

Projektantrag

Projektname:	Project Pi
Projektbeschreibung	<p>Gesucht ist ein sensibles Kuscheltier, das speziell für Kinder angepasst werden soll. Weites soll es auf äußere Einflüsse, z.B. in Form von Spracheingaben, Sensoren etc., reagieren. Zusätzlich soll ein Clip passend zum Kuscheltier entworfen werden, um dementsprechend das fertige Produkt vermarkten zu können.</p>
Ziele	<p>Durch dieses Projekt soll das Projektteam technisches „Knowhow“ entwickeln, welches in den Bereichen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spracheingabe bzw. Ausgabe • Foto-Auslöser mittels Taster und Sprachsteuerung • HDMI – Übertragung zu einem Ausgabegerät • Bewegungen durch Sensoren • Augenfarbe der Stimmung anpassen (RGB – Ansteuerung) • LED, welche abhängig von der Tageszeit ist (Erkennung mittels Helligkeitssensor) • Notabschaltung über Innentemperatur (zusätzliche Warngabe) • Annäherung erkennen mit Kommentaren vom Plüschtier <p>zu erhalten ist.</p> <p>Das interaktive Plüschtier soll für die Zielgruppe (Kinder) folgende Ziele erfüllen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modernes und alternatives Spielzeug • Aktives Lernen mit dem Spielzeug • Sorgfältiger Umgang mit Technik
Ausgangssituation	<p>Der Auslöser dieses Projektes ist ein Schulprojekt, welches fächerübergreifend ein kinderfreundliches und interaktives Kuscheltier entwickeln soll.</p>

Kritische Erfolgsfaktoren Nutzendefinition			
<ul style="list-style-type: none"> • Finanzielle Mitteln (Anschaffung der Komponenten) • Zeit (Semesterprojekt) • Mangelndes Knowhow mit neuen Programmiersprachen • Probleme mit der elektrotechnischen Ansteuerung (Kabellänge) 			
Termine			
Projektstart (Ereignis):	Kick – Off Meeting	Datum:	19.01.2015
Projektende (Ereignis):	Projektabschlussbericht + Präsentation	Datum:	27.05.2015
Meilenstein / Ecktermin	Termin:	Meilenstein / Ecktermin	Termin:
Komponenten erhalten	09.02.2015	Vorbereitung des Plüschtiers abgeschlossen	31.03.2015
Schaltplan fertiggestellt	16.02.2015	Einbauen und Verkabeln der Komponenten abgeschlossen	15.04.2015
Programmierung abgeschlossen	09.03.2015	Finales Testen (inkl. Fehlerbehebung) des kompletten Plüschtiers beendet	11.05.2015
Testen abgeschlossen	20.03.2015	Projektabschlussbericht übergeben	25.05.2015
Kosten/Ressourcen			
Investitionen / Sachkosten: 120€	externe Kosten: 0€	interne Kosten: 0€	interne Stunden: 530

Projektorganisation		
Rolle	Name	Bemerkung
Projektauftraggeber	IMST	Mit Beteiligung der IT – Lehrer des TGMs
Projektleiter	Johannes Ucel	
Projektteammitglied	Michael Stöger	
Projektteammitglied	Yehezkel Sivan	
Projektteammitglied	Antonio Pavic	