# Meine Website: “Kunstgalerie”

**Die Idee**

Eine Website, auf der angemeldete Benutzer ihre Kunstwerke hochladen können. Die Künstler können ihr eigenes Profil erstellen und sich so präsentieren. Außerdem ist es so möglich sich werben und zukünftige Projekte und Events ankündigen. Als Benutzer ist es auch möglich, Künstler zu abonnieren und somit ständig über deren Neuigkeiten zu erfahren.

Für nicht registrierte Besucher ist es möglich:

* Profile einzusehen
* Bilder und Events anzusehen
* Sich zu registrieren

Für registrierte Benutzer ist es zusätzlich möglich:

* Profil bearbeiten
* Bilder hochladen
* Andere Benutzer zu abonnieren
* Posts zu kommentieren

Die Website ist folgendermaßen aufgebaut:

* Hauptseite mit mit Vorschau einiger ausgewählten Kunstwerke nach Uploaddatum oder Likes
* Kunstwerke
* Künstler
* Events
* Idee und Impressum

Eventueller Zusatz:

* Eingebauter Künstler-Shop
* Livestream, Künstler beim arbeiten

**Zielgruppe**

Diese Website ist für aufkommende, talentierte junge Künstler gedacht, welche kein Geld haben sich in einer Galerie zu präsentieren und so durch diese Website für sich werben können. Auch Freizeitkünstlern wird durch diese Seite eine Tür geöffnet, sie können sich mit anderen Künstlern austauschen und Neues dazulernen. Ebenfalls für Kunstmakler kann aufgrund der hohen Anzahl an relativ unbekannten, aber talentierten Künstler. Außerdem haben auch Personen außerhalb der Kunstszene Zugriff auf die Seite und ihr Interesse für Kunst kann geweckt werden.

Basiskenntnisse in der Internetnutzung werden vorausgesetzt. Allerdings ist kein besonderes technisches Wissen vonnöten. Deshalb wird die Website so einfach und übersichtlich wie möglich gehalten.

Kommuniziert kann über jede beliebige Sprache werden, Englisch ist empfohlen.

**Vorgehensmodell bei der Entwicklung**

Ich habe recherchiert und mich für eine agile Vorgehensweise bei der Entwicklung meiner Website entschieden. Gründe sind folgende:

* Es handelt sich um ein kleineres, weniger komplexes Projekt. Deshalb möchte ich die Dokumentation an zweite Stelle setzen und schlussendlich dafür ein nutzbares Programm vorbringen
* Wir haben ein knappes Zeitfenster, deshalb setze ich auf einfache Lösungen, ebenfalls um schlussendlich ein funktionierendes Programm präsentieren zu können
* Meine Erfahrung im Bereich der Webentwicklung ist klein und es macht für mich deshalb wenig Sinn, einen komplexen Plan auszuarbeiten, ohne über konkrete Schritte genauer Bescheid zu wissen. Deshalb gehe ich in kleinen Schritten vor, bei denen eine kleine Änderung nicht gleich eine Umkrempelung des gesamten Projektes bewirkt.

Recherchen zur agilen Softwareentwicklung habe ich am 14.11.2016 um 11:00 Uhr auf folgender Website durchgeführt: http://webkrauts.de/artikel/2013/einstieg-in-scrum-und-kanban-teil1

**Technische Grundlagen und Veröffentlichung**

Für die verschiedenen Abfragen (Profile, Bilder, usw..) verwende ich einen Apache Webserver. Dieser greift auf eine SQL-Datenbank zu, welche alle gespeicherten Informationen beinhaltet. Informationen wie Dateinamen, Künstler und Events werden über die Website in die Datenbank eingelesen. SQL- sowie PHP-Server laufen genau wie die Seite selbst lokal auf der 127.0.0.1 Adresse und sind über *localhost/artroom* oder *127.0.0.1/artroom* abrufbar.

**Sonstiges**

* Da die Kunstwerke nicht dynamisch in die Seite geladen werden, sind die Ladezeiten der einzelnen Seiten im allgemeinen eher kurz gehalten
* Funktionalität steht an erster Stelle, erst sobald diese passt kann an der Ästhetik der Seite gefeilt werden
* Primär wird die Seite für Desktop-PCs entwickelt, in einem zweiten Schritt kann sie auch an andere Endgeräte angepasst werden. Da die Website jedoch einfach gehalten ist und über wenige Elemente verfügen soll, sehe ich das nicht als großes Problem an.
* Detaillierte Informationen zum Seitenaufbau sind im Designheft aufgelistet