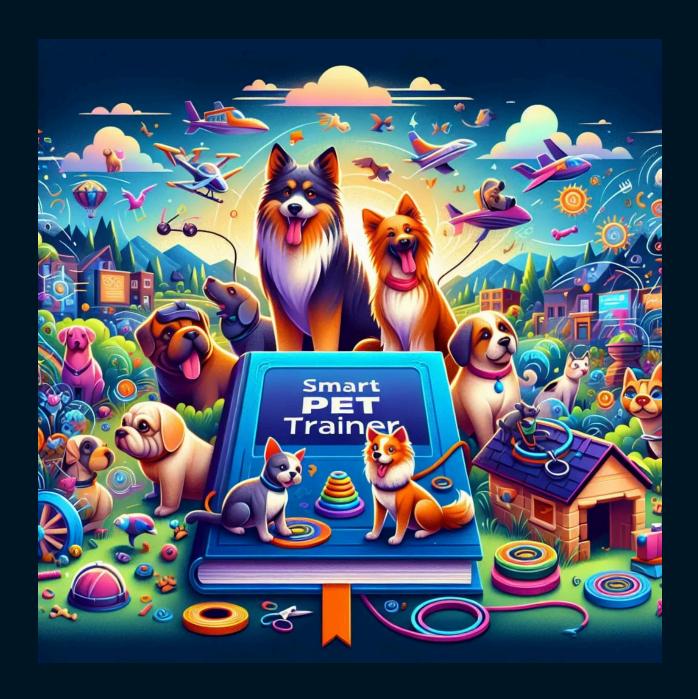
## Portada

• Nombre y Apellido: Eugenia Arias

• Nombre del Curso: Full Stack en Coderhouse

N° de Comisión: 71380Nombre 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.