



Programación con IA, Prototipos Creativos y Automatización

Cómo convertir ideas en experiencias digitales funcionales

De la campaña a la landing. Del brief al prototipo. Del contenido al sistema.

CLASE 7 · IA GENERATIVA PARA CREATIVOS

Hoy aprenderemos a prototipar con IA

Al finalizar la clase podrás:

01

Entender y diferenciar

Por qué un creativo debe prototipar y la diferencia entre maqueta, prototipo, MVP y producto final.

03

Conocer herramientas

Claude, Lovable, Bolt, Manus, Cursor, Replit, v0, Make y n8n.

02

Escribir y crear

Requerimientos simples para IA y prompts para landing pages y apps.

04

Integrar y construir

Flujos creativos conectados a campañas y una propuesta final integrando todo el curso.

¿Qué pasaría si una idea creativa pudiera probarse antes de venderse?

No solo mostrar un mockup. No solo explicar una campaña. No solo prometer una experiencia.

Probarla

Navegarla

Simularla

Medirla



La IA baja la barrera de entrada al desarrollo

Antes

- Necesitabas programador desde el día uno.
- Costaba prototipar rápido.
- Las ideas quedaban en presentación.
- Las pruebas eran lentas.

Ahora

- Puedes describir y prototipar.
- Iterar y mostrar.
- Testear y mejorar.
- Llegar mucho más lejos antes de necesitar desarrollo formal.

Prototipar es pensar con algo que se puede tocar



Visualizar y detectar

Visualiza una idea y detecta errores antes de invertir en desarrollo.



Presentar y obtener feedback

Presenta mejor y obtén feedback real de clientes y equipos.

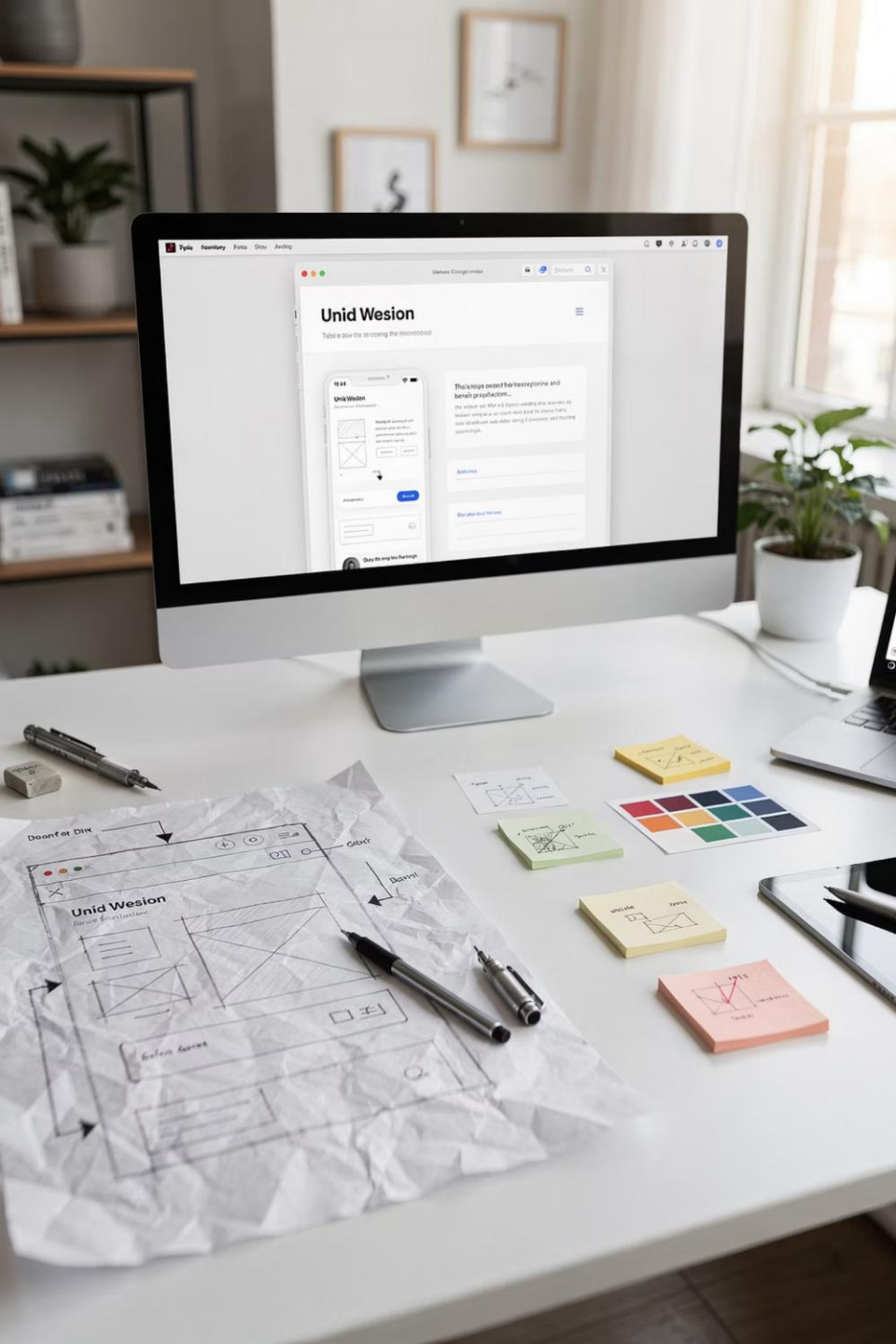


Validar y ahorrar

Valida interés, alinea equipos y reduce incertidumbre, tiempo y dinero.



Un prototipo no tiene que ser perfecto. Su valor está en permitir conversación, prueba y aprendizaje.



Maqueta, prototipo, MVP y producto final

Concepto	Qué es	Para qué sirve
Maqueta	Representación visual	Mostrar intención
Prototipo	Versión navegable o simulada	Probar experiencia
MVP	Versión mínima funcional	Validar mercado
Producto final	Solución robusta	Operar y escalar

Una confusión común es creer que prototipo y producto final son lo mismo. No lo son. El prototipo sirve para aprender rápido.

El creativo ya no solo presenta piezas. Presenta experiencias.

Landing page

Captura leads y valida campañas.

App simple

Quiz, configurador o recomendador.

Chatbot

Asistente conversacional de marca.

Dashboard

Visualización de métricas en tiempo real.

Automatización

Flujos de marketing conectados.

Una idea creativa puede transformarse en un sistema de interacción. Esa es una gran oportunidad para agencias, diseñadores y equipos de marketing.

PRIMER PRINCIPIO

No necesitas saber programar para pensar como constructor

Pero sí necesitas saber:

- Explicar bien y ordenar requerimientos.
- Definir usuarios y describir pantallas.
- Priorizar funciones y evaluar experiencia.
- Probar, corregir y saber cuándo pedir ayuda técnica.

Clave

La IA ayuda mucho, pero si el requerimiento es confuso, el prototipo también será confuso.

Una experiencia digital necesita más que una idea

Necesita definir:

- 1 Usuario y Problema
- 2 Promesa y Acción
- 3 Flujo y Pantallas
- 4 Datos y Métrica
- 5 Restricciones

Toda experiencia parte desde el usuario

¿Quién y qué necesita?

¿Quién usará esto? ¿Qué necesita? ¿Qué sabe y qué le frustra?

¿Qué espera lograr?

¿Qué espera lograr? ¿Desde qué dispositivo entra? ¿En qué contexto lo usa?

¿Qué acción queremos?

El usuario de una landing, una app o un chatbot piensa desde su necesidad inmediata, no desde la marca.

Sin problema claro, el prototipo es decoración

Entender

No entiendo un producto. No sé qué elegir.
Quiero comparar.

Decidir

Necesito inspiración. Quiero ahorrar tiempo.
Busco una recomendación.

Actuar

Necesito cotizar. Quiero aprender. Quiero divertirme. Quiero comprar.

El prototipo debe resolver algo. Incluso una experiencia lúdica resuelve una necesidad: entretener, recordar, compartir, participar.

La promesa debe ser simple

La promesa es lo que el usuario entiende en segundos. Si no es clara, la experiencia pierde fuerza.

“

"Encuentra tu look en 1 minuto."

”

“

"Descubre tu ruta gastronómica ideal."

”

“

"Calcula cuánto puedes ahorrar."

”

“

"Recibe una recomendación personalizada."

”

Toda experiencia debe tener una acción final



Transaccional

Comprar, cotizar, descargar, agendar o dejar datos.



Relacional

Registrarse, pedir asesoría o probar una demo.



Social

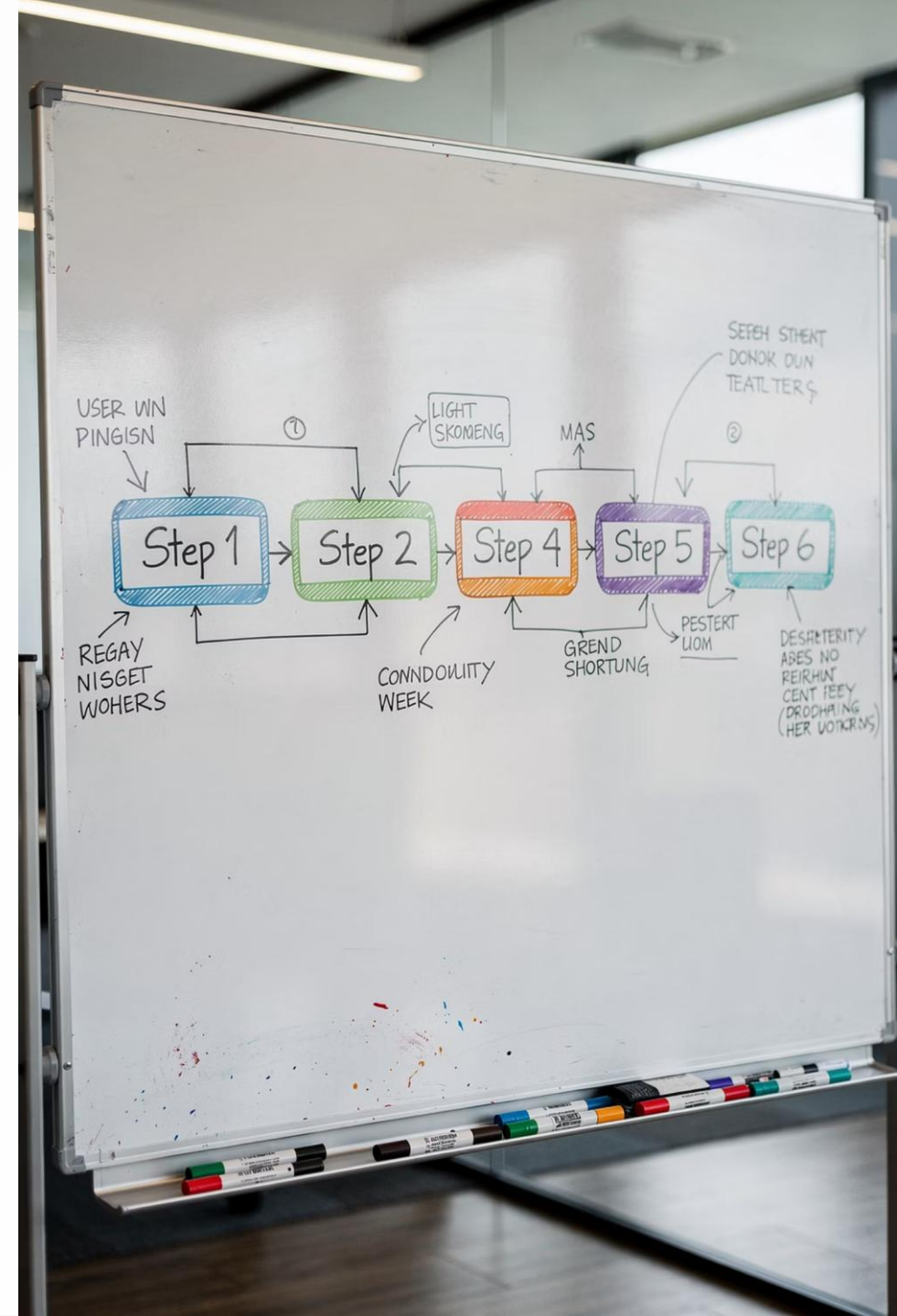
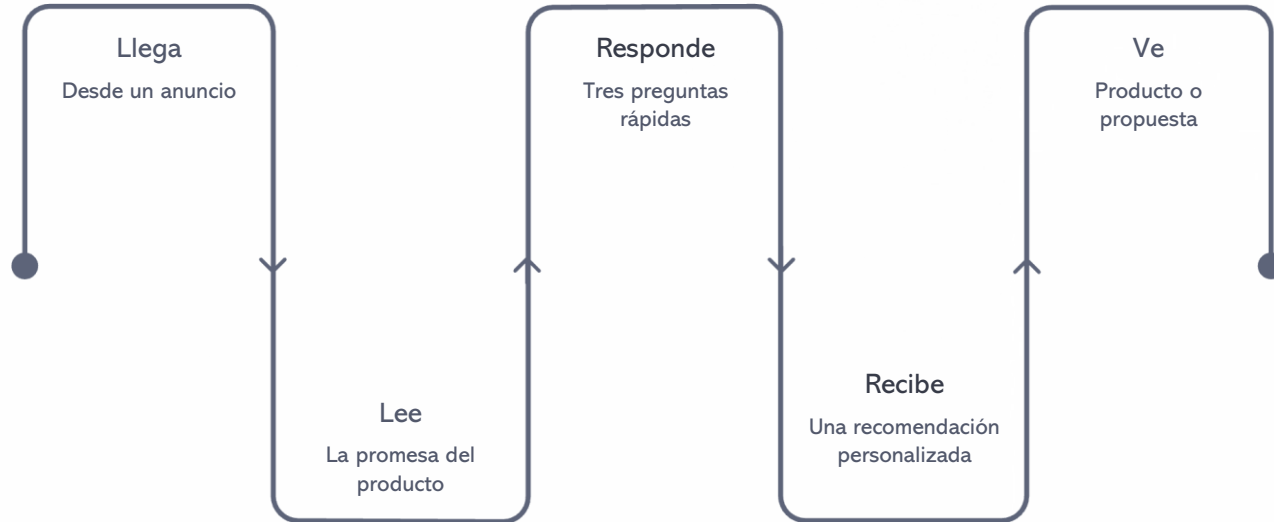
Compartir, responder un quiz o generar una recomendación.



Un prototipo creativo no debe terminar en "qué lindo". Debe conducir a una acción.

El flujo es el camino del usuario

Antes de pedir una app, pide un flujo. Si la IA no entiende el recorrido, construirá pantallas sueltas.



Una pantalla debe tener una función

¿Qué ve el usuario?

El contenido principal que recibe al llegar a esa pantalla.

¿Qué entiende y puede hacer?

El mensaje clave y las acciones disponibles en ese momento.

¿Qué decisión toma?

La elección que debe realizar y qué ocurre después.

📄 Las pantallas no son láminas de presentación. Son momentos de decisión.

Los datos hacen que la experiencia sea útil

Datos posibles a recopilar:

- Nombre, email y ciudad.
- Preferencias, talla e intereses.
- Presupuesto y respuestas de quiz.
- Productos vistos y fuente de campaña.
- Resultado generado.

Principio clave

Los datos deben pedirse con cuidado. Solo pide lo que sirve, y explica por qué lo necesitas.

Lo que no se mide, no se mejora

11

Métricas posibles

Visitas, clics, conversión, tiempo en página, formularios, abandono, compartidos, leads, ventas, uso de recomendador y costo por lead.

Un prototipo creativo también puede medirse. Esa es una diferencia enorme frente a una presentación estática.

MAPA DE HERRAMIENTAS

Herramientas para prototipar con IA

Especificación

ChatGPT · Claude · Manus

Prototipado

Lovable · Bolt · Replit · Cursor · v0

Diseño y sitios

Framer · Webflow · Bubble · Glide

Automatización

Make · n8n · Zapier · Airtable

No necesitas usar todas. Debes entender el mapa y elegir según el tipo de prototipo.

ChatGPT: de idea a especificación

→ Ordenar y estructurar

Ordena ideas, crea requerimientos y escribe user flows.

→ Crear contenido

Escribe textos de landing y diseña estructura de pantallas.

→ Generar y revisar

Genera prompts para herramientas no-code, revisa experiencia y crea documentación para desarrolladores.

ChatGPT puede ser el primer paso. Antes de pedir código, pídele que transforme una idea en especificación.

Claude: escritura, análisis y desarrollo asistido

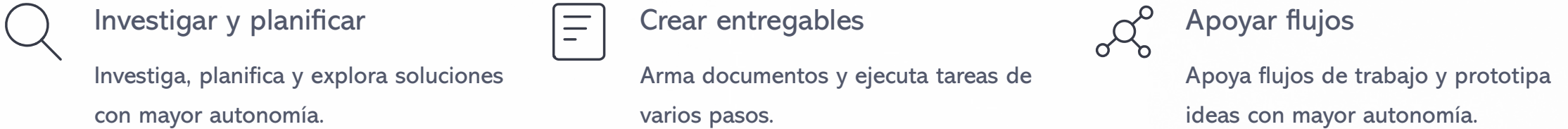
Claude

- Documentar proyectos y analizar requerimientos.
- Revisar lógica y escribir textos largos.
- Mejorar especificaciones y crear instrucciones para equipos técnicos.

Claude Code

Entra en un terreno más técnico: trabaja con archivos, código y tareas de desarrollo. Puede funcionar como editor y estructurador avanzado.

Manus: agente para ejecutar tareas complejas



Manus representa una tendencia importante: agentes que no solo responden, sino que avanzan en tareas.

Lovable: apps web desde lenguaje natural

Landing pages

Páginas de conversión funcionales desde descripción.

Web apps

Aplicaciones con base de datos e interfaces con login.

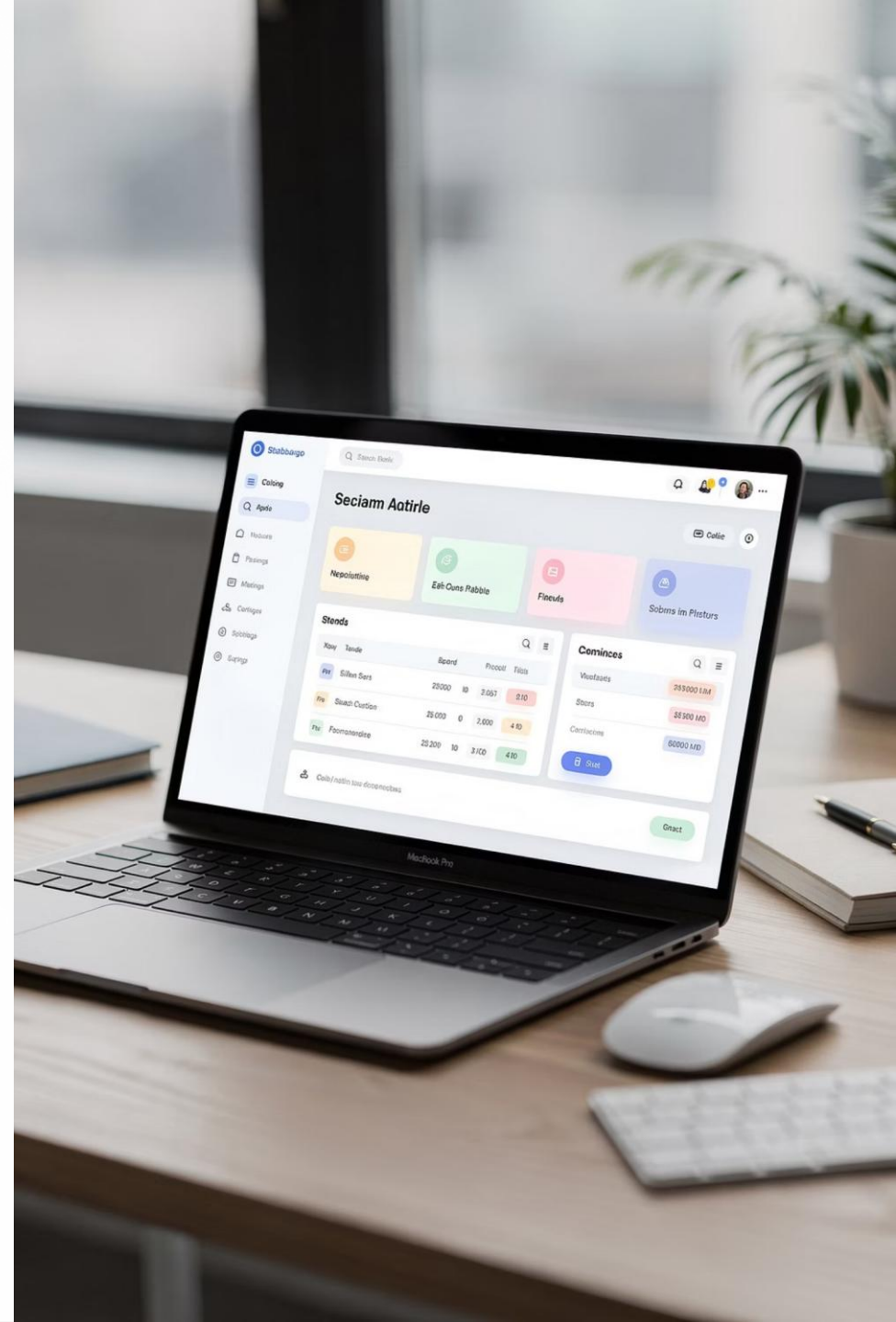
Dashboards

Herramientas internas y experiencias interactivas.

MVPs simples

Prototipos funcionales listos para testear.

Lovable permite pasar de una descripción en lenguaje natural a una aplicación web. No es solo maqueta: genera estructura, interfaz y lógica.



Bolt: prototipado rápido de aplicaciones web

Apps simples

Aplicaciones web y landing pages interactivas desde instrucciones.

Prototipos frontend

Experiencias web y demos navegables con componentes visuales.

Pruebas rápidas

Pruebas rápidas de interfaz para validar ideas antes de desarrollar.

Bolt puede ser una opción para crear prototipos rápidos de aplicaciones web y experiencias navegables desde instrucciones.

Cursor y Replit: cuando quieres acercarte más al código

Para qué sirven

- Editar código con IA.
- Crear prototipos más personalizados.
- Entender errores y modificar proyectos.
- Trabajar con desarrolladores.
- Aprender lógica básica y construir demos técnicas.

¿Para quién?

Estas herramientas son útiles si quieres avanzar un poco más hacia desarrollo real. No todos los creativos las necesitarán, pero vale la pena conocerlas.

Herramientas para interfaces y sitios

v0

Genera interfaces web desde prompts. Ideal para crear componentes UI rápidamente.

Framer

Sitios visuales, landing pages y experiencias de diseño con animaciones.

Webflow

Sitios profesionales con control visual completo y CMS integrado.

Para diseñadores, estas herramientas son especialmente relevantes porque conectan diseño, interacción y publicación web.

No-code para apps y herramientas internas

Bubble

Aplicaciones web con lógica, usuarios y base de datos. Permite construir productos complejos sin programar.

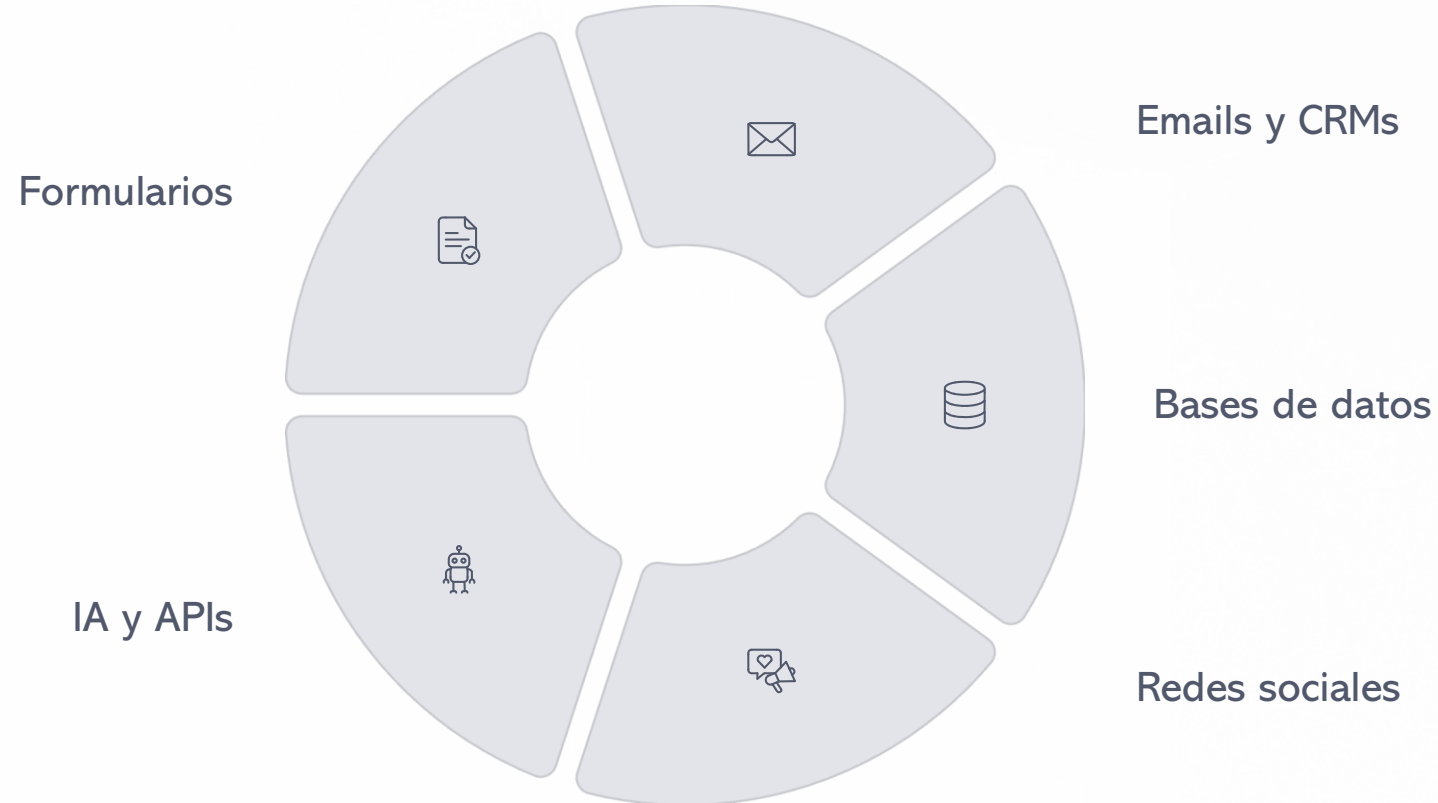
Glide

Apps simples basadas en datos, catálogos, formularios y herramientas internas. Ideal para equipos creativos.



No-code permite construir sin programar, pero exige pensar en lógica, datos, usuarios y flujos.

Make y n8n: conectar herramientas y procesos



Make y n8n permiten automatizar procesos. Para marketing y creatividad, esto abre oportunidades enormes: leads, reportes, contenidos, alertas y flujos de aprobación.

Bases de datos simples para creativos



Airtable

Organiza leads, productos, campañas, briefs y métricas con vistas visuales.



Notion

Gestiona contenidos, calendarios, recursos y prompts en un solo lugar.



Google Sheets

Resultados, métricas y datos de campañas accesibles para todo el equipo.

Muchas automatizaciones necesitan una base simple donde vivir. Estas herramientas pueden funcionar como cerebro operativo de un prototipo.

¿Qué usar según lo que necesito?

Necesidad	Herramientas sugeridas
Ordenar idea / Crear especificación	ChatGPT, Claude
Landing rápida	Lovable, Framer, Webflow, Bolt
Web app	Lovable, Bubble, Replit
Interfaz	vO, Figma, Framer
App simple con datos	Glide, Bubble
Código asistido	Claude Code, Cursor, Replit
Automatización	Make, n8n, Zapier
Agente de tareas	Manus, ChatGPT, Claude

Esta tabla es una guía inicial. La herramienta se elige según el problema, no según la moda.

La IA no entrega productos perfectos de inmediato

Seguridad y privacidad

Puede fallar en seguridad, manejo de datos sensibles y privacidad.

Escala y performance

No garantiza escalabilidad, diseño responsive ni performance bajo carga.

Lógica e integraciones

Puede tener dificultades con lógica compleja, integraciones y accesibilidad.

 Un prototipo creado con IA puede ser muy útil, pero no debe confundirse con un producto robusto listo para miles de usuarios sin revisión técnica.

El creativo prototipa. El equipo técnico robustece.

Llama a desarrollo cuando hay:



Pagos y datos sensibles



Alto tráfico y escalabilidad



Seguridad e integraciones críticas



Usuarios reales y regulaciones

Aprender a prototipar no reemplaza a los desarrolladores. Mejora la conversación con ellos.

LANDING PAGES

Landing page: el prototipo más útil para marketing

Validar y capturar

Valida una campaña, captura leads y mide interés real.

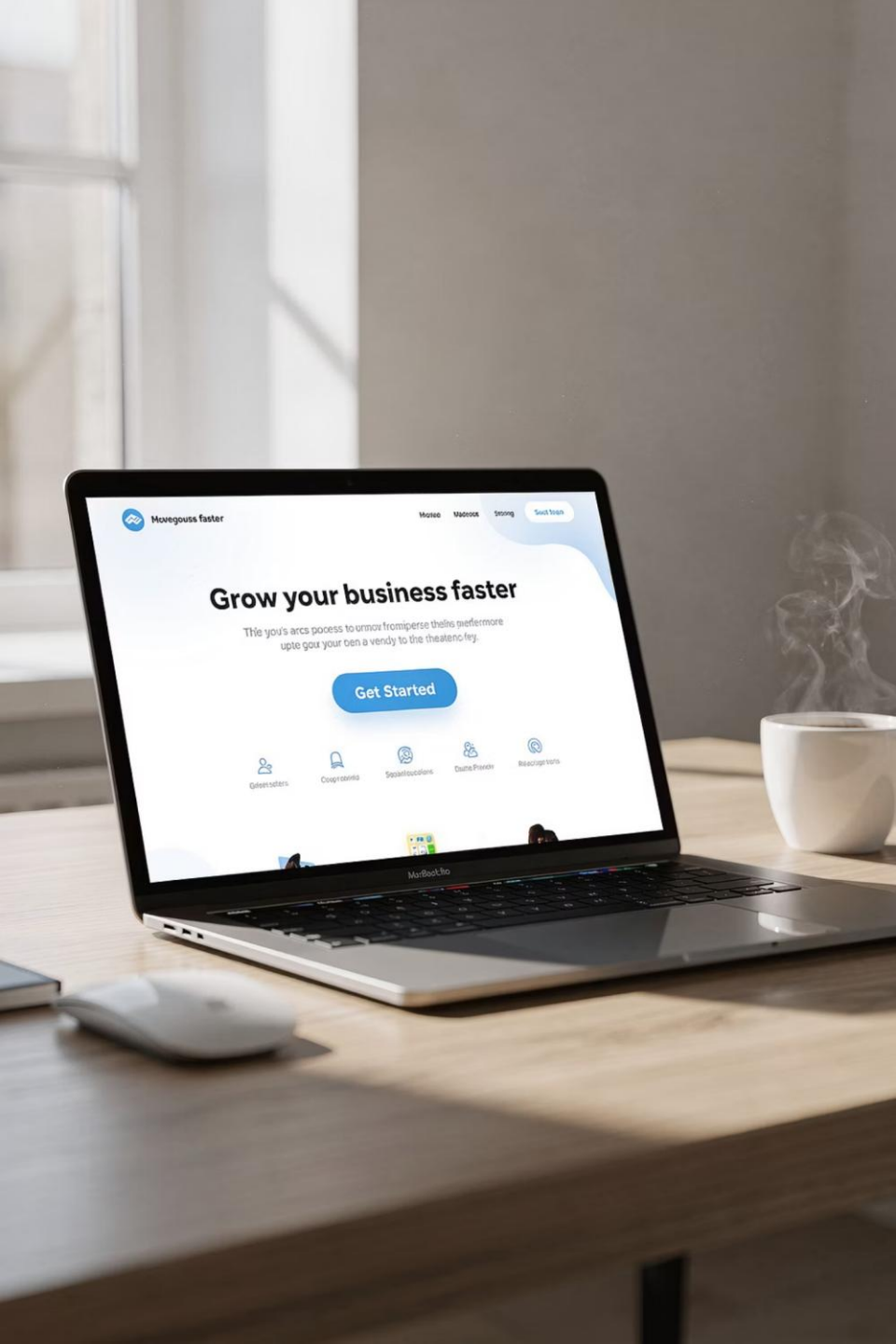
Explicar y vender

Explica un producto, vende una idea y testea mensajes con audiencias.

Lanzar rápido

Prueba audiencias y lanza en horas, no semanas.

Para publicistas y diseñadores, la landing es probablemente el primer prototipo funcional que deberían dominar.



Anatomía de una landing efectiva



Hero + Promesa clara

Captura atención y comunica el valor en segundos.



Beneficios + Demostración

Muestra cómo funciona y los beneficios principales y secundarios.



Testimonios + FAQ

Genera confianza con respaldo social y resuelve objeciones.



CTA + Formulario

Llamado a acción claro y formulario de conversión.



Una landing no es una página bonita. Es una estructura de conversión.

Fórmula: prompt para landing page

Crea una landing page para [MARCA/PRODUCTO].

Objetivo: [OBJETIVO]. Audiencia: [AUDIENCIA].

Promesa principal: [PROMESA]. Tono: [TONO].

Estilo visual: [ESTILO]. Secciones requeridas: [SECCIONES].

CTA principal: [ACCIÓN]. Debe optimizarse para [MÉTRICA].

Evita [RESTRICCIONES].

Este prompt puede usarse en ChatGPT para planificar, en Lovable o Bolt para construir, o en Framer/Webflow para diseñar.

Ejemplo: landing para probador virtual de moda

Crea una landing page para un **probador virtual de moda** dirigido a jóvenes de Chile y Perú. Objetivo: capturar leads y mostrar el valor de probar looks online. Promesa: *"Descubre cómo te queda el look antes de comprar."* Tono: moderno, cercano y visual. Secciones: hero, cómo funciona, beneficios, demo visual, preguntas frecuentes y formulario. CTA: "Probar ahora". Evita lenguaje técnico y promesas exageradas.

Este ejemplo conecta marketing, retail, IA visual y conversión.



Una app simple resuelve una acción concreta

Recomendadores

Outfits, productos, viajes, regalos.

Generadores

Briefs, slogans, contenido personalizado.

Calculadoras

Ahorro, cotizaciones, presupuestos.

Dashboards

Métricas de campaña y asistentes de estudio.

Una app simple no intenta resolver todo. Resuelve una acción específica de forma clara.

Fórmula: prompt para app simple

Crea una app web simple para [OBJETIVO].

El usuario principal es [USUARIO]. Debe permitir que el usuario [ACCIÓN PRINCIPAL].

Pantallas necesarias: [PANTALLAS]. Datos de entrada: [DATOS].

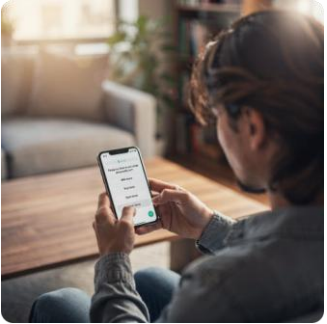
Resultado esperado: [RESULTADO]. Estilo visual: [ESTILO].

Debe incluir [FUNCIONES]. Evita [RESTRICCIONES].

Prioriza simplicidad, claridad y uso móvil.

Esta fórmula obliga a pensar como producto: usuario, acción, datos, resultado y pantallas.

Experiencias interactivas para campañas



Quiz de personalidad

El usuario responde preguntas y recibe un perfil o recomendación personalizada.



Generador de look

Simulador de compra o probador virtual que aumenta la intención de compra.



Mapa interactivo

Experiencias de exploración geográfica para turismo, retail o eventos.

Las experiencias interactivas aumentan participación porque el usuario no solo mira: responde, juega, elige y recibe algo.

Fórmula: prompt para experiencia interactiva

Diseña una experiencia interactiva para [MARCA].

Objetivo: [OBJETIVO]. Audiencia: [AUDIENCIA].

Mecánica: [QUIZ/JUEGO/RECOMENDADOR/SIMULADOR].

El usuario debe responder [NÚMERO] preguntas o acciones.

Resultado final: [RESULTADO PERSONALIZADO]. CTA: [ACCIÓN].

Estilo visual: [ESTILO]. Debe ser rápida, móvil y compatible. Evita [RESTRICCIONES].

Este tipo de prompt es muy útil para campañas sociales, retail, turismo, educación y entretenimiento.

Caso aplicado: recomendador turístico

Idea: "Descubre tu escapada ideal"

Flujo del usuario

1. Entra desde anuncio.
2. Responde 5 preguntas.
3. Recibe tipo de viajero.
4. Ve ruta recomendada.
5. Guarda o comparte.
6. Deja email para itinerario.

Herramientas posibles

- ChatGPT para lógica y textos.
- Lovable/Bolt para prototipo.
- Airtable para datos.
- Make/n8n para enviar email.
- Canva/Framer para diseño.



AUTOMATIZACIÓN CREATIVA

Automatizar no es robotizar. Es liberar tiempo creativo.

Captura y respuesta

Captura de leads, respuestas iniciales y envío de emails automáticos.

Reportes y publicaciones

Reportes automáticos, publicaciones programadas y alertas.

Generación y clasificación

Generación de borradores, resúmenes y clasificación de solicitudes.

 Automatizar bien no mata la creatividad. La protege de tareas repetitivas.

Un flujo automatizado conecta evento + acción

Formulario

Guardar

Enviar email

Notificar equipo

Las automatizaciones funcionan con lógica de disparadores y acciones. Algo ocurre, y eso activa una secuencia.

Make: automatizaciones visuales por escenarios



Conectar apps

Formularios, emails, Sheets, CRMs y redes sociales en un flujo visual.



Automatizar marketing

Webhooks, notificaciones y flujos de marketing conectados.



Integrar IA

Conecta herramientas de IA dentro de tus flujos de trabajo.

Make es una herramienta visual muy usada para automatización. Permite crear escenarios conectando aplicaciones sin código.

n8n: automatización flexible, nodos y flujos avanzados

Casos de uso

- Workflows personalizados e integraciones.
- Webhooks, APIs y datos.
- Procesos internos y automatizaciones técnicas.
- Flujos autoalojados o controlados.

¿Cuándo elegir n8n?

n8n puede ser especialmente interesante cuando se necesita más control, lógica y conexión con APIs. Ofrece mayor flexibilidad técnica que otras herramientas visuales.

Automatizaciones útiles para marketing y agencias

1 Lead desde landing → email automático

2 Formulario de brief → resumen IA

3 Campaña activa → reporte diario

4 Reunión grabada → minuta y tareas

5 Brief → prompts de imagen y video

Muchas de estas automatizaciones pueden ahorrar horas semanales a un equipo creativo. También incluyen: base de productos → copies automáticos, calendario de contenido → borradores, y tendencia detectada → alerta creativa.

Fórmula: prompt para automatización

Diseña una automatización para [OBJETIVO].

El disparador será [TRIGGER].

Las herramientas involucradas son [HERRAMIENTAS].

El flujo debe hacer: [PASOS].

Los datos de entrada son [DATOS]. El resultado esperado es [RESULTADO].

Debe incluir manejo de errores y revisión humana en [PUNTO].

Evita automatizar decisiones sensibles sin aprobación.

Una buena automatización no elimina al humano. Define dónde debe revisar.

Agentes IA: de responder a ejecutar



⚠ Los agentes representan una evolución poderosa, pero requieren límites claros y puntos de control humano.

Automatizar sin control puede ser peligroso

Información y publicación

Enviar información incorrecta o publicar sin aprobación.

Datos y privacidad

Usar datos sensibles, duplicar mensajes o filtrar información.

Marca y control

Romper el tono de marca o ejecutar acciones no deseadas.

Dependencia

Depender de una IA sin revisión humana en decisiones críticas.

Mientras más poder le damos a una automatización, más importante es definir límites y puntos de control.

PROYECTO FINAL

Proyecto final: campaña integrada con IA

Cada alumno o grupo deberá diseñar una **mini campaña integrada** que incluya:

01

Concepto y prompts

Concepto creativo, prompt maestro, prompt de imagen y prompt de video.

02

Piezas creativas

Key visual, personaje o avatar, guion UGC y música o identidad sonora.

03

Prototipo y automatización

Landing o prototipo interactivo y automatización sugerida.

04

Cierre estratégico

Checklist ético y presentación final integrando todo el curso.

Cómo evaluaremos el proyecto

Criterio	Puntaje
Claridad estratégica	15%
Calidad del concepto creativo	15%
Uso correcto de prompts	15%
Dirección visual y audiovisual	15%
Integración de herramientas	15%
Prototipo o flujo interactivo	10%
Criterio ético	10%
Presentación y claridad	5%

No se evaluará solo la belleza de las piezas. Se evaluará pensamiento, coherencia, integración y criterio.

Plantilla de especificación para prototipo

Contexto

Nombre del proyecto · Marca · Objetivo ·
Usuario principal · Problema que resuelve ·
Promesa

Diseño

Acción esperada · Flujo del usuario ·
Pantallas necesarias · Datos de entrada ·
Resultado entregado · Estilo visual

Operación

Herramientas sugeridas · Automatizaciones
posibles · Métrica principal · Riesgos ·
Revisión ética

Fórmulas de prompts: resumen completo

Landing page

Marca · Objetivo · Audiencia · Promesa · Tono · Estilo · Secciones · CTA · Métrica · Restricciones

App simple

Objetivo · Usuario · Acción principal · Pantallas · Datos · Resultado · Estilo · Funciones · Restricciones

Experiencia interactiva

Marca · Objetivo · Audiencia · Mecánica · Preguntas · Resultado · CTA · Estilo · Restricciones

Automatización

Objetivo · Trigger · Herramientas · Pasos · Datos · Resultado · Revisión humana · Restricciones

Checklist de prototipo creativo

Antes de presentar un prototipo, revisar:

- ☒ ¿El objetivo está claro?
- ☐ ¿El usuario entiende la promesa en segundos?
- ☐ ¿El flujo es simple?
- ☐ ¿La acción final está clara?
- ☐ ¿El diseño representa bien la marca?
- ☐ ¿Funciona en móvil?
- ☐ ¿El contenido está escrito en tono adecuado?
- ☐ ¿Los datos solicitados son necesarios?
- ☐ ¿Existe una métrica de éxito?
- ☐ ¿Se entiende qué es prototipo y qué no es producto final?

Checklist ético y técnico

Antes de publicar o testear con usuarios:

- ☐ ¿Se recopilan datos personales? ¿Se explica para qué se usan? ¿Hay consentimiento?
- ☐ ¿La automatización puede enviar algo incorrecto? ¿Hay revisión humana en puntos críticos?
- ☐ ¿El prototipo usa contenido generado con IA? ¿Debe declararse?
- ☐ ¿Hay marcas, rostros, voces o imágenes con derechos?
- ☐ ¿La herramienta usada permite uso comercial?
- ☐ ¿Se necesita revisión técnica antes de escalar?

TAREA FINAL DEL CURSO

Campaña Generativa Integrada

Diseña una campaña que use IA Generativa como sistema creativo completo. Presentación de 12 a 18 diapositivas.

01

Estrategia

Marca, problema u oportunidad, público objetivo, insight y concepto creativo.

03

Prototipo y sistema

Landing page o prototipo interactivo, automatización sugerida y herramientas utilizadas.

02

Producción creativa

Prompt maestro, key visual, prompt de imagen, prompt de video, personaje/avatar/UGC y prompt de música o voz.

04

Cierre

Riesgos y criterios éticos, métrica de éxito y conclusión estratégica.

Tips finales de la clase

→ Sobre prototipos

Prototipo no es producto final. Una landing no es una página bonita: es una máquina de conversión. Una app simple debe resolver una acción específica.

→ Sobre herramientas y lógica

El creativo debe aprender a escribir requerimientos. Las herramientas no-code también requieren lógica. Automatizar sin estrategia puede multiplicar errores.

→ Sobre responsabilidad

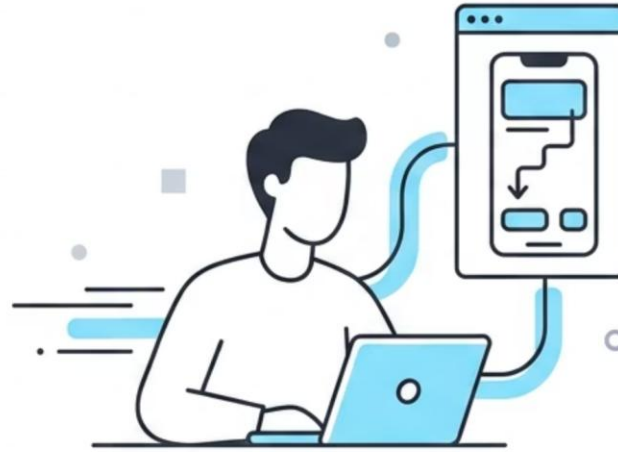
Siempre incluir revisión humana en decisiones sensibles. Si hay datos personales, hay responsabilidad. Si hay usuarios reales, hay que pensar en seguridad y privacidad.

La IA no reemplaza desarrolladores. Mejora la conversación con ellos.



ANTES: Las ideas se quedan en presentaciones

Iteración lenta, alta incertidumbre



DESPUÉS: Las ideas se convierten en prototipos navegables

Mejores conversaciones con desarrolladores, conceptos validados rápidamente

Un buen prototipo puede vender mejor una idea que veinte diapositivas. La ventaja no está en tener más herramientas, sino en construir mejores sistemas.

El creativo aumentado no usa IA para hacer más de lo mismo

Pensar mejor

Explorar más

Prototipar antes

Automatizar lo repetitivo

Diseñar experiencias

Mantener criterio humano

Construyamos el ciclo completo

Marca

¿Qué? (Reel, Video capacitación, Spot)

Guion. PROMPT: ¿Qué queremos, cómo lo vamos a pedir?: (Chat GPT – Gemini – Claude)

Personajes y entorno: (Gemini – Grok – Chat GPT – Open Art)

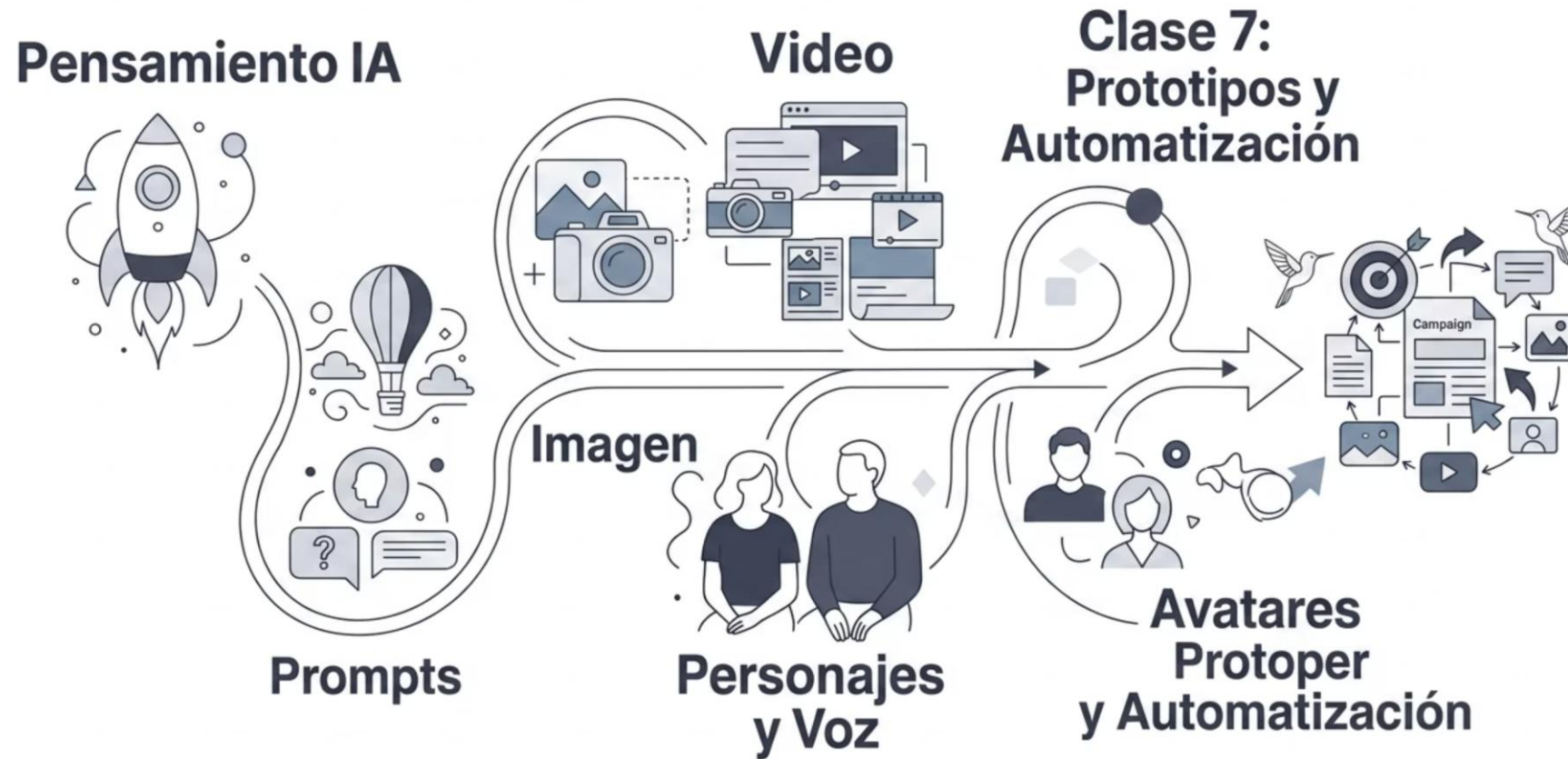
Story Board (Gemini – Grok – Chat GPT – Open Art)

Key Frames (Gemini – Grok – Chat GPT – Open Art)

Construcción de piezas (Gemini – Grok – Chat GPT – Open Art)

Edición (Cap Cut – Canva - Premiere)

Audio (Suno – Eleven Labs)



Siete clases. Un sistema creativo completo.

La invitación no es a usar IA para producir más contenido genérico. Es usar IA para pensar, diseñar y crear de manera más estratégica.

No gana quien usa más herramientas. Gana quien sabe dirigirlas.

La IA puede generar piezas. **El creativo debe construir sentido, experiencia y valor.** Las herramientas cambiarán. Aparecerán nuevas plataformas. Algunas desaparecerán. Pero quien aprenda a pensar, dirigir, prototipar, integrar y evaluar seguirá teniendo ventaja.

