

**Adam Baniuszewicz**

nr albumu: 33816

kierunek studiów: Teleinformatyka

forma studiów: studia stacjonarne

specjalność: Sieci teleinformatyczne i systemy mobilne

**ALGORYTMY POLECEŃ MENTALNYCH W INTERFEJSACH  
MÓZG-KOMPUTER**

**ALGORITHMS OF MENTAL COMMANDS IN BRAIN-COMPUTER  
INTERFACES**

Praca dyplomowa magisterska

napisana pod kierunkiem:

**dr. inż. Roberta Krupińskiego**

Katedra Przetwarzania Sygnałów i Inżynierii Multimedialnej

Data wydania tematu pracy: 01.11.2018 r.

Data złożenia pracy: TODO r.

Szczecin, TODO



## **OŚWIADCZENIE AUTORA PRACY DYPLOMOWEJ**

Oświadczam, że praca magisterska pn.

„Algorytmy poleceń mentalnych w interfejsach mózg–komputer”

napisana pod kierunkiem:

dr. inż. Roberta Krupińskiego

jest w całości moim samodzielnym autorskim opracowaniem sporządzonym przy wykorzystaniu wykazanej w pracy literatury przedmiotu i materiałów źródłowych.

Złożona w dziekanacie Wydziału Elektrycznego treść mojej pracy dyplomowej w formie elektronicznej jest zgodna z treścią w formie pisemnej.

Oświadczam ponadto, że złożona w dziekanacie praca dyplomowa ani jej fragmenty nie były wcześniej przedmiotem procedur procesu dyplomowania związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego w uczelniach wyższych.

.....  
podpis dyplomanta

Szczecin, dn. TODO r.

## **Streszczenie pracy**

TODO

## **Słowa kluczowe**

BCI, Elektroencefalografia

## **Abstract**

TODO

## **Keywords**

BCI, Electroencephalography

# Spis treści

<b>Wykaz ważniejszych oznaczeń i skrótów</b>	6
<b>Wprowadzenie</b>	7
<b>1. Wstęp do tematyki interfejsów mózg-komputer</b>	9
<b>2. Analiza rozwiązań BCI</b>	11
2.1. Rodzaje interfejsów	11
2.1.1. Inwazyjne	11
2.1.2. Nieinwazyjne	11
2.2. Charakterystyka wybranych urządzeń komercyjnych	11
2.2.1. Emotiv Insight	11
2.2.2. Emotiv EPOC+	13
2.2.3. Muse/Muse 2	16
2.2.4. MindWave Mobile 2	18
2.2.5. OpenBCI Ultracortex Mark IV	19
2.3. Przegląd potencjalnych zastosowań	23
2.3.1. Interfejs komunikacyjny	23
2.3.2. Sterowanie wózkiem inwalidzkim	23
2.3.3. Rehabilitacja	25
2.3.4. Nadzór skupienia	25
2.3.5. Gry komputerowe	26
2.3.6. Kontrola egzoszkieletu	27
<b>3. Projekt systemu</b>	29
3.1. Wybór urządzenia BCI	29
3.2. *Resztę rzeczy dodam po napisaniu programu*	29
<b>4. Badania opracowanego systemu</b>	31
4.1. Badanie wpływu zakłóceń	31
4.2. Badanie wpływu parametrów algorytmu	31
<b>Zakończenie</b>	32
<b>Bibliografia</b>	33
<b>Spis tabel</b>	35
<b>Spis rysunków</b>	36
<b>Spis kodów źródłowych</b>	37

# Wykaz ważniejszych oznaczeń i skrótów

<b>API</b>	Application programming interface — Interfejs programistyczny aplikacji
<b>BCI</b>	Brain-computer interface — Interfejs mózg-komputer
<b>EEG</b>	Elektroencefalografia
<b>EKG</b>	Elektrokardiografia
<b>EMG</b>	Elektromiografia
<b>EOG</b>	Elektrookulografia
<b>SDK</b>	Software development kit — Zestaw narzędzi do tworzenia oprogramowania

# **Wprowadzenie**

TODO

## **Cel pracy**

TODO

## **Zakres pracy**

TODO





## **ROZDZIAŁ 1**

# **Wstęp do tematyki interfejsów mózg–komputer**



## **ROZDZIAŁ 2**

# **Analiza rozwiązań BCI**

## **2.1. Rodzaje interfejsów**

### **2.1.1. Inwazyjne**

### **2.1.2. Nieinwazyjne**

## **2.2. Charakterystyka wybranych urządzeń komercyjnych**

### **2.2.1. Emotiv Insight**

Insight (patrz rysunek 2.1 na następnej stronie) jest produktem wprowadzonym na rynek w roku 2015 przez firmę Emotiv przy wsparciu crowdfundingu na portalu kickstarter. Jest produktem do użytku codziennego, głównie za sprawą minimalistycznego designu oraz braku konieczności stosowania żelów przewodzących, przeznaczonym do mniej precyzyjnych zastosowań.

Jest wyposażony w pięć czujników właściwych oraz dwa referencyjne. Lokalizacja czujników została przedstawiona na rysunku 2.2 na stronie 13. Czas ubrania oraz ustawienia urządzenia oscyluje w granicach 1–2 minut. Parametry urządzenia zostały zestawione w tabeli 2.1 na stronie 14.

Koszt produktu na dzień 21 kwietnia 2019 roku wynosi 299\$.

Firma Emotiv dostarcza do swoich rozwiązań API<sup>1</sup> o nazwie Cortex. Stanowi on podstawę do budowania aplikacji wykorzystujących pobrane z hełmów strumienie danych dzięki wykorzystaniu JSON oraz WebSocket[3]. Cortex ułatwia tworzenie gier, aplikacji oraz rejestrowania danych do późniejszego ich wykorzystania do badań.

Cortex jest wrapperem SDK<sup>2</sup> firmy EMOTIV. Zapewnia on, w zależności od rodzaju

---

<sup>1</sup>API (*ang.* application programming interface) – Interfejs programistyczny aplikacji. Zawiera zestaw reguł i ich opisów, które definiują sposób komunikacji między programami komputerowymi.

<sup>2</sup>SDK (*ang.* software development kit) – Zestaw narzędzi dla programistów niezbędny w tworzeniu apli-



**Rysunek 2.1.** Helm Emotiv Insight

Źródło: [5]

zakupionej licencji, dostęp do różnych strumieni danych z hełmów. Jest kompatybilny z systemami Mac OS oraz Windows. Umożliwia programowanie w językach Java, C#, C++, Python, Ruby, JavaScript (Node.js) oraz PHP.

Licencja Cortex jest dostępna w trzech planach:

#### **Darmowa**

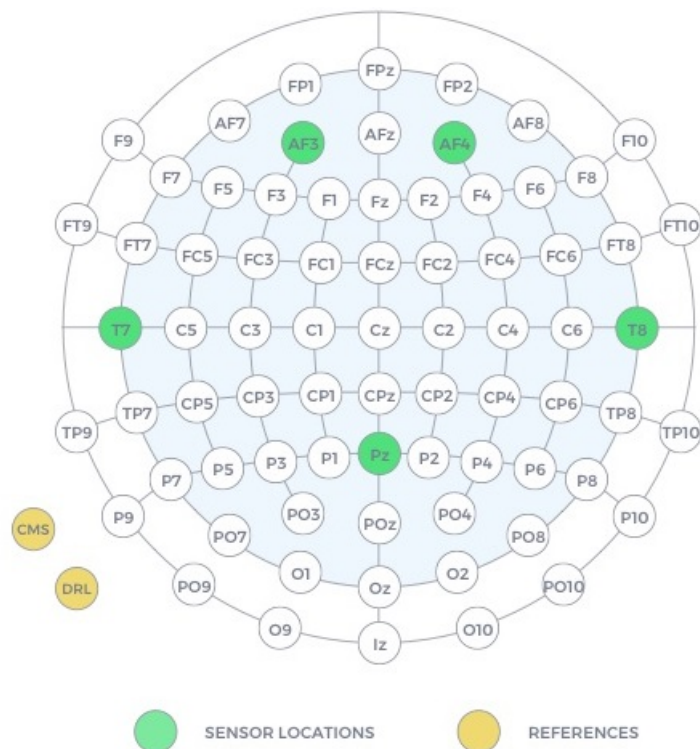
- Mental Commands API,
- Performance Metrics API (do 0,1 Hz),
- Frequency Bands API,
- Facial Expressions API,
- Motion data API,
- nielimitowana ilość sesji na 3 urządzeniach.

#### **Niekomercyjna pro – \$55-99/miesiąc**

- Wszystkie API z licencji darmowej,
- Raw EEG API,
- oprogramowanie EmotivPRO,

---

kacji korzystających z danej biblioteki.



**Rysunek 2.2.** Rozmieszczenie sensorów w hełmie Emotiv Insight

Źródło: [5]

- nielimitowana ilość sesji na 3 urządzeniach.

### Komercyjna

- Performance Metrics API o wysokiej rozdzielczości,
- konfigurowanie API pod swoje potrzeby,
- tworzenie komercyjnych rozwiązań.

Oprogramowanie EmotivPRO[6], dostępne w licencjach niekomercyjnej pro oraz komercyjnej, stanowi wsparcie dla badań wykorzystujących EEG. Pozwala ono na akwizycję oraz prezentację strumieni danych w czasie zbliżonym do rzeczywistego, zapisywanie sesji w chmurze oraz szybką analizę wbudowanym algorytmem FFT<sup>3</sup>, bez konieczności eksportu danych.

### 2.2.2. Emotiv EPOC+

EPOC+, pokazany na rysunku 2.3 na następnej stronie, został wprowadzony na rynek w 2013 roku przez firmę Emotiv. Został zaprojektowany do badań wykorzystujących EEG oraz zaawansowanych zastosowań BCI[4].

Jest wyposażony w 14 kanałów właściwych oraz 2 referencyjne (dokładna lokalizacja sensorów została przedstawiona na rysunku 2.4 na stronie 15). W odróżnieniu od

<sup>3</sup>FFT (ang. Fast Fourier Transform) – Szybka transformacja Fouriera.

**Tabela 2.1.** Parametry Emotiv Insight

Źródło: Opracowanie własne na podstawie [7]

Ilość kanałów	5 (+2 referencyjne)
Umieszczenie elektrod	AF3, AF4, T7, T8, Pz
Czujniki referencyjne	DMS/DRL
Rodzaj czujników	Półsuchy polimer
Rozdzielczość	14 bit na kanał
Rozdzielczość LSB	0,51 $\mu$ V @ 14 bit
Detekcja ruchu	9-osiowy czujnik (3x żyroskop, 3x akcelerometr, 3x magnetometr)
Łączność	Bezprzewodowa 2,4GHz/Bluetooth 4.0
Zasilanie	Li-Pol 480 mAh, do 8 godzin pracy

Emotiv Insight, omówionego w rozdziale 2.2.1 na stronie 11, wymaga stosowania *mokrych* elektrod, pokrytych nasączonym solą fizjologiczną filcem. Ze względu na większą ilość czujników niż w Emotiv Insight, czas ubrania oraz przygotowania urządzenia do pracy wynosi około 3–5 minut. Parametry hełmu zostały przedstawione w tabeli 2.2 na sąsiedniej stronie.

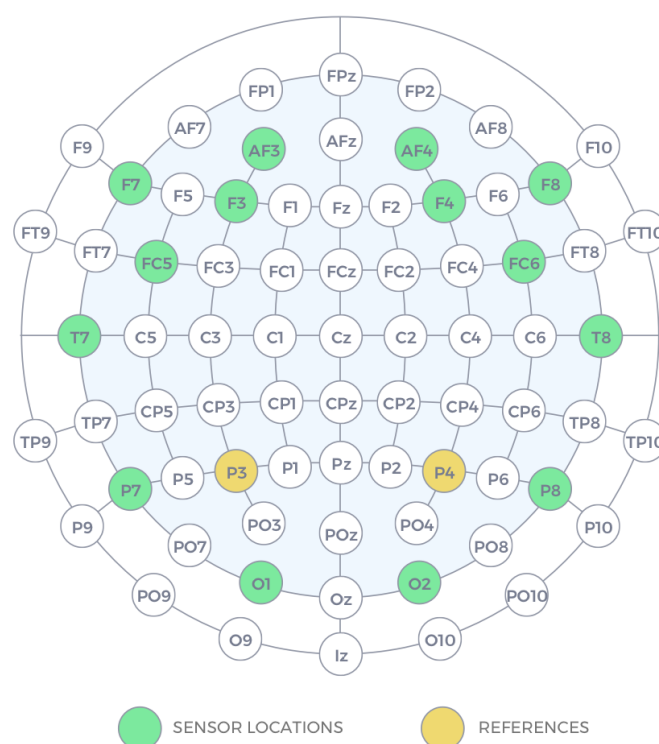
Koszt produktu na dzień 21 kwietnia 2019 roku wynosi 799\$.



**Rysunek 2.3.** Hełm Emotiv EPOC+

Źródło: [4]

Od strony programistycznej urządzenie wykorzystuje to samo API oraz SDK co Emotiv Insight; zostały one omówione w rozdziale 2.2.1 na stronie 11.



**Rysunek 2.4.** Rozmieszczenie sensorów w hełmie Emotiv EPOC+  
 Źródło: [4]

**Tabela 2.2.** Parametry Emotiv EPOC+  
 Źródło: Opracowanie własne na podstawie [7]

Ilość kanałów	14 (+2 referencyjne)
Umieszczenie elektrod	AF3, AF4, F3, F4, FC5, FC6, F7, F8, T7, T8, P7, P8, O1, O2
Czujniki referencyjne	DMS/DRL
Rodzaj czujników	Nasączone solą fizjologiczną
Rozdzielczość	14/16 bit na kanał
Rozdzielczość LSB	0,51 $\mu$ V @ 14 bit/0,13 $\mu$ V @ 16 bit
Detekcja ruchu	9-osiowy czujnik (3x żyroskop, 3x akcelerometr, 3x magnetometr)
Łączność	Bezprzewodowa 2,4GHz/Bluetooth 4.0
Zasilanie	Li-Pol 680 mAh, do 12 godzin pracy

### 2.2.3. Muse/Muse 2

Muse/Muse 2 są urządzeniami wspomagającymi medytację, które pozwalają na rejestrację w czasie rzeczywistym aktywności mózgu, tętna, oddechu oraz ruchu ciała<sup>4</sup>[9]. Przekształcają one zmierzoną aktywność mózgu w predefiniowane dźwięki, takie jak szum wody czy deszczu; w zależności od poziomu skupienia dźwięk będzie spokojny lub gwałtowny, co pozwala osobom uczącym się medytować na efektywniejszą naukę wyciszenia umysłu.

Oba urządzenia są z wyglądu bardzo do siebie podobne. Nowsze, Muse 2 (pokazane na rysunku 2.5), w odniesieniu do poprzedniej wersji, zostało *odchudzone*, przez co nabrało bardziej eleganckiego wyglądu oraz zyskało niższy profil z dodatkowymi czujnikami[12]. Dodano również miękkie w dotyku wykończenie.



**Rysunek 2.5.** Opaska Muse 2

Źródło: [9]

Obie opaski są wyposażone w 7 czujników, w tym 3 referencyjne (patrz rysunek 2.6 na następnej stronie). Zestawienie parametrów oferowanych przez obie opaski znajduje się w tabeli 2.3 na stronie 18.

Koszt Muse wynosi 219€; Muse 2 – 269€.

Muse posiada oferty skierowane do następujących grup:

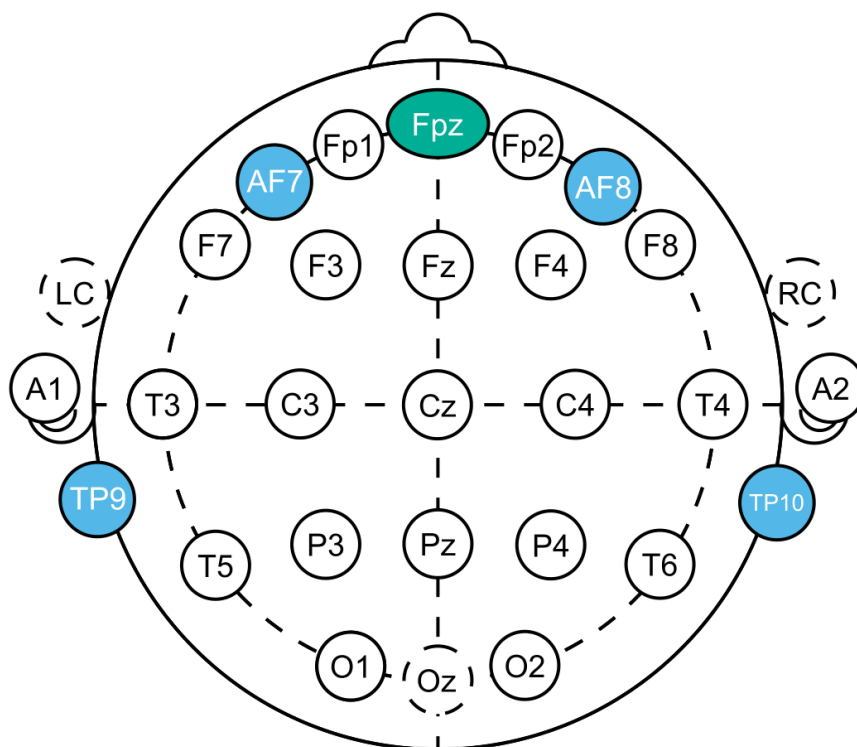
**Deweloperów** – na dzień 23 kwietnia 2019 roku Muse nie wspiera aktywnie swojego SDK<sup>5</sup>. Ostatnią dostępną wersją jest v6.0.3, wydana w marcu 2018 roku. Opaska Muse 2, z racji późniejszej daty premiery, **nie jest wspierana przez SDK**. Na stronie dla deweloperów[10] znajduje się odnośnik do innych narzędzi, takich jak Muse Direct czy projektów open source, np. MuseLSL, EEG Notebooks.

**Profesjonalistów** – w ramach subskrypcji Muse Connect profesjonaliści otrzymują program wspomagający rozwój ich biznesu poprzez uczenie ich klientów technik medytacji[11]. W ten sposób otrzymują dostęp do różnych wskazówek m.in. webina-

<sup>4</sup>Rejestracja poszczególnych parametrów w zależności od wersji opaski.

<sup>5</sup>SDK – Patrz przyp. 2 na stronie 12.





**Rysunek 2.6.** Rozmieszczenie sensorów w opasce Muse

Źródło: [26]

riów<sup>6</sup>, studiów przypadków oraz informacji, które pomogą wprowadzić Muse do ich biznesu. Muse Connect wspomaga prowadzenie podopiecznych: ustalanie dla nich celów do realizacji oraz śledzenie ich progresu (również w czasie rzeczywistym).

Aplikacja oferuje dwa rodzaje subskrypcji:

1. miesięczną w cenie 39\$/miesiąc,
2. roczną w cenie 33\$/miesiąc; w tej opcji dodatkowo otrzymujemy za darmo urządzenie Muse.

**Naukowców** – w ramach narzędzi dla naukowców Muse oferuje dostęp do MusePlayer oraz MuseLab. MusePlayer służy do rejestrowania, ponownego odtwarzania, przekierowywania oraz przetwarzania danych z opasek. Umożliwia konwersję z natywnego typu danych (.muse) na inne (.txt, .mat, .csv). MuseLab wykorzystuje się do wizualizacji danych.

<sup>6</sup>Webinarium – Internetowe seminarium realizowane przy wykorzystaniu streamingu wideo.

**Tabela 2.3.** Parametry Muse oraz Muse 2

Źródło: Opracowanie własne na podstawie [8] oraz [26]

Parametr	Muse	Muse 2
Ilość kanałów	4 (+ 3 referencyjne)	4 (+3 referencyjne)
Umieszczenie elektrod	TP9, AF7, AF8, TP10 <sup>a</sup>	TP9, AF7, AF8, TP10 <sup>a</sup>
Czujniki referencyjne	CMS/DRL	CMS/DRL
Rodzaj czujników	Suche srebrne/silikonowe	Suche srebrne/silikonowe
Rozdzielczość	12 bit na próbkę	12 bit na próbkę
Rejestrowane parametry	EEG	EEG, tętno, ruch ciała, oddech
Kompatybilność	iOS, Android	iOS, Android
Łączność	Bezprzewodowa Bluetooth 4.0	Bezprzewodowa Bluetooth 5.0
Zasilanie	Li-Ion, do 5 godzin pracy	Li-Ion, do 5 godzin pracy

<sup>a</sup> Dokładna lokalizacja zależy od wielkości głowy użytkownika; zamieszczono lokalizację zgodną z [26].  
W literaturze można spotkać również T9, FP1, FP2, T10[1].

## 2.2.4. MindWave Mobile 2

MindWave Mobile 2 zbudowane jest z opaski na głowę, klipsu na ucho oraz ramienia z zamocowanym czujnikiem (patrz rysunek 2.7 na sąsiedniej stronie). Elektrody referencyjne oraz uziemiające znajdują się na klipsie na uchu, a elektroda EEG na ramieniu dotykającym czoła w pozycji FP1. Umożliwia pomiar sygnałów EEG, sygnałów *NeuroSky eSense*, na które składają się skupienie oraz medytacja, oraz mrugnięć. Do zasilania wykorzystywana jest pojedyncza bateria AAA, która starcza na 8 godzin pracy[14].

Parametry urządzenia zostały zestawione w tabeli 2.4.

Koszt urządzenia na dzień 25 czerwca 2019 roku wynosi 100\$.

**Tabela 2.4.** Parametry MindWave Mobile 2

Źródło: Opracowanie własne na podstawie [14]

Ilość kanałów	1
Umieszczenie elektrod	FP1
Czujniki referencyjne	<i>brak danych</i>
Rodzaj czujników	<i>brak danych</i>
Rozdzielczość	12 bit
Częstotliwość próbkowania	512 Hz
Detekcja ruchu	Brak
Łączność	Bezprzewodowa Bluetooth (BT/BLE)
Zasilanie	1,5 V (1 bateria AAA), do 8 godzin pracy

NeuroSky dostarcza swoje API dla systemów iOS, Android, macOS oraz Windows. Darmowe narzędzia dla deweloperów składają się z trzech osobnych API[15]:

**ThinkGear Connector (TGC)** – program działający w tle systemu operacyjnego; zarządza komunikacją z hełmem przy pomocy TCP/IP.



**Rysunek 2.7.** Hełm MindWave Mobile 2

Źródło: [14]

**ThinkGear Communication Driver (TGCD)** – biblioteka zawierająca funkcje pozwalające na połączenie oraz przetwarzanie danych z hełmu. Można ją wykorzystywać z językami C/C++, Java oraz C#.

**Protokół komunikacji MindSet** – zawiera specyfikację protokołu komunikacyjnego; pozwala na integrację hełmu z dowolną platformą/językiem programowania.

Dodatkowo można wykupić narzędzia dla naukowców w cenie 500\$, na które składają się[16]:

**NeuroView** – aplikacja do wyświetlania oraz zapisywania danych EEG w czasie rzeczywistym. Pozwala na rejestrację czystego sygnału EEG, jego poszczególnych składowych oraz odczytów *NeuroSky eSense* dla skupienia oraz medytacji. Umożliwia eksport do plików CSV.

**NeuroSkyLab** – aplikacja zapewniająca integrację ze środowiskiem MATLAB.

### **2.2.5. OpenBCI Ultracortex Mark IV**

Ultracortex, pokazany na rysunku 2.8 na następnej stronie, jest open source'owym hełmem zaprojektowanym do pracy ze wszystkimi układami OpenBCI[24]. Pozwala na rejestrację sygnałów EEG, EMG oraz ECG. Wspiera do 16 kanałów rozmieszczonych na 35

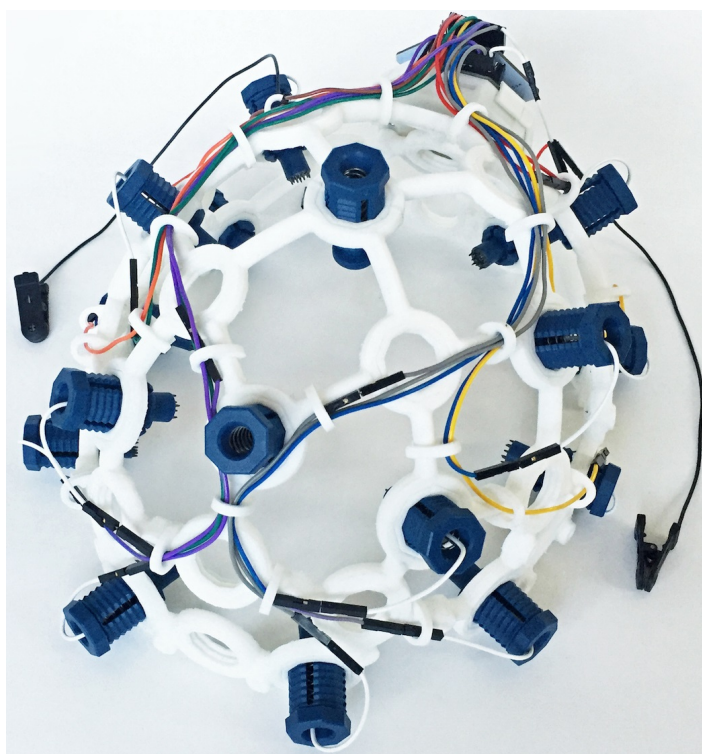
różnych lokalizacjach według systemu 10-20<sup>7</sup>.

W projekcie zastosowano *suche* sensory EEG. Ich rozmieszczenie pokazano na rysunku 2.9 na następnej stronie.

Czas założenia oraz uruchomienia hełmu wynosi poniżej 30 sekund.

Produkt można kupić w trzech wariantach:

1. Do samodzielnego druku — dostarczane są wszystkie części hełmu oprócz tych, które można wydrukować na drukarce 3D. Hełm należy zmontować samodzielnie na podstawie dokumentacji. Cena: 300–400\$.
2. Niezmontowany — dostarczane są wszystkie części hełmu, również z tymi, które można wydrukować na drukarce 3D. Hełm należy zmontować samodzielnie na podstawie dokumentacji. Cena: 500–600\$.
3. Zmontowany — dostarczany jest całkowicie zmontowany hełm. Cena: 700–850\$.

