

Práctica Profesionalizante III - ISFT N° 151
Tecnicatura Superior en Análisis de Sistemas

Título	Tinder de mascotas
Propósito	El propósito de este proyecto es facilitar y dinamizar el proceso de adopción de mascotas mediante una aplicación web moderna e intuitiva. Se busca conectar a personas interesadas en adoptar con dueños o refugios que publican mascotas disponibles, utilizando una interfaz de emparejamiento similar a la de Tinder. La intención principal es promover la adopción responsable y reducir la cantidad de animales sin hogar, generando una experiencia agradable y sencilla tanto para adoptantes como para oferentes.
Descripción breve	Este proyecto es una aplicación web que permite a los usuarios registrarse, explorar mascotas disponibles para adopción y decidir si desean seguir o rechazar cada publicación. Al “seguir” una mascota, se habilita automáticamente un chat privado entre el usuario interesado y el dueño actual o refugio responsable, permitiendo coordinar la adopción. Además, los usuarios pueden registrar y publicar sus propias mascotas para que sean visibles a otros adoptantes.
PON	<p>Problema: Existen numerosas mascotas en situación de abandono o esperando adopción, pero las plataformas actuales no siempre ofrecen una experiencia atractiva o personalizada que fomente la interacción entre adoptantes y dueños. Esto genera una brecha entre la intención de adoptar y la concreción del proceso.</p> <p>Oportunidad: Aprovechar la popularidad de las aplicaciones con interfaces de deslizamiento tipo Tinder para aplicarla al ámbito de las adopciones, haciendo el proceso más accesible, moderno e intuitivo. Es una oportunidad para atraer a un público más joven y digitalmente activo, mejorando la conexión entre personas y animales que buscan un hogar.</p> <p>Necesidad: Existe una necesidad social y emocional de facilitar la adopción responsable de mascotas, tanto para quienes desean brindar un hogar como para refugios y rescatistas que buscan canales eficientes de difusión. Esta aplicación ofrece una solución tecnológica que responde a esa demanda.</p>
Público destino	El proyecto está orientado principalmente a personas interesadas en adoptar mascotas, refugios de animales, rescatistas independientes y dueños que necesiten dar en adopción de manera responsable. El perfil del usuario es alguien que utiliza habitualmente redes sociales, se siente cómodo con la tecnología y busca una experiencia práctica y empática para conectar con una mascota adecuada.
Proyectos relacionados y/o existentes	Existen plataformas como Petfinder, AdoptáMe, o incluso grupos de adopción en redes sociales, que permiten publicar y visualizar mascotas disponibles. Sin embargo, estas opciones suelen tener interfaces tradicionales, con listados poco interactivos y sin herramientas integradas de comunicación directa. Este proyecto se diferencia al incorporar un sistema de emparejamiento visual tipo Tinder y chat instantáneo entre usuarios, lo que moderniza la experiencia. No se trata de reinventar la rueda, sino de mejorar la interacción y la accesibilidad del proceso de adopción mediante una interfaz más atractiva y dinámica.
Viabilidad técnica	El proyecto es técnicamente viable con los conocimientos adquiridos en la carrera. Se implementará utilizando tecnologías web modernas: Node.js , Express , MySQL y JavaScript para el backend y frontend. El desarrollo requerirá consolidar conocimientos sobre autenticación de usuarios, manejo de bases de datos relacionales y web-components.

Viabilidad comercial	Existe un mercado potencial en constante crecimiento relacionado con la adopción de mascotas y la digitalización de servicios solidarios. Actualmente, no hay muchas aplicaciones que combinen adopción y sistema de emparejamiento tipo Tinder. Esta aplicación web ofrece una propuesta única al unir funcionalidad social, adopción responsable y tecnología interactiva.
Casos de uso	<p>1.Registro y autenticación: el usuario se registra o inicia sesión en la plataforma.</p> <p>2.Exploración de mascotas: el usuario visualiza perfiles de mascotas con sus datos básicos (nombre, edad, descripción, foto).</p> <p>3.Interacción: el usuario puede elegir entre “seguir” o “rechazar” una mascota.</p> <p>4.Emparejamiento: al seleccionar “seguir”, se habilita un chat con el dueño actual para conversar sobre la adopción.</p> <p>5.Publicación de mascotas: el usuario puede crear publicaciones nuevas, subir imágenes y datos de mascotas que ofrece en adopción.</p>
Expectativas	A futuro, se espera que la aplicación integre funciones adicionales como validación de refugios y notificaciones en tiempo real. También se podría desarrollar una versión móvil y permitir la integración con redes sociales para difundir publicaciones.