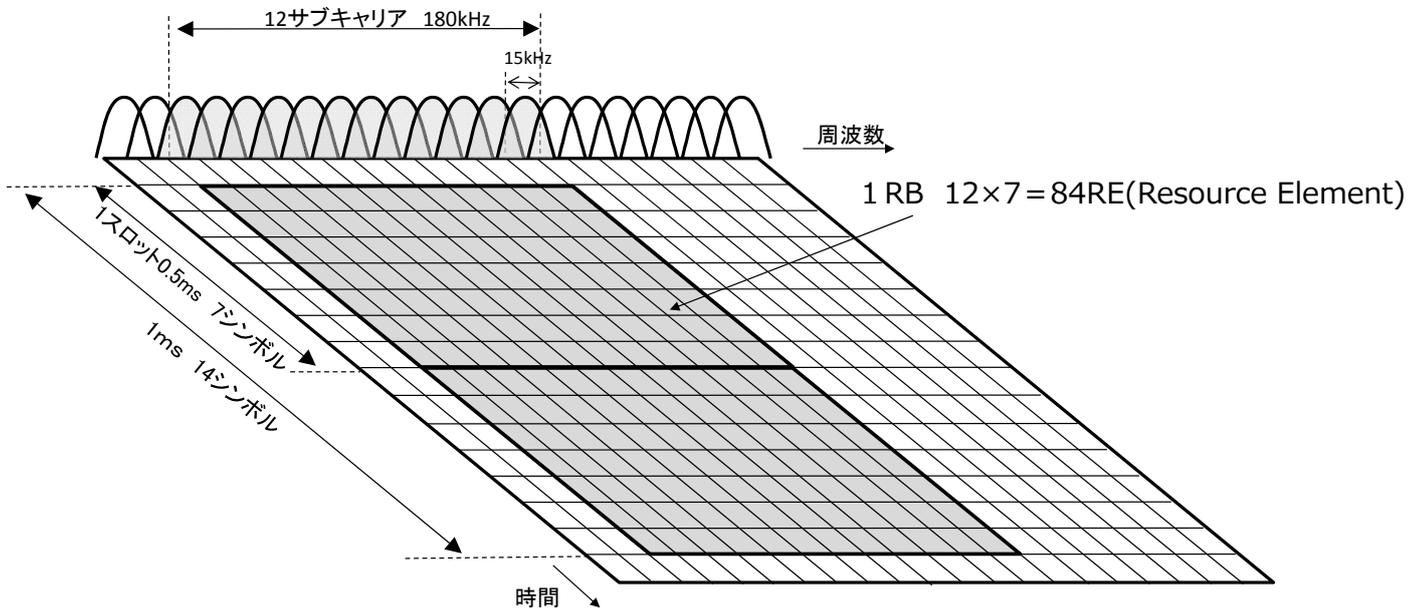


リソースブロック(RB)

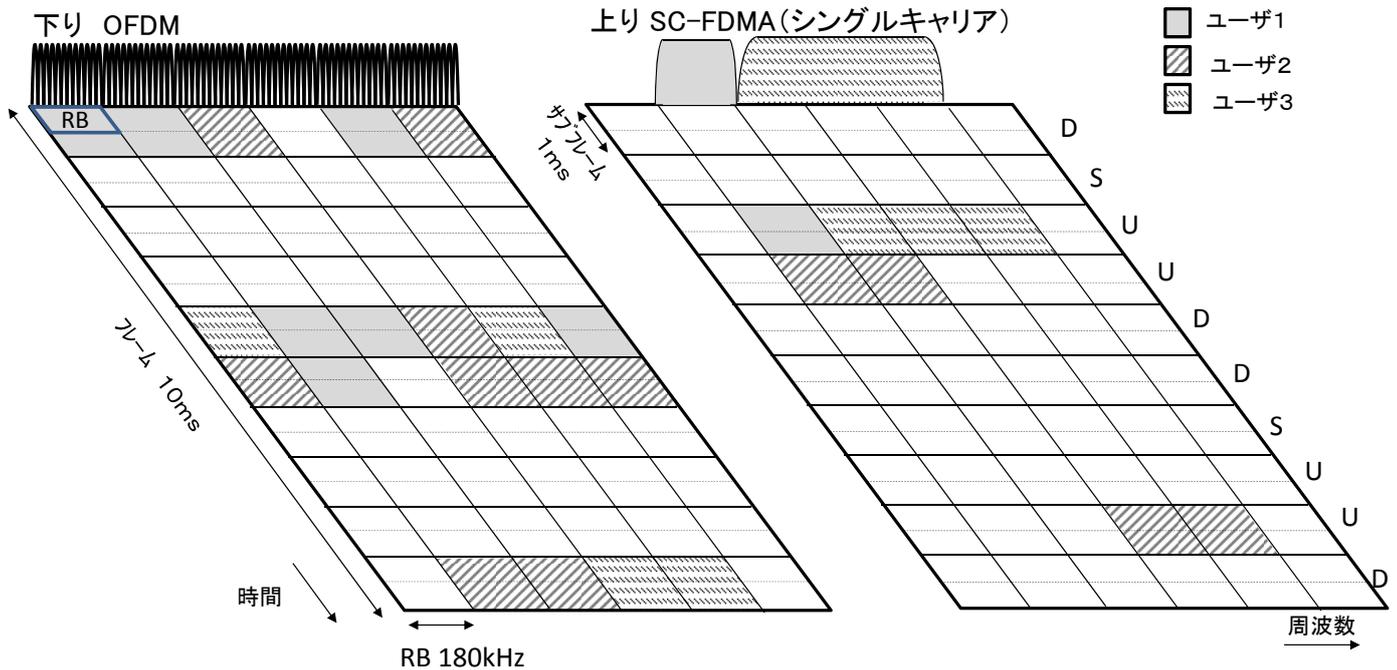
周波数軸上では12サブキャリア（サブキャリア間隔は15 kHz）を基本単位としている。
 12サブキャリアと時間軸上の1スロット分（0.5ms）で囲まれた部分をリソースブロック（RB）といい、ユーザへの割当はこの時間的に連続する2RB単位で行われる。



0

ユーザへの帯域の割当

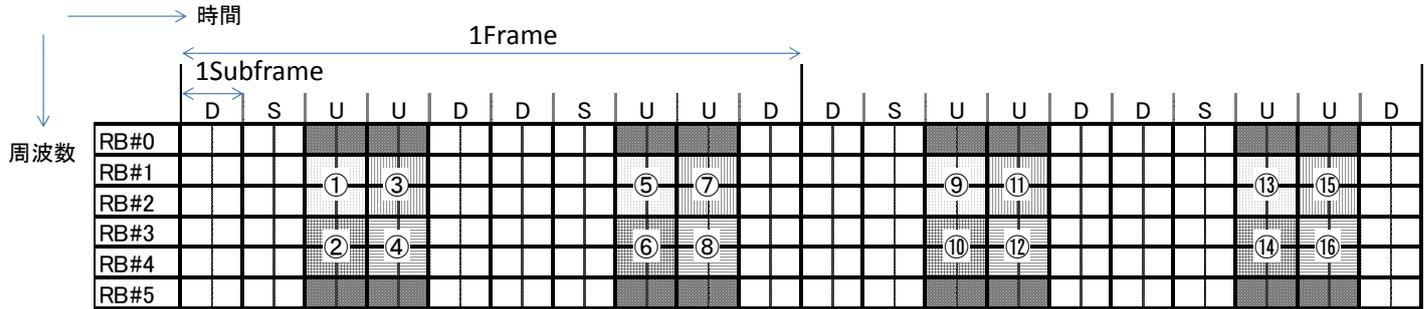
ユーザへの割当は、各ユーザの回線状況に応じて、時間軸上で連続する2つのリソースブロック単位で割り当てられる。



1

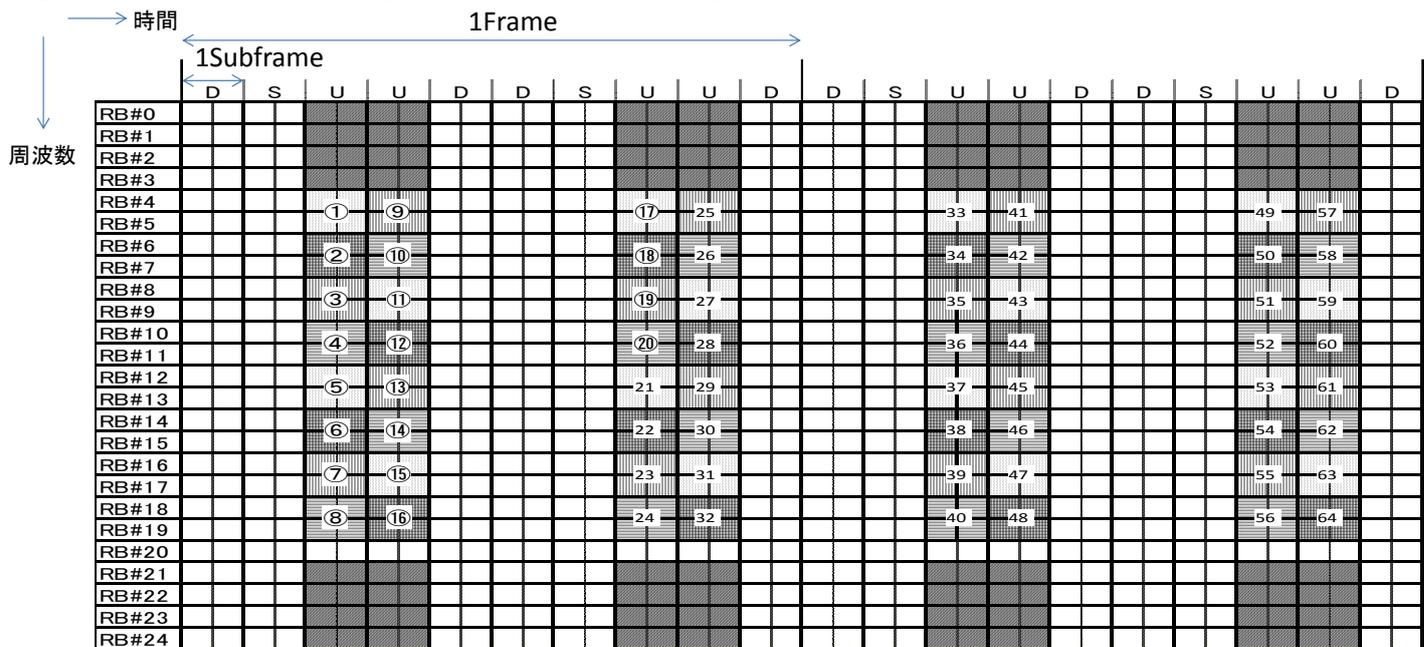
音声トラフィック割り当てイメージ(1.4MHz時)

sXGP(TD-LTE)はUplinkにPUCCHが入るため、トラフィックとして使用可能なPUSCHが制限される。そのため、Uplinkでの割り当てイメージを元に音声トラフィックのチャンネル数を計算する。



- VoIPパケットを送信可能な最小パケット数で考えた場合、1ユーザ 20ms当たり2RB(x2slot)の割り当てが必要になります。
- 1.4MHz時、1Subframe 6RB(x2slot)ありますが、そのうち2RB(x2slot)はPUCCHで使用する前提とします。VoIPパケットは残りの4RB(x2slot)を使用します。
- 1Subframe当たり2ユーザ、20ms当たりUplink/Downlinkそれぞれ8Subframeあるので、 $2 \times 8 = 16$ ユーザの割り当てが可能です。

音声トラフィック割り当てイメージ(5MHz時)



- 5MHz時、1Subframe 25RB(x2slot)ありますが、そのうち8RB(x2slot)はPUCCHで使用する前提とします。VoIPパケットは残りの17RB(x2slot)のうち16RB(x2slot)を使用します。
- 1Subframe当たり8ユーザ、20ms当たりUplink/Downlinkそれぞれ8Subframeあるので、 $8 \times 8 = 64$ ユーザの割り当てが可能です。