

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.

# Keywords

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

Data, Collection, Visualization, Unity, Tool

# Links

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. Introduction

## 1.1 Motivation

## 1.2 Problem Formulation

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 can be an issue for Indie studios who have a more limited budget, and creating a data collection and visualization tool can be too time consuming.

## 1.3 General Objectives of the TFG

Create a Unity asset package that encapsulates a Tool that allows for data collection and visualization.

* Develop the tool
* Allow for Data Collection
* Allow for Data Visualization

## 1.4 Objectius específics del TFG

* Develop a tool in Unity that uses its editor UI
* Discover how to render over a unity Scene (MAKE MORE CLEAR)
* Put it in the Unity Asset Store.
* Setup SQL server funcionality

## 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.

The project is intended to be put in the Unity Asset store for free and to be used primary by indie or hobby developers.

There could be a donation button, but the intention is for the tool to be completely free.

# 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)