

Stichpunkte für das Gespräch

Was will ich machen?

- Ein Gehörbildungs Trainingsprogramm schreiben. Kein Gehörschaden, sondern musikalisch
- Gehörbildung: Verbesserung des relativen Gehörs
- bestimmung von Tönen und Intervallen nur mit dem Gehör
- Knackpunkt: Mikrofon verarbeitung in Realtime mit Unity3D nicht trivial
- UX und UI so intuitiv wie möglich zu bedienen sind, da
 - Darstellung von gesungenem gibt es eine Diskrepanz zwischen genauer und gut lesbarer Darstellung

Warum interessiert mich das Thema?

- Selbst Musiker seit ich ein Kind bin -> musikalische Umgebung, Freundin Musikstudentin
 - Aufgefallen, dass während der musikalische Ausbildung fast kein Wert auf die Gehörbildung gelegt wird

Mehr als Tutorial für Fernbedienung?

- Analysiere State of the Art
- um Konzeption von besserer Gehörbildungssoftware zu machen

Idealfall Software

- Kleine Einführung in das Thema, Quasi geführter Lernprozess
- Aber auch zufalls generierte Übungen zu verschiedenen Disziplinen der Gehörbildung vorallem mit Fokus auf Gesang bzw. Mikrofon Input (Rhythmus Diktat)

Wann ist die Arbeit gut?

- IMREO
- Idee -> Gehörbildungssoftware zur Verbesserung des musikalischen Gehörs
- Methoden -> Wissenschaftliche Arbeit -> Analyse, Konzeption, Prototyp, Evaluation mit unterschiedlichen Gruppen von Musikern
- Results -> Bestmögliche Umsetzung des Konzepts mit (100% Erkennungsrate, Real-time, benutzerfreundliches UI/UX)
- Evaluation -> Mehrere Musikergruppen mit verschiedenen Fähigkeitsleveln bewerten
 1. Nutzbarkeit
 2. Lernergebnisse (Wie viel gelernt wurde)
 3. technischen Aspekte (keine Fehler, gute Erkennung, mit UI klar gekommen)
 4. Vergleich zu State of the Art

- Outlook -> Offene Fragen stellen, Ideal: -> als Paper veröffentlichen oder Software veröffentlichen

Was ist 100% Erfolg

- Perfekte Erkennungsrate
- Keine Bugs
- Kein Nutzer hat Probleme mit dem UI
- Mikrofon erkennt in Real-time

Aktueller Stand

- State of the Art Analyse