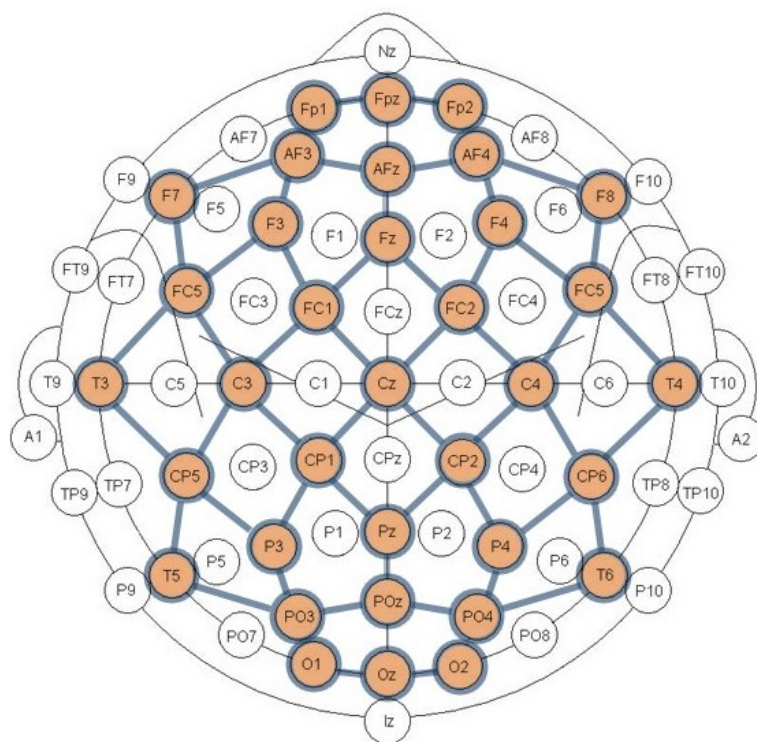


**Rysunek 2.8.** Hełm Ultracortex Mark IV

Źródło: [23]

---

<sup>7</sup>System 10-20 – system opisu umiejscowienia elektrod; składa się z 21 elektrod. Podstawą tego standardu jest zdefiniowanie konturów między punktami orientacyjnymi czaszki (np. nasion, inion), a następnie podzielenie ich na proporcjonalne odległości 20% całkowitej długości. Istnieją również systemy pokrewne, np. 10-10 oraz 10-5, które używają odpowiednio 10% oraz 5% całkowitej długości[27, rozdz. 6].



**Rysunek 2.9.** Rozmieszczenie sensorów w hełmie Ultracortex Mark IV

Źródło: [24]

Dodatkowo należy zakupić wybraną płytkę OpenBCI. Poniżej zamieszczono zwięzłe opisy dostępnych układów. Parametry hełmu *Mark IV* w połączeniu z kompatybilnymi płytkami zamieszczono w tabeli 2.5 na stronie 24.

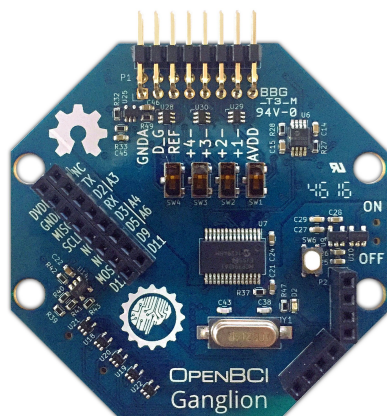
**Ganglion Board** – Ganglion (patrz rysunek 2.10 na następnej stronie) posiada 4 kanały, które mogą być użyte do mierzenia sygnałów EMG, EKG lub EEG[21]. Częstotliwość próbkowania wynosi 200 Hz.

Komunikacja bezprzewodowa jest realizowana z wykorzystaniem Simblee BLE, modułu Bluetooth 4.0 kompatybilnego z Arduino, który pozwala na łatwą integrację z IoT<sup>8</sup>. Moduł umieszczony na płytce Ganglion jest zaprogramowany i gotowy do pracy, jednak część jego wyprowadzeń pozostaje dostępna dla użytkownika do celów własnych.

Koszt układu to 200\$.

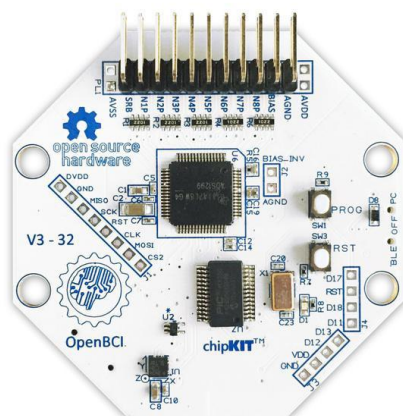
**Cyton Board** – Cyton, pokazany na rysunku 2.11 na następnej stronie, jest kompatybilny z Arduino, posiada 8 kanałów oraz 32-bitowy procesor[20]. Podobnie jak Ganglion, może być wykorzystany do mierzenia aktywności mięśni, serca lub mózgu. Dane próbkowane są z częstotliwością 250 Hz.

<sup>8</sup>IoT (*ang.* Internet of Things) – Internet rzeczy. Koncepcja zgodnie z którą urządzenia mogą komunikować się ze sobą, wykorzystując do tego celu internet.



**Rysunek 2.10.** OpenBCI Ganglion Board

Źródło: [21]



**Rysunek 2.11.** OpenBCI Cyton Board

Źródło: [20]

Do komunikacji bezprzewodowej wykorzystywany jest moduł RFduino. Komunikacja z komputerem może być realizowana przy pomocy adaptera OpenBCI USB lub, jeżeli komputer posiada tę opcję, wbudowanego modułu BLE<sup>9</sup>.

Koszt płytki to 500\$.

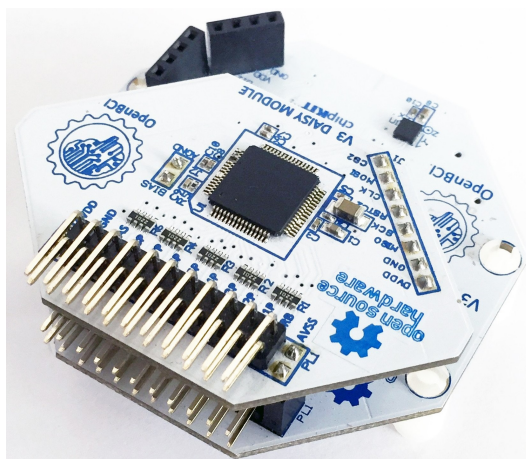
**Cyton + Daisy Board** – Ten układ zawiera opisaną wcześniej płytkę Cyton oraz Daisy, która jest *wpinana* w płytkę Cyton. Układ pokazano na rysunku 2.12 na następnej stronie.

Daisy zapewnia dodatkowe 8 kanałów, które mogą być użyte do mierzenia EMG, EKG lub EEG[19]. Częstotliwość próbkowania wynosi 250 Hz.

Koszt układu to 950 \$. Płytkę Daisy nie może być zakupiona oddzielnie.

<sup>9</sup>BLE (*ang.* Bluetooth Low Energy) – technologia sieci bezprzewodowej o poborze mocy niższym niż w konwencjonalnych modułach Bluetooth.





**Rysunek 2.12.** OpenBCI Cyton + Daisy Board

Źródło: [19]

Oprogramowanie OpenBCI jest open source'owe i jest dostępne na ich profilu na GitHubie.

Głównym narzędziem do wizualizacji, nagrywania oraz komunikacji z płytkami jest OpenBCI GUI[22]. Narzędzie jest kompatybilne z systemami macOS, Windows oraz Linux. Pozwala na filtrowanie oraz przetwarzanie danych w czasie rzeczywistym. Dodatkowo pozwala na przekierowywanie danych wykorzystując protokoły UDP, OSC, LSL oraz port szeregowy.

Do komunikacji z płytkami używane są OpenBCI Ganglion SDK oraz OpenBCI Cyton SDK. Wykorzystują one protokół oparty na znakach ASCII<sup>10</sup>.

OpenBCI dostarcza również bibliotekę Brainflow, która służy do analizy danych EMG, EKG oraz EEG[18]. Została ona napisana w języku C/C++, jednak zawiera nakładki na języki Python, Java, R, C++<sup>11</sup>, Matlab oraz C#.

Platforma OpenBCI umożliwia również współpracę z innymi programami do analizy sygnałów, m.in. MATLAB, Neuromore, OpenVIBE, LabStreamingLayer oraz BrainBay.

## 2.3. Przegląd potencjalnych zastosowań

### 2.3.1. Interfejs komunikacyjny

### 2.3.2. Sterowanie wózkiem inwalidzkim

Osoby sparaliżowane niekiedy są w stanie sterować wózkiem inwalidzkim, używając do tego celu wydychanego powietrza, mowy lub, w przypadku częściowego paraliżu, sprawnych części ciała. Integracja z interfejsami mózg-komputer stwarza nowe możli-

<sup>10</sup>ASCII (*ang.* American Standard Code for Information Interchange) – siedmiobitowy system służący do kodowania znaków.

<sup>11</sup>Pomimo, że sama biblioteka napisana jest w C/C++, dodano nakładkę na język C++ w celu zapewnienia wysokopoziomowej warstwy abstrakcji.

**Tabela 2.5.** Parametry Ultracortex *Mark IV* w połączeniu z kompatybilnymi układami

Źródło: Opracowanie własne na podstawie [24], [21],[20] oraz [19]

Parametr	Ganglion	Cyton	Cyton + Daisy
Ilość kanałów	4	8	16
Umieszczenie elektrod	Konfigurowalne <sup>a</sup>	Konfigurowalne <sup>a</sup>	Konfigurowalne <sup>a</sup>
Rodzaj czujników	Suche	Suche	Suche
Rozdzielczość	24 bit	24 bit	24 bit
Częstotliwość próbkowania	200 Hz	250 Hz	250 Hz
Rejestrowane parametry	EMG, EKG, EEG <sup>b</sup>	EMG, EKG, EEG <sup>b</sup>	EMG, EKG, EEG <sup>b</sup>
Detekcja ruchu	3 osiowy akcelerometr	3 osiowy akcelerometr	3 osiowy akcelerometr
Kompatybilność	macOS, Windows, Linux	macOS, Windows, Linux	macOS, Windows, Linux
Łączność	BLE 4.0 przez adapter	BLE	BLE
Zasilanie	6V (4 baterie AA)	6V (4 baterie AA)	6V (4 baterie AA)

<sup>a</sup> *Mark IV* wspiera 35 lokalizacji według standardu 10-20. Punkty w których można umieścić elektrody pokazano na rysunku 2.9 na stronie 21.

<sup>b</sup> Sensory nie są dołączane do płytek i należy je zakupić oddzielnie.

wości dla osób, które z powodu poważniejszych schorzeń nie są w stanie skorzystać z wyżej wymienionych metod sterowania.

Kontrola wózka inwalidzkiego może odbywać się przy wykorzystaniu sterowania *nisko-* lub *wysokopoziomowego*.

Sterowanie niskopoziomowe można zrealizować przez translację sygnałów odebranych z urządzenia rejestrującego aktywność mózgu na komendy opisujące ruch wózka (*ruch do przodu, zawrót, przyspiesz*), z zastrzeżeniem, że użytkownik wydaje je w sposób bezpośredni. Ten rodzaj sterowania wymaga zamontowania czujników na wózku, które uniemożliwią wykonanie niedozwolonych manewrów, na przykład uderzenia w inną osobę lub przedmiot. Do zalet rozwiązania można zaliczyć wysoki stopień kontroli osoby użytkującej wózek nad sposobem przemieszczania oraz stosunkowo małą ilość wymaganych komend mentalnych do podstawowego sterowania. Do wad należy konieczność wydawania poleceń ruchu w sposób ciągły, co może prowadzić do znużenia użytkownika, a w konsekwencji samoczynnego *rozstrajania się* układu sterowania.

Sterowanie wysokopoziomowe polega na wydawaniu poleceń dotyczących celu ruchu (*kuchnia, łazienka*). Podejście to wiąże się z koniecznością stosowania wózków o wysokim stopniu autonomiczności. Zaletą tego rozwiązania jest odciążenie użytkownika od konieczności utrzymywania ciągłego skupienia na kierunku oraz prędkości ruchu, wyeliminowanie wpływu zakłóceń odbieranych w trakcie przemieszczania się oraz, po zapewnieniu skutecznych algorytmów i odpowiedniej ilości czujników, bezpieczniejsze poruszanie się w środowisku. Do wad zaliczyć należy większą ilość komend, które należy zdefiniować (co najmniej po jednej dla każdego pomieszczenia), mniejszą precyzję ruchu, spowodowaną ogólnym określeniem miejsca w pomieszczeniu, do którego użytkownik chce się przemieścić oraz konieczność zdefiniowania i zmapowania każdego środowiska, w którym będzie poruszał się wózek.



Mimo obiecujących wstępnych rezultatów, wykorzystanie interfejsów mózg–komputer do zadania sterowania wózkami inwalidzkimi jest trudne do zrealizowania z powodu braku niezawodnych, przenośnych i łatwych w użyciu urządzeń rejestrujących. Inną przeszkodą jest brak wózków o wystarczającym stopniu autonomiczności, które byłyby zdalne do pracy w codziennym środowisku[25].

### **2.3.3. Rehabilitacja**

### **2.3.4. Nadzór skupienia**

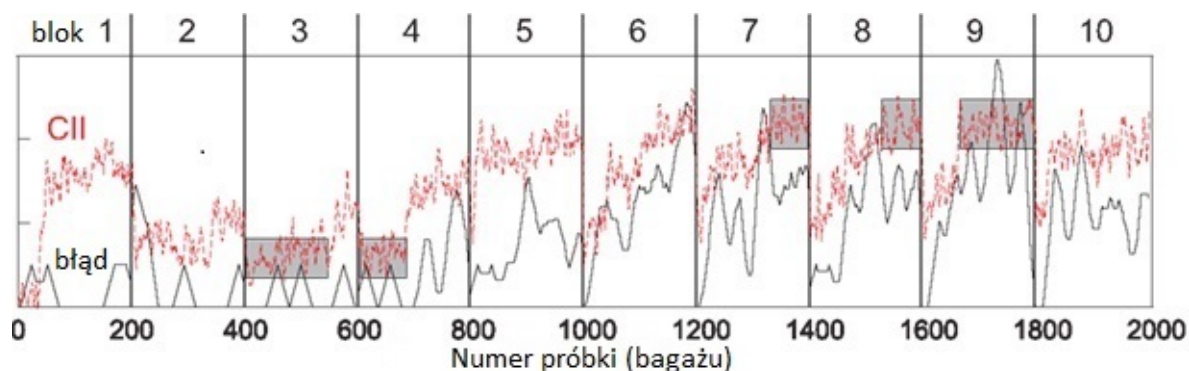
Wykorzystanie interfejsów mózg–komputer do nadzorowania skupienia użytkownika jest szczególnie istotne w asystowaniu pracownikom wykonujących monotonne prace, takie jak prowadzenie samochodu czy monitorowanie systemu zabezpieczeń. Popełnienie błędu w przypadku takich profesji powoduje nie tylko ryzyko dla samego pracownika, ale również dla innych osób znajdujących się w jego otoczeniu. Wiele wypadków jest spowodowanych zmęczeniem, nieuwagą lub nawet zaśnięciem podczas wykonywania pracy. Choć znużenie lub senność może być wykryta przez analizowanie obszaru okolic oczu, taka detekcja może mieć miejsce zdecydowanie za późno, aby zapobiec wypadkowi. Integracja BCI z urządzeniami do nadzoru niesie możliwość wykrywania takich sytuacji, zanim doprowadzą do katastrofalnych w skutkach wydarzeń.

W związku z postępującą automatyzacją pojazdów, kierowca jest odciążany od wykonywania żmudnych zadań, takich jak utrzymywanie stałej prędkości czy przełączanie między światłami mijania oraz drogowymi. Wraz z dalszym progresem coraz więcej czynności wykonywanych jest przez sam samochód, podczas kiedy rola osoby znajdującej się w fotelu kierowcy sprowadza się do nadzoru i reagowania w niebezpiecznych sytuacjach. Może to prowadzić, w szczególności na trasach o znacznej długości, do sytuacji nadmiernego zaufania do systemu sterowania, w której to kierowca przestanie zwracać uwagę na działania pojazdu. Interfejs mózg–komputer mógłby w tym momencie sygnalizować spadek skupienia kierowcy lub wymuszać bezpieczny postój pojazdu do momentu, w którym kierujący pojazdem będzie w stanie kontynuować podróż.

Badania przeprowadzone przez naukowców z *Berlin BCI* wykazały, iż istnieje zależność pomiędzy spadkiem koncentracji, a wzrostem mocy w paśmie alpha<sup>12</sup>[2]. Badanie polegało na sklasyfikowaniu 2000 bagaży jako bezpiecznych lub niebezpiecznych na podstawie ich prześwietleń. Wykonano je w 10 turach po 200 bagaży. Na podstawie rysunku 2.13 na następnej stronie można wywnioskować, iż spadek koncentracji (wzrost parametru CII) prowadził do wzmożenia ilości popełnianych błędów. Uczestnicy rzeczono-go badania na okres następujący bezpośrednio po przerwie wykazywali znacznie niższy stopień błędu. Tę zależność można wykorzystać do określenia momentów, w których pracownik powinien udać się na przerwę lub, w przypadku długotrwałej niskiej koncentracji, zakończyć swoją zmianę.

---

<sup>12</sup>Pasmo alpha - pasmo fal elektromagnetycznych o częstotliwości 8÷12 Hz i amplitudzie w zakresie 20÷80  $\mu$ V[13, str. 17].



**Rysunek 2.13.** Zależność pomiędzy stopniem skupienia CII (*ang.* concentration insufficiency index), a stopą błędów. Pionowe linie po zakończeniu dwustupróbkowych bloków oznaczają moment przerwy.

Źródło: [2]

### 2.3.5. Gry komputerowe

Wprowadzenie dedykowanych rozwiązań dla przemysłu gier komputerowych wydaje się być kolejnym krokiem po rozwoju aplikacji korzystających z technologii VR<sup>13</sup> oraz AR<sup>14</sup>. To, co sprawia, że gracze są odpowiednim odbiorcą wczesnych systemów BCI jest fakt, iż często są oni zainteresowani nowymi technologiami, są skłonni do jej wdrażania w celu uzyskania przewagi nad przeciwnikami oraz przyzwyczajeni do konieczności treningu, który pozwala na progres w grach[17]. W związku z dynamicznym rozwojem tej branży, opracowanie rozwiązań wykorzystujących BCI może być bardzo opłacalne w przyszłości.

Wykorzystanie BCI w grach komputerowych pozwala na integrację gry z wrażeniami użytkownika. Dostarczenie informacji na temat skupienia, zainteresowania, frustracji czy znudzenia umożliwia grze dostosowanie się do potrzeb gracza. W przypadku narastania frustracji gra może samoczynnie obniżyć poziom trudności, a w przypadku znudzenia – podwyższyć. Wykorzystując inne odczucia gra może również uprościć interfejs użytkownika, czy też wyświetlić lub ukryć podpowiedzi dotyczące aktualnie wykonywanego zadania (*ang.* quest). Dynamiczne dostosowywanie gry do aktualnego stanu gracza pozwala jej na zapewnienie użytkownikowi zwiększonego komfortu podczas rozgrywki.

Innym zastosowaniem interfejsów mózg–komputer jest wydawanie poleceń za pomocą komend mentalnych. Poleceniem może być na przykład wyobrażenie sobie ruchu postaci, co prowadziłoby do faktycznego przemieszczania się kontrolowanego bohatera, czy wybieranie odpowiedzi w dialogach występujących w grze. Wiąże się to z całkowitą zależnością gry od sygnałów otrzymywanych z urządzenia rejestrującego i wnosi konieczność znacznej modyfikacji istniejących silników gier.

Zintegrowanie BCI z grami komputerowymi wiąże się nie tylko ze znacznymi inwestycjami ze strony producentów gier, ale również samych graczy, którzy będą musieli zakupić urządzenia rejestrujące aktywność mózgu. Należy zwrócić uwagę na fakt, że rozgrywki

<sup>13</sup>VR (*ang.* virtual reality) – rzeczywistość wirtualna

<sup>14</sup>AR (*ang.* augmented reality) – rzeczywistość rozszerzona

często prowadzone są przez długi okres, a więc wymogiem stawianym przed systemami rejestrującymi jest ich wygoda. Nie mogą one ograniczać ruchów użytkownika ani jego pola widzenia. Wadą rozwiązania jest fakt, iż gracze często generują napięcia mięśniowe, co będzie prowadziło do powstawania artefaktów w przypadku urządzeń rejestrujących sygnały EEG. Rozwiązaniem tego problemu może być ulepszenie algorytmów filtracji sygnałów lub stosowanie systemów hybrydowych EEG/EMG, a więc rejestrujących oraz wykorzystujących aktywność zarówno mózgu, jak i mięśni[25].

### **2.3.6. Kontrola egzoszkieletu**



## **ROZDZIAŁ 3**

### **Projekt systemu**

#### **3.1. Wybór urządzenia BCI**

#### **3.2. \*Resztę rzeczy dodam po napisaniu programu\***



## **ROZDZIAŁ 4**

### **Badania opracowanego systemu**

#### **4.1. Badanie wpływu zakłóceń**

#### **4.2. Badanie wpływu parametrów algorytmu**

# Zakończenie

TODO



# Bibliografia

- [1] Bashivan P., Rish I., Heisig S.: Mental state recognition via wearable EEG. *CoRR*, vol. abs/1602.00985, 2016, URL: <http://arxiv.org/abs/1602.00985>.
- [2] Blankertz B. i in.: The Berlin Brain-Computer Interface: Non-Medical Uses of BCI Technology. *Frontiers in Neuroscience*, vol. 4, s. 198, 2010, DOI: 10.3389/fnins.2010.00198.
- [3] EMOTIV: *Develop with Emotiv*, URL: <https://www.emotiv.com/developer/> (dostęp: 08.04.2019).
- [4] EMOTIV: *EMOTIV EPOC+ 14 Channel Mobile EEG*, URL: <https://www.emotiv.com/product/emotiv-epoc-14-channel-mobile-eeeg/> (dostęp: 21.04.2019).
- [5] EMOTIV: *EMOTIV Insight 5 Channel Mobile EEG*, URL: <https://www.emotiv.com/product/emotiv-insight-5-channel-mobile-eeeg/> (dostęp: 21.04.2019).
- [6] EMOTIV: *Emotiv PRO*, URL: <https://www.emotiv.com/emotivpro/> (dostęp: 08.04.2019).
- [7] EMOTIV: *Headsets comparison chart*, URL: <https://www.emotiv.com/comparison/> (dostęp: 04.04.2019).
- [8] InteraXon Inc. *Compare Muse Devices*, URL: <https://choosemuse.com/product-comparison/> (dostęp: 23.04.2019).
- [9] InteraXon Inc. *Introducing Muse 2*, URL: <https://choosemuse.com/muse-2/> (dostęp: 23.04.2019).
- [10] InteraXon Inc. *Muse developer*, URL: <https://choosemuse.com/development/> (dostęp: 23.04.2019).
- [11] InteraXon Inc. *Muse professional*, URL: <https://choosemuse.com/muse-professionals/> (dostęp: 23.04.2019).
- [12] InteraXon Inc. *What are the differences between Muse 2 and Muse the brain sensing headband?*, URL: <https://choosemuse.force.com/s/article/How-is-Muse-2-different-than-Muse-the-brain-sensing-headband?> (dostęp: 23.04.2019).
- [13] Nam C. S., Nijholt A., Lotte F.: *Brain-Computer Interfaces Handbook: Technological and Theoretical Advances*, CRC Press, Inc., Boca Raton, FL, USA, 2018.
- [14] NeuroSky, Inc. *MindWave Mobile 2 - Brainwave Sensing Headset*, URL: <https://store.neurosky.com/pages/mindwave> (dostęp: 24.04.2019).
- [15] NeuroSky, Inc. *NeuroSky Developer*, URL: <http://developer.neurosky.com/docs/doku.php> (dostęp: 24.04.2019).
- [16] NeuroSky, Inc. *NeuroSky Research Tools*, URL: <https://store.neurosky.com/products/mindset-research-tools> (dostęp: 24.04.2019).

- [17] Nijholt A.: BCI for Games: A 'State of the Art' Survey, *Entertainment Computing - ICEC 2008*, pp. 225–228, Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg, 2009.
- [18] OpenBCI: *Brainflow*, URL: <https://github.com/OpenBCI/brainflow> (dostęp: 04.06.2019).
- [19] OpenBCI: *Cyton + Daisy Biosensing Boards (16-channels)*, URL: <https://shop.openbci.com/collections/frontpage/products/cyton-daisy-biosensing-boards-16-channel> (dostęp: 29.04.2019).
- [20] OpenBCI: *Cyton Biosensing Board (8-channels)*, URL: <https://shop.openbci.com/collections/frontpage/products/cyton-biosensing-board-8-channel> (dostęp: 29.04.2019).
- [21] OpenBCI: *Ganglion Board (4-channels)*, URL: <https://shop.openbci.com/collections/frontpage/products/pre-order-ganglion-board> (dostęp: 29.04.2019).
- [22] OpenBCI: *The OpenBCI GUI*, URL: [https://github.com/OpenBCI/OpenBCI\\_GUI](https://github.com/OpenBCI/OpenBCI_GUI) (dostęp: 04.06.2019).
- [23] OpenBCI: *Ultracortex Mark IV*, URL: <https://docs.openbci.com/Headware/01-Ultracortex-Mark-IV> (dostęp: 28.04.2019).
- [24] OpenBCI: *Ultracortex Mark IV EEG Headset*, URL: <https://shop.openbci.com/products/ultracortex-mark-iv> (dostęp: 28.04.2019).
- [25] Rao R. P.: *Brain-Computer Interfacing: An Introduction*, Cambridge University Press, New York, NY, USA, 2013.
- [26] *Technical specifications, validation, and research use*, InteraXon Inc., kw. 2017.
- [27] Wolpaw J., Wolpaw E.: *Brain-Computer Interfaces: Principles and Practice*, Oxford University Press, USA, 2012.

## Spis tabel

2.1. Parametry Emotiv Insight . . . . .	14
2.2. Parametry Emotiv EPOC+ . . . . .	15
2.3. Parametry Muse oraz Muse 2 . . . . .	18
2.4. Parametry MindWave Mobile 2 . . . . .	18
2.5. Parametry Ultracortex <i>Mark IV</i> w połączeniu z kompatybilnymi układami	24

# Spis rysunków

2.1. Hełm Emotiv Insight . . . . .	12
2.2. Rozmieszczenie sensorów w hełmie Emotiv Insight . . . . .	13
2.3. Hełm Emotiv EPOC+ . . . . .	14
2.4. Rozmieszczenie sensorów w hełmie Emotiv EPOC+ . . . . .	15
2.5. Opaska Muse 2 . . . . .	16
2.6. Rozmieszczenie sensorów w opasce Muse . . . . .	17
2.7. Hełm MindWave Mobile 2 . . . . .	19
2.8. Hełm Ultracortex <i>Mark IV</i> . . . . .	20
2.9. Rozmieszczenie sensorów w hełmie Ultracortex Mark IV . . . . .	21
2.10. OpenBCI Ganglion Board . . . . .	22
2.11. OpenBCI Cyton Board . . . . .	22
2.12. OpenBCI Cyton + Daisy Board . . . . .	23
2.13. Zależność pomiędzy stopniem skupienia CII ( <i>ang.</i> concentration insufficiency index), a stopą błędu. Pionowe linie po zakończeniu dwustupniowych bloków oznaczają moment przerwy. . . . .	26

## **Spis kodów źródłowych**