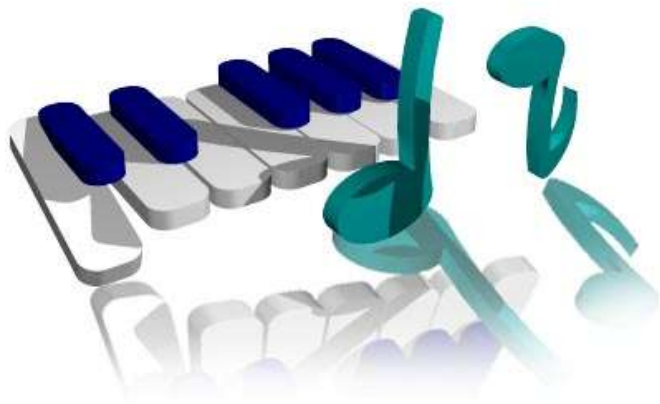




UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

ESCUELA DE **DISEÑO GRÁFICO**
LICENCIATURA EN **MULTIMEDIA**

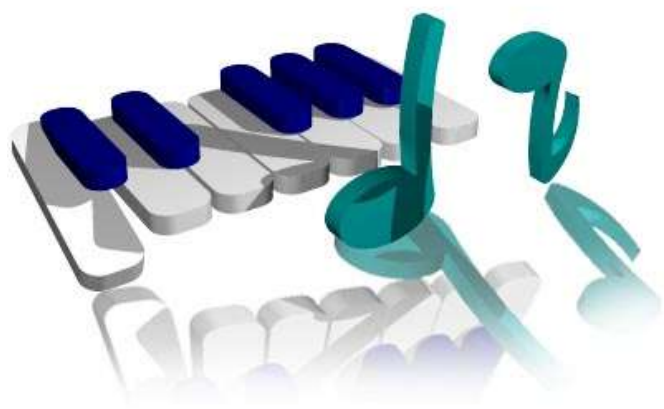


Byron Aragón Cárdenas
carné: 2001-12370



TÍTULO DEL PROYECTO

Material multimedia para adiestramiento de teclado musical básico, del Instituto Pedagógico Cristiano para Maestros de Formación Musical "Alfredo Colón".



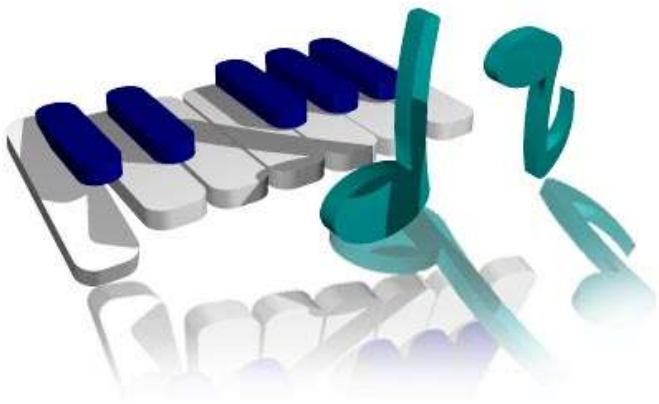
NÓMINA DE AUTORIDADES

JUNTA DIRECTIVA

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I: Arq. Sergio MOhamed Estrada Ruiz
Vocal II: Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal III: Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal IV: Br. Javier Alberto Girón Díaz
Vocal V: Br. Omar Alexander Serrano De La Vega
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

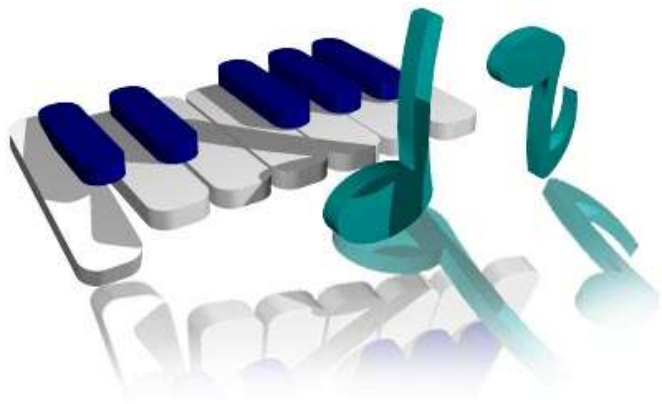
TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Examinadores: Lic. Rualdo Anzueto
Lic. Juan Bautista Sagastume
Lic. Manuel Monroy



ÍNDICE DEL PROYECTO

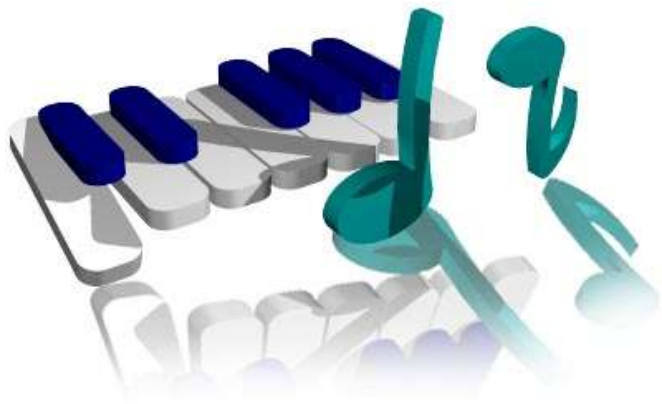
Pag.	Tema	Pag.	Tema
02	Título del proyecto	17	Vulnerabilidad
03	Nómina de autoridades	18	Factibilidad
04	Índice pag. 02 a la pag. 41	19	Capítulo II: Perfil del cliente y grupo objetivo
05	Índice pag. 42 a la pag. 83	20	Perfil del cliente
06	Índice pag. 84 a la pag.133	21	Datos generales
07	Agradecimientos y dedicatoria	22	Organigrama de puestos
08	Presentación del proyecto	23	Presentación
09	Capítulo: I Antecedentes y Justificación	24	Misión
10	Antecedentes	25	Valores
11	Situación encontrada	26	Instalaciones
12	Problema actual	27	Pensum de estudios I
13	Objetivos de diseño	28	Pensum de estudios II
14	Justificación	29	Egresados
15	Magnitud	30	Requisitos de ingreso
16	Trascendencia	31	Grupo objetivo
		32	Datos geográficos
		33	Datos demográficos y psicográficos
		34	Capitulo III: Conceptos fundamentales
		35	Conceptos fundamentales
		36	Tema sustantivo
		37	Auto biografía "Alfredo Colón"
		38	Concepto de Música, diccionarios, músicos
		39	Concepto de Música, teólogos
		40	Formación musical
		41	Adiestramiento



ÍNDICE DEL PROYECTO

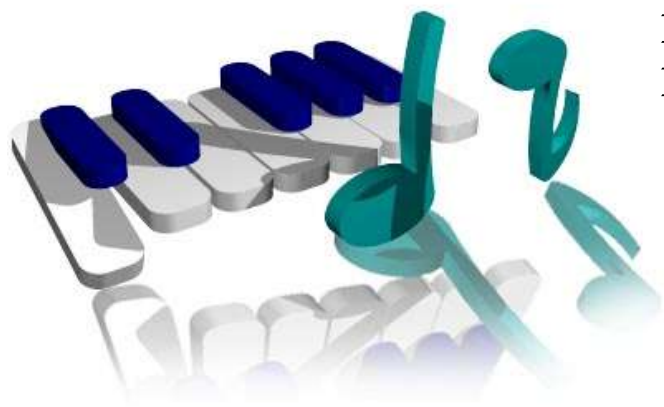
Pag.	Tema
42	Pedagogía, andragogía, definiciones
43	Pedagogía, presentación
44	Maestro, definición
45	Temas de diseño
46	Animación, interactividad
47	Imágenes vectoriales
48	Desventajas y ventajas
49	Flash
50	Capítulo IV Concepto creativo, bocetaje
51	Concepto Creativo
52	Método de diseño
53	Proceso de tres etapas, descripción
54	Proceso de tres etapas
55	Divergencia
56	Transformación
57	Convergencia
58	Divergencia del proyecto

Pag.	Tema
59	División del problema
60	Tabla de iconos
61	Posturas
62	Técnicas
63	Geografía del teclado
64	Alfabeto musical
65	Práctica básica
66	Revisión
67	Transformación del proyecto
68	Transformación Descripción
69	Convergencia del proyecto
70	Convergencia Descripción
71	Proceso de bocetaje
72	Proceso de pre-bocetaje
73	Bocetos a mano
74	Diseño de diagramación
75	Bocetos
76	Modalidades
77	Diseño del proyecto
78	Iconos
79	Marca
80	Diagramación infográfica
81	Ubicación de textos
82	Bocetos digitales
83	Escalas mayores y menores



ÍNDICE DEL PROYECTO

Pag.	Tema	Pag.	Tema
84	Acordes mayores y menores	106	Descripción del proyecto
85	Acordes de séptima	107	Descripción de la marca
86	Acompañamientos	108	Notas musicales
87	Tomas de pantalla I	109	Escalas mayores y menores
88	Tomas de pantalla II	110	Acordes mayores y menores
89	Tomas de pantalla III	111	Acordes de séptima
90	Capítulo V, comprobación y propuesta final	112	Acompañamientos
91	Comprobación	113	Propuesta final
92	Gráficas	114	Propuesta del proyecto
93	Resumen grupo objetivo	115	Escena introducción
94	Gráficas de razonamiento 1 y 2	116	Descripción de colores
95	Gráficas de razonamiento 3 y 4	117	Descripción de Links
96	Gráficas de razonamiento 5 y 6	118	Notas musicales
97	Gráficas de razonamiento 7 y 8	119	Escalas mayores y menores
98	Gráficas de razonamiento 9 y 10	120	Acordes mayores y menores
99	Resultados	121	Acordes de séptima
100	Delimitación del tema	122	Acompañamientos
101	Fundamentación	123	Conclusiones
102	Justificación del proyecto	124	Conclusiones, descripción
103	Códigos icónicos	125	Puesta en práctica
104	Códigos lingüísticos	126	Puesta en práctica 1
105	Códigos cromáticos	127	Puesta en práctica 2
		128	Lineamientos técnicos
		129	Bibliografía
		130	Bibliografía de referencia
		131	Glosario
		132-140	Glosario de referencia
		141	Anexos
		142	Modelo de encuesta
		143	Cofización
		144	Cartas



AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

Agradezco de forma especial

A Dios por toda la sabiduría y creatividad dada en toda la carrera.
A mis asesores: Lic. Rualdo Anzueto, Lic. Juan Bautista Sagastume,
Lic. Manuel Monroy, gracias por sus consejos y su valioso tiempo.

A todos mis catedráticos, compañeros y amigos universitarios
que en todo momento me brindaron apoyo
y su amistad incomparable.

DEDICATORIA

Al Señor mi Dios que me alentó en cada momento
A Mi Madre, mujer trabajadora y digna de ser ejemplo
A mi Abuelita y mi hermano
por ser ellos razón de motivación para mi
Al Ministerio "Kristianitos"
Al Grupo de Jóvenes "Pokos pero Buenos"
Al Club de Niños "SUAT"
A toda la familia del Colegio "La Patria"
Y a mi fiel amigo "Luigi"

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Guatemala es un país único en el mundo, no sólo por su geografía y clima, sino por sus múltiples tradiciones y costumbres. Como parte de ello se encuentran las diferentes artes que sobresalen a nivel internacional. Dentro de la variedad de artes se puede citar la *Música*, que juega un papel importante en la formación académica de cada guatemalteco.

En la actualidad, el *Instituto Cristiano Pedagógico de Educación Musical "Alfredo Colón"* contribuye a la formación musical.

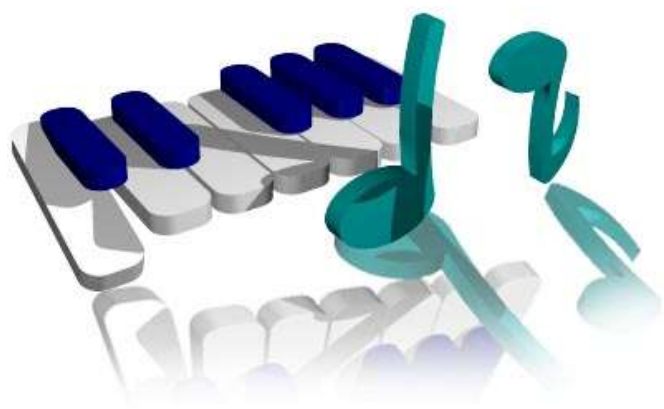
En la era de la tecnología y las comunicaciones el elemento multimedia cobra rigor y preponderancia en la didáctica y pedagogía actual.

La formación musical no escapa de ello y se integra a los nuevos sistemas autoformativos y tutoriales que nos ofrece la informática.

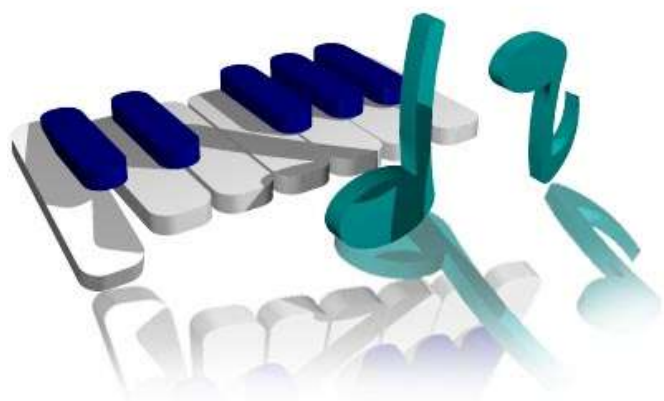
El material multimedia para adiestramiento de teclado musical básico ofrece un novedoso sistema de formación musical a distancia, ya que es el educando quien forma su propio conocimiento mediante el método interactivo. De manera inductiva lleva al estudiante desde el conocimiento general hasta el conocimiento particular y más específico.

Desde la teoría musical, pasando por la construcción de acordes, hasta la ejecución práctica del instrumento.

Este material está diseñado para apoyar tanto al estudiante como al tutor, ya que le servirá al aprendiz en cualquier momento y podrá repetir una misma lección las veces que le sea necesario para lograr el objetivo deseado y complementar el nivel musical que cada estudiante tiene actualmente.



CAPÍTULO I
CAPÍTULO I
CAPÍTULO I
ANTECEDENTES &
JUSTIFICACIÓN



ANTECEDENTES
ANTECEDENTES
ANTECEDENTES
CAPÍTULO I

SITUACIÓN ENCONTRADA

Para que una educación sea efectiva es necesario tener a la mano material impreso de apoyo que guíe al estudiante de una forma gráfica. Además se necesita la supervisión y tutoría de un instructor altamente calificado, que le indique al alumno la técnica adecuada para ejecutar un instrumento musical, para lograr resultados satisfactorios tanto para el estudiante como para el instructor.

Es necesario que el alumno dedique el tiempo necesario para practicar su instrumento musical en casa, de una forma diaria y constante. El estudiante necesita una guía audiovisual, ya que no siempre cuenta con la presencia de su instructor, para indicarle la técnica y estilo que requiera el instrumento musical, y así alcanzar los resultados esperados.

PROBLEMA ACTUAL

El problema actual en el Instituto "Alfredo Colón" es que no cuenta con material didáctico que pueda reforzar el adiestramiento de teclado musical. Dicho material ayudaría a los estudiantes a practicar el instrumento musical en su domicilio, poniendo en práctica lo aprendido en el instituto previamente.

Es decir que únicamente tiene a su disposición material impreso, como lo son libros, manuales, folletos de referencia, y la asesoría magistral de instructores para dar a conocer las técnicas de los diferentes instrumentos musicales.

En la mayoría de centros educativos, no se cuenta con el equipo y recursos para la creación de su propio material audiovisual que pueda ser proporcionado fácilmente a los estudiantes para acelerar y reforzar el proceso de aprendizaje, y lograr así mejores resultados.

Un factor importante que contribuye a la problemática es el factor económico, pues la creación y reproducción de dicho material audiovisual contiene una gran variedad de recurso humano y material de alta calidad. Es por eso que las Instituciones no cuentan con dichos recursos.

OBJETIVOS DE DISEÑO

GENERAL:

Crear, como método de apoyo y enseñanza, un material interactivo para el adiestramiento de teclado musical básico para los estudiantes del *Instituto Pedagógico Alfredo Colón*.

ESPECÍFICOS:

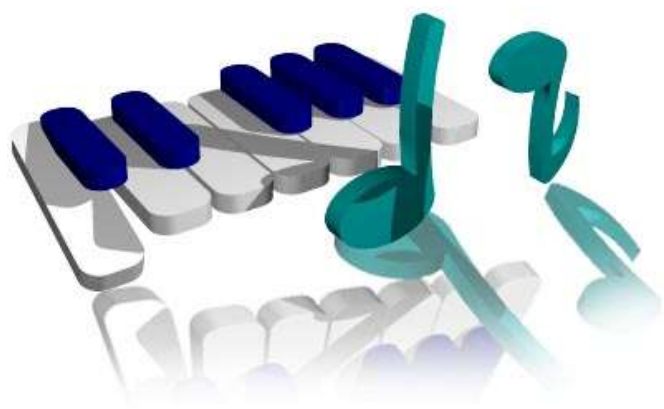
Crear un método de aprendizaje interactivo que pueda practicarse en el domicilio de cada estudiante, para así obtener mejores resultados.

Aumentar el nivel de aprendizaje de los alumnos de teclado musical nivel básico.

Motivar a que más estudiantes puedan aprender la ejecución del teclado musical a distancia.

Comprobar que la educación musical a nivel básico puede ser reforzada por material interactivo.

Dar a conocer el *Instituto Pedagógico "Alfredo Colón"* como una institución que está dispuesta a superarse tecnológicamente, y que está al día en la enseñanza moderna.



JUSTIFICACIÓN
JUSTIFICACIÓN
JUSTIFICACIÓN
CAPÍTULO I

JUSTIFICACIÓN MAGNITUD

A través de este material de adiestramiento interactivo se beneficia a todos los estudiantes interesados en el curso de teclado musical de nivel básico del *Instituto Cristiano Pedagógico de Educación Musical "Alfredo Colón"* o al público en general que desee aprender la ejecución de este instrumento musical.

El *Instituto "Alfredo Colón"* cuenta con un número promedio de 75 estudiantes de teclado musical básico por año, sabiendo que cada año se incrementa el número de estudiantes.

Actualmente en *El Conservatorio Nacional de Música*, ubicado en la ciudad capital de Guatemala, ingresan anualmente un promedio de 125 estudiantes de teclado musical básico.

En la actualidad, únicamente en la ciudad capital, existen más de 320 escuelas, y más de 480 colegios. Su pensum de estudios incluye aprendizaje de piano o guitarra, esto indica que dentro del territorio de la ciudad capital se tiene un total de 25,000 estudiantes que pueden adquirir este material.

JUSTIFICACIÓN TRASCENDENCIA

Tomando en cuenta los factores tiempo y espacio, es indispensable entender que los alumnos de teclado musical básico no cuentan siempre con la presencia de un tutor o instructor que le indique paso a paso las técnicas a seguir para la interpretación del instrumento musical.

Además, el estudiante necesita dedicar un mínimo de 120 minutos diarios a la práctica de su instrumento musical, y que únicamente con la ayuda de su material impreso no es suficiente para la realización de dicha práctica. Es por ello que los resultados se logran a largo plazo y el nivel de enseñanza se retrasa.

Es por ello que con la implementación de este **Método Interactivo de adiestramiento de teclado musical básico** se reforzará el proceso de aprendizaje para dichos alumnos, ya que el alumno contará con la tutoría necesaria en la comodidad de su hogar.

JUSTIFICACIÓN VULNERABILIDAD

Con la implementación de este material interactivo multimedia, el alumno de teclado musical básico, del *Instituto Alfredo Colón*, podrá agilizar su aprendizaje e interpretación de dicho instrumento.

Además los alumnos que no pertenecen a dicha Institución que adquieran el material interactivo reforzarán su nivel de aprendizaje de teclado musical básico, dominando cada una de las técnicas a trabajar.

El *Instituto Cristiano Pedagógico de Educación Musical "Alfredo Colón"* dará lugar a la implementación de nuevas formas y técnicas de enseñanza, fomentando en cada alumno el método de búsqueda de auto-aprendizaje.

Con este material el alumno contará con la presencia de un tutor virtual en la comodidad de su hogar. Así mejorará claramente su adiestramiento y obtendrá mejores resultados a corto plazo.

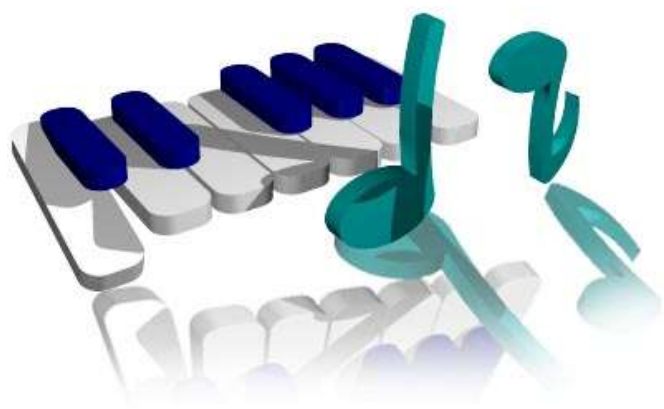
JUSTIFICACIÓN FACTIBILIDAD

El Instituto Pedagógico Cristiano para maestros de Formación Musical cuenta actualmente con un nivel bastante sólido y estable con forma a su imagen y a todos los factores que la componen. Además el Instituto está interesado en dicho proyecto, pues sabe que mejorará el nivel de aprendizaje de cada alumno.

La implementación del sistema de aprendizaje constructivista generará en cada estudiante un espíritu crítico y un nivel de aprendizaje más autodidacta.

Es por ello que cuenta con los recursos necesarios para poner en práctica dicho proyecto y cuenta con los medios para la reproducción de los CD interactivos, para luego proporcionarlos a los alumnos de teclado musical básico interesados.

Además el *Instituto "Alfredo Colón"* puede hacer referencia y publicidad digital de este material a través de su página en Internet, dando la información necesaria para poder adquirir dicho material digital interactivo.

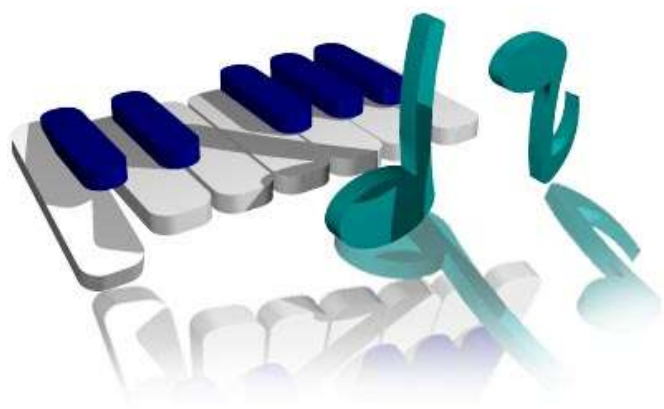


CAPÍTULO II

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II

PERFIL DEL CLIENTE &
GRUPO OBJETIVO



PERFIL DEL CLIENTE
PERFIL DEL CLIENTE
PERFIL DEL CLIENTE
CAPÍTULO II

PERFIL DEL CLIENTE

INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

DATOS GENERALES

Institución:

Instituto Cristiano Pedagógico de
Educación Musical "Alfredo Colón"

Dirección:

2a. calle 36-18, Zona 7, Tel.: 2432-2686,
Telefax: 2434-0225
E-mail: escmusic@intelnett.com
Guatemala, C.A.

Tipo de Institución:

Educativa Musical



PERFIL DEL CLIENTE

INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

ORGANIGRAMA DE PUESTOS

Director general

Director técnico

Claustro de Maestros

Secretaría

Alumnado

Maestros Especialistas en:

Teoría musical
Historia
Apreciación musical
Teatro
Danza
Piano
Marimba
Flauta
Guitarra
Armonía
Historia del arte
Psicología



Autoridades del Instituto:
Director general: Carlos Mota
Director técnico: Luis Muñoz
Claustro: 20 Maestros

PERFIL DEL CLIENTE INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

PRESENTACIÓN

para proveer de más educadores musicales profesionales, que la población de 13 millones de guatemaltecos tanto necesita.

El Instituto Cristiano Pedagógico de Educación Musical, ofrece la oportunidad de prepararse con bases sumamente sólidas dentro del campo musical en las carreras de Magisterio de Educación Musical y Bachillerato en Ciencias y Letras, dentro de un marco de excelencia musical, académica, científica y orientación cristiana.



Vivimos en un país con una vasta riqueza cultural, envidiada por otras latitudes. Somos una nación que necesita ser educada y bien encauzada para aprovechar todos los recursos sonoros y educativos que esta noble tierra nos brinda. Por tal razón en el año de 1995, bajo la iniciativa del Lic. Edgar Cajas, primer director-fundador, un grupo de educadores musicales conscientes de esta realidad, dieron a luz esta institución con el nombre de ESCUELA NORMAL CRISTIANA PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN MUSICAL "ALFREDO COLÓN",



PERFIL DEL CLIENTE INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

MISIÓN

La misión del *Instituto Pedagógico "Alfredo Colón"* es formar profesionales que puedan desarrollarse, ya sea como docentes o como personas, con una gama de valores estéticos, morales y espirituales que puedan estimular a los seres que los rodean en su entorno social, contribuyendo con nuestro país mediante la formación de entes sociales totalmente capaces de desenvolverse en los campos profesionales, artísticos, cívicos, productivos y espirituales.



PERFIL DEL CLIENTE INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

La Institución cree firmemente en la excelencia y calidad musical, elementos que constituyen parte fundamental de su filosofía y siempre ha tratado de imprimirla en los profesionales que año con año entregamos a la patria.

VALORES

En el año 2004, por razones técnico-administrativas, de actualización y contextualización al desarrollo educativo y tecnológico del siglo XXI y de crecimiento profesional promovidas por el Profesor Carlos Mota, actual director, se cambia el nombre a INSTITUTO CRISTIANO PEDAGÓGICO DE EDUCACIÓN MUSICAL "ALFREDO COLÓN", en donde ahora, además del Magisterio Musical, se implementa el programa del Bachillerato en Ciencias y Letras con orientación musical.



PERFIL DEL CLIENTE

INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

El Instituto cuenta con:

Maestros cristianos especializados en las distintas disciplinas artístico-musicales y científico-pedagógicas.

Amplias instalaciones educativas: biblioteca, salón de usos múltiples, laboratorio de instrumentos, piscina, áreas verdes.

Oportunidad de participar en grupos corales, instrumentales, artísticos y talleres internacionales de capacitación intensiva en el área musical.

Educación centrada en el desarrollo de todas las habilidades y potencialidades propias de cada ser humano con el fin de buscar el desenvolvimiento integral del educando.



PERFIL DEL CLIENTE INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

MAGISTERIO MUSICAL

La carrera consta de cuatro años de estudio. Al llenar los requisitos de graduación, el alumno recibirá el Título de Maestro de Educación Musical debidamente autorizado por el Ministerio de Educación para ejercer como docente en cualquier establecimiento público o privado. Además le permite continuar con estudios universitarios en cualquier universidad del país.

Cuarto Grado:

Entonación, Teoría y Dictado Musical I
Impostación de la Voz
Piano I
Literatura Infantil
Pedagogía General
Estudios Psicobiológicos
Apreciación Musical I
Historia del Arte I
Teoría y práctica de la Danza I

PEMSUM DE ESTUDIOS

Teoría y práctica del Teatro I
Flauta Dulce I
Guitarra I
Marimba I

Quinto Grado:

Entonación, Teoría y
Dictado Musical II
Práctica del Canto I
Piano II
Didáctica General
Psicología del
Niño y del Adolescente
Apreciación Musical II
Historia del Arte II
Educación del Ritmo Auditivo
Teoría y práctica del
Teatro II
Flauta Dulce II
Guitarra II



PERFIL DEL CLIENTE

INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

PEMSUM DE ESTUDIOS

Sexto Grado:

Entonación, Dictado Musical III
Práctica del Canto II
Piano III
Evaluación Escolar
Introducción a la Filosofía
Psicología de la Música
Elaboración de Material Didáctico
Dirección Coral
Armonía General I
Didáctica Especial
Guitarra III
Marimba III

Séptimo Grado:

Entonación, Teoría y Dictado Musical IV
Piano IV
Armonía General II
Práctica Coral
Seminario sobre Problemas de la
Educación Musical en Guatemala
Práctica Docente
Estadística Escolar
Guitarra IV
Marimba IV



PERFIL DEL CLIENTE INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

Los egresados pueden desenvolverse como:

Educadores musicales profesionales en establecimientos educativos públicos y privados en los niveles pre-primario y primario en todo el país. (únicamente para Magisterio Musical).

Profesores e instructores de instrumentos en Academias musicales propias o privadas.

Profesores particulares de instrumentos.

Instrumentistas para diversas agrupaciones musicales de carácter popular selecto o religioso.

Ministros o encargados de desarrollar programas musicales en iglesias.



PERFIL DEL CLIENTE INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

REQUISITOS DE INGRESO

Tener aprobado 3ro. Básico y traer el expediente completo desde 6to Primaria.
Aprobar el exámen de admisión.

Fe de edad original y dos fotocopias.

Cartas de recomendación de su pastor o de dos personas que lo conozcan.

Solvencia de pago del colegio anterior.

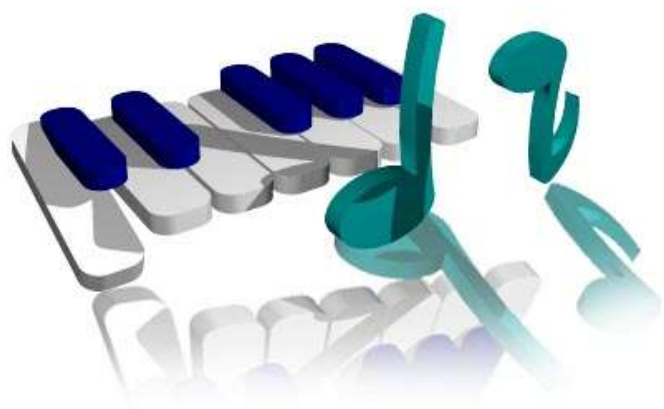
Certificado de buena conducta del colegio anterior.

Dos fotos recientes tamaño cédula.

Tarjeta de pulmones, reciente.

Firmar compromisos de pago y reglamento de disciplina por los padres y encargados.





GRUPO OBJETIVO
GRUPO OBJETIVO
GRUPO OBJETIVO
CAPÍTULO II

GRUPO OBEJTIVO

INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

Datos Geográficos:

País:	Guatemala
Nacionalidad:	Guatemalteca
Departamento:	Ciudad Capital Departamentos representados: Chimaltenango, Antigua Guatemala, Sololá, Huehuetenango, Quetzaltenango, Escuintla, Petén, Izabal, San Marcos, Capital. Occidente, sur, nor-oriente.
Región:	Municipios aledaños
Otras Regiones:	7,11,12,19, 21, 18, 1, 2, 3, 5, 6. Colonias
Zonas Capitalinas:	Variable
Clima:	Urbana
Densidad:	



GRUPO OBEJTIVO

INSTITUTO PEDAGÓGICO "ALFREDO COLÓN"

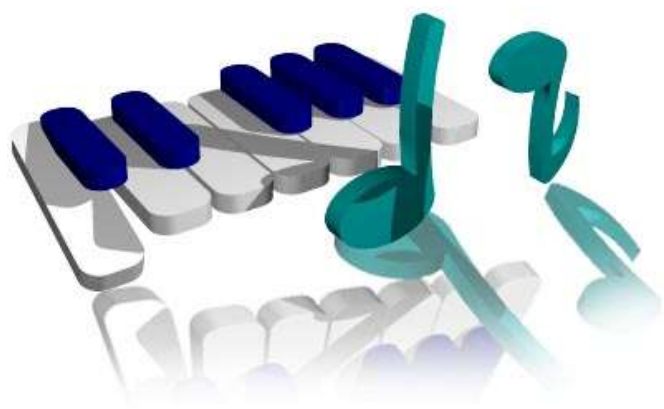
Datos Demográficos:

Nivel educativo:	Secundaria
Edad:	Alumnos, entre 15-20 años
Sexo:	masculino 70%; femenino 30%.
Tamaño de familia:	de 3 hasta un máximo de 5
Ingreso económico:	Q.2,000.00 a Q.4,000.00 mensuales
Religión:	Cristiana, Evangélica, Adventista y Católica
Raza:	Mestiza



Datos Psicográficos:

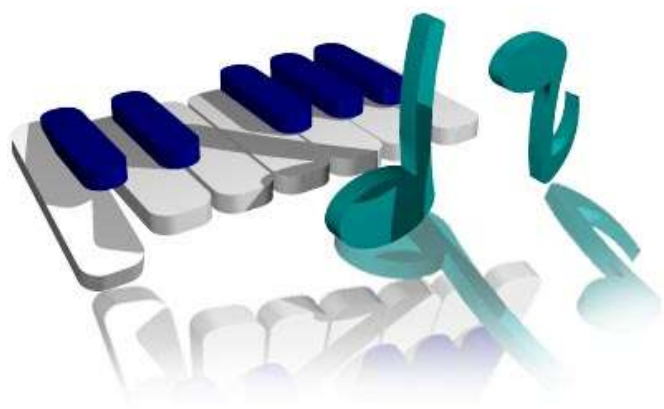
Status social:	Media baja
Personalidad:	Extrovertida



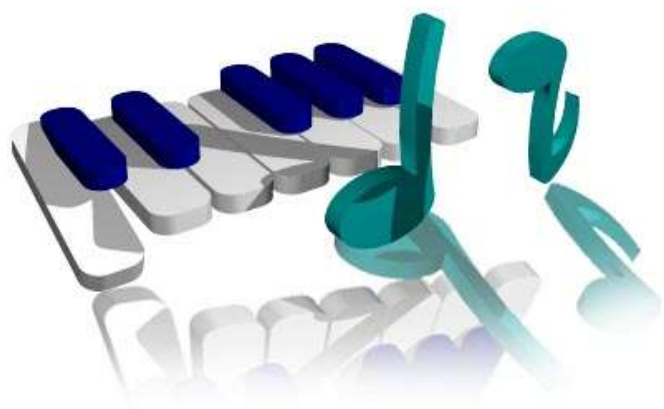
CAPÍTULO III

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III
CONCEPTOS FUNDAMENTALES



CONCEPTOS FUNDAMENTALES
CONCEPTOS FUNDAMENTALES
CONCEPTOS FUNDAMENTALES
CAPÍTULO III



TEMA SUSTANTIVO

TEMA SUSTANTIVO

TEMA SUSTANTIVO

CAPÍTULO III

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA SUSTANTIVO

AUTO BIOGRAFÍA ALFREDO COLÓN

Donde nació fue una aldea llamada Calaguaché, en el departamento de Quetzaltenango, en 1,904 a la edad de 7 años ingresé a la escuela Ostuncalco, cursando mis grados elementales.

Mi deseo era seguir estudiando y superarme, tuve la oportunidad de viajar en compañía de mi adorada madre a la ciudad de Quetzaltenango. El ingreso al Instituto fue difícil pues tuve que servir barriendo 3 salones, y ser sirviente de 30 alumnos más.

No me importó y acepté, dormía con el portero y corneta de dicho plantel, pasó el tiempo y obtuve el título de maestro, pasé muchas limitaciones, pero nunca me di por vencido, y así pude servir a mi querido pueblo y tuve la oportunidad de trabajar en otros institutos durante 12 años. Durante el gobierno del presidente general Jorge Ubico, tuve la oportunidad de trabajar como Intendente Municipal y juez de paz. Siempre me gustó escribir poemas y tuve la oportunidad de publicar alguno de ellos, mencionando alguno de ellos "Sueño Erótico" y "El Abandonado". Hice también dramas entregándome por completo a mi papel, haciendo reír y llorar al público presente; recuerdo

una de mis comedias llamada "La Carcajada" donde hice el papel del tartamudo, me gustaba el deporte, pertenecí y formé asociaciones, formé también parte de la sociedad de artesanos de Ostuncalco, formé también parte de la sociedad de Ostuncalco.

Traté la manera de que la gente me viera como un joven feliz, la realidad era otra; un día tuve la oportunidad de conocer el evangelio y me di cuenta que todo lo que hacía no tenía ningún valor. Fue por medio de un librito llamado "Nuevo Testamento" que un buen hombre me obsequió como llegué a conocer a Jesucristo y a saber que era mi único Salvador. Me costó ser fiel al Señor Jesús, pues me gustaban las fiestas, las mujeres y el licor, pero un día entendí y comprendí que con Dios no se juega. Pero siguieron las tentaciones y un día caí preso, sintiéndome solo me di cuenta que Dios aún en medio todo me amaba, pedí perdón y una nueva oportunidad. Dios me liberó de la cárcel y de todo pecado prometiéndole servirle y me dediqué a predicar y hacer música para glorificar y bendecir su nombre, mi vida fue liberada y prosperada.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA SUSTANTIVO

Para tener un concepto más amplio de la música es necesario conocer diferentes puntos de vista. Aquí encontrará lo que significa la música para diferentes fuentes:

I. De Diccionarios:

A. *Lenguaje artístico cuyo medio de expresión son los sonidos. El nacimiento de la música debió confundirse con las expresiones vocales de trabajo. Aunque su antigüedad es evidente, poco sabemos de la música primitiva.*

(Diccionario Océano UNO)

B. *Arte de combinar los sonidos conforme a las leyes de la melodía, armonía y ritmo. Concierto de voces. Compañía de músicos.*

MÚSICA

II. De músicos:

A. *Ted Stanton:*

No se puede tocar piano si no se tiene un corazón generoso.

You can't play piano y you don't laugh at life.

pianista argentino

*División de Música y adoración
Convención Evangélica Bautista
Argentina.*

D. *Jimmy Hendrix:*

"La música es algo espiritual. Puedes hipnotizar a la gente con la música y cuando los tengas en su punto más débil, puedes predicar a sus subconscientes lo que deseas decirles".

Uno de los "Padres del Rock".

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA SUSTANTIVO

“

III. De Teólogos:

A. Martín Lutero:

La música gobierna al mundo, endulza las costumbres, consuela al hombre en la aflicción. Es hija del cielo. Es el más bello y el más glorioso don de Dios. Es una disciplina; es una educadora; hace a las gentes más dulces, más amables, más morales, más razonables". Revista Tribuna Evangélica
Abril 1949.

B. Eduardo Ramírez:

"La música es un regalo que Dios ha creado para que la disfrutemos y usemos en la adoración. Bien podríamos decir "En el principio... y vió Dios que la música era buena y agradable". La música en sí misma como creación de Dios, es buena".

C. Howard Hanssen:

"La Música tiene poder. La Música puede ser vulgar, suave o vigorizante, noble, filosófica u orgiástica. Tiene poder para el mal así como para el bien".

Esc. Eastman de Música
Nueva York.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA SUSTANTIVO

FORMACIÓN MUSICAL

A comienzos del siglo XX se inicia un movimiento en el campo de la formación musical que cuenta con figuras tan relevantes como C. Orff, E. J. Dalcroze, Z. Kodaly, S. Suzuki o Edgar Willems. Todos ellos destacan por presentar una pedagogía musical más moderna, basada en las relaciones psicológicas existentes entre la música, el ser humano y el mundo creado.

Emile Jacques Dalcroze se yergue como precursor de la musicoterapia al romper con los esquemas tradicionales y desarrollar una terapia educativa rítmica para enfermos, que partía de sus ritmos propios para establecer la comunicación.

Karl Orff tomó como eje de su pedagogía musical el movimiento corporal, utilizándolo en todas sus posibilidades comunicativas. Unía así la creatividad y la música favoreciendo la socialización.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA SUSTANTIVO

Segunda subfase de la fase de separación individualización del sistema de Mahler de desarrollo preedípico, en la que el niño es capaz de alejarse de su madre y volver a ella.

Vamos a definir el adiestramiento como un proceso educacional a corto plazo mediante el cual las personas aprenden conocimientos, aptitudes y habilidades en función de objetivos definidos. Se involucra el término "educacional" ya que a lo largo de toda la vida, hemos estado en un continuo aprendizaje derivado de influencias que recibimos del ambiente social, para adaptarnos a las normas y valores sociales vigentes y aceptadas.

ADIESTRAMIENTO DEFINICIÓN:

Podemos decir entonces, que el adiestramiento es la educación profesional que adapta al hombre para un cargo o función dentro de una organización, e implica la transmisión de conocimientos, ya sea información de la empresa, de sus productos, servicios, su organización, su política, etc.

En segunda medida, implica un desarrollo de habilidades, entendido como un entrenamiento orientado a las tareas y operaciones que van a ejecutarse. Consiste en las técnicas de capacitación y aprendizaje en el desarrollo de los recursos humanos. El desarrollo de recursos humanos estimula a lograr una mejor calidad, eficiencia y productividad en las empresas y a la vez fomenta el más alto compromiso en el personal. El adiestramiento debe permitir el desarrollo del capital humano al mismo tiempo que a la organización.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA SUSTANTIVO

PEDAGOGÍA DEFINICIONES:

Significado etimológico de Pedagogía está relacionado con el arte o ciencia de enseñar. La palabra proviene del griego antiguo *paidagogos*, el esclavo que traía y llevaba chicos a la escuela. La palabra *paida* o *paidos* se refiere a chicos, ése es el motivo por el que algunos distinguen entre "Pedagogía" (enseñar a chicos) y Andragogía (enseñar a adultos)

Andragogía

Los puntos de vista del constructivismo se complementan con las teorías que muestran las diferencias que existen en el modo de aprender entre niños y adultos, el arte y la ciencia de ayudar a aprender a los adultos.

Todavía no se considera ciencia, por cuanto no se ha definido el objeto de estudio. ¿Educación? Sin embargo, es considerada una disciplina con carácter interdisciplinario, ya que toma conceptos y principios derivados de otras ciencias como la psicología, sociología, antropología, lingüística, etc., que también puede emitir teorías y conceptos propios, teniendo como meta o misión la formación humana. La pedagogía no es la ciencia de la educación.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA SUSTANTIVO PEDAGOGÍA PRESENTACIÓN

La pedagogía, como se indica, sería la ciencia que estudia los procesos educativos, lo cual ciertamente dificulta su entendimiento, ya que es un proceso vivo en el cual intervienen diferentes funciones en el organismo para que se lleve a cabo el proceso de aprendizaje. Por tal motivo, si el objeto mismo es difícil de definir, por lo tanto su definición, sería el estudio mediante el cual se llevan a cabo las interconexiones que tienen lugar en cada persona para aprender, tales como el cerebro, la vista y el oído, y que en suma se aprecia mediante la respuesta emitida a dicho aprendizaje.

El que hacer científico es patrimonial del ser humano. Tiene como objetivo fundamental, y subyace en su esencia, el descubrimiento, conocimiento y aplicación consecuente y creadora de las leyes y regularidades que rigen el desarrollo de los fenómenos.

O lo que es lo mismo, los cambios o transformaciones condicionadores del movimiento evolutivo de la Naturaleza, tanto en el componente no vivo o inanimado de la misma como en el vivo o biológico y social de ésta.

El conocimiento científico, a su vez, es el reflejo fenoménico en la conciencia del hombre del ordenamiento espacio temporal del mundo material y de la sociedad, en su devenir evolutivo e histórico, que conlleva implícitamente, de manera esencial, la renovación constante del mismo.

El HOMBRE llega a conocer su entorno material y social, del cual es parte o elemento inseparable, mediante un complejo proceso de aprendizaje el cual lo educa y capacita, que equivale a decir, lo faculta para interactuar con ellos de manera lógica y dialéctica, sustentadora de su necesario desarrollo sostenido y sostenible.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA SUSTANTIVO

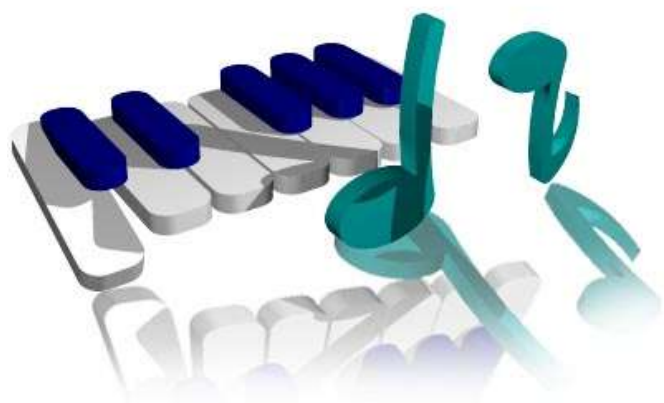
LA PEDAGOGÍA COMO CIENCIA

Considerada primero como el ARTE DE ENSEÑAR, la Pedagogía se tiene en la actualidad como una ciencia particular, social o del hombre, que tiene por objeto el descubrimiento, apropiación cognoscitiva y aplicación adecuada y correcta de las leyes y regularidades que rigen y condicionan los procesos de aprendizaje, conocimiento, educación y capacitación. Se ocupa, en su esencia, del ordenamiento en el tiempo y en el espacio de las acciones, imprescindibles y necesarias, que han de realizarse para que tales procesos resulten a la postre eficientes y eficaces, tanto para el educando como para el educador.

El sustrato metodológico de la Pedagogía como ciencia es materialista y dialéctico. Es una parte importante en el contexto de la concepción sistémica de la Ciencia, de aquí que en su avance y perfeccionamiento intervengan el de otros campos que abordan diferentes aspectos de la realidad material y social, de manera concatenada y unitaria.

MAESTRO DEFINICIÓN:

Un maestro es una persona a la que se le reconoce una habilidad extraordinaria en una determinada ciencia o arte, de la que es una eminencia y que, además de dedicarse profesionalmente a dicha materia, tiene a bien, sea en un taller, escuela u otro lugar, enseñar y compartir sus conocimientos con otras personas, denominadas normalmente discípulos o aprendices.



TEMA DE DISEÑO
TEMA DE DISEÑO
TEMA DE DISEÑO
CAPÍTULO III

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA DE DISEÑO

ANIMACIÓN

La animación es una simulación de movimiento producida mediante imágenes que se crearon una por una; al proyectarse sucesivamente estas imágenes (denominadas cuadros) se produce una ilusión de movimiento, pero el movimiento representado no existió en la realidad. Se basa en la ilusión de movimiento (llamada persistencia de la visión).

La animación pertenece al ámbito del cine y la televisión, aunque, como puede verse, está en relación directa con las artes visuales clásicas, dibujo, pintura y escultura, así como con la fotografía.

Para realizar animaciones existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Concebir animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación; se han encargado de organizar esta labor. Aún así existe la animación de autor (que tiene relación con la animación independiente), en general más cercana a las artes plásticas. Ésta surge del trabajo personal de uno o de unos pocos artistas. Algunos se valen de las nuevas tecnologías para simplificar la tarea.

LA INTERACTIVIDAD

es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

En su campo de aplicación suele hablarse de tres niveles de comunicación:

No interactiva, cuando un mensaje no se relaciona con otro previo.

Reactiva, cuando un mensaje se relaciona únicamente con el previo inmediato.

Interactiva, cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA DE DISEÑO

IMÁGENES VECTORIALES

Los gráficos vectoriales o modelado geométrico son los que se representan en los gráficos por ordenador por medio de "trazos", es decir, por primitivas geométricas como puntos, líneas, curvas o polígonos. En contraste, se encuentran los gráficos formados por una retícula de pixels como los bitmap, también llamados gráficos rasterizados.

En los gráficos vectoriales la imagen se genera como descripción de trazos. Por ejemplo, para crear una línea recta se indica: su posición inicial $(x1,y1)$, su posición final $(x2,y2)$, su grosor, color, etc. En cambio, en una imagen bitmap, esa misma

línea estaría formada por un número determinado de puntos (pixels) de color contiguos.

Al contrario que un bitmap, una imagen vectorial puede ser escalada, rotada o deformada, sin que ello perjudique en su calidad. Normalmente un conjunto de trazos se puede agrupar, formando objetos, y crear formas más complejas que permiten el uso de curvas bezier, degradados de color, etc. En algunos formatos, como el SWF, las imágenes vectoriales pueden animarse muy fácilmente sin que ello suponga un aumento excesivo en el tamaño del fichero, al contrario de los bitmaps.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA DE DISEÑO

DESVENTAJAS

N

o son aptos para mostrar fotografías o imágenes complejas, aunque algunos formatos admiten una composición mixta (vector + imagen bitmap).

Deben ser procesados, es decir, el ordenador debe computar todos los datos para formar la imagen final. Si hay demasiados datos se puede ralentizar la presentación de la imagen, incluso en imágenes pequeñas.

FORMATOS VECTORIALES

PostScript
SVG
SWF (Flash)
WMF (Windows MetaFiles)

VENTAJAS

En muchas ocasiones requieren menor espacio en disco que un bitmap, aunque depende mucho de la imagen y de la calidad que se desee. Las imágenes formadas por colores planos o degradados sencillos son más factibles de ser vectorizadas.

A menor información para crear la imagen, menor será el tamaño del fichero. Dos imágenes con dimensiones de presentación distintas pero con la misma información vectorial, ocuparán el mismo espacio en disco.

Algunos formatos permiten animación. Ésta se realiza de forma sencilla mediante operaciones básicas como traslación o rotación y no requiere un gran acopio de datos.

