

TRABAJO FIN DE GRADO GRADO DE INGENIERÍA EN INFORMÁTICA

Aplicación multiplataforma para el aprendizaje del lenguaje musical

Subtitulo del Proyecto

Autor

Sergio Hervás Cobo

Directores

Luis López Escudero Germán Arroyo Moreno



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍAS INFORMÁTICA Y DE TELECOMUNICACIÓN

Granada, mes de 201



Aplicación multiplataforma para el aprendizaje del lenguaje musical

Subtítulo del proyecto.

Autor

Sergio Hervás Cobo

Directores

Luis López Escudero Germán Arroyo Moreno

Aplicación multiplataforma para el aprendizaje del lenguaje musical: Subtítulo del proyecto

Sergio Hervás Cobo

Palabras clave: palabra_clave1, palabra_clave2, palabra_clave3,

Resumen

Poner aquí el resumen.

Project Title: Project Subtitle

Sergio Hervás Cobo

 $\textbf{Keywords} \hbox{:} \ Keyword1, \ Keyword2, \ Keyword3, \$

Abstract

Write here the abstract in English.



- D. Nombre Apellido1 Apellido2 (tutor1), Profesor del Área de XXXX del Departamento YYYY de la Universidad de Granada.
- D. Nombre Apellido1 Apellido2 (tutor2), Profesor del Área de XXXX del Departamento YYYY de la Universidad de Granada.

Informan:

Que el presente trabajo, titulado *Título del proyecto*, *Subtítulo del proyecto*, ha sido realizado bajo su supervisión por **Nombre Apellido1 Apellido2 (alumno)**, y autorizamos la defensa de dicho trabajo ante el tribunal que corresponda.

 ${\bf Y}$ para que conste, expiden y firman el presente informe en Granada a ${\bf X}$ de mes de 201 .

Los directores:

Nombre Apellido1 Apellido2 (tutor1) Nombre Apellido1 Apellido2 (tutor2)

Agradecimientos

Poner aquí agradecimientos...

Índice general

1.	Introducción	1
	1.1. Motivacion	1
	1.2. Descripción del problema	1
	1.3. Objetivos	
2.	Estado del Arte	3
	2.1. Software a desarrollar	3
	2.2. Desarrollo de Software	3
3.	Especificación de requisitos	5
4.	Planificacion	7
5.	Análisis del problema	9
6.	Diseño	11
7.	Implementación	13
8.	Pruebas	15
9.	Conclusiones	17

Índice de figuras

Introducción

1.1. Motivacion

La música siempre ha sido una de las aficiones más comunes entre los seres humanos.

1.2. Descripción del problema

1.3. Objetivos

Estado del Arte

- 2.1. Software a desarrollar
- 2.2. Desarrollo de Software

Especificación de requisitos

Planificacion

Análisis del problema

Diseño

Implementación

Pruebas

Conclusiones