

# ArtHub

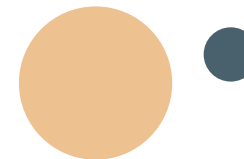
**СОЦИАЛНА ПЛАТФОРМА ЗА ИСТОРИЯ НА ИЗКУСТВОТО**

Автор: Никол Манолова

специалност „Софтуерни технологии със специализация графични среди  
и потребителски интерфейси“

# СЪДЪРЖАНИЕ

- ❖ Въведение
  - ❖ Обзор на предметната област
  - ❖ Цели и задачи
- ❖ Анализ и проектиране на системата
  - ❖ Дефиниране на изискванията
  - ❖ Създаване на *Wireframe* дизайн
  - ❖ Архитектура на системата
  - ❖ Архитектура и модел на базата данни
- ❖ Реализация на системата
  - ❖ Сървърна и клиентска част
- ❖ Функционално описание на системата
- ❖ Заключение



# ВЪВЕДЕНИЕ

## Обзор на предметната област

### Платформи

#### за съвременно и дигитално изкуство

#### ПРЕДИМСТВА

#### НЕДОСТАТЪЦИ

1

**Bēhance**

Графичен дизайн и реклама, илюстрация, UI/UX дизайн, фотография

- ✓ Професионализъм и фокус върху дизайн индустрията
- ✓ Структурирани проекти
- ✓ Добра видимост за работодатели и агенции

- × Социалната интеракция е малко по-ограничена
- × Малко място за експерименти
- × Необходимо е по-високо ниво на представяне на проекти

2

 **ARTSTATION**

Концептуално изкуство, гейм и филмова индустрия, 3D моделиране, VFX

- ✓ Фокус върху гейм индустрията и филмите чрез портфолиа
- ✓ Предлага продажба на ресурси
- ✓ Обяви за работа от гейм студиа, курсове и обучения на артисти

- × По-ниска интерактивност извън професионалната сфера
- × Ограничен жанров обхват
- × Подходяща главно за напреднали и професионалисти

# ВЪВЕДЕНИЕ

## Обзор на предметната област

### Платформи с образователни ресурси по история на изкуството

#### ПРЕДИМСТВА

#### НЕДОСТАТЪЦИ

3



Онлайн ресурси по история на изкуството на високо академично ниво, подбрани от над 800 сътрудници

- ✓ Високо академично съдържание
- ✓ Надежден източник с авторитет
- ✓ Богат ресурс от статии и видеа
- ✓ Структуриране по теми, периоди и култури

- × Липса на интерактивност
- × По-сериозен и академичен тон
- × Няма налични социални функции
- × По-трудно достъпен за начинаещи потребители

4

#### Obelisk

Визуално структурирани ресурси и куизове в сферата на история на изкуството

- ✓ Статии и интерактивни куизове
- ✓ Подходяща за самоподготовка
- ✓ Лесен за употреба интерфейс
- ✓ Свободен достъп от широк кръг потребители

- × Липса на академична дълбочина
- × Ограничен брой източници
- × Няма налични социални функции
- × Предимно за обща култура, а не за задълбочено обучение

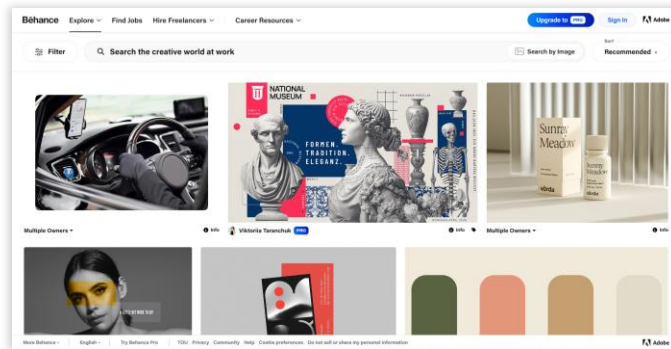
# ВЪВЕДЕНИЕ

СОЦИАЛНОСТ

Обзор на предметната област

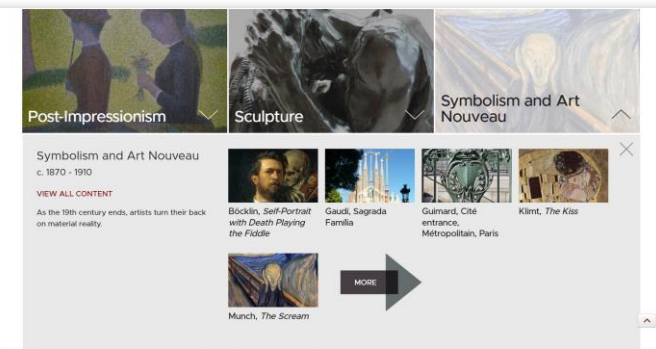
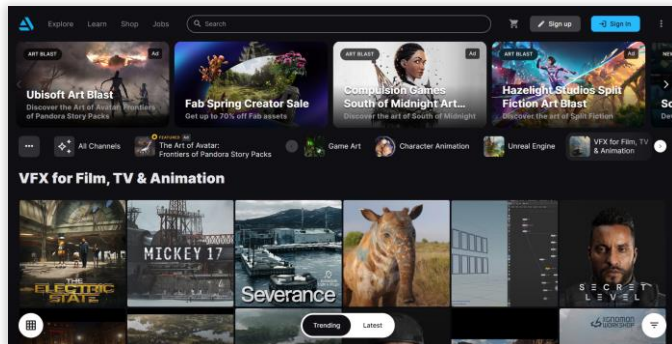
ОБРАЗОВАНИЕ

Behance



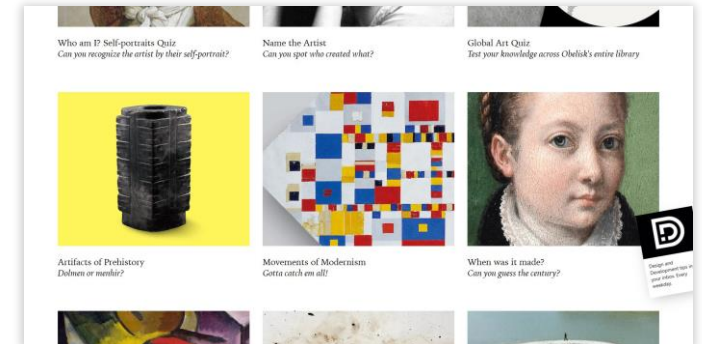
ArtHub

ArtStation



Smarthistory

Obelisk



# ВЪВЕДЕНИЕ

## Цели и задачи

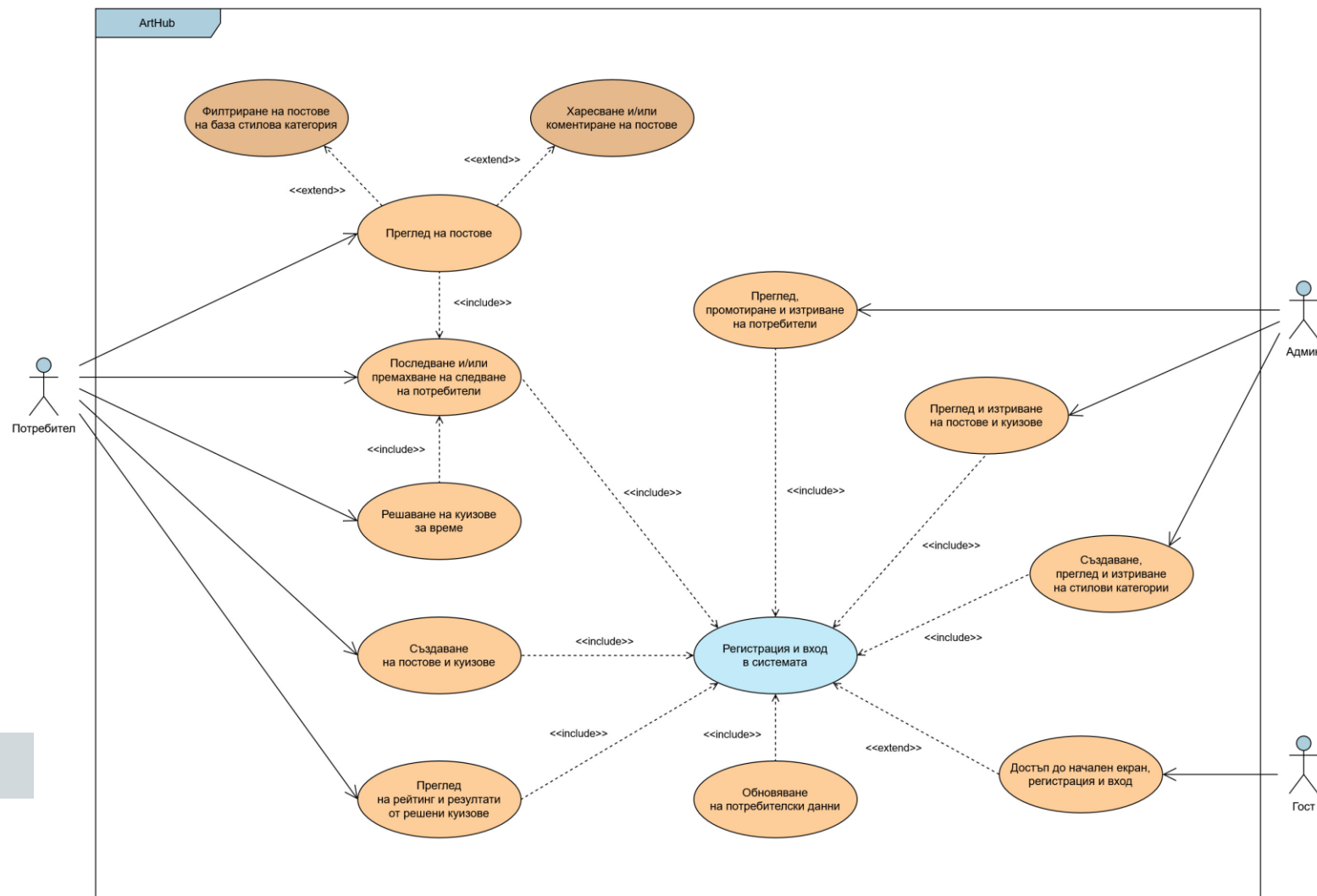
*Да се разработи социална платформа ArtHub, предназначена за обмен на знания в областта на история на изкуството. Насочена е към специалисти, художници, ученици, студенти и любители на изобразителното изкуство и предоставя възможности за споделяне на текстово и визуално съдържание, активно общуване между потребители и участие в куизове по история на изкуството.*

За постигането на целта дефинираме следните задачи:

- ❖ Проучване и анализ на съществуващите социални мрежи и платформи, свързани с визуално изкуство, история на изкуството, културно наследство и др.;
- ❖ Дефиниране на функционалните и нефункционалните изисквания към системата;
- ❖ Проектиране на архитектурата на системата и базата данни;
- ❖ Избор на подходящи технологии за реализация на сървърната част (бизнес логика) и клиентската част (модерен, адаптивен и интуитивен потребителски интерфейс);
- ❖ Реализация на основните функционалности на системата.

# АНАЛИЗ И ПРОЕКТИРАНЕ НА СИСТЕМАТА

## Дефиниране на изискванията

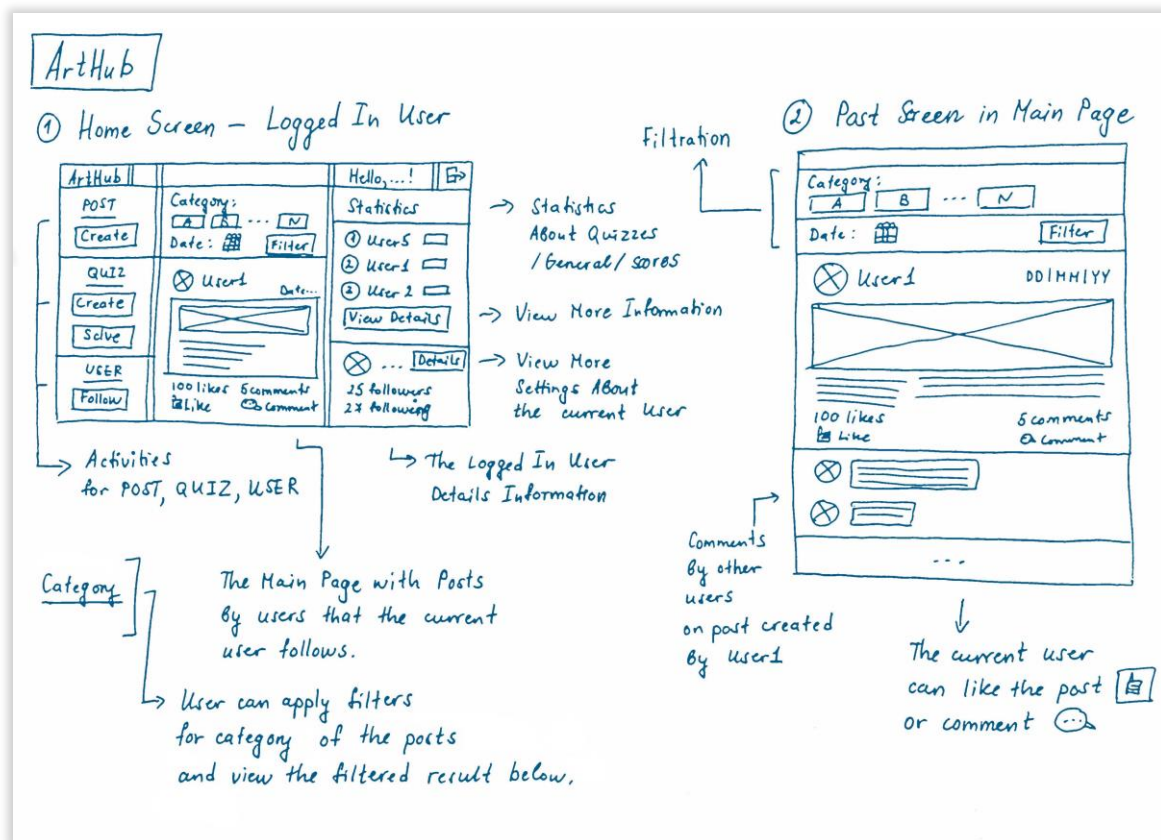


USE CASE диаграма

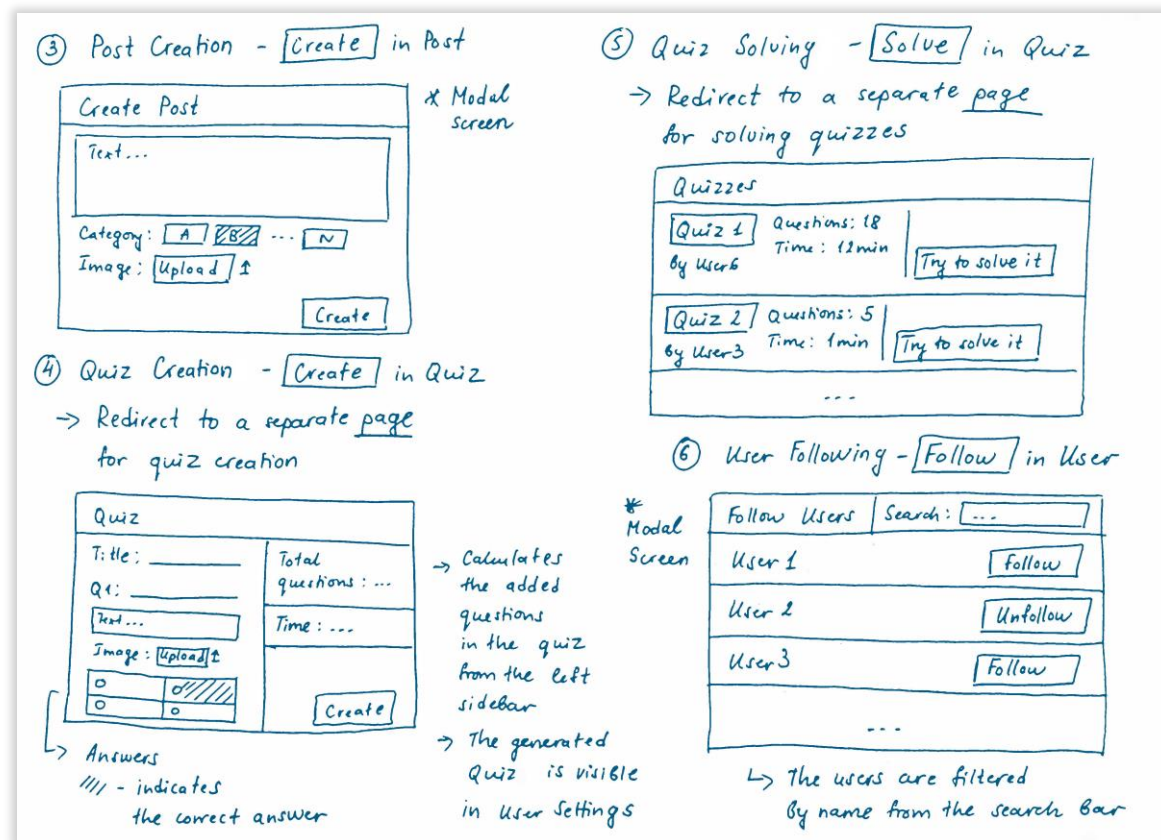


# АНАЛИЗ И ПРОЕКТИРАНЕ НА СИСТЕМАТА

## Създаване на Wireframe дизайн



Wireframe I



Wireframe II



# АНАЛИЗ И ПРОЕКТИРАНЕ НА СИСТЕМАТА

## Архитектура на системата

Презентационен слой

### FRONTEND

Визуализация на интерфейса,  
взаимодействие с потребителя и  
API заявки към сървърната част

Приложен слой

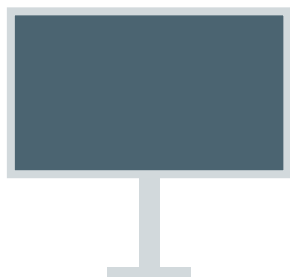
### BACKEND

Бизнес логика, правила,  
обработка на заявки и  
генериране на отговори

Слой за базата данни

### DATABASE

Управлява се от сървърната част,  
отговаря за съхранение, извличане и  
актуализация на данните



REST / HTTP API



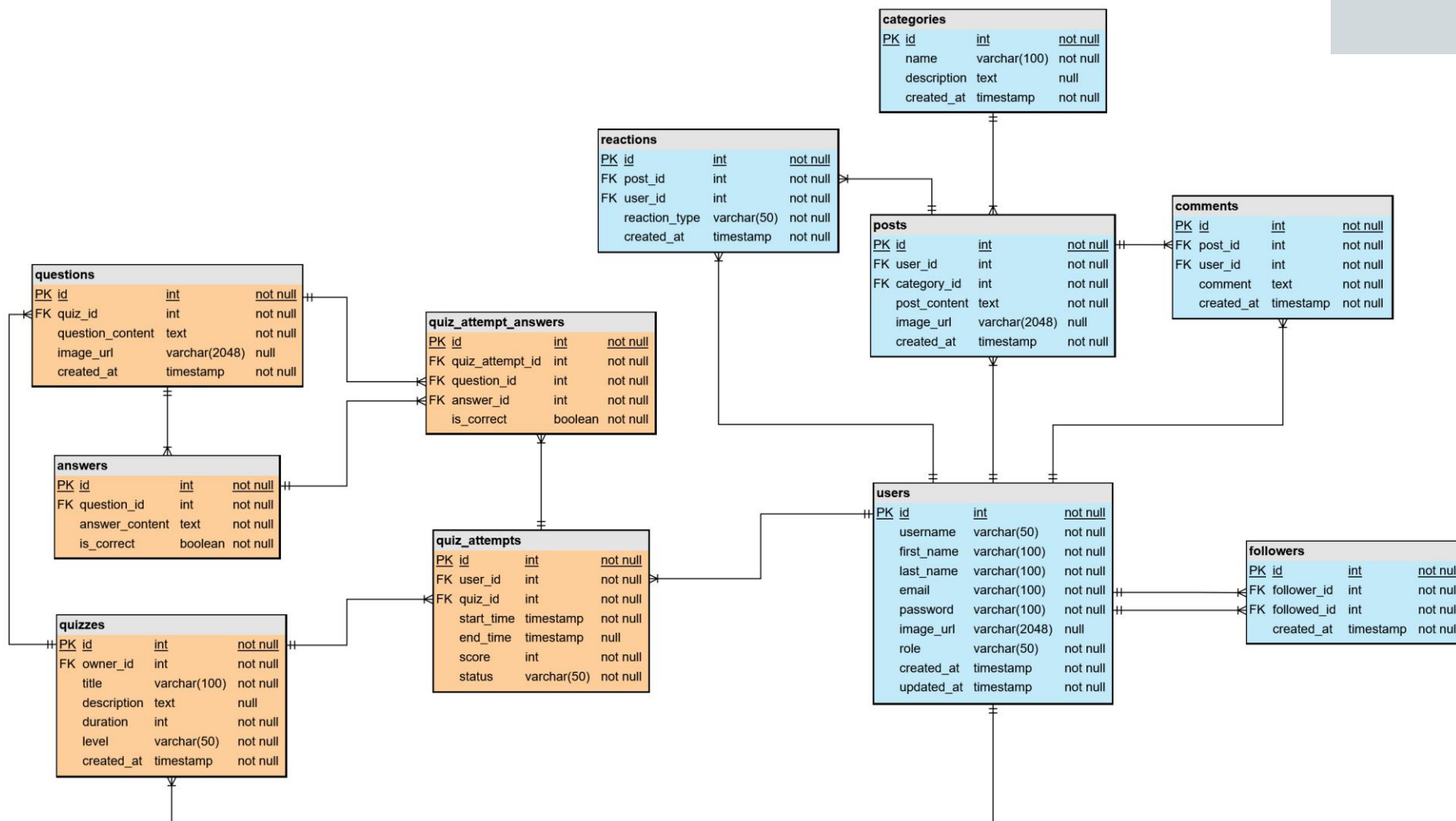
JPA + ORM



# АНАЛИЗ И ПРОЕКТИРАНЕ НА СИСТЕМАТА

## Архитектура и модел на базата данни

ER диаграма



# РЕАЛИЗАЦИЯ НА СИСТЕМАТА

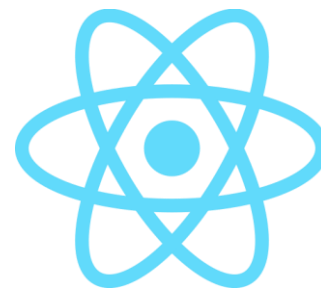
BACKEND

Сървърна и клиентска част

FRONTEND



**ArtHub**



**FORMIK**



**tailwindcss**

# ФУНКЦИОНАЛНО ОПИСАНИЕ НА СИСТЕМАТА

## Основни функционалности

1

### Потребители

- ✓ Регистрация и логин
- ✓ Последване на потребители
- ✓ Преглед и реакция на постове
- ✓ Преглед и решаване на куизове

2

### Куизове

- ✓ Създаване на куизове
- ✓ Задаване на нива на трудност
- ✓ Въпроси и отговори
- ✓ Решаване на куизове за време
- ✓ Статистика на резултатите

3

### Постове

- ✓ Създаване на постове
- ✓ Задаване на стилова категория
- ✓ Харесване и коментиране
- ✓ Филтриране на база стил

**ArtHub**

---

## **ДЕМОНСТРАЦИЯ НА СИСТЕМАТА**



# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разгледан е детайлно цялостният процес по разработване на платформата *ArtHub*, предназначена за обмен на знания в областта на история на изкуството. Насочена към специалисти, художници, ученици, студенти и любители на изобразителното изкуство, платформата обединява характеристиките на социална мрежа с образователен компонент под формата на куизове.

Сред перспективите за бъдещото развитие на представения проект е идеята за:

- ❖ Разширение на платформата с интегриране на изкуствен интелект за персонализиране на съдържанието според интересите и поведението на потребителите чрез автоматично препоръчване на куизове, постове и автори;
- ❖ Разработване на мобилно приложение с цел подобрене на достъпността и удобството за потребителите;
- ❖ Предлагане на визуализирани виртуални изложби или сътрудничество с музеи и галерии с цел разпространение на дигитализирани културни артефакти.



**БЛАГОДАРЯ ЗА ВНИМАНИЕТО!**

