

L U M B R E



Taller: de «quiero una app de reservas» a un plano implementable

Materia: Desarrollo de Software con IA

07/10/2026

Antes de empezar

Hora de juntar todo. Partimos de la frase más vaga posible —«quiero una app de reservas»— y la convertimos, decisión a decisión, en un plano que cualquier IA podría construir sin adivinar. Este es el ejercicio que separa soñar de ingeniar.

QUÉ APRENDERÁS

- Producir la especificación completa de una idea propia, lista para entregar a una IA, integrando problema, casos de uso, pantallas y reglas.

El punto de partida más vago posible

«Quiero una app de reservas.» Cinco palabras. Una IA podría construir infinitas cosas distintas con eso, y ninguna sería la tuya. Vamos a apretar esa vaga frase hasta que de ella quepa un diseño real. Primero, toma decisiones como haría un arquitecto:

ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

1. ¿De qué reservas hablamos? Decide el alcance



El plano, en una plantilla

Rellena esta plantilla para tu idea. Es el documento que abrirá el módulo 3:

Seis casillas. Si puedes llenarlas todas, tu idea es construible.

Sección	Pregunta que responde
Problema	¿Quién necesita qué resultado y por qué?
Casos de uso	¿Qué debe poder hacer el usuario? (4-6 frases)
Pantallas	¿Por qué caminos pasa? ¿Qué entra y qué sale en cada una?
Datos	¿Qué información guarda el sistema y con qué reglas?
No-negociables	¿Qué SIEMPRE debe cumplirse (seguridad, horarios, límites)?
Fuera de alcance	¿Qué NO haremos en la primera versión?

El prompt maestro de una idea concreta

Un prompt con las seis secciones del plano

ROL: eres un arquitecto de software. No escribas código todavía: confirma el diseño.

PROBLEMA: una clinica dental pierde citas agendadas en papel; la recepcionista usa un celular con señal inestable.

CASOS DE USO: registrar paciente, agendar cita, ver citas del dia, cancelar o reprogramar, marcar atendido.

PANTALLAS: inicio, buscar paciente, calendario, confirmar, lista del dia.

REGLAS: sin doble reserva del mismo paciente a la misma hora; solo huecos libres del dentista; telefono de 10 digitos; fecha futura.

FUERA DE ALCANCE (v1): pagos online, historial clinico, app del paciente.

Devuélveme: (1) el modelo de datos propuesto, (2) la lista de endpoints, (3) las validaciones que faltan que yo no mencioné, (4) riesgos que ves.

Prueba tu plano

2. Un colega revisa tu plano y dice: «está incompleto, no se puede construir». ¿Qué sección crítica falta?

- ☐ Los colores de la marca.
- ☐ Las reglas de negocio y las validaciones de datos.
- ☐ El nombre del dominio.
- ☐ El tipo de letra de los botones.

3. Un buen plano de arquitectura debe mencionar también qué NO se construye en la primera versión.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

El error más común del taller

ACTIVIDAD
INTERACTIVA
DISPONIBLE EN
LUMBRE

4. Estos son cuatro "planos" que alumnos entregaron. Señala el que está MAL porque confunde solución tecnológica con definición del problema:



ACTIVIDAD INTERACTIVA
DISPONIBLE EN LUMBRE

5. Antes de pasar al Módulo 3, tu plano debe estar completo



6. Escribe ahora TU plano en las seis casillas, para TU idea. Ese documento te acompañará todo el curso.

No lo pules perfecto: basta con que esté completo. Iteraremos sobre él en el módulo 14.

Referencia curricular

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

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



<https://empresa.lumbre.lat/object/fsi-m02-0a04>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat