

PFLICHTENHEFT

TECHNISCHER TEIL

FS18 - PRO4E - TEAM 5

13. März 2018

AUFTRAGGEBER:	H. GYSIN
BETREUER:	M. MEIER
	A. GERTISER
	B. DOMENGHINO
	P. SCHLEUNIGER
PROJEKTLEITUNG:	SIMON ZOLLER
TEAMMITGLIEDER:	SEVERIN HUNZIKER
	MISCHA KNUPFER
	LUKAS LOOSLI
	JOSHA GIAMBONIN KINIKINII
	ELIAS VON DÄNIKEN
	PICCI
STUDIENGANG:	ELEKTRO- UND INFORMATIONSTECHNIK

Inhaltsverzeichnis

1	Übersicht	3
1.1	Ausgangslage	3
1.2	Projektziele	4
1.3	Lieferobjekte	4
2	Lösungskonzept	4
2.1	Systemgrenzen	4
2.2	Funktionen	5
2.3	Teilsysteme	6
2.4	Alternativer Ansatz	6
3	Bluetooth	8
3.1	Schnittstellen zu anderen Bereichen:	8
4	Speichern und Audio	9
5	Energiespeicher	10
6	Induktives Laden	10
7	Testkonzept	10
7.1	Gesamtsystem	10
7.2	Audiowiedergabe	10
7.3	Akkulaufzeit	10
7.4	Tiefentladungsschutz	10
7.5	Bluetooth	10
8	Projektvereinbarung	10

1 Übersicht

1.1 Ausgangslage

Diese Projekt ist für uns Studenten das erste Projekt mit einem externen Auftraggeberin. Jana Kalbermatter ist eine Designerin, die auch die Fachhochschule Nordwestschweiz besucht hat. Ihre Bachelor-Arbeit möchte sie nun realisieren.

Sie hat eine Art Audio-Guide für Museen designt, welcher sie Dojo nennt. Ihre Arbeit beinhaltet das Design des Gehäuses und das dazugehörige Konzept. In ihrem Konzept hat sie die Funktionen des Dojo schon relativ genau definiert, jedoch ist sie offen für neue Ideen. Damit stellt sie die Rahmenbedingungen an das Projekt.

Das Konzept sieht einen Körperschallaktor vor, um die Audio-Files abzuspielen. Eine weitere Eigenheit ist auch der Like Button, mit dem man Ausstellungsstücke "Liken" kann. Diese Likes werden am ende des Museumsbesuch zusammengefasst und in einer nicht genauer definierten Form abgegeben. Ansonsten kann der Dojo das was man von einem Audio-Guide erwarten würde.

Unsere Aufgabe besteht darin in einem ersten Schritt einen funktionierenden Prototypen zu bauen. Dieser soll noch nicht so klein werden, dass er in den Dojo hinein passen kann. Die Integration soll in einem zweiten Schritt erfolgen. Dies dürfen jedoch nur die Teams machen, die einen genügend guten Prototypen haben.



Abbildung 1: Konzeptzeichnung des Dojo

1.2 Projektziele

Nr.:	Muss-Ziele:	Minimale Anforderungen
1.	Lokalisation Kunstobjekt	Erkennung von Beacons auf 3 m Entfernung
2.	Identifikation Kunstobjekt	Automatische Auswahl von Beacon mit stärkstem Signal und Unterscheidung der Beacons mittels Beacon-ID
	Wunschziele:	
3.	Daten-Austausch	Bluetooth-Funktionserweiterung um Daten in Dojos Speicher zu laden/löschen
4.	Lokalisation Dojo	Sender Dojo-ID auf Anfrage (via Bluetooth)

Tabelle 1: Projektziele

1.3 Lieferobjekte

Objekt	Form	Empfänger	Abgabetermin
Kriterien der Zusammenarbeit (KIS)	Als PDF per E-Mail	Arbeitgeber /Fachbetreuer	20.02.18
Pflichtenheft org. Teil	Als PDF per E-Mail	Arbeitgeber /Fachbetreuer	13.03.18
Pflichtenheft tech. Teil v1	Als PDF per E-Mail	Arbeitgeber /Fachbetreuer	13.03.18
Pflichtenheft tech. Teil	Als PDF per E-Mail	Arbeitgeber /Fachbetreuer	27.03.18
Statusbericht 1	Als PDF per E-Mail	Arbeitgeber /Fachbetreuer	27.03.18
Zwischenpräsentation	Englisch mündlich	Projektdozenten	10.04.18
Statusbericht 2	Als PDF per E-Mail	Arbeitgeber /Fachbetreuer	28.04.18
Einleitung und Disposition	Als PDF per E-Mail	R.Dubach	08.05.18
Statusbericht 3	Als PDF per E-Mail	Arbeitgeber /Fachbetreuer	15.05.18
Statusbericht 4	Als PDF per E-Mail	Arbeitgeber /Fachbetreuer	05.06.18
Schlusspräsentation	Englisch mündlich	Projektdozenten	12.06.18
Fachbericht	gebundenes Heft	Arbeitgeber /Fachbetreuer	12.06.18
PMA-Bericht	gebundenes Heft	P.Buchschacher	12.06.18
Dojo	Print	Arbeitgeber /Fachbetreuer	12.06.18
Projektdaten	USB-Stick	Arbeitgeber /Fachbetreuer	12.06.18

2 Lösungskonzept

Das Lösungskonzept soll von aussen nach innen definiert werden. Darum werden zuerst die Systemgrenzen definiert. Anschliessend werden die Funktionen beschrieben. Diese werden nachfolgend in Teilsysteme unterteilt. Am Schluss wird noch ein alternativer Ansatz diskutiert, der aber nicht weiterverfolgt wird.

2.1 Systemgrenzen

Wie dem nachfolgendem Diagramm entnommen werden kann, wird sich das Projekt auf den Dojo konzentrieren. Alle Systeme die es für das Gesamtsystem Museum braucht, sollen nicht betrachtet werden. Es sollen die Schnittstellen soweit definiert werden, dass die Einbindung in ein Gesamtsystem keine Probleme bereiten sollte.

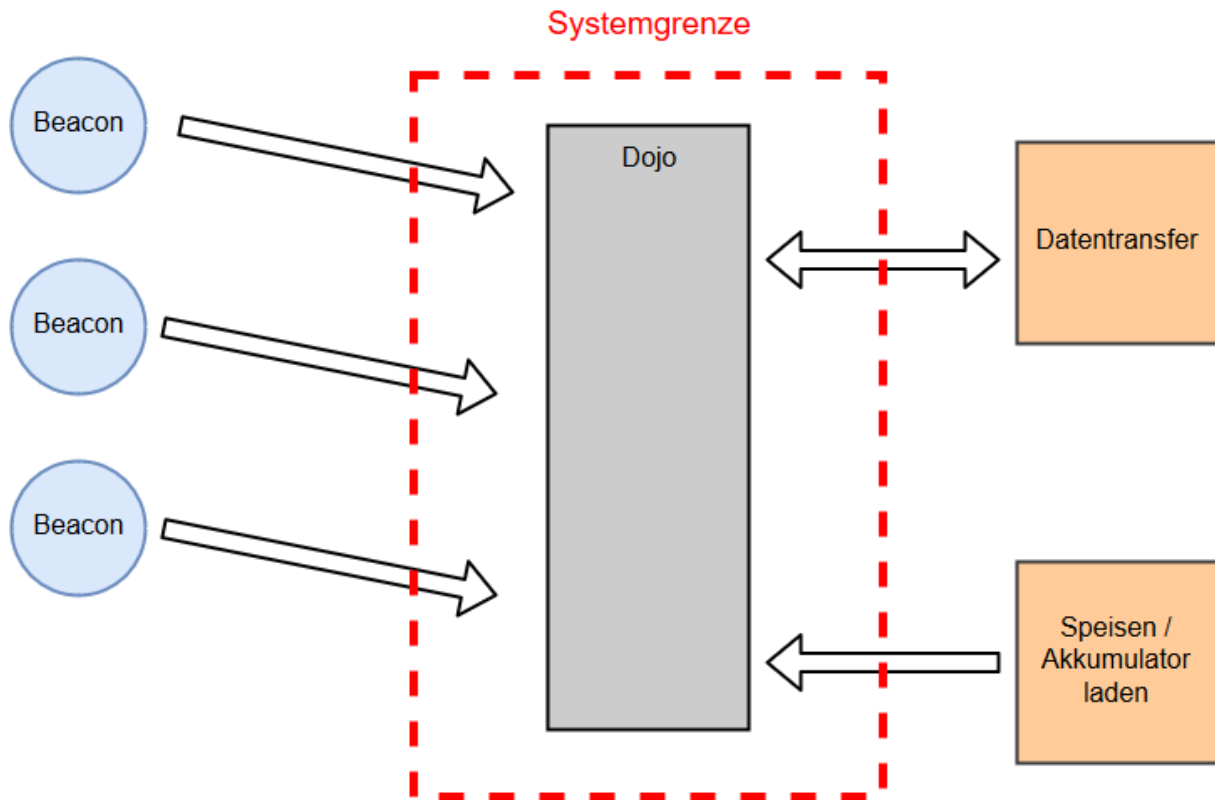


Abbildung 2: Systemgrenzen des Dojo

2.2 Funktionen

Die Funktionen sind in zwei Bereiche geteilt. Zum einen sind die Funktionen für die Museumsbesucher beschrieben, welche nachfolgend als Nutzer bezeichnet werden. Zum anderen die für die Museumsbetreiber relevanten Funktionen, diese werden nachfolgend als Betreiber bezeichnet.

Nutzer

Der Nutzer geht mit dem Dojo durch das Museum. Sobald die Bluetooth Beacons genug nahe sind, wird dem Nutzer Signal gesendet. Dies erfolgt durch Vibration oder mithilfe einer LED. Jetzt soll der Nutzer entscheiden ob er das dazugehörige Audio-File sich anhören will. Will er das kann er den Play-Button betätigen. Die Lautstärke kann auch justiert werden mithilfe der Buttons. Falls das Ausstellungsstück dem Nutzer gefallen hat, kann er die Merken-Taste betätigen. Diese speichert sich das Ausstellungsstück auf eine Liste auf dem Dojo. Am Ende des Museumsbesuches kann diese Liste ausgewertet werden. Dies fällt aber nicht mehr in unsere Systemgrenzen, wir stellen nur sicher das diese Liste exportiert werden kann.

Betreiber

Der Betreiber muss den Dojo konfigurieren. Dies erfolgt über eine SD-Karte. Diese kann mit dem Computer beladen werden. Nachfolgend wird diese in den Dojo eingeführt. Das Nachladen des Akkumulator erfolgt über eine induktive Ladung. Die nächsten zwei Funktionen sind Wunschziele, die vor allem mit Rücksicht auf die Laufzeit realisiert werden. Den Bluetooth-Reciver könnte man kurzzeitig auf einen Bluetooth Beacon umschalten. Der Betreiber müsste nur noch einen Reciver pro Raum installieren. Damit könnte man die gewünschte HeatMap realisieren. Das

zweite wäre die Möglichkeit per Bluetooth einzelne Audiofiles auf den Dojo zu übertragen, um im Falle einer Änderung der Ausstellung die Liste anzupassen.

2.3 Teilsysteme

Das Herzstück des Dojo ist ein NRF52 von Nordic Semiconductor. Dieser besitzt einen integrierten Bluetooth-Stack. Dieser ist Bluetooth Low Energy fähig was benötigt wird um die Beacons zu erkennen. Die Daten werden auf einer SD-Karte gespeichert. Der NRF52 wird die Audiodaten an den Verstärker weitergeben, welcher sie am Körperschallaktor ausgibt. Gespeist wird der Dojo von einem Akku welcher Induktiv geladen wird. Diese Teilsysteme werden in den Nachfolgenden Kapitel noch genauer erläutert.

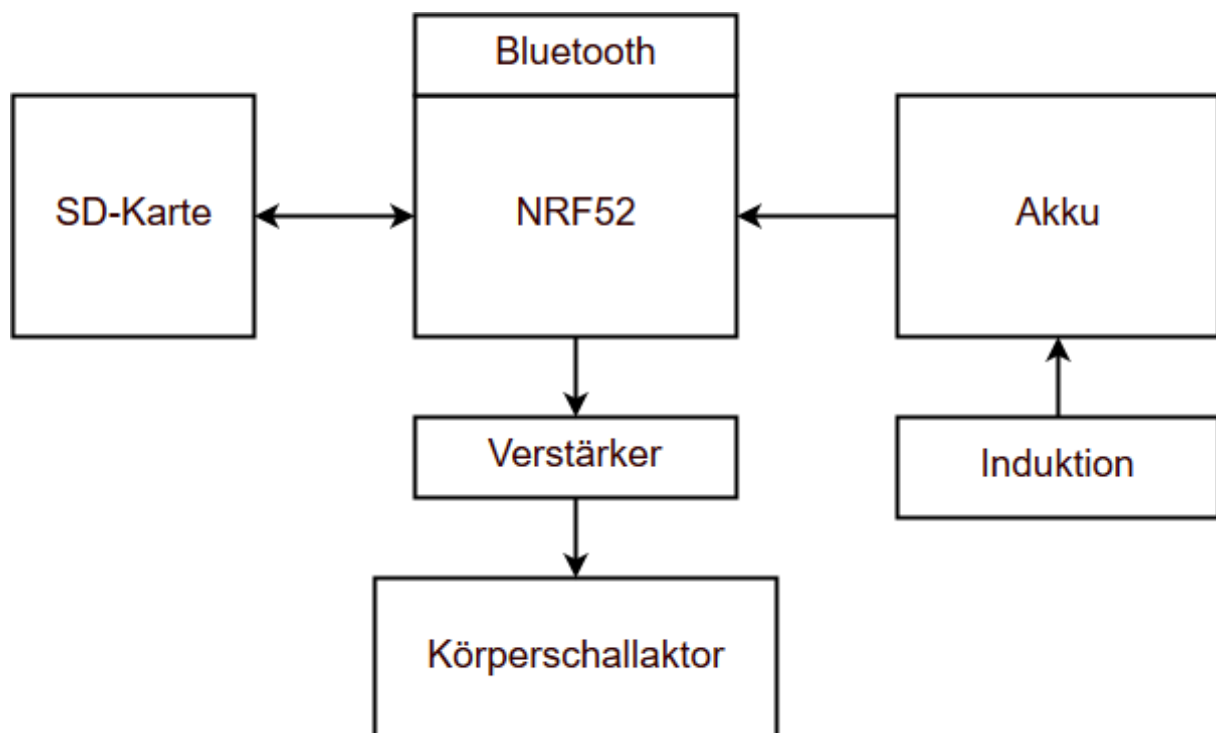


Abbildung 3: Teilsysteme des Dojo

2.4 Alternativer Ansatz

Im unterstehenden Bild ist unser alternativer Ansatz gezeigt. Es gibt mehrere Gründe die gegen diesen Ansatz sprechen.

- Der Mux ist schwierig zu realisieren
- Die SD-Karte über USB zu beladen ist anspruchsvoll
- Auf den meisten Bluetooth-Modulen (HM-10) ist ein ähnlicher Chip verbaut wie der NRF52
- Induktives Laden ist spannender als mit USB

Diese Gründe und das Gespräch mit Herr Gysin haben uns dazu veranlasst diese Variante zu verwerfen.

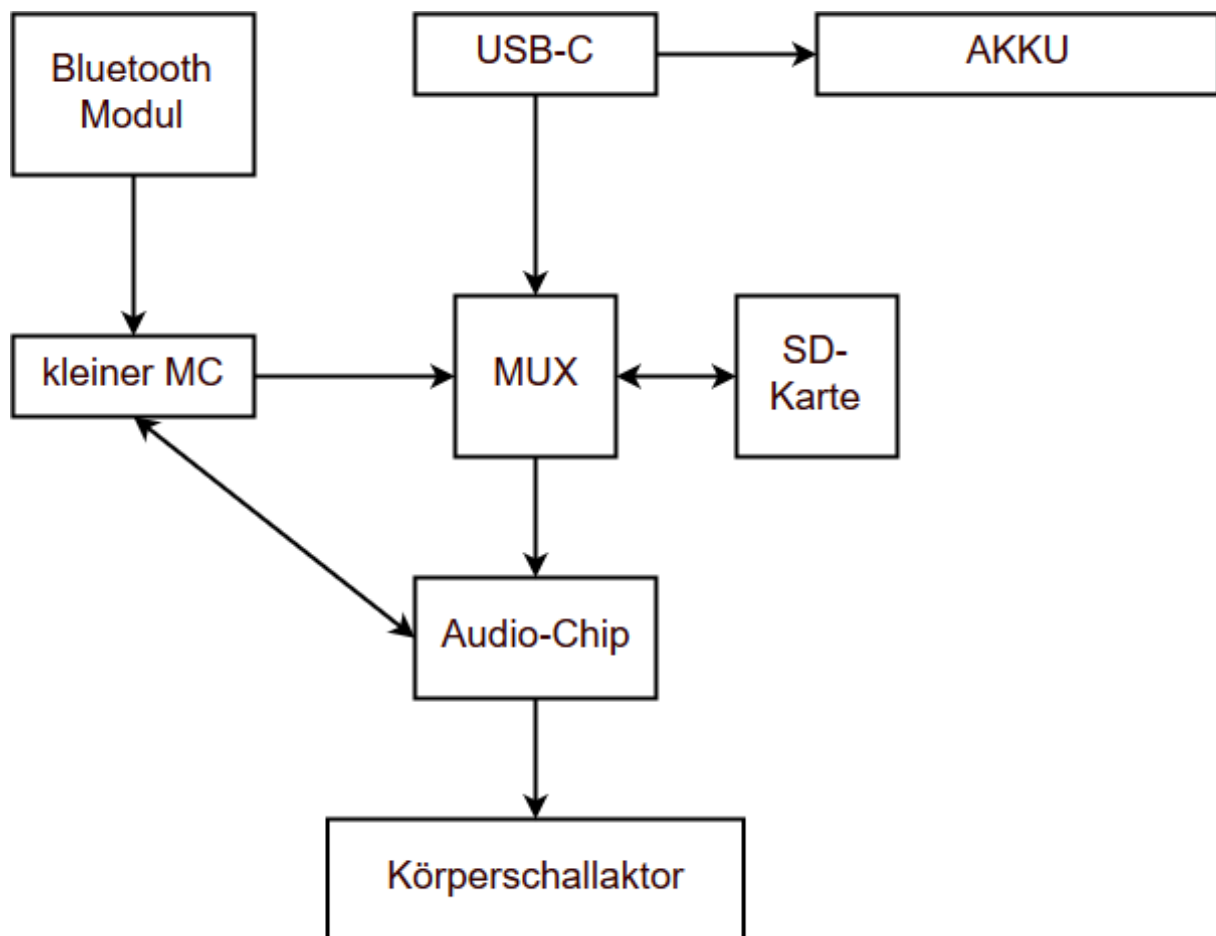


Abbildung 4: Alternatives Lösungskonzept

3 Bluetooth

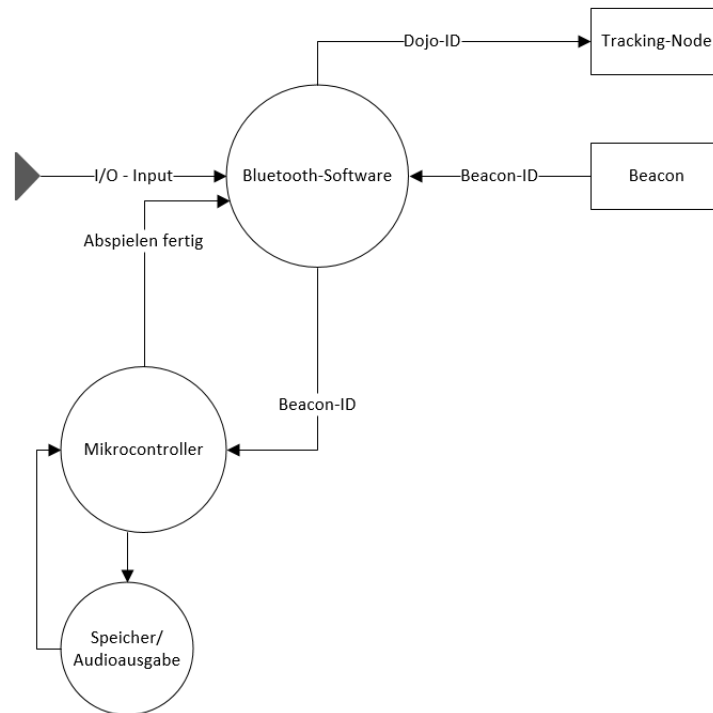


Abbildung 5: Grobstruktur der Bluetooth-Software

Obenstehendes zeigt die Grobstruktur der Bluetooth-Software. Der Benutzer drückt eine für diese Funktion definierte Starttaste (Input), welche das Suchen von Bluetooth Signalen in der Nähe auslöst. Vom Beacon mit dem stärksten Signal wird dann die Beacon-ID empfangen. Diese Beacon-ID wird Software-intern weitergeleitet, um das dazugehörige Audio-File abzuspielen. Während des Abspielens der Audio-File ist die Funktion der Starttaste deaktiviert, um Überschneidungen von Programmabläufen und daraus resultierende mögliche Fehler zu minimieren. Nach dem Abspielen einer Audio-File wird die Funktion der Starttaste wieder aktiviert. Für ein mögliches Einbinden des Dojo in ein Tracking-System wird der Dojo in der Lage sein, seine eigene Erkennungsnummer auf Anfrage zu senden, ähnlich wie ein Beacon.

3.1 Schnittstellen zu anderen Bereichen:

Dojo soll, um Energie zu sparen, erst per Knopfdruck das Kunstobjekt mit der stärksten Signalstärke suchen und die entsprechende Datei dafür abspielen. Dies führt Software-intern zu einer Parameterübergabe an die Audio-/Speichersektion. Während der Audiowiedergabe soll das BT ausgeschaltet bleiben, weshalb wiederum Software-intern eine Parameterübergabe bzw. -Abfrage erfolgen muss. Dies soll verhindern, dass während der Audio-Wiedergabe das Suchen und Abspielen eines weiteren Objekts möglich ist. Beim Wunschziel Daten-Austausch herrscht eine enge Verbundenheit zwischen BT und Speicher.

4 Speichern und Audio

Die Ausgabe der gewünschten Audio-Dateien wird mit einem sogenannten Körperschallaktor umgesetzt. Dieser ermöglicht es, die ausgesendeten Schwingungen über den Schädelknochen weiterzuleiten. Dadurch kann das Mittelohr umgangen werden und die Hygiene verbessert werden, da kein direkter Kontakt mit dem Gehörgang stattfindet. Für den Bau eines Prototyps wird ein Körperschallaktor des Herstellers Adafruit verwendet.

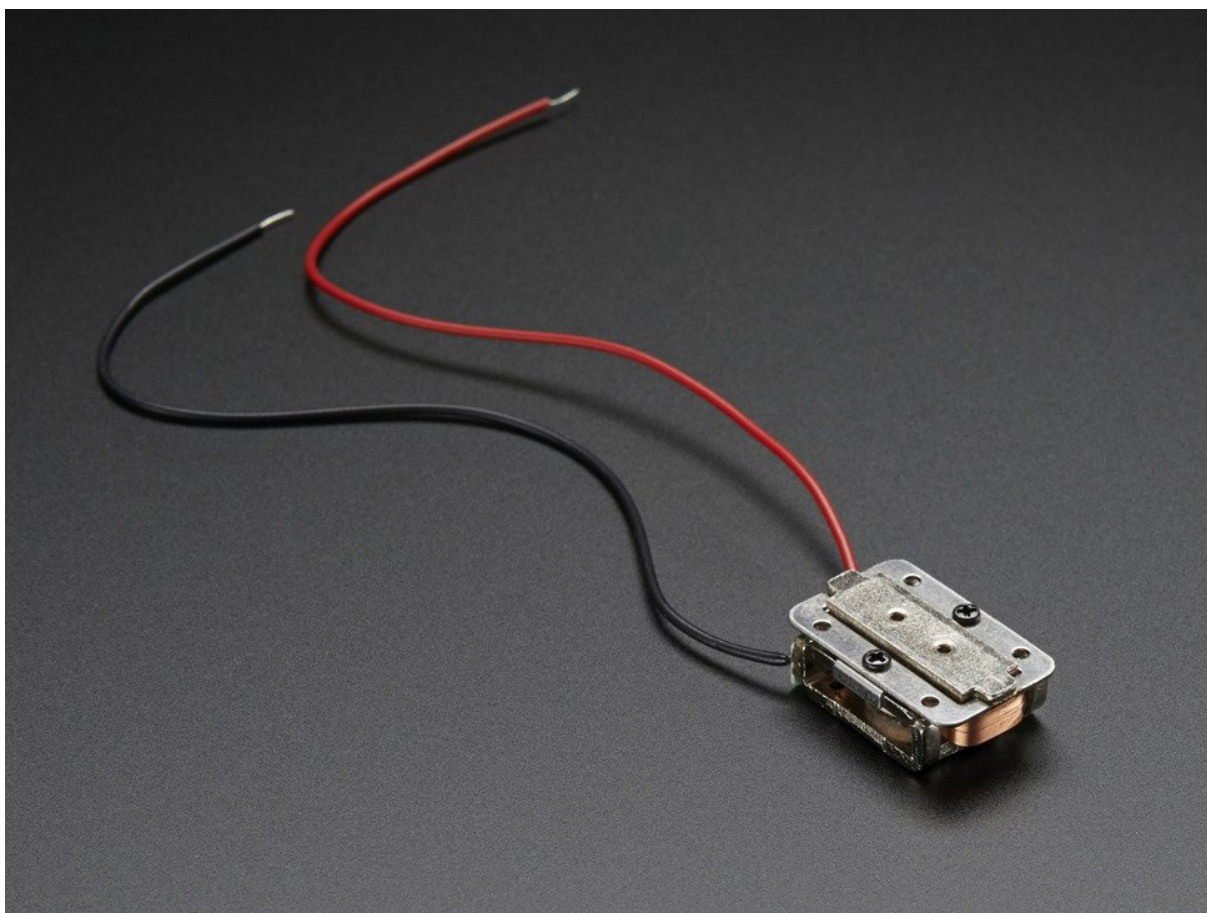


Abbildung 6: Körperschallaktor von Adafruit

Das Ziel ist es, bei möglichst geringem Energieverbrauch, eine möglichst intensive Lautstärke, bei guter Audioqualität zu erzielen. Die Steuerung und Ausgabe der verschiedenen Audiosignale wird von einem zentralen Mikrocontroller übernommen. Ausserdem muss das Audiosignal verstärkt und bei Bedarf gefiltert werden. Damit der Energieverbrauch möglichst gering bleibt, wird die Verstärker und Filterstufe digital durch den Mikrocontroller umgesetzt. Dadurch kann die Anzahl der analogen Bauelemente verringert werden und somit auch der Platzbedarf klein gehalten werden.

Die Speichereinheit wird mit einer externen SD-Karte umgesetzt, die dann manuell entfernt und beschrieben werden kann. Das bedeutet auch, dass die Platzierung der SD-Karte möglichst elegant am Gehäuse erfolgen muss. Alternativ wird versucht den Datentransfer zur Aktualisierung der SD-Karte über die Bluetooth-Verbindung umzusetzen. Die Kommunikation über USB wird vernachlässigt. Damit der Mikrocontroller eine aktive Verbindung zur Speichereinheit hat, wird eine entsprechende Schnittstelle für den Datentransfer zwischen Speichereinheit und Mikrocontroller eingerichtet. Somit kann sich der Mikrocontroller entsprechend der Bluetooth-ID,

das jeweils zugehörige Audio-File holen, über die Filter und Verstärkerstufe aufbereiten und anschliessend über den Körperschallaktor ausgeben.

5 Energiespeicher

6 Induktives Laden

7 Testkonzept

In den nachfolgenden Abschnitten wird erläutert, welche Teilsysteme und Komponenten getestet werden.

7.1 Gesamtsystem

Die ID eines Bluetooth-Beacons soll empfangen und entsprechend interpretiert werden. Aufgrund dieser ID wird dann das entsprechende Audio-Signal vom Mikrocontroller aus dem Speicher geholt und abgespielt.

7.2 Audiowiedergabe

Die Audiowiedergabe kann einzeln getestet werden. Dazu wird mit einem kleinen Testprogramm eine Audiodatei über den NRF52832 auf den Knochenschallaktor ausgegeben. Dabei kann die Audioausgabe auf die Funktionalität (Wird das Audio-File wiedergegeben?) und die Qualität (Lautstärke, Verzerrung) getestet werden.

7.3 Akkulaufzeit

Um die Akkulaufzeit zu testen, wird mit dem Prototyp dauerhaft eine Audiodatei abgespielt. Dies verbraucht am meisten Energie und eignet sich somit bestens, um die maximale Laufzeit zu ermitteln. Für die Umsetzung wird dazu ein entsprechendes Testprogramm auf den Mikrocontroller geladen und ausgeführt.

7.4 Tiefentladungsschutz

Um die Funktion des Tiefentladungsschutz zu testen, wird der Akku bis auf seine untere Entladungsgrenze belastet und dann getestet ob der Tiefentladungsschutz das Gerät abschaltet. Dazu lassen sich zuvor berechnete Werte bestens mit gemessenen Werten vergleichen, um eine entsprechende Aussage über die Funktionalität machen zu können.

7.5 Bluetooth

Es wird überprüft ob ein Bluetooth Beacon erkannt werden kann und auf welche Entfernung er erkannt wird. Weiter wird das Systemverhalten bei mehreren vorhandenen ID-Signalen überprüft. Über die ID-Nummer oder über das auszugebende Audio-File kann erkannt werden, ob die richtige ID vom Mikrocontroller verarbeitet wird.

8 Projektvereinbarung