

# CÓMO ENTRENAR A TU IA: INTRODUCCIÓN A CLAUDE CODE

## ¿DE QUÉ SE TRATA EL TALLER?

Durante mucho tiempo, programar fue un territorio ajeno. Un lenguaje cerrado, técnico, aparentemente incompatible para quienes trabajan con ideas, textos o relatos.

Hoy eso está cambiando. Los modelos de lenguaje no solo escriben: también construyen. Y lo hacen en conversación. Ya no hace falta aprender a programar en el sentido clásico para crear herramientas propias. Describir empieza a ser construir.

Este taller propone sumergirse de lleno en Claude Code, el agente de programación de Anthropic, como puerta de entrada a una nueva forma de construir software: describiendo en lenguaje natural lo que queremos. No desde la técnica pura, sino desde la intención, el criterio y la sospecha. Vamos a usar Claude Code como una tecnología que amplifica, pero no decide. La máquina puede ejecutar, pero no sabe qué vale la pena construir. Esa decisión sigue siendo humana.

No vamos a aprender a programar. Vamos a aprender a pensar con máquinas que programan: a pedir, iterar, corregir y entender lo suficiente para no delegar a ciegas.

El oficio de escribir, investigar o editar siempre implicó construir: argumentos, archivos, formas de leer el mundo. Lo que cambia ahora es que esa misma sensibilidad, se vuelve la materia prima para construir software.

---

## OBJETIVOS DEL TALLER

- Entender cómo funcionan los modelos de lenguaje aplicados al código sin necesidad de saber programar.
  - Desmitificar el código: reconocer qué hace, aunque no se escriba desde cero.
  - Diseñar y construir herramientas útiles para el trabajo intelectual.
  - Aprender a trabajar por iteración: pedir, probar, ajustar.
  - Configurar la "memoria" de la máquina: contexto, estilo, reglas.
  - Desarrollar autonomía técnica sin perder criterio.
-

# ¿QUÉ VEREMOS DURANTE LA CURSADA?

## ENCUENTRO 1 · LA MÁQUINA POR DENTRO

**Teoría, coyuntura y panorama crítico. Instalación de herramientas.**

- Qué es realmente un modelo de lenguaje cuando escribe y cuando programa.
- Diferencia entre asistente y agente: responder vs. actuar.
- Cómo funciona el ciclo de trabajo: describir, generar, probar, refinar.
- La ilusión de la caja negra: por qué "funciona" no alcanza.
- Memoria, contexto y límites: qué recuerda la máquina y qué no.
- Coyuntura: los paradigmas que se pelean por el futuro de la IA, el caso Pentágono vs. Anthropic, las tensiones de fondo (geopolítica, datos de entrenamiento, costo energético).
- Instalación guiada de las herramientas para las clases siguientes.

## ENCUENTRO 2 · CONSTRUIR EN VIVO

**Una clase de "mirá cómo se juega": el docente construye un sitio desde cero, mostrando recursos, técnicas y decisiones.**

- Construcción guiada en vivo: un proyecto web completo armado en clase, paso a paso.
- Cómo escribir el contexto del proyecto: reglas claras, memoria persistente, estilo propio.
- Cómo se itera: pedir, mirar, corregir, volver a pedir.
- Leer lo que genera la máquina: HTML, CSS y JavaScript sin tecnicismos.
- Referencias visuales como superpoder: cómo mostrarle a la máquina lo que querés.
- Publicar en internet: del archivo local a una URL real.
- **Tarea:** construir un proyecto propio usando lo visto. Puede ser a partir de los disparadores sugeridos (portfolio, fanzine digital, pieza editorial, bestiario, archivo personal) o una idea propia. Llegar a la clase 3 con el proyecto subido a una URL pública.

## ENCUENTRO 3 · SHOWCASE Y TALLER DE PROBLEMAS

**Vemos los proyectos en proceso, resolvemos en vivo lo que se trabó.**

- Showcase en proceso: cada participante muestra lo que construyó durante la semana.
- Troubleshoot colectivo: los problemas reales que surgieron, resueltos en vivo. Esta clase se construye con lo que traen.
- Técnicas intermedias según lo que pida el grupo: trabajar con imágenes como prompt, manejo del contexto largo, sub-agentes, automatización de tareas repetitivas.
- La pregunta autoral: cuándo la máquina hace lo que yo quería, cuándo me propone algo que no es mío, cómo desviar su default estético.

- Cómo pedir "vibe" con criterio: estética, tipografía, microinteracciones, detalles de orfebrería.
- **Tarea:** dejar el proyecto listo para la clase final. Enviar URL 48 horas antes del cuarto encuentro.

## **ENCUENTRO 4 · SHOWCASE FINAL, DEBATE Y MAPA PARA SEGUIR**

**Presentación de los proyectos terminados, discusión colectiva y recomendaciones para continuar el camino.**

- Showcase final: cada participante presenta su proyecto terminado. Qué quiso hacer, cómo lo resolvió, qué aprendió.
  - Debate colectivo: qué cambió en la relación con la máquina después de estas cuatro clases. Qué funcionó, qué no, por qué.
  - Mapa para seguir solas y solos: creadores, periodistas e investigadoras a quienes prestarles atención; lecturas clave; los próximos pasos técnicos.
- 

---

## ¿A QUIÉNES ESTÁ DIRIGIDO?

A periodistas, editores, cronistas, escritores, investigadores, docentes, artistas, cientistas sociales, diseñadores, y a cualquier persona que trabaje con la palabra, la imagen o la idea como oficio. El taller está pensado para quienes nunca programaron, pero también para quienes lo intentaron y abandonaron frustrados con la sintaxis.

No hace falta saber código. No hace falta haber usado una terminal. Hace falta tener ganas de construir.

---

## FORMATO DE CURSADA

4 encuentros sincrónicos · 2 horas cada uno · Modalidad virtual en vivo · Las clases quedan grabadas para revisión posterior.

Entre encuentros, grupo de comunicación activo para consultas, resolución de problemas y intercambio de materiales.

El taller es teórico-práctico: el primer encuentro combina panorama crítico e instalación de herramientas; los dos siguientes son práctica guiada de construcción; el último es presentación y devolución de proyectos.

---

## REQUISITOS TÉCNICOS

- Suscripción a Claude Pro (USD 20/mes)

## DOCENTE

- Thiago Donato es Licenciado en Estudios de la Comunicación (UNSAM) y diplomado en Inteligencia Artificial y Prácticas Creativas (Anfibia/UNSAM). Trabaja produciendo contenido para medios y agencias de LATAM, Europa y Estados Unidos. Fue parte del equipo de redes de Anfibia. Investiga y construye en el cruce entre IA generativa, Web3 y narrativas digitales.