



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	8
1.3	Aufgabenstellung	9
1.4	Aufbau der Arbeit	9
1.5	Stand der Technik	9
2	Grundlagen	10
2.1	Augmented Reality	10
2.1.1	Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality	10
2.1.2	Varianten der Augmented Reality	10
2.1.3	Augmented Reality in der Industrie	10
2.2	SLAM - Simultaneous Localization And Mapping	10
2.2.1	Localization	10
2.2.2	Mapping	10
2.3	Technologien	10
2.3.1	Google ARCore	10
2.3.2	Android Jetpack	10
2.3.3	Sceneform SDK	10
2.3.4	SQLite	10
2.4	OpenGL	11
2.4.1	Projektionen	11
2.4.2	Shader	11
2.5	Softwarearchitektur	11
2.5.1	MVVM	11
2.5.2	Android Architecture Components	11
2.6	Modulare Software Architektur	11
2.7	Datenmodellierung	11
3	Konzeption	12
3.1	Arbeitsumgebung / Umfeld	12
3.2	Objekterkennung / Scan-Phase	12
3.3	Visualisierungs-Phase	12
3.4	Architekturkonzept	12
3.5	Softwarekonzept	12
3.6	Auswahl des AR Frameworks	12

3.6.1	Google ARCore	12
3.6.2	ARToolKit	12
3.7	Datenmodell	12
4	Umsetzung	13
4.1	Allgemeine Entwicklung	13
4.1.1	Umgebungserkennung / Scan - Lernphase	13
4.1.2	Visualisierungs-Phase	13
4.2	Testdurchlauf - Test-Szenario	13
5	Fazit	15
6	Ausblick	16
	Anhang	17
	Index	17
	Literaturverzeichnis	17

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Liste der Code-Beispiele

Abkürzungsverzeichnis

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 is because it will play a big role...*“ [EADICICCO 2020]

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.

1.3 Aufgabenstellung

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 Technologien

2.3.1 Google ARCore

2.3.2 Android Jetpack

2.3.3 Sceneform SDK

2.3.4 SQLite

2.4 OpenGL

2.4.1 Projektionen

2.4.2 Shader

2.5 Softwarearchitektur

2.5.1 MVVM

2.5.2 Android Architecture Components

2.6 Modulare Software Architektur

2.7 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 [2020]. *Tim Cook keeps talking about why this one technology will ,pervade‘ our lives in the future*. <https://www.businessinsider.de/international/apple-q1-earnings-call-tim-cook-augmented-reality-ar-2020-1/?r=US&IR=T>, [siehe S. 8].
- LESWING, Kif [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].