

Musitec

Alunos:

Barbara Rodrigues da Silva
Gustavo da Cunha Avila
João Victor Silva Cepelo
Lucas Chagas da Silva
Luiz Felipe de Paiva

Orientadores:

Edídio Lima

Revisor:

Luis Carlos

CENTRO PAULA SOUZA



Introdução

A tecnologia hoje em dia vem evoluindo de uma forma bastante significativa, e cada vez mais pessoas têm acesos a Internet, principalmente com celulares. Com base nisso, podemos observar que o mercado de jogos foi se expandindo de uma forma drástica, e com isso os jogos educacionais também.

A partir desse ponto de vista, o projeto foi baseado na ideia de fazer um projeto que ensina a teoria musical de uma forma intuitiva, pois muitos jogos considerados educacionais são feitos apenas com o intuito de aprender, porém não com uma boa didática.

Metodologia

Com base nas pesquisas que fizemos mais as encontradas na Internet, onde é dito que aprender através de aplicativos pode ser realmente muito eficiente, desde que usado de maneira correta, foi possível ter muitas dúvidas respondidas em relação à viabilidade do projeto.

Então foi decidido produzir uma aplicação voltada para desktops e para isso foi escolhida uma metodologia para o desenvolvimento do projeto: a metodologia ágil, que é uma combinação de engenharia de software ágil com a filosofia, que tem princípios como: A colaboração com os clientes são mais que apenas planos de negócios; Os indivíduos são mais importantes que os processos e ferramentas.

Resumo

O objetivo do projeto é que os usuários entendam como a teoria musical funciona para a partir dela ter mais conhecimento e facilidade em tocar instrumentos, ler partituras, harmonizar notas, tudo isso de forma dinâmica com interações, testes para acompanhar o progresso do aprendizado, com formas que levem o usuário a ter cada vez mais incentivo em progredir no estudo de música.

Considerações finais

O desenvolvimento do projeto foi um grande aprendizado para todos os integrantes do grupo, sendo possível a realização de um sonho e o alcance de todos os objetivos esperados.

Referências

Foram realizadas pesquisas para a escolha do instrumento musical e para qual plataforma o aplicativo seria desenvolvido, através das redes sócias.

Com referência no livro de Maura Penna: “Música e Seus Ensinos”, que aborda a importância da música no desenvolvimento dos jovens, o projeto foi feito em forma de aplicativo para buscando levar qualidade e educação musical para, principalmente, os jovens.



CENTRO PAULA SOUZA