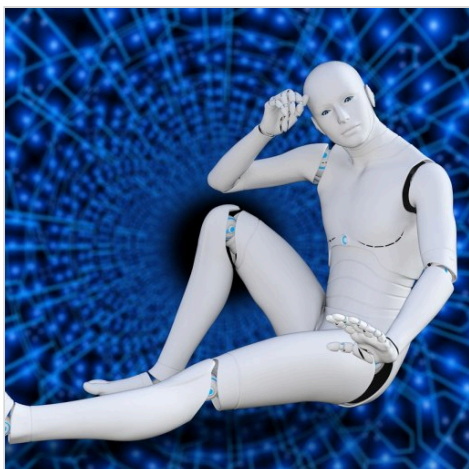


L U M B R E



Cómo usar el laboratorio

Materia: IA Aplicada, Vibe Coding y Negocios Digitales

07/10/2026

Antes de empezar

El manual de operación del laboratorio: cada reto es pequeño, se resuelve construyendo y termina con algo funcionando y mostrado. Aquí aprendes las reglas del juego antes de la primera reto.

QUÉ APRENDERÁS

- Entender las reglas del laboratorio permanente: retos cortos que terminan en algo funcionando, cómo trabajarlos con IA, qué entregar y cómo subir de nivel.

Este no es un curso para leer: es un gimnasio para construir

Mapa conceptual

Cómo usar el laboratorio

Este no es un curso para leer: es un gimnasio

Cómo se trabaja un reto, paso a paso

El mapa mental interactivo es interactivo en la versión online.





El laboratorio es eso: tú y la IA ensamblando piezas hasta que la aplicación se levanta. Cada reto es una pieza; el músculo, el resultado.

VIDEO

Vibe coding: construir software con IA sin ser programador

Así se ve el flujo de trabajo del laboratorio: pides, revisas, ajustas, y algo funciona al final de la sesión.



Escanea para verlo en Lumbre

<https://www.youtube.com/watch?v=BAveIPkWaL4>

El laboratorio es la zona permanente de práctica: un banco de retos cortos que **no se pasan leyendo, se pasan construyendo**. Cada reto te da una especificación mínima (un CRM de 3 pantallas, un sistema de tickets, un analizador de PDF) y tú lo levantas con las herramientas de vibe coding que ya dominas del Nivel 2.

La regla es simple y no negociable: **un reto termina cuando algo funciona y lo muestras**. No cuando 'ya casi', no cuando 'le entendí la idea'. Funcionando significa: lo

abres, hace lo que hacía la especificación, y puedes explicarle a alguien qué hace sin leer el código.

Las tres reglas del laboratorio

- 1) Chiquito primero: cumple la especificación mínima antes de agregar nada.
- 2) La IA propone, tú dispones: revisas cada pieza que genera.
- 3) Se muestra: graba 30 segundos de pantalla o invita a alguien a usarlo. Sin demostración, el reto no está cerrado.

Cómo se trabaja un reto, paso a paso

ACTIVIDAD INTERACTIVA DISPONIBLE EN LUMBRE

1. El ciclo de un reto del laboratorio



Los retos suben de nivel cuando dejan de ser "que exista" y se vuelven "que alguien lo use".

Nivel de reto	Qué se te pide	Ejemplo del banco
Básico	Que algo exista y se abra	Pantalla con lista de clientes guardada en la app
Intermedio	Que algo funcione de punta a punta	Crear ticket, cambiarle estado, verlo en la lista
Avanzado	Que resuelva un dolor de un usuario real	El CRM usado por un conocido durante una semana

2. Terminas el reto del CRM y te sobran ganas de agregar reportes, graficas y exportar a Excel. Según las reglas del laboratorio, ¿qué haces?

- ☐ Aprovechar el impulso y agregar todo mientras estás enfocado.
- ☐ Primero cierras el reto mostrando la especificación mínima funcionando y registrada; las mejoras se anotan como hypotheses para un siguiente reto o una siguiente iteración.
- ☐ Borrar lo que hiciste y empezar con la versión completa.
- ☐ Saltar al siguiente reto, los reportes no importan.

3. Si un reto del laboratorio te atasca más de una hora sin avanzar, la regla es seguir insistiendo solo hasta terminarlo.

☐ Verdadero

☐ Falso

4. Elige el primer reto que vas a atacar (el que más te jale, no el que creas que "debes") y escribe tu contrato de reto: especificación mínima en 3 líneas, qué queda fuera, cuándo lo muestras y a quién.

Si tu contrato dice "cuando esté completo" sin fecha, no es un contrato: es un deseo.

Siguiente paso: *Reto: crea un CRM mínimo* — abajo las especificaciones del primero: tres clientes, sus notas y su historial. Manos a la obra.

Referencia curricular

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

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



<https://empresa.lumbre.lat/object/iav-lab-r01-0a01>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat