Taller de Prompting Jurídico 3.0 · DIAT PUCV · 2026
1
Guion de expositor · Sesión 3
Match Making: Derecho conversa con otras disciplinas
Jueves 10 de septiembre de 2026 · 15:00–16:30 hrs. · 90 minutos
Programa de Derecho, Inteligencia Artificial y Tecnología — DIAT PUCV · Facultad y Escuela de Derecho PUCV
OBJETIVO DE LA SESIÓN
Formar equipos interdisciplinarios, mejorar las soluciones y presentar el desafío trabajado.
AL TERMINAR, EL ESTUDIANTE DEBERÍA PODER DECIR
Sé explicar un problema jurídico a otra disciplina, establecer límites y defender una solución.
IDEA QUE ATRAVIESA LA SESIÓN
El valor no está en que Derecho aprenda a programar, sino en que sepa explicar el problema
con la precisión suficiente para que otra disciplina pueda resolverlo.
PRODUCTO:
Ficha de desafío + pitch de 4 minutos
ANTES DE EMPEZAR
01
Llegar 30 minutos antes. Probar proyección, sonido y conexión con el equipo de la sala, no con
el propio.
02
Abrir taller-diat.vercel.app en el navegador de proyección y dejar la sesión correspondiente
cargada.
03
Tener a mano los outputs precalculados impresos: si la herramienta de IA falla, la sesión
continúa sin cambios.
04
Repartir en las mesas las fichas de la sesión antes de que entre el grupo.
05
Acordar con la coordinación operativa quién avisa los tiempos de bloque y con qué señal.
06
Comprobar que nadie del equipo va a pegar datos reales en la demostración.
REPARTO DEL TIEMPO
RESPONSABLE
MINUTOS
PORCENTAJE
Diego · Subdirección
27
30,0 %
Relatoría estudiantil
9
10,0 %
Equipos + facilitación
54
60,0 %
Total
90
100,0 %
Bloque conducido por la relatoría estudiantil y el trabajo de equipos: 63 minutos, un 70,0 % de la
sesión.

Guion de expositor · Sesión 3 — Taller de Prompting Jurídico 3.0
Taller de Prompting Jurídico 3.0 · DIAT PUCV · 2026
2
MAPA DE LA SESIÓN
HORA
DUR.
BLOQUE
RESPONSABLE
MODALIDAD
15:00–15:08
8 min
Recapitulación: prompt -> flujo ->
solución
Diego · Subdirección
Exposición
15:08–15:17
9 min
Cómo se traduce un problema
jurídico
Diego · Subdirección
Exposición
15:17–15:26
9 min
Ejemplo de desafío y canvas de
Match Making
Diego · Subdirección
Demostración
15:26–15:35
9 min
Match Making: formación de
equipos
Relatoría estudiantil
Actividad
15:35–15:53
18 min
Trabajo interdisciplinario
Equipos + facilitación
Laboratorio
15:53–16:03
10 min
Preparación del pitch
16:03–16:27
24 min
Pitch de equipos
Actividad
16:27–16:29
2 min
Síntesis de los equipos
Cierre
16:29–16:30
1 min
Cierre del taller
Diego · Subdirección

Guion de expositor · Sesión 3 — Taller de Prompting Jurídico 3.0
Taller de Prompting Jurídico 3.0 · DIAT PUCV · 2026
3
BLOQUE A BLOQUE
15:00–15:08 · Recapitulación: prompt -> flujo -> solución
RESPONSABLE:
Diego · Subdirección
DURACIÓN:
8 minutos
MODALIDAD:
Exposición
Se recorre el arco de las tres sesiones y se presenta a los equipos invitados de otras disciplinas.
Encuadre explícito: nadie viene a sustituir el criterio del otro.
MATERIALES:
Presentación sesión 3
15:08–15:17 · Cómo se traduce un problema jurídico
RESPONSABLE:
Diego · Subdirección
DURACIÓN:
9 minutos
MODALIDAD:
Exposición
Contraste directo: «quiero una IA que revise contratos» frente a una especificación con tarea, input,
fuente autorizada, salida, incertidumbre y derivación a revisión humana. La diferencia es lo que hace
posible el trabajo conjunto.
MATERIALES:
Presentación sesión 3
15:17–15:26 · Ejemplo de desafío y canvas de Match Making
RESPONSABLE:
Diego · Subdirección
DURACIÓN:
9 minutos
MODALIDAD:
Demostración
Se completa un desafío de ejemplo en los doce campos de la ficha, en pantalla, incluido el campo
que más cuesta: lo que la solución NO debe hacer.
MATERIALES:
Ficha 06 · Ficha de desafío
EN PANTALLA:
taller-diat.vercel.app/match
15:26–15:35 · Match Making: formación de equipos
RESPONSABLE:
Relatoría estudiantil
DURACIÓN:
9 minutos
MODALIDAD:
Actividad
Cada estudiante de Derecho presenta su problema en 45 segundos. Los equipos se forman por
afinidad de problema, no por amistad. Cada equipo mixto queda con un canvas y un facilitador
asignado.
MATERIALES:
Tarjetas de problema · Cronómetro
EN PANTALLA:
taller-diat.vercel.app/match

Guion de expositor · Sesión 3 — Taller de Prompting Jurídico 3.0
Taller de Prompting Jurídico 3.0 · DIAT PUCV · 2026
4
15:35–15:53 · Trabajo interdisciplinario
RESPONSABLE:
Equipos + facilitación
DURACIÓN:
18 minutos
MODALIDAD:
Laboratorio
Se completan los doce campos de la ficha de desafío. Regla de mesa: si Ingeniería no entiende el
problema, el problema todavía no está bien enunciado.
MATERIALES:
Ficha 06 impresa por equipo · Computador
EN PANTALLA:
taller-diat.vercel.app/match
15:53–16:03 · Preparación del pitch
RESPONSABLE:
Equipos + facilitación
DURACIÓN:
10 minutos
MODALIDAD:
Laboratorio
Cuatro minutos, cuatro cosas: problema y persona usuaria, qué hace la solución, qué controles
tiene, qué no debe hacer. Se ensaya una vez con el temporizador.
MATERIALES:
Rúbrica de pitch · Pitch timer
EN PANTALLA:
taller-diat.vercel.app/match
16:03–16:27 · Pitch de equipos
RESPONSABLE:
Equipos + facilitación
DURACIÓN:
24 minutos
MODALIDAD:
Actividad
Cuatro minutos por equipo, sin excepción. El formato de sala se decide por número de equipos
(plenaria, dos estaciones o rondas paralelas con síntesis).
MATERIALES:
Pitch timer · Rúbrica 07 · Retroalimentación externa
EN PANTALLA:
taller-diat.vercel.app/match
16:27–16:29 · Síntesis de los equipos
RESPONSABLE:
Equipos + facilitación
DURACIÓN:
2 minutos
MODALIDAD:
Cierre
Cada equipo entrega una frase: qué se llevan sobre trabajar con otra disciplina. Se aplica el
instrumento de salida.
MATERIALES:
Instrumento de salida
16:29–16:30 · Cierre del taller
RESPONSABLE:
Diego · Subdirección
DURACIÓN:
1 minutos

Guion de expositor · Sesión 3 — Taller de Prompting Jurídico 3.0
Taller de Prompting Jurídico 3.0 · DIAT PUCV · 2026
5
MODALIDAD:
Cierre
Continuidad LMIL PUCV e Innova Day 2026 para los proyectos con mayor potencial, y cierre del
arco de las tres sesiones.

Guion de expositor · Sesión 3 — Taller de Prompting Jurídico 3.0
Taller de Prompting Jurídico 3.0 · DIAT PUCV · 2026
6
DIAPOSITIVA A DIAPOSITIVA
Cada diapositiva con sus notas: quién habla, qué explicar, qué preguntar y con qué frase se
pasa a la siguiente. No están escritas para leerse palabra por palabra.

Guion de expositor · Sesión 3 — Taller de Prompting Jurídico 3.0
Taller de Prompting Jurídico 3.0 · DIAT PUCV · 2026
7
PREGUNTAS QUE SUELEN APARECER
«No sé nada de tecnología, ¿qué aporto?»
El problema, a quién afecta, qué fuente es autorizada y qué decisión no puede delegarse. Sin eso no
hay nada que construir.
«¿Tenemos que programar algo?»
No. El producto es una ficha de desafío y un pitch. No se evalúa ningún prototipo funcional.
«¿Y si nuestra idea ya existe?»
Mejor: se puede describir con más precisión qué haría distinto la suya, y por qué eso importa
jurídicamente.
«¿Qué ponemos en “lo que NO debe hacer”?»
Las decisiones que, si las tomara la herramienta, ustedes no podrían defender ante nadie. Suele ser
concluir, comunicar o comprometer.
«¿Cuatro minutos son suficientes?»
Lo son si el equipo eligió qué es importante. Si no alcanzan, el problema casi nunca es el reloj.
PLAN B
La sesión no depende de que todo funcione. Cada escenario tiene una salida escrita de
antemano.
NO LLEGAN ESTUDIANTES DE INGENIERÍA U OTRAS DISCIPLINAS
Match Making interno con roles simulados: en cada equipo, dos personas asumen el rol de
«disciplina técnica» y solo pueden hacer preguntas, no proponer soluciones jurídicas. El
ejercicio de traducción se conserva.
LLEGAN MENOS PERSONAS DE OTRAS DISCIPLINAS QUE DE DERECHO
Estaciones rotativas: cada persona de otra disciplina atiende dos equipos durante 9 minutos
cada uno, con el canvas como guion de la conversación.
LLEGAN MÁS PERSONAS DE OTRAS DISCIPLINAS QUE DE DERECHO
Equipos mixtos pequeños de cuatro, con dos problemas jurídicos por mesa y un solo pitch por
mesa que elija el problema mejor especificado.
HAY HASTA 6 EQUIPOS
Pitch en plenaria completa: 6 × 4 = 24 minutos, que es exactamente el bloque previsto.

Guion de expositor · Sesión 3 — Taller de Prompting Jurídico 3.0
Taller de Prompting Jurídico 3.0 · DIAT PUCV · 2026
8
HAY ENTRE 7 Y 12 EQUIPOS
Dos estaciones paralelas con un facilitador cada una; 6 pitches de 4 minutos por estación en el
mismo bloque de 24 minutos.
HAY MÁS DE 12 EQUIPOS
Primera ronda en tres estaciones paralelas (8 minutos por estación para pitches de 4 minutos
en dos turnos) y selección de tres proyectos por estación para una síntesis plenaria. El pitch
individual sigue siendo de 4 minutos.
DESPUÉS DE LA SESIÓN
·
Recoger los exit tickets y anotar las dudas que se repitieron.
Registrar cuántos equipos completaron el producto de la jornada.
Dejar por escrito qué bloque se pasó de tiempo y por cuánto, para ajustar la sesión siguiente.
EXIT TICKET DE LA SESIÓN
minutos 87–89
01
Una frase sobre qué aprendí al explicar mi problema a otra disciplina.
02
Algo que mi solución NO debe hacer, y por qué.
ESPACIOS DE RELATORÍA
La designación definitiva corresponde a la subdirección. Estos espacios se completan a mano
antes de la sesión.
ROL
PERSONA
RESPONSABILIDADES
Relator/a estudiantil A
____
Conduce el Match Making y la formación de equipos.
Relator/a estudiantil B
Conduce el bloque de pitch y controla el temporizador.
Facilitador/a de apoyo
1
Acompaña mesas interdisciplinarias 1 a 3.
2
Acompaña mesas interdisciplinarias 4 en adelante.