

Memoria Proyecto – Feria Valencia

Supuesto 1 – Salón del Cómic



VALENCIA SE LLENA DE VIÑETAS

Lo más destacado del Salón del Cómic

¡Hola, amantes del cómic y la fantasía! La Feria de Valencia se prepara para acoger un año más el vibrante Salón del Cómic.

¡Aquí tienes todo lo que necesitas saber!



¡Conoce a los artistas invitados!



Emil Ferris
Autora e ilustradora estadounidense cuyo trabajo ha revolucionado la novela gráfica contemporánea.



Artist Alley y la Magia de la Autoedición

Cientos de artistas y dibujantes independientes te esperan con fanzines, ilustraciones originales, prints y cómics autoeditados. Es la oportunidad perfecta para descubrir nuevos talentos y llevarte una obra con alma.



Más allá de las Viñetas: Actividades y Espectáculos

¡La diversión no para! Participa en nuestro Concurso de Cosplay, donde la creatividad y el trabajo artesanal de los cosplayers te dejarán sin aliento.



Eusebio Nsué Nsué

Artista autodidacta que combina ilustración, cómic, pintura y muralismo en una carrera que refleja la riqueza cultural de su país de origen.



Descubre la Zona Asia: Manga, Anime y K-Pop

Aquí, el manga, el anime y la cultura pop cobran vida. Encontrarás stands con las últimas novedades editoriales, tiendas de merchandising exclusivo y mucho más!!



Presencia los Premios Antifaz

Como cada año, el Salón del Cómic de Valencia reconoce lo mejor del cómic español. Este año, la emoción está asegurada con nominaciones en categorías como **Mejor Obra Nacional** y **Mejor Artista Revelación**.



Puedes consultar las bases legales del sorteo en www.feriavalencia.com

Para saber de todo, ¡síguenos!

Has recibido este correo por cuenta de SOCIETAT VALENCIANA FERIA VALENCIA S.L. porque nos has autorizado a enviarle comunicaciones comerciales de FERIA VALENCIA. Recuerda que puedes obtener más información sobre cómo usamos tus datos personales y cuáles son tus derechos en la Política de Privacidad, disponible en la web de FERIA VALENCIA.

1. Fase de Análisis y Estrategia

He realizado un análisis DAFO en el que comparo mi proyecto con otros supuestos eventos o campañas de ferias del sector para identificar los puntos que puedo mejorar.

El objetivo principal es impulsar las inscripciones a la feria y la visita al Salón del Cómic, además de fortalecer la marca y aumentar el compromiso con los usuarios.



2. Fase de Diseño Creativo

He priorizado un diseño visualmente atractivo y distintivo que respira la esencia del cómic y la cultura pop. Para ello, he incorporado la paleta de colores del Salón del Cómic y he estructurado el contenido de forma intuitiva, asegurando que la información más importante destaque a primera vista.

Desarrollé un mockup detallado en Canva para previsualizar la interfaz y cada uno de sus elementos. Este prototipo se justificó basándose en la necesidad de ofrecer una experiencia visual impactante y una navegación sencilla, alineada con la estética vibrante del evento y las expectativas de un público joven y adulto.

Visualización del boceto:

<https://github.com/luciferma14/PracticasFeriaVlc/blob/main/BocetoComicS1.png>

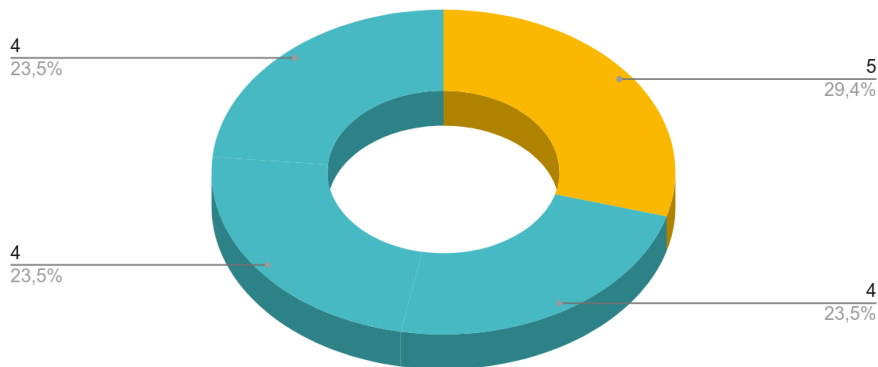
Además, implementé 1 media query en MJML para asegurar una experiencia responsive avanzada. Esto adapta y controla la visibilidad de elementos, ocultando o mostrando contenido según el dispositivo para una lectura óptima y sin distracciones.

3. Pruebas de Usabilidad y Retroalimentación

Utilicé Google Forms para obtener feedback sobre la coherencia, el diseño, la facilidad de uso y la efectividad del *newsletter* en motivar la participación.

Enlace al formulario: <https://forms.gle/VvBUviBxGqJWrn4G7>

¿Qué puntuación final le das?



4. Desarrollo y Despliegue de Correos

He configurado una instancia en AWS EC2 que actúa como el motor de nuestro sistema de envío. Sobre ella, corre un entorno con Node.js y MJML para la generación y el envío automatizado de los correos.

La lectura de datos de suscriptores se realiza desde un archivo CSV, y el envío se automatiza a través de Gmail, asegurando una entrega eficiente. Una ventaja clave de este desarrollo es que el script de envío acepta el archivo CSV de suscriptores y la plantilla MJML como argumentos al ejecutar el programa. Esto nos da una mayor flexibilidad y reutilización, ya que podemos usar diferentes listas de destinatarios o diseños de correo sin necesidad de modificar el código base.

Por ejemplo, la ejecución es:

```
node enviarCorreo.js arch.csv arch.mjml
```

Para más detalles técnicos sobre el proceso de envío, incluyendo comandos y configuraciones, puedes consultar mi ReadMe.

Enlace al ReadMe:

<https://github.com/luciferma14/PracticasFeriaVlc/blob/main/Documentacion/EnvioCorreos.md>

5. Control de Versiones con GitHub

Todo el código fuente y la documentación del proyecto se guardaron en un repositorio público de GitHub.

Se utilizó la extensión de GitHub en VS Code, se realizaron commits frecuentes y se documentaron los cambios.

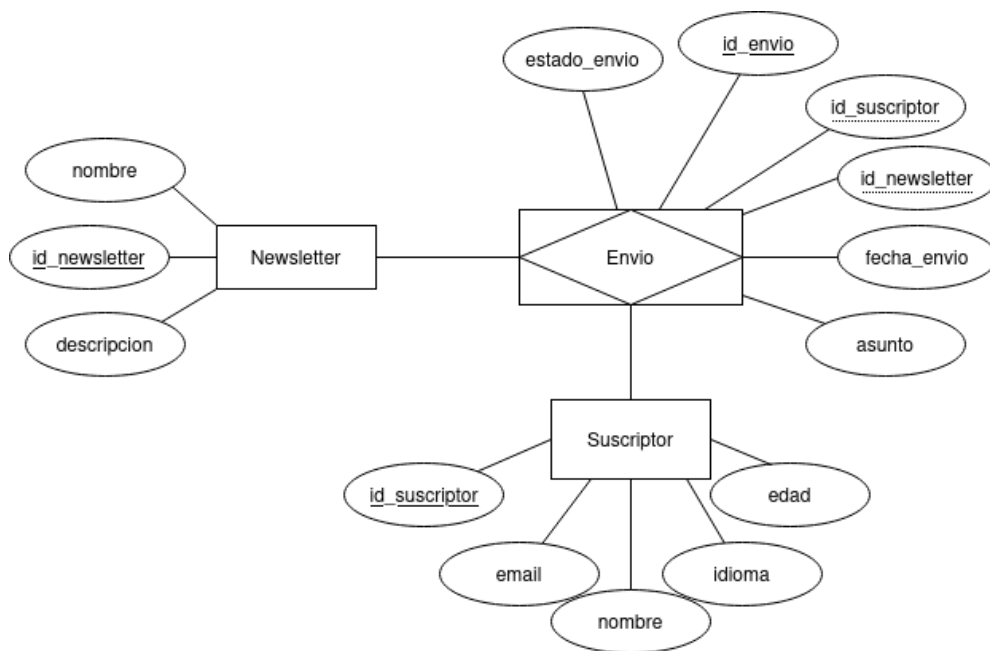
También he realizado un ReadMe donde incluyo todos los comandos que he empleado en cada parte del proceso.

Enlace al repositorio: <https://github.com/luciferma14/PracticasFeriaVlc>

6. Gestión y Modelado de Datos

Los datos de los suscriptores se leyeron desde un archivo CSV y se almacenaron en una base de datos MySQL en AWS.

Se diseñó el esquema de la base de datos, se elaboró el modelo entidad-relación y se crearon tablas esenciales como suscriptores, envíos y newsletters.



Enlace directo a ReadMe, donde están todos los códigos para crear las tablas principales y añadir los datos ficticios para pruebas:

<https://github.com/luciferma14/PracticasFeriaVlc/blob/main/Documentacion/BBDCommic.md>

7. Personalización del Contenido MJML

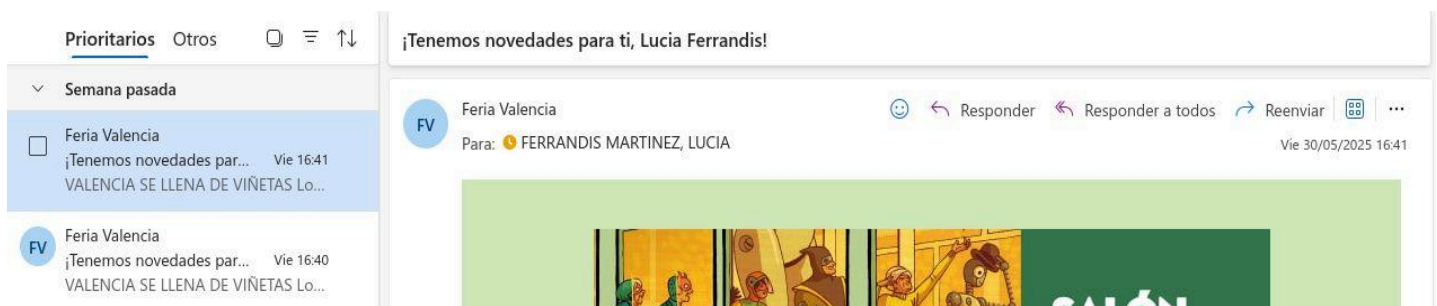
Los correos se personalizaron utilizando variables dinámicas como el nombre.



Durante las pruebas con usuarios, se comparó el rendimiento de los correos personalizados frente a los genéricos, y resultó que al 90% de las personas que he preguntado, les agrada más que el correo vaya dirigido a ellos personalmente.

8. Verificación de Compatibilidad Multiplataforma

Se realizaron pruebas en Outlook para garantizar la correcta visualización y la funcionalidad del newsletter.



9. Conclusión General

Este proyecto ha sido una oportunidad fantástica para aplicar y consolidar los conocimientos adquiridos a lo largo del curso. Desde el análisis estratégico y el diseño centrado en el usuario con Figma y MJML, hasta la automatización del envío con Node.js en AWS, la gestión de datos en MySQL y las pruebas con usuarios reales, cada fase ha sido un aprendizaje valioso.

La flexibilidad de MJML ha sido crucial para crear correos profesionales y adaptables, y la integración con herramientas como GitHub ha optimizado el proceso de desarrollo.