



Konzeption und Umsetzung eines Augmented Reality basierten Assistenzsystems zur Unterstützung industrieller Prozesse

BACHELORARBEIT

für die Prüfung zum

Bachelor of Science

des Studienganges Informatik

an der

Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

Mikka Jenne

Abgabedatum 31. August 2020

Bearbeitungszeitraum

Matrikelnummer

Kurs

Ausbildungsfirma

Betreuer der Ausbildungsfirma

Gutachter der Studienakademie

12 Wochen

2062885

TINF17B4

cjt Systemsoftware AG

Karlsruhe

M. Sc. Florian Dunz

Prof. Dr. Marcus Strand

Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich meine Bachelorrarbeit mit dem Thema: „Konzeption und Umsetzung eines Augmented Reality basierten Assistenzsystems zur Unterstützung industrieller Prozesse“ selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Ich versichere zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.

Ort, Datum

Unterschrift

Sperrvermerk

Der Inhalt dieser Arbeit darf weder als Ganzes noch in Auszügen Personen außerhalb des Prüfungsprozesses und des Evaluationsverfahrens zugänglich gemacht werden, sofern keine anders lautende Genehmigung der Ausbildungsstätte vorliegt.

Zusammenfassung

Computer sind heutzutage allgegenwärtig.

Kaum ein Unternehmen arbeitet ohne computergesteuerte Unterstützung, sei es das Schreiben einer Rechnung in einem mittelständischen Unternehmen, das Verwalten von einzelnen Arbeitsprozessen oder die Unterstützung bei einzelnen Arbeitsschritten. Speziell im Elektrotechnischen Bereich gibt es heute noch Prozesse die hinsichtlich der physischen und digitalen Welt stark voneinander getrennt sind, z.B. das Zeichnen von Schaltplänen und die digitale Erfassung von Messwerten, die über Programme verwaltet werden können.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, die physische Welt durch die Möglichkeit der digitalen Zeichnung von Gebäudeschaltplänen zu erweitern. Für den Gebrauch designed, wird auf eine Verbesserung sowie auf die Transparenz von solchen Schaltplänen gezielt, um so weitere essentielle Informationen zu Gebäuden zu erhalten. Da die händische Zeichnung meist aufwändig, kostenintensiv ist und keiner Norm entspricht, soll durch die Digitalisierung dieses Prozesses Abhilfe geschaffen werden. Durch Nutzung neuester Technologien im Bereich Desktopanwendungen und des Einsatzes einer einheitlichen Zeichenstruktur sollte diese Applikation für den Otto Normalverbraucher leicht nutzbar sein.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
1.1	Motivation	7
1.2	cjt Systemsoftware AG	9
1.3	Aufgabenstellung	10
1.4	Aufbau der Arbeit	11
1.5	Stand der Technik	11
2	Grundlagen	12
2.1	Augmented Reality	12
2.1.1	Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality	12
2.1.2	Varianten der Augmented Reality	12
2.1.3	Augmented Reality in der Industrie	12
2.2	SLAM - Simultaneous Localization And Mapping	12
2.2.1	Localization	12
2.2.2	Mapping	12
2.3	Quaternionen	12
2.3.1	Transformation	12
2.3.2	Rotation	12
2.4	Technologien	12
2.4.1	Google ARCore	12
2.4.2	Android Jetpack	12
2.4.3	Sceneform SDK	12
2.4.4	SQLite	12
2.5	OpenGL	13
2.5.1	Projektionen	13
2.5.2	Shader	13
2.6	Softwarearchitektur	13
2.6.1	MVVM	13
2.6.2	Android Architecture Components	13
2.7	Modulare Software Architektur	13
2.8	Datenmodellierung	13
3	Konzeption	14
3.1	Arbeitsumgebung / Umfeld	14
3.2	Objekterkennung / Scan-Phase	14
3.3	Visualisierungs-Phase	14

3.4	Architekturkonzept	14
3.5	Softwarekonzept	14
3.6	Auswahl des AR Frameworks	14
3.6.1	Google ARCore	14
3.6.2	ARToolKit	14
3.7	Datenmodell	14
4	Umsetzung	15
4.1	Allgemeine Entwicklung	15
4.1.1	Umgebungserkennung / Scan - Lernphase	15
4.1.2	Visualisierungs-Phase	15
4.2	Testdurchlauf - Test-Szenario	15
5	Fazit	17
6	Ausblick	18
	Anhang	19
	Index	19
	Literaturverzeichnis	19

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Liste der Code-Beispiele

Abkürzungsverzeichnis

IOSB	Fraunhofer Institut für Optronik, Systemtechnik und Bildauswertung IOSB	
IoT	Internet of Things, dt. Internet der Dinge	8
KIT	Forschungszentrum Karlsruhe	9
SLAM	Simultaneous Localization And Mapping	10

Kapitel 1

Einleitung

In diesem Teil der Arbeit wird auf die Motivation des Themas eingegangen. Darüber hinaus wird sowohl die Aufgabenstellung als auch der Aufbau der Arbeit genauestens dargelegt. Eine nähere Betrachtung des Standes der Technik untermauert die Beweggründe der Ausarbeitung dieser Arbeit.

1.1 Motivation

Jede neu entwickelte Technologie durchlebt im Laufe der Entstehung ein enormes Aufsehen. Es wird viel darüber debattiert, fantasiert und geplant ohne jedoch genau die Resultate abwägen zu können. Durch fehlende Erfahrung und nicht ausgereifte Konzepte werden Highlights erwartet die zu diesem Zeitpunkt technisch nicht umsetzbar sind. Jede neue technologische Idee macht diese Phasen der Entwicklung durch.

Ein sogenannter Hype Cycle, dt. Hype-Zyklus, ist ein visualisiertes Modell, das die Entwicklung einer neuen Technologie von der Innovation über die Umsetzung bis hin zur ausgereiften Marktfähigkeit repräsentiert und so die Phasen der Entwicklung verdeutlicht. Nachdem eine Innovation den Gipfel der überzogenen Erwartungen passiert hat, folgt das Tal der Enttäuschung, wobei die Technologie an Interesse verliert. Nach der erneuten Sammlung, der *"Kurs-Korrektur"* [BITFORGE 2019], wird die präsente Innovation realistischer beurteilt. Durch die objektive Betrachtungsweise entsteht ein neues und realistisches Bild der Möglichkeiten, aber auch der Grenzen der Technologie. Zum Ende hin geht die ehemals neue Innovation in eine routinierte Technologie über, wobei diese an Anerkennung gewinnt und sich weiterentwickelt. Diese Position des Modells signalisiert und bestätigt die Marktreife einer Technologie und wir ab diesem Zeitpunkt nichtmehr als Zukunftsvision, Hype oder Highlight angesehen.

Momentan befindet sich Augmented Reality auf dem Pfad der Erleuchtung und ist auf sehr gutem Wege zu einer ausgereiften Technologie, da das Wachstum der Verwendung von Augmented Reality stetig steigt und mittlerweile ein weites Portfolio an möglichen Einsatzgebieten vorweist. Mit der jetzigen Erfahrung und dem technologischen Fortschritt können Visionen und Ideen in Bezug auf Augmented Reality, die zu Beginn der Innovation geäußert wurden, umgesetzt werden. Durch die gewonnenen Erfahrungen rückte Augmented Reality wieder in den Vordergrund und weckt ein enormes Interesse die gewonnene Technologie vollends zu nutzen. Die Technologie der Augmented Reality weist, wie bereits erwähnt, ein riesiges Portfolio an Einsatzgebieten vor,

unter anderem:

- Industrie
- Produktion und Lagerlogistik
- Wartung und Reparatur
- Spiele, bzw. Gaming
- Medizin
- Marketing und Werbung
- Navigation
- Unterhaltung und Fernsehen
- Schulung und Training
- Militär

Neben der Affinität der Technologie bringt es auch viele Vorteile mit sich. Arbeitsprozesse und Herangehensweisen an Projekte werden modernisiert. Die Kombination aus vielen Informationen und der visuellen Darstellung der Informationen in Echtzeit reduzieren die Fehleranfälligkeit von menschlicher Unachtsamkeit, steigert die Produktivität und verbessert den Wissenstransfer durch die gegebene Visualisierung.

Schon im Jahr 2016 sprach Apple CEO Tim Cook die Innovation *Augmented Reality* an zahlreichen Events, Keynotes und Interviews an und war zu diesem Zeitpunkt schon enorm begeistert. Er beteuerte: „...*using the tech would become as normal as eating three meals a day.*“ [LESWING 2016] Mit jeder Möglichkeit ging der Apple CEO auf seine Überzeugung gegenüber Augmented Reality ein. Erst vor kurzer Zeit bestätigte er, das AR zahlreiche und innovative Einsatzgebiete erlangen und immer mehr an Wichtigkeit zunehmen würde, als er sagte: „*pervade your life, it will play a big role...*“ [EADICICCO 2020]

Ein sehr großer Anwendungsbereich mit viel Potential, das bei weitem noch nicht ausgeschöpft sei, ist der Industriezweig. Die Marktstudie zu Augmented Reality der IDG Research Services und PTC untermauern das immer weiter steigende Wachstum der Anwendungen in Unternehmen. „Fast 75% der deutschen Unternehmen setzen bereits *Virtual oder Augmented Reality* ein oder planen dies.“ [MUNDT 2020] Eine Prognose berechnet einen Umsatz in zweistelliger Milliarden-Höhe der bis 2021 erreicht werden soll. So wird um so deutlicher das es sich bei Augmented Reality um ein sehr zukunftsorientiertes Marktsegment handelt mit viel Potential, immer weiter in den Vordergrund rückt und viele Unternehmen sich damit auseinandersetzen.

Durch den Trend zur Vollautomatisierung von Produktions- und Industrieprozessen werden Unmengen an Daten erzeugt. Durch das ebenso aktuelle Thema der Industrie 4.0 und dem damit in Verbindung gebrachte Internet of Things, dt. Internet der Dinge (IoT) werden weitere Daten erzeugt und über eine Cloud zu Verfügung gestellt. Entstehende Daten sind z.B. Maschinendaten aus Maschinen-Protokollen, Prozessinformationen, Produktionsdaten oder Informationen der

Endverbraucher. [KRAUSS 2019] Augmented Reality ermöglicht es einen Großteil sinnvoll zu nutzen, sei es die Ablösung von Papierprozessen oder die einfache Einbindung von digitalen Lösungen in die bestehenden IT-Infrastrukturen. [SEBASTIAN HUMAN 2019] Dabei sind Rückschlüsse auf die allgemeine Arbeitsoptimierung zu ziehen. Notwendige Informationen können ohne großen Aufwand, schnell und zentral an einem Ort durch AR zur Verfügung gestellt und eingeblendet werden. Damit können Wartungen schneller durchgeführt, Defekte besser behoben, Leerläufe oder Fehler am Endprodukt vermieden werden. Mit solch einer Hilfe kann z.B. auch die Orientierung in riesigen Produktionshallen aufrecht erhalten werden, um einen besseren Überblick über alle Maschinen zu erhalten. Dadurch können auch Prozesse effizienter gestaltet werden. Ein Mechaniker kann alle notwendigen Informationen der Augmented Reality Applikation entnehmen, um z.B. eine Wartung schneller durchzuführen oder über Vorfälle in Echtzeit informiert zu sein.

1.2 cjt Systemsoftware AG

Die Arbeit wurde bei der Firma cjt Systemsoftware AG durchgeführt. Diese wurde 1999 von Christian J. Tauber und Ulrich Beck gegründet. Damals mit einem Team von 20 Personen, beschäftigt die cjt Systemsoftware AG heute mehr als 60 Mitarbeiter. Mit ihrem Sitz in Karlsruhe ist sie in einer der größten Technologiestädten Deutschlands angesiedelt.

Durch das stetige Wachstum der cjt Systemsoftware AG vergrößert sich auch deren Portfolio kontinuierlich. Dabei setzt das Consulting-Unternehmen hauptsächlich auf maßgeschneiderte Software- und Netzwerklösungen. Großkunden wie Siemens AG, Lufthansa Cargo, Forschungszentrum Karlsruhe (KIT) und Fraunhofer IOSB zeugen von der hohen Qualität der geleisteten Arbeit. Dabei agiert das Unternehmen nicht nur in Deutschland sondern auch international, darunter in Ländern wie China und den USA.

Einer der größten Auftraggeber der Firma ist ebenso das in Karlsruhe angesiedelte Unternehmen Siemens AG das eine beispielhafte Anwendung für das Assistenzsystem bietet und in Zukunft auch der Firma zur Nutzung unterbreitet werden könnte.

1.3 Aufgabenstellung

Im Rahmen dieser Arbeit soll ein System konzeptioniert, entwickelt und umgesetzt werden, welches basierend auf Augmented Reality ein Informations- und Unterstützungssystem im industriellen Bereich grundlegend realisiert.

Die entstehende prototypische Applikation soll es ermöglichen einen Überblick über eine Produktions- oder Industriehalle zu verschaffen, indem die Umgebung und alle in der Halle stehenden Maschinen erkannt und angezeigt werden. Die erkannten Objekte können vom Nutzer eingetragen werden, um die Position des Gegenstands festhalten zu können. Nach dem setzen des Objektes kann der Nutzer die benötigten Informationen eintragen, um so grundlegende Informationen über diesen Gegenstand griffbereit zu haben. Mit dieser Arbeit soll der Grundbaustein für ein Unterstützungssystem gelegt und das beliebig erweitert werden kann, um eine nützliches *Gadget* mit vielen *Features* in der Industrie zur Verfügung zu stellen.

Grundlegend ist die Arbeit in drei Aufgabenbereiche unterteilt.

Um eine Applikation übersichtlich zu gestalten und für die Zukunft nicht zu vermeidende Optimierungen, Änderungen oder Erweiterungen möglichst einfach integrieren zu können, ist es zu Anfang die Aufgabe eine solide und übersichtliche Grundstruktur, bzw. Software- Architektur zu erstellen. Dadurch werden Funktionen und Klassen einer klaren Struktur zugeordnet, um eine einheitliche Linie vorzugeben.

Ein weiterer Aspekt der bei der Erstellung der Architektur berücksichtigt werden soll, ist der Ansatz der modularen Softwarearchitektur. Damit können einzelne Funktionen unabhängig voneinander getestet und Abhängigkeiten oder Frameworks leichter ersetzt, hinzu oder entfernt werden. Darüber hinaus begünstigt eine modulare Konzeption bessere Kontrollierbarkeit und Übersichtlichkeit in großen Softwareprojekten.

Die Hauptaufgabe ist die Realisierung der Augmented Reality Funktion, der Kern der Anwendung. Dabei wird die Applikation in zwei Phasen unterteilt, welche es gilt separat zu planen und implementieren.

Die erste Phase, genannt Scan-Phase, beschäftigt sich mit dem scannen der Umgebung, bzw. des Raumes. Die Aufgabe dabei besteht darin, mittels dem Simultaneous Localization And Mapping (SLAM) - Verfahren eine Karte der Umgebung zu erstellen und die räumliche Lage innerhalb dieser Karte zu schätzen, um auf Basis dieser erstellten Karte virtuell Objekte auf der Karte platzieren zu können. Mit den gewonnen Informationen der räumlichen Darstellung durch das SLAM - Verfahren kann der Nutzer virtuelle Objekte im virtuellen Raum an Ort und Stelle platzieren, als Referenz zu dem existierenden Objekt in der Realität, welches erkannt wurde. Bei der Erstellung eines Objekts soll der Nutzer die Möglichkeit haben Informationen über das Objekt in das System einzupflegen, um diese immer abrufen zu können.

In der zweiten Phase, genannt Visualisierungs-Phase, sollte der Nutzer die Möglichkeit haben sich im Raum frei bewegen zu können. Mit der Lokalisierung des Nutzer-Geräts und den bekannten Informationen der in Phase eins gesetzten Objekte, sollte dem Nutzer die virtuellen Objekte in seiner unmittelbaren Umgebung angezeigt werden. Mit dem Wissen, dass sich im Blickfeld der AR-Applikation ein Objekt befindet, können für dieses in der Datenbank weitere

Informationen abgefragt und dem Nutzer zur Verfügung gestellt werden.

Ein weiterer wichtiger Punkt dieser Arbeit wird die Modellierung eines geeigneten, grundlegenden und prototypischen Datenmodells sein. Dieses Datenmodell gibt vor welche Informationen in Phase eins, beim Erstellen eines Objekts, von der Eingabe des Nutzers erfasst werden sollten.

1.4 Aufbau der Arbeit

1.5 Stand der Technik

Kapitel 2

Grundlagen

2.1 Augmented Reality

2.1.1 Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality

2.1.2 Varianten der Augmented Reality

2.1.3 Augmented Reality in der Industrie

2.2 SLAM - Simultaneous Localization And Mapping

2.2.1 Localization

2.2.2 Mapping

2.3 Quaternionen

2.3.1 Transformation

2.3.2 Rotation

2.4 Technologien

2.4.1 Google ARCore

2.4.2 Android Jetpack

2.4.3 Sceneform SDK

2.4.4 SQLite

2.5 OpenGL

2.5.1 Projektionen

2.5.2 Shader

2.6 Softwarearchitektur

2.6.1 MVVM

2.6.2 Android Architecture Components

2.7 Modulare Software Architektur

2.8 Datenmodellierung

Kapitel 3

Konzeption

- 3.1 Arbeitsumgebung / Umfeld
- 3.2 Objekterkennung / Scan-Phase
- 3.3 Visualisierungs-Phase
- 3.4 Architekturkonzept
- 3.5 Softwarekonzept
- 3.6 Auswahl des AR Frameworks
 - 3.6.1 Google ARCore
 - 3.6.2 ARToolKit
- 3.7 Datenmodell

Kapitel 4

Umsetzung

4.1 Allgemeine Entwicklung

4.1.1 Umgebungserkennung / Scan - Lernphase

4.1.2 Visualisierungs-Phase

4.2 Testdurchlauf - Test-Szenario

Liste der noch zu erledigenden Punkte

Topic 4.1 umbenennen

Kapitel 5

Fazit

Kapitel 6

Ausblick

Literatur

- BITFORGE [Okt. 2019]. *Augmented Reality offiziell kein Hype mehr*. <https://bitforge.ch/augmented-reality/augmented-reality-offiziell-kein-hype-mehr/> [siehe S. 7].
- EADICICCO, Lisa [Jan. 2020]. <https://www.businessinsider.de/international/apple-q1-earnings-call-tim-cook-augmented-reality-ar-2020-1/?r=US&IR=T> [siehe S. 8].
- KRAUSS, Melanie [Feb. 2019]. *Europa baut Führung bei Industrie 4.0 weiter aus*. <https://www.maschinenmarkt.vogel.de/europa-baut-fuehrung-bei-industrie-40-weiter-aus-a-801681/> [siehe S. 9].
- LESWING, Kif [Okt. 2016]. *Apple CEO Tim Cook thinks augmented reality will be as important as 'eating three meals a day'*. <https://www.businessinsider.com/apple-ceo-tim-cook-explains-augmented-reality-2016-10?r=DE&IR=T> [siehe S. 8].
- MUNDT, Elisa [Jan. 2020]. *Marktstudie zu Augmented und Virtual Reality - Einblicke in die Marktreife immersiver Technologien*. <https://www.industry-of-things.de/vr-und-ar-werden-realitaet-a-898199/> [siehe S. 8].
- SEBASTIAN HUMAN, Christopher Bouveret und [Nov. 2019]. *Augmented Reality in der Industrie: Herausforderungen, Potenziale, Chancen*. <https://www.industry-of-things.de/augmented-reality-in-der-industrie-herausforderungen-potenziale-chancen-a-882695/> [siehe S. 9].