

## ÍNDEX

1.	Descripció de l'autoinforme .....	1
1.1.	Capacitat de comunicació escrita en l'àmbit acadèmic i professional .....	1
1.1.1.	Aplicació de la competència .....	1
1.1.2.	Recursos utilitzats .....	1
1.2.	Ús i aplicació de les TIC en l'àmbit acadèmic i professional .....	2
1.2.1.	Aplicació de la competència .....	2
1.2.2.	Recursos utilitzats .....	2
1.3.	Capacitat de comunicació en llengua estrangera .....	2
1.3.1.	Aplicació de la competència .....	2
1.3.2.	Recursos utilitzats .....	3
1.4.	Treball en equip .....	3
1.5.	Capacitat per adaptar-se a les tecnologies i a futurs entorns .....	3
1.5.1.	Aplicació de la competència .....	3
1.5.2.	Recursos utilitzats .....	3
1.6.	Capacitat per a innovar i generar noves idees .....	3
1.6.1.	Aplicació de la competència .....	3
1.6.2.	Recursos utilitzats .....	4

## 1. DESCRIPCIÓ DE L'AUTOINFORME

Per a cadascuna de les competències transversals, es demana fer la següent autovaloració:

- Explicar en quins aspectes concrets del treball s'ha desenvolupat aquella competència.
- Indicar els recursos associats a aquella competència que s'han utilitzat per desenvolupar el treball (si s'escau).
- Valorar de forma crítica el grau d'assoliment demostrat en cada competència (no arriba al mínim, mínim exigible, desitjable, excel·lència).

Per fer aquesta valoració, heu d'utilitzar la rúbrica de cada competència (adjunta a aquest enunciat) per justificar l'autovaloració. En cas que es consideri que no s'ha arribat al mínim exigible, cal indicar-ne els motius (manca de coneixements previs, dificultats per dur-los a la pràctica, dificultat de comprensió de la competència, ...).

### 1.1. Capacitat de comunicació escrita en l'àmbit acadèmic i professional

#### 1.1.1. Aplicació de la competència

Durant la redacció de la memòria s'ha tingut sempre en consideració que el lector de la memòria pot tindre un coneixement reduït sobre el tema que es tracta. Per aquesta raó sempre he intentat fer una introducció del tema i explicar les paraules tècniques quan apareixen per primera vegada seguidament he desenvolupat el tema i si es necessari he fet una conclusió.

La memòria està escrita de manera impersonal per tal de donar una objectivitat pròpia dels textos acadèmics.

He revisat la ortografia freqüentment i he intentat construir oracions amb un vocabulari ric i amb varietat de paraules d'enllaç.

El document presenta referències bibliogràfiques molt variades, tant llibres com recursos online com poden ser blogs o bases de dades documentals.

#### 1.1.2. Recursos utilitzats

El recurs més utilitzat ha sigut Microsoft Word 2013, aquesta eina disposa de gestió de il·lustracions, bibliografia, corrector ortogràfic i gramatical.

Per un altra banda m'ha sigut molt útil la web de wordreference.com per a buscar el significat de paraules en anglés o sinònims d'altres mots.

Finalment, els materials de la UOC, els recursos utilitzats com a bibliografia i els llocs web que he visitat m'han ajudat a preparar una documentació i un producte acadèmic correcte.

## 1.2. Ús i aplicació de les TIC en l'àmbit acadèmic i professional

### 1.2.1. Aplicació de la competència

Per a trobar tota la informació rellevant per al projecte que he portat a terme, la guia dels consultors ha sigut vital. De la mateixa manera els recursos disponibles a la xarxa son enormes, concretament he utilitzat molt el buscador [scholar.google.com](https://scholar.google.com) per a buscar documentació acadèmica. De la mateixa manera també he utilitzat les bases de dades de la biblioteca de la UOC, ja que certs articles requereixen subscripció.

Pel que fa als tutorials i els recursos específics sobre la tecnologia mòbil, he utilitzat molt el lloc W3Schools. En canvi, per a resoldre certs dubtes que m'he anat trobant durant la implementació del projecte, el lloc [stackoverflow](https://stackoverflow.com) ha sigut el meu lloc de referència.

Els productes que he utilitzat com a part del meu desenvolupament, sobretot els plugins de JQuery que he utilitzat per a dibuixar els quadres de les dates, les taules amb informació i el framework Bootstrap son eines de codi obert i he deixat constància dins el codi font i a la memòria del projecte.

### 1.2.2. Recursos utilitzats

Les eines utilitzades han sigut:

- Biblioteca i bases de dades documentals de la UOC
- Recursos electrònics de les assignatures ja cursades
- Llibres i bibliografia especialitzada en programació web, que es mostra a la bibliografia de la memòria.
- <http://www.w3schools.com>
- <http://www.stackoverflow.com>
- Client **parse** de [parse.com](https://parse.com) per a depurar i pujar el codi al núvol
- Editor de text **notepad++** per a editar els fitxers de codi font.
- **Dropbox** per a disposar d'una còpia de seguretat al núvol de tot el projecte.
- **Camtasia Studio** per a confeccionar el vídeo sobre la defensa del projecte.
- **El DVD de Windows 8.1** per que a meitat del projecte el disc dur del portàtil es va avariar (sort que disposava de la copia de seguretat a Dropbox).

## 1.3. Capacitat de comunicació en llengua estrangera

### 1.3.1. Aplicació de la competència

Pràcticament tota la documentació consultada per a portar a terme el projecte està en anglès, fet que no ha suposat una limitació ja que es una llengua que a la enginyeria s'utilitza molt.

En moltes ocasions he tingut que utilitzar el diccionari, però el resultat es que he entès correctament i he après molt de la tecnologia mòbil a partir de documentació en llengua estrangera.

El resum en anglès de la memòria m'ha servit per a demostrar el meu domini de l'anglès en un document acadèmic. Per un altra banda, tot el codi font de la aplicació l'he codificat en anglès, de cara a que qualsevol persona pogués entendre el codi font.

Finalment, la aplicació formaria part d'una acadèmia de idiomes, concretament vaig enfocar els exercicis a l'anglès.

### 1.3.2. Recursos utilitzats

He utilitzat sobretot el lloc web [www.wordreference.com](http://www.wordreference.com) com a diccionari, sinònims i traductor.

## 1.4. Treball en equip

*Aquesta competència no s'ha desenvolupat en aquest treball*

## 1.5. Capacitat per adaptar-se a les tecnologies i a futurs entorns

### 1.5.1. Aplicació de la competència

Per a desenvolupar aquesta aplicació he tingut contacte amb professors reals d'una acadèmia en funcionament, això m'ha ajudat a entendre i enfocar el projecte per a oferir una eina que resultés atractiva i útils una vegada estigués acabada.

Per un altra banda, per a la cerca de recursos, ha sigut molt útil l'ajuda dels consultors per a enfocar-me en una sèrie de tecnologies, com poden ser el disseny centrat en l'usuari o la utilització de un Backend As a service com Parse.com.

Per un altra banda, davant els problemes que he anat trobant al llarg de la implementació, la col·laboració en fòrums com pot ser stack overflow ha sigut vital per a poder anar avançant i arribar a dia d'avui a disposar d'una aplicació operativa.

He trobat una mancança molt greu en la documentació proporcionada per parse.com, sobretot en la seva API de Javascript. En certes ocasions la documentació era insuficient i per sort, al fòrums de stackoverflow era possible trobar alguna solució per alguna problemàtica similar.

Per un altra banda hi ha una gran quantitat de recursos sobre jquery, els seus plugins i el framework de Bootstrap. Aquest fet m'ha permès oferir un producte amb moltes funcionalitats, sense necessitat de reinventar la roda i oferir un producte amb components que ja s'han testejat i documentat.

### 1.5.2. Recursos utilitzats

Els recursos més utilitzats han sigut els llocs web de jquery, bootstrap i els llocs del seus plugins.

## 1.6. Capacitat per a innovar i generar noves idees

### 1.6.1. Aplicació de la competència

Durant el disseny iteratiu de la aplicació he disposat d'un catàleg de tecnologies, frameworks, serveis, backends. De tots ells he elegit els que m'aportaven de manera nativa eines per a que la aplicació sempre fos responsiva. Per tant sempre he girat en torn de l'òrbita de Bootstrap i he utilitzat plugins que funcionen correctament amb aquest framework.

Per a cercar les novetats en la tecnologia mòbil i en general i del disseny responsiu en general he utilitzat molt Garner i sobretot llocs web sobre aquesta temàtica, apart dels ja citats anteriorment.

Donat el temps limitat per a desenvolupar el projecte m'he trobat que no he pogut acabar de implementar la funcionalitat de confeccionar i executar jocs o activitats. Tal com he comentat a la memòria, crec que seria interessant de cara a una fase posterior del projecte, ja que la

temàtica continua sent un disseny enfocat a dispositius mòbils però incloent noves tecnologies com poden ser WebGL per a afegir animació o interactivitat amb un grau més similar a la que ofereixen els videojocs. He trobat molta literatura sobre web GL i el motor de jocs unity, sobretot al web.

### **1.6.2. Recursos utilitzats**

Base de dades Gartner,...