

L U M B R E



Orden de construcción: qué va primero y qué pasa si te saltas filas

Materia: Desarrollo de Software con IA

07/10/2026

Antes de empezar

Dividir bien no basta: hay que construir en el orden correcto. Si pides la interfaz antes de tener datos, o los permisos antes de saber qué se protege, la IA te devolverá piezas huecas que se rompen al integrar. Aquí aprendes a leer las dependencias y a ordenar la fila de construcción.

QUÉ APRENDERÁS

- Secuenciar dependencias (datos antes que lógica, lógica antes que interfaz) y detectar saltos peligrosos en el plan.

Cada pieza necesita que otra exista ya

Un sistema es una cadena de dependencias: una pieza no funciona si la que está debajo no existe todavía. El orden de construcción **no es una preferencia**, es una ley: datos → lógica → interfaz. Saltárselo produce el clásico «en el módulo aislado iba bien, al integrarlo se rompió».

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE
EN LUMBRE

1. La regla de la cascada hacia arriba



Qué pasa si te saltas filas

Cada salto se paga con deuda: código que hay que reescribir más tarde.

Si construyes primero...	...sin tener...	El síntoma
La interfaz	datos ni lógica	una pantalla bonita con botones que no hacen nada
El login	definido qué protege	autenticas el acceso a... nada
Los reportes	datos reales	gráficos sobre una base vacía
La integración	probar cada pieza suelta	todo falla junto y no sabes dónde

Ordena la fila

2. Ordena las etapas de construcción de un pequeño sistema de reservas de lo más básico a lo que depende de ello:

Definir el modelo de datos (tablas de reservas y clientes).

Crear la lógica que guarda y lista reservas. _____

Exponer esa lógica mediante endpoints. _____

Construir la pantalla que consume los endpoints. _____

Restringir quién puede crear o borrar reservas. _____

Prueba

3. Tu IA terminó la pantalla de listado de clientes pero al abrirla sale vacía y da error. Causa más probable del salto de orden:

- ☐ El diseño de la pantalla es feo.
- ☐ Pediste la interfaz antes de tener la lógica y los datos que debe mostrar.
- ☐ Falta animación en los botones.
- ☐ El prompt estaba en español.

4. Conviene dejar toda la integración y las pruebas para el final, cuando ya esté todo construido.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Detecta el salto peligroso

ACTIVIDAD
INTERACTIVA
DISPONIBLE EN
LUMBRE

5. Un alumno anuncia cómo va a construir su tienda online. Señala la decisión que se salta una dependencia y se romperá al integrar:



6. Toma la lista de piezas de tu proyecto y númerala en el orden real de construcción. Marca al lado de cada una a cuál necesita ya terminada.

Si una pieza no puede decir «depende de X», o es la primera o te falta un desglose.

Referencia curricular

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

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



<https://empresa.lumbre.lat/object/fsi-m04-oa03>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat