



TALLER: APRENDE A USAR CRAFT

Creado por EDUtecPR
Con el apoyo de inteligencia artificial

- **Table of Contents**

Cómo diseñar prompts efectivos para sacar el máximo provecho a la inteligencia artificial..... 5

- *¿Qué significa C.R.A.F.T.? 5*

Pero antes debemos definir los siguientes términos..... 6

1. *¿Qué es la inteligencia artificial (IA)?..... 6*
2. *¿Qué es un Prompt? 6*
3. *¿Qué es la Ingeniería de Prompt (Prompt Engineering)? 6*

Anatomía del Prompt: CRAFT 6

- *C - Contexto (Context)..... 6*
- *R - Rol (Role)..... 7*
- *A - Acción (Action)..... 7*
- *F - Formato (Format) 7*
- *T - Target (Audiencia / Objetivo)..... 7*
- *La Fórmula Maestra 7*
- *¿Por qué funciona? 7*

El Tono: El "Cómo" de la Comunicación con la IA..... 9

1. ***Tipos de Tonos por Facultad 9***
 - *👩 Enfermería..... 9*
 - *💻 Tecnología 9*
 - *📁 Administración..... 9*
 - *🎮 Videojuegos 9*
 - *👗 Diseño y Moda 9*
2. ***Palabras Clave para Definir el Tono 9***
3. ***Ejemplo de aplicación en CRAFT 10***

Matriz de Construcción de Prompts (CRAFT)..... 10

- ***C - Contexto (El Marco de Referencia) 10***
- ***R - Rol (La Identidad Experta) 10***
- ***A - Acción (El Comando Operativo)..... 10***
- ***F - Formato (La Estructura de Salida)..... 11***
- ***T - Target (El Destinatario Final) 11***
- ***🔗 Ejemplo de "Prompt de Oro" (Facultad de Videojuegos) 11***


Matriz de Construcción de Prompts (CRAFT)..... 12


- ***Cómo usar esta Matriz (Guía para el Profesor) 12***
- ***Ejemplo Combinado (Carrera de Administración):..... 13***


Dinámica: El Juego de los Tonos (El Camaleón Académico) 13

1. La Situación Base (El Problema) 13

2. El Reto: "Cambia la Voz" 13

 Enfermería (Tono Empático y de Seguridad) 13

 Administración (Tono Ejecutivo y de Resultados) 13

 Tecnología (Tono de Mentor de Código) 13

 Videojuegos (Tono Narrativo / Gamificado) 14

 Diseño y Moda (Tono Crítico y Estético) 14

3. Discusión post-ejercicio 14

De la Instrucción Vaga al Prompt Maestro (CRAFT) 14

Facultad de Enfermería 14

El "Antes" (Prompt Pobre) 14

El "Después" (Prompt CRAFT) 14

Facultad de Desarrollo de Videojuegos 14

El "Antes" (Prompt Pobre) 14

El "Después" (Prompt CRAFT) 15

 **Facultad de Administración de Empresas 15**

El "Antes" (Prompt Pobre) 15

El "Después" (Prompt CRAFT) 15

 **Facultad de Diseño y Moda 15**


El "Antes" (Prompt Pobre) 15

El "Después" (Prompt CRAFT) 15

 **Facultad de Tecnología e Ingeniería 15**

El "Antes" (Prompt Pobre) 15

El "Después" (Prompt CRAFT) 15

 **Análisis: ¿Por qué el "Después" es mejor? 16**

Ejercicios para el Taller: Aprende a usar CRAFT Error! Bookmark not defined.

1. Carrera de Videojuegos **Error! Bookmark not defined.**

2. Carrera de Enfermería **Error! Bookmark not defined.**

3. Carrera de Administración **Error! Bookmark not defined.**

4. Carrera de Diseño y Moda **Error! Bookmark not defined.**

5. Carrera de Tecnología **Error! Bookmark not defined.**

¿Cómo hacer el ejercicio? **Error! Bookmark not defined.**

Ejercicios para el Taller: Aprende a usar CRAFT Error! Bookmark not defined.

1. Carrera de Videojuegos **Error! Bookmark not defined.**

2. Carrera de Enfermería **Error! Bookmark not defined.**

3. Carrera de Administración **Error! Bookmark not defined.**

4. Carrera de Diseño y Moda **Error! Bookmark not defined.**

5. Carrera de Tecnología **Error! Bookmark not defined.**

¿Cómo hacer el ejercicio? **Error! Bookmark not defined.**

Guía de Iteración: Cómo perfeccionar los resultados de la IA 16

1. Las 3 Reglas de Oro de la Iteración 16

| | |
|---|-----------|
| 2. Técnicas de Refinamiento (Comandos Rápidos) | 16 |
| 3. Ejemplos de Iteración por Facultad | 16 |
| 🏥 Enfermería..... | 16 |
| 🎮 Desarrollo de Videojuegos..... | 17 |
| 📁 Administración de Empresas | 17 |
| 👗 Diseño y Moda | 17 |
| 💻 Tecnología | 17 |
| 4. El "Truco del Experto": Pide justificación | 17 |
| 5. Dinámica de Cierre de Iteración | 17 |
| <i>Galería de Prompts de Oro: CRAFT</i> | 18 |
| 1. Facultad de Enfermería | 18 |
| 2. Facultad de Desarrollo de Videojuegos | 18 |
| 3. Facultad de Administración de Empresas | 19 |
| 4. Facultad de Diseño y Moda..... | 19 |
| 5. Facultad de Tecnología e Ingeniería..... | 20 |
| <i>Prompts de Oro: Diseño de Evaluaciones (CRAFT)</i> | 21 |
| 🏥 Facultad de Enfermería (Evaluación de Juicio Clínico) | 21 |
| 🎮 Facultad de Desarrollo de Videojuegos (Evaluación de Lógica) | 21 |
| Facultad de Administración de Empresas (Evaluación Estratégica) | 21 |
| Facultad de Diseño y Moda (Evaluación Teórico-Práctica)..... | 22 |
| Facultad de Tecnología e Ingeniería (Evaluación de Debugging) | 22 |

Cómo diseñar prompts efectivos para sacar el máximo provecho a la inteligencia artificial

Si alguna vez has utilizado ChatGPT u otra herramienta de inteligencia artificial y has pensado:

- Esto no es lo que necesitaba.
- Esto no me ayuda.
- La IA no está entendiendo mi solicitud.

Quiero decirte algo con total claridad desde el inicio:

El problema no es la inteligencia artificial. El problema está en la forma en que te estás comunicando con ella.

Recuerda:

- La IA no razona como una persona.
- La IA responde a instrucciones.
- Y si esas instrucciones son ambiguas, poco específicas o incompletas, el resultado también será impreciso.

Muchas personas se frustran porque esperan que la inteligencia artificial interprete lo que tienen en mente.

Pero:

- La IA no interpreta ni adivina.
- La IA ejecuta exactamente lo que tú le indiques, tal como se lo indiques.

Por eso hoy quiero compartir contigo una metodología práctica y poderosa que te permitirá crear prompts más claros, más estratégicos y, sobre todo, mejor alineados con lo que realmente necesitas.

Esta metodología se llama C.R.A.F.T.

¿Qué significa C.R.A.F.T.?

- C.R.A.F.T. es una estructura compuesta por cinco elementos que te ayudan a organizar cualquier prompt de manera intencional y estratégica.

Pero antes debemos definir los siguientes términos.

1. ¿Qué es la inteligencia artificial (IA)?

La inteligencia artificial es un campo de la informática que busca crear sistemas capaces de realizar tareas que, normalmente, requerirían inteligencia humana. Esto incluye capacidades como el razonamiento, el aprendizaje, la resolución de problemas y la comprensión del lenguaje.

2. ¿Qué es un Prompt?

Un **prompt** es la instrucción o estímulo inicial que un usuario le da a un modelo de IA para generar una respuesta. Es el "punto de entrada" de la conversación.

En términos sencillos: es lo que escribes en la caja de texto de herramientas como Gemini o ChatGPT. Puede ser una simple pregunta ("¿Qué hora es?") o una instrucción compleja ("Escribe un ensayo de 500 palabras sobre el Renacimiento").

3. ¿Qué es la Ingeniería de Prompt (Prompt Engineering)?

La **Ingeniería de Prompt** es el proceso de diseñar, refinar y optimizar los prompts para guiar a los modelos de IA hacia resultados más precisos, creativos y útiles.

No es solo "hacer preguntas", sino aplicar técnicas lógicas y lingüísticas para que la IA entienda exactamente qué necesitas, minimizando errores o respuestas vagas. Se considera tanto un **arte** (creatividad al redactar) como una **ciencia** (experimentación y estructura).

Anatomía del Prompt: CRAFT

Para que una Inteligencia Artificial entregue resultados de calidad académica y profesional, no basta con hacerle una pregunta simple. Es necesario **configurar** la instrucción. El framework **CRAFT** organiza esta configuración en cinco pilares fundamentales.

C - Contexto (Context)

Es el **escenario** o marco de referencia. Define el "dónde" y el "por qué".

- **En la docencia:** Incluye el nombre de la asignatura, el tema específico que se está tratando y los conocimientos que los alumnos ya poseen.
- **Función:** Evita que la IA responda de forma genérica y la sitúa en tu realidad educativa.
- **Ejemplo:** "En la clase de Enfermería Pediátrica, estamos estudiando el manejo de crisis respiratorias en recién nacidos..."

R - Rol (Role)

Es la **identidad experta** que asume la IA. Define el "quién".

- **En la docencia:** No pidas que responda como un chatbot; pídele que sea un profesional senior de la industria o un tutor pedagógico específico.
- **Función:** Ajusta el tono, el nivel de autoridad y la precisión técnica de la respuesta.
- **Ejemplo:** "Actúa como un Jefe de Residentes con 15 años de experiencia en cuidados intensivos neonatales..."

A - Acción (Action)

Es la **tarea específica** que debe realizar. Define el "qué".

- **En la docencia:** Se deben usar verbos imperativos y directos (Taxonomía de Bloom).
- **Función:** Indica claramente la operación lógica que la IA debe ejecutar.
- **Ejemplo:** "Diseña un caso clínico detallado que incluya síntomas progresivos y constantes vitales..."

F - Formato (Format)

Es la **estructura visual** de la respuesta. Define el "cómo se ve".

- **En la docencia:** Puede ser una tabla, una lista, un código fuente, un ensayo o una rúbrica.
- **Función:** Ahorra tiempo de edición al entregar la información lista para ser copiada en una guía de estudio o presentación.
- **Ejemplo:** "...presenta la información en una tabla comparativa con columnas para Síntoma, Acción Inmediata y Justificación."

T - Target (Audiencia / Objetivo)

Es el **destinatario final**. Define el "para quién".

- **En la docencia:** Indica el nivel de complejidad del lenguaje y el perfil del estudiante.
- **Función:** Asegura que la explicación no sea ni muy básica ni demasiado compleja para el receptor.
- **Ejemplo:** "...el material debe estar redactado para estudiantes de tercer semestre que apenas están iniciando sus prácticas clínicas."

La Fórmula Maestra

Al unir las piezas, el prompt se ve así:

"Como **[ROL]**, en el marco de **[CONTEXTO]**, tu tarea es **[ACCIÓN]**. Entrega el resultado en **[FORMATO]** diseñado para **[TARGET]**."

¿Por qué funciona?

Este desglose elimina la ambigüedad. Mientras más específica sea cada sigla, menor es la probabilidad de que la IA cometa errores o entregue información irrelevante.

El Tono: El "Cómo" de la Comunicación con la IA

El tono define la actitud de la IA al responder. No es lo que dice, sino cómo lo dice. Para los profesores, elegir el tono correcto es vital para que el material conecte con el alumno.

1. Tipos de Tonos por Facultad

Aquí tienes ejemplos de tonos específicos que los profesores pueden incluir en sus prompts:

Enfermería

- **Tono Empático y Cálido:** Para practicar la comunicación con pacientes o familiares.
- **Tono Clínico y Riguroso:** Para informes técnicos y protocolos de urgencias.

Tecnología

- **Tono Didáctico:** Para explicar conceptos complejos (como APIs o Recursividad) sin asustar al alumno.
- **Tono de Mentor Senior:** Para dar retroalimentación sobre código, siendo crítico pero constructivo.

Administración

- **Tono Ejecutivo y Directo:** Para resúmenes financieros o planes de negocio de alto nivel.
- **Tono Persuasivo:** Para crear propuestas de marketing o discursos de ventas.

Videojuegos

- **Tono Narrativo e Inmersivo:** Para escribir diálogos de personajes o descripciones de mundos.
- **Tono Técnico de Diseño:** Para documentos de diseño de juego (GDD).

Diseño y Moda

- **Tono Sofisticado y Elegante:** Para manifiestos de marca o descripciones de colecciones de lujo.
- **Tono Crítico de Tendencias:** Para análisis de pasarelas o historia del arte.

2. Palabras Clave para Definir el Tono

Diles a los profesores que pueden añadir estas palabras al final de su prompt para ajustar el resultado:

- **Formal:** Para correos institucionales o papers.
- **Socrático:** Para que la IA responda con preguntas y haga pensar al alumno.
- **Motivador:** Para dar feedback a estudiantes que están teniendo dificultades.

- **Escéptico:** Para pedirle a la IA que encuentre fallas en un argumento o proyecto.
- **Conciso:** Para cuando necesitan que la IA deje de "hablar" de más y vaya al grano.

3. Ejemplo de aplicación en CRAFT

Prompt: "Actúa como un Consultor Senior (R) con un **tono sarcástico y muy crítico (Tono)**.

Analiza este plan de negocios (C)..."

El resultado será muy diferente si el tono es "Sarcástico" a si el tono es "Apoyador y Amable".

Matriz de Construcción de Prompts (CRAFT)

Esta guía sirve como lista de verificación para que el docente pase de una idea general a una instrucción de alta precisión para la IA.

C - Contexto (El Marco de Referencia)

Puntos a incluir para dar "terreno" a la IA:

- **Nivel Académico:** Indicar si es para primer semestre, grado final, maestría o educación continua.
- **Asignatura y Tema:** Nombre del curso y el concepto específico que se está tratando (ej. "Enfermería Pediátrica: Manejo de Crisis de Asma").
- **Conocimientos Previos:** Qué saben ya los alumnos para que la IA no repita lo básico o sea demasiado avanzada.
- **Situación de Uso:** ¿Es para una clase magistral, un laboratorio, un examen parcial o un foro de discusión?

R - Rol (La Identidad Experta)

Puntos para definir "quién" responde:

- **Nivel de Seniority:** "Actúa como un [Programador Senior / Director Creativo / Jefe de Planta] con +15 años de experiencia".
- **Especialidad de Nicho:** En lugar de "Administrador", usar "Especialista en Reingeniería de Procesos en entornos de crisis".
- **Atributos de Personalidad:** "Sé crítico pero constructivo", "Usa un tono pedagógico socrático", "Sé muy riguroso con la bibliografía".
- **Punto de Vista:** "Responde desde la perspectiva de un evaluador de la OMS" o "desde un usuario final que nunca ha jugado un videojuego".

A - Acción (El Comando Operativo)

Puntos para definir tareas claras (usar verbos de la Taxonomía de Bloom):

- **Verbo Principal:** *Diseñar, Evaluar, Comparar, Sintetizar, Simular, Traducir.*
- **Parámetros de la Tarea:** "Crea un caso de estudio donde el protagonista falle en la toma de decisiones inicial".
- **Instrucciones de Proceso:** "Primero analiza el texto, luego extrae las fallas y finalmente

propone soluciones".

- **Nivel de Complejidad:** "Genera una pregunta que requiera pensamiento crítico, no solo memoria".

F - Formato (La Estructura de Salida)

Puntos para definir la apariencia del resultado:

- **Estructura Visual:** Tabla, lista con viñetas, bloques de código, mapa conceptual en texto, guion.
- **Extensiones y Límites:** "Máximo 300 palabras", "Una tabla de 4 columnas por 5 filas", "En formato Markdown".
- **Componentes Obligatorios:** "Incluye una introducción, un glosario de términos técnicos y una conclusión".
- **Estilo Técnico:** "Usa normas APA 7ma edición para las citas" o "Comenta cada línea de código en español".

T - Target (El Destinatario Final)

Puntos para ajustar el tono y la dificultad:

- **Perfil del Usuario:** "Para estudiantes que tienen dificultades con las matemáticas" o "Para un jurado de tesis doctoral".
- **Nivel de Lenguaje:** "Evita tecnicismos", "Usa lenguaje médico avanzado", "Usa jerga de la industria del videojuego".
- **Impacto Deseado:** "Que el lector se sienta motivado a investigar más" o "Que el estudiante identifique su error de forma autónoma".

Ejemplo de "Prompt de Oro" (Facultad de Videojuegos)

(C) En el curso de Diseño de Niveles III, estamos trabajando en la economía del juego.

(R) Actúa como un Economista de Videojuegos (Game Economy Designer) especializado en juegos MMORPG.

(A) Diseña un sistema de recompensas equilibrado para una misión de nivel 10.

(F) Entrega el resultado en una tabla que desglose: Ítem, Valor de reventa, Probabilidad de caída (Drop rate) y Justificación de diseño.

(T) El documento es para mis alumnos de ingeniería, por lo que la justificación debe ser matemática y técnica.

Matriz de Construcción de Prompts (CRAFT)

Esta matriz es una herramienta de consulta para que el docente elija opciones y las combine al redactar sus prompts. Seleccione un elemento de cada columna para armar su instrucción.

| C - Contexto (El Marco) | R - Rol (El Experto) | A - Acción (La Tarea) | F - Formato (La Estructura) | T - Target (La Audiencia) |
|---|---|---|---|--|
| Nivel: Pregrado (1er a 10mo sem), Maestría o Doctorado. | General: Mentor pedagógico, Tutor socrático, Asistente de investigación. | Crear: Diseñar un examen, redactar un caso, generar una rúbrica. | Visual: Tabla comparativa, Lista con viñetas, Mapa mental en texto. | Estudiantes: Principiantes, avanzados, con dificultades de aprendizaje. |
| Materia: Programación, Enfermería Clínica, Ética de Negocios, etc. | Tecnología: Arquitecto de software Senior, Revisor de código (Code Reviewer). | Analizar: Evaluar un ensayo, encontrar errores en código, criticar un diseño. | Técnico: Bloque de código comentado, Guion de juego, Ficha técnica. | Profesionales: Jurado de tesis, comité de ética, colegas investigadores. |
| Tema Específico: Recursividad, Shock Hipovolémico, Análisis FODA. | Enfermería: Jefe de piso de UCI, Especialista en cuidados paliativos. | Simular: Actuar como un paciente difícil, un cliente exigente o un NPC de juego. | Narrativo: Ensayo académico, Correo formal, Cuento infantil, Manifiesto. | Externos: Padres de familia, pacientes, inversionistas, usuarios finales. |
| Recursos: "Basado en este PDF", "Siguiendo el libro de texto X". | Administración: Consultor estratégico, Analista de riesgos, Director Financiero (CFO). | Simplificar: Explicar un tema complejo con analogías sencillas. | Digital: Formato Markdown, Código LaTeX, Estructura JSON. | Límites: Máximo 200 palabras, tono entusiasta, nivel de lectura de 12 años. |
| Entorno: Aula virtual, laboratorio presencial, examen final. | Diseño y Moda: Director creativo, Curador de museo, Historiador de arte. | Transformar: Convertir un texto largo en un resumen ejecutivo. | Evaluación: Rúbrica de 1 a 5 puntos, Hoja de respuestas corregida. | Idioma/Tono: Español neutro, lenguaje técnico médico, jerga de videojuegos. |

Cómo usar esta Matriz (Guía para el Profesor)

Para crear un "Prompt de Oro", simplemente debe "unir los puntos" siguiendo este esquema:

"Actúa como un [ROL]. Estamos en la clase de [CONTEXTO] tratando el tema de [TEMA]. Tu tarea es [ACCIÓN]. Presenta la respuesta en [FORMATO] pensando en un público de [TARGET]."

Ejemplo Combinado (Carrera de Administración):

- **Contexto:** Clase de Emprendimiento (Grado).
- **Rol:** Consultor estratégico de negocios.
- **Acción:** Realizar un análisis FODA de una idea de negocio.
- **Formato:** Tabla de 4 cuadrantes.
- **Target:** Alumnos que están haciendo su primer plan de negocios.

Resultado:

"Actúa como un **consultor estratégico de negocios**. En el contexto de mi clase de **Emprendimiento**, tu tarea es realizar un **análisis FODA** de una idea de negocio de venta de café orgánico. Presenta la información en una **tabla de 4 cuadrantes** dirigida a mis **alumnos de primer año** que están aprendiendo a emprender."

Dinámica: El Juego de los Tonos (El Camaleón Académico)

Objetivo: Demostrar cómo una misma información técnica cambia radicalmente al modificar el **Tono** y el **Target**.

1. La Situación Base (El Problema)

"Un estudiante ha entregado un proyecto final que no cumple con los requisitos mínimos y debe repetirlo."

2. El Reto: "Cambia la Voz"

Pide a los profesores que elijan el tono según su área y redacten el prompt de iteración:

Enfermería (Tono Empático y de Seguridad)

- **Instrucción:** "Dile al estudiante que falló, pero hazlo con un tono **maternal, empático y enfocado en la seguridad del paciente**. Explícale que en la vida real, este error costaría una vida, pero que aquí estamos para aprender".

Administración (Tono Ejecutivo y de Resultados)

- **Instrucción:** "Dile al estudiante que el proyecto fue rechazado. Usa un tono **directo, profesional y orientado a objetivos**. Explícale que el 'retorno de inversión' de su esfuerzo no fue suficiente y que debe presentar una propuesta de mejora en 24 horas".

Tecnología (Tono de Mentor de Código)

- **Instrucción:** "Dile al estudiante que su código tiene 'bugs' lógicos. Usa un tono **desafiante, técnico y de mentoría**. No le des la solución, pero dale pistas crípticas para que él mismo encuentre el error".

Videojuegos (Tono Narrativo / Gamificado)

- **Instrucción:** "Dile al estudiante que su nivel no pasó el control de calidad. Usa un tono **inmersivo de 'Game Master'**. Dile que ha perdido una vida, pero que tiene un 'respawn' disponible si corrige las mecánicas de juego antes del viernes".

Diseño y Moda (Tono Crítico y Estético)

- **Instrucción:** "Dile al estudiante que su colección carece de cohesión. Usa un tono **s sofisticado, crítico y artístico**. Háblale sobre la importancia de la 'visión creativa' y cómo su propuesta actual no comunica el concepto deseado".

3. Discusión post-ejercicio

Pregunta a los profesores:

1. ¿Cuál respuesta fue más efectiva para motivar al alumno?
2. ¿Cómo cambió la estructura de las oraciones según el tono elegido?
3. ¿Sintieron que la IA "entendió" la personalidad de su carrera?

De la Instrucción Vaga al Prompt Maestro (CRAFT)

En esta guía comparamos prompts comunes (que suelen dar resultados mediocres) con prompts estructurados bajo el framework **CRAFT**.

Facultad de Enfermería

El "Antes" (Prompt Pobre)

"Haz un caso clínico sobre un paciente con neumonía."

- **Resultado esperado:** Un texto genérico de Wikipedia que no sirve para una práctica real.

El "Después" (Prompt CRAFT)

"Actúa como una **Enfermera Jefe de Urgencias (R)**. En el marco de la clase de **Cuidados Respiratorios (C)**, diseña un **caso clínico detallado (A)** de un paciente de 65 años con neumonía que presenta signos de insuficiencia respiratoria severa. Entrega el resultado en **formato de Hoja de Ingreso Hospitalario (F)**, con constantes vitales iniciales, pensada para **estudiantes de segundo año (T)** que deben aprender a priorizar acciones."

Facultad de Desarrollo de Videojuegos

El "Antes" (Prompt Pobre)

"Dame ideas para un jefe de un nivel de fuego."

- **Resultado esperado:** Ideas trilladas como "un dragón que escupe fuego".

El "Después" (Prompt CRAFT)

"Eres un **Diseñador de Combate Senior (R)** especializado en juegos tipo *Metroidvania*. Para nuestra **clase de Diseño de Niveles (C)**, crea la **lógica de comportamiento (A)** de un jefe final que use el fuego de forma mecánica (no solo visual). Presenta la respuesta en una **tabla de estados (F)** que indique: Fase, Ataque y Vulnerabilidad. El documento es para **estudiantes de programación (T)** que necesitan lógica clara para implementar."

Facultad de Administración de Empresas

El "Antes" (Prompt Pobre)

"Explica qué es un análisis FODA."

- **Resultado esperado:** Una definición teórica que el alumno puede encontrar en cualquier libro.

El "Después" (Prompt CRAFT)

"Actúa como un **Consultor de Negocios de la firma McKinsey (R)**. Estamos en la asignatura de **Estrategia Empresarial (C)**. Tu tarea es **realizar un análisis FODA (A)** de una startup que entrega comida con drones en una ciudad saturada de tráfico. Entrega el análisis en una **tabla de 2x2 (F)** dirigida a **estudiantes de emprendimiento (T)**, enfocándote en ventajas competitivas tecnológicas."

Facultad de Diseño y Moda

El "Antes" (Prompt Pobre)

"Dime cómo hacer una colección inspirada en la arquitectura."

- **Resultado esperado:** Consejos vagos sobre colores grises y formas cuadradas.

El "Después" (Prompt CRAFT)

"Eres el **Director Creativo de una casa de moda de lujo (R)**. Para la clase de **Diseño Conceptual (C)**, desarrolla el **concepto de una colección cápsula (A)** basada en el edificio 'The Vessel' de Nueva York. Describe las **siluetas, texturas y materiales (F)** en un manifiesto creativo de 3 párrafos, diseñado para **estudiantes de diseño textil (T)** que buscan romper con las estructuras tradicionales."

Facultad de Tecnología e Ingeniería

El "Antes" (Prompt Pobre)

"Explica qué es una API con un ejemplo."

- **Resultado esperado:** Una explicación técnica que suele confundir a los que no saben programar.

El "Después" (Prompt CRAFT)

"Actúa como un **Tutor de Programación con gran capacidad didáctica (R)**. En la clase de **Introducción a la Web (C)**, explica el **concepto de API (A)** mediante una **analogía de un**

restaurante (F). La explicación debe ser muy sencilla y estar dirigida a **estudiantes que nunca han visto una línea de código (T)** para que pierdan el miedo al concepto."

Análisis: ¿Por qué el "Después" es mejor?

1. **Elimina la ambigüedad:** La IA no tiene que adivinar el nivel de dificultad.
2. **Define el estilo:** El Rol le indica a la IA si debe ser técnica, creativa o empática.
3. **Ahorra tiempo:** El resultado ya viene en el formato (tabla, lista, ficha) que el profesor necesita para su diapositiva o examen.
4. **Enfoque pedagógico:** El Target asegura que la respuesta sea útil para el aprendizaje del estudiante.

Guía de Iteración: Cómo perfeccionar los resultados de la IA

La iteración es el proceso de ajustar, corregir y profundizar en la respuesta inicial. No es necesario escribir un nuevo prompt CRAFT completo; se trata de dar "instrucciones de ajuste".

1. Las 3 Reglas de Oro de la Iteración

1. **No empieces de cero:** Si el 80% de la respuesta es buena, trabaja sobre ella. Dile a la IA: *"Me gusta lo que hiciste, pero cambia X cosa"*.
2. **Sé específico con el error:** En lugar de decir *"No me gusta"*, di *"El lenguaje es demasiado técnico para mis alumnos de primer año, simplifícalo"*.
3. **Usa el historial:** La IA recuerda lo que se dijo antes. Aprovecha ese contexto.

2. Técnicas de Refinamiento (Comandos Rápidos)

Aquí tienes frases que los profesores pueden usar para "limpiar" sus resultados:

- **Para el Tono:** *"Hazlo más entusiasta"*, *"Dalo con un tono más académico y formal"*, *"Sé más crítico y directo"*.
- **Para la Extensión:** *"Resume esto en 3 puntos clave"*, *"Extiende la explicación del segundo párrafo"*, *"Escríbelo en menos de 100 palabras"*.
- **Para la Estructura:** *"Ahora pon esa información en una tabla"*, *"Añade una sección de conclusiones al final"*, *"Convierte estos párrafos en una lista de tareas"*.

3. Ejemplos de Iteración por Facultad

Usa estos ejemplos para mostrar cómo mejorar el "Prompt Maestro" que ya crearon:

Enfermería

- **Resultado inicial:** Un caso clínico excelente pero muy largo.
- **Iteración:** *"Está muy completo, pero ahora redacta una versión de solo 3 párrafos para que los alumnos lo lean rápido en el laboratorio"*.

Desarrollo de Videojuegos

- **Resultado inicial:** Un diálogo de un personaje que suena aburrido.
- **Iteración:** *"Haz que el tabernero use más metáforas sobre el mar y que su secreto sea más difícil de adivinar en la primera frase"*.

Administración de Empresas

- **Resultado inicial:** Un análisis de mercado muy teórico.
- **Iteración:** *"Añade una columna a la tabla donde expliques el riesgo financiero de cada una de las 3 estrategias sugeridas"*.

Diseño y Moda

- **Resultado inicial:** Una descripción de telas muy básica.
- **Iteración:** *"Sugiere telas que sean sostenibles o recicladas para este concepto arquitectónico y explica por qué encajan"*.

Tecnología

- **Resultado inicial:** Una analogía que sigue siendo un poco compleja.
- **Iteración:** *"La analogía de la biblioteca es buena, pero evita usar palabras como 'servidor' o 'protocolo'. Usa solo palabras que un niño de 7 años conozca"*.

4. El "Truco del Experto": Pide justificación

Enseña a los profesores a preguntar: "**¿Por qué elegiste este formato/ejemplo?**".

Esto ayuda al docente a entender la lógica de la IA y a decidir si el material es académicamente sólido o si debe ajustarlo.

5. Dinámica de Cierre de Iteración

Pide a los asistentes que tomen el resultado de su ejercicio anterior y le pidan a la IA:

1. *"Hazlo un 30% más corto"*.
2. *"Añade una pregunta de reflexión al final para mis alumnos"*.

Galería de Prompts de Oro: CRAFT

Ejemplos maestros diseñados para cada facultad. Estos prompts están listos para ser copiados, pegados y adaptados.

1. Facultad de Enfermería

Objetivo: Crear un caso clínico realista para prácticas de laboratorio.

- **C (Contexto):** Clase de Enfermería en Cuidados Críticos. Tema: Shock Hipovolémico.
- **R (Rol):** Eres un Jefe de Piso de la Unidad de Cuidados Intensivos con 20 años de experiencia.
- **A (Acción):** Redacta un caso clínico de un paciente post-quirúrgico que empieza a descompensarse. Incluye constantes vitales iniciales y una lista de 5 acciones que el estudiante debe priorizar.
- **F (Formato):** Estructura de "Ficha de Paciente" profesional.
- **T (Target):** Estudiantes de último año de carrera.

Prompt Final:

"Actúa como un Jefe de Piso de UCI con 20 años de experiencia. En el marco de la clase de Cuidados Críticos sobre Shock Hipovolémico, redacta un caso clínico de un paciente post-quirúrgico que empieza a descompensarse. El formato debe ser una Ficha de Paciente profesional que incluya constantes vitales y una lista de 5 acciones que el estudiante debe priorizar. Este material es para estudiantes de último año, así que usa terminología técnica avanzada."

2. Facultad de Desarrollo de Videojuegos

Objetivo: Diseñar la lógica de un enemigo (IA del juego).

- **C (Contexto):** Juego de plataformas 2D estilo "Metroidvania".
- **R (Rol):** Eres un Diseñador de Combate Senior (Combat Designer).
- **A (Acción):** Define el comportamiento (patrones de ataque y movimiento) de un jefe de nivel medio que usa fuego. Explica cuándo ataca, cuándo se defiende y su punto débil.
- **F (Formato):** Lista de puntos técnicos (bullets) y una tabla de estados.
- **T (Target):** Alumnos de programación de videojuegos que deben implementar este código.

Prompt Final:

"Como Diseñador de Combate Senior, define el comportamiento y patrones de ataque de un jefe de nivel medio que usa fuego para un juego estilo Metroidvania. Explica detalladamente sus fases de ataque, defensa y su punto débil. Entrega la respuesta en una lista de puntos técnicos y una tabla de estados de ánimo. El objetivo es que mis alumnos de programación puedan traducir

esta lógica a código directamente."

3. Facultad de Administración de Empresas

Objetivo: Generar un análisis de mercado para una clase de emprendimiento.

- **C (Contexto):** Lanzamiento de una marca de snacks saludables hechos a base de legumbres.
- **R (Rol):** Analista Senior de Mercado especializado en tendencias de consumo.
- **A (Acción):** Realiza un análisis de la competencia actual y sugiere 3 canales de distribución innovadores que no sean supermercados tradicionales.
- **F (Formato):** Informe ejecutivo con subtítulos claros.
- **T (Target):** Estudiantes de Administración que están creando su plan de negocios.

Prompt Final:

"Eres un Analista Senior de Mercado. En el contexto de un proyecto de snacks saludables de legumbres, realiza un análisis de la competencia y sugiere 3 canales de distribución innovadores fuera de los supermercados. Presenta la información en un informe ejecutivo con subtítulos. Este análisis servirá como guía para estudiantes de administración que están construyendo su plan de negocios inicial."

4. Facultad de Diseño y Moda

Objetivo: Crear el concepto narrativo de una colección.

- **C (Contexto):** Colección de otoño inspirada en la "fotografía macro de insectos" (texturas y colores).
- **R (Rol):** Director Creativo de una revista de moda de vanguardia.
- **A (Acción):** Describe el concepto visual de la colección, sugiriendo 3 tipos de telas experimentales y una paleta de colores con códigos HEX.
- **F (Formato):** Manifiesto creativo (estilo poético pero técnico).
- **T (Target):** Estudiantes de diseño textil de nivel avanzado.

Prompt Final:

"Actúa como Director Creativo de una revista de moda. Crea el manifiesto para una colección de otoño inspirada en la fotografía macro de insectos. Describe el concepto visual, sugiere 3 telas experimentales y una paleta de colores con códigos HEX. El tono debe ser poético pero con términos técnicos de diseño, ya que es para estudiantes de nivel avanzado de diseño textil."

5. Facultad de Tecnología e Ingeniería

Objetivo: Explicación técnica de arquitectura de software.

- **C (Contexto):** Clase de Ingeniería de Software. Tema: Microservicios vs Monolito.
- **R (Rol):** Arquitecto de Soluciones Cloud.
- **A (Acción):** Explica las ventajas y desventajas de ambos modelos. Usa una analogía relacionada con la gestión de una cocina de restaurante.
- **F (Formato):** Tabla comparativa seguida de la explicación narrativa.
- **T (Target):** Estudiantes de programación que están empezando a diseñar sistemas grandes.

Prompt Final:

"Como Arquitecto de Soluciones Cloud, explica las diferencias entre arquitecturas de Microservicios y Monolito para una clase de Ingeniería de Software. Usa una analogía detallada sobre la gestión de una cocina de restaurante para que se entienda fácil. Entrega una tabla comparativa de pros y contras seguida de la explicación. El objetivo es que alumnos principiantes de sistemas comprendan cuándo elegir una u otra."

Prompts de Oro: Diseño de Evaluaciones (CRAFT)

Usa estos prompts para generar exámenes que evalúen el razonamiento real de tus estudiantes.

Facultad de Enfermería (Evaluación de Juicio Clínico)

- **C:** Clase de Fundamentos de Enfermería. Unidad: Seguridad del Paciente.
- **R:** Experto en Evaluación por Competencias Médicas.
- **A:** Genera 3 preguntas de opción múltiple basadas en un "minicaso" donde ocurra un error de medicación. Cada pregunta debe tener 4 opciones y una justificación pedagógica de por qué la respuesta correcta es la adecuada.
- **F:** Texto estructurado: Caso -> Preguntas -> Respuestas con justificación.
- **T:** Estudiantes de segundo semestre.

Prompt Maestro:

"Actúa como un Experto en Evaluación por Competencias Médicas. En el contexto de la clase de Seguridad del Paciente, genera 3 preguntas de opción múltiple basadas en un 'minicaso' de error de medicación. Cada pregunta debe tener 4 opciones y una explicación de por qué la respuesta correcta es la correcta. El objetivo es que mis estudiantes de segundo semestre aprendan a identificar riesgos clínicos, no solo a memorizar teoría."

Facultad de Desarrollo de Videojuegos (Evaluación de Lógica)

- **C:** Taller de Diseño de Niveles y Balance.
- **R:** Lead Game Designer de un estudio AAA.
- **A:** Diseña un problema técnico donde un jugador encuentra un error (bug) en el salto de un personaje. Pide al alumno que proponga 2 soluciones lógicas para arreglar la mecánica.
- **F:** Lista numerada con el planteamiento del problema y una guía de calificación (rúbrica).
- **T:** Alumnos de programación y diseño.

Prompt Maestro:

"Como Lead Game Designer, plantea un problema técnico donde un personaje tiene un error en su mecánica de salto. Pide al estudiante que proponga 2 soluciones lógicas para arreglarlo. Entrega el planteamiento y una pequeña guía de calificación para saber qué puntos evaluar. Este examen es para alumnos que están aprendiendo lógica de juego y balance."

Facultad de Administración de Empresas (Evaluación Estratégica)

- **C:** Asignatura de Gestión Financiera. Tema: Flujo de Caja.
- **R:** Director Financiero (CFO) de una multinacional.
- **A:** Crea un escenario de una empresa con ingresos altos pero sin dinero en efectivo (falta

de liquidez). Redacta 2 preguntas abiertas que obliguen al alumno a proponer una solución financiera inmediata.

- **F:** Formato de caso de estudio breve (máximo 200 palabras).
- **T:** Estudiantes de grado medio.

Prompt Maestro:

"Eres un Director Financiero (CFO). Crea un caso breve de una empresa que factura mucho pero no tiene dinero en efectivo para pagar sueldos mañana. Redacta 2 preguntas abiertas que obliguen al alumno de administración a proponer una solución financiera real. El caso debe ser realista y directo para estudiantes de grado medio."

Facultad de Diseño y Moda (Evaluación Teórico-Práctica)

- **C:** Historia de la Moda Contemporánea. Tema: El impacto de Chanel vs. Schiaparelli.
- **R:** Historiador de Moda y Curador de Museo.
- **A:** Genera una pregunta de ensayo comparativo que pida al alumno analizar cómo ambas diseñadoras cambiaron la silueta femenina. Incluye 3 puntos clave que el alumno debe mencionar obligatoriamente.
- **F:** Párrafo de instrucción para el examen y lista de criterios de evaluación.
- **T:** Estudiantes de primer año.

Prompt Maestro:

"Como Historiador de Moda, genera una pregunta de examen tipo ensayo sobre cómo Chanel y Schiaparelli cambiaron la silueta femenina. Incluye 3 puntos clave que el alumno debe mencionar para obtener la nota máxima. Es para un examen de historia de la moda de primer año."

Facultad de Tecnología e Ingeniería (Evaluación de Debugging)

- **C:** Programación en Java. Tema: Manejo de Excepciones.
- **R:** Senior Backend Developer y Revisor de Código.
- **A:** Proporciona un bloque de código corto que tenga un error lógico oculto (no sintáctico). Pide al alumno que encuentre el error y escriba la versión corregida.
- **F:** Bloque de código seguido de la solución explicada.
- **T:** Estudiantes de ingeniería de software.

Prompt Maestro:

"Actúa como un Revisor de Código Senior. Proporciona un bloque corto de código en Java que tenga un error lógico (que el código corra pero no haga lo que debe). La tarea del estudiante es encontrar el error y corregirlo. Incluye para mí la solución explicada. Es para un examen de manejo de excepciones en ingeniería de software."