

Nombre del Proyecto

Ignacio Alcalde Torrescusa
Darío Álvarez Barrado
Carlos Fernández Calderón
Rafael Guiberteau Tinoco
Miguel Ángel Vázquez Martín

Resumen del proyecto



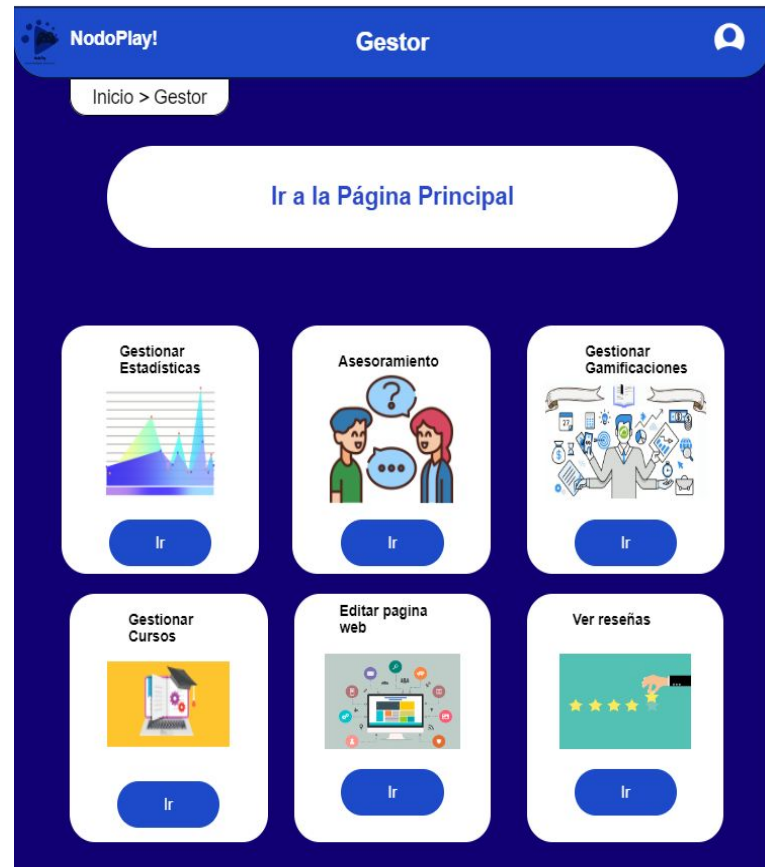
El producto:

Página web que cumple al detalle todos los requisitos de nuestro cliente.



Duración del proyecto:

Octubre - Diciembre



Resumen del proyecto



El problema:

El problema descrito por la empresa NodoPlay radica en la necesidad de establecer una plataforma en línea integral y eficiente que combina innovación con funcionalidad en el ámbito del entretenimiento educativo digital.



El objetivo:

Crear una página web que ilustre qué es la gamificación y las personas interesadas puedan contratar servicios relacionados.

Resumen del proyecto



Nuestros roles y responsabilidades:

- Ignacio Alcalde Torrecusa: Diseñador y programador de la página web.
- Darío Álvarez Barrado: Programador de la página web y ayudante del coordinador.
- Carlos Fernández Calderón: Coordinador principal del grupo. Representa al grupo.
- Rafael Guiberteau Tinoco: Programador de la página web y ayudante del coordinador.
- Miguel Ángel Vázquez Martín: Programador de la página web y ayudante del coordinador.

Comprendiendo y analizando a la competencia

- Competencia
- Evaluación heurística
- Resultados

Análisis de la competencia

The logo for Kahoot! is written in a bold, purple, sans-serif font.

Kahoot

Excelente visibilidad del estado del sistema y es tolerante con los errores



Quizizz

Ofrece a los usuarios un buen nivel de control y flexibilidad, manteniendo una interfaz coherente y consistente



Genially

Presentaciones interactivas, proporcionando un entorno visualmente atractivo con metáforas e iconos de fácil comprensión



Classcraft

Sistema de juego basado en roles que fomenta la participación y la colaboración de los estudiantes

Análisis de la competencia

Esta idea se trata de desarrollar una plataforma altamente accesible y completamente personalizable con el fin de satisfacer las preferencias de cualquier tipo de usuario

¿Qué hay que hacer?

- 1 Implementar gamificación
- 2 Enfocarse en el usuario
- 3 Considerar diversidad

¿Qué no hay que hacer?

- 1 Ignorar accesibilidad
- 2 Ignorar la visión educativa
- 3 Descuidar el sistema de estadística

Comprendiendo al usuario

- Investigación
- Personajes
- Escenarios

Investigación: resumen



Gracias a la entrevista, hemos logrado una comprensión más profunda de la idea de nuestro cliente. Esta idea se trata de desarrollar una plataforma altamente accesible y completamente personalizable con el fin de satisfacer las preferencias de cualquier tipo de usuario. En esta plataforma, los clientes podrán solicitar gamificaciones según sus necesidades específicas. Además dentro de la plataforma los usuarios podrán acceder a numerosos juegos creados con un propósito educativo con el fin de fomentar una educación activa en la que los alumnos formen parte de esta

Investigación: resumen

1

Diseño de la web de la Uex

La página web de la UEX era bastante confusa al navegar por ella y buscar información

2

Educación convencional

Apuesta por una educación activa en vez de una educación pasiva como la convencional

3

Preparación de los docentes

Algunos profesores no están habituados al uso de las nuevas tecnologías y de Google.

4

Pain point

Write one to two sentences reflecting on the pain point listed above and how it will guide designs moving forward.

Persona: **María Martínez**

Problem statement:

Profesora que quiere implantar gamificación en su escuela. Necesita una solución de gamificación que sea fácil de usar y se integre con sus herramientas diarias. Porque tiene limitaciones de tiempo y quiere una gamificación eficaz.

María Martínez



39, Villanueva de la Serena
Maestra de Primaria

BIO

María estudió magisterio. Desde el año 2013 lleva preparando oposiciones. La primera vez quedó bien en la lista y no ha dejado de estar en la bolsa.
Desde el 2014 la llaman continuamente, al principio para una sustitución de 15 días, luego para sustituciones de más tiempo. Los últimos años ha trabajado como interina todo el curso.
Cuando le llaman siempre es una semana antes de incorporarse, siempre a un colegio diferente y a cursos distintos.
Quiere innovar, introducir la gamificación, pero es imposible porque no puede hacerlo con tiempo suficiente.
En su día a día continuamente trabaja con Rayuela y Google Classroom, personalmente escucha música en Spotify y chatea por Whatsapp. Por las noches le gusta ver su perfil en Instagram y publicar algunas de fotos de su día a día en su cuenta. Está dispuesta a aprender, pero le cuesta trabajo, más ahora que a su daltonismo se le añade los primeros indicios de presbicia.

Comportamiento en:

- Innovación educativa
- Gamificación
- Pedagogía
- Aplicaciones informáticas
- Trabajo en equipo

Influencias

- INSTAGRAM
- AMIGOS
- TECNOLOGÍA

Aplicaciones utilizadas habitualmente:



Personalidad

- Abierta
- Alegre
- Perfeccionista

Uso Tecnológico

- Nivel medio-bajo
- Solo a nivel usuario

Motivaciones

Impacto: [Barra de progreso]

Trabajo en equipo: [Barra de progreso]

Promoción: [Barra de progreso]

Necesidades de usuario: [Barra de progreso]

Objetivos

- Adaptarse al nuevo colegio
- Motivar a sus estudiantes
- Incluir la gamificación en el desarrollo de las competencias, como marca la nueva ley de educación

Frustraciones

- Cambiar de colegio continuamente
- No tener continuidad en los cursos ni en el material
- No poder reutilizar el trabajo de años anteriores
- Poco tiempo para preparar el material

Persona: Francisco Blanco Torrija

Problem statement:

Gestor de NodoPlay, necesita la adaptación de interfaces y herramientas para trabajar de manera efectiva para superar las limitaciones físicas de su mano derecha.

**Francisco
Blanco Torrija**



29 años, Cáceres
Personal Docente e
Investigador en Formación
Con pareja

Personalidad

- Abierto
- Amable
- Extrovertido

Uso tecnológico

- Nivel medio-alto

Biografía

El Dr. Francisco Blanco Torrija, originario de Extremadura, España, es un destacado académico, investigador y emprendedor. Tras obtener su doctorado en Pedagogía, se convirtió en catedrático en la Universidad de Extremadura, donde desarrolló una sólida reputación en el campo de la gamificación educativa. En 2015, cofundó la empresa "NodoPlay" junto a compañeros, estableciéndose como un líder en el desarrollo de soluciones de gamificación para la educación a nivel nacional e internacional. Su visión innovadora ha dejado un legado duradero, y continúa inspirando a educadores y estudiantes, al tiempo que sigue desempeñando un papel activo en la universidad y en la comunidad educativa de Extremadura. Sufre un problema en la mano derecha, por lo que le cuesta manejar periféricos de ordenador.

Motivaciones



Objetivos

- Llevar la gamificación a otro nivel
- Revolucionar la educación
- Mejorar NodoPlay
- Dar oportunidades a jóvenes estudiantes universitarios a desarrollar



Frustraciones

- Pocos conocimientos de análisis de datos
- Elevado número de abandonos cuando la gente entra en la página
- No existe información previa

“
Juego
Serio
”

Comportamientos:

Innovación educativa: 

Gamificación: 

Pedagogía: 

Aplicaciones informáticas: 

Influencias:

 -Facebook

 -Amigos

 -X (Twitter)

Persona: Laura González Galindo

Problem statement:

Empresaria que quiere gamificar su negocio, necesita una solución de gamificación que sea accesible, fácil de usar, para aprovechar eficientemente la gamificación y adaptada a sus necesidades específicas, por su dyslexia.

Laura González Galindo



26 años, Mérida
Pequeña visionaria, poseedora de un gimnasio privado.
Soltera

Personalidad

- Perfeccionista
- Seria

Uso tecnológico

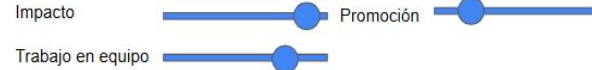
- Nivel medio-bajo



Biografía

Laura González Galindo, una apasionada de la salud y el bienestar, ha convertido su pasión en un negocio exitoso al fundar "EnerFit," un pequeño gimnasio en su ciudad natal. A lo largo de los años, EnerFit se ha convertido en un punto de referencia para la comunidad local, ofreciendo un enfoque personalizado y comunitario para la salud y el fitness. A pesar de los desafíos y la competencia, Laura ha demostrado que con dedicación y pasión, incluso un gimnasio. Tiene dislexia leve. Quiere gamificar para promover un estilo de vida saludable y activo entre todos sus clientes, con el fin de motivar a las personas a tener una mejor calidad de vida.

Motivaciones



Objetivos

- Lograr una mayor implicación con sus clientes
- Hacer que su negocio crezca
- Promover una vida saludable
- La creación de un espacio seguro para todos
- Innovación a través de gamificación.



Frustraciones

- Gran número de bajas de clientes
- Empleados desmotivados
- Falta de interés de los clientes

“Activa Vida”

Comportamientos:

Innovación educativa:



Gamificación:



Pedagogía:



Aplicaciones informáticas:



Influencias:

 -Facebook

 -Amigos

 -X (Twitter)

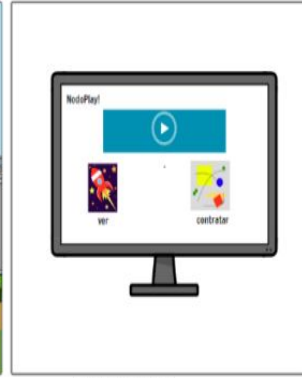
 -Instagram

Escenario: María Martínez

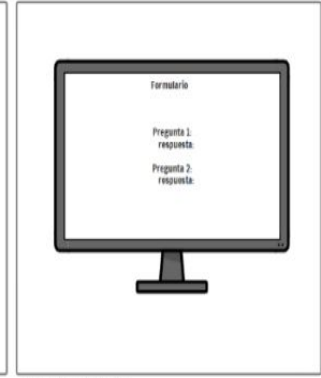
- María descubre la gamificación a través de un curso y se interesa en aplicarla en su clase de 5º de primaria
- María utiliza los recursos de Nodoplay para implementar la gamificación en su clase
- María alcanza el éxito en la implementación de la gamificación con el apoyo continuo de Nodoplay



