
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	2
1.3. Estructura de la memoria	2
2. Competencias específicas	4
3. Objetivos iniciales y estado actual	6
3.1. Historia de la Web hasta la Web 3.0	6
3.2. Concepto de Cryptomoneda	7
3.3. Concepto de NFT	7
3.4. Concepto de CryptoCartera	8
4. Marco teórico	9
5. Recursos y tecnologías	10
6. Metodologías	11
7. Análisis y Diseño	12
8. Desarrollo	13
9. Evaluación y resultados	14
10. Conclusiones y trabajo futuro	15

Índice de figuras

3.1. Muestra de algunos NFT's de la colección de Moonbirds 8

Índice de cuadros

2.1. Competencias cubiertas durante el desarrollo del proyecto.	5
--	---

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 durante estos últimos años. "Blockchain es un libro mayor compartido e inalterable que facilita el proceso de registro de transacciones y de seguimiento de activos en una red de negocios. Un activo puede ser tangible o intangible. Prácticamente cualquier cosa de valor, puede rastrearse y comercializarse en una red de blockchain, reduciendo así el riesgo y los costes para todos los involucrados"[1].

Esta tecnología ofrece la posibilidad de construir aplicaciones web que garanticen la privacidad y seguridad de los datos de un usuario. La Web 3 ofrece transparencia y trazabilidad a la hora de la interacción entre usuarios. Además, permite la creación o conversión de negocios ya afianzados a este entorno.

Además, se afianza una necesidad que encontraba yo, personalmente, a la hora de interactuar entre distintas carteras, que es la necesidad de tener todas en una misma ubicación.

Se debe constar que ya existen páginas afianzadas para el fin de mostrar y compra-venta de NFT's. Este trabajo busca el aprendizaje tanto del desarrollo de una aplicación web completa, como de aprender a realizar las llamadas y conexiones para recoger y mostrar datos de NFT's[2] y criptocarteras[3].

1.2. Objetivos

El objetivo principal del proyecto se centra en el desarrollo de un sitio web que utiliza el nuevo concepto de descentralización dentro del marco Web3. El resultado ofrece como funcionalidad principal la búsqueda de NFT's y el almacenamiento de distintas carteras de criptomonedas. Para ello se plantea un conjunto de objetivos generales:

1. Estudiar las características y evolución de la Web 3.0 y su relación con la Web3.
2. Realizar un estudio de las tecnologías y herramientas a emplear.
3. Establecer criterios para su selección (tanto las tecnologías como de las herramientas)
4. Seguir una metodología de desarrollo, las pruebas y documentación del proyecto.

1.3. Estructura de la memoria

La memoria está dividida en 10 capítulos diferentes. En ellos se recoge toda la información, desde el inicio del proyecto hasta las conclusiones. Así, la información recogida en cada capítulo se describe tal que:

El primer capítulo consta de la introducción al proyecto. En este se contextualiza el trabajo, se explica la motivación detrás de la elaboración del proyecto, se dan a conocer los objetivos a cumplir y se explica la estructura del documento.

El segundo capítulo lista y justifica las competencias de la titulación abarcadas durante el desarrollo del trabajo mediante las tareas y actividades realizadas.

El tercer capítulo desarrolla el marco teórico, donde se explican y analizan algunos términos relevantes a este trabajo. Es el punto de partida, donde se realiza una investigación que contextualiza y justifica las acciones que se toman en el trabajo.

El cuarto capítulo abarca el estado del arte, que explica la actualidad del desarrollo Web junto con el desarrollo dentro de la Web3.0 y la popularidad entre los distintos frameworks¹

El quinto capítulo contiene los recursos y las tecnologías utilizadas para el desarrollo del trabajo. En este se definen y justifican.

El sexto capítulo se explica la metodología llevada a cabo para la realización del trabajo, se dan a conocer las diferentes fases y tareas que han existido durante su desarrollo.

El séptimo capítulo se incluye un análisis de los requisitos y el diseño de la página que se ha elaborado para el desarrollo.

El octavo capítulo se explica todo lo relacionado con el desarrollo de la página web.

¹Un framework es una herramienta de programación que te permite desarrollar software proporcionando una estructura con componentes integrados que sirven de base para construir proyectos nuevos[4]

El noveno capítulo se encuentra la evaluación de la calidad de la página, obtenidos a través de diversos programas o extensiones.

El décimo capítulo se incluye las conclusiones que se pueden obtener de este proyecto, tanto personales como objetivas, dando además una propuesta de mejora para un futuro desarrollo.

Finalmente se incluyen los anexos, los cuales también contienen las referencias bibliográficas

Capítulo 2

Competencias específicas

Las competencias aplicadas a este proyecto se pueden encontrar en la Tabla 2.1 y a continuación se listan: CI8, CI13, CI16, CI17, T12.

La competencia CI8 se justifica debido a la necesidad de analizar, diseñar y construir los distintos componentes de la página web, así como las estructuras de los distintos documentos de la base de datos.

La competencia CI13 se justifica por el uso de hacer llamadas a API's y la creación de un backend. Así como a la hora de desplegar la aplicación a internet.

La competencia CI16 se justifica debido a la metodología Scrum aplicada durante el transcurso del proyecto.

La competencia CI17 se justifica gracias al uso de los programas de caldiad utilizados para garantizar la accesibilidad y usabilidad de la página web.

La competencia T12 se justifica debido a que en eso ha consistido este proyecto:

Diseño de los distintos componentes y páginas de la aplicación.

Despliegue de la aplicación en sus diferentes ramas para poder ser **evaluadas** por distintos usuarios.

Selección de las herramientas como pueden ser el *framework* sobre el que se ha trabajado (Angular), o la página sobre la que se ha hecho el *despliegue*, siempre teniendo en cuenta el coste y la calidad del mismo.

Cuadro 2.1: **Competencias** cubiertas durante el desarrollo del proyecto.

Código	Descripción
CI8	Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.
CI13	Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los sistemas de información, incluidos los basados en web.
CI16	Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería del Software
CI17	Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
T12	Capacidad para seleccionar, diseñar, desplegar, integrar, evaluar, construir, gestionar, explotar y mantener las tecnologías de hardware, software y redes, dentro de los parámetros de coste y calidad adecuados.

Fuente: Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (2023)

Capítulo 3

Objetivos iniciales y estado actual

3.1. Historia de la Web hasta la Web 3.0

La **World Wide Web** fue creada en 1989 por el científico británico *Tim Berners-Lee* mientras trabajaba en el *Centro Europeo de Investigación Nuclear (CERN)*. La idea era crear una red de información que pudiera ser compartida entre científicos y académicos de todo el mundo. Para evitar un apagado accidental se escribió una nota en tinta roja que ponía: "**This machine is a server. DO NOT POWER IT DOWN!!**"[5] (Esta máquina es un servidor. ¡¡NO LO APAGUEN!!)

En 1991, *Berners-Lee* creó una serie de tecnologías que permitían la conexión de documentos en un sistema hipertextual, utilizando el *protocolo HTTP* y la *codificación HTML*. Esto permitió a los usuarios navegar por la red y acceder a documentos enlazados desde cualquier parte del mundo.

Con el tiempo, la Web se expandió y evolucionó, surgieron nuevas tecnologías como los motores de búsqueda, las redes sociales y las aplicaciones móviles, lo que llevó a la denominada **Web 2.0**.

La Web 2 se caracterizó por una mayor interactividad, el desarrollo de aplicaciones colaborativas y la creación de plataformas para la participación del usuario, como blogs, wikis y redes sociales. La Web2 también permitió la creación de empresas en línea y el desarrollo de nuevos modelos de negocio basados en la publicidad y los servicios en línea.[6]

La **Web 3**, también conocida como *Web descentralizada*, es la siguiente evolución de la Web. La Web 3.0 se centra en la descentralización de la web, lo que significa que los usuarios tienen mayor control sobre sus datos y pueden interactuar directamente entre sí sin la necesidad de intermediarios centralizados.

La tecnología clave detrás de la Web 3 es la cadena de bloques (blockchain) y otras tecno-

logías de registro distribuido (DLT), que permiten la creación de aplicaciones descentralizadas (dApps) y contratos inteligentes (smart contracts). Esto permite la creación de aplicaciones que no estén sujetas a la censura, la interferencia o la dependencia de un solo proveedor, lo que a su vez ofrece mayor privacidad y seguridad para los usuarios.

En resumen, la Web ha evolucionado desde su creación como WWW hasta la actualidad de la Web3. La Web 3 representa una evolución hacia un internet más descentralizado y democrático, donde los usuarios tienen un mayor control sobre sus datos y su experiencia en línea, y donde la confianza y la seguridad se pueden garantizar a través de la tecnología blockchain y otros mecanismos de confianza descentralizados.[7]

3.2. Concepto de Cryptomoneda

3.3. Concepto de NFT

Los **tokens no fungibles** (NFT, por sus siglas en inglés) son activos digitales únicos que se utilizan para representar elementos digitales como obras de arte, videos, música, juegos, entre otros. A diferencia de las criptomonedas tradicionales, los NFT no son intercambiables y cada uno es único e irrepetible.

Los NFT se basan en la **tecnología blockchain** y utilizan contratos inteligentes (**smart contracts**) para garantizar la propiedad y autenticidad del activo digital que representan. Los contratos inteligentes se utilizan para definir las condiciones y términos de la transacción, y garantizan que solo el propietario del NFT tenga derecho a la propiedad del elemento digital que representa.

Los NFT se han vuelto muy populares en el mundo del arte digital, ya que permiten a los artistas vender sus obras de arte como activos únicos 3.1 y garantizar su autenticidad y propiedad. También se están utilizando en otros sectores como los videojuegos, donde se pueden utilizar para representar objetos y personajes únicos.

El valor de un NFT depende de la demanda del mercado y de la percepción del valor del activo digital que representa. Los NFT se pueden vender y comprar en plataformas especializadas y se utilizan principalmente como activos de inversión o de colección.

En resumen, los NFT son activos digitales únicos que se utilizan para representar elementos digitales como obras de arte, videos, música, juegos, entre otros, y se basan en la tecnología blockchain y contratos inteligentes para garantizar la propiedad y autenticidad del activo digital que representan. Los NFT se han vuelto muy populares en el mundo del arte digital y se están utilizando en otros sectores como los videojuegos.

Ilustración 3.1: Muestra de algunos NFT's de la colección de Moonbirds



Fuente: Página de OpenSea (<https://opensea.io>) - Colección Moonbirds

3.4. Concepto de CryptoCartera

Capítulo 4

Marco teórico

Capítulo 5

Recursos y tecnologías

Capítulo 6

Metodologías

Capítulo 7

Análisis y Diseño

Capítulo 8

Desarrollo

Capítulo 9

Evaluación y resultados

Capítulo 10

Conclusiones y trabajo futuro

CAPÍTULO OBLIGATORIO

Resultados, grado de consecución de los objetivos, posibles extensiones

Bibliografía

- [1] IBM. ¿tecnología blockchain? <https://www.ibm.com/es-es/topics/blockchain>. [Online; accedido a 30/04/2023].
- [2] BBC News Mundo. Qué son los nft y por qué están valorados en millones de dólares. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56502251>, 03 2021. [Online; accedido a 1/05/2023].
- [3] Moralis. What is a web3 wallet? – web3 wallets explained. https://moralis.io/what-is-a-web3-wallet-web3-wallets-explained/?ref=morioh.com&utm_source=morioh.com, January 2022. [Online; accedido a 1/05/2023].
- [4] Open Bootcamp. ¿qué es un framework y qué tipos hay? <https://open-bootcamp.com/aprender-programar/que-es-un-framework>. [Online; accedido a 1/05/2023].
- [5] CERN. A short history of the web. <https://home.cern/science/computing/birth-web/short-history-web>. [Online; accedido a 2/05/2023].
- [6] Heather Hall. Web 2.0 explained: Everything you need to know. <https://history-computer.com/web-2-0/>, November 2022. [Online; accedido a 2/05/2023].
- [7] Sean Yang and Max Li. Web3.0 data infrastructure: Challenges and opportunities. <https://ieeexplore.ieee.org/document/10110018>, April 2023. [Online; accedido a 2/05/2023].