

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL CÓRDOBA
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN
CÁTEDRA DE PROYECTO FINAL



Plataforma web para la compra y venta de arte digital

Profesores:

- Quinteros, Sergio Ramón (Asociado)
- Trettel, Marta Cecilia (JTP)

Integrantes del Grupo 4:

- Calderon, Jonathan Nahuel (71984)
- Gonzalez, Marcos (71997)
- Miranda, Guadalupe (72926)
- Pintos, José Aníbal (71083)

Curso:

- 5K3

Año:

- 2022

OBJETIVOS



BRINDAR UN MARCO DE TRABAJO ÁGIL PARA LA GESTIÓN DE LAS COMISIONES

UNIFICAR EN UNA ÚNICA PLATAFORMA LOS MEDIOS DE PAGO



BRINDAR UN ESPACIO DE CONFIANZA MEDIANTE EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN A ARTISTAS



BENEFICIOS



ARTISTA

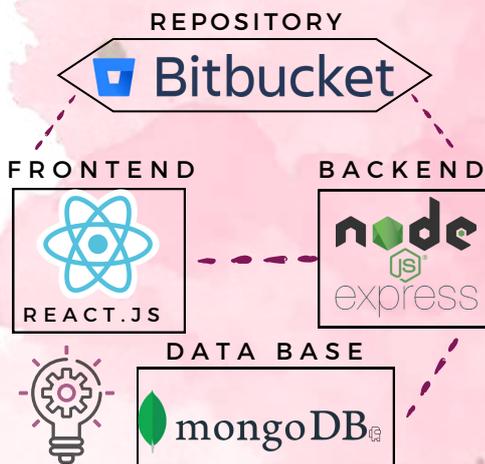
- SUBÍ Y COMPARTÍ TUS TRABAJOS ARTÍSTICOS
- DESPREOCUPATE DE GESTIONAR DIFERENTES MEDIOS DE PAGO
- QUEDATE TRANQUILO CON NUESTROS PROCEDIMIENTOS SEGUROS PARA COBROS



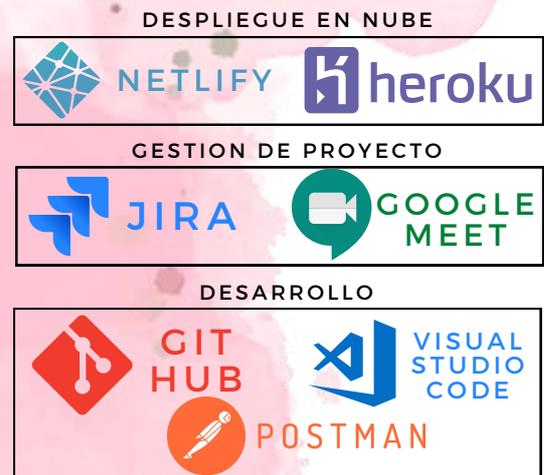
CLIENTE

- BUSCÁ TRABAJOS DE MÚLTIPLES ARTISTAS CON ESTILOS DIFERENTES
- REVISÁ SU REPUTACIÓN ANTES DE COMISIONARLOS
- COMISIONÁ FÁCILMENTE TRABAJOS PERSONALIZADOS
- CALIFICÁ EL TRABAJO DE LOS ARTISTAS

TECNOLOGÍAS



HERRAMIENTAS



ARTESIS

Calderón, Jonathan Nahuel - Gonzalez, Marcos Maximiliano
Miranda, Guadalupe - Pintos, José Aníbal

Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba

Abstract

ARTESIS se construyó como una novedosa aplicación de compra y venta de arte digital basado en los paradigmas ágiles del desarrollo de software. Esta implementación dividió las etapas del desarrollo de arte digital como “fase de comisión” y estableciendo algunas reglas a la hora del trato realizado entre clientes y artistas. Además, incluye todo lo necesario para que el artista se desenvuelva en su trabajo centralizando todas las herramientas necesarias, como chats directo con sus clientes, carteras virtuales de Mercado Pago y PAYPAL al alcance de un click, valoraciones de los clientes y una galería exclusiva en su perfil para generar un portafolio profesional y llamativo. El desarrollo de este sistema incluyó el STACK Tecnológico más utilizado en la actualidad conocido como MERN y las prácticas agilizadas de SCRUM con la finalidad de construir un E Commerce lo más útil posible, para brindar un espacio a todos esos artistas que se frustran por lo caótico de este mundo.

Palabras Clave

Producto, comisión, fases de comisión, artista, arte digital.

Introducción

El mercado de artistas digitales está en constante crecimiento y a pesar de no poseer una plataforma con la cual trabajar cómodamente, los artistas digitales suelen seguir ciertos patrones a la hora de ofrecer comisiones.

Para ofrecer comisiones un artista establece lo que en este proyecto denominamos como “fases de comisión” y “tipos de comisión”.

Un dibujo digital consta de varias fases por las que se va avanzando hasta finalizar la comisión, a esto se le llama fase de comisión. Cada fase requiere de un trabajo extra por lo que a mayor cantidad de fases requeridas por un cliente mayor el precio que se solicita por el servicio.



Figura 1. Fases de Comisión

Las fases observadas en el gráfico son:

- **Lineart:** un dibujo sin colores, pero con la línea limpia simulando un dibujo entintado.
- **Colores planos:** los colores básicos que contiene el dibujo.
- **Luz y sombras:** el trabajo sobre la iluminación y las sombras del dibujo.
- **Fondo:** el paisaje detrás del dibujo principal.

Una comisión se puede dividir por la proporción del personaje abarcado, a mayor proporción de personaje mayor el precio requerido para realizar el servicio. A esto se le denomina tipo de comisión.



Figura 2. Tipos de Comisión

En la imagen podemos observar al artista dividiendo las comisiones en:

- **Busto:** Abarcando de los hombros hacia arriba.
- **Cintura:** Abarcando de la cintura hacia arriba.
- **Cuerpo completo:** Abarcando el personaje completo.

Los aspectos mencionados anteriormente son el punto central en el desarrollo del proyecto, organizando las fases de comisiones y los tipos de comisiones en una nueva metodología de trabajo inspirada en involucrar al cliente a lo largo del proceso de desarrollo de una comisión.

Generalmente un cliente solicita una comisión a un artista eligiendo hasta que fase y tipo de comisión quiere abarcar con su solicitud. Si el artista acepta la comisión empieza a trabajar y muestra el resultado final al cliente, lo que puede generar conflictos al no obtener retroalimentación del cliente en una etapa temprana del proyecto artístico. Esto puede generar pérdida de tiempo y dinero tanto del artista como del cliente.

En este proyecto la modalidad de trabajo de una comisión involucra la opinión del cliente antes de avanzar a la siguiente fase de comisión. El cliente podrá solicitar cambios en el dibujo o de estar conforme con el trabajo del artista deberá pagar el precio de la fase por el trabajo realizado lo

que permite avanzar a la siguiente fase de comisión y así sucesivamente hasta llegar al final de la misma.

Elementos del Trabajo y metodología

La metodología ágil es la que se usó para llevar a cabo el proyecto Artesis, usando el marco de trabajo SCRUM [1]. Se dividió el trabajo en siete Sprint, con una duración de dos semanas cada uno. Las ceremonias que fueron llevadas a cabo para este proyecto son el Sprint Planning, que se realiza al iniciar un Sprint, dos Daily Scrum para conocer el avance del equipo, la Sprint Review y una Sprint Retrospective al finalizar el Sprint.

Este equipo de trabajo fue conformado por 4 integrantes, los cuales cumplieron con los roles de Full Stack, desarrollador Back-end, desarrollador Front-end y administrador de bases de datos.

Para la gestión del proyecto se empleó la herramienta Jira [2], la cual es una herramienta on-line que facilita la administración de tareas, obtención de métricas, asignación de historias de usuario a los miembros del equipo y ver el progreso de cada una de las historias. Al usar Jira, se empleó BitBucket [3] como repositorio de código ya que ambos pertenecen a Atlassian. La gestión del documento del proyecto y del producto se llevó a cabo con la herramienta Google Drive.

Para el desarrollo del Front-end, el lenguaje que se utilizó fue JavaScript [4], usando el framework React [5]. Mientras que para el desarrollo del Back-end se utilizó igualmente JavaScript usando la librería NodeJs [6]. Para base de datos, se optó por usar una base de datos no relacional, la cual es MongoDB [7].

Para el despliegue del Back-end de la aplicación, se optó por utilizar Heroku [8] por ser una herramienta conocida, mientras que para el Front-end se decidió utilizar Netlify [9].

Resultados

Artesis permite a las personas adquirir y comercializar arte en formato digital de

forma segura y cómoda, siendo su principal atractivo el hecho de contar con todas las herramientas necesarias para una transacción satisfactoria.

Un usuario registrado puede actuar como Cliente y/o Artista. Cada Cliente puede navegar por el sitio web y encontrar una gran cantidad de dibujos de estilos diferentes, disponibles para su adquisición. El sitio cuenta con una amplia lista de categorías que sirve para clasificar y lograr un mejor sistema de búsqueda, organizadas primeramente en distintas ramas del arte. Por otro lado, un artista puede mostrar su arte y ofrecer ilustraciones ya terminadas o sus servicios para crear dibujos de acuerdo a las especificaciones del cliente. Además, el sitio web ofrece un sistema de calificación en donde los clientes pueden puntuar y dejar críticas constructivas sobre el servicio brindado por el artista una vez finalizada la transacción.

En cuanto al cobro de la comisión, se encuentran integrados directamente a la plataforma los métodos de pago electrónicos de PayPal y MercadoPago, que facilitan todo el proceso de cobro separando la complejidad que ello conlleva, del trabajo del artista. Asimismo, permiten que se implementen procedimientos seguros para la tranquilidad de ambos usuarios.

Discusión

Artesis posee dos puntos fuertes respecto a otras aplicaciones de arte digital. Primero, que centraliza todas las herramientas necesarias para el proceso de compra, venta y comunicación del artista y el cliente. El segundo, es que divide el trabajo del artista en fases obligando al cliente a pagar una parte del trabajo total para continuar con el servicio solicitado una vez terminada una fase, involucrando al cliente en el proceso y obteniendo retroalimentación durante todo el desarrollo.

Conclusión

En el mundo globalizado en el que vivimos el e-commerce tiene un crecimiento

considerable, viéndose además potenciado por la pandemia. Hoy en día existen millones de servicios para la compra y venta online de productos y servicios, y las personas están tan acostumbradas a usar dichas aplicaciones que ya forman parte de sus vidas cotidianas.

Ésta es una de las razones que impulsaron a crear Artesis, ya que el mercado de arte no cuenta con una plataforma de comercialización online. Además, gracias a las redes sociales y al avance de los softwares de ilustración, surgieron una inmensa cantidad de personas talentosas que se dedican al arte digital y comparten sus trabajos en distintas comunidades, donde una porción de ellos incluso alcanza el nivel de popularidad y talento como para obtener ganancia vendiendo sus creaciones de manera informal y complicada. En el otro lado del espectro encontramos mucha gente que aprecia el arte a tal punto de querer adquirir obras de artistas que descubren a través de distintas redes sociales.

Referencias

Último acceso verificado: 28/08/2022

[1] Scrum: <https://www.scrum.org/>

[2] Jira: <https://www.atlassian.com/es/software/jira>

[3] BitBucket: <https://bitbucket.org/>

[4] JavaScript:

https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript

[5] React: <https://es.reactjs.org/>

[6] NodeJs: <https://nodejs.org/es/about/>

[7] MongoDB:

<https://www.mongodb.com/es/what-is-mongodb>

[8] Heroku: <https://www.heroku.com/>

[9] Netlify: <https://www.netlify.com/>

Datos de Contacto:

Calderon, Jonathan Nahuel

jonathannahuelcalderon97@gmail.com

Gonzalez, Marcos Maximiliano

marcosgonzalez.sistemas@gmail.com

Pintos, José Anibal

jpintos.124@gmail.com

Miranda, Guadalupe

guadalupe.miranda997@gmail.com

PLANILLA PARA CATALOGAR EL PROYECTO FINAL

AÑO	2022	CURSO Y NRO. DE GRUPO	5K3
NOMBRE DEL SISTEMA / PROYECTO			
ARTESIS			
CATEGORÍA (Solución De Negocio / Producto / Proyecto De Impacto Social)			
Producto			
HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS UTILIZADAS			
ÁMBITO DE APLICACIÓN	NOMBRE Y VERSIÓN		
ENTORNO DE DESARROLLO	Visual Studio Code 1.69		
REPOSITORIOS Y VERSIONADO	Repositorio Bitbucket con versionado en Git		
PROGRAMACIÓN	Javascript ECMAScript 2021 React JS 18.2.0 Node Js 16.16.0 LTS Express js 4.18.1 Mongoose 6.5.0		
BASE DE DATOS	Mongo DB 4.0.8		
COMUNICACIÓN INTERNA	Google meet Discord Whatsapp		
CAPACITACIÓN	Documentación de React Js Documentación Express js Documentación Javascript Mozilla Developer Documentación Mongoose Demostraciones de los integrantes del equipo		
PRUEBAS DE SISTEMA	Postman 7.0.9		
GESTIÓN DEL PROYECTO	Atlassian jira 8.20.6		
DOCUMENTACIÓN	Google Drive 46.0		
MODELOS	Word 2016		