

L U M B R E



Publicar tu aplicación: del portátil al mundo

Materia: IA Aplicada, Vibe Coding y Negocios Digitales

07/10/2026

Antes de empezar

Una app que solo corre en tu computadora aún no existe para nadie. Aquí aprendes a publicarla sin dejar las llaves pegadas en la puerta.

QUÉ APRENDERÁS

- Entender el despliegue, las variables de entorno y la protección de credenciales al publicar una aplicación generada con IA.

Publicar es regalarle tu app al mundo (bien envuelta)



Imagen libre de Wikimedia Commons (Public domain, autor: Archivo Fotográfico perteneciente a la Dirección de Arquitectura del Ministerio de OO.PP)

VIDEO

Qué es vibe coding

Video de apoyo (Platzi): define el vibe coding en pocas palabras. El curso lo aterriza paso a paso en la práctica.



Escanea para verlo en Lumbre

https://www.youtube.com/watch?v=_gg3CugFdZA

Mientras tu aplicación solo corre en tu máquina, para cualquier otra persona no existe. **Publicar** (o desplegar) es subirla a un servidor donde otros puedan abrir el enlace y usarla.

Hoy existen servicios que despliegan tu app con conectar tu repositorio y dar clic. La IA te guía paso a paso. El riesgo no está en publicar: está en publicar **sin proteger lo sensible**.

El error que sale carísimo

Nunca subas llaves de API, contraseñas de base de datos ni tokens directamente en el código o al repositorio. Quien los ve, puede usar tus servicios... con tu factura.

Variables de entorno: la caja fuerte de tus secretos

Las **variables de entorno** son valores que la aplicación lee al correr, pero que no están escritos dentro del código. Ahí van las llaves y contraseñas.

Tu código pregunta '¿cuál es la llave de Maps?' y el servidor responde con el valor guardado aparte. Así puedes compartir y publicar el código sin exponer los secretos.

1. Clasifica cada valor: va en el código (compartible) o en variables de entorno (secreto).

Elementos:

- El diseño de la pantalla de inicio
- La llave secreta de la API de pagos
- El texto de los botones
- La contraseña de la base de datos
- Las reglas de cuánto cobra tu servicio

Va en el código	. . .
Va en variables de entorno	. . .

Del repositorio al enlace público

2. Ordena los pasos típicos para publicar una app construida con IA.

Preparar variables de entorno con los secretos _____

Guardar el código en un repositorio con control de versiones

Conectar el repositorio a un servicio de despliegue _____

Configurar el dominio y las variables en el servidor _____

Verificar con tus pruebas que la versión publicada funciona

3. Vas a compartir tu proyecto en un repositorio. ¿Qué debes revisar ANTES de subirlo?

- ☐ Que el nombre del proyecto sea bonito.
- ☐ Que no haya llaves, tokens ni contraseñas escritos en el código.
- ☐ Que la letra del logo se vea bien.
- ☐ Que el archivo pese poco para que suba rápido.

4. Si subí por error una llave secreta al repositorio, basta con borrar el archivo en un commit siguiente para que ya no haya riesgo.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Costos: mira el medidor

Publicar puede ser gratis para empezar, pero los servicios que consumes (base de datos, mapas, IA) cobran por uso. Revisa los límites para que un proyecto pequeño no se convierta en una sorpresa de fin de mes.

5. Imagina que publicas tu app del curso. Enumera los secretos que necesitaría (dos o tres) y escribe dónde guardarías cada uno y qué harías para no exponerlos al compartir el código.

Piensa en llaves de API, contraseña de base de datos y cualquier token. Cada uno va en variable de entorno.

1. Publicar es poner tu app en un servidor para que otros la usen.
2. Los secretos van en variables de entorno, jamás en el código.
3. Antes de compartir el repositorio, revisa que no lleve llaves expuestas.

Siguiente paso: *Proyecto del curso* — vas a integrar todo construyendo y documentando tu primera app con IA como copiloto.

Referencia curricular

Materia:	IA Aplicada, Vibe Coding y Negocios Digitales
-----------------	---

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



<https://empresa.lumbre.lat/object/iav-c01-r01-0a05>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat