

Grobplanung

Renato Bosshart, Josua Schmid

September 26, 2012

1 Wochenplanung

- W1: Einarbeitung und Aufsetzen der Umgebung
- W2: Evaluation bestehender Projekte
- W3: Evaluation möglicher Bedienkonzepte
- W4-6: Umsetzungsversuche und Tests der Bedienkonzepte
- W7: Bedienkonzept wird auf Industrieanwendung fixiert.
Evaluation Konflikte & Probleme
- W8-10: Verbesserung der Inputs bezüglich Stabilität
- W11: Physikalische Grenzwertanalyse (Technische Evaluation)
- W12: Dokumente finalisieren
- W15: Präsentation vorbereiten
- W14: Präsentation

2 Detaillierte Aufgabenbeschreibung

2.1 Projektevaluation

Was gibt es für Kinect-Projekte? Was haben sie für Möglichkeiten? Wie funktionieren sie? OpenSource? Beispiele: FAAST, Mausemulation

2.2 Bedienkonzepte

Was für Konzepte bestehender Projekte? Wii, Kinect-Games, Lightgun, Xbox, Mausemulation, PS3, The Leap, Konventionelle Touchkonzepte.

Gibt es für unser Projekt spezielle Einschränkungen in der Bedienung? z.B.: Mitarbeiter sollen nicht vor dem zu bedienenden Gerät herumtanzen müssen.

2.3 Technische Evaluation

Welche physikalischen Limitierungen hat die Kinect? Wie kann man die Erkennung verbessern? z.B: Idealabstand der zu scannenden Objekte, Fremdlicht, Spiegel

2.4 Probleme

Wie sieht das Umfeld aus? Andere Personen dürfen nicht ablenken. Welche Person ist am Bedienen? Ist sie definitiv weg? Oder nur kurz?