiosidades
- Galerías de imágenes
- Modelos o reconstrucciones visuales
- Contenido audiovisual
- Enlaces para profundizar
- Referencias a papers cuando es pertinente

De esta forma el sistema Eidos acerca al visitante la esencia de la pieza, además, con la propuesta lúdica de:

- Completar salas
- Coleccionar especies
- Resolver quizzes
- Marcar favoritos
- Obtener logros (achievements)
- Compartir la experiencia en las redes y entre usuarios

La visita se transforma en una experiencia recompensable e interactiva.

Cómo funciona

El Sistema Eidos funciona como una **aplicación web**, accesible tanto desde dispositivos móviles como desde computadoras de escritorio.

Si bien puede utilizarse en distintos formatos, su enfoque principal es el **uso desde smartphones y tablets**, ya que permiten aprovechar la cámara de manera más intuitiva durante el recorrido por el museo.

El visitante simplemente **apunta la cámara** hacia una pieza exhibida.

Al reconocerla, Eidos despliega en pantalla su **ficha técnica completa**, acompañada de todo el material disponible: descripciones ampliadas, datos científicos, imágenes, reconstrucciones y contenido audiovisual.

Además, el usuario puede **guardar la pieza como favorita**, creando una colección personal accesible en cualquier momento. Esta ficha se actualiza de manera automática cuando el museo agrega o mejora información, permitiendo que el visitante mantenga un vínculo continuo con aquello que despertó su curiosidad.

Beneficios para el museo

El Sistema Eidos no solo enriquece la experiencia del visitante: también provee al museo herramientas de análisis y comunicación que fortalecen su gestión y su vínculo con la comunidad.

Beneficios operativos y estratégicos

Eidos permite obtener **datos relevantes** que ayudan al museo a comprender mejor a su público:

- Frecuencia y cantidad de visitas.
- Rangos horarios de mayor afluencia.
- Salas más y menos visitadas.
- Piezas más apreciadas y marcadas como favoritas.
- Tiempo promedio que el visitante permanece en cada sala o pieza.

Estos datos facilitan decisiones informadas sobre exhibiciones, mantenimiento, señalética, actividades educativas y distribución del personal.

Beneficios en comunicación y comunidad

Con autorización del usuario, el museo puede:

- Recibir el correo electrónico con el que se registra.
- Enviar contenido personalizado basado en sus intereses.
- Conocer tendencias e intereses generales sin necesidad de encuestas presenciales.

Enfoque de inclusión:

Se investigará e implementará funciones que permitan que personas con distintos tipos de impedimentos (visuales, auditivos, motrices o cognitivos) también puedan acceder al contenido y vivir la experiencia del museo. Esto puede incluir narraciones en audio, textos ampliados, descripciones adaptadas, contraste elevado, navegación guiada y compatibilidad con tecnologías de asistencia.

Desarrollo institucional

El sistema Eidos abre la puerta a nuevos proyectos:

- **Programas de membresía** o patrocinio del museo
- **Colectas solidarias** o campañas de colaboración vinculadas al museo y a la conservación
- **Charlas orientativas** sobre las profesiones, disciplinas y saberes que intervienen en el trabajo científico y museográfico.
- **Actividades educativas** para distintos públicos, promoviendo curiosidad y participación.
- **Concursos temáticos** que fomenten la creatividad y el vínculo con el patrimonio natural.
- **Eventos especiales** que fortalezcan la relación entre el museo y su comunidad, con un enfoque cultural, ambiental y social

El sistema Eidos **des-vela** las características de la **comunidad** y además, **vincula** a la comunidad de varias formas con la **institución**.

Ejemplo de aplicación

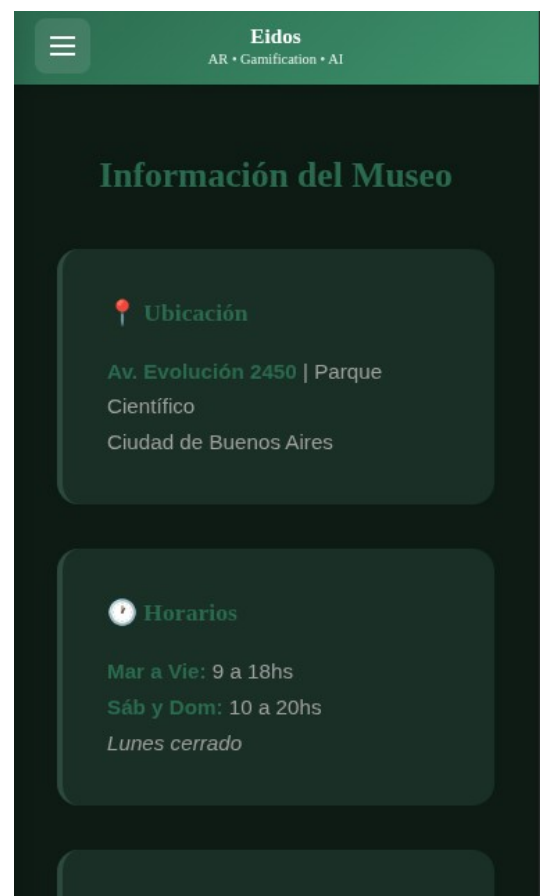
A continuación comparto el prototipo actual del sistema Eidos accesible desde <https://eidos.vision/playground>

Página institucional del museo

La página principal presenta:

- Información general sobre el museo.
- Descripción de sus objetivos, colecciones y enfoque educativo.
- Exhibiciones destacadas.
- Datos prácticos: ubicación, horarios, entradas y contacto.
- Novedades y la muestra temporal vigente.

Esta sección funciona como **portal informativo oficial**, manteniendo la identidad del museo.

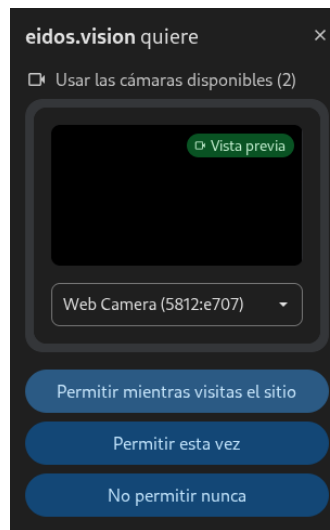


Acceso a la experiencia Eidos

Desde la página <https://eidos.vision/playground/instrucciones> (accesible desde el botón *¿Cómo funciona la realidad aumentada?*) el visitante recibe en simples pasos la guía de utilización del sistema



En el 4to paso hay un botón para comenzar la exploración:



Si es la primera vez que se accede, se debe otorgar permisos del sitio sobre la cámara.

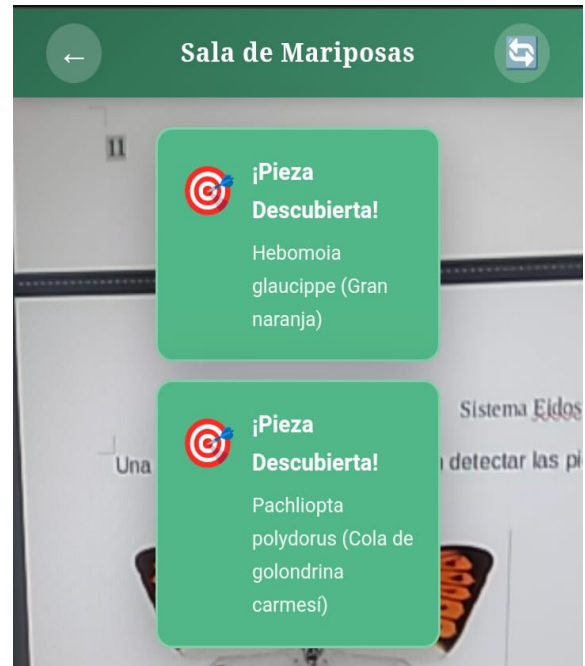
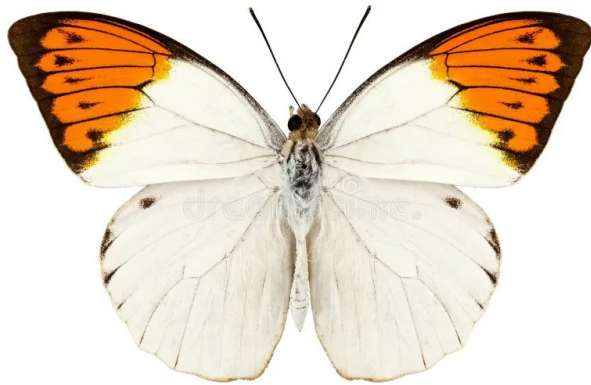
Una vez concedido el permiso sobre la cámara, se podrá escanear el QR de una sala, los mismos estarán en las entradas de cada una, al escanear una sala, en el borde superior se lista el nombre de la misma, junto con un botón para cambiar de sala:



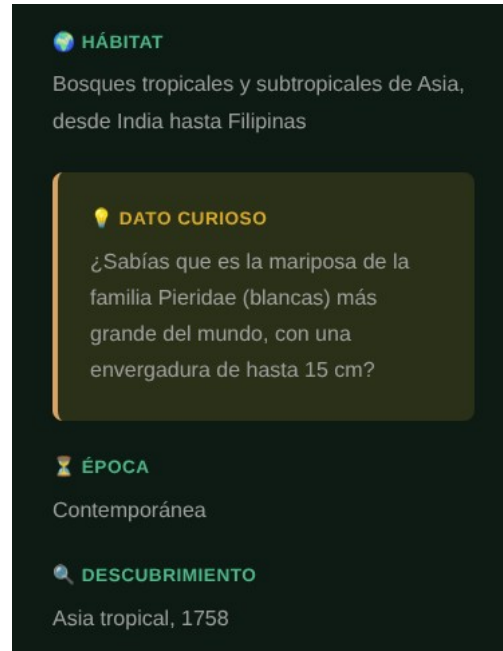
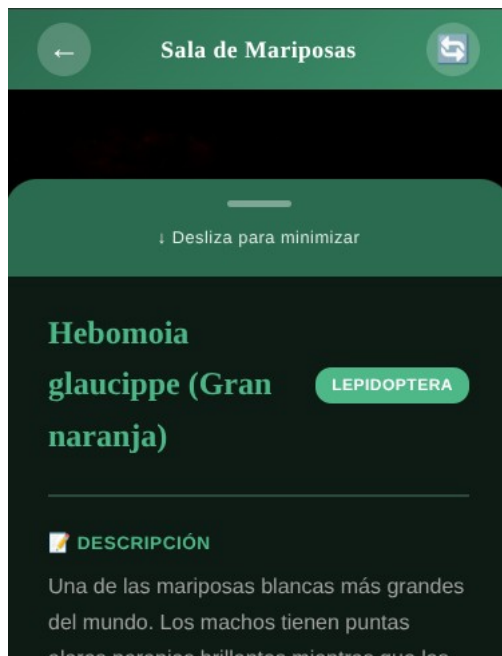
Sistema Eidos

Una vez detectada la sala, se podrán detectar las piezas pertenecientes a la sala.

Apuntar con la cámara a la mariposa:



Los datos presentados en este prototipo no tienen la rigurosidad que podrían tener los definidos por el museo:



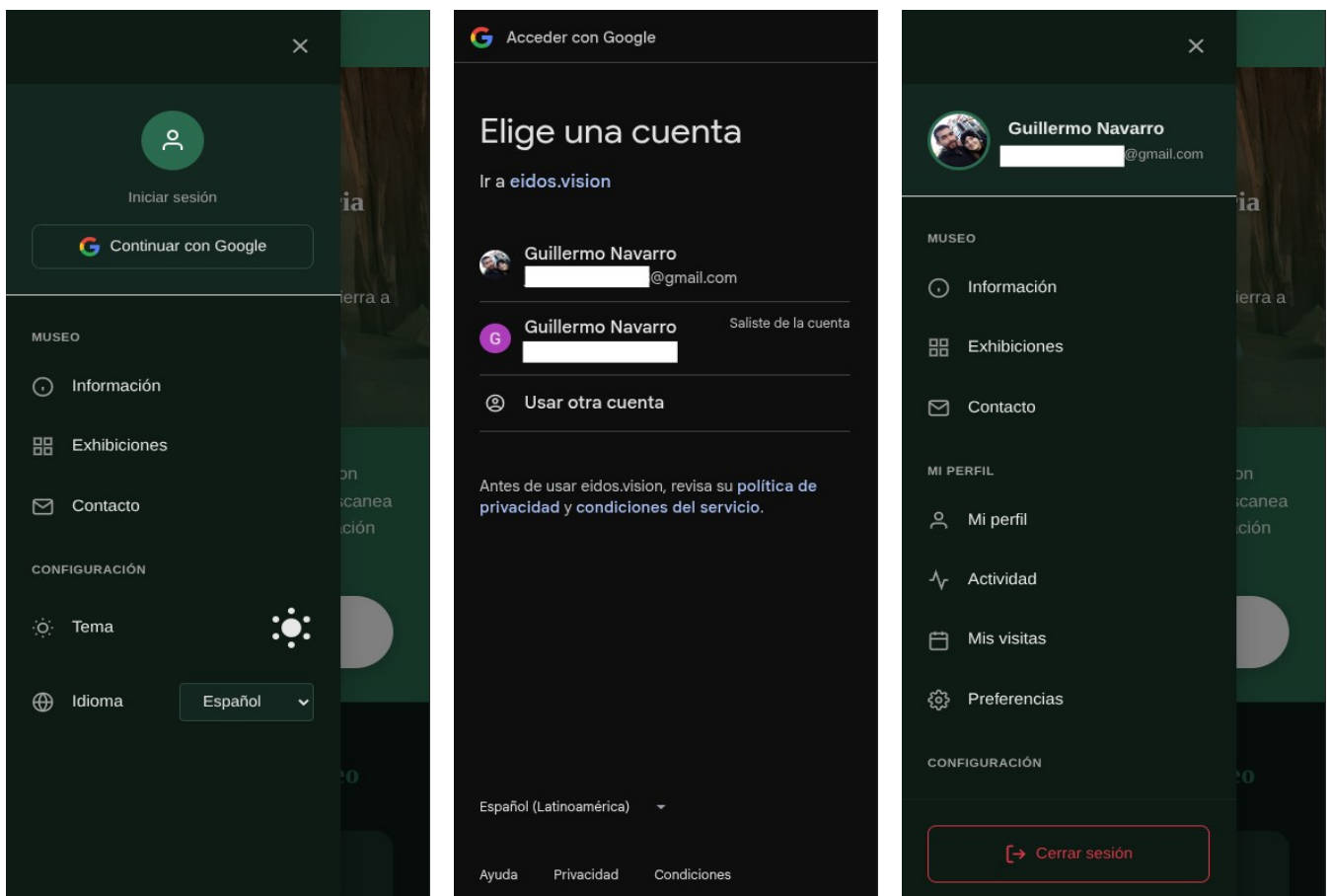
Para más imágenes ir a la sección **Imágenes de prueba**.

Autenticación del usuario

El usuario puede iniciar sesión en **Eidos** con Google desde la barra superior o el menú lateral.

Una vez autenticado, se habilitan secciones adicionales:

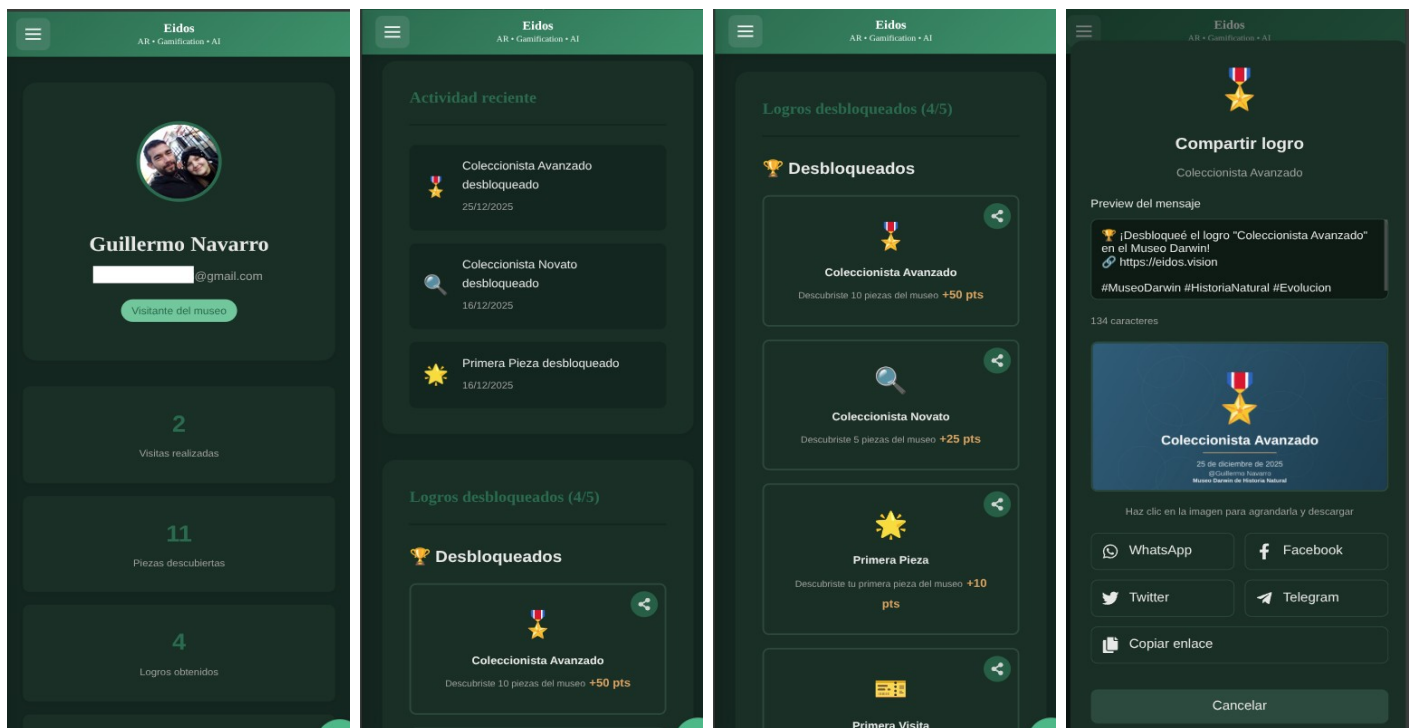
- **Mi perfil**
- **Actividad**
- **Mis visitas**
- **Preferencias**
- **Cerrar sesión**
- **Chat con asistente virtual**



Perfil del visitante

El perfil del usuario muestra estadísticas dinámicas:

- Cantidad de visitas realizadas
- Piezas descubiertas
- Favoritos guardados
- Actividad reciente (piezas escaneadas o agregadas)
- Logros desbloqueados
 - Poseen puntaje y descripción
 - Cada logro puede ser compartido en redes



Feed/Actividad de la comunidad

Esta sección muestra la actividad reciente en tiempo real de los usuarios autenticados que hayan habilitado en *Preferencias* → *Mostrar mi actividad en el feed*



Historial de visitas

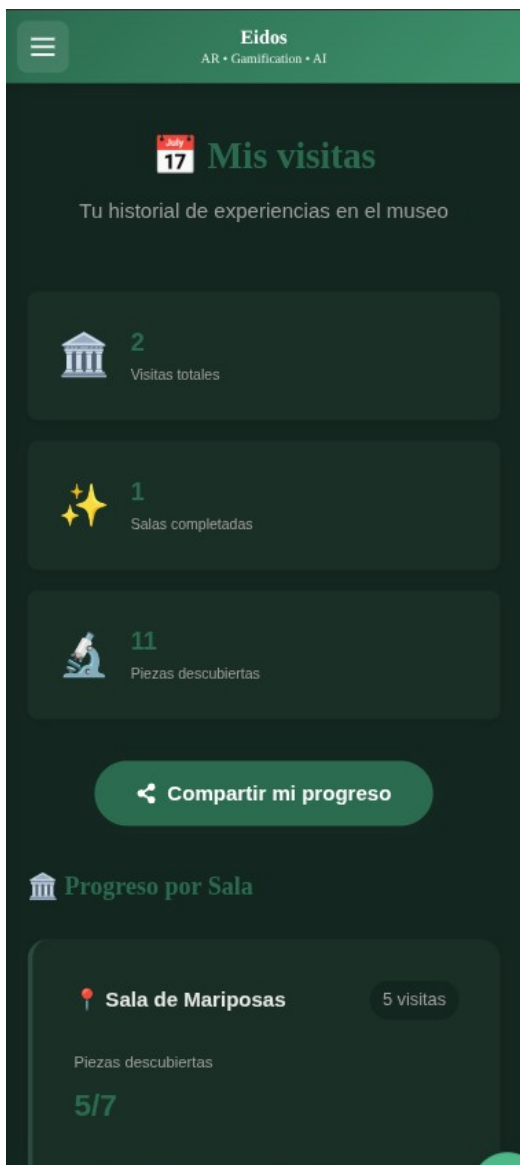
En esta sección se visualiza las últimas actividades del usuario:

El historial de visitas muestra:

- cantidad total de visitas realizadas
- tiempo total explorado en el museo
- piezas descubiertas durante todos los recorridos
- piezas marcadas como favoritas
- logros obtenidos según la interacción del usuario

Además, cada visita individual incluye:

- fecha y duración del recorrido
- cantidad de piezas escaneadas
- favoritos añadidos en esa visita
- hitos o actividades destacadas (por ejemplo: “Exploración de la sala de paleontología”, “Primera visita con experiencia AR completa”)



Preferencias

Sección para que el usuario personalice su experiencia con el Sistema Eidos

Las preferencias incluyen:

Notificaciones

- Información general sobre la cuenta
- Alertas de nuevos eventos y exposiciones
- Novedades sobre piezas AR añadidas o mejoras de la app

Apariencia

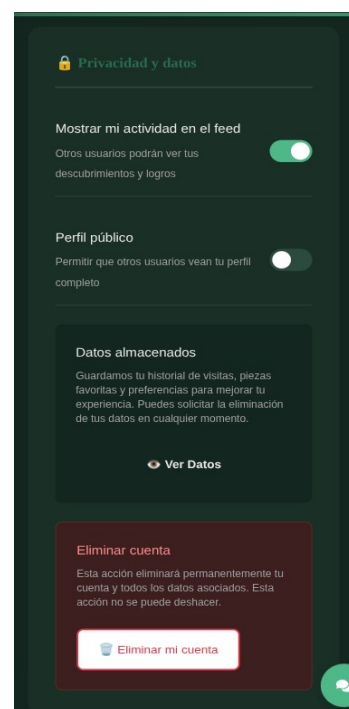
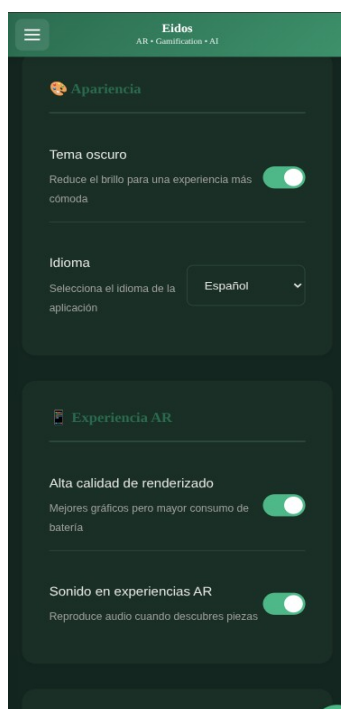
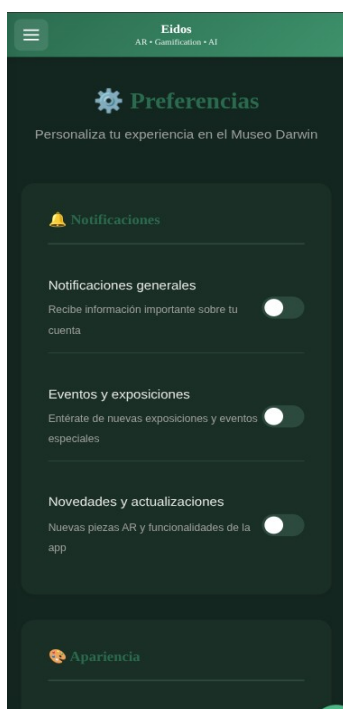
- Activación de tema oscuro para una experiencia más cómoda en salas poco iluminadas
- Selección del idioma (español, inglés, portugués, etc.)

Experiencia AR

- Ajuste de calidad de renderizado (mejor gráfico vs. menor consumo de batería)
- Activación o desactivación del sonido en experiencias AR

Privacidad y datos

- Control para mostrar o no la actividad del usuario en el feed comunitario
- Opción de descargar los datos almacenados (visitas, favoritos, configuraciones)
- Posibilidad de eliminar la cuenta junto con toda la información asociada



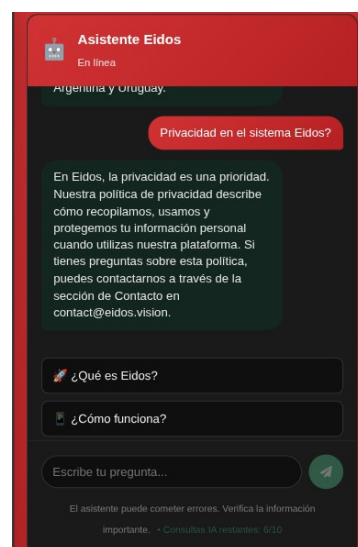
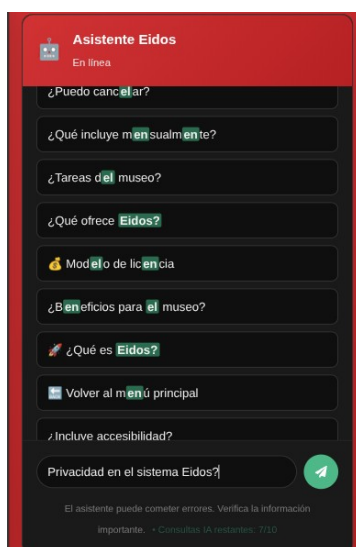
Asistente virtual



El asistente virtual está disponible para los usuarios autenticados, el mismo responderá con la información cargada acerca de las piezas, además cuenta con una sección FAQ de preguntas encadenadas:



El asistente virtual es dinámico, es decir, que para el entorno *playground* del museo ficticio responde según ese contexto, mientras que en la sección del producto Eidos responde en ese contexto, además, puede conservar conversaciones con el usuario:



Requerimientos mínimos e infraestructura

Implementación actual del prototipo

El sistema Eidos se implementa inicialmente como una aplicación web desplegada en la nube (Vercel), sin requerir infraestructura propia del museo.

Frontend

- Aplicación desarrollada en Next.js y desplegada en **Vercel**, con entrega global mediante CDN
- Dominio propio para el proyecto (por ejemplo <https://www.museo.com.ar>) y correos institucionales (ej.: contacto@museo.com.ar).

Backend y base de datos

- Backend implementado mediante funciones serverless o API ligera.
- Base de datos en la nube (**Postgres**).
- Se almacenan únicamente datos de uso y estadísticas relevantes como usuarios, visitas, favoritos, actividad general.

Acceso institucional a los datos

Desde la primera etapa, el museo cuenta con acceso directo a toda la información general que genera el sistema. Para ello, se proveerán acceso al **sistema Hades** (más información en <https://hades.website/propuesta/25-12-25-hades.pdf>), por el cual se puede consultar:

- listado completo de usuarios registrados
- historial de visitas
- estadísticas agregadas de uso
- actividad general en las salas y piezas
- exportación de datos para informes o planificación educativa

Infraestructura local

En caso de requerirse una instalación local, Eidos se despliega mediante imágenes Docker provistas por el desarrollador.

Tareas del museo y del desarrollador

Tareas del museo

Para aplicar correctamente el contexto de realidad aumentada a cada pieza, el museo debe:

Proveer contenido y materiales de referencia

- Proporcionar **una imagen clara de cada pieza**, preferentemente frontal o en su vista más representativa.
- Entregar la **información esencial**, que puede incluir:
 - nombre de la pieza
 - descripción general
 - información textual y audiovisual
 - enlaces de interés (videos, artículos, papers, bibliografía)

Validación y curaduría

- Validar la exactitud científica del contenido cargado.
- Aprobar o corregir los textos finales mostrados al público.
- Sugerir líneas narrativas o pedagógicas relevantes.

Logística y señalización

- Colocar los **códigos QR o imágenes target** junto a cada pieza seleccionada.
- Definir en qué salas, vitrinas o exhibiciones se implementará Eidos.
- Asegurar que las piezas tengan **iluminación mínima suficiente** para permitir correcta lectura por la cámara.

Difusión y comunicación

- Incorporar Eidos en la cartelería institucional, la web del museo y redes sociales.
- Informar al personal de sala (guías, educadores, recepción) sobre el funcionamiento básico.

Tareas del desarrollador

Para implementar la experiencia completa de AR y la plataforma digital, el desarrollador debe:

Preparación del contenido

- Procesar las imágenes de las piezas para generar los **targets de reconocimiento** utilizados por la cámara.
- Integrar el contenido provisto por el museo dentro de la ficha digital ampliada.
- Asegurar la compatibilidad con dispositivos móviles y tablets.

Desarrollo de funcionalidades

- Implementar el escaneo de piezas mediante AR.
- Crear las secciones de favoritos, visitas, logros y actividad comunitaria.
- Desarrollar las APIs necesarias para que el museo acceda a los datos institucionales.

Infraestructura

- Mantener la aplicación en funcionamiento (frontend en Vercel y base de datos en la nube).
- Administrar credenciales, seguridad básica y actualizaciones.

Correcciones y mejoras

- Incorporar nuevas piezas o actualizar contenido a medida que el museo lo provea.
- Ajustar la experiencia según el feedback de visitantes y personal del museo.
- Mejorar rendimiento, accesibilidad y usabilidad con cada iteración.

Modelo de Licenciamiento

El Sistema Eidos se ofrece mediante un esquema de suscripción mensual garantizando continuidad operativa, soporte técnico y actualización constante del contenido. El modelo está diseñado para ser flexible y sustentable, tanto para la institución como para el desarrollador.

Suscripción mensual

La suscripción mensual otorga al museo acceso completo a Eidos e incluye:

- funcionamiento integral del sistema
- hosting en la nube y mantenimiento técnico
- soporte funcional básico
- actualizaciones menores e iteraciones de mejora
- acceso institucional a estadísticas y datos de uso
- incorporación mensual de un conjunto fijo de piezas digitalizadas

La suscripción puede cancelarse en cualquier momento, sin penalizaciones. De igual modo, el desarrollador puede discontinuar la prestación notificando con anticipación razonable, manteniendo un marco flexible para ambas partes.

Digitalización mensual incluida

Cada mes se incorpora un lote estándar de piezas, cuyo procesamiento incluye:

- preparación de imágenes
- generación de targets de realidad aumentada
- carga y validación del contenido curatorial
- integración en la plataforma
- pruebas funcionales

Este proceso asegura que el museo pueda expandir progresivamente su contenido digital sin costos adicionales por pieza dentro de los límites incluidos en la suscripción.

Lotes adicionales de digitalización

Si el museo desea incorporar más piezas de las incluidas mensualmente, podrá hacerlo mediante la contratación de **lotes adicionales**, definidos por cantidad (10, 20, 30 piezas o más), con valores acordados según el volumen de trabajo requerido.

Ajuste del valor

Para garantizar la continuidad operativa del sistema en el contexto inflacionario del país, el valor de la suscripción será ajustado **trimestralmente** según el índice de inflación oficial (IPC).

Condiciones de uso

Eidos se licencia como un **servicio mensual no transferible**.

Al finalizar el período abonado, el acceso al sistema puede suspenderse automáticamente sin obligación de continuidad por parte del desarrollador.

El desarrollador podrá discontinuar el servicio notificando al museo con el plazo correspondiente, permitiendo una transición ordenada cuando sea necesario.

Propiedad intelectual y datos

- El código, la plataforma y la arquitectura de Eidos son propiedad exclusiva del desarrollador
- El contenido curatorial (textos, imágenes, enlaces) provisto por el museo pertenece a la institución
- Los datos generados durante el uso del sistema (estadísticas, actividad, registros de visitas) son propiedad del museo y estarán disponibles mientras la licencia esté activa

Preguntas Frecuentes (FAQ)

1. ¿El museo necesita infraestructura propia para utilizar Eidos?

No. La modalidad principal de uso es a través de la nube, sin infraestructura adicional por parte del museo.

En caso de que la institución prefiera una instalación local, podrá solicitar una modalidad alternativa que utiliza imágenes Docker provistas por el desarrollador.

2. ¿Los visitantes deben instalar una aplicación?

No.

Eidos funciona como una aplicación web accesible desde cualquier navegador moderno. No requiere instalación ni descargas adicionales.

3. ¿Qué sucede si el museo decide no continuar con la suscripción?

La suscripción puede cancelarse en cualquier momento.

Una vez finalizado el período abonado:

- se suspende el acceso al sistema en la nube, y
- en caso de instalaciones locales, las claves de activación y actualizaciones dejan de estar disponibles.

No existen penalizaciones ni compromisos de continuidad.

4. ¿El museo pierde el contenido cargado si deja de usar Eidos?

No.

Toda la información curatorial (textos, imágenes, enlaces) provista por el museo es propiedad de la institución.

Los datos estadísticos y registros generados por el uso también pertenecen al museo, y pueden exportarse mientras la licencia esté activa.

5. ¿El museo recibe el código fuente del sistema?

No.

Eidos es un software licenciado como servicio (SaaS).

En ningún caso se entrega código fuente ni componentes internos.

Las instalaciones locales utilizan imágenes Docker compiladas, no modificables y sujetas a claves de activación administradas por el desarrollador.

6. ¿Cómo se accede a los datos institucionales?

El sistema Eidos ofrece acceso al **sistema Hades** mediante credenciales donde la institución puede consultar:

- estadísticas de salas
- registros de visitas
- actividad general
- piezas más o menos vistas
- tendencias de público

Los datos pueden exportarse para informes o planificación.

7. ¿Es posible incorporar más piezas de las incluidas en el lote mensual?

Sí.

Además del lote estándar de digitalización mensual incluido en la suscripción, el museo puede solicitar:

- lotes adicionales de 10, 20 o 30 piezas
- series especiales para exhibiciones temporales
- carga prioritaria según necesidades del museo

8. ¿Qué dispositivos necesitan los visitantes para usar Eidos?

Cualquier smartphone o tablet con cámara y un navegador moderno.

La aplicación funciona sin instalar nada, facilitando su uso por parte de públicos amplios.

9. ¿Cómo se garantiza la accesibilidad?

Eidos incorpora progresivamente funciones de inclusión, como:

- descripciones en audio
- textos ampliados
- contraste adaptado
- compatibilidad con lectores de pantalla
- navegación guiada para personas con dificultades motoras

El enfoque es continuar ampliando este aspecto según las necesidades del museo.

10. ¿Cuánta capacitación requiere el personal del museo?

La capacitación es mínima.

Generalmente se limita a:

- conocer el flujo de uso básico
- saber orientar a visitantes
- acceder a los datos institucionales

11. ¿Qué pasa si el museo prefiere alojar el sistema en sus servidores?

Es posible mediante una modalidad especial.

En este caso:

- el desarrollador entrega imágenes Docker compiladas
- el museo aloja la infraestructura
- el sistema opera mediante claves de activación

12. ¿Qué ocurre si el museo necesita pausar temporalmente el servicio?

La suscripción puede pausarse y reanudarse sin penalización.

Durante la pausa, no se brindan actualizaciones ni digitalización mensual.

13. ¿Eidos puede integrarse con visitas guiadas, talleres o programas educativos?

Sí.

Eidos puede complementar actividades pedagógicas, recorridos temáticos y programas educativos, ofreciendo contenido ampliado y dinámico en tiempo real.

14. ¿Se pueden solicitar nuevas funcionalidades a medida?

Sí.

El sistema está diseñado para crecer. Las funciones adicionales pueden evaluarse y presupuestarse (si es necesario) según las necesidades de la institución.

Datos del autor / Información de contacto

Guillermo Pascual Navarro

Desarrollador de software

Sitio web: <https://navarroguillermo.com>

Correo electrónico: contact@navarroguillermo.com

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/navarro-guillermo>

Imágenes de prueba

A continuación se incluyen imágenes diseñadas para ser escaneadas con la cámara del dispositivo, con el objetivo de simular el uso real del Sistema Eidos dentro del museo.

Estas imágenes permiten recrear el **circuito esperado de uso por parte del visitante**, el cual se desarrolla de la siguiente manera:

- El visitante **escanea el código QR correspondiente a una sala**.
- Una vez dentro de la sala, **escanea las piezas asociadas a dicha sala**.
- Para continuar el recorrido, **cambia de sala escaneando el QR de la siguiente sala**.

Con fines demostrativos, se han creado dos salas de prueba:

- **Sala de mariposas**, compuesta por **7 ejemplares**.
- **Sala de aves**, compuesta por **6 ejemplares**.

Acceso a sala

Escanear el QR de la sala de aves:



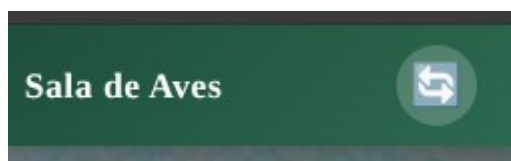
Escanear las piezas de la sala de aves:



Sistema Eidos



Cambiar de sala:



Escanear la sala de mariposas:



Escanear las piezas de la sala de mariposas:



Sistema Eidos

