

L U M B R E



El ciclo de las 5 R: prototipo, prueba, feedback, ajuste, repetir

Materia: Desarrollo de Software con IA

07/10/2026

Antes de empezar

El error clásico del builder novato: un prompt gigante, tres días de espera y una app que no es lo que imaginaba. La alternativa profesional es el círculo corto: prototipo → prueba → feedback → ajuste → repetir. Cada vuelta te entrega algo revisable en minutos, no en semanas. Aquí aprendes a planear tu proyecto en vueltas pequeñas que suman.

QUÉ APRENDERÁS

- Planear el proyecto en iteraciones cortas con entregable revisable en cada una.

Nadie construye una app buena en el primer intento



La primera versión correcta no existe: existe la primera vuelta de la espiral. Prototipo, prueba, feedback, mejora: el ritmo del builder y tu escudo contra el prompt monstruo.

Ni la IA. El software madura en vueltas: una versión tosca que ya puedes tocar te dice más que diez especificaciones mentales. El **círculo corto** convierte «construir un sistema enorme» en «construir la siguiente cosa útil», una y otra vez. Cada vuelta tiene una regla de oro: termina en algo que puedes PROBAR en minutos.

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN
LUMBRE

1. Las cinco etapas del círculo



La vuelta completa, cronometrada

Si una vuelta tarda más de un día, la pieza está demasiado grande: divídela (recuerda M04).

Etapas	Duración sana	Producto de la etapa
Prototipo	minutos, no días	una pieza que se puede abrir en el navegador
Prueba	5-10 minutos	lista de lo que funcionó y lo que no
Feedback	5 minutos	observaciones escritas, priorizadas
Ajuste	minutos	la corrección aplicada y verificada
Repetir	1 minuto	commit + la siguiente pieza elegida

Cómo se ve una vuelta en tu proyecto

Vueltas que suman, no días de espera

```
VUELTA 1 - prototipo: pantalla de lista de contactos, datos simulados, sin backend.\n prueba: veo si el diseno funciona y si entiendo donde tocar.\n feedback: falta buscador; el boton nuevo esta abajo y lo veo lejos.\n ajuste: anade buscador arriba y mueve el boton.\n\nVUELTA 2 - prototipo: conectar la lista a datos reales (backend + base de datos).\n prueba: creo un contacto, recargo la pagina, sigue ahi? borro?\n ...\n\nCada vuelta entrega algo UTIL aunque sea incompleta. Eso es lo contrario de "cuando termine todo".
```

Para reforzar

Prueba

2. Llevas dos días con un prompt gigante y la app «casi está». ¿Qué dice hacer el ciclo corto?

- ☐ Seguir esperando: lo grande se termina.
- ☐ Partir lo que falta en una pieza de minutos, prototiparla, probarla y ajustarla.
- ☐ Reescribir el prompt gigante con más detalle.
- ☐ Borrar todo y empezar con otro framework.

3. Un prototipo con datos simulados es inútil para evaluar el diseño de la interfaz.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Detecta la vuelta mal cortada

ACTIVIDAD
INTERACTIVA
DISPONIBLE EN
LUMBRE

**4. Un alumno planea sus iteraciones.
Señala la «vuelta» que en realidad es un
salto al vacío:**



5. Elige una funcionalidad de tu proyecto y córtala en 3 vueltas de menos de una hora cada una. Escríbelas como el ejemplo (prototipo / prueba / feedback / ajuste). Empieza la vuelta 1 hoy.

Los proyectos no avanzan por heroicismos: avanzan por vueltas cerradas.

Referencia curricular

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

Versi\u00f3n interactiva completa (con actividades, v\u00eddeos y autoevaluaci\u00f3n):



<https://empresa.lumbre.lat/object/fsi-m15-oa01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat