

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.

Abstract

Development of a Web Application within the framework of Web3 (block-chain), 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.

Índice general

1. Introducción	1
2. Estado actual y objetivos iniciales	2
3. Competencias específicas y aportaciones del trabajo	3
4. Desarrollo	4
5. Conclusiones y trabajo futuro	5
6. OTROS	6

Índice de figuras

Índice de cuadros

Índice de Algoritmos

Capítulo 1

Introducción

Capítulo 2

Estado actual y objetivos iniciales

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 3

Competencias específicas y aportaciones del trabajo

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 4

Desarrollo

CAPÍTULO OBLIGATORIO

Metodología aplicada y desarrollo del trabajo en sus distintas fases, decisiones de diseño, herramientas empleadas.

Si el trabajo incluye software desarrollado, deberán seleccionarse las secciones más relevantes del mismo y comentarlas en la memoria.

Ajuste a la planificación inicialmente prevista.

Modificación en los objetivos planteados.

Capítulo 5

Conclusiones y trabajo futuro

CAPÍTULO OBLIGATORIO

Resultados, grado de consecución de los objetivos, posibles extensiones

Capítulo 6

OTROS

El documento debe terminar con las referencias bibliográficas (SECCIÓN OBLIGATORIA). Después pueden incluirse anexos

CAPÍTULOS OPCIONALES

Dependiendo del tipo de trabajo, se podrían incluir capítulos adicionales como los siguientes:

REQUISITOS

DISEÑO

MANUAL DE USUARIO Y SOFTWARE deberán incluirse obligatoriamente en la memoria los extractos más relevantes del código desarrollado. Siempre que sea posible, deberá proporcionarse acceso a un repositorio software.

NORMATIVA Y LEGISLACIÓN incluir la legislación vigente que afecte al TFT (ley de protección de datos, leyes sobre seguridad, ...)

ASPECTOS ECONÓMICOS Y TEMPORALES

Bibliografía