

Electromyographic recognition using machine learning

20104172, Lasse Bue Svendsen

201270860, Kristoffer Sloth Gade

Vejleder: Peter Ahrendt



Dato 15/6 - 2015

Ingeniørhøjskolen Aarhus Universitet

Indholdsfortegnelse

| | | |
|----------|-----------------------------------|-----------|
| 1 | Opgavebeskrivelse | 1 |
| 2 | Kravspecifikation | 3 |
| 2.1 | Kontekstdiagram | 3 |
| 2.2 | User case diagram | 4 |
| 2.3 | Aktørbeskrivelse | 4 |
| 2.4 | Fully dressed use cases | 4 |
| 3 | Projektplan | 9 |
| 4 | Konklusion | 11 |

1 Opgavebeskrivelse

Målet med projektet er i al sin enkelhed, at undersøge mulighederne for at lave EMG signal genkendelse på armens muskler. Hensigten er her at lave genkendelsesalgoritmer ud fra machine learning principper. f.eks. som deep learning, til at skelne mellem håndbevægelser.

Det er i projektet, tanken at anvende et wearable device til opsamling af EMG data. Denne enhed er Myo <https://www.thalmic.com/en/myo/>, et EMG armbånd med 8 EMG sensore og 9 aksial IMU med accelerometer, gyroscope og magnetometer. EMG dataen skal bruges til at "træne" programmet/softwaren/algoritmerne til at skelne mellem forskellig håndbevægelse.

Projektet er inspireret af myoelektriske proteser som anvender EMG signaler til at styre elektriske armproteser. Det er således håbet at projektet vil kunne anvendes i realtime til at styre armproteser, robotarme, objekter i virtual reality eller lignende.

- Anskaffelse af store mængder EMG data fra arm eller lign.
- Udvikle visuelt softwareinterface til dataprocessing.
- Udvikle machine learning algoritme til genkendelse af EMG data.
- Identificere mulige anvendelsesscenarier.

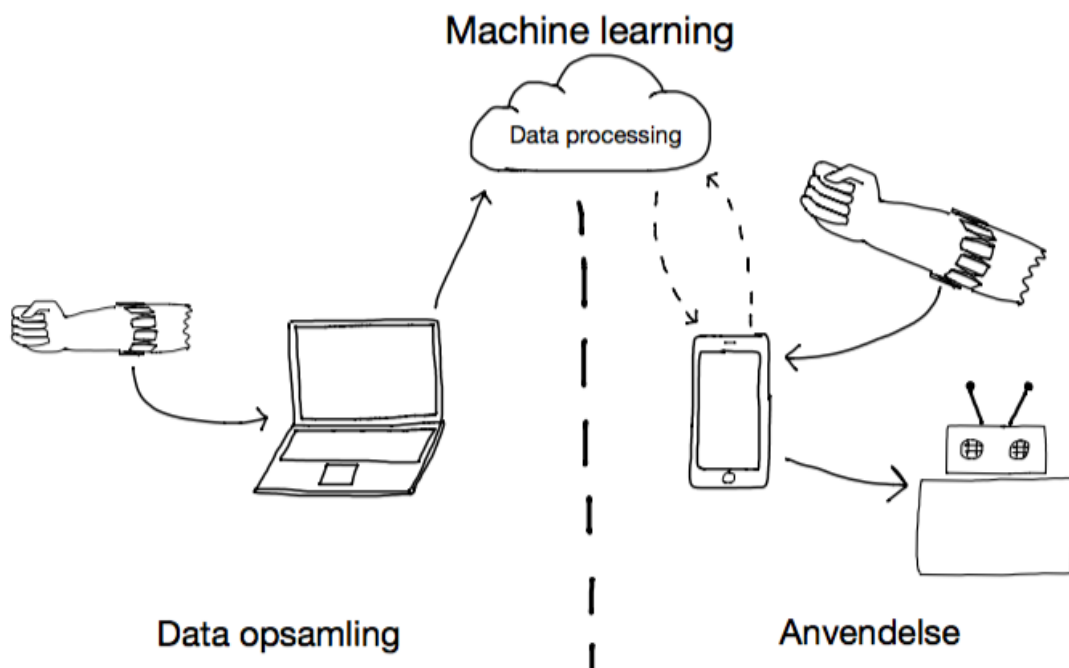
2 Kravspecifikation

I denne del af bachelor-forbedrelsesjournalen vil projektets foreløbige funktionelle krav blive gennemgået. Kravene, der her bliver gennemgået, skal ses som midlertidige udkast, da projektets mål ikke er endeligt fastlagt.

I projektets context diagram vil systems overordnede struktur blive beskrevet. Foreløbig er intentionen at projektet opdeles i tre særskilte del:

1. En dataopsamlings del, hvor data kan opsamles, organiseres og glemmes, så det kan anvendes af de øvrige dele af projektet
2. En machine-learning-del, hvor den indsamlede data processeres. Videre skal der i denne del være mulighed for at begrænse, hvilke dele af den indsamlede data, der processeres
3. En form for SDK-del, der kan anvendes i software, hvor der er behov for håndbevægelsesgenkendelse

2.1 Kontekstdiagram



2.2 User case diagram

Følgende use case diagram beskriver, projektets aktører i relation til de enkelte use cases, der foreløbigt er tiltænkt projektet.

2.3 Aktørbeskrivelse

Admin

Testperson

Udvikler

2.4 Fully dressed use cases

I dette afsnit findes detaljerede beskrivelser af projektets use cases, dog er disse ikke fuldstændig gennemarbejdet, da stadig er en vis usikkerhed om projektets endelig.

Særlig use case 5 og 6 er illustrative og beskriver den generelle idé om at genkende programmet bør kunne implementeres og anvendes i tredjeparts software.

2.4.1 UC 1 - Indsaml datasæt

| | |
|------------------------------|--|
| Navn | Indsaml dataset |
| Use case ID | U1 |
| initiering | Admin initierer denne use case |
| Aktører | Admin (Primær Aktør) Testperson (Sekundær aktør) |
| samtigdig forekomster | - |
| Prækondition | Testperson har Myo båndet på og dataindsamlings software kører |
| Postkondition | Data set er indsamlet |

Hovedscenarie

1. Admin trykker på knap på at starte for at starte dataindsamlingen.
2. Testpersonen laver håndtegn.
3. Admin trykker på knap for at stoppe dataindsamlingen, når håndtegnbevægelsen er slut.
4. Admin vælger, hvilken bevægelsestype der er blevet indsamlet og angiver hvem testperson.
5. Admin trykker på knap for at gemme datasættet.

| | |
|-----------------------|--|
| Navn | Tilføj ny bevægelsestype |
| Use case ID | U2 |
| initiering | Admin initierer denne use case |
| Aktører | Admin (Primær Aktør) |
| samtigdig forekomster | - |
| Prækondition | Dataindsamlings softwaren kører |
| Postkondition | En ny bevægelsestype er tilføjet til Dataindsamlings softwaren |

2.4.2 UC 2 - Tilføj ny bevægelsestype

Hovedscenarie

1. Admin trykker på knap for at tilføje ny bevægelsestype.
2. Admin angiver title for den nye bevægelsestype.
3. Admin tildeler evt. farve til den nye bevægelsestype.
4. Admin vælger, hvilken bevægelsestype der er blevet indsamlet og angiver hvem testperson.
5. Admin trykker på knap for at gemme bevægelsestypen.

2.4.3 UC 3 - Slet datasæt

| | |
|-----------------------|--------------------------------|
| Navn | Slet datasæt |
| Use case ID | U3 |
| initiering | Admin initierer denne use case |
| Aktører | Admin (Primær Aktør) |
| samtigdig forekomster | - |
| Prækondition | Et datasæt skal eksistere |
| Postkondition | Datasæt er slettet |

Hovedscenarie

1. Admin vælger eksisterende datasæt.
2. Admin trykker på knap for at slette valgte datasæt.

2.4.4 UC 4 - Verificering af ML genkendelse

Hovedscenarie

1. Admin tjekker ML kategoriseringer.
 - a) Korrekt kategorisering: admin verificerer kategorisering.
 - i. Verificering gemmes.
 - b) Ukorrekt verificering: admin ændre kategorisering.
 - i. Ny kategorisering gemmes som verificeret.

| | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| Navn | Verificering af ML genkendelse |
| Use case ID | U4 |
| initiering | Admin initierer denne use case |
| Aktører | Admin (Primær Aktør) |
| samtigdig forekomster | - |
| Prækondition | ML har kategoriseret bevægelse |
| Postkondition | Admin har verificeret kategorisering |

2.4.5 UC 5 - Anvendelse af bevægelsesgenkendelse

| | |
|----------------------------|---|
| Navn | Anvendelse af bevægelsesgenkendelse |
| Use case ID | U5 |
| initiering | Softwareudvikleren initierer denne use case |
| Aktører | Softwareudvikleren (Primær Aktør) |
| samtigdig forekomst | - |
| Prækondition | Softwareudvikleren har bevægelsesgenkendelses SDK |
| Postkondition | Softwareudvikleren har anvendt bevægelsesgenkendelsen |

Hovedscenarie

1. Softwareudvikleren implementerer SDK i egen software
2. Softwareudvikleren anvender SDK til bevægelsesgenkendelse

2.4.6 UC 6 - Genkendelse af bevægelse

| | |
|----------------------------|---|
| Navn | Genkendelse af bevægelse |
| Use case ID | U6 |
| initiering | Testpersonen initierer denne use case |
| Aktører | Testperson (Primær Aktør) Softwareudvikler (Sekundær aktør) |
| samtigdig forekomst | - |
| Prækondition | Testperson har Myo bånd på, som er forbundet til softwareudviklerens software |
| Postkondition | Håndbevægelse er blevet genkendt |

Hovedscenarie

1. Testperson laver håndbevægelse
2. Myo-data sendes til softwareudviklerens software på computer el.lign.
3. Softwareudviklerens software processer Myo-data
4. Myo-data genkendes
5. Testpersonens håndbevægelse genkendes

3 Projektplan

Evt. eksperimenter

Herunder er en liste af undersøgelser, der kan være interessante at lave i forbindelse med projektet.

- Hvor meget kalibrering er nødvendigt?
 - Undersøgelse af hvor meget kalibrering der er nødvendigt for at få brugbare dataset fra armbåndet.
- Hvor mange sensorer er nødvendige?
 - Undersøgelse af hvor lidt sensorer man kan nøjes med at bruge og stadig få brugbare dataset fra armbåndet.
- Kan bevægelser genkendes på tværs af personer?
 - Undersøgelse af om den indsamlede data er generisk på tværs af personer. vil dene enkelte bevægelse kunne genkænde fra én person til en anden.
- Kan personer genkendes
 - Undersøgelse af data indsamlet fra flere personer kan skelne mellem hver person ud fra deres bevægelse.

Teknologier

Herunder findes en liste over relevante teknologier el.lign. der muligvis kan anvendes i projektet

- Artificial neural network
- Google Cloud Computing
- Microsoft Azure - Machine Learning
- Parse.com
- Unity

4 Konklusion