

Cuestionario para los usuarios: AIR MUSIC



Autores:

Jesús Maillo Hidalgo

Sergio González Vázquez

Introducción:

El producto que va a probar es un punto de vista novedoso para la producción musical. En concreto está orientado a la música electrónica. Tocar instrumentos sobre el aire, grabar pistas, reproducirlas y crear contenido de forma dinámica es toda una experiencia nueva.

En este cuestionario estás invitado a probar la aplicación realizando ciertas tareas, además de disfrutar de tiempo para explorarla por ti mismo. Agradecemos que forme parte de AIR MUSIC, completando el cuestionario nos ayudará a identificar deficiencias del programa para poder mejorarlo y que el resultado sea más profesional.

Perfil de usuario:

1. De las siguientes opciones, ¿Cuál te define mejor?:

- Músico profesional.
- Músico amateur.
- Aficionado Música.
- Otro.

2. ¿Con que género musical tienes mayor afinidad?

3. Has usado anteriormente aplicaciones musicales.

- Sí, Cuál
- No.

4. ¿Qué instrumentos conoce y sabe tocar?

5. ¿Has utilizado alguna vez un sintetizador para producción de música digital?

- Sí, Cuál
- No.

6. Seleccione los términos que conoce:

- Theremin.
- Kick & Snare.
- Launch Pad.
- Track.
- Loop.
- Octavador.
- Efecto delay.
- Wah-wah.
- Chorus.
- Phaser.
- Tremolo.

7. ¿Utiliza tecnología y se mantiene al día sobre las nuevas tecnologías?

- Sí.
- No.

8. ¿Conoce el concepto de *motion tracking*?

- Sí.
- No.

9. ¿Has utilizado alguna tecnología de motion trackin?

- Sí, Cuál
- No.

10. ¿Conoce el dispositivo Leap Montion?

- Sí.
- No.

Tareas a realizar:

Tareas a realizar por el usuario:

Tarea a realizar	Escenario
1. Cambie de la vista de gestión de tracks a la vista de producción musical.	Acabas de iniciar la aplicación y quieres moverte a la producción musical para tocar algún instrumento.
2. Toque el instrumento Kick & Snare.	Quieres comprobar cómo se escucha los instrumentos y vas a realizar una primera toma de contacto con este instrumento.
3. Cambie del set que posee el instrumento Kick & Snare por el Theremin.	Te encuentras produciendo percusión y quieres pasar a tocar el Theremin.
4. Toque el instrumento Theremin.	Quieres comprobar cómo se escucha los instrumentos y vas a realizar una primera toma de contacto con este instrumento.
5. Grabe una pista tocando el instrumento Kick & Snare.	Vamos a grabar una pista con una base de percusión.
6. Reproduzca en bucle la pista que acaba de grabar.	Vamos a dejar la base de percusión reproduciéndose.
7. Toque el Theremin sobre el track en bucle.	Una vez tenemos la base de percusión queremos tocar el instrumento Theremin
8. Acceda a los ajustes.	Se te ha ocurrido un set nuevo para tus producciones musicales y quieres crearlo.
9. Exporte una pista.	La producción que acabas de realizar te ha encantado y quieres que quede para la posteridad.
10. Importe una pista.	Su amigo y músico también utiliza el sistema y quiere que escuches lo que ha sido capaz de producir.
11. Crea un set.	Se te ha ocurrido un set nuevo para tus producciones musicales y quieres crearlo.
12. Busca el set que creaste.	Ya llevas tiempo utilizando la aplicación y la lista de set que posees es grande. Recuerdas su nombre y quieres modificarlo.
13. Modifica un set.	Al día siguiente de crearlo has pensado que sería mejor cambiar el sonido de un instrumento.
14. Crea un nuevo instrumento.	El instrumento que tanto has deseado no existe en la aplicación. Créalo tú mismo indicando el gesto y el sonido que más te guste.

Valoración de AIR MUSIC:

Cuestiones	Evaluación (0 malo 10 excelente)
1. La guía de uso es comprensible.	
2. La guía de uso es útil.	
3. Una vez leída la guía de uso, es necesario volver a consultarla.	
4. Podría recordar y utilizar las funcionalidades del software.	
5. Cómo valoraría la apariencia gráfica.	
6. Los tonos oscuros con toques de colores llamativos le parecen adecuados.	
7. El software utilizado es funcional.	
8. El programa puede generar canciones reales.	
9. El software puede ser usado en conciertos.	
10. El software es profesional.	
11. La interacción es intuitiva.	
12. La interacción con Leap Motion es fluida.	
13. Valore la calidad del sonido de los instrumentos.	
14. La experiencia obtenida es positiva.	
15. Los feedback son adecuados (el programa muestra características de las pistas, instrumentos, etc.) Por ejemplo, al mostrar una track, se representan los instrumentos que se han utilizado para grabar.	