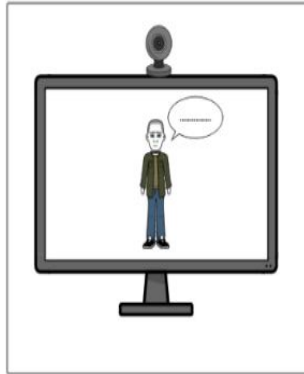
Llamamiento del colegio



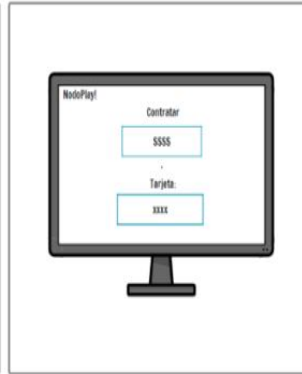
Entra en Nodoplay



Realiza cuestionario



Realiza videollamada



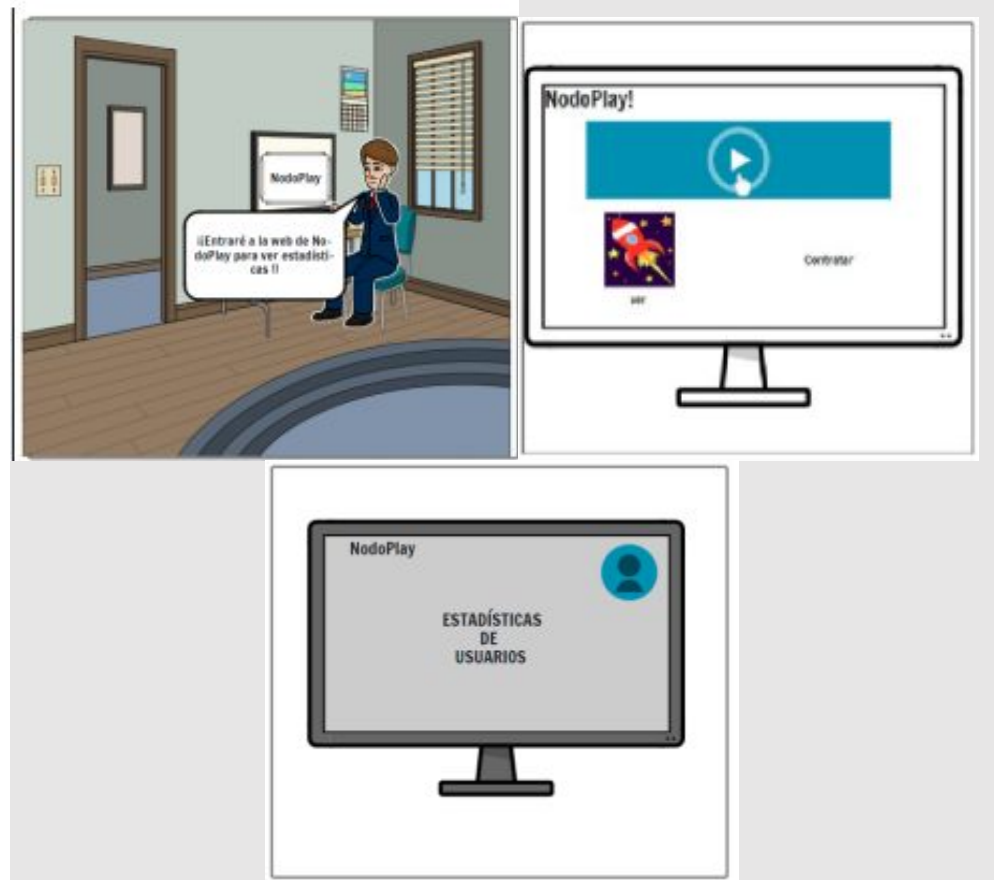
Contrata gamificación



Recibe la gamificación

Escenario: Francisco Blanco Torrija

- Francisco accede a la plataforma de gamificación NodoPlay desde su despacho en la Universidad de Extremadura
- Francisco, como CEO de NodoPlay, revisa estadísticas y datos de la plataforma
- Francisco verifica la actividad reciente en la plataforma



Escenario: Laura Gonzalez Galindo

- Laura busca introducir la gamificación en su gimnasio "EnerFit"
- Laura recibe asesoramiento personalizado de Nodoplay para implementar la gamificación
- Laura contrata el servicio de gamificación a través de Nodoplay
- Laura finaliza el proceso con éxito



-Aparición de la idea de gamificar



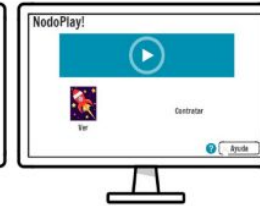
-Entrada en Nodoplay



-Visualización de ejemplos similares



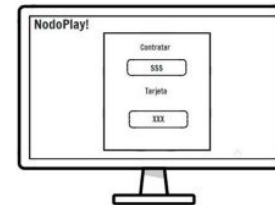
-Registración en Nodoplay



-Solicitar ayuda



-Videollamada para solventar dudas y detallar especificaciones



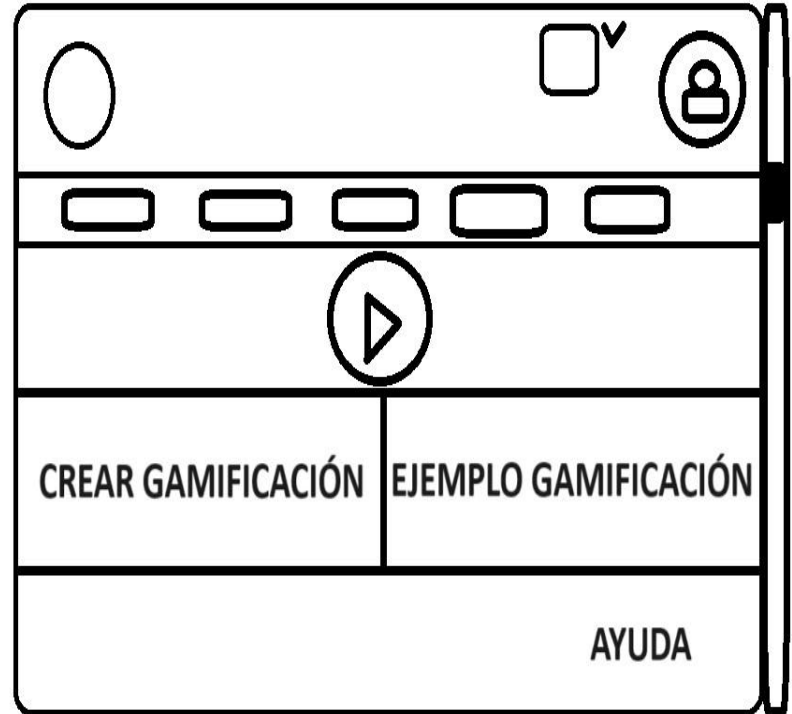
-Se realiza el pago de la gamificación



-Al cabo de 2 semanas se recibe la gamificación

Bocetos

Hemos realizado varios bocetos pero nos hemos quedado con este ya que creemos que es el más accesible y está mejor organizado.



Wireframes

Esta es la página principal de JustInMind basada en el primer boceto que creamos

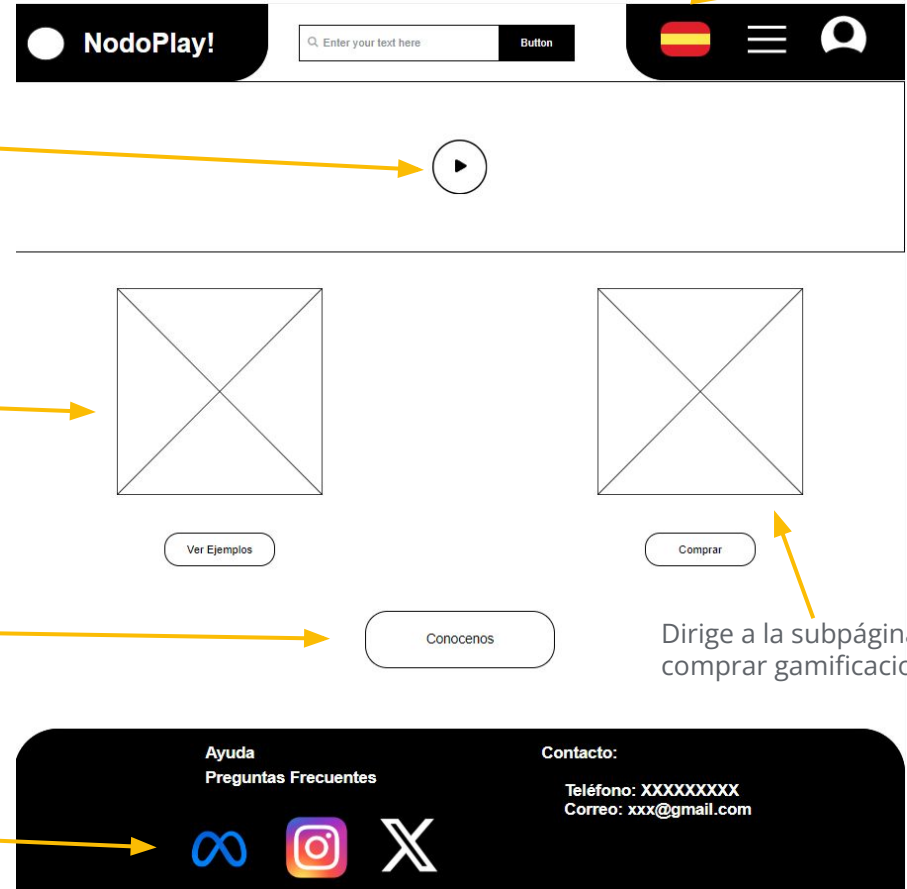
Al hacer click redirige a las RRSS de Nodoplay

Vídeo explicativo sobre qué es Nodoplay

Dirige a la subpágina de ejemplos

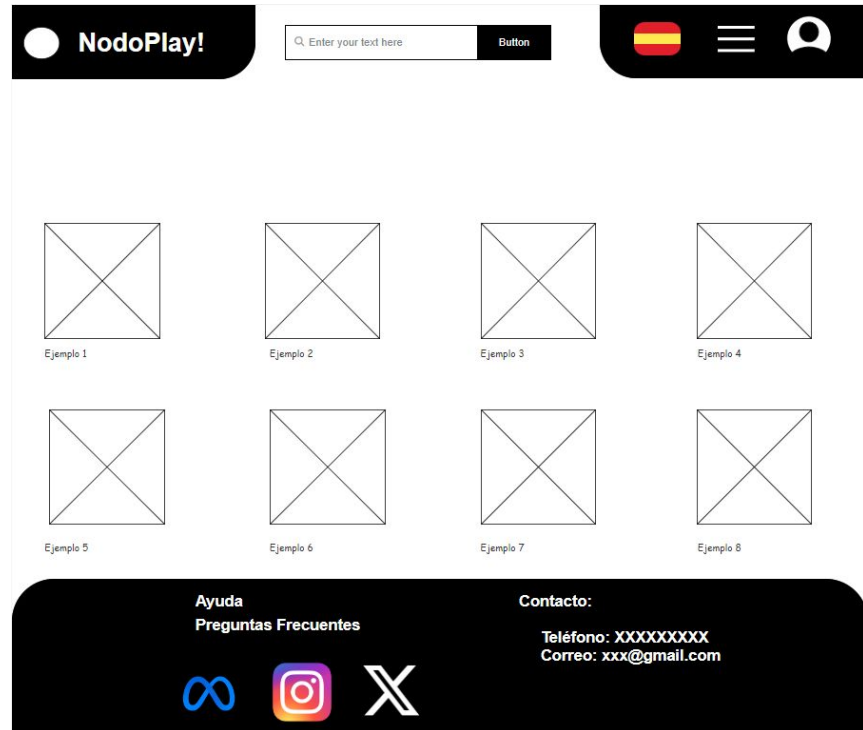
Dirige a la subpágina donde puedes conocer a los trabajadores de Nodoplay

Menú desplegable



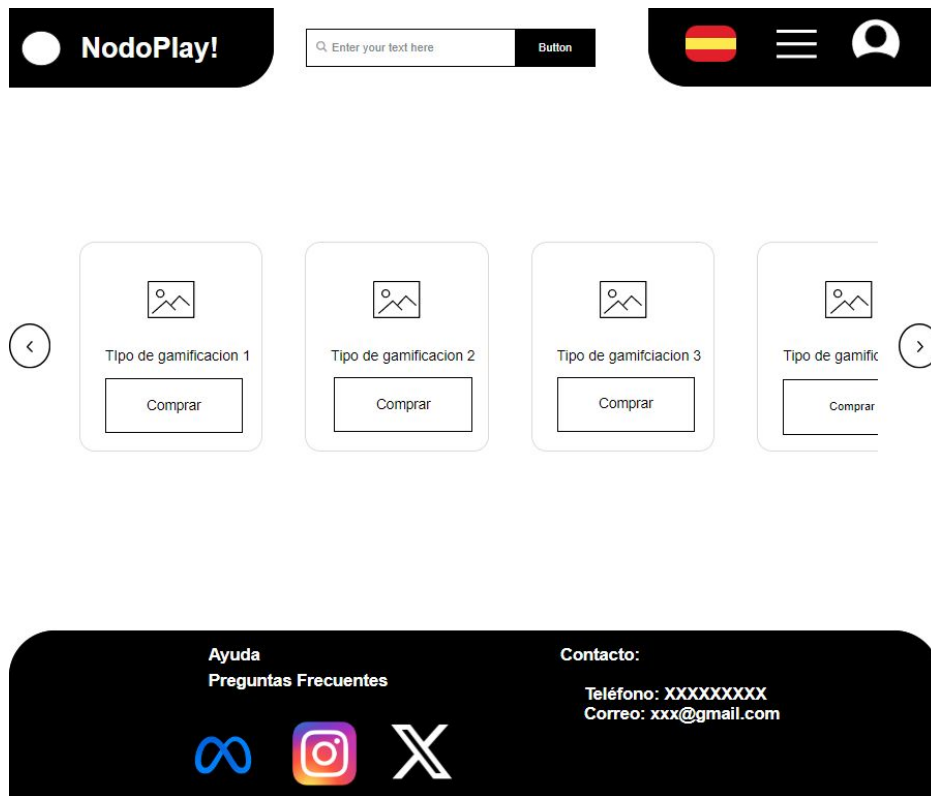
Wireframes

En esta subpágina se puede observar una primera planificación sobre cómo serían los ejemplos visuales de las gamificaciones ya creadas



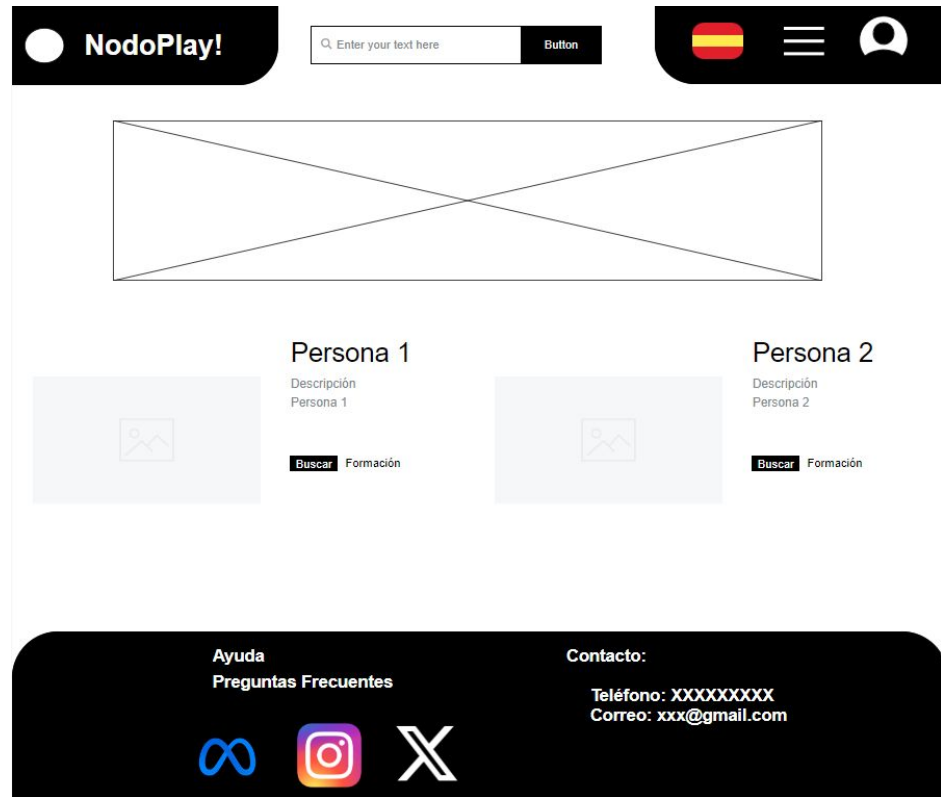
Wireframes

En esta subpágina se puede observar una primera planificación sobre cómo serían las compras de las gamificaciones



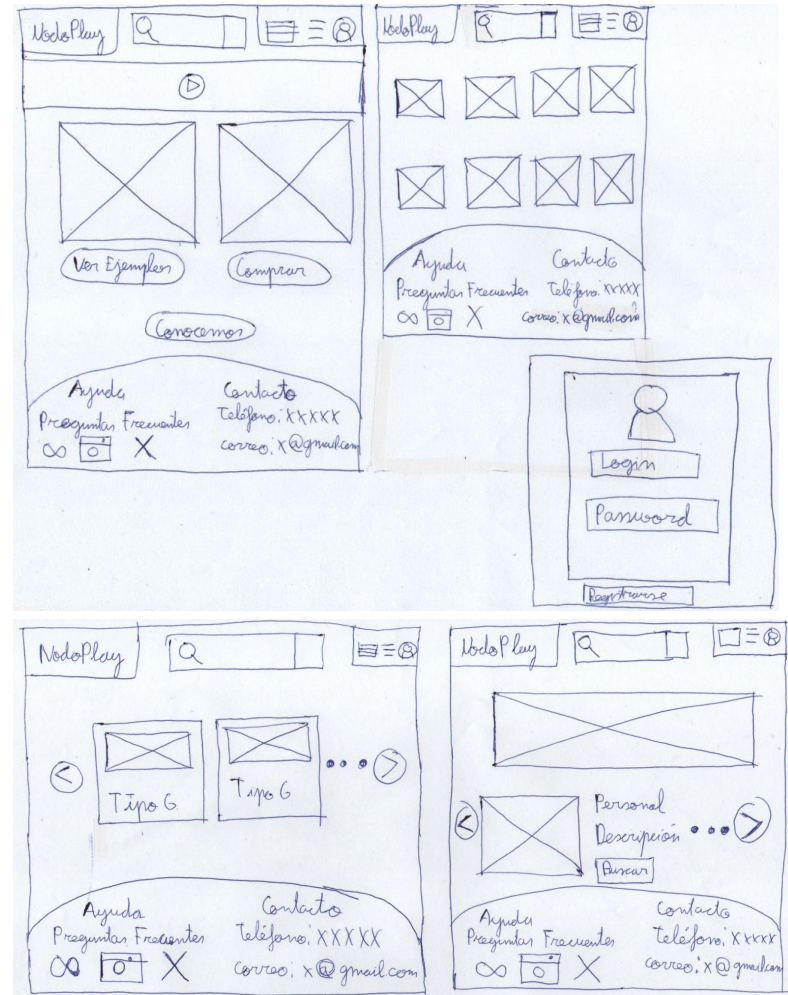
Wireframes

En esta subpágina observamos el apartado que tiene la página para presentar y poder conocer a sus trabajadores



Prototipo papel

Este es el prototipo a papel que realizamos. Aparecen tanto la página principal como 4 subpáginas más: Ver ejemplos, comprar gamificaciones, ver personal y registro



Evaluación de usabilidad

Write a short introduction to the usability studies you conducted and your findings.

Round 1 findings

- 1 No presenta un orden lógico
- 2 No puedes deshacer un paso realizado
- 3 No hay prevención de errores.

Round 2 findings

- 1 Diseño minimalista y estético
- 2 El usuario sabe siempre dónde se encuentra
- 3 El usuario, en caso de error, no puede arreglarlo

Refinando el diseño

- Prototipo MED-FI
- Prototipo HI-FI
- Accesibilidad

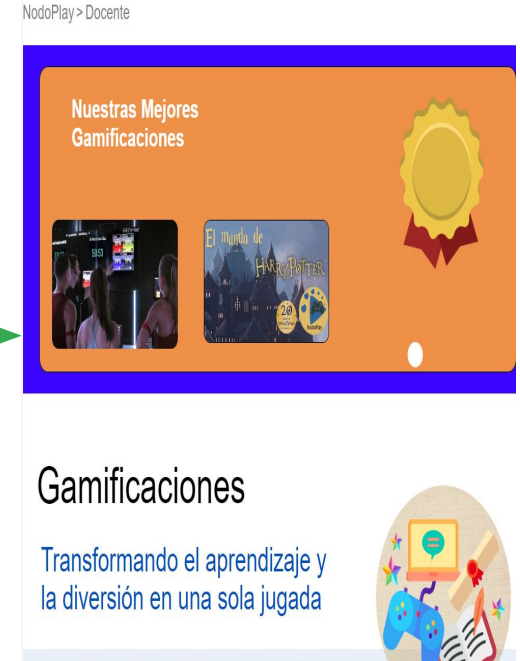
Evolución

Hemos puesto un doble fondo para que se note mejor las letras y hemos añadido la ruta para mejorar la ubicación

Before usability study



After usability study



Evolución

Hemos puesto la descripción de la gamificación al principio para llamar la atención del cliente

Before usability study



After usability study



Dónde encontramos:



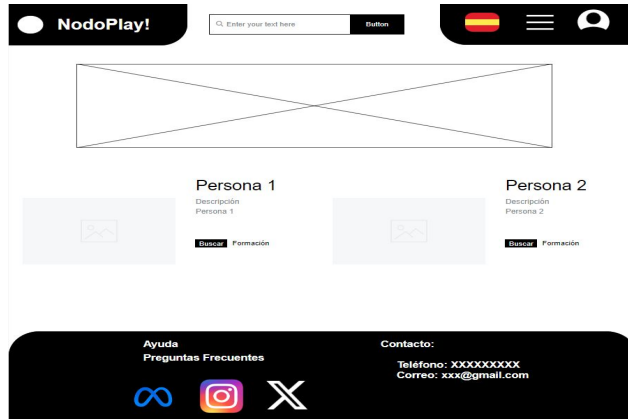
Ayuda:

Preguntas Frecuentes

Contacto:

Teléfono: XXXXXXXX
Correo: xxx@gmail.com

Evolución



Test remoto: tareas docente

1

Visualizar
píldora de
formación
disponible

2

Registro y
visualización de
píldora de
regalo

3

Comparar
experiencia de
la visualización
en redes
sociales

4

Buscar una
gamificación
existente

5

Solicitar una
asesoría

Test remoto: tareas gerente

1

Acceso a la
página principal

2

Inicio de sesión
especial como
gerente

3

Acceso al
campo de
estadísticas

4

Visualización de
estadísticas

5

Configuración
de
notificaciones

Test remoto: resultados docente

Task: Tarea 1: Visualizar píldora de formación disponible



● Complete (100%) ● Abandon (0%)

Page views (avg)	2.4
Time on task (avg)	01:56
Lostness	0.69

Task: Tarea 2: Registro y visualización de píldora de regalo



● Complete (80%) ● Abandon (20%)

Page views (avg)	2.6
Time on task (avg)	00:37
Lostness	0.34

Task: Tarea 3: Comparar experiencia de la visualización en redes sociales



● Complete (80%) ● Abandon (20%)

Page views (avg)	1.0
Time on task (avg)	00:42
Lostness	0.00

Task: Tarea 4: Buscar una gamificación existente



● Complete (100%) ● Abandon (0%)

Page views (avg)	2.4
Time on task (avg)	00:35
Lostness	0.58

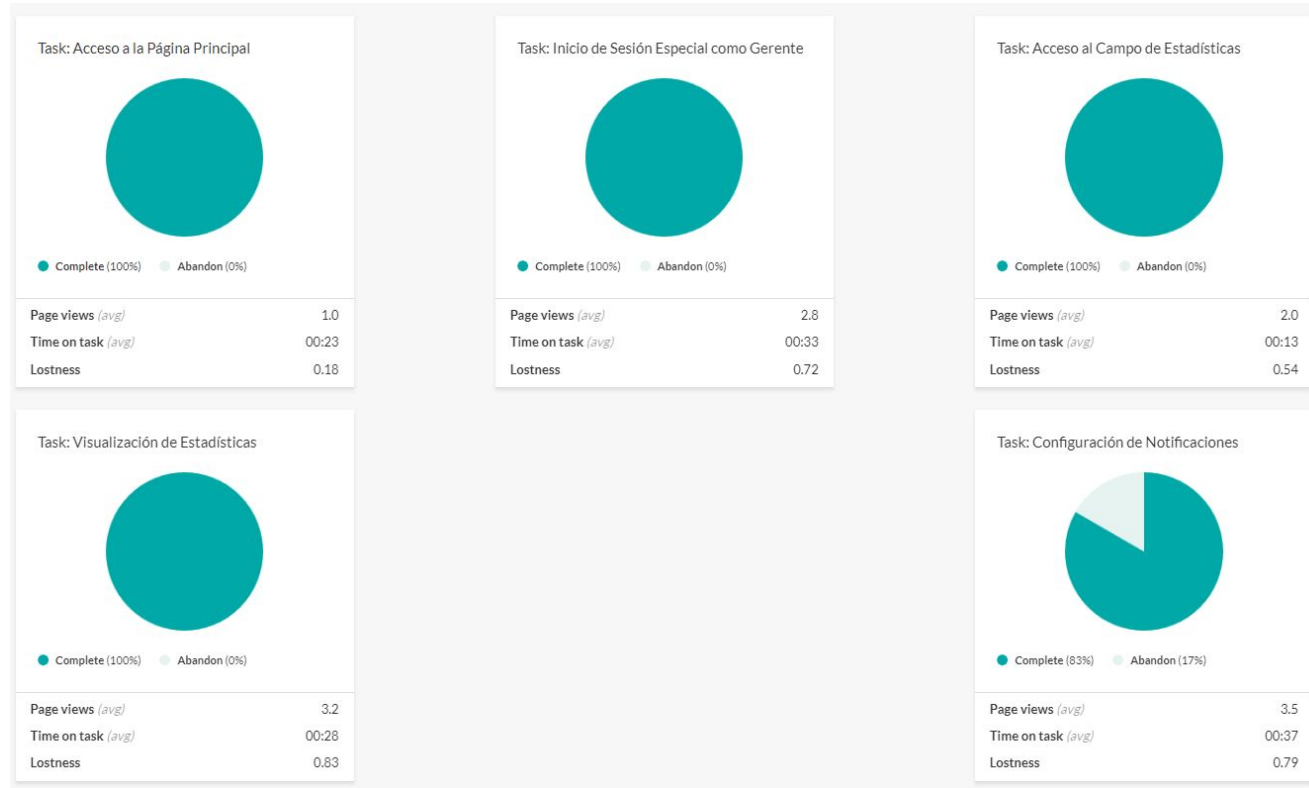
Task: Tarea 5: Solicitar una asesoría



● Complete (100%) ● Abandon (0%)

Page views (avg)	3.6
Time on task (avg)	00:30
Lostness	0.76

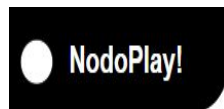
Test remoto: resultados gerente



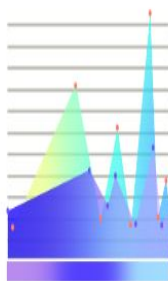
Evolución

Se ha
modificado el
diseño de la
página gerente,
además de
añadirle más
funciones para
gestionar la
página web

Before usability study



Nodoplay > Gerente

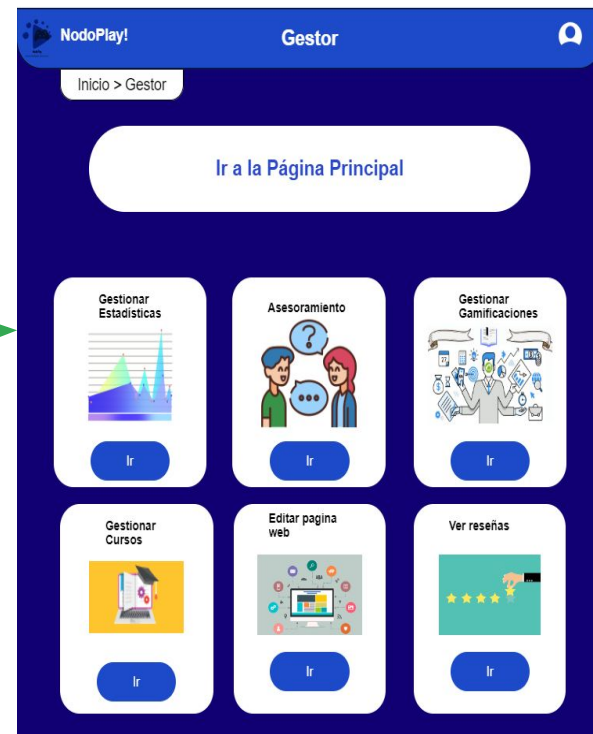


Estadísticas



Ver página principal

After usability study



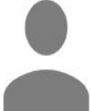
Evolución

Ahora al iniciar sesión es el mismo botón para cliente y gestor, además ahora te da la opción de registrarte

