

- CUBOS INTERACTIVOS -

Pablo Baragaño Coto
Guillermo Facundo Colunga
Sara Grimaldos Rodríguez
Pablo Menéndez Suárez

PROFESORADO:

Víctor Álvarez García - victoralvarez@uniovi.es

SUMARIO

Datos del proyecto	1
Resumen del proyecto	2
Situación actual	2
Objetivos	2
Beneficios	3

DATOS DEL PROYECTO

A continuación se exponen los datos básicos del proyecto y del equipo que los desarrollará.

NOMBRE DEL PROYECTO	Juego para el aprendizaje musical por medio de cubos interactivos.	
NOMBRE DEL EQUIPO	The Committers	

IDENTIFICADOR	NOMBRE Y APELLIDOS	ROL
UO251759	Pablo Baragaño Coto	<i>(Futuro diseñador)</i>
UO236856	Guillermo Facundo Colunga	Guionista
UO251782	Sara Grimaldos Rodríguez	Consultor de Accesibilidad
UO252406	Pablo Menéndez Suárez	Guionista

RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto intenta ayudar al aprendizaje musical por medio de un juego en el que el usuario dispone de unos cubos físicos. En cada cara de los cubos físicos existe un código QR y dependiendo de cómo los configuremos, obtendremos a través de un móvil si la combinación es correcta o no. Además, se obtendrá información de ésta en caso de que sea correcta.

SITUACIÓN ACTUAL

Actualmente la historia musical se aprende a través de recursos bibliográficos y generalmente con medios convencionales. Pese a no ser una forma que se ha de descartar para aprender una disciplina si es cierto que métodos no tan convencionales están demostrando tener mejores resultados. Así mismo uno de los integrantes del grupo que es músico nos comentó la "dificultad" de esta disciplina y que no existía nada no convencional para aprender historia de la música.

Es por estos motivos por los que decidimos aprovechar la oportunidad de "gamificar" esta rama de la música para, no sólo poder introducir esta nueva metodología, si no también para ayudar a las personas que sufren problemas de deficit de atención y estos nuevos métodos ayudan.

OBJETIVOS

A continuación se muestran los objetivos principales a realizar con este proyecto.

IDENTIFICADOR	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
OB.1	Aprendizaje musical	Se pretende mejorar la experiencia del aprendizaje musical por medio de un juego. De esta forma puede resultar más entretenido.
OB.1.2	Ayuda al aprendizaje musical a niños con deficit de atención	Ha sido demostrado que personas y en concreto niños que sufren deficit de atención o hiperactividad aprenden mucho más rápido por medio de juegos o actividades no convencionales.
OB.3	Entretenimiento	No solo nos interesa que este sea un juego para aprender si no que sea entretenido y los usuarios quieran jugar a el.
OB.4	Accesible	Esperamos que esta aplicación se use por el máximo número de usuarios posibles y por esto, principalmente, tendremos que ser lo mas accesibles posible.
OB.5	Aprendizaje por parte del equipo	Aprender nuevas prácticas de realidad aumentada y accesibilidad
OB.5.1	Trabajo en grupo	Trabajar en grupo usando tecnologías que permitan la descentralización del equipo.
OB.5.2	Coordinación del equipo	Poner en practica técnicas aprendidas en otras asignaturas para el correcto desarrollo de un proyecto en un entorno de trabajo descentralizado.

BENEFICIOS

Los beneficios principales han sido explicados durante el punto anterior, pero, serían los siguientes:

- Reducción en el tiempo de aprendizaje musical.
- Aumento del entretenimiento durante la realización de esta actividad. Se aumenta el entretenimiento mientras al mismo tiempo se aumenta la cantidad de información valiosa que se le da al usuario.
- Ayuda al aprendizaje musical de personas que tienen algún tipo de déficit de atención y les cuenta concentrarse empleando métodos tradicionales.