

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?

Rock y otros

3. Has usado anteriormente aplicaciones musicales.

- Sí, Cuál
- No.

4. ¿Qué instrumentos conoce y sabe tocar?

Batería, guitarra, bajo, teclado y armónica.

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 tracking?

- Sí, Cuál
- No.

10. ¿Conoce el dispositivo Leap Motion?

- Sí.
- No.

Tareas a realizar:

Tarea	Escenario	Éxito / Fracaso	Tiempo	Dificultades encontradas	Comentarios
1.	Acabas de iniciar la aplicación y quieres moverte a la producción musical para tocar algún instrumento.	1	Instantáneo	-	-
2.	Quieres comprobar cómo se escucha los instrumentos y vas a realizar una primera toma de contacto con este instrumento.	1	Instantáneo	-	-
3.	Te encuentras produciendo percusión y quieres pasar a tocar el Theremin.	1	Instantáneo	-	-
4.	Quieres comprobar cómo se escucha los instrumentos y vas a realizar una primera toma de contacto con este instrumento.	1	2	-	El feedback se podría mejorar
5.	Vamos a grabar una pista con una base de percusión.	1	7	-	
6.	Vamos a dejar la base de percusión reproduciéndose.	0	-	No entendió como interactuar con las pistas	-
7.	Una vez tenemos la base de percusión queremos tocar el instrumento Theremin	1	Instantáneo		
8.	Se te ha ocurrido un set nuevo para tus producciones musicales y quieres crearlo.	1	Instantáneo		
9.	La producción que acabas de realizar te ha encantado y quieres que quede para la posteridad.	1	Instantáneo		
10.	Su amigo y músico también utiliza el sistema y quiere que	1	Instantáneo	-	-

	escuches lo que ha sido capaz de producir.				
11.	Se te ha ocurrido un set nuevo para tus producciones musicales y quieres crearlo.	1	Instantáneo	-	
12.	Ya llevas tiempo utilizando la aplicación y la lista de set que posees es grande. Recuerdas su nombre y quieres modificarlo.	1	Instantáneo	-	-
13.	Al día siguiente de crearlo has pensado que sería mejor cambiar el sonido de un instrumento.	1	Instantáneo	-	-
14.	El instrumento que tanto has deseado no existe en la aplicación. Créalo tu mismo indicando el gesto y el sonido que más te guste.	1	Instantáneo	-	-

En la columna Éxito/Fracaso 1 indica éxito y 0 fracaso.

Valoración de AIR MUSIC:

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