Before usability study

Iniciar sesión / Registrarse

Por favor, inicia sesión utilizando tu cuenta de NodoPlay



Email

Password



After usability study

Iniciar sesión / Registrarse

Por favor, inicia sesión utilizando tu cuenta de NodoPlay



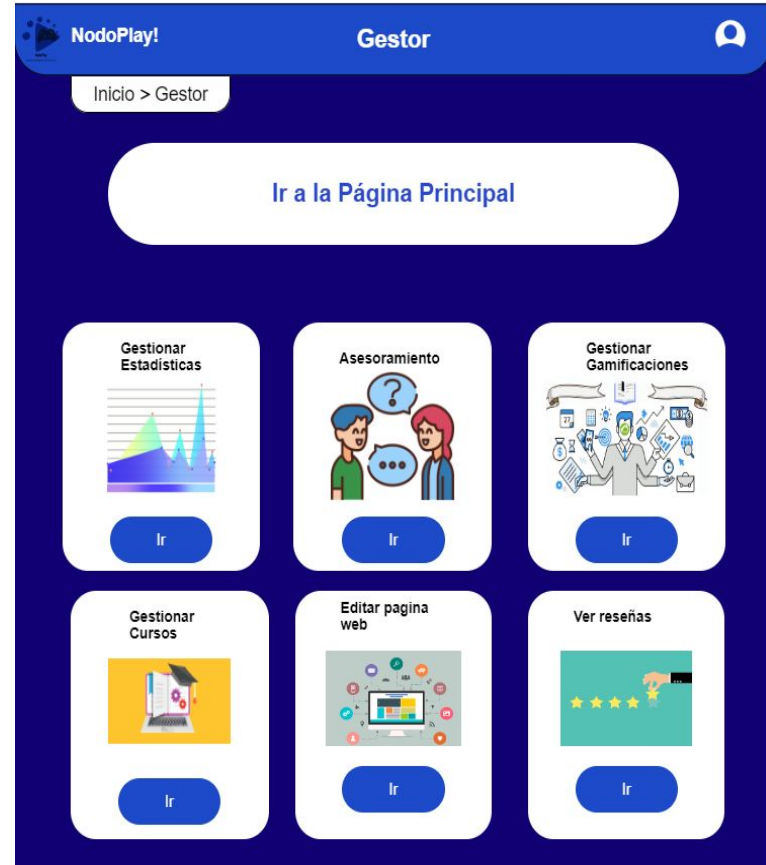
Email

Password

¿No tienes cuenta?

High-fidelity prototype

Este es el primer Hi-Fi prototype que diseñamos, pero al ver los errores de accesibilidad que tenía decidimos cambiarlo.



Prototipo HI-FI – nuevas tareas implementadas

1

Se ha añadido la función gestionar gamificaciones en la página gestor

2

Se ha añadido la función gestionar cursos en la página gestor

3

Se ha añadido la función consultar asesoría en la página gestor

Prototipo HI-FI – nuevas tareas implementadas

4

Se ha añadido la función de cuando estés comprando productos solo tengas que iniciar sesión cuando vayas a pagar

5

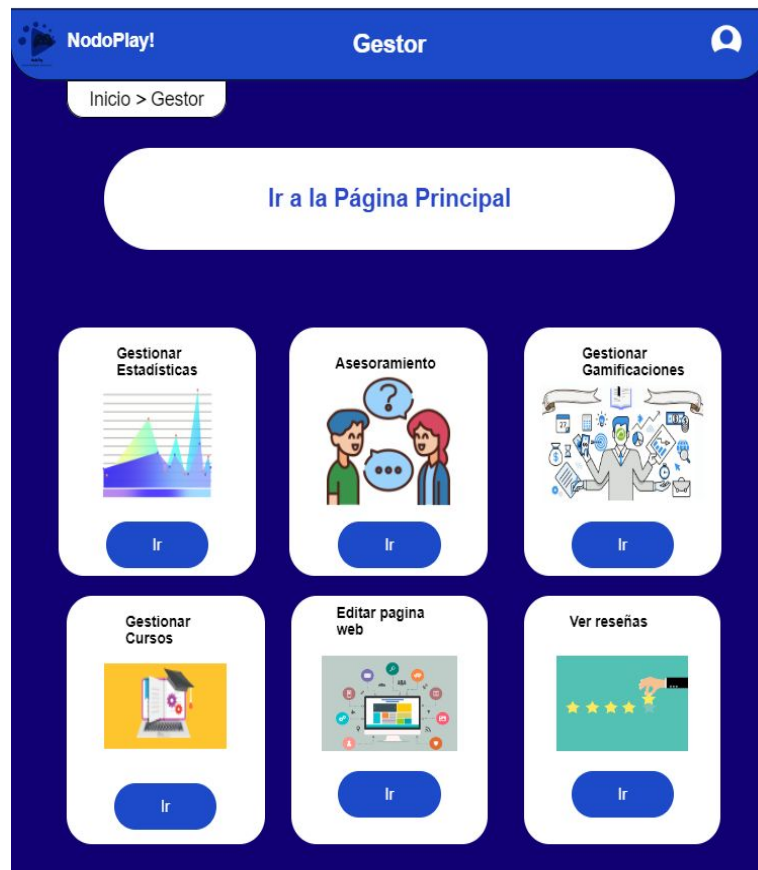
Se ha añadido la función de registrarse en la página de iniciar sesión

6

Se ha añadido la función de consultar las gamificaciones contratadas en la página del usuario

High-fidelity prototype

Este es el prototipo final de Nodoplay con todos los errores de accesibilidad corregidos. Esta es la página principal del gestor de Nodoplay



NodoPlay!

Inicio

Productos

Ejemplos de Gamificaciones

Asesoramiento

Cursos

🇪🇸

🛒

☰

👤

Inicio

Conoce las Gamificaciones

See More



Gamificaciones

Transformando el aprendizaje y la diversión en una sola jugada



Nuestros mejores productos:

Nuestros mejores productos:



Harry Potter

Vive la magia de Harry Potter en nuestra gamificación: resuelve desafíos, gana puntos para tu casa y compite por la Copa de las Casas. ¡Descubre tu poder mágico en cada nivel de juego!

[Ver Descripción](#)

Gimnasio

Transforma tu vida con nuestro gimnasio gamificado: supera desafíos, gana puntos por tus logros y compite en actividades saludables. ¡Descubre tu mejor versión en cada entrenamiento!

[Ver Descripción](#)[Conócenos](#)

Página principal:

Encuétranos en:
Av. de la
Universidad, s/n
10071 Cáceres,
España.

Dónde encontramos:



Ayuda:

Preguntas Frecuentes

Contacto:

Teléfono: (+34) 927257611
Correo: xxx@gmail.com

**NodoPlay!**

[Inicio](#)[Productos](#)[Ejemplos de Gamificaciones](#)[Asesoramiento](#)[Cursos](#)

[Inicio > Productos](#)

Productos

Descubre nuestra selección de productos destacados. Desde innovadores gadgets hasta experiencias únicas, nuestra oferta está diseñada para satisfacer tus necesidades. Explora y encuentra la mezcla perfecta de calidad y utilidad que tenemos para ti.



Selecciona el rango de edad:



Así queda la página de productos después de tener en cuenta los aspectos a mejorar con respecto a la usabilidad y accesibilidad:

Selecciona el rango de edad:



0-16 años

Fomentar el desarrollo integral de niños y adolescentes a través de un universo lúdico y educativo adaptado a todas las edades.

[Ver Descripción](#)

Adultos

Inspirar el aprendizaje continuo, el desarrollo de habilidades y el bienestar en adultos y jóvenes a partir de 16 años.

[Ver Descripción](#)

Encuétranos en:
Av. de la
Universidad, s/n
10071 Cáceres,
España

Dónde encontrarnos:



Ayuda:

[Preguntas Frecuentes](#)

Contacto:

Teléfono: (+34) 927257611
Correo: xxx@gmail.com

 **NodoPlay!**

[Inicio](#)

[Productos](#)

[Ejemplos de Gamificaciones](#)

[Asesoramiento](#)

[Cursos](#)









[Inicio](#) > [Inicio Sesión](#) > [Registro](#)

Registro de usuario

Únete a nuestra comunidad. Regístrate hoy para acceder a experiencias exclusivas y contenido personalizado. ¡Es fácil y rápido!
¿Listo para formar parte? ¡Regístrate ahora y comienza tu viaje con nosotros!



- Si es profesor:
Grado de educación en el que imparte clases:

Registrarse

- Nombre y Apellidos
- Correo electrónico
- Contraseña
- Confirmar Contraseña
- Edad
- Profesión

Encuétranos en:
Av. de la
Universidad, s/n
10071 Cáceres,
España

Dónde encontrarnos:



Ayuda:

[Preguntas Frecuentes](#)

Contacto:

Teléfono: (+34) 927257611
Correo: xxx@gmail.com

Página para registrarse:

Nuestras gamificaciones más populares

Explora la magia de nuestras gamificaciones más aclamadas. Sumérgete en desafíos emocionantes, gana recompensas y descubre cómo transformamos experiencias cotidianas en aventuras extraordinarias. ¡Inspírate y únete a la diversión!



Harry Potter

Vive la magia de Harry Potter en nuestra gamificación: resuelve desafíos, gana puntos para tu casa y compite por la Copa de las Casas. ¡Descubre tu poder mágico en cada nivel de juego!

[Ver Descripción](#)



Gimnasio

Transforma tu vida con nuestro gimnasio gamificado: supera desafíos, gana puntos por tus logros y compite en actividades saludables. ¡Descubre tu mejor versión en cada entrenamiento!

[Ver Descripción](#)

Encuétranos en:
Av. de la
Universidad, s/n
10071 Cáceres,
España

Dónde encontramos:
  

Ayuda:

[Preguntas Frecuentes](#)

Contacto:

Teléfono: (+34) 927257611
Correo: xxx@gmail.com

Página de ejemplos de gamificaciones ya creadas por Nodoplay:

Inicio > Asesoramiento

Asesoramiento

Consejos expertos a tu alcance. Explora nuestra sección de asesoramiento para obtener orientación personalizada y respuestas a tus preguntas. Tu camino hacia el éxito comienza aquí.



Envíanos un correo



Realiza consulta por videollamada

Encuétranos en:
Av. de la
Universidad, s/n
10071 Cáceres,
España.

Dónde encontramos:



Ayuda:

Preguntas Frecuentes

Contacto:

Teléfono: (+34) 927257611
Correo: xxx@gmail.com

Página de
asesoramiento:

Página de cursos, donde
puedo comprarlos:

**NodoPlay!**

[Inicio](#) [Productos](#) [Ejemplos de Gamificaciones](#) [Asesoramiento](#) [Cursos](#)

Inicio > Cursos

Cursos


Descubre y avanza con nuestros cursos. Desde habilidades prácticas hasta conocimientos especializados, encuentra tu camino al éxito.





Explora la Gamificación:
Aprende de manera única en nuestro curso para principiantes. ¡Un viaje educativo que se convierte en una aventura inolvidable!.

[Ver](#)



Gamificación Intermedia:
Eleva tus Habilidades con Estrategias Avanzadas. Sumérgete en la Experiencia del Juego Educativo.

[Ver](#)



Domina la Gamificación:
Curso Avanzado para Expertos. Descubre Estrategias de Alto Nivel y Convierte el Aprendizaje en una Experiencia Insuperable.

[Ver](#)



Más Cursos



Encuétranos en:
Av. de la
Universidad, s/n
10071 Cáceres,
España.

Dónde encontramos:



Ayuda:

Preguntas Frecuentes

Contacto:

Teléfono: (+34) 927257611
Correo: xxx@gmail.com

Página de cursos, parte de
abajo.

Accesibilidad

- Hallazgos
- Soluciones

Consideraciones de accesibilidad

1

Que el tamaño de la letra y los títulos de cada página se encuentren del mismo formato

2

Que haya buen contraste en la aplicación entre el fondo y los elementos de la página para poder distinguirlos.

3

Que los botones disponibles sean grandes y estén visiblemente diferenciados para saber sus funciones.

Problemas de accesibilidad

Una vez ya resueltos todos los problemas de accesibilidad que teníamos antes y que nos comentaron los usuarios que realizaron las tareas del Loop11 consideramos que no tenemos más problemas de accesibilidad. Quizás algún problema no esté al 100% optimizado para que la página web sea lo más accesible posible para todo el mundo pero consideramos que la gran mayoría de problemas están resueltos en su totalidad.

Soluciones de accesibilidad

Como hemos comentado en la anterior diapositiva, una vez realizadas las soluciones a los problemas de accesibilidad ya comentados anteriormente en el portfolio, consideramos que ya no tenemos más problemas, por ello, no podemos realizar más soluciones. Seguramente algún problema de accesibilidad no esté realizado al 100% de eficiencia para que todas las personas puedan disfrutar de nuestro producto al máximo pero la mayoría están resueltos.

A continuación

- Conclusiones
- Siguietes pasos

Conclusiones



Impact:

Nodoplay ha causado un gran impacto al resto de alumnos. Nos han dicho comentarios como el siguiente: Muy buenas funcionalidades y gran variedad de las mismas y un buen diseño.



What we learned:

Este proyecto ha sido una experiencia integral que nos ha proporcionado una comprensión profunda de todo el proceso de desarrollo de una aplicación en un entorno del mundo real. No se limitó simplemente a la creación del prototipo, sino que abarcó todas las etapas y actividades previas esenciales. Destacamos especialmente la interacción directa con el cliente, lo que nos permitió abordar problemas y necesidades reales, brindando una perspectiva valiosa sobre los desafíos del desarrollo de software en situaciones del día a día

Siguientes pasos

1

Una vez entregada la aplicación al cliente la pondremos a la disponibilidad de más usuarios para que puedan usarla.

2

La subiremos de forma gratuita y disponible para los sistemas operativos de Windows, Mac, Linux, Android e IOS.

3

Una vez esté disponible para todos los usuarios sin restricciones, iremos leyendo los comentarios para saber su opinión y corregir posibles fallos.

Opinión del cliente



Satisfacción del cliente

El cliente, en este caso Nodoplay, nos ha comentado que están muy contentos con el resultado que hemos obtenido al realizar el producto ya que hemos tenido bastante en cuenta su misión, visión y sus valores que querían transmitir a través de la página web.



Comentarios del cliente

- La parte del carrito de compras me ha encantado. Me parece muy profesional y parece que estoy en webs como Amazon, Aliexpress, etc.
- En todo momento sabemos dónde nos encontramos en la página web y eso es muy importante a la hora de navegar por ella con facilidad.