

Herramientas IA aplicada al desarrollo: dejar de improvisar y entiende lo que estás usando

Si estás usando IA en tu día a día pero no tienes del todo claro qué está pasando por debajo, este contenido es para ti. Aquí aterrizamos conceptos clave, limitaciones reales y formas de trabajo que marcan la diferencia entre "probar cosas" y usarla bien.

Qué es un LLM

Conceptos básicos: determinismo, alucinaciones, predicción vs pensamiento, etc.

Tokens: la unidad real de la IA

- Tokenización dependiente del modelo (mismo texto \neq mismos tokens entre proveedores).
- Idiomas: gasto de tokens / relación con la documentación
- Análisis por tecnología:
 - Coste (input/output)
 - Límite (context window)
 - Rendimiento (ruido, degradación)

Context window + system prompt

- Piezas que componen el contexto:
 - System prompt
 - Historial
 - Archivos / snippets
 - Instrucciones del usuario / Skills
- Compactación (amnesia forzada)
- Seguridad: data leak, prompt injection, etc.

Modelos

- GPT / Codex, Opus, Gemini...

Herramientas en el IDE

Modos:

- Ask / Edit / Plan / Agent

Selección de contexto:

- Mencionar archivos
- Seleccionar líneas (contexto directo)
- AGENTS.md como proveedor de contexto

Otros:

- Model selection: auto vs manual
- Checkpoints / undo
- MCP's

Cómo configurar tu editor

- Ficheros auto-invoke
- Frontmatter
- Qué debe ser auto-descubrible vs invocado por el usuario
- Optimización de instructions

Estrategias de prompting

- Diferentes modelos para diferentes tareas
- Ask and Edit
- Plan Mode / Spec Driven Development
- Auto-invoke files

Agentes desde la terminal

(Claude Code, GH Copilot CLI, Gemini CLI...)

- Init (generar guía/contexto del repo)
- Contexto / compactación
- Modelos (caro vs barato)
- Seguridad: permisos, confirmaciones

Open Code

Alternativa y puerta a lo "gratis"

- Conexión a proveedores
- Modelos gratuitos
- Privacidad
- Coste 0
- Requisitos de RAM
- Limitaciones

Bonus

- Preservar memoria del agente entre sesiones.
- Herramientas de compactación y ahorro de tokens.
- Agent Hooks.