

PROJETO

S. m.

- 1. Idéia que se forma de executar ou realizar algo, no futuro.
- 2. Empreendimento a ser realizado dentro de determinado esquema ou plano.

Estudo de Caso

Projetar um robô movido a pilhas ou baterias, para participar do *Desafio Tecnológico* da disciplina *Engenharia Elétrica* e *Sociedade* – TE200, na forma de um Campeonato de Futebol.

Metodologia de Projeto em Engenharia Elétrica

ETAPAS DE UM PROJETO

- 1. Coleta de Dados
 - 1.1. Especificação
 - 1.2. Delimitação do Problema
 - 1.3. Prazos e Cronograma
- 2. Geração do Projeto
 - 2.1. Concepção Inicial
 - 2.1. Geração de Alternativas
 - 2.3. Testes e Simulação Modelo
 - 2.4. Otimização
- 3. Realização / Construção
- 4. Conclusão

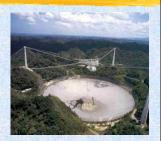
Coleta de Dados 1.1. ESPECIFICAÇÃO

- Tarefa de alta importância
- Frequentemente esquecida!
- Necessidade de Documentação:
 Atas de reuniões, contratos, cartas, email...



Metodologia de Projeto em Engenharia Elétrica

Coleta de Dados ESPECIFICAÇÃO



- Problemas:
- "Eu achava que seria assim"
- "Não foi isso que eu pedi"
- "Mas o ---- não faz/faz (ou não tem/tem) ---- ?"
- "Achei que seria maior – menor mais bonito – mais barato"

Especificações da Equipe

- Mínimo 3 pessoas.
- Máximo 5 pessoas.
- Nome da Equipe.
- Lema da equipe (exemplo: Unidos venceremos!).
- O nome da equipe e o lema da equipe devem ser "publicáveis".
- O nome da equipe e o lema da equipe não podem fazer a apologia ao uso de drogas nem ao consumo de bebidas alcoólicas. Não deve também ser ofensivo a grupos étnicos, religiosos ou sexuais.
- Preencher e entregar o FORMULÁRIO DE INSCRIÇÃO DA EQUIPE até <u>24 de março de 2009</u>!

Metodologia de Projeto em Engenharia Elétrica

Especificações do Robô

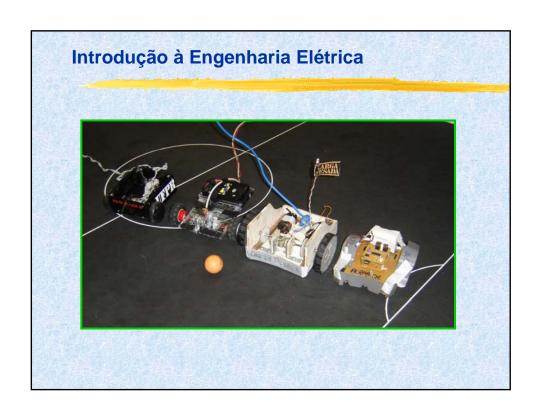
- · Com motores elétricos.
- Movido a pilhas ou baterias.
- Controle remoto com fios.
- As pilhas ou baterias devem estar no robô.
- O robô pode ter qualquer tamanho ou formato
- Dimensões máximas: 0,25 m de diâmetro e 0,15 m de altura.
- O robô não poderá ter reentrâncias maiores do que 30% do diâmetro da bola.
- O robô deve ter obrigatoriamente rodas, sendo essas em qualquer número e diâmetro desejado.
- Não é permitido o controle remoto sem fios.
- As rodas do robô não podem danificar o campo.

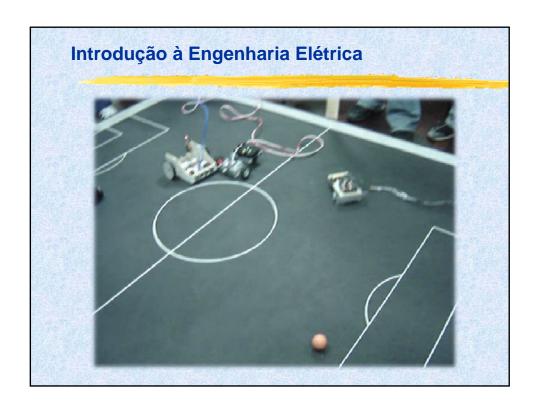
Especificações dos Jogos

- Campo: Conforme FIRA medium size league.
- · Bola de golfe.
- Jogos com um único "tempo" de 5 minutos, contados com "bola corrida".
- Direção de um "juiz": início fim gols faltas.
- Partida terminada empatada: 01 (um) ponto a cada equipe.
- Partida ganha: 02 (dois) pontos à equipe ganhadora e 0 (zero) pontos à equipe perdedora
- A equipe não pode trocar de operador durante o jogo.
- Cada equipe pode solicitar ao juiz até duas interrupções técnicas de um minuto cada, para manutenção rápida.
- O robô não pode ser substituído durante o campeonato.
- Fase classificatória + 4 equipes para a fase final



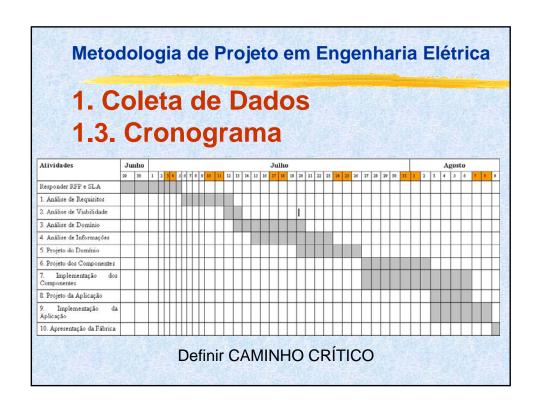






- 1. Coleta de Dados
- 1.2. Delimitação do Problema (Brainstorm)
- Do que se trata?
- Qual é o objetivo do projeto?
- A quem será apresentado?
- Quais são as características que o produto ou serviço deve possuir?
- Quais são as limitações de preço, volume, peso etc.?
- Qual o montante de \$ disponível?

- 1. Coleta de Dados
- 1.3. Prazos e Cronograma
- Qual o prazo de entrega?
- Tempo disponível para cada tarefa?
- Menos tempo = Mai\$ Caro\$
- Menos tempo = mais gente (nem sempre...)



Coleta de Dados Cronograma

No projeto do robô as datas críticas são:

- 24-março-2009: Definição das equipes.
- 26-maio-2009: Relatório Intermediário.
- 23-junho-2009: Apresentar o robô finalizado ao professor responsável pela disciplina TE-200, para validar o projeto e obter autorização para participar da competição.
- 27-junho-2009: Competição (sábado à tarde).
- 7-julho-2009: Entrega do Relatório Final.

Metodologia de Projeto em Engenharia Elétrica

ETAPAS DE UM PROJETO

2. Geração do Projeto 2.1. Concepção Inicial

- · Pesquisa bibliográfica
- Pesquisa entre concorrentes ou similares
- Pesquisa com os projetos anteriormente realizados no mesmo contexto
- Verificação com fornecedores tradicionais
- Engenharia Reversa
- Novas idéias

Projeto do robô:

Pesquisa na Bibliografia

 ROBCOM - Construa um robô de competição. Newton C. Braga, Revista Mecatrônica Fácil n.9, março 2003: p. 9-17 disponível em: http://eletrica.ufpr.br/mehl/te200/

ROBCOM Construa um robô
de competição
Nextrica la lingua de sucala a sem menhur componente
critico, descrevemos a montespen de um rob de competição, lidat para
ser usado em cursos dos niveis fundamental e médio, alam de técnicos,
con estimantia que podem are associados tentra de diciplicas romantes do
disso, o que mais se destaca no projeto é o aspecto lúdico, já que os robós
podem participa de competições
en elipidalando. Veja, nexte
artigo, como vode e seus
amigos podem realizar
su us inicia implementar esta
fanidatica atividade em
sua escola.

Metodologia de Projeto em Engenharia Elétrica

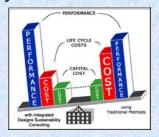
Projeto do robô:

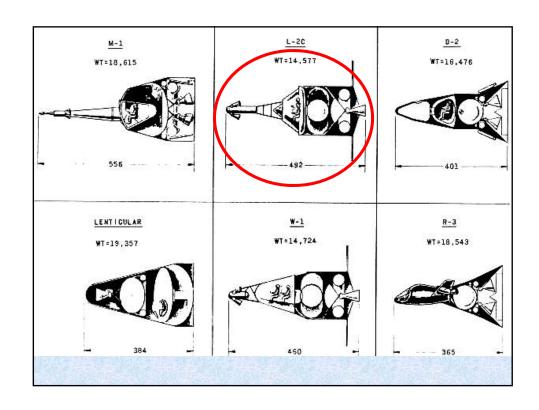
Recomendações de equipes anteriores

- Usar um cabo <u>bem flexível</u> entre o controle remoto e o robô (para o robô não precisar "arrastar" o cabo atrás de si).
- Usar PILHAS e não baterias de 9 V (a corrente requerida pelos motores é relativamente <u>elevada</u>).
- Prever uma estrutura suficientemente rígida, capaz de suportar os choques com os adversários.
- Usar engrenagens ou outros mecanismos de <u>redução de</u> <u>velocidade</u> nos motores elétricos (baixa velocidade = alto TORQUE).
- Posicionar os interruptores no controle remoto de modo que possam ser <u>facilmente operados</u> com os dedos.
- Treinar o operador nas manobras.

ETAPAS DE UM PROJETO

- 2. Geração do Projeto
- 2.2. Geração de Alternativas
- Prazo de execução
- Atendimento às especificações
- Custo
- Sugestão: Atribuir pesos





ETAPAS DE UM PROJETO 2.3. Simulações e Ensaios

- Necessidade de verificar o funcionamento antes da construção final!
- Possibilidade de testar Novas idéias



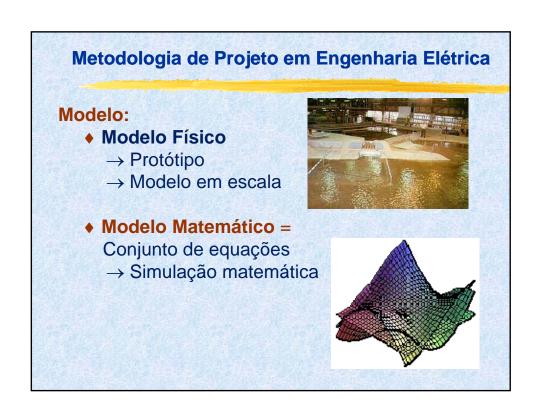
Metodologia de Projeto em Engenharia Elétrica

SIMULAÇÃO

[Do lat. simulatione.] **S. f.**

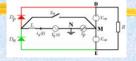
- 1. Ato ou efeito de simular, fingir (o que não é), representar com semelhança.
- 2. Disfarce, fingimento; simulacro: Essa história é uma simulação para arrancar dinheiro aos incautos.
- 3. Hipocrisia, fingimento, impostura: A simulação de Silvério dos Reis pôs a perder a Conjuração Mineira.
- 4. Experiência ou ensaio realizado com o auxílio de modelos.





SIMULAÇÃO

- → Otimização de configuração
- → Economia
- → Não Funcionou....
 - Projeto errado?
 - Montagem errada?
 - Componentes danificados?
 - Componentes fora de especificação?
- → Possibilidade de Testes e Medições
- → Viabilidade de novas idéias





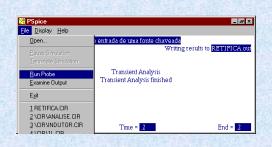


Metodologia de Projeto em Engenharia Elétrica

Desvantagens:

- → Complexidade dos modelos
- → Complexidade dos cálculos: TEMPO
- → Distanciamento da prática pode gerar conclusões erradas ou mesmo absurdas!





Motivação do desenvolvimento de Simuladores para Eletrônica

→ Original: Efeito de radiações nucleares

Problemas de interferência em equipamentos eletrônicos militares!



Metodologia de Projeto em Engenharia Elétrica

Motivação do desenvolvimento de Simuladores para Eletrônica

- → Atual: Complexidade dos circuitos integrados
- → Complexidade da lógica dos circuitos digitais



1964 Fairchild



1971: Intel 4004 2.300 transistores



1989: Intel 80486 1.200.000 transistores



2001: Intel Pentium 4 15.500.000 transistores



ETAPAS DE UM PROJETO 4. Conclusão

- Documentação do Projeto
- Desenhos as built
- A questão do SIGILO INDUSTRIAL
- Registro de Patentes
- Divulgação e Marketing
- Arquivar a documentação!



Relatório Intermediário

- Caracterização da equipe.
- Definições tomadas na fase de concepção inicial.
- Motores: já foram obtidos? Tipo? Tensão?
- Pilhas ou baterias que serão usadas. Tipo? Tensão?
- · Dificuldades técnicas enfrentadas até agora.
- Conclusões.
- Referências bibliográficas e de sites da Internet consultados.

Relatório Técnico Final

- Caracterização da equipe.
- Descrição técnica do robô: dimensões, materiais, motores, alimentação, comando utilizado, circuito, peças e componentes.
- Desempenho do robô: velocidade máxima à frente e à ré raio de giro 180°
- Desenho as built papel tamanho A3.
- Passos realizados no desenvolvimento do projeto, desde sua concepção inicial até a construção da versão final do robô, enfatizando as alternativas estudadas pela equipe e os testes realizados.
- · Custo total do projeto.
- Custo somente do robô.
- Atas simplificadas de todas as reuniões realizadas pela equipe
- Resultados obtidos no dia da competição.
- Dificuldades técnicas enfrentadas e propostas de solução, caso existisse uma nova competição.
- Conclusões.
- Referências bibliográficas e de sites da Internet

