Unity Unit

Montagereihenfolge interaktiv bestimmen (VR)

Vision

Usage note: There is procedural guidance within this template that appears in a style named InfoBlue. This style has a hidden font attribute allowing you to toggle whether it is visible or hidden in this template. Use the Word menu ToolsOptionsViewHidden Text checkbox to toggle this setting. A similar option exists for printing ToolsOptionsPrint.

# Introduction

Entwicklung eine Anwendung zur intuitiven Zuordnung und Sequenzbildung für 3D Bauteilen auf Basis von Unity.

# Positioning

## Problem Statement

[Provide a statement summarizing the problem being solved by this project. The following format may be used:]

Die genaue **Planung der Reihenfolge der zu verbauenden Teile** erfolgt oft erst, wenn reale Bauteile vorliegen, da die Interaktion mit den digitalen Bauteilen nicht einfach und interaktiv erfolgen kann.

|  |  |
| --- | --- |
| The problem of | Reihenfolge der Teile während der Montage bestimmen. |
| affects | Montage Arbeiter von Evobus |
| the impact of which is | Eine Reihenfolge der Teile kann meist erst mit realen Bauteilen erstellt werden. |
| a successful solution would be | Simulation, die die Reihenfolge der Teile zeigt. |
| The problem of | Teile einer Station zuordnen |
| affects | Montage Arbeiter von Evobus |
| the impact of which is | Sinnvolle Aufteilung der Teile auf die einzelnen Stationen |
| a successful solution would be | Eine sinnvolle Einteilung der gesamten Teilmenge auf die Stationen. |
| The problem of | Einfache und intuitive Interaktion in einer virtuellen Realität |
| affects | Montage Arbeiter von Evobus |
| the impact of which is | Effizenz- und Qualitätserhöhung der Produktionsprozesse |
| a successful solution would be | Die Simulation von oben in einer virtuellen Realität. |

## Product Position Statement

[Provide an overall statement summarizing, at the highest level, the unique position the product intends to fill in the marketplace. The following format may be used:]

|  |  |
| --- | --- |
| For | Evobus |
| Who | Montage Arbeiter |
| The (product name) | Unity Unit |
| That | Effizenz- und Qualitätserhöhung der Produktionsprozesse.  Eine Reihenfolge der Teile kann meist erst mit realen Bauteilen erstellt werden. |
| Unlike | Planung mit realen Teilen. Die oftmals teuer und schwerer anpassbar sind. |
| Our product | Simulation in der virtuellen Realität. |

[A product position statement communicates the intent of the application and the importance of the project to all concerned personnel.]

# Stakeholder Descriptions

## Stakeholder Summary

| **Name** | **Description** | **Responsibilities** |
| --- | --- | --- |
| Montage Arbeiter | Angestellte von Evobus, die in der Montage arbeiten. | Profitieren indirekt von besseren Plänen. |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** |
| Planer | Erstellen den Plan zur Montage des Busses. | Bestimmen Reihenfolge und Zuordnung der Teile zu Stationen.  Erstellen Plan aus der Simulation. |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** |
| Thomas Baer,  Rüdiger Lunde | Thomas Baer | Überwacht den Fortschritt des Projekts. |
| **Name** | **Description** | **Responsibilities** |
| Felix Gaisbauer  Andreas Kaiser | Ansprechpartner zur technischen Seite des Projekts | Überwacht den Fortschritt des Projekts.  Liefern Hilfestellung. |

## User Environment

[Detail the working environment of the target user. Here are some suggestions:

Number of people involved in completing the task? Is this changing?

How long is a task cycle? Amount of time spent in each activity? Is this changing?

Any unique environmental constraints: mobile, outdoors, in-flight, and so on?

Which system platforms are in use today? Future platforms?

What other applications are in use? Does your application need to integrate with them?

This is where extracts from the Business Model could be included to outline the task and roles involved, and so on.]

# Product Overview

## Needs and Features

[Avoid design. Keep feature descriptions at a general level. Focus on capabilities needed and why (not how) they should be implemented. Capture the stakeholder priority and planned release for each feature.]

|  |  |
| --- | --- |
| **Need** | **Priority** |
| Anlegen mehreren Stationen | 2 |
| Zuordnung der Teile auf die einzelnen Stationen | 2 |
| Montageumgebung simulieren | 1 |
| Simulation der Montagereihenfolge | 1 |
| Export für die Nutzung in anderen Bereichen. | 3 |
| Lagerkiste mit allen Bauteilen | 1 |
| Einstellung der grafischen Darstellungen | 4 |
| Speichermenü für mehrere Montage Varianten | 3 |
| Soundoptionen (Bsp. Kollisionsgeräusch) | 4 |