

**Mamá,
yo quiero ser...**

AGENTIC ENGINEER

16/10/2025

APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS



DISCLAIMER



Roberto
Sócrates

agentic engineer apprentice

*Estrategias para aprender rápido
que me han funcionado los
últimos 25 años*

PARTE UNO

EL CONTEXTO

¿Qué quería ser cada generación?





1945-1964

BABY BOOMERS

Ingeniero | Médico | Militar

Éxito y compromiso





1965-1980

GENERACIÓN X

Astronauta | Profesor | Policía

Éxito y compromiso



1981-1996

GENERACIÓN Y

Futbolista | Rockero | Actriz-actor

Éxito y realización



1997-2012

GENERACIÓN Z

Influencer | Youtuber | Tiktoker

Realización mediante exposición

2013-202?

GENERACIÓN ALFA



Gamer

Carpe diem



¿Qué acontecimiento histórico marcó a cada cohorte?

20/07/1969

APOLLO 11

CARRERA ESPACIAL

Hito tecnológico





9/11/1989

MURO DE BERLÍN

FIN DE LA HISTORIA

Evento político

11/9/2001

TORRES GEMELAS

VIGILANCIA MASIVA

Shock social



15/9/2008

LEHMAN BROTHERS

CRISIS INMOBILIARIA

Cambio económico



24/2/2022

INVASIÓN DE UCRANIA

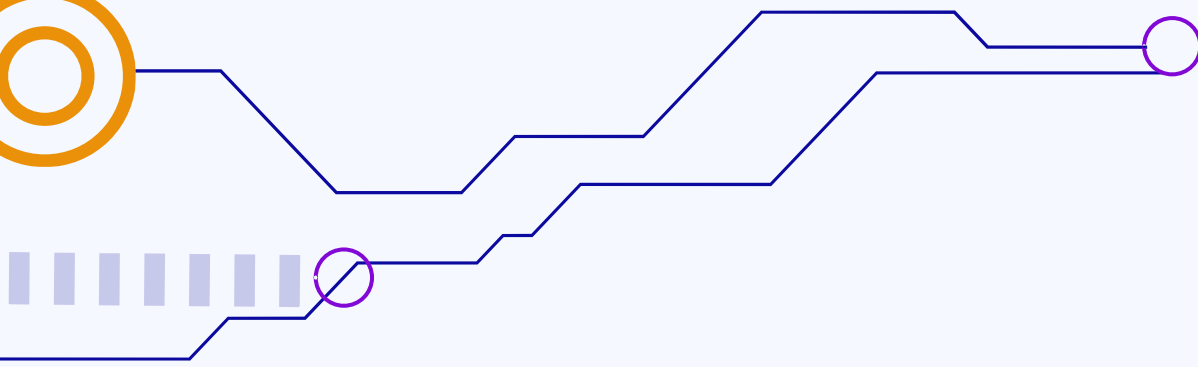
MULTIPOLARIDAD



Revolución en la doctrina militar

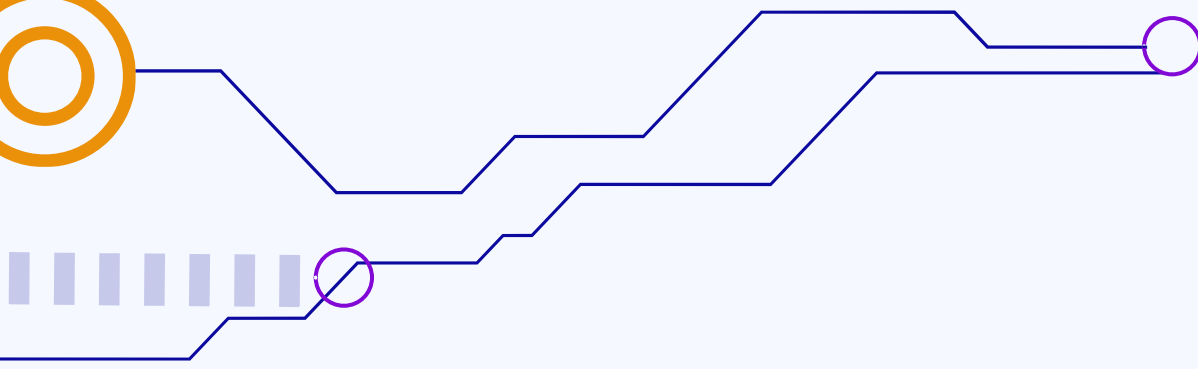
¿Qué produce los cambios más profundos en una sociedad?





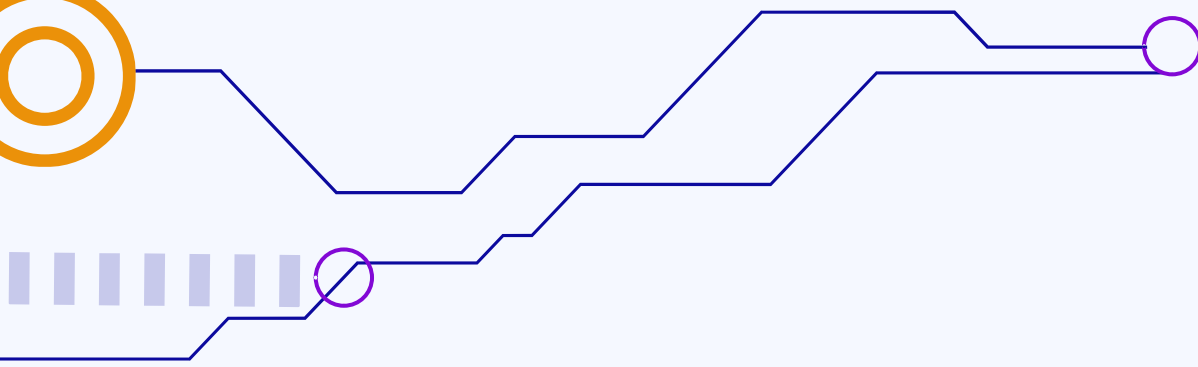
EL PROGRESO TECNOLÓGICO





1969 ARPANET





1969 **ARPANET**

1990 **WWW**

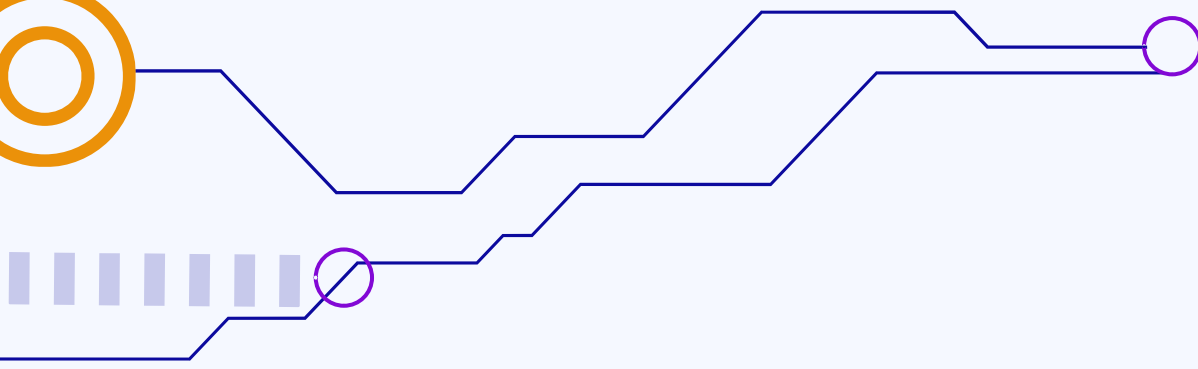




1990 WWW

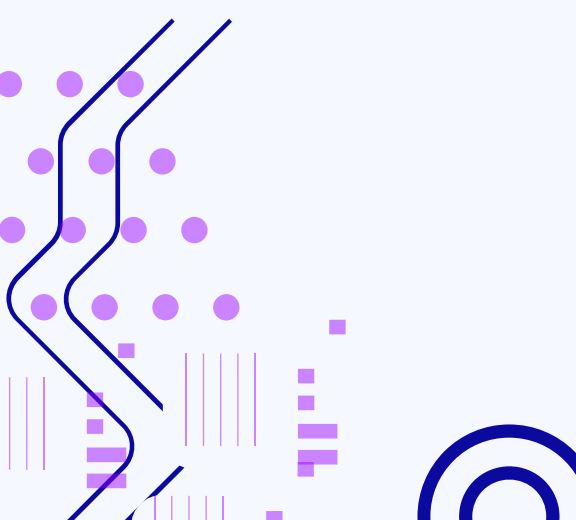
1994 YAHOO

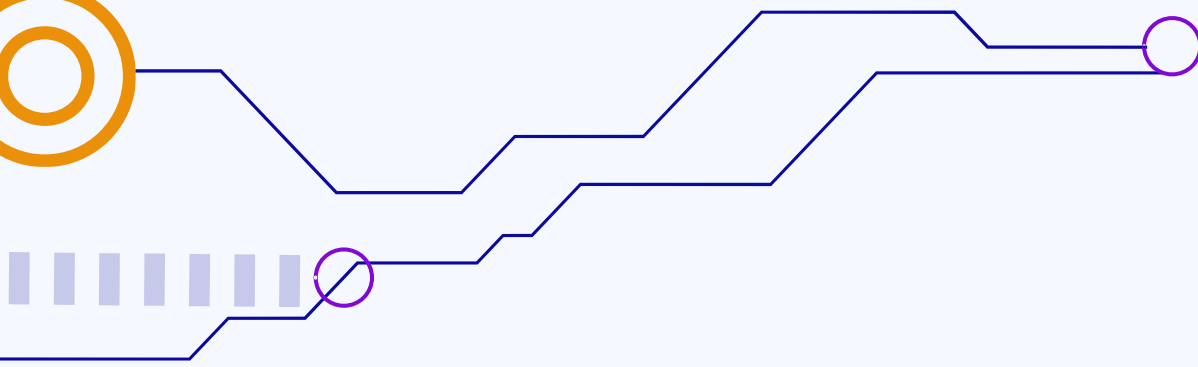




1994 YAHOO

1995 INFOVIA

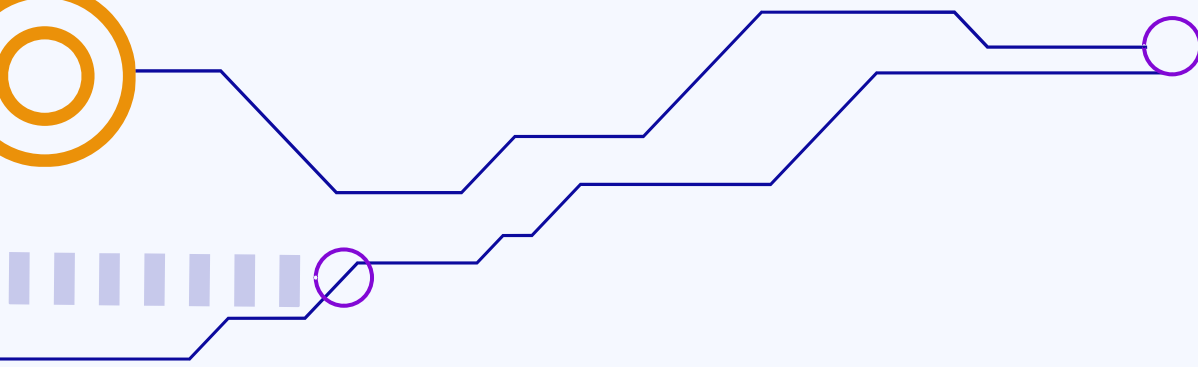




1995 INFOVIA

1996 HOTMAIL

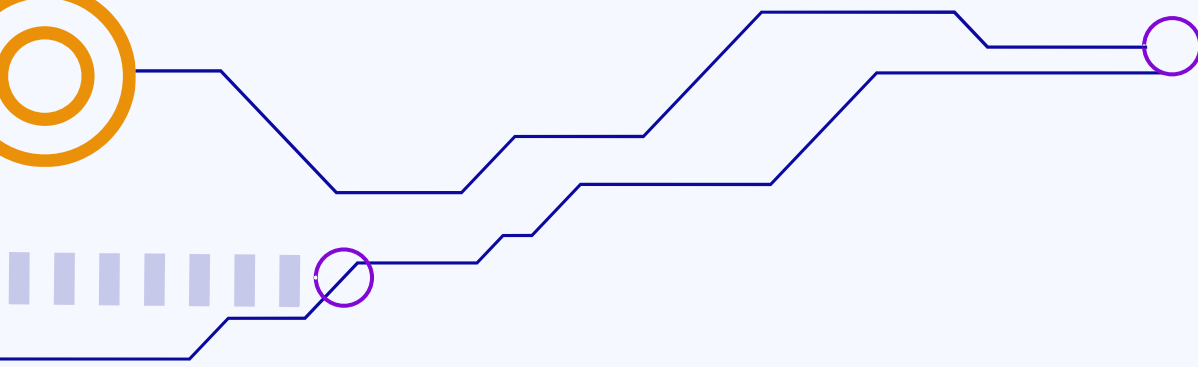




1996 HOTMAIL

1997 SIXDEGREES

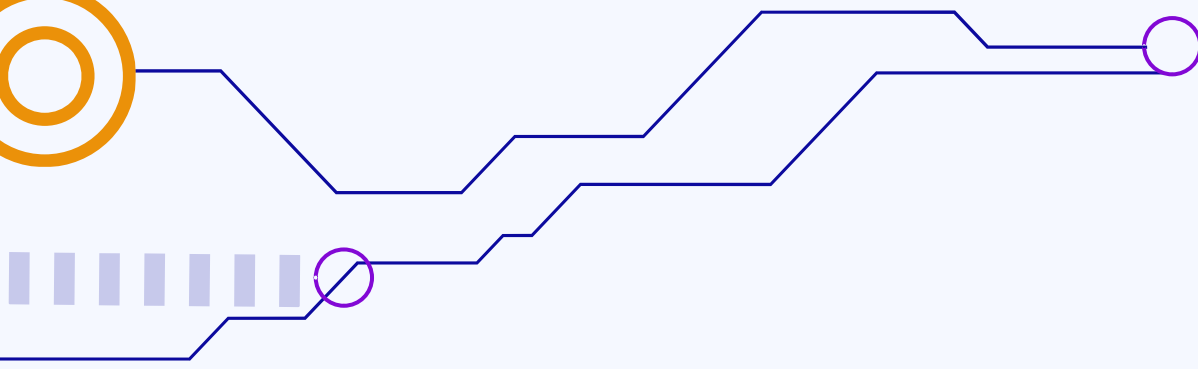




1997 SIXDEGREES

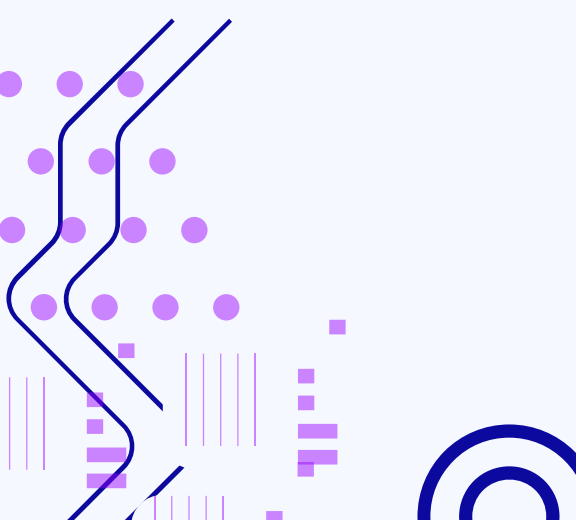
1998 WIFI y GOOGLE

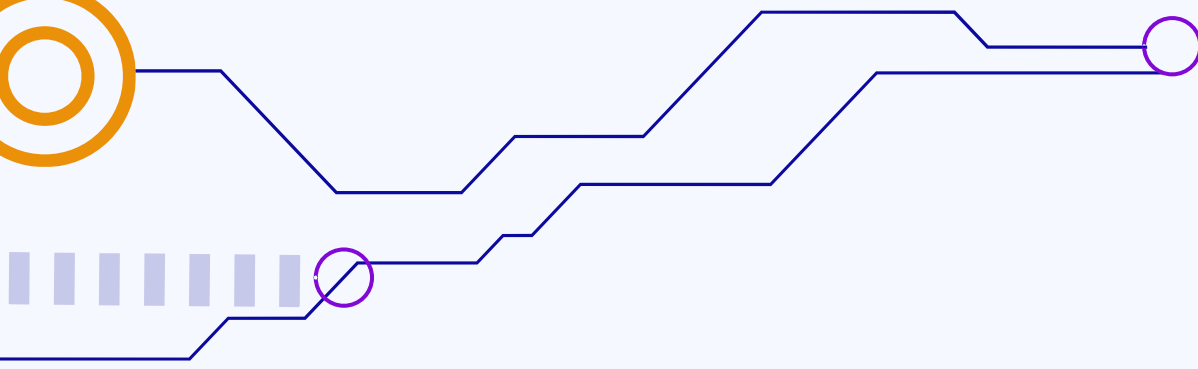




1998 **WIFI y GOOGLE**

1999 **BLUETOOTH**

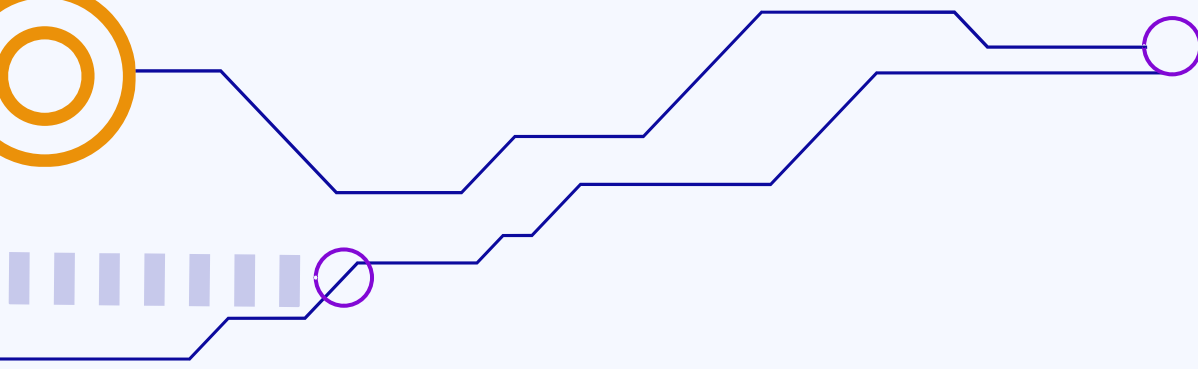




1999 **BLUETOOTH**

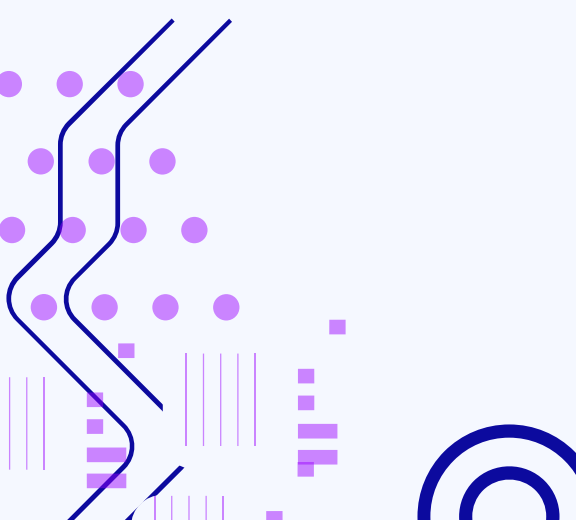
2000 **MÓVIL CON CÁMARA**

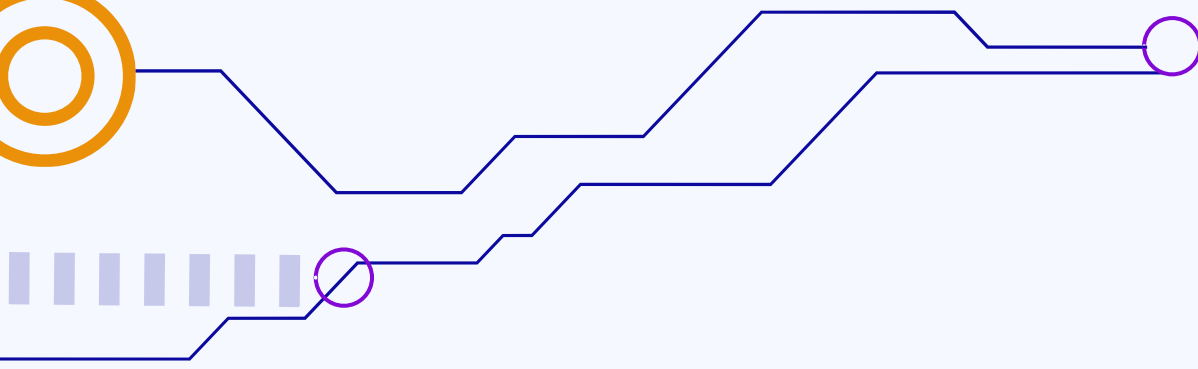




2000 **MÓVIL CON CÁMARA**

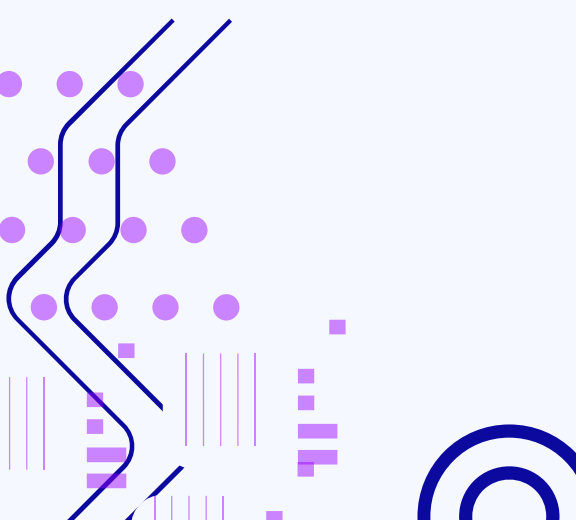
2001 **WIKIPEDIA**

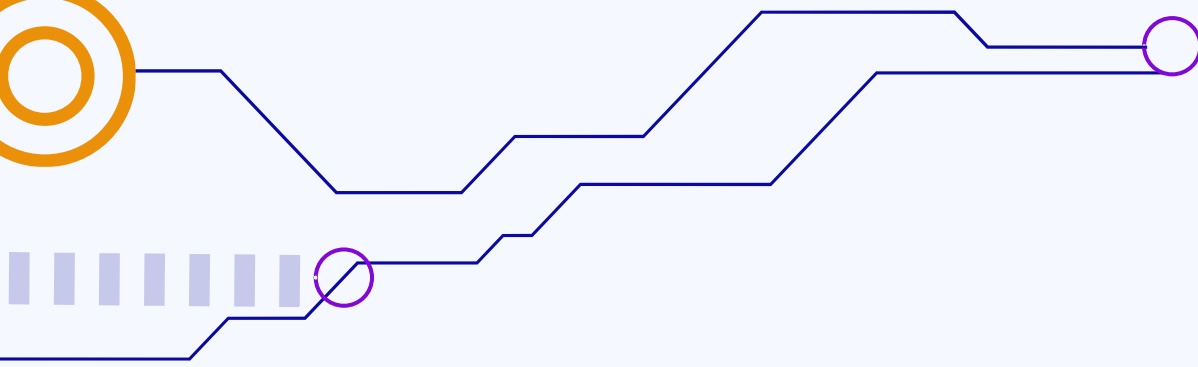




2001 WIKIPEDIA

2002 P2P

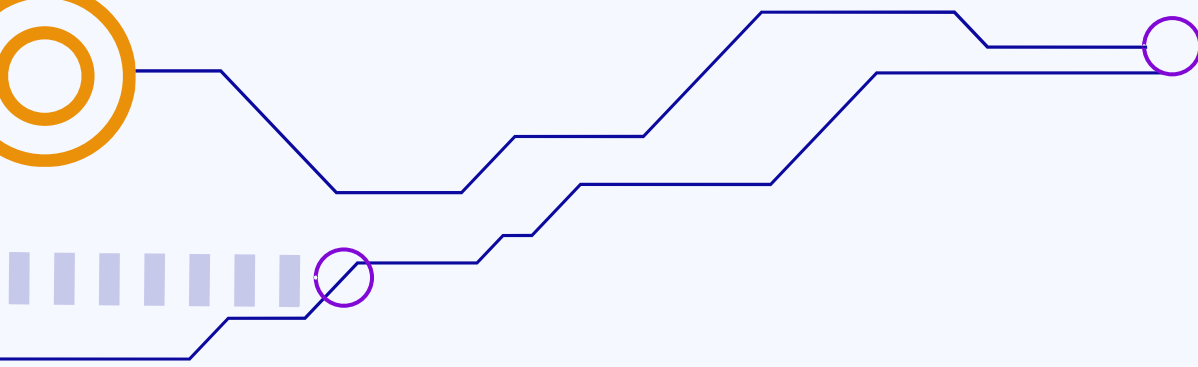




2002 P2P

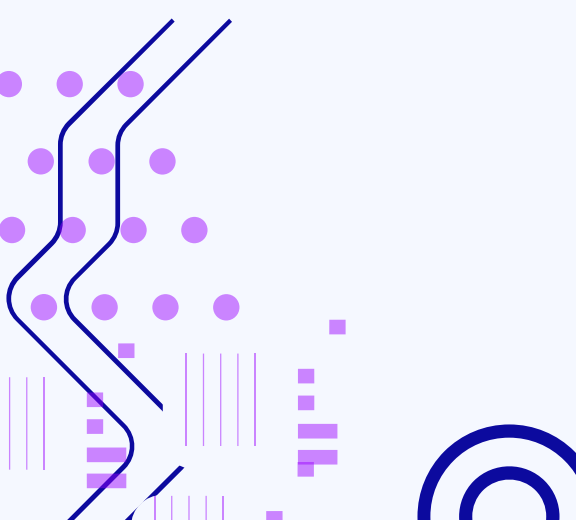
2003 SKYPE

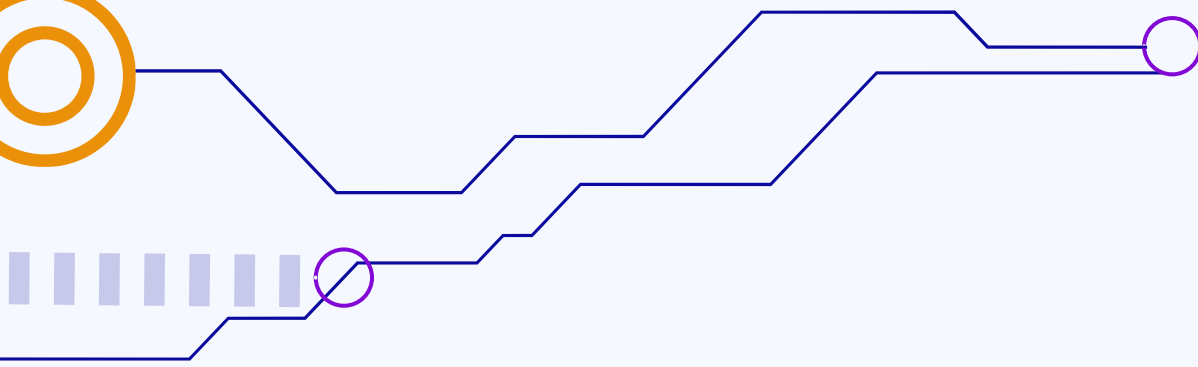




2003 SKYPE

2004 GMAIL y FACEBOOK

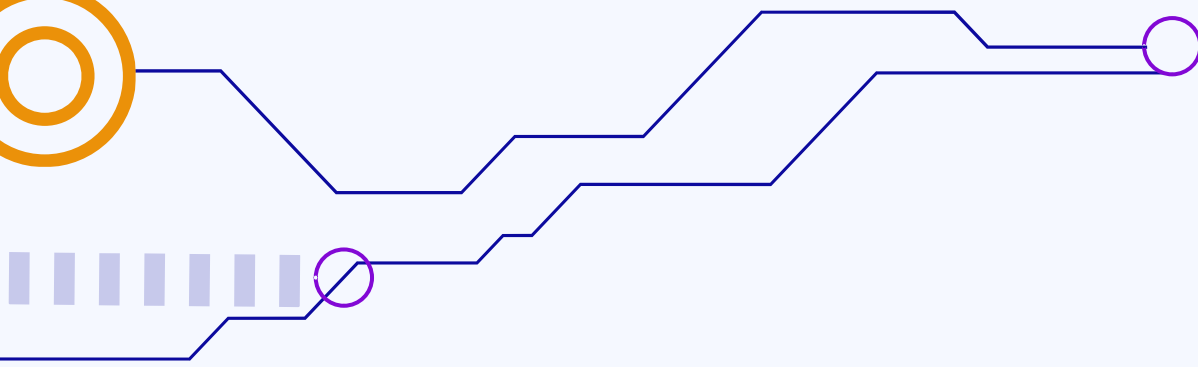




2004 GMAIL y FACEBOOK

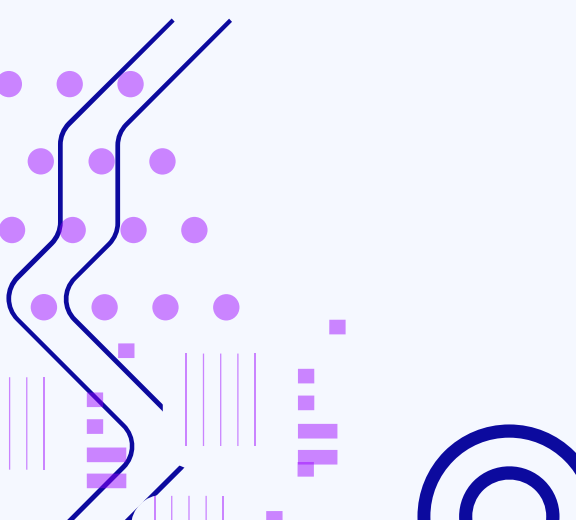
2005 YOUTUBE

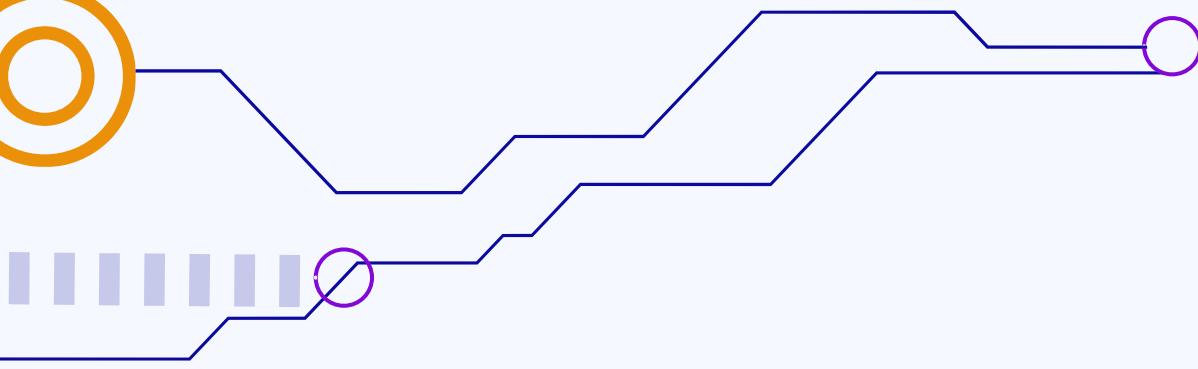




2005 YOUTUBE

2006 NINTENDO WII

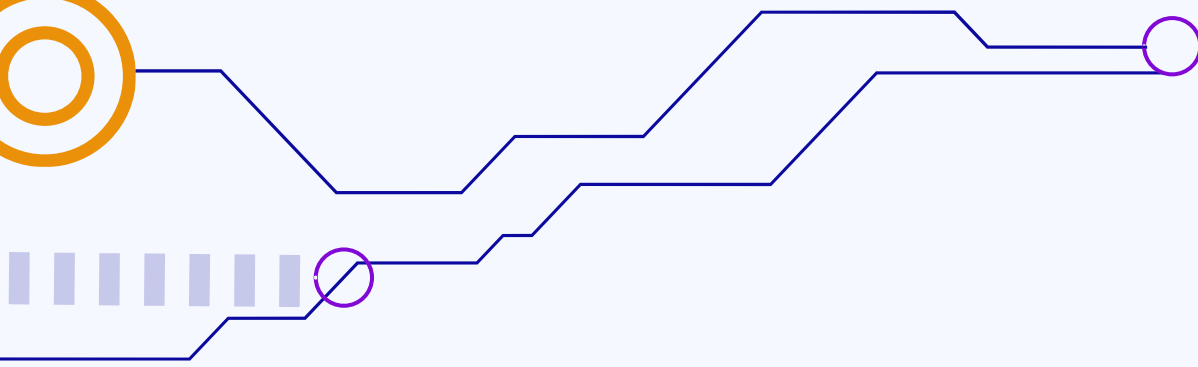




2006 NINTENDO WII

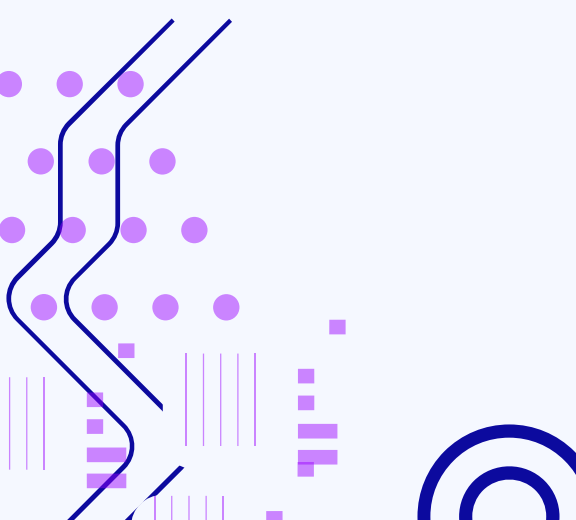
2007 IPHONE

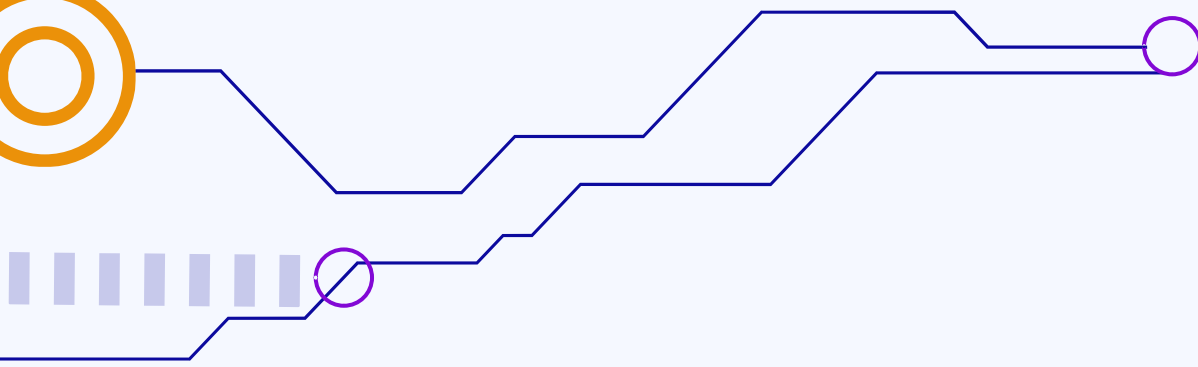




2007 **IPHONE**

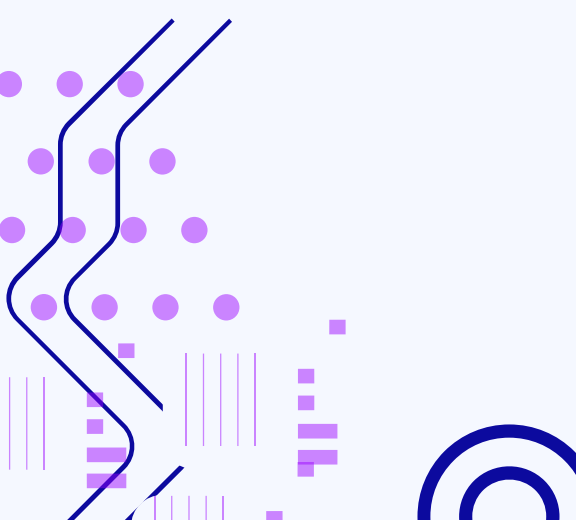
2008 **ANDROID**

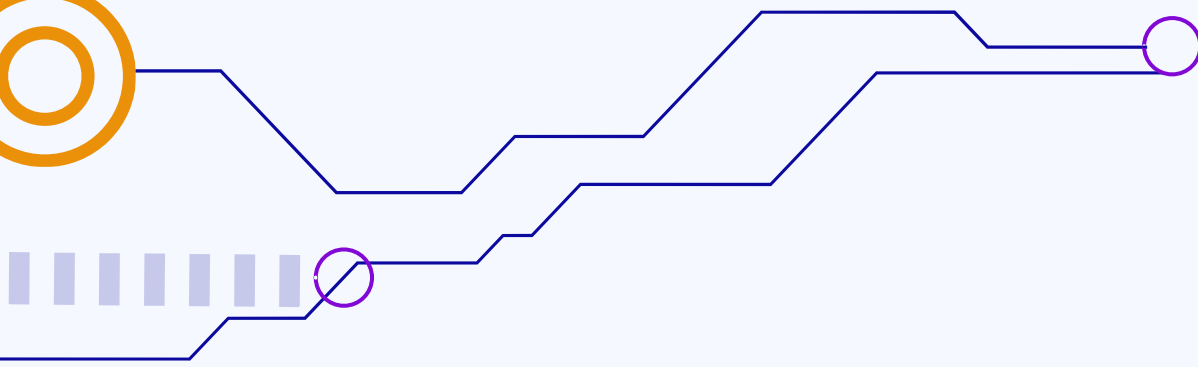




2008 ANDROID

2009 WHATSAPP

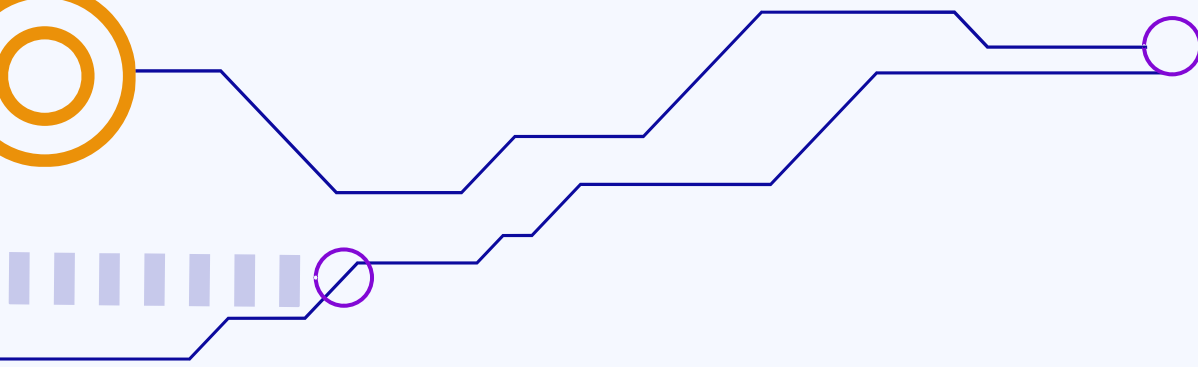




2009 **WHATSAPP**

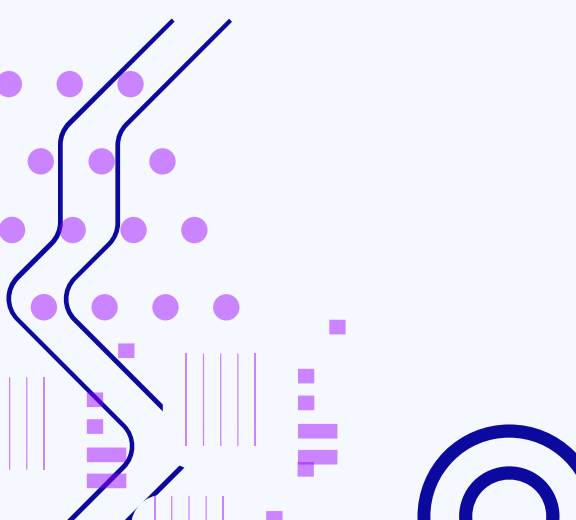
2010 **IPAD**





2010 IPAD

2011 INSTAGRAM



PARTE DOS

EL TRANSFORMADOR

¿Cuáles son las mejoras que aportan esas tecnologías?



ACCESO A MÁS INFORMACIÓN

COMUNICACIÓN INMEDIATA

PERSONALIZADA | FILTER BUBBLE



¿Abundancia o escasez?

HABLEMOS DEL TIEMPO

12:36





ECONOMÍA DE LA ATENCIÓN

ENTRETENIMIENTO

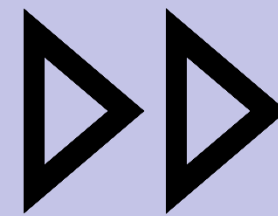
INDIVIDUALISMO

¿Cómo aprovechamos nuestro tiempo?

1X

1.5 X

2 X





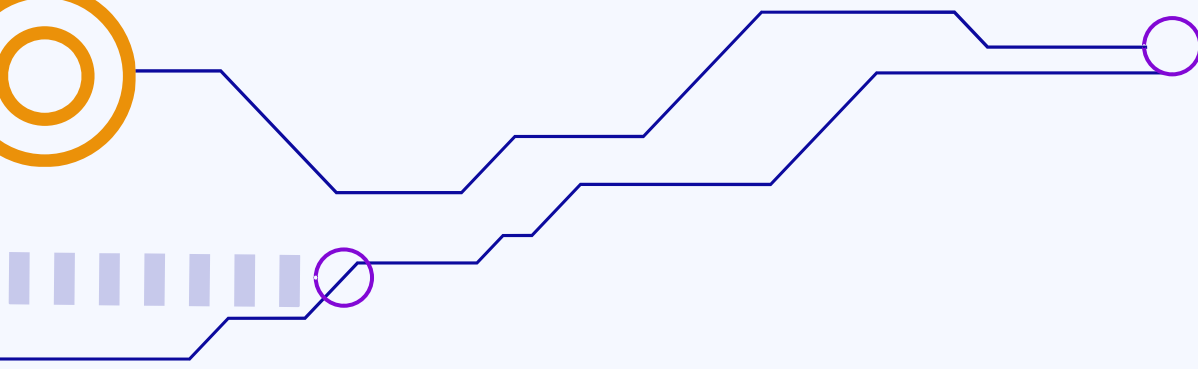
VELOCIDAD

PASIVIDAD
REACTIVIDAD
EMOTIVIDAD

CALIDAD

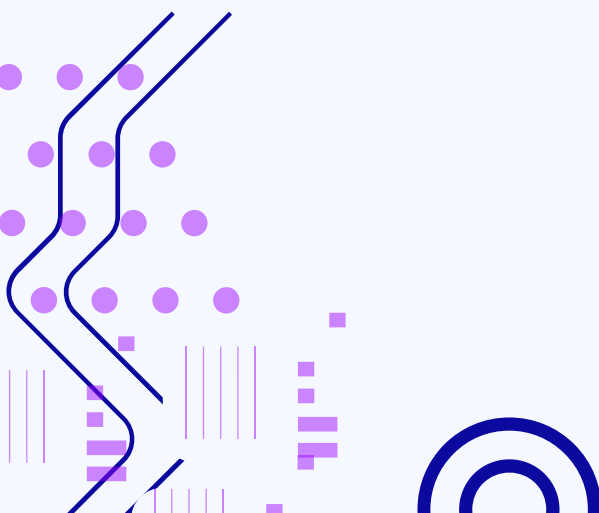
EXACTITUD
PROFUNDIDAD
RELEVANCIA
UTILIDAD

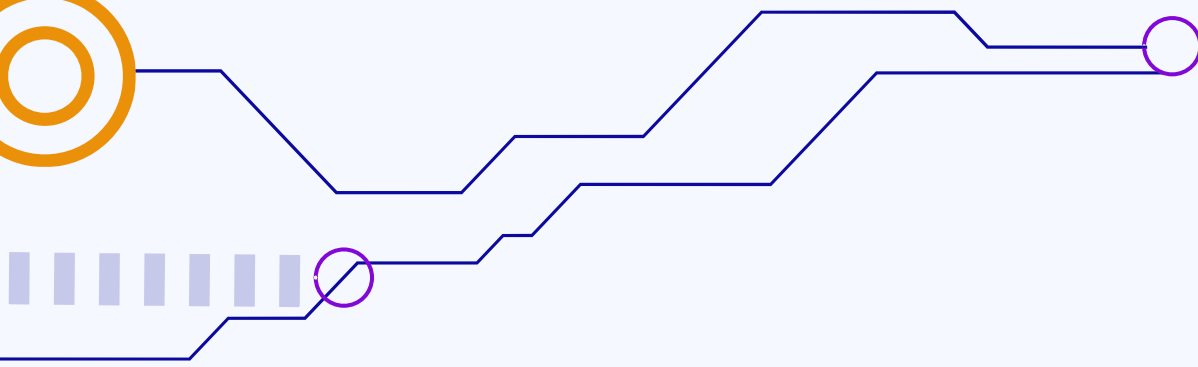
¿Qué tiene que ver con querer ser ingeniero agéntico?



2017 Attention Is All You Need

<https://arxiv.org/abs/1706.03762>

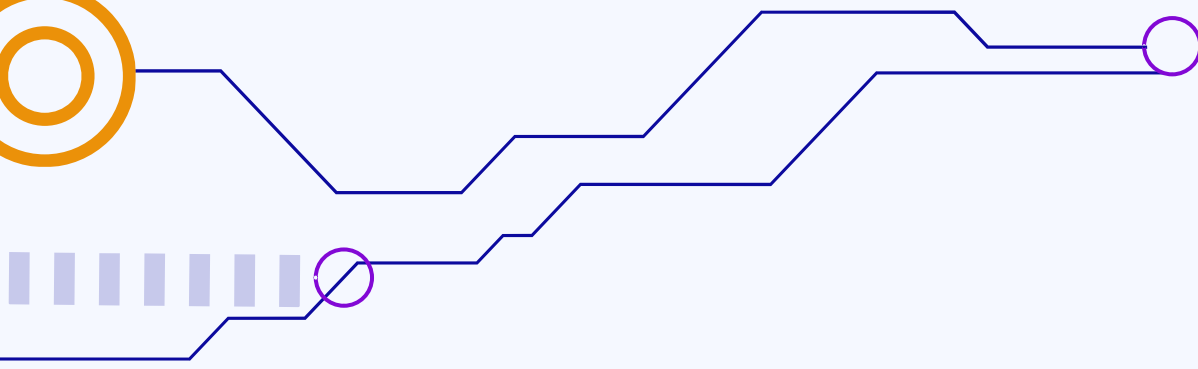




2017 Attention Is All You Need

2018 Generative Pre-trained Transformer

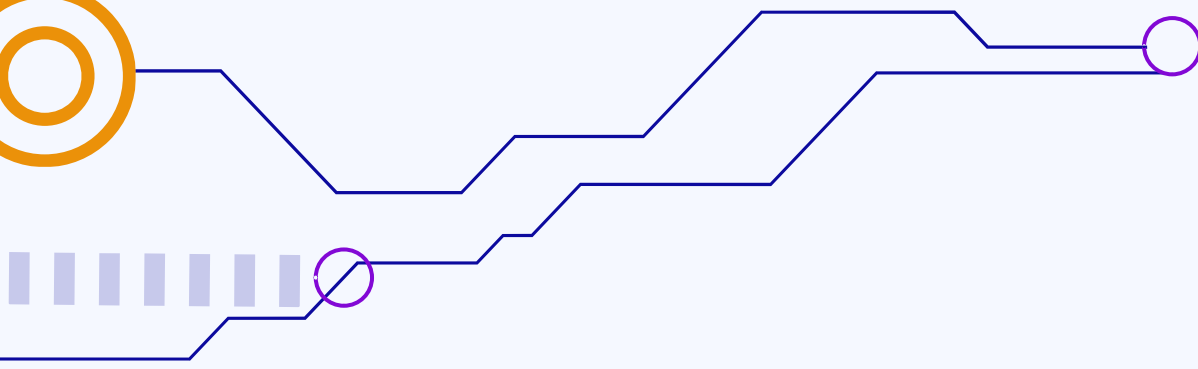




2018

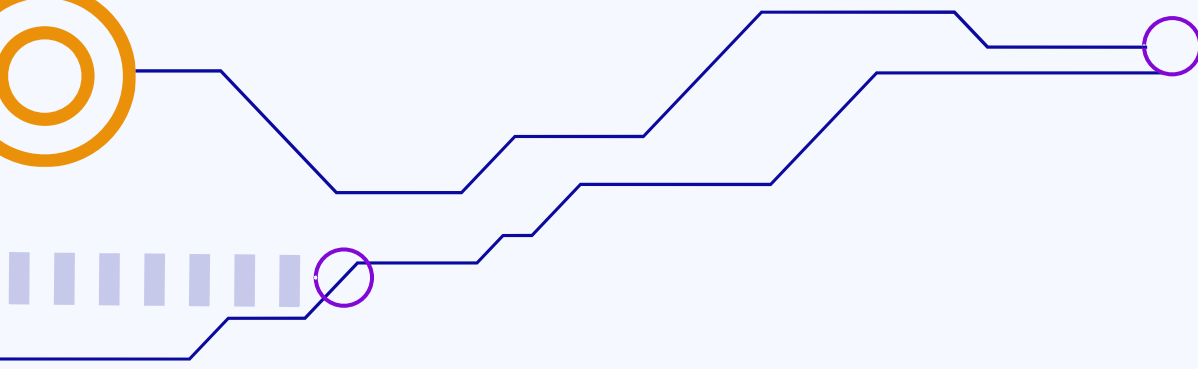
Generative Pre-trained Transformer





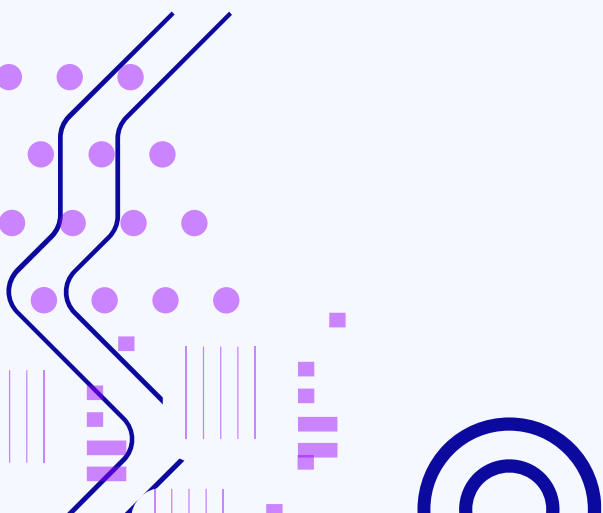
2022 ChatGPT

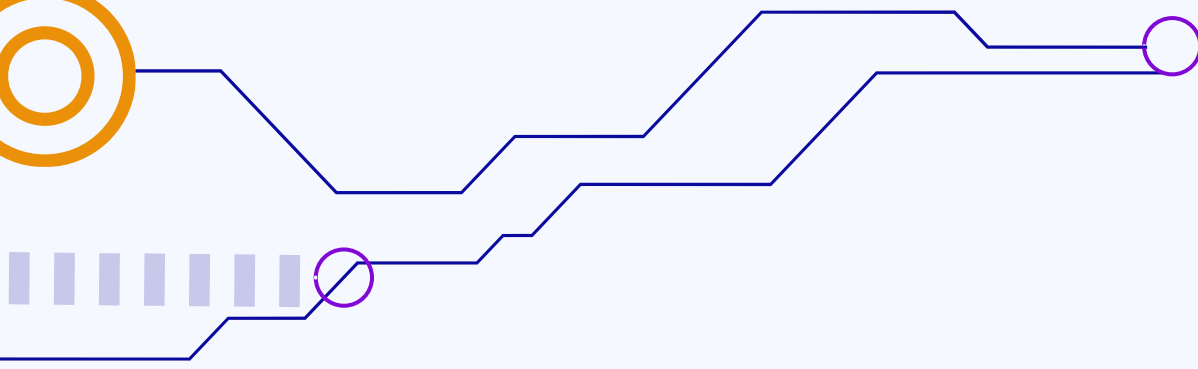




2022 ChatGPT

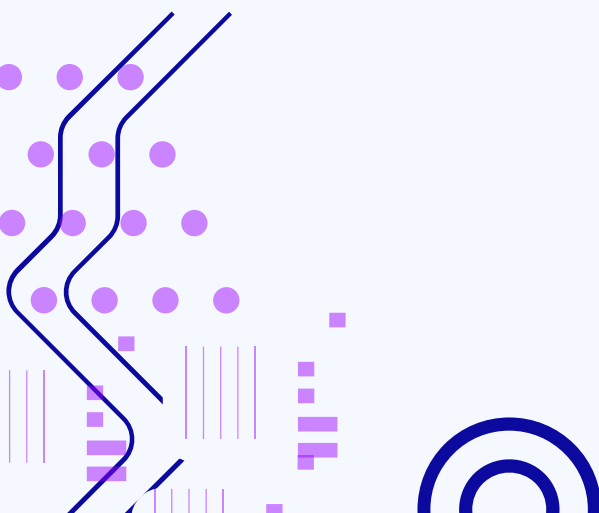
2023 Claude

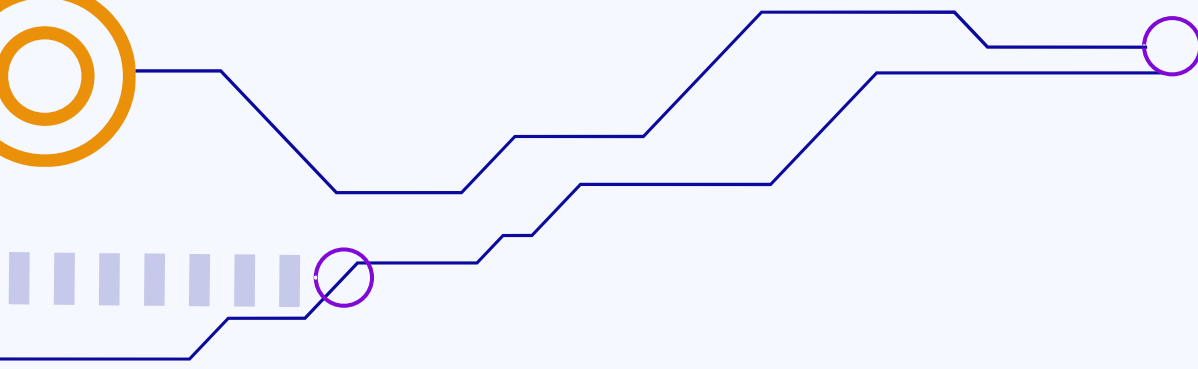




2023 Claude

2024 Reglamento 2024/1689 UE



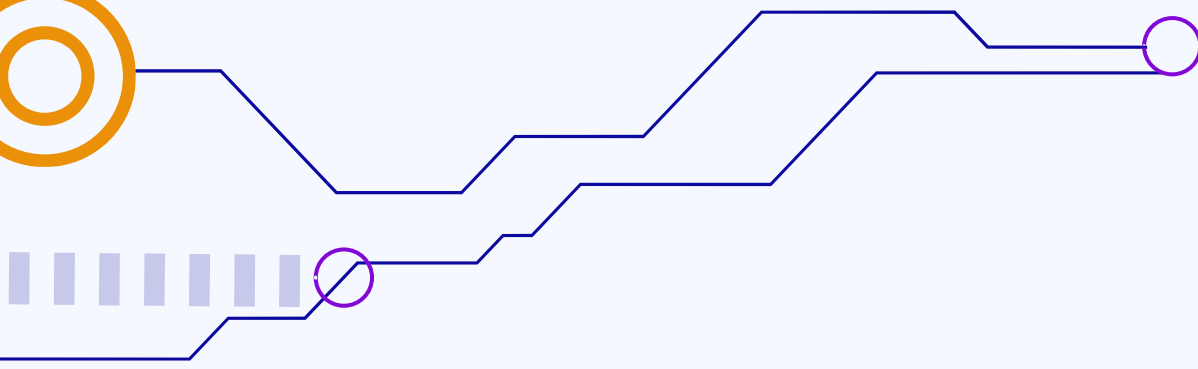


2024 **Reglamento 2024/1689 UE**

2025 **Vibe coding**

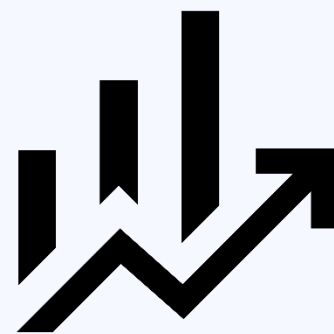


¿Quién usa GPTs?



¡TODO EL MUNDO!

CHATGPT → PERPLEXITY → MANUS



NANO BANANA → SORA 2



¿Quién usa Claude?

perplexity

Perplexity delivers factual and relevant answers with Claude

 Lovable

Lovable helps anyone create software 20x faster with Claude

 tabnine

Tabnine solves developers' pain points and enhances productivity with Claude

 bolt.new
by StackBlitz


StackBlitz achieves \$4M ARR in 4 weeks for their AI web development platform with Claude

 CodeRabbit

CodeRabbit revolutionizes code review with Claude

 replit

Replit democratizes software development with Claude on Google Cloud's Vertex AI

 Notion

Notion creates more intelligent workspaces with Claude

Canva

Canva empowers employees across teams with Claude

 JETBRAINS

JetBrains builds developer tools with Claude in Amazon Bedrock

 Windsurf

Windsurf enables collaborative software development agents with Claude

<https://website.claude.com/customers>



¿Cómo se programa con IA?



En lenguaje natural

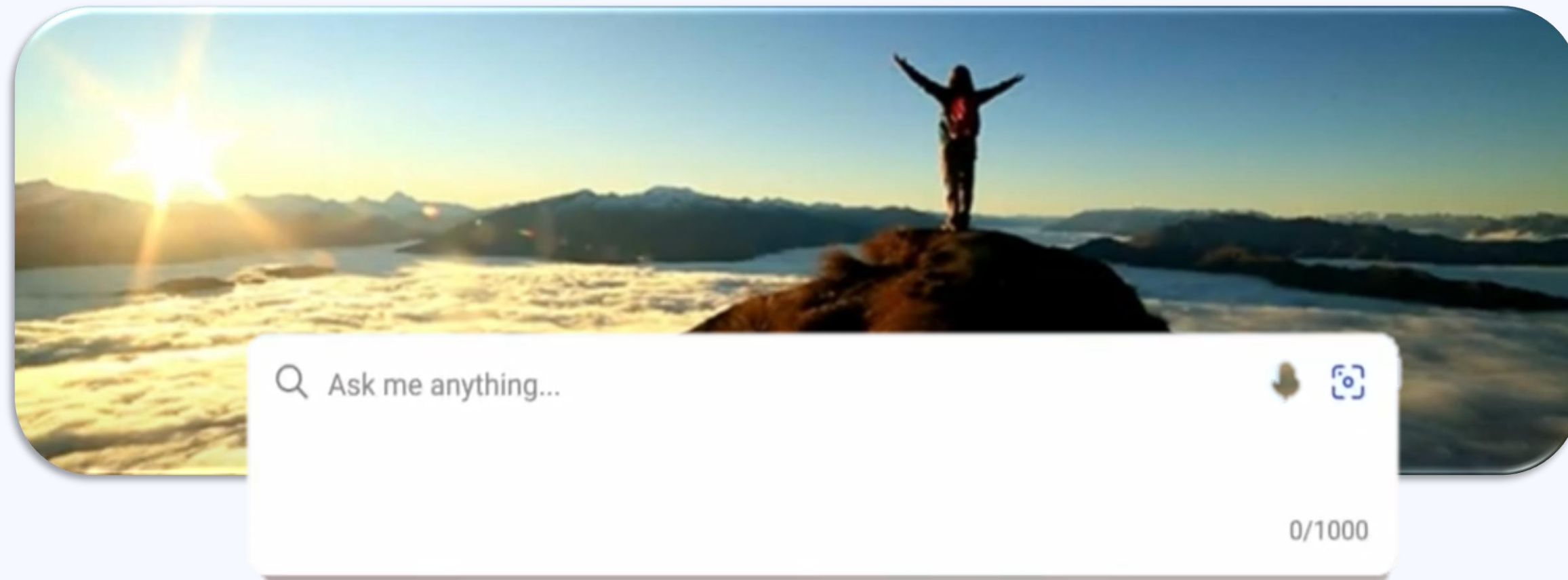


AGENTIC ENGINEER

EL LENGUAJE NATURAL

ES EL NUEVO INTERFAZ HOMBRE MÁQUINA

08/02/2023 Presentación de Microsoft Bing Chat



1



2



3



4



(1986) Star Trek IV



LO ÚNICO CONSTANTE ES EL CAMBIO

La IA nos obligará a **trabajar** de distinta manera

La IA nos obligará a **aprender** de distinta manera

La IA nos obligará a **crear** de distinta manera



No es el más fuerte de la especie el que sobrevive, tampoco el más inteligente, sino aquel que mejor se adapta al cambio

Charles Darwin



PARTE TRES

EL ENTRENAMIENTO

ESTRATEGIA 1

DEDICA MUCHAS HORAS



Dedicado a JaimeGH



ESTRATEGIA 2



CONÓCETE A TI MISMO



NIVELES DEL SABER

Lo que sé
Lo que no sé
Lo que no sé que no sé

Conciencia e ignorancia socrática

CAPACIDADES



Lo que puedo
Cómo puedo
Cuando puedo

Acción
Modo
Temporalidad

Habilidades cognitivas
Proceso de adquisición
del conocimiento



ESTRATEGIA 3

SIGUE A LOS CLÁSICOS



Aristóteles



CUATRO DE LAS SIETE PREGUNTAS

QUÉ
CÓMO
POR QUÉ
PARA QUÉ

Ética a Nicómaco



MEJOR EN ESTE ORDEN...

**POR QUÉ
QUÉ
PARA QUÉ
CÓMO**

Ética a Nicómaco



...PORQUE EL ORDEN TIENE UN SENTIDO

CAUSA / NECESIDAD
ACCIÓN
EFFECTO / RESULTADO
MODO

POR QUÉ
QUÉ
PARA QUÉ
CÓMO

Ética a Nicómaco



ESTRATEGIA 4

APLICA EL MÉTODO CIENTÍFICO



Newton



FASES

1. Observación
 2. Hipótesis
 3. Experimentación
 4. Análisis y Falsabilidad
 5. Conclusión y Repetibilidad
 6. Reformulación
4. Feedback
 5. Learn
 6. Fail fast

ESTRATEGIA 5

REALIZA UN APRENDIZAJE ACTIVO



John Dewey





APRENDER A APRENDER

DEFINIR EL PROPIO CAMINO

PLANIFICACIÓN / SECUENCIACIÓN



PARTE CUATRO

EL MÉTODO

ESTRATEGIA 6

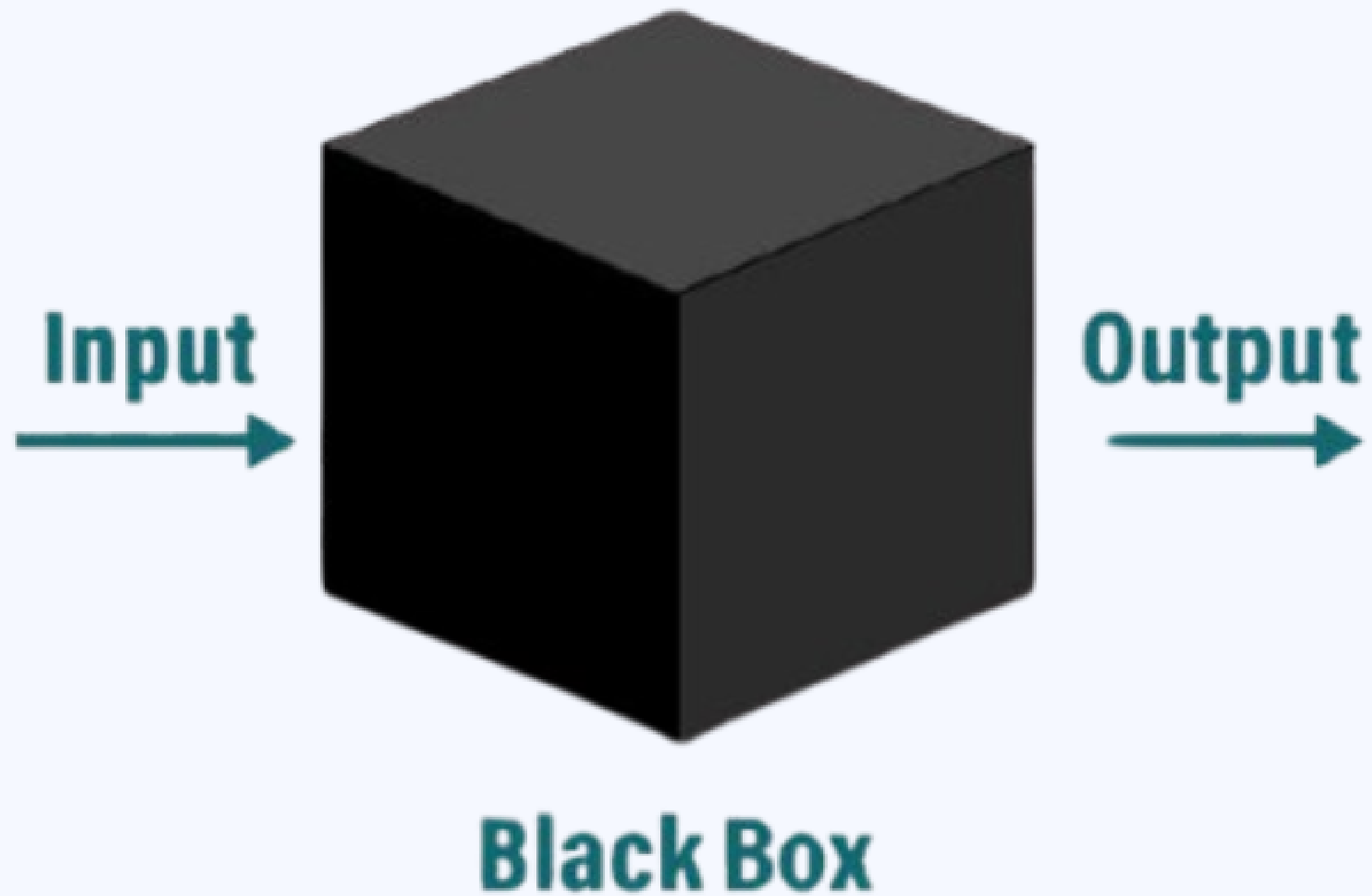
CONOCE A QUÉ TE ENFRENTAS



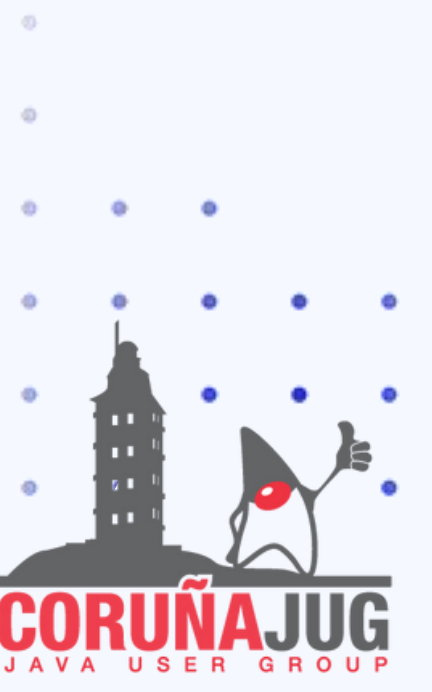
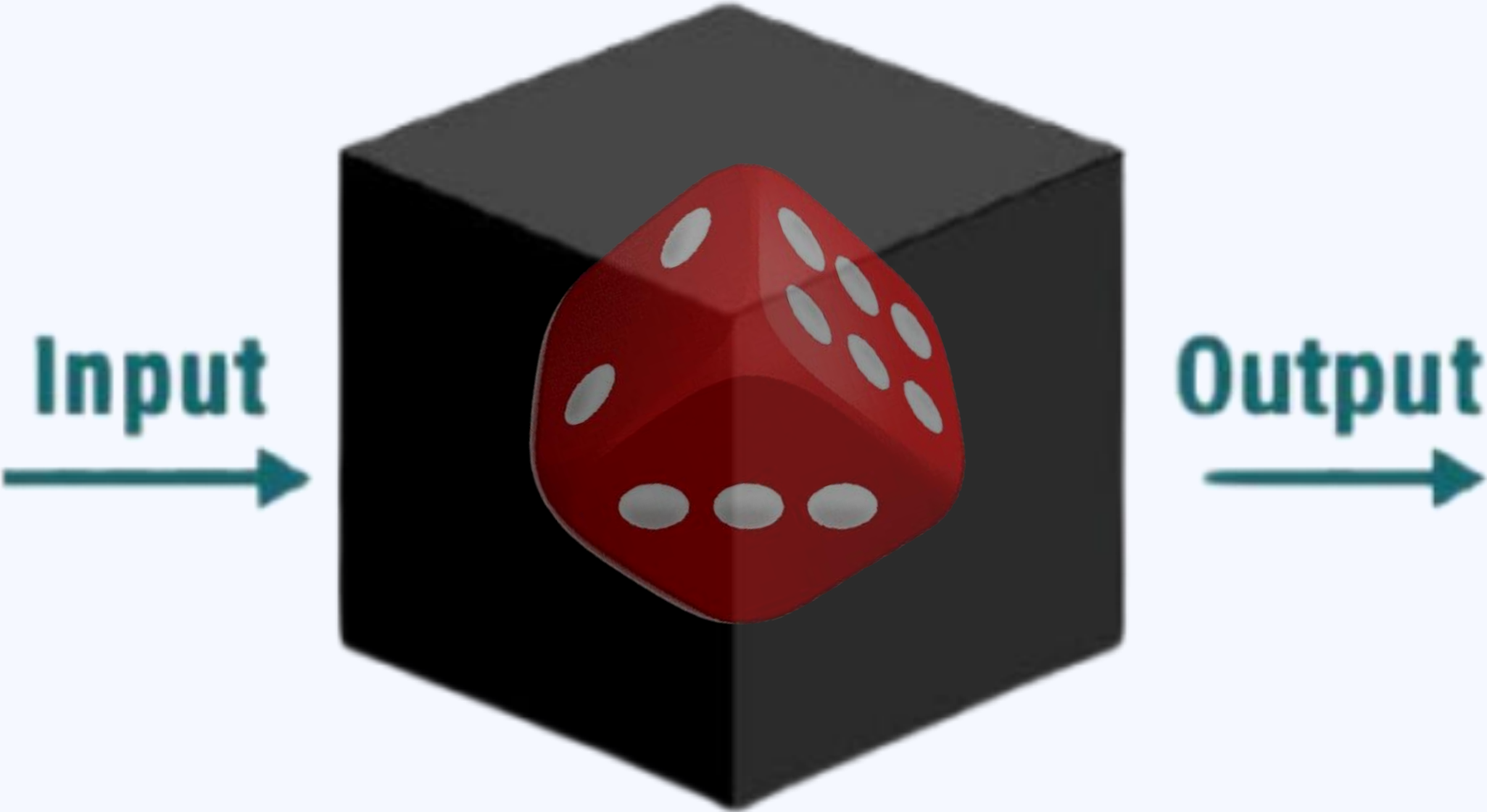
Sun Tzu



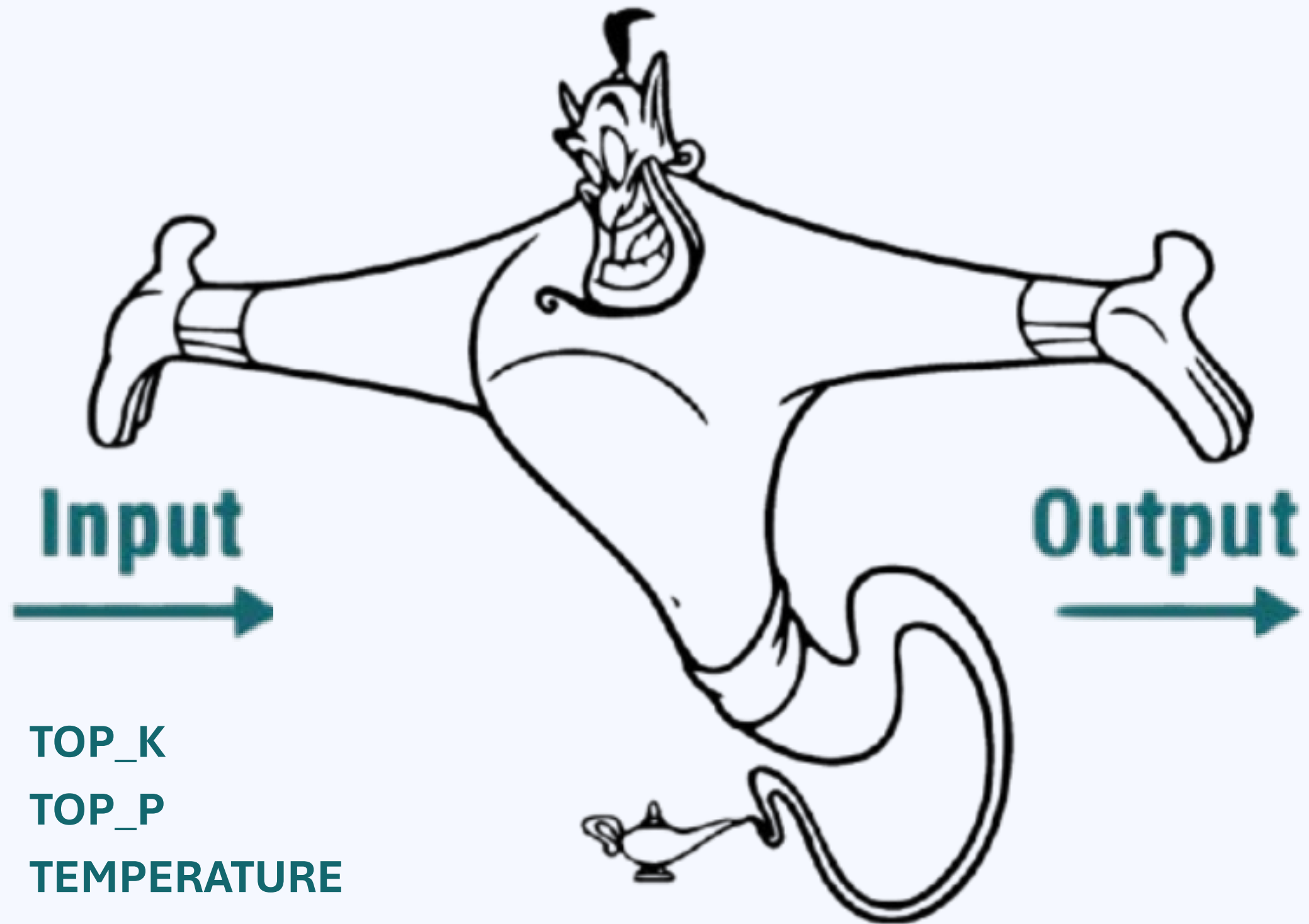
QUÉ



QUÉ NO ES



CÓMO





Kent Beck

No harán lo que quieres.
Tienen sus propios planes, y la mejor analogía que se me ocurre es la de **un genio**.
Te concede deseos, y luego tú deseas algo, y lo consigues, pero no es lo que realmente querías.

<https://www.businessinsider.com/agile-manifesto-author-kent-beck-ai-coding-agents-2025-6>



QUÉ

NATURALEZA DEL MODELO



Procesador de tokens

No tiene estado

Está pre-entrenado

Modelo probabilístico

Arquitectura de las GPUs

Burbuja de contexto

Input en lenguaje natural

Unidades estadísticas

Ilusión de conversación

Cutoff date

Que elige caminos

A veces introducen azar

Nuestra conversación

Nuestro conocimiento



QUÉ

DISEÑO DEL MODELO



Coherencia textual

Probabilidad condicionada

Ventana contextual

Refuerzo indirecto del usuario

Efecto de confirmación

Distorsión temática

Falsa sensación de memoria

Ilusión de afinidad o personalidad propia



QUÉ NO ES

UN SISTEMA ANTROPOMÓRFICO



No razona

No reflexiona

No aprende

No tiene creatividad

No maneja conceptos

No tiene confianza

No alucina

Divide tareas

Evalua su CoT

Pre-entrenado

Asume riesgos

No gramática universal

No sabe lo que es verdad

Incentivado para dar respuesta

<https://openai.com/es-ES/index/why-language-models-hallucinate/>



ESTRATEGIA 7

SIGUE AL CIENTÍFICO Y AL INGENIERO

NUNCA A QUIEN TE QUIERE VENDER ALGO O GANA CON TU ATENCIÓN





Yann LeCun

Los LLMs no comprenden el mundo físico, no tienen memoria persistente, no hacen razonamientos profundos ni planificación jerárquica como lo haría un humano.

<https://www.ft.com/content/23fab126-f1d3-4add-a457-207a25730ad9>



POR QUÉ

LA REALIDAD

- No trabajas con modelos, trabajas con **sistemas** más complejos, siendo el modelo uno de los “*procesadores*” del sistema.
- Dentro del sistema suele haber un “planificador”, que internamente utiliza el propio u otros modelos para añadir instrucciones al contexto, redirigir o utilizar herramientas internas para hacer análisis intermedios.

Por ejemplo, Claude utiliza Sonnet y Opus

PARTE CINCO

EL LENGUAJE AMBIGUO

DEFINICIONES

Un MCP es un mecanismo de interoperabilidad que permite:

- 1. hacer consultas a sistemas externos, e**
- 2. invocar acciones**

Son las manos de la IA, su puerta al exterior

Es el API para la IA

DEFINICIONES

Un AGENTE es un sistema orquestador que utiliza un modelo LLM como componente, y que además incluyen:

- **Memoria (historia, objetivos, contexto)**
- **Planificación (decidir siguientes pasos)**
- **Acceso a herramientas (interacción)**

Sistema autónomo que toma decisiones

DEFINICIONES

Un **AGENTE** de **CLAUDE CODE** es un subsistema especializado que se configura para tareas concretas, con contexto, permisos y herramientas propias

Los subagentes permiten descomponer problemas complejos en partes más manejables y realizar tareas en paralelo

Released 24/07/2025

Arquitectura modular





DEFINICIONES

Un HOOK de **CLAUDE CODE** es un comando automatizado que se ejecuta en momentos específicos del ciclo de trabajo del agente, garantizando así la ejecución de acciones críticas como validaciones, formateo y restricciones de seguridad o evitación de filtraciones

DEFINICIONES

Un **PLUGIN** de **CLAUDE CODE** es un bundle configuraciones predeterminadas de comandos, agentes, mcp y hooks

Es una exportación de un entorno, lo que permite trabajar con los mismos **workflows**

Released 09/10/2025

<https://www.anthropic.com/news/claude-code-plugins>





DEFINICIONES

Un **COMANDO** de **CLAUDE CODE** es un alias de un prompt más largo almacenado en *memoria persistente*

PARTE SEIS

EL INGENIERO

DEFINICIÓN

Un ingeniero del software controla la complejidad de los sistemas mediante la separación de responsabilidades, el diseño modular, la alta cohesión, la abstracción y el bajo acoplamiento, principios que guían sus **decisiones** de diseño, arquitectura y desarrollo.

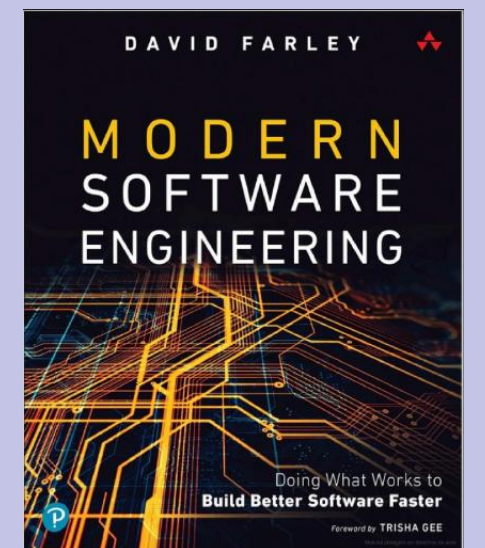
Adopta un enfoque empírico basado en la iteración continua, la experimentación y el aprendizaje para la mejora progresiva de las soluciones y la gestión de la incertidumbre en la **evolución** futura del sistema.



Dave Farley

La toma de **decisiones** es un proceso empírico, iterativo y basado en evidencias que busca optimizar la calidad y eficiencia del desarrollo del software mientras se maneja la complejidad técnica y organizacional del proyecto.

Modern Software Engineering book (2021)





CALIDAD

FACILIDAD DE CAMBIO



Martin Fowler

Cualquiera puede escribir código que una computadora pueda entender.

Los buenos programadores escriben código que los humanos pueden entender.

Refactoring: Improving the Design of Existing Code (1999)

EL INGENIERO DEL SOFTWARE IDEAL

- Es experto en manejar la complejidad
- Aplica el método científico al **diseño** del software
- Está enfocado en el aprendizaje continuo
- Abraza el **cambio** y acepta nuevos paradigmas
- Conoce las herramientas y sus **fundamentos**
- Falla rápido e itera de nuevo (continuous delivery)

PARTE SIETE

EL INGENIERO AGÉNTICO

DEFINICIÓN

Un ingeniero agéntico es un ingeniero de software con sólida formación técnica que **comunica**, en lenguaje natural, las **decisiones** de diseño del producto, siguiendo un proceso estructurado para **delegar** el desarrollo de ciertas implementaciones en sistemas basados en IA generativa



El mejor GRU para los Minions





Kent Beck

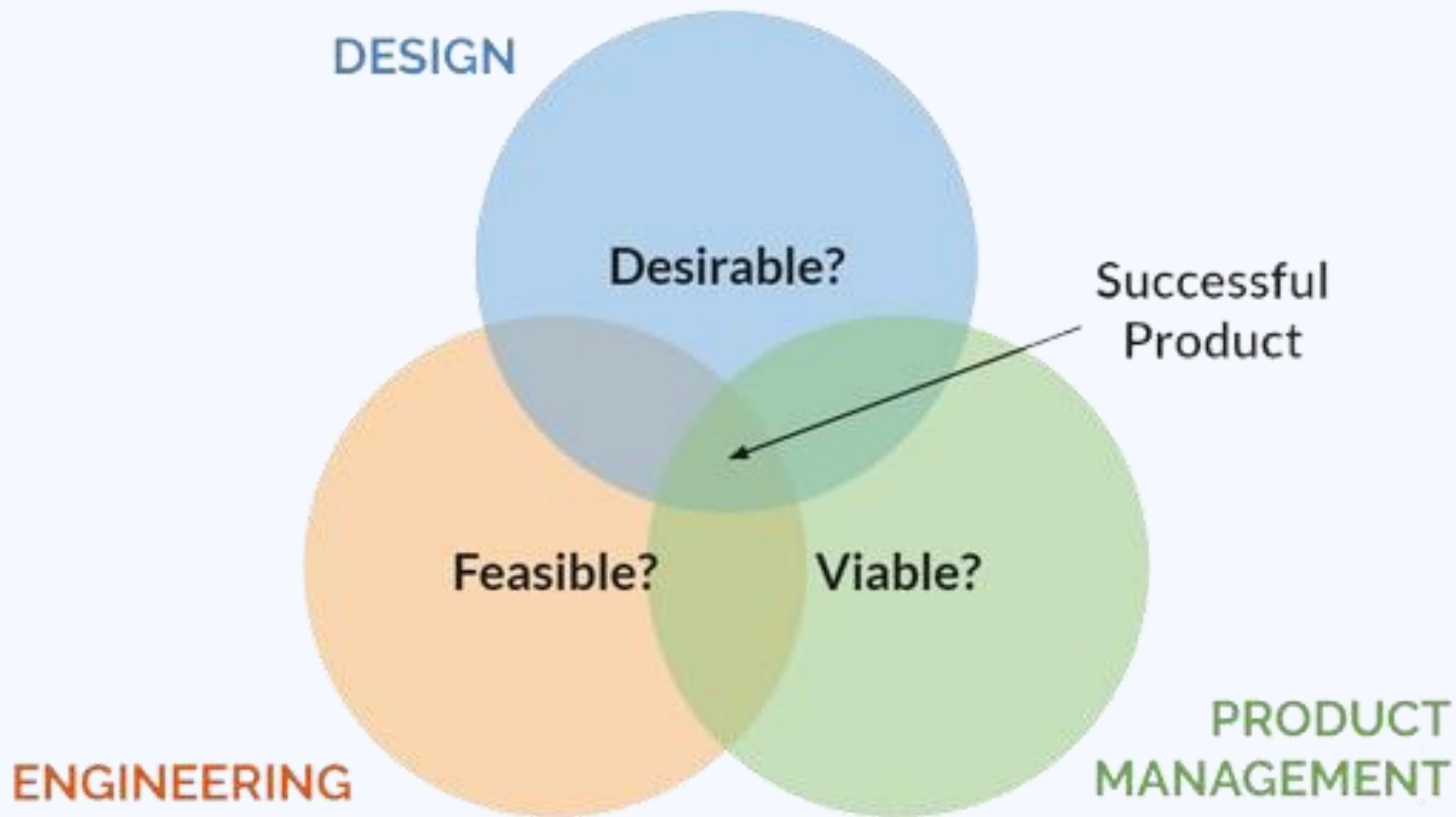
Las habilidades de más alto nivel, tales como visión, definir objetivos, diseño o lidiar con complejidad, se vuelven mucho más importantes

Aún así, debes conocer los lenguajes de programación utilizados y revisar el código generado por IA

<https://www.businessinsider.com/agile-manifesto-author-kent-beck-ai-coding-agents-2025-6>

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

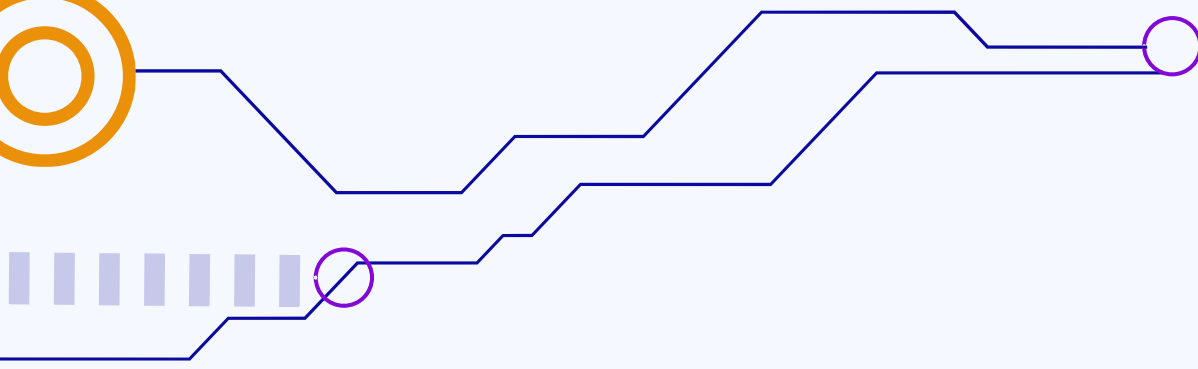




ESTRATEGIA 8

SIGUE UNA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN





Spec-Driven

El nuevo código fuente es la especificación





Spec-Driven

Definition

Design

Development

Delivery

Prompt → Meta-prompt → Doc Files → **Workflow**

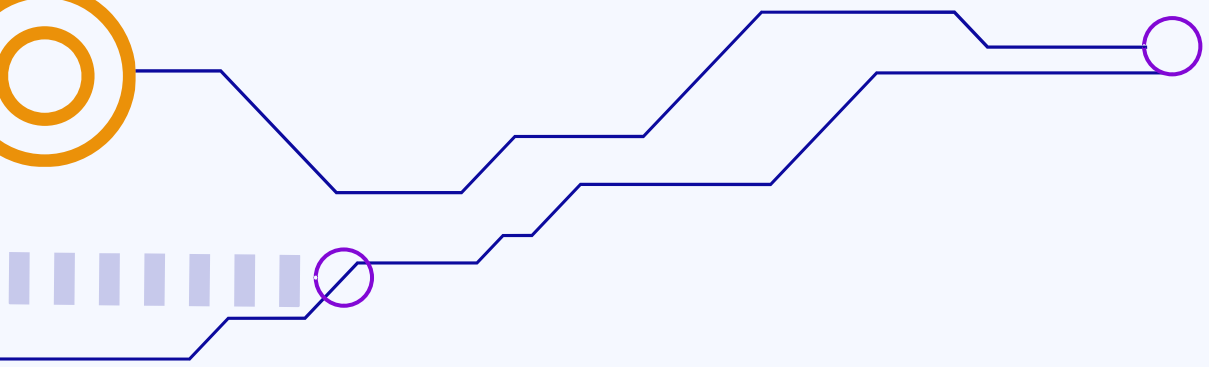
ESTRATEGIA 9

ANALIZA TUS PROCESOS COGNITIVOS Y LINGÜÍSTICOS



Verbos del dominio cognitivo de la taxonomía de Bloom

← Procesos cognitivos de orden inferior				→ Procesos cognitivos de orden superior													
RECORDAR		COMPRENDER		APLICAR		ANALIZAR		EVALUAR		CREAR							
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.		Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto. Se demuestra comprensión básica de hechos e ideas.		Usar en una nueva situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridas en una manera diferente.		Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.		Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.		Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.							
PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:							
Elegir	observar	mostrar	Preguntar	esquematzar	Actuar	emplear	practicar	Examinar	priorizar	encontrar	Medir	opinar	argumentar	Adaptar	estimar	planear	
Copiar	omitir	deletrear	Generalizar	predecir	Identificar	seleccionar	agrupar	Centrarse	agrupar	asumir	Evaluar	premiar	testar	Añadir	experimentar	testar	
Definir	rastrear	afirmar	Clasificar	dar ejemplos	Calcular	elegir	resumir	Razonar	destacar	causa-efecto	Decidir	debatir	convencer	Construir	extender	sustituir	
Decir	cuándo	duplicar	Comparar	relacionar	Entrevistar	planear	desarrollar	Inferencia	separar	aislar	Apoyar	explicar	seleccionar	Cambiar	formular	reescribir	
Citar	repetir	qué	Contrastar	ilustrar	Enseñar	transferir	interpretar	Comparar	distinguir	reorganizar	Defender	comparar	deducir	Combinar	hipotetizar	suponer	
Leer	relacionar	nombrar	Parafrasear	demonstrar	Usar	demonstrar	categorizar	Dividir	motivar	diferenciar	Justificar	percibir	recomendar	Componer	innovar	teorizar	
Quién	listar	repetir	Informar	discutir	Conectar	dramatizar	construir	Buscar	similitudes	descomponer	Criticar	probar	estimar	Compilar	mejorar	pensar	
Recitar	escribir	localizar	Inferir	revisar	Planear	manipular	resolver	Inspeccionar		Investigar	Juzgar	influir	persuadir	Componer	maximizar	simplificar	
Cómo	dónde	Memorizar	Interpretar	mostrar	Simular	seleccionar	unir	Simplificar		categorizar	Valorar	demonstrar		Crear	minimizar	proponer	
Por qué	reconocer		Explicar	resumir	Hacer uso		organizar	Preguntar		ordenar				Descubrir	modelar	visualizar	
			Expresar	observar				Elegir		poner a prueba				Diseñar	modificar	Desarrollar	
			Traducir					Establecer		observar				originar	Elaborar	transformar	
								Encuestar									
ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO
Describir	Definición	Clasificar	Colección	Desempeñar	Demostración	Atribuir	Reseña	Atribuir	reseña	Atribuir	reseña	Construir	anuncio	Construir	anuncio	Construir	anuncio
Encontrar	Hechos	Comparar	Ejemplos	Ejecutar	Diario	Deconstruir	Gráfica	Comprobar	gráfica	Comprobar	gráfica	Diseñar	película	Diseñar	película	Diseñar	película
Identificar	Etiquetado	Ejemplificar	Explicación	Implementar	Ilustraciones	Integrar	Lista de control	Deconstruir	base de datos	Deconstruir	base de datos	Trazar	juego	Trazar	juego	Trazar	juego
Listar	Listado	Explicar	Etiquetado	Usar	Entrevista	Organizar	Base de datos	Integrar	informe	Integrar	informe	Idear	dibujar	Idear	dibujar	Idear	dibujar
Localizar	Cuestionario	Inferir	Listado	Emplear	interpretación	Esquematzar	Gráfico	Organizar	hoja de cálculo	Organizar	hoja de cálculo	Planificar	plan	Planificar	plan	Planificar	plan
Nombrar	Reproducción	Interpretar	Esquema	Realizar	Simulación	Estructurar	Informe	Esquematzar	encuesta	Esquematzar	encuesta	Producir	proyecto	Producir	proyecto	Producir	proyecto
Reconocer	Test	Parafrasear	Cuestionario		Presentación		Encuesta					Hacer	canción	Hacer	canción	Hacer	canción
Recuperar	Cuaderno	Resumir	Resumen		Dibujo		Hoja de cálculo						Historia		Historia		Historia
	Fotocopia		Muestra y cuenta										Producto audiovisual		Producto audiovisual		Producto audiovisual
PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS	
¿Puedes enumerar...?		¿Puedes explicar que está ocurriendo...?		¿Cómo usarías...?		¿Cuáles son las partes o rasgos de...?		¿Estás de acuerdo con...?		¿Qué cambios harías para...?		¿Qué cambios harías para...?		¿Qué cambios harías para...?		¿Qué cambios harías para...?	
¿Puedes recordar...?		¿Cómo clasificarías...?		¿Qué ejemplos sobre... puedes encontrar?		¿En qué aspectos está...?		¿Cuál es tu opinión sobre...?		¿Cómo mejorarías...?		¿Cómo mejorarías...?		¿Cómo mejorarías...?		¿Cómo mejorarías...?	
¿Puedes seleccionar...?		¿Cómo compararía/contrastaría...?		¿Cómo organizarías... para presentar...?		¿Relacionado/a con...?		¿Cómo comprobarías...?		¿Qué pasaría si...?		¿Qué pasaría si...?		¿Qué pasaría si...?		¿Qué pasaría si...?	
¿Cómo ocurrió...?		¿Cómo podrías parafrasear el significado de...?		¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar...?		¿Por qué opinas que...?		¿Sería mejor si...?		¿Podrías proponer una alternativa?		¿Podrías proponer una alternativa?		¿Podrías proponer una alternativa?		¿Podrías proponer una alternativa?	
¿Cómo es...?		¿Cómo resumirías...?		¿Qué enfoque usarías para...?		¿Qué motivo hay para...?		¿Por qué ese personaje...?		¿Puedes elaborar... basándote en...?		¿Puedes elaborar... basándote en...?		¿Puedes elaborar... basándote en...?		¿Puedes elaborar... basándote en...?	
¿Cómo describirías...?		¿Qué puedes decir sobre...?		¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar...?		¿Puedes hacer un listado de las partes...?		¿Cómo valorarías...?		¿De qué forma evaluarías...?		¿De qué forma evaluarías...?		¿De qué forma evaluarías...?		¿De qué forma evaluarías...?	
¿Podrías explicar...?		¿Cuál es la mejor respuesta...?		¿Qué preguntas harías en una entrevista a...?		¿Qué ideas justifican...?		¿Cómo determinarías...?		¿Podrías formular una teoría alternativa?		¿Podrías formular una teoría alternativa?		¿Podrías formular una teoría alternativa?		¿Podrías formular una teoría alternativa?	
¿Cómo mostrarías...?		¿Qué afirmaciones apoyan...?				¿Qué conclusiones extraes de...?		¿Cómo priorizarías...?		¿Qué harías para maximizar/minimizar...?		¿Qué harías para maximizar/minimizar...?		¿Qué harías para maximizar/minimizar...?		¿Qué harías para maximizar/minimizar...?	
¿Qué es...?		¿Podrías afirmar o interpretar en tus propias palabras...?				¿Qué evidencias de... encuentras?		¿Cómo justificarías...?		¿Cómo pondrías a prueba...?		¿Cómo pondrías a prueba...?		¿Cómo pondrías a prueba...?		¿Cómo pondrías a prueba...?	
¿Cuál...?						¿Puedes distinguir entre...?		¿Qué información podrías para apoyar tu punto de vista?		¿Podrías construir un modelo que cambie...?		¿Podrías construir un modelo que cambie...?		¿Podrías construir un modelo que cambie...?		¿Podrías construir un modelo que cambie...?	
¿Quién fue...?						¿Cuál es la relación entre...?		¿Cómo justificarías...?		¿Se te ocurre un modo original para...?		¿Se te ocurre un modo original para...?		¿Se te ocurre un modo original para...?		¿Se te ocurre un modo original para...?	
¿Quiénes fueron los principales...?						¿Cuál es la función de...?		¿Qué datos te llevaron a esa conclusión?		¿Cómo cambiarías el guión/plan?		¿Cómo cambiarías el guión/plan?		¿Cómo cambiarías el guión/plan?		¿Cómo cambiarías el guión/plan?	
¿Por qué...?								¿Qué seleccionarías para...?		¿Cómo adaptarías... para...?		¿Cómo adaptarías... para...?		¿Cómo adaptarías... para...?		¿Cómo adaptarías... para...?	
								¿Qué elección hubieras tomado si...?									



Verbos del dominio cognitivo de la taxonomía de Bloom

Recordar

Evaluar

Sintetizar

Analizar

Aplicar

Comprender

Crear

EVALUATION

SYNTHESIS

ANALYSIS

APPLICATION

COMPREHENSION

KNOWLEDGE

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cognicion>

https://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_artificial_generativa#Uso_de_los_verbos_para_la_creaci%C3%B3n_de_Prompts

ESTRATEGIA 10

MANTÉN UNA VISIÓN GLOBAL





Modelos “razonadores”

OpenAI-O3

DeepSeek-R1

Claude Opus 4.1

...

<https://www.anthropic.com/research/reasoning-models-dont-say-think>



Workflow con agentes

agent workflow

PARTE OCHO

EL ESTADO DEL ARTE

new trends

Kiro
Alfa Evolve
Gemini 3
GLM 4.6

CLAUDE CLI

Claude Flow
Claude Code 2.0

AGENTICS.ORG

Agent Flow
OpenRouter
Flow Nexus

<https://martinfowler.com/articles/exploring-gen-ai/sdd-3-tools.html>

Birgitta Böckeler, Global Lead for AI-assisted Software Delivery @ ThoughtWorks
<https://birgitta.info/>

<https://github.com/ruvnet/sparc>

<https://github.com/github/spec-kit>





Hay IA más allá de los LLM

SLM entrenados para tareas específicas

Modelos del mundo

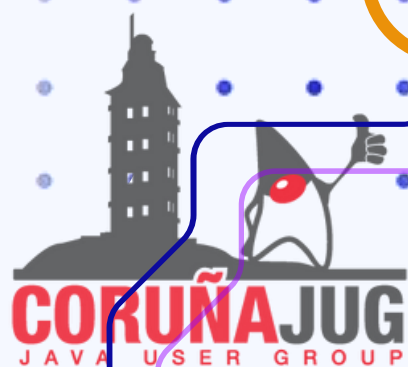
EPÍLOGO

APRENDER EN COMUNIDAD

<https://agentics.vercel.app>



<https://t.me/+T45nE5aIQT05ZDI0>



Gracias

<https://www.linkedin.com/in/robertosocrates>



PDF de la
presentación



Roberto Sócrates
CTO |  Agentic Engineer
Apprentice

