

Portada

- Nombre y Apellido: Eugenia Arias
- Nombre del Curso: Full Stack en Coderhouse
- N° de Comisión: 71380
- Nombre del Proyecto:

ENTRENADOR INTELIGENTE PARA MASCOTAS



Presentación del Problema a Abordar

Problema Elegido para Resolver

Entrenar a una mascota puede ser un desafío para muchos dueños, especialmente aquellos con poca experiencia o tiempo. La falta de un método

estructurado y accesible puede llevar a problemas de comportamiento en las mascotas y frustración en los dueños.

Relevancia de Desarrollar una Solución

Es crucial desarrollar una solución que facilite el entrenamiento de mascotas de manera eficiente y accesible. Una herramienta que guíe a los dueños paso a paso puede mejorar significativamente la relación entre la mascota y el dueño, promoviendo una convivencia armoniosa y un comportamiento adecuado en las mascotas.

Desarrollo de la Propuesta de Solución

Vinculación con el Desarrollo de Modelos de IA

La solución se basa en el uso de modelos de inteligencia artificial para generar contenido educativo y estructurado para el entrenamiento de mascotas. Utilizaremos dos tipos de modelos de IA:

- **Modelo de Generación de Texto (Texto-Texto):** GPT-4 se utilizará para generar instrucciones detalladas y consejos personalizados basados en las características de la mascota y las necesidades del dueño.
- **Modelo de Generación de Imágenes a partir de Texto (Texto-Imagen):** Nightcafe, u otra herramienta de generación de imágenes, se utilizará para crear ilustraciones y diagramas que complementen las instrucciones textuales, haciendo más fácil la comprensión del proceso de entrenamiento.

Descripción de los Prompts

- **Prompts para Generar Instrucciones de Entrenamiento:**
 - "Genera una guía de entrenamiento para un perro de raza [raza] que necesita aprender a [un comportamiento específico]."
 - "Proporciona consejos para corregir el comportamiento de [comportamiento incorrecto] en un gato."
- **Prompts para Generar Ilustraciones:**
 - "Crea una imagen de un perro realizando el comando de 'sentado' con la postura correcta."

- "Ilustra una escena de entrenamiento de un gato para usar una caja de arena."

Gracias a la IA GPT-4 y la generación de imágenes a partir de texto, se le entregará al usuario todos los pasos necesarios para realizar el ejercicio de entrenamiento y tener éxito.

Justificación de la Viabilidad del Proyecto

Viabilidad Técnica

El proyecto es técnicamente viable gracias a la disponibilidad de herramientas avanzadas de inteligencia artificial como GPT-4 y Nightcafe. Estas herramientas han demostrado ser efectivas en la generación de contenido de alta calidad en sus respectivas áreas.

Recursos Disponibles

- **Herramientas y Tecnologías:**
 - Acceso a la API de OpenAI para utilizar GPT-4.
 - Uso de Nightcafe o una herramienta similar para la generación de imágenes.
 - Utilización de frameworks y herramientas de desarrollo web adecuados para la implementación.
- **Tiempo:**
 - La implementación del proyecto se puede distribuir en fases, permitiendo un desarrollo progresivo y manejable dentro del tiempo disponible para un proyecto final.

Justificación de Elecciones

La elección de GPT-4 y Nightcafe se debe a su capacidad comprobada para generar texto coherente y realista, así como imágenes creativas y detalladas a partir de descripciones textuales. Estas herramientas permiten una integración fluida y eficiente en una aplicación web, proporcionando una solución robusta y accesible para los usuarios.

Conclusión

El entrenador inteligente para mascotas tiene el potencial de ser una herramienta valiosa para los dueños de mascotas que buscan métodos eficientes y accesibles para entrenar a sus mascotas. La combinación de generación de texto e imágenes no solo facilita el proceso de entrenamiento, sino que también lo enriquece, haciéndolo más efectivo y agradable. La viabilidad técnica y la relevancia de la solución hacen de este proyecto una propuesta sólida y prometedora para su implementación.