No pierden calidad al ser escalados, rotados o deformados. Ciertamente, se puede hacer zoom sobre una imagen vectorial de forma ilimitada.

CONCEPTOS FUNDAMENTALES TEMA DE DISEÑO

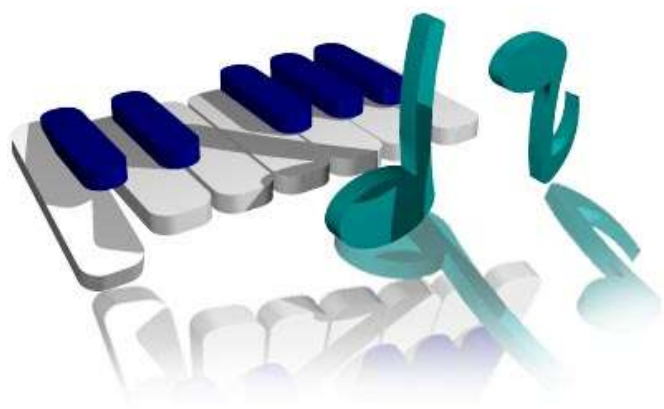
FLASH

Flash se refiere tanto al programa de edición multimedia como a Macromedia Flash Player, escrito y distribuido por Macromedia, que utiliza gráficos vectoriales e imágenes de mapa de bits, sonido y código de programa y flujo de vídeo y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server)

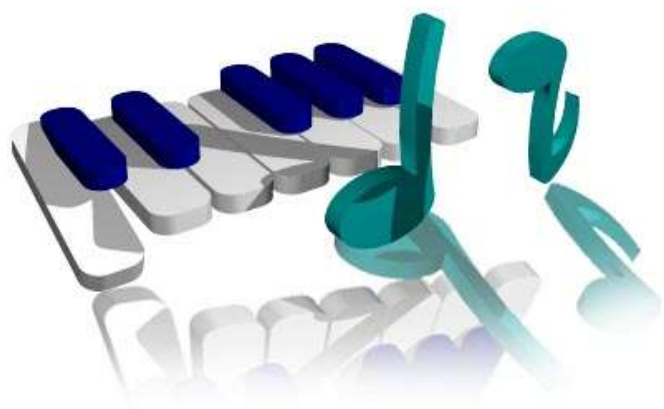
En sentido estricto, Macromedia Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos Flash.

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente Aplicaciones de Internet Ricas. Son también ampliamente utilizados en anuncios de la Web.

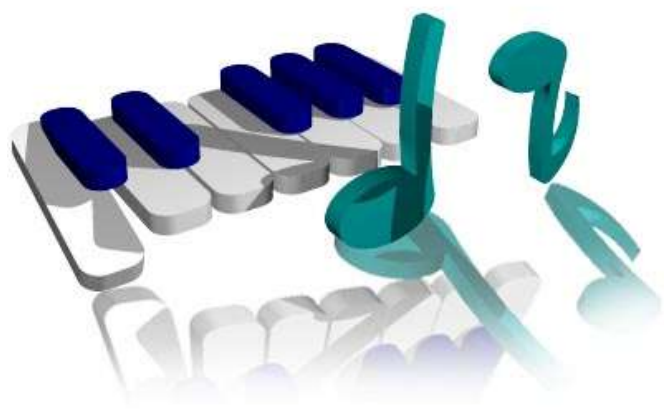
En versiones recientes, Macromedia ha ampliado Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.



CAPÍTULO IV
CAPÍTULO IV
CAPÍTULO IV
CONCEPTO CREATIVO &
PROCESO DE BOCETAJE



CONCEPTO CREATIVO
CONCEPTO CREATIVO
CONCEPTO CREATIVO
CAPÍTULO IV



MÉTODO DE DISEÑO
MÉTODO DE DISEÑO
MÉTODO DE DISEÑO
CAPÍTULO IV

MÉTODO 3 ETAPAS

MÉTODO DE DISEÑO

PROCESO DE 3 ETAPAS

Divergencia, Transformación, Convergencia.

Divergencia

(Análisis)

Dividir el problema en partes:
Describiendo el planteamiento del problema
Registrando la información

Transformación

(Síntesis)

Colocar las piezas en otro orden:
Almacenando información
Procesando las decisiones

Convergencia

(Evaluación)

Diseñar poniendo a prueba la pieza diseñada
En el grupo objetivo

MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

PROCESO 3 ETAPAS

Una de las observaciones más sencillas y comunes, en la que muchos escritores están de acuerdo es la introducción en el proceso de las tres etapas esenciales de **análisis**, **síntesis** y **evaluación**. Éstas pueden definirse en simples palabras como "dividir el problema en partes", "colocar de nuevo las piezas en otro orden" y "ponerlo a prueba para descubrir las consecuencias de la nueva organización en la práctica". Muchos teóricos están de acuerdo en la normalidad de reciclar muchas veces a través de esta secuencia, y algunos sugieren que cada ciclo es progresivamente menos general y más detallado que el anterior.

Las tres etapas que se describen a continuación no tienen que adaptarse necesariamente para formar una estrategia universal, siempre compuesta de ciclos más detallados. Son más elementales que eso, son sólo categorías en las que existen ahora, pueden discutirse con niveles inexactos y caprichosos permitidos por nuestro parcial conocimiento y por nuestra parcial ignorancia.

A estas tres etapas, las llamaremos **divergencia**, **transformación** y **convergencia**.

Deben encomendarse a personas inteligentes y experimentadas con cuya ayuda se pueda contar.

En resumen, puede decirse que el objetivo de la investigación divergente es la destrucción del orden inicial mientras se identifican las características de la situación de diseño que permitirán un grado de cambio valorable y factible.

MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

DIVERGENCIA:

Lo que se entiende por este término es el acto de ampliar los límites de la situación de diseño y la obtención de un espacio de investigación, para la búsqueda de una solución. Las principales características de la investigación divergente son:

Los objetivos son inestables y experimentales.

El límite del problema es inestable, un objetivo de la investigación llevada a cabo en esta etapa, es el análisis de la sensibilidad de tan importantes elementos como los promotores, usuarios, mercados productos etc.

Puede ser útil o considerar la investigación divergente como un análisis de la estabilidad o inestabilidad de todo lo que está conectado con el problema.

El principal error de esta etapa es hacer preguntas, dónde buscar las respuestas y de estimar la precisión o inexactitud de ellas.

MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

TRANSFORMACIÓN:

La transformación es la etapa de elaboración del modelo. Es amena, de alto nivel creativo, cargada de chispas de intuición, de cambio de series, de conjeturas inspiradas, etc. Es decir, todo lo que contribuye a convertir el diseño en una tarea placentera. Es la etapa de combinación de los juicios de valor y de los juicios técnicos que reflejan las realidades políticas, económicas y operaciones de la situación de diseño. Además, es la etapa de elaboración de un modelo de carácter general.

Las principales características de la transformación son:
El principal objetivo de esta etapa es la imposición, sobre los resultados de la investigación divergente, tiene como objetivo la conversión de un problema complejo en uno sencillo, transformándolo. Es la etapa de fijación de los objetivos, y de la utilización de las oportunidades y emisión de los juicios.

También es la etapa de división del problema en subproