

# Audio Effect Generator

Doelstelling:

We gaan een audio effect generator maken met zelf gecreëerde effecten. We gaan simpel beginnen met een audio input via AUX binnen te lezen. Het inkomend audiosignaal via een STM controller bewerken en dan terug via een AUX naar buiten brengen. Op de output kan dan een speaker worden aangesloten om het bewerkt signaal te beluisteren.

Onze minimum criteria zijn:

- Audio input/output via AUX binnen lezen.
- ADC en DAC .
- Aansturen via een controller developer board.
- I / O knoppen om de gecreëerde effecten aan te sturen.
- Zelf de volgende effecten creëren:
  - Bass regelen
  - Treble
  - Delay
  - chorus

Als we klaar zijn met de minimum criteria gaan we ons project nog uitbereide als volgt:

- Een PCB zelf maken
- Meerdere inputs
- Nog extra effecten creëren:
  - Reverb
  - Distortion
  - Loop
  - Wahwah
- Betere DAC/ADC codec

Beknopte stakeholder analyse:

We gaan de stakeholder analyse doen aan de hand van volgende vier vragen:

- Wie zijn je stakeholders en wat willen ze?

Onze stakeholder is meneer Pauwels (key stakeholder). Hij zal ons opvolgen en begeleiden doorheen het semester. Hij wilt dat we op een gelijk tempo elke week in het labo vooruitgang boeken om zo tot een afgewerkt product te komen. De uitgebreide stakeholders (keep satisfied) is ook nog de jury die ons gaat evalueren tijdens onze demo/presentatie. Doordat zij alleen onze eind versie zullen zien tijdens onze demo is het voornamelijk belangrijk dat we tegen dan een mooi verzorgde demo kunnen geven.

Uiteraard zijn wij als developers ook key stakeholders. Bij ons is het belangrijk dat we tegen de uiterste deadline onze minimum criteria sowieso kunnen laten zien en (hopelijk) ook enkele uitbereidingen. Dit willen we bereiken door als team wekelijks progressie te maken en duidelijk te communiceren aan de hand van scrum meetings tijdens onze 4u in het labo en onze meetings op zondag.

- Waarom willen ze dit?

Meneer Pauwels wilt dit door dat hij vooruitgang wilt zien tijdens onze project uren iedere week, doordat hij ook een cijfer geeft op onze permanente evaluatie.

De jury gaat alleen ons eind project zien dus voor hen is het alleen belangrijk dat we een mooi eindresultaat hebben.

Wij als developers zijn begaan met heel het project dus willen een goed verloop en eindresultaat.

- Hoe kunnen ze invloed uitoefenen op je traject?

Meneer Pauwels kan invloed uitoefenen door ons raad te geven doorheen het semester. Hij bepaald ook onze permanente evaluatie en ons eind resultaat.

De jury heeft alleen invloed op ons eind resultaat.

Wij hebben invloed over heel het traject. Door de opties dat we kiezen en onze werkhouding doorheen het traject.

- Hoe kan je jouw stakeholders zo goed mogelijk managen?

Meneer Pauwels kunnen we managen door zo goed mogelijk met hem te communiceren doorheen het traject.

De jury kunnen we moeilijk managen doordat we nog niet weten wie er in de jury zou zitten. We kunnen hen enkel managen door een goed voorbereide presentatie te geven en hun op het moment van onze demo om ver te blazen.

Wij kunnen ons zelf managen door goede afspraken te maken en duidelijk onderling te communiceren. Zo komen we al elke week 4u samen tijdens onze project uren en dan bellen we ook op regelmatige basis in Discord met mekaar.