

Prompt Engineering

Adolfo Sanz De Diego

Diciembre 2024

Contents

Introducción a Prompt Engineering	1
¿Qué es Prompt Engineering?	1
Importancia de los Prompts	1
Ejemplos para Desarrollo de Software	1
Historia de los Modelos Generativos	3
Hasta el 2017	3
Desde el 2017	3
Conceptos clave	5
Tokens	5
Embeddings	5
Contexto	6
Tipos de modelos generativos	6
Características de un buen prompt	7
Claridad y concisión	7
Contexto suficiente	7
Especificidad	7
Estructura	7
Tipos de prompts	9
Directos	9
Creativos	9
Narrativos	9
Estructurados	9
Reflexivos	9
Mejorar la precisión y relevancia de las respuestas	11
Reformulación del prompt	11
Uso de ejemplos	11
Definir el formato esperado	11
Iteración	11
Establecer límites o parámetros	12

Utilización de ejemplos en el Prompt	13
Zero-Shot Prompting	13
One-Shot Prompting	13
Few-Shot Prompting	13
Ajuste de las respuestas	15
Ajuste del Tono	15
Ajuste del Estilo	15
Ajuste de la Formalidad	15
Uso de Roles	15
Adaptación a Públicos Específicos	16
Uso de Plantillas	16
Uso de Delimitadores	16
Prompts para Tareas Específicas	16
Distintos Tonos y Estilos	17
Formal	17
Conversacional	17
Educativo	17
Persuasivo	17
Humorístico	18
Empático	18
Entusiasta	18
Neutral	18
Creativo	18
Autoritario	18
Directo	19
Inspirador	19
Técnico	19
Técnicas Avanzadas de Prompt Engineering	21
Cadena de Pensamiento (CoT)	21
Prompts Negativos	21
Prompts Iterativos	21

Introducción a Prompt Engineering

¿Qué es Prompt Engineering?

- **Definición:**
 - Técnica para diseñar y optimizar instrucciones dadas a un modelo de IA generativa.
- **Objetivo principal:**
 - Obtener resultados más precisos y útiles ajustando las entradas al modelo.
- **Ejemplo básico:**
 - Comparar “Resume el texto” vs. “Resume este artículo en 3 puntos clave para un público técnico”.

Importancia de los Prompts

- **Impacto directo en resultados:**
 - La calidad del prompt define la calidad de la salida generada.
- **Eficiencia:**
 - Prompts bien diseñados reducen iteraciones y ahorran tiempo.
- **Flexibilidad:**
 - Los prompts permiten personalizar respuestas según necesidades específicas.
- **Casos de uso clave:**
 - Redacción creativa, resolución de problemas, generación de código y más.

Ejemplos para Desarrollo de Software

- **Generación de Código:**
 - Crear funciones a partir de descripciones como: “Escribe una función Java que ordene una lista de números.”

- **Documentación Automática:**
 - Generar documentación técnica basada en código existente.
- **Debugging:**
 - Pedir explicaciones sobre errores en fragmentos de código.
- **Pruebas Automáticas:**
 - Crear casos de prueba a partir de requisitos específicos.
- **Optimización:**
 - Solicitar recomendaciones para mejorar el rendimiento de un fragmento de código.
- **Commits:**
 - Generar mensajes en los commits en función de las diferencias.

Historia de los Modelos Generativos

Hasta el 2017

- **Décadas tempranas:**
 - Los modelos de lenguaje comienzan con técnicas estadísticas simples.
- **Años 2010:**
 - Avances significativos gracias a redes neuronales.
- **2017:**
 - Publicación del artículo “Attention is All You Need”, que introduce el mecanismo de atención y los modelos Transformer, revolucionando el campo.

Desde el 2017

- **2018:**
 - OpenAI lanza GPT (Generative Pre-trained Transformer), demostrando el poder de los modelos de lenguaje preentrenados.
- **Años recientes:**
 - Surgen modelos más avanzados como DALL·E (Imagen), Codex (Código), Whisper (Transcripciones), Sora (Video), Suno (Música) y modelos multimodales, ampliando las aplicaciones de la IA generativa.

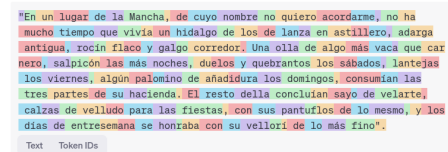
Conceptos clave

Tokens

- Las **unidades básicas que los modelos procesan**, como palabras, sub-palabras o símbolos.
- Por ejemplo, “inteligencia” podría dividirse en varios tokens según el modelo.
- El coste de los modelos en la nube en forma de API suele ir por número de tokens procesados.

<https://platform.openai.com/tokenizer>

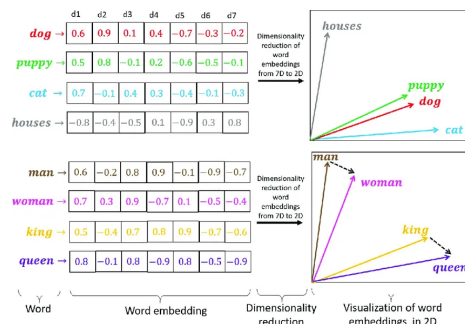
Tokens	Characters
153	559



The screenshot shows a text input field with the following text: "En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor. Una olla de algo más vaca que carnero, salpicón las más noches, duelos y quebrantos los sábados, lantejas los viernes, algún palomino de añadidura los domingos, consumían las tres partes de su hacienda. El resto della concluían sayo de velarte, calzas de velludo para las fiestas, con sus pantuflos de lo mismo, y los días de entresemana se honraba con su vellorí de lo más fino". Below the text, there is a row of token IDs corresponding to each word or sub-word in the text.

Embeddings

- Es una **representación matemática que convierte datos complejos en vectores**, capturando similitudes y relaciones en un espacio multidimensional.
- Es fundamental en IA para reducir la complejidad y permitir que los modelos procesen texto, imágenes o audios de forma eficiente.
- Se usa en tareas como búsqueda semántica, sistemas de recomendación y clasificación, representando información de manera compacta y útil.



Contexto

- Se refiere a la **información proporcionada como entrada** que guía la generación de respuestas.
- Incluye texto previo, instrucciones específicas y datos relevantes que ayudan al modelo a entender el propósito y mantener coherencia.
- Los modelos tienen un **límite de tokens** que pueden procesar en una sola interacción.

Tipos de modelos generativos

- De texto a texto.
- De texto a imagen y de imagen a texto.
- De texto a audio y de audio a texto.
- De texto a video y de video a texto.
- Multimodales (pueden recibir texto, imágenes, vídeos, audios, etc.) y generan cualquier tipo de resultado.

Características de un buen prompt

Claridad y concisión

- Un buen prompt debe ser claro y directo.
- Evitar ambigüedades o términos que puedan ser interpretados de múltiples formas.
- Prompt: **“Generame un ejemplo de un cliente y un servidor en Java para comunicaciones multicast.”**

Contexto suficiente

- Proporcionar el contexto necesario para que la IA comprenda la intención del usuario.
- Incluir detalles relevantes como objetivos, audiencia, o formato deseado.
- Prompt: **“Creame una función en Java 8 para rellenar un objeto JSON para mandar via API REST los datos personales de una persona.”**

Especificidad

- Detallar claramente lo que se espera en la respuesta.
- Evitar generalidades que puedan llevar a respuestas vagas o irrelevantes.
- Prompt: **“Genera el código HTML, CSS y JavaScript necesario para pintar un diagrama de GANT que se vea en un navegador. Inventate los datos y devuélveme un solo fichero con todo el html, css y javascript necesario.”**

Estructura

- Formular el prompt con una estructura lógica y ordenada.

- Utilizar listas, preguntas claras o ejemplos para guiar a la IA.
- Prompt: **“A partir de este texto: hola mundo Creame un fichero XML guardando el salto de linea entre hola y mundo en una misma etiqueta remplazando el salto de línea por su código UTF8”**

Tipos de prompts

Directos

- Preguntas o comandos simples y directos.
- Prompt: **“Escribeme una función nvl de Oracle en PostgreSQL.”**

Creativos

- Estimulan respuestas únicas o fuera de lo común.
- Prompt: **“Como harías una aplicación de venta de cortinas.”**

Narrativos

- Orientados a desarrollar historias o explicaciones detalladas.
- Prompt: **“Genera una memoria para desarrollar un proyecto de IOT para una granja inteligente.”**

Estructurados

- Usan un formato claro, como tablas, listas o párrafos con secciones específicas.
- Prompt: **“Haz una tabla con un menú saludable de desayuno, comida y cena para toda la semana, y al final me sacas una lista de los productos que tengo que comprar en el supermercado.”**

Reflexivos

- Invitan a un análisis profundo o comparaciones.
- Prompt: **“Analízame las consecuencias del uso masivo de la IA hoy en día.”**

Mejorar la precisión y relevancia de las respuestas

Reformulación del prompt

- Reescribir el prompt para hacerlo más claro o específico.
- Evitar preguntas demasiado abiertas o genéricas.
- Prompt: En lugar de **“Explicame las bases de datos”**, usa **“Explica las principales diferencias entre bases de datos SQL y NoSQL, con ejemplos.”**

Uso de ejemplos

- Proporcionar ejemplos específicos en el prompt para orientar a la IA.
- Prompt: **“Genera un ejemplo de código en Java usando Spring de una clase EmployeeController con los métodos para exponer una API REST.”**

Definir el formato esperado

- Incluir en el prompt cómo debe estructurarse la respuesta (listas, párrafos, tablas, etc.).
- Prompt: **“Crea una lista de 5 herramientas populares para gestión de proyectos de software con una breve descripción de cada una.”**

Iteración

- Si la respuesta inicial no es satisfactoria, ajustar el prompt con más detalles o nueva información.
- Prompt: Si **“Describe cómo funciona Git”** no da el nivel deseado de detalle, reformular a: **“Describe el flujo de trabajo básico de Git,**

incluyendo los comandos `init`, `add`, `commit` y `push`, con ejemplos.”

Establecer límites o parámetros

- Definir restricciones como la longitud máxima de la respuesta o el tono deseado.
- Prompt: **“Explica qué es Kubernetes en menos de 100 palabras y con un enfoque técnico.”**

Utilización de ejemplos en el Prompt

Zero-Shot Prompting

- Solicitar directamente la tarea sin ejemplos previos.
- Prompt: “Explica qué es el paradigma de programación orientado a objetos.”

One-Shot Prompting

- Proporcionar un ejemplo para guiar la respuesta.
- Prompt: "Escribe un ejemplo de código en Java que utilice un HashMap parecido al siguiente ejemplo:

```
ArrayList<String> estudiantes = new ArrayList<>();
estudiantes.add("Ana");
estudiantes.add("Carlos");
estudiantes.add("Lucía");
estudiantes.add("Miguel");
System.out.println("Lista de estudiantes:");
for (String estudiante : estudiantes) {
    System.out.println(estudiante);
}
```

Few-Shot Prompting

- Ofrecer múltiples ejemplos para contextualizar mejor la tarea.
- Prompt: “Escribe un ejemplo de código de bucle do-while en Java parecido a los siguientes ejemplos: ”

```
// Ejemplo 1: Un bucle `for` en Java.
for (int i = 0; i < 10; i++) {
    System.out.println(i);
}

// Ejemplo 2: Un bucle `while` en Java.
```java
int i = 0;
while (i < 10) {
 System.out.println(i);
 i++;
}
```

# Ajuste de las respuestas

## Ajuste del Tono

- Adaptar la formalidad o la calidez de la respuesta.
- Prompt: “**Explica qué es un IDE en un tono amigable para principiantes.**”

## Ajuste del Estilo

- Cambiar el formato o enfoque de la respuesta.
- Prompt: “**Describe cómo funciona una LinkedList en Java, pero usa un estilo narrativo paso a paso.**”

## Ajuste de la Formalidad

- Modificar el nivel de formalidad según el público objetivo.
- Prompt: “**Describe el ciclo de vida de un objeto en Java con un tono académico.**”

## Uso de Roles

- Asignar un rol específico al generador de contenido.
- Prompt: “**Imagina que eres un instructor de Java. Explica cómo crear un programa que lea y escriba archivos de texto.**”

## Adaptación a Públicos Específicos

- Personalizar la respuesta para una audiencia específica.
- Prompt: **“Explica qué es un servidor web a estudiantes de informática con conocimiento básico de redes.”**

## Uso de Plantillas

- Crear estructuras reutilizables para tareas frecuentes.
- Prompt: **"Usa esta plantilla para responder:**
  - Introducción breve.
  - Explicación técnica.
  - Ejemplo práctico.

Pregunta: **¿Cómo funciona el garbage collector en Java?"**

## Uso de Delimitadores

- Delimitar entradas o contexto para mayor claridad.
- Prompt: **"Responde ‘¿Qué hace este programa?’ considerando únicamente el siguiente código:**

```
class Example {
 public static void main(String[] args) {
 System.out.println("Hola, mundo!");
 }
}
```

## Prompts para Tareas Específicas

- Diseñar prompts para casos concretos.
- Prompt: **“Escribe un código en Java que utilice el patrón de diseño Factory y explica brevemente su propósito.”**

# Distintos Tonos y Estilos

## Formal

- Se utiliza para comunicar ideas con precisión, seriedad y profesionalismo.
- Prompt: **“Explique de manera detallada el uso de patrones de diseño en Java, incluyendo ejemplos específicos de implementación y sus beneficios en la arquitectura de software.”**

## Conversacional

- Es amigable y cercano, ideal para mantener una interacción más relajada.
- Prompt: **“Oye, ¿podrías explicarme cómo usar interfaces en Java? Estoy un poco confundido sobre cuándo usarlas en lugar de herencia.”**

## Educativo

- Orienta hacia la enseñanza y la claridad, adecuado para explicar conceptos paso a paso.
- Prompt: **“Crea una guía paso a paso para principiantes sobre cómo construir una aplicación Java básica que lea y escriba datos en un archivo.”**

## Persuasivo

- Busca convencer al lector o usuario de adoptar una idea, enfoque o herramienta.
- Prompt: **“Convénceme de por qué deberíamos usar Spring Framework en nuestro próximo proyecto de desarrollo en lugar de una solución personalizada en Java.”**

## Humorístico

- Introduce ligereza o humor para hacer el contenido más atractivo y ameno.
- Prompt: **“Explicame la diferencia entre una clase abstracta y una interfaz en Java, pero hazlo como si fueras un camarero explicando diferentes tipos de café.”**

## Empático

- Transmite apoyo y comprensión, ideal para conectar con los sentimientos del lector.
- Prompt: **“Sé que puede ser abrumador aprender sobre colecciones en Java. ¿Podrías explicármelas de forma sencilla y darme algunos ejemplos prácticos?”**

## Entusiasta

- Muestra motivación y pasión, ideal para inspirar al lector o usuario.
- Prompt: **“¡Explicame cómo implementar una API REST con Spring Boot! Estoy súper emocionado por empezar con Java en desarrollo backend.”**

## Neutral

- Proporciona información imparcial, precisa y sin juicios.
- Prompt: **“Proporcione un ejemplo de cómo implementar un patrón Singleton en Java, destacando sus ventajas y desventajas.”**

## Creativo

- Explora ideas innovadoras o contextos imaginativos para resolver problemas.
- Prompt: **“Imagina que estás desarrollando un juego de aventuras en Java. Escribe el código para una clase ‘Hero’ que pueda atacar, defenderse y ganar experiencia.”**

## Autoritario

- Comunica seguridad y experiencia para guiar al lector con determinación.
- Prompt: **“Proporcione una guía definitiva sobre cómo configurar un entorno de desarrollo Java profesional, incluyendo IDE, gestión de dependencias y herramientas de prueba.”**

## Directo

- Va al grano, ofreciendo respuestas rápidas y claras.
- Prompt: **“Dame un ejemplo simple de cómo usar un bucle ‘for’ en Java para recorrer una lista de números.”**

## Inspirador

- Busca motivar al lector y estimular su confianza o creatividad.
- Prompt: **“Motiva a un desarrollador principiante en Java explicando cómo dominar este lenguaje puede abrir puertas en el desarrollo de aplicaciones empresariales y móviles.”**

## Técnico

- Se enfoca en detalles complejos y específicos, usando lenguaje técnico.
- Prompt: **“Describe cómo funciona el recolector de basura en la JVM, incluyendo los distintos tipos de GC disponibles y cuándo utilizarlos, así como los distintos parámetros de configuración.”**





# Técnicas Avanzadas de Prompt Engineering

## Cadena de Pensamiento (CoT)

- Descomponer una tarea compleja en pasos más pequeños y claros.
- Prompt: “**Para implementar un patrón de diseño en Java, primero elige un patrón, luego define sus clases clave y finalmente implementa el comportamiento. Ejemplo: Diseña un patrón Singleton en Java.**”

## Prompts Negativos

- Especificar qué no incluir en la respuesta.
- Prompt: “**Explica cómo funciona un servidor HTTP en Java, pero no menciones frameworks como Spring.**”

## Prompts Iterativos

- Refinar progresivamente las respuestas a través de ajustes iterativos.
- Prompt: “**Proporciona una descripción de las estructuras de datos en Java. ... Ahora amplía la explicación incluyendo ejemplos prácticos de uso.**”

