

Tool for Data Collection and Analysis

Treball Final de Grau

Grau en …...............[[1]](#footnote-1)

Cognoms: Nom:

Pla:[[2]](#footnote-2)

Director: Cognoms, Nom

Índex

[Resum 3](#_Toc528106)

[Paraules clau 4](#_Toc528107)

[Enllaces 4](#_Toc528108)

[Índex de taules 5](#_Toc528109)

[Índex de figures 6](#_Toc528110)

[Glossari 7](#_Toc528111)

[1. Introducció 8](#_Toc528112)

[1.1 Motivació 8](#_Toc528113)

[1.2 Formulació del problema 8](#_Toc528114)

[1.3 Objectius generals del TFG 8](#_Toc528115)

[1.4 Objectius específics del TFG 8](#_Toc528116)

[1.5 Abast del projecte 8](#_Toc528117)

[2. Estat de l'art 9](#_Toc528118)

[2.1 Estudi de Mercat 9](#_Toc528119)

[3. Gestió del projecte 10](#_Toc528120)

[3.1 Procediment i Eines per al seguiment del projecte 10](#_Toc528121)

[3.1.1 GANTT 10](#_Toc528122)

[3.1.2 Trello 10](#_Toc528123)

[3.1.3 GitHub repositori en xarxes, Git eines de control de versions 10](#_Toc528124)

[3.2 Eines de validació 10](#_Toc528125)

[3.3. DAFO 11](#_Toc528126)

[3.4. Riscos i pla de contingències 11](#_Toc528127)

[3.5. Anàlisi inicial de costos 12](#_Toc528128)

[4. Metodologia 13](#_Toc528129)

[5. Desenvolupament del projecte 14](#_Toc528130)

[6. Conclusions i treballs futurs 15](#_Toc528131)

[7. Bibliografia 16](#_Toc528132)

[8. Annexos 17](#_Toc528133)

# Resum

El resum (de 250 a 500 paraules) ha de reflectir el que és present en el text i no inclou referències bibliogràfiques. De manera resumida ha de descriure el problema, plantejar els objectius i l’abast de la investigació, així com la metodologia que s'ha emprat; resumint el resultat i sintetitzant les conclusions.

# Paraules clau

Entre 5 i 10 paraules que defineixin conceptes clau del treball. Han d’anar separades per comes.

Data, Collection, Visualization, Unity

# Enllaces

URL on està la maqueta, web, APP, videojoc, vídeo, etc.

https://github.com/Witiza/-Tool-for-Data-Collection-Analysis-and-Visualization-in-Unity

# Índex de taules

Taula 1: Nombre de la taula....................................................................................Pag. 11

Taula 2: Nombre de la taula....................................................................................Pag. 41

# Índex de figures

Figura 1: Nombre de la figura.................................................................................Pag. 10

Figura 2: Nombre de la figura.................................................................................Pag. 56

# Glossari

**Exemple:**

**Front-end:** Part del desenvolupament que es centra en la part del software amb la que interactuen els usuaris.

**SQL:** Llenguatge estàndard per accedir i manipular bases de dades.

# 1. Introducció

## 1.1 Motivació

## 1.2 Formulació del problema

Quin és el problema que cal resoldre? Està el problema ja resolt i cal utilitzar/adaptar una solució existent o cal dissenyar-ne una nova?

Few data collection tools exist, and many developers end up producing their own tools for their company/games. This

## 1.3 Objectius generals del TFG

## 1.4 Objectius específics del TFG

## 1.5 Abast del projecte

Limita l'abast del projecte, determinar a qui va dirigit el producte, qui ho farà servir, i qui es beneficiarà del resultat del treball.

# 2. Estat de l'art

L'Estat de l'Art és el coneixement més actualitzat que existeix per resoldre el problema plantejat o per resoldre problemes similars i es compon dels coneixements i investigacions més recents que s'han formulat per donar solució al problema o aquells que han contribuït substancialment amb algun aspecte de la solució d'aquest.

És revisar la literatura i tecnologia associada al tema d'interès, de manera que es pugui determinar qui, com, quan, on i per què han tractat de resoldre el problema plantejat.

## 2.1 Estudi de Mercat

Productes que es troben ja en el mercat, semblants al que es proposa en el TFG.

# 3. Gestió del projecte

## 3.1 Procediment i Eines per al seguiment del projecte[[3]](#footnote-3)

### 3.1.1 GANTT

Descriu totes les fases del desenvolupament

### 3.1.2 Trello

### 3.1.3 GitHub repositori en xarxes, Git eines de control de versions

## 3.2 Eines de validació

Entrevistes, test, etc.

## 3.3. DAFO

Els punts forts i dèbils del tema i del seu desenvolupament

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Positius** | **Negatius** |
| **Origen**  **Intern** | **Fortaleses** | **Debilitats** |
| **Origen**  **Extern** | **Oportunitats** | **Amenaces** |

## 3.4. Riscos i pla de contingències

Es de vital importància detectar els riscos que poden posar en perill la feina i buscar solucions per en cas de ser necessari poder reconduir el projecte.

Els possibles riscos identificats d’aquest projecte, i les seves corresponents solucions son les següents, ordenades de menor a major importància:

|  |  |
| --- | --- |
| **Risc** | **Solució** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 3.5. Anàlisi inicial de costos

# 4. Metodologia

**Descripció pas a pas**, les diferents fases i sub-fases del projecte.

Exemple de metodologies:

Interactiu i incremental

Preproducció, producció i postproducció.

Disseny Centrat en l'Usuari

Un cop triada la metodologia explicar cadascun dels processos

# 5. Desenvolupament del projecte

Aparts propis de aquest tema como pot ser usabilitat, maquetació, disseny, programació, proves, etc.

# 6. Conclusions i treballs futurs

# 7. Bibliografia

**Exemples**

* Agile Alliance. *www.agilealliance.org.* Consultat. 25 Feb, 2018
* Anderson, David J., and Andy Carmichael. 2016. *Essential Kanban Condensed.* LeanKanban University Press.
* Rhyne, Theresa-Marie. 2000. *The impact of computer games on scientific & information visualization (panel session): if you can't beat them, join them*. IEEE Visualization 2000. IEEE Computer Society. pp. 519–521. ISBN 1-58113-309-X.
* Siobhan O’Donovan, J. G. 2013. *A Case Study in the Gamification of a University-level.* New York: Association for Computing Machinery

# 8. Annexos

**Exemples**

Guió Literari

Guió Tècnic

1. Fotografia i Creació Digital o Multimèdia o Disseny i Desenvolupament de Videojocs o Disseny, Animació i Art Digital [↑](#footnote-ref-1)
2. Grau en Fotografia i Creació Digital i Grau en Multimèdia, pla d’estudis es **2009**, Grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs, pla d’estudis es **2014,** Grau en Disseny, Animació i Art Digital **2017** [↑](#footnote-ref-2)
3. Per a la comunicació (drive), per a la planificació (inicial gantt i seguiment Trello), i si porten repositoris com el github o git, dropbox [↑](#footnote-ref-3)