
Galería de NFT's en Web3

TITULACIÓN: Grado en Ingeniería Informática

AUTOR: Cristóbal José Jiménez Gómez

TUTORIZADO POR:
María Dolores Afonso Suárez

Fecha: 05/2023

Agradecimientos

A los gnomos de jardín.

Resumen

Desarrollo de una Aplicación Web en el marco de la Web3(blockchain), que gestiona una galería de Non Fungible Tokens (NFT's). Ofrece la gestión de contenidos a distintos tipos de usuarios cuyos niveles de interacción varían desde los usuarios sin registrar, a administradores. En esa escala de accesos los casos de uso establecerán el nivel de interacción de cada perfil. Las funcionalidades implementadas permitirán la gestión a distintos niveles de estos NFT's, desde la visualización hasta la gestión de cada cartera. Este último concepto es el definido para almacenarlos y, en caso de ser necesario comerciar (compraventa o intercambio) con ellos.

Palabras claves: Web3, Web3.0, Angular, Firebase, Vercel, Express

Abstract

Development of a Web Application within the framework of Web3 (blockchain), which manages a gallery of Non Fungible Tokens (NFT's). It offers content management to different types of users whose levels of Interaction range from unregistered users to administrators. At this access scale, the use cases will establish the level of interaction of each profile. The functionalities implemented will allow the management at different levels of these NFTs, from the visualization to the management of each briefcase. This last concept is the one defined to store them and, in case it is necessary to trade (purchase or exchange) with them.

Key Words: Web3, Web3.0, Angular, Firebase, Vercel, Express

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Motivación	1
1.2. Objetivos	1
1.3. Estructura de la memoria	1
2. Competencias específicas	2
3. Objetivos iniciales y estado actual	3
4. Marco teórico	4
5. Estado del arte	5
6. Recursos y tecnologías	6
7. Metodologías	7
8. Análisis y Diseño	8
9. Desarrollo	9
10. Evaluación y resultados	10
11. Conclusiones y trabajo futuro	11

Capítulo 1

Introducción

1.1. Motivación

La razón principal que se encontró para la elaboración de este trabajo ha sido el auge de la Blockchain[1] durante estos últimos años.

1.2. Objetivos

hacer cosas

1.3. Estructura de la memoria

Cosas

Capítulo 2

Competencias específicas

CAPÍTULO OBLIGATORIO

Indicar, sólo para las competencias específicas relacionadas de forma más directa con el trabajo desarrollado, cómo se han cubierto con este TFT.

Justificar qué es lo que este TFT aporta a nuestro entorno socio-económico, técnico o científico.

Capítulo 3

Objetivos iniciales y estado actual

Estado del arte to rechulón CAPÍTULO OBLIGATORIO

Descripción del estado actual en la temática concreta del trabajo y desglose de los objetivos inicialmente previstos en el TFT01.

Capítulo 4

Marco teórico

Capítulo 5

Estado del arte

Capítulo 6

Recursos y tecnologías

Capítulo 7

Metodologías

Capítulo 8

Análisis y Diseño

Capítulo 9

Desarrollo

Capítulo 10

Evaluación y resultados

Capítulo 11

Conclusiones y trabajo futuro

CAPÍTULO OBLIGATORIO

Resultados, grado de consecución de los objetivos, posibles extensiones

Bibliografía

- [1] Lucía Blasco. Qué es la web3 y cómo podría transformar internet. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59746140>. [Online; accessed 30/04/2023].