

## Konzept 3D Portfolio Website

### Allfälligen Risiken

- Inkompatibilitätsprobleme zwischen den verschiedenen Technologien und Bibliotheken.
- Leistungsprobleme bei der 3D-Darstellung aufgrund hoher Anforderungen.
- Schwierigkeiten beim Einbinden und Konfigurieren von EmailJS.
- Komplexität bei der Implementierung der Animationen mit Framer Motion.

### Use Cases

- Besucher der Website können das Portfolio durchsuchen und sich Projekte ansehen.
- Besucher können über das Kontaktformular Nachrichten an den Website-Inhaber senden.
- Der Website-Inhaber kann neue Projekte hinzufügen, bearbeiten oder entfernen.
- Der Website-Inhaber kann seine Skills aktualisieren.

### Arbeitspakete (auf 2h genau)

Was	Beschreibung	Zeit
Projektplanung und -vorbereitung	Erstellung des Zeitplans, Ressourcenplanung, Risikoanalyse	8h
UI-Design und Layout-Erstellung	Gestaltung des UIs, Erstellung von Wireframes und Mockups	8h
Implementierung der Projektübersicht	Umsetzung der Projektübersichtsseite mit den entsprechenden Informationen und Funktionen	8h
Implementierung der Skills-Übersicht	Umsetzung der Skills-Übersichtsseite zur Darstellung der Fähigkeiten und Erfahrungen	6h
Integration von Three.js	Einbindung von Three.js für die 3D-Darstellung der Portfolio-Modelle	10h
Integration von Tailwind CSS	Einbindung von Tailwind CSS für das Styling und die Anpassung des Designs	4h
Einrichtung des Kontaktformulars	Konfiguration des Kontaktformulars mit EmailJS zur Kommunikation mit dem Website-Inhaber	4h
Implementierung von Animationen	Einbau von Framer Motion für ansprechende Animationen auf der Website	6h
Implementierung des Responsiven Designs	Anpassung der Website für verschiedene Bildschirmgrößen und Geräte	6h
Fehlerbehebung und Qualitätssicherung	Testen der Funktionalitäten, Beheben von Fehlern und Sicherstellung der Qualität	6h
Dokumentation des Projekts	Erstellung einer detaillierten Dokumentation über den Code, die Funktionalitäten und die Implementierung	8h
Vorbereitung der Präsentation	Vorbereitung der Präsentation des Projekts, Erstellung von Präsentationsmaterialien	6h

Kontrolle und Projektabschluss

Abschlussarbeiten, Überprüfung des Projekts, finale Anpassungen

3h

Gesamt

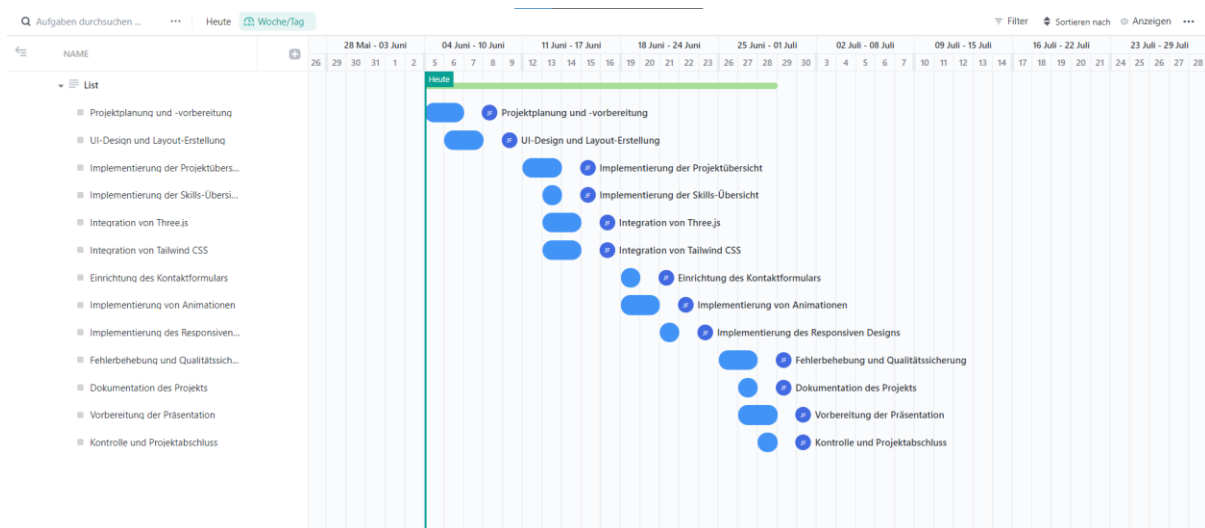
-

83h

## Gantt-Diagramm

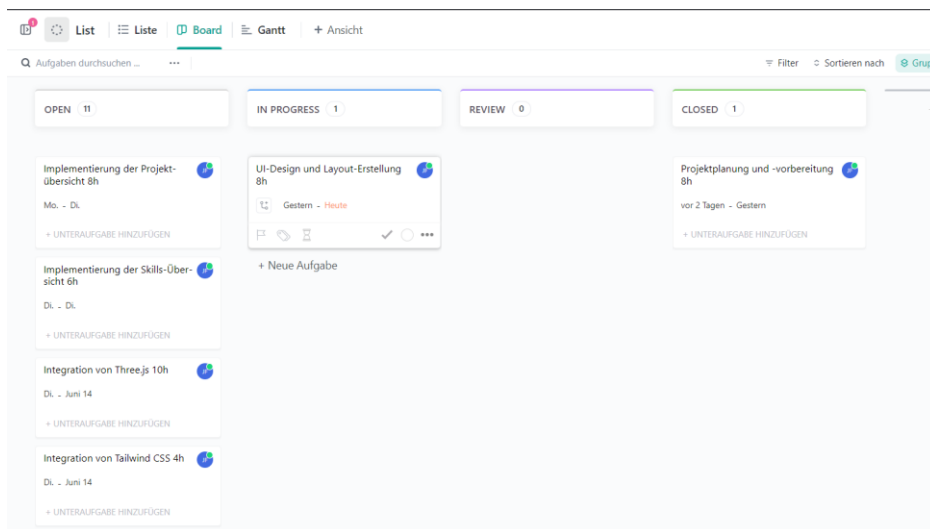
Das Gantt-Diagramm dient als nützliches Werkzeug, um den Überblick über das Projekt zu behalten und sich daran zu orientieren. Es ermöglicht es, den Fortschritt der einzelnen Aufgaben im Zeitverlauf zu verfolgen und sicherzustellen, dass das Projekt im vorgegebenen Zeitrahmen bleibt. Durch die visuelle Darstellung der Aufgaben und deren zeitlicher Zuordnung hilft das Gantt-Diagramm dabei, Prioritäten zu setzen und Engpässe frühzeitig zu erkennen.

Die Gesamtzeit von 83 Stunden im Gantt-Diagramm enthält auch ca. 10 Stunden Pufferzeit, die für unvorhergesehene Ereignisse oder zusätzliche Anpassungen reserviert sind. Dieser Puffer bietet Flexibilität, um auf unerwartete Hindernisse oder Änderungen reagieren zu können, ohne den gesamten Zeitplan zu gefährden.

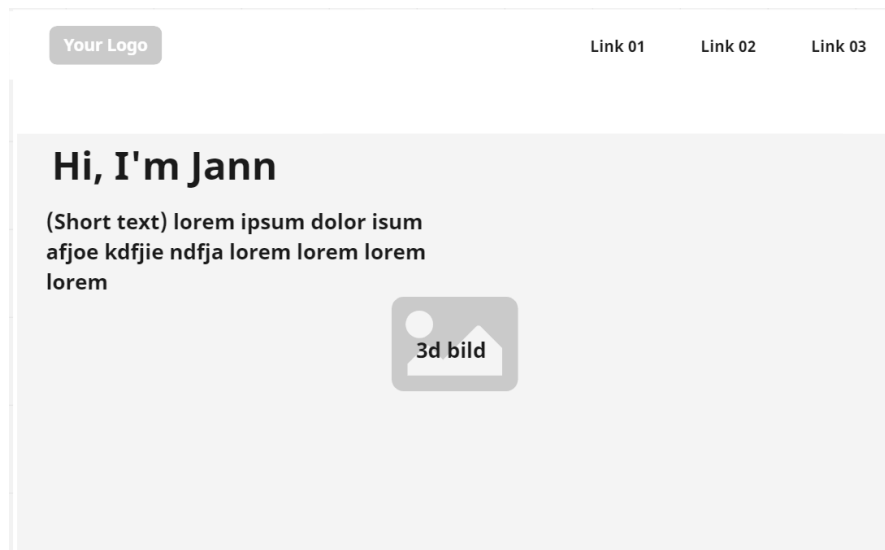


## Kanban Board

Mit dem Kanban Board können Aufgaben klar priorisiert, vorangetrieben und abgeschlossen werden. Es bietet eine visuelle Darstellung des Prozesses, indem Aufgaben von einer Spalte zur nächsten verschoben werden, um ihren Fortschritt anzuzeigen. Dadurch wird es einfach, den aktuellen Status der Aufgaben zu verfolgen und Engpässe oder Verzögerungen frühzeitig zu erkennen



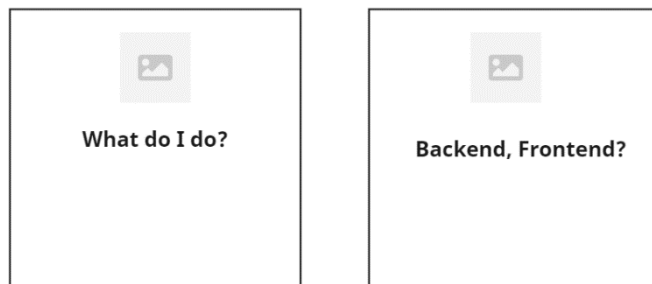
## Wireframe auf dem Laptop



Introduction.

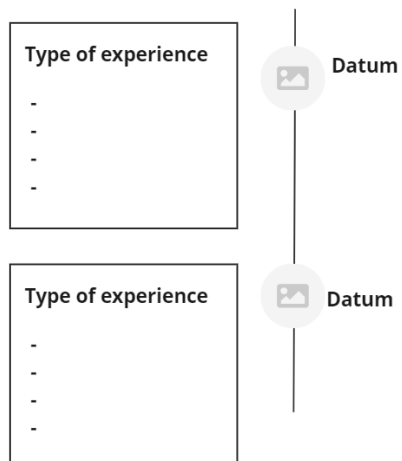
### Overview

Short text about me



Introduction.

### Work experience



3d ball

3d ball

3d ball

3d ball

3d ball

3d ball

Introduction.

Projects

Short text about me

What do I do?

Short text about work

What do I do?

Short text about work

Introduction.

Placeholder for testimonials if i get one in future

Testimonials

testimonial card

testimonial card

3d bild

contact me

Contact

Name

Your name

Email

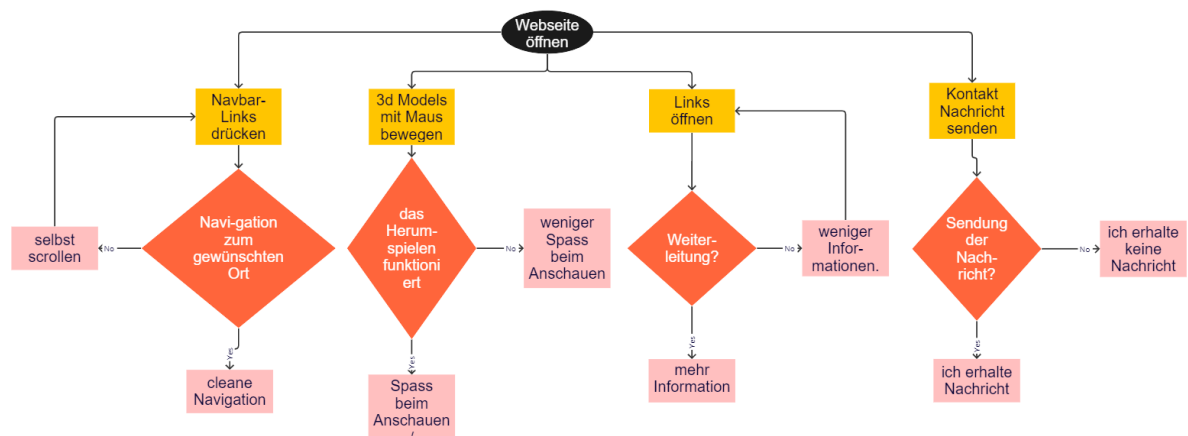
test@gmail.cog

Message

Your message

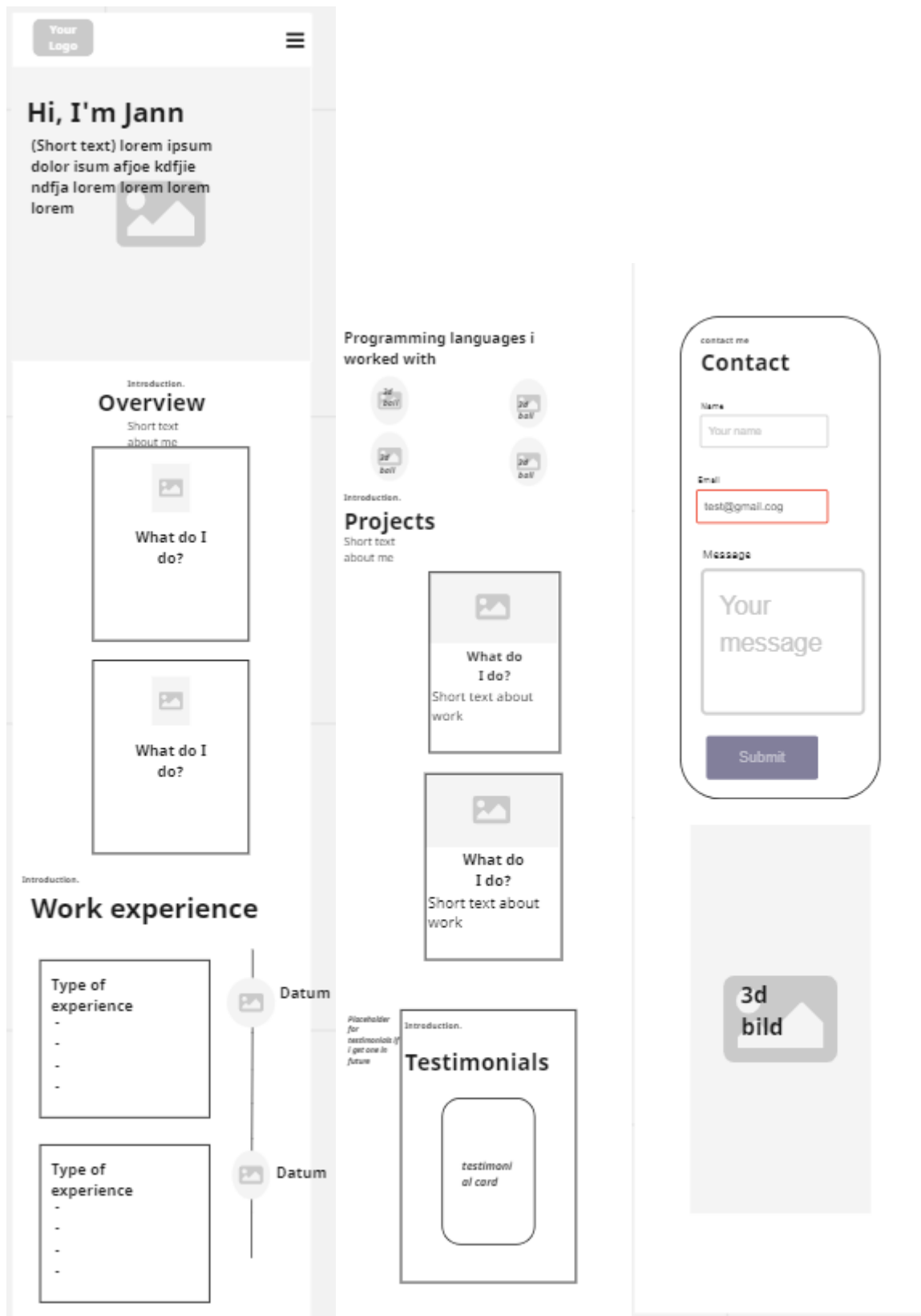
Submit

## Flowchart



1. Start: Der Benutzer öffnet die Webseite und landet auf der Startseite.
2. Navigation: Der Benutzer kann die Navbar verwenden, um durch die Webseite zu navigieren. Die Navbar enthält verschiedene Links zu den verschiedenen Bereichen der Webseite, z. B. Über Uns, Galerie, Kontakt usw.
3. 3D-Modelle: Innerhalb der Webseite gibt es 3D-Modelle, die der Benutzer bewegen und interaktiv erkunden kann. Diese Modelle können mithilfe von Mausbewegungen oder Touch-Gesten gesteuert werden.
4. Links: Auf der Webseite gibt es auch Links zu weiteren Inhalten, z. B. zu relevanten Artikeln oder verwandten Ressourcen. Der Benutzer kann auf diese Links klicken, um weitere Informationen zu erhalten.
5. Kontaktformular: Die Webseite enthält ein Kontaktformular, das es dem Benutzer ermöglicht, eine Nachricht zu senden. Der Benutzer kann das Kontaktformular ausfüllen und absenden, um mit dem Website-Betreiber in Kontakt zu treten.
6. Nachricht senden: Nachdem der Benutzer das Kontaktformular ausgefüllt und abgesendet hat, wird die Nachricht an den Empfänger geschickt. Der Empfänger erhält die Nachricht und kann darauf antworten.
7. Ende: Der Flowchart endet hier, und der Benutzer kann weiterhin die Webseite erkunden, die 3D-Modelle bewegen, Links öffnen und bei Bedarf erneut das Kontaktformular verwenden.

## Responsive wireframe

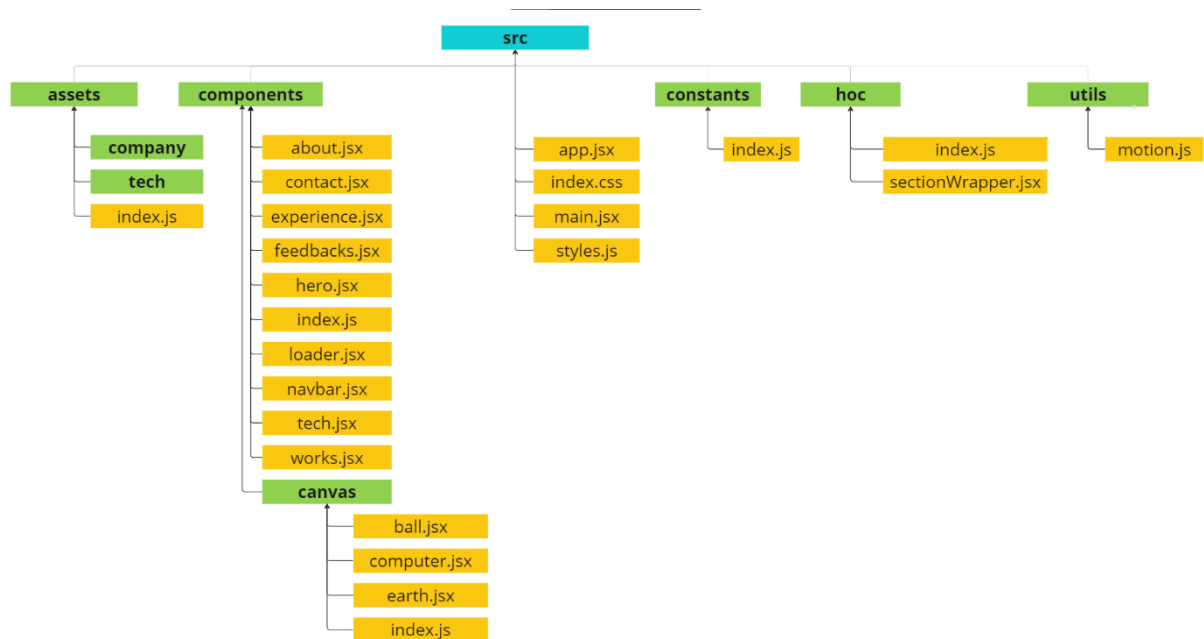


## Konzept für die Umsetzung in Form eines Klassendiagramms, Struktur der Applikation, Files

Die Ordnerstruktur besteht aus einem übergeordneten Ordner, der die Farbe Blau hat. Innerhalb dieses blauen Ordners befindet sich ein grüner Ordner. Die Farbe Blau repräsentiert den obersten Ordner, während die grüne Farbe für den Unterordner steht.

Im blauen Oberordner "src" sind insgesamt 8 Unterordner und 23 Dateien enthalten. Es handelt sich um eine strukturierte Sammlung von Informationen und Ressourcen.

Des Weiteren gibt es zwei Unterordner mit den Namen "company" und "tech". In diesen Unterordnern sind Bilder oder Grafiken enthalten, die im Zusammenhang mit dem jeweiligen Thema stehen



Die Ordnerstruktur besteht aus einem blauen Oberordner namens "public", der als Wurzelverzeichnis dient. Innerhalb dieses blauen Ordners befinden sich zwei Unterordner und in diesen Unterordner gibt es je einen weiteren Unterordner namens "textures".

Diese beiden Unterordner dienen zur Organisation von Bilddateien für 3D-Modelle.

Es ist zu beachten, dass die Farbe Blau den Oberordner kennzeichnet und die Farbe Grün den Unterordner.

