|  |
| --- |
|  |
| Projectplan augmented reality |
|  |
| Boyd Franken en Jeroen Rietveld 3EA2 |

September 30, 2016

Opgesteld door: Tom

Inhoud

[Project Omschrijving 2](#_Toc462643949)

[Aanleiding en context 2](#_Toc462643950)

[Probleemstelling project 2](#_Toc462643951)

[Doel project 2](#_Toc462643952)

[Beschrijving project 2](#_Toc462643953)

[Taakverdeling 3](#_Toc462643954)

[Methodologie 3](#_Toc462643955)

[Verwachte problemen 3](#_Toc462643956)

[Verwachte resultaten 3](#_Toc462643957)

[Optionele features 3](#_Toc462643958)

[Technologie 3](#_Toc462643959)

[Image Recognition 4](#_Toc462643960)

[Tensorflow 5](#_Toc462643961)

[Craftar Cloud Service 5](#_Toc462643962)

[OpenCV/JavaCV 5](#_Toc462643963)

[CloudSight 5](#_Toc462643964)

[Question Cloud 5](#_Toc462643965)

[Firebase 5](#_Toc462643966)

[MySQL 5](#_Toc462643967)

[Uitkomst voor de maatschappij 5](#_Toc462643968)

[User stories/Actoren 5](#_Toc462643969)

[Mockups 6](#_Toc462643970)

[Settings 6](#_Toc462643971)

[Camera 7](#_Toc462643972)

[Links 7](#_Toc462643973)

Projectplan augmented reality

Boyd Franken en Jeroen Rietveld 3EA2

# Project Omschrijving

## Aanleiding en context

Anno 2016 wordt er steeds meer gedacht over hoe technologie ons huidige educatiesysteem kan verbeteren of zelfs vervangen. Onze klant, dhr. Peeters, kreeg inspiratie bij zijn recente ouderbijeenkomst van zijn kind waar een leerkracht bovenmatig IT-minded bezig was. Hieruit kwam het idee hoe augmented-reality technologie vertrouwd krijgt binnen een schoolomgeving, zodat leerling en leraar een interactievere les kunnen beleven.

## Probleemstelling project

Een beeldherkenningsapplicatie ontwikkelen die zal bijdragen aan de interactiviteit en technologisch integrering in scholen. De leraar kan via een webapplicatie vragen voorbereiden voor de les. Deze lessen en respectievelijk de vragen worden dan via een projector getoond. De leerlingen hebben A4tjes met QR-codes of figuren met felle kleuren ter beschikking. Aan de hand van testen zullen we besluiten welke figuren dit zijn. Op dit moment zijn deze nog niet bekend Vervolgens steken de leerlingen deze figuren of QR-codes in de lucht.

De QR-codes bevatten een antwoord wat overeenkomt met de antwoordmogelijkheden die te zien zijn op het scherm. De leraar scant alle QR-codes met onze Androidapplicatie en stuurt deze vervolgens door naar onze webapplicatie, die vervolgens de resultaten opvangt en in een grafiek plaatst.

De figuren zijn gekleurd met felle kleuren. De leraar scant de figuren met de app en stuurt ze naar onze webapp. De app kan met behulp van kleur en figuurherkenning zien of de figuur al eens omhoog is gehouden.

## Doel project

Doel van dit project is om een omgeving op te zetten waarmee leerkrachten op een speelse manier quizjes kunnen bedenken voor hun leerlingen en hiermee direct visuele feedback kunnen krijgen hoe een klas tegenover een bepaald onderwerp of vraag staat. Hiermee worden de lessen interactiever en kan de leerkracht vragen online zetten en deze in de loop van de les vragen en hiermee direct toetsen hoe goed leerlingen zijn stof opnemen.

## Beschrijving project

Het project zal opgesplitst worden in twee onderscheidende onderdelen.

Ten eerste heb je de applicatie zelf, dit wordt native ontwikkeld voor Android. De applicatie leert verschillende figuren herkennen. Op moment van schrijven weten we nog niet concreet welke figuren, maar kanshebbers zijn: horizontale lijn, verticale lijn, cirkel, driehoek en vierkant. De app krijgt een simpele interface waarmee de gebruiker vlot kan beginnen scannen, de resultaten kan zien of kan doorsturen naar de server. Voordat de scan begint zal er ingesteld worden naar welke figuren de scan zal moeten zoeken. Daarnaast wordt er meegestuurd welk leerjaar, klas of les wordt meegestuurd om beter onderscheid te kunnen maken tussen de data.

Het tweede deel van het project bestaat uit een web platform en databank waar de resultaten naartoe worden verstuurd, nieuwe vragenlijsten kan aanmaken en men de resultaten kan bekijken. De resultaten kunnen via ons web platform in een grafiek, pie-chart en dergelijke worden gezet voor visuele feedback over wat voor antwoorden er gekozen zijn. De interface zal hierbij tevens simpel zijn, de voorgaande resultaten kunnen per datum en tijd, leerjaar, klas of les worden bekeken. Een combinatie hiervan is tevens ook mogelijk.

## Methodologie

Het project wordt uitgevoerd met behulp van de scrum en agile methode. We maken een back-log met alle features die in dit project moeten. Vervolgens worden er per sprint features toegewezen die gemaakt moeten worden tijdens die sprint. Per week dat we samenkomen zullen we een stand-up houden om alles door te nemen. We houden ook wekelijks een bespreking met de klant, dhr. Peeters. Hier stellen we de voortgang van het project voor, wat er behaald is, wat er mis is gegaan en wat er deze week verder op de planning zal staan. Hierdoor zal er dus constant feedback beschikbaar zijn over waaraan gewerkt moet worden.

https://github.com/DEJeroen/CloudApplications#boards?repos=68715146

## Verwachte problemen

Toen we de projectkeuze hadden gemaakt zijn we direct onderzoek gaan doen naar bestaande technologieën die al reeds op de markt zijn. Wat blijkt na het testen van een aantal apps die gefocust zijn rond image recognition, dit werkt niet altijd 100%. De apps hebben het vaak fout als ze een plaatje proberen herkennen, echter gaat dit om apps die de precieze origine van een object van een plaatje proberen te achterhalen. Zoals een bloempot, stoel of auto. We hopen daarom dat figuren herkennen iets gemakkelijker zal verlopen.

## Verwachte resultaten

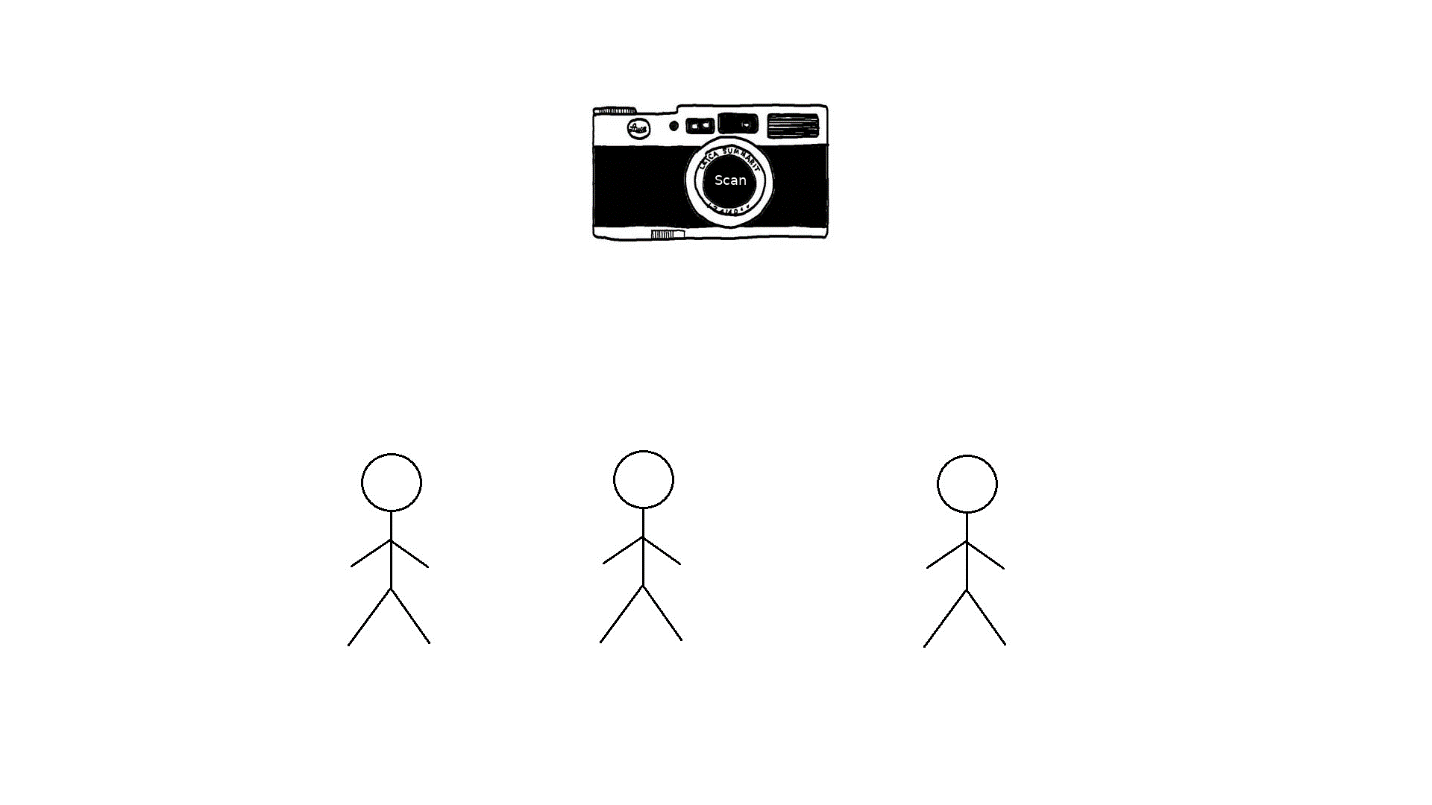
De verwachting is dat we de applicatie simpele figuurtjes kunnen laten herkennen en vervolgens laten doorsturen naar de databank en het web platform Vervolgens komt het resultaat op het scherm te zien in al dan niet een grafiek.

## Optionele features

Mochten de verwachte resultaten sneller dan verwacht verlopen, kunnen we gaan denken aan complexere figuren leren herkennen. Daarnaast kan er gedacht gaan worden om ook een leerling versie te maken, met voorgeprogrammeerde opdrachten zoals “Zoek of knutsel een object dat een cirkel is”. Op basis van snelheid en duidelijkheid van het object kunnen er bijvoorbeeld punten worden toegekend aan de leering. Op deze manier zal de applicatie breder inzetbaar zijn.

# Technologie

In het huidige stadium van het project is het gebruik van een bepaalde technologie nog niet zeker. Waar de technologie sowieso aan moet voldoen is het herkennen van objecten, hierbij zal er getest moeten worden hoe goed de technologie werkt onder bepaalde licht omstandigheden en andere oorzaken van ruis. Het diagram hieronder geeft een overzicht van de manier waar de gebruikte technologie thuishoort.



## Image Recognition

Image Recognition zorgt ervoor dat de antwoorden herkent zullen worden vanuit informatie verkregen van de camera. Hieronder staat een opsomming met beschrijving van beeld herkenning waar een uiteindelijke keuze uit gemaakt zal moeten worden.

## Tensorflow/Watson

Tensorflow is een opensource softwarebibliotheek voor deeplearning en neural networks die objecten scoort doormiddel van flow graphs. Dit systeem van dingen scoren is bruikbaar voor een hele hoop verschillende doeleinden waaronder beeldherkenning.

## Craftar Cloud Service

Craftar is op basis van AWS-diagrammen

## OpenCV/JavaCV

OpenCV is een library voor het detecteren van objecten in realtime camera beelden. JavaCV is een java interface voor OpenCV dit zou waarschijnlijk wat performance verlies hebben maar wel positieve effecten hebben voor het programmeren en de leesbaarheid van de code.

## CloudSight

Cloudsight is een cloud api die accuraat objecten in afbeeldingen kan herkennen, deze service is erg precies maar doet er ook veel langer over om bij de resultaten te komen.

## Question Cloud

De Question Cloud zal zal ervoor zorgen dat er vragen via de app gesteld kunnen worden

## Firebase

Firebase is een NoSQL database en zou hierdoor sneller, schaalbarer en beter uitgebreid kan worden.

## MySQL

MySQL is een SQLdatabase en zou hierdoor betere data integriteit moeten hebben en betere support.

# Uitkomst voor de maatschappij

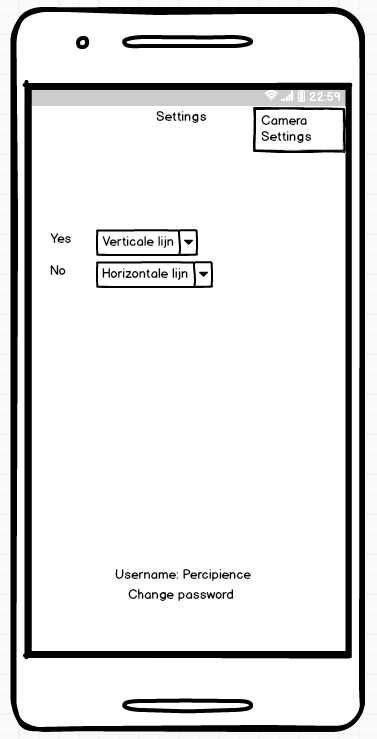
Deze app richt zich op het onderwijsvlak van de maatschappij. Met name het lager onderwijs. Het zal zich aanbieden als een simpel te besturen app met een even simpel online platform om resultaten te kunnen bekijken. Het biedt een mogelijkheid om technologie al vroeg in een jong persoons educatieve leven te integreren. Bovendien is het voor de leerkracht een goede manier om zijn lessen interactiever en levendiger te maken. Het zou voor hele kleine kinderen een goede manier zijn om figuren te leren herkennen en voor oudere kinderen kan het gebruikt worden voor ja/nee vragen en multiple choice vragen te toetsen.

# User stories/Actoren

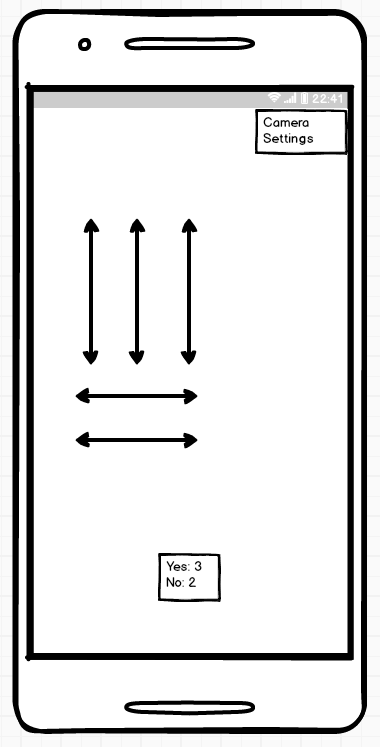
|  |
| --- |
| As teacher I want a page where I can make graphs for past results. |
| As a teacher I want a to check realtime results |
| As a teacher I need to create lessons//differentiate my questionnaires between grades. |
| As a teacher I need to assign questions to lessons//differentiate my questionnaires between subjects. |
| As a teacher I want to choose which figures the scan needs to recognize to correspond with the questionnaires. |
| As a teacher I want the same login credentials for both the app and web platform. |
| As a teacher I need to register my account |
| As a teacher I need to start a lesson |
| As a teacher I need the ability to start the scan. |
| As a student I need to hold up figures to scan |
| As a student I need visual feedback for my choice |
| As a student I need to understand what my figure means. |
| As a student I need to know when to hold up my figure. |

# Mockups

## Settings



## Camera



# Links

https://github.com/DEJeroen/CloudApplications