

**Projektdirektiv**

Jonas Callmer

2010/08/25

Sida 1

<b>Projektnamn</b>	<b>Autonom bandvagn</b>
<b>Beställare</b>	Jonas Callmer, ISY
<b>Projektledare</b>	Student
<b>Projektbeslut</b>	Pelle Carlbom, Jonas Callmer
<b>Projektid</b>	Läsperiod 1-2, HT 2010. Projektet klart senast vid projektkonferensen.
<b>Rapportering</b>	<p>Löpande rapportering: Varje vecka ska tid rapporteras per person och aktivitet samt en statusrapport inlämnas.</p> <p>LIPS-dokument:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kravspecifikation</li> <li>• enkel systemskiss</li> <li>• projektplan med aktivitetslista</li> <li>• översiktlig tidplan</li> <li>• enkel testplan</li> <li>• designspecifikation</li> <li>• testprotokoll</li> <li>• mötesprotokoll med en enkel statusrapportering</li> <li>• tid ska rapporteras per person och aktivitet en gång i veckan</li> <li>• protokoll över beslutspunkter</li> <li>• användarhandledning</li> <li>• dokumentation av projektresultat i form av en teknisk rapport</li> <li>• efterstudie med uppföljning av resultat och använd tid</li> </ul> <p>Krav på rapportering utöver LIPS-dokument:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• poster</li> <li>• muntlig presentation där genomförande och resultat beskrivs</li> <li>• hemsida som beskriver projektet</li> <li>• film att publicera på Youtube.</li> </ul>
<b>Parter</b>	<p>Kund: Pelle Carlbom, Saab Bofors Dynamics</p> <p>Beställare: Jonas Callmer, Avdelningen för reglerteknik vid LiTH</p> <p>Projektgrupp: 6-8 studenter</p>
<b>Projektets syfte</b>	<p>Projektet syftar till att utrusta terrängroboten Scout med 3d kamera så att Scout kan kartera sin omgivning i färggrann 3d.</p> <p>I framtiden skall Scout kunna släppas in i en trädgård och självständigt</p>

**Dokumenthistorik**

Version nr	Datum	Beskrivning	Sign
Version 1.0	100813		JC
Version 0.1	100809	Utkast	JC

Reglerteknisk Projektkurs

Jonas Callmer

Projektdirektiv10\_sbd.doc

callmer@isy.liu.se

**L**IPs

ChrKr

CKr

**Projektdirektiv**

Jonas Callmer

2010/08/25

Sida 2

	göra en ritning av denna.
<b>Projekts mål och effekt</b>	Målet för projektet "Scout-HT10" är att integrera 3d-kameran "Bumblebee" med befintlig utrustning. Scout styrs från en Masterenhet. Informationen från kameran skall på ett smidigt och robust sätt överföras till Masterenheten. Detta flöde skall integreras väl med befintlig struktur. 3d-bilderna skall fusioneras med övriga sensorer för att skapa en 3d-modell av omgivningarna.
<b>Delleveranser</b>	BP2 ska infalla senast tre veckor efter första föreläsningen. Då ska följande levereras: <ul style="list-style-type: none"> <li>• kravspecifikation</li> <li>• projektplan inklusive tidsplan</li> <li>• systemskiss</li> </ul> Vid BP3 ska följande levereras: <ul style="list-style-type: none"> <li>• designspecifikation</li> <li>• testplan</li> </ul> Vid BP5 ska följande levereras: <ul style="list-style-type: none"> <li>• all funktionalitet</li> <li>• testprotokoll</li> <li>• användarhandledning</li> <li>• presentation där det visas att kraven i kravspecifikationen är uppfyllda</li> </ul> Vid BP6 (innan projektkonferensen) ska följande levereras: <ul style="list-style-type: none"> <li>• teknisk rapport</li> <li>• efterstudie med uppföljning av resultat och använd tid</li> <li>• posterpresentation</li> <li>• hemsida som beskriver projektet</li> <li>• film att publicera</li> </ul> Dessutom ska tidsrapportering per aktivitet och person samt statusrapportering lämnas in till beställare en gång per vecka. Statusrapporten skall även skickas till kunden.
<b>Projektdeltagare</b>	Projektroller som måste finnas i projektet: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektledare</li> <li>• Dokumentansvarig</li> </ul>

**Dokumenthistorik**

Version nr	Datum	Beskrivning	Sign
Version 1.0	100813		JC
Version 0.1	100809	Utkast	JC

**Projektdirektiv**

Jonas Callmer

2010/08/25

Sida 3

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Testansvarig</li> <li>• Designansvarig</li> </ul> <p>Gruppens samlade förkunskap skall inbegripa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reglerteknik och signalbehandling</li> <li>• Programmering, programvaruarkitektur och programvaruutveckling</li> <li>• Minst två personer i gruppen bör ha kunskap om och intresse för datorhårdvara.</li> </ul> <p>Tystnadsförbindelse är ett krav.</p>
<b>Kontakter</b>	<p><b>ISY:</b> Jonas Callmer, callmer@isy.liu.se, 013-282306 (beställare) Martin Skoglund, ms@isy.liu.se, 013-281890 (handledare)</p> <p><b>Saab Bofors Dynamics:</b> Pelle Carlbom, Pelle.Carlbom@saabgroup.com, 013-186213 (kund) Johan Bejeryd, Johan.Bejeryd@saabgroup.com (handledare) Torbjörn Crona, Torbjorn.Crona@saabgroup.com</p>
<b>Införandebeslut</b>	Tas av beställare vid BP2
<b>Inköpsansvar</b>	All nödvändig utrustning och programvara tillhandahålls av Saab Bofors Dynamics.
<b>Kostnader</b>	<p><b>ISY:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Handledningstid: 30 timmar</li> <li>•1 rum med 2 datorer</li> </ul> <p><b>Saab Bofors Dynamics:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Handledningstid: 50 timmar</li> <li>•2 datorer</li> <li>•Utrustning och material: Allt som Saab anser vara nödvändigt för projektets genomförande.</li> </ul>
<b>Finansiering/ Kostnadsställe</b>	Saab Bofors Dynamics

**Dokumenthistorik**

Version nr	Datum	Beskrivning	Sign
Version 1.0	100813		JC
Version 0.1	100809	Utkast	JC

Reglerteknisk Projektkurs

Jonas Callmer

Projektdirektiv10\_sbd.doc

callmer@isy.liu.se



ChrKr

CKr