## **ВВЕДЕНИЕ**

На сегодняшний день, учащиеся без музыкального образования могут испытывать некоторые трудности при самостоятельном освоении какого-либо музыкального инструмента. В связи с этим большое количество людей не берутся тратить большое количество времени на сбор информации для самостоятельного обучения. Разрабатываемое приложение в рамках курсового проектирования станет заменой множеству самоучителей, которые написаны с использованием сложных для понимания терминов сольфеджио. В данном проекте будет собран практический и теоретический материал, необходимый для начального обучения на таком музыкальном инструменте как эстрадная гитара, позволяющий быстро и эффективно пройти курс обучения игре на гитаре.

Проектирование и разработка самоучителя – это применение навыков в работе с базами данных, звуковыми компонентами, а также написание структурированного программного кода.

Существует много самоучителей для обучения игре на гитаре, однако почти все они требуют постоянного доступа к сети Интернет, так как по большей части это веб-ресурсы представляющие собой текстовые уроки. Данный же курсовой проект будет представлять собой приложение, не требующее доступа к Интернету.

В настоящее время нет приложения, в котором бы были собраны все функции необходимые начинающему гитаристу, что и обуславливает его актуальность.

Прежде чем приступить к работе над курсовым проектом, были изучены аналоги. В ходе изучения стало известно, что существует множество аналогов, представляющих собой Web-ресурсы, книжные ресурсы, но чаще всего в них не существует какого-либо контроля знаний, который помогал бы наглядно увидеть прогресс, в ходе обучения. При этом в большинстве своём процесс обучения представляет собой набор последовательных страниц (Уроков), в которых объясняются ключевые моменты, приемы игры на гитаре, иногда сопровождаются видеоматериалами по теме. В данном же курсовом проекте форма обучения будет представлена в виде уроков с организацией проверки знаний. Так же некоторым недостатком имеющихся ресурсов для обучения игре на гитаре, это безвкусный, а иногда и совершенно неудобный для освоения материала пользовательский интерфейс. Данный же проект будет иметь интуитивно понятный, лаконичный интерфейс, который не будет отвлекать от

процесса обучения.

Темой курсового проекта является разработка приложения по обучению игре на гитаре.

Целью курсового проекта является разработка приложения-самоучителя по игре на гитаре предоставляющий возможность прохождения уроков, обучению ключевых аспектов игры на гитаре, библиотека песен для начинающих.

Для достижения цели курсового проекта необходимо выполнить следующие задачи:

изучить предметную область;

изучить функциональные возможности среды программирования «Delphi»;

осуществить обзор литературных источников;

разработать внутренний и внешний интерфейс приложения;

упорядочить и объединить компоненты интерфейса с программным кодом;

провести тестирование и отладку готового приложения.

оформить пояснительную записку.

Объектом исследования является процесс обучения игре на музыкальных инструментах.

Предметом исследования является разработка самоучителя по игре на гитаре, с применение современных информационных технологий.

Пояснительная записка состоит из 3 разделов, содержащих необходимую информацию по организации и эксплуатации программного продукта:

первый раздел «Анализ задачи» содержит описание предметной области, обзор аналогов и требования к программному продукту;

второй раздел «Проектирование задачи» отражает структуру данных в конфигурации;

третий раздел «Реализация. Тестирование. Применение» описывает составные части приложения, наборы входных и выходных данных, также приводится функциональное тестирование приложения.

В заключении подведены итоги по проделанной работе. Список использованных источников содержит наименование источников, которые были использованы при работе над курсовым проектом.