

L U M B R E



Antes de hablar con la IA: describe el problema, no la solución

Materia: Desarrollo de Software con IA

07/10/2026

Antes de empezar

El error más caro no es un bug: es construir bien la aplicación equivocada. Antes de pedir una sola pantalla, aprende a escribir el problema con tres frases precisas: quién sufre, qué necesita y en qué contexto. De ahí sale todo lo demás.

QUÉ APRENDERÁS

- Redactar la definición de un problema con usuario, necesidad y contexto antes de pensar en pantallas o código.

La IA obedece; tú decides qué merece la pena



Nada se construye sin plano: la IA levanta cualquier cosa; que valga la pena es tu trabajo. Aquí aprendes a describir lo que merece existir antes de pedirlo.

Una IA programadora es rapidísima construyendo **lo que le pidas**. Su peligro es que también construye rápido **lo incorrecto**. La responsabilidad de apuntar al blanco correcto es tuya. Por eso el curso no empieza con código: empieza con el **problema**.

Un problema bien descrito tiene tres piezas: **quién** lo vive, **qué** necesita de verdad y **en qué contexto**.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE
EN LUMBRE

1. Tres preguntas antes de construir



Ejemplo: la idea informal vs. el problema

Una idea llega borrosa. Tu trabajo es afinarla:

La columna derecha le da a la IA un blanco claro y medible.

Llega así	Problema bien descrito
Quiero una app para mi consultorio	La recepcionista necesita agendar citas médicas desde un celular, con poca señal, para no anotarlas en papel y perderlas.
Hazme una tienda online	Una artesana vende cerámica en ferias y quiere que sus clientes pidan por WhatsApp y paguen al recoger, sin página complicada.

Necesidad, no solución

Regla de oro: describe el resultado que el usuario necesita, no la tecnología.

"Recordar citas" es necesidad; "usar Firebase" es solución. La IA (y tú) podrán elegir la tecnología después.

Tu primer prompt de arquitectura

Un prompt que pide pensar, no programar

Quiero ayudarte a definir un problema antes de construir nada.

El usuario es: una recepcionista de consultorio médico.

Su problema: pierde citas anotadas en papel y el internet del lugar es inestable.

Contexto: usa un celular compartido, poco tiempo entre pacientes.

No propongas código aún. Devuélveme: 1) el problema en una frase, 2) tres necesidades prioritarias, 3) qué NO entra por ahora.

Prueba de comprensión

2. ¿Cuál de estas es una definición de PROBLEMA (no de solución)?

- ☐ Construir un backend en Node con base de datos PostgreSQL.
- ☐ Poner un botón de "Guardar" en la pantalla de inicio.
- ☐ Un profesor tarda 20 minutos pasando lista en papel y pierde tiempo de clase.
- ☐ Usar Tailwind para que el sitio se vea moderno.

3. Pedirle a la IA "hazme una app para mi negocio" es suficiente porque la IA sabe deducir tu contexto.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Detecta la especificación pobre

ACTIVIDAD
INTERACTIVA
DISPONIBLE EN
LUMBRE

4. Estas son frases que un alumno le diría a una IA. Señala la que describe un PROBLEMA y no solo una solución o un deseo vago:



Corrige y avanza

5. Toma tu propia idea y escríbela como problema en una frase: [usuario] necesita [resultado] porque [dolor/contexto]. Si no puedes completarla, tu idea aún no está lista para construirse.

Este enunciado lo reutilizarás todo el curso: es la brújula de cada prompt.

6. Orden natural del pensamiento de arquitecto:

Definir el problema (usuario, necesidad, contexto) _____

Listar casos de uso y pantallas _____

Fijar reglas de negocio y datos _____

Redactar el prompt técnico para la IA _____

Siguiente objeto: convertiremos ese problema en **casos de uso, pantallas y flujos**, el guion de tu aplicación.

Referencia curricular

Materia:	Desarrollo de Software con IA
-----------------	-------------------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://empresa.lumbre.lat/object/fsi-m02-0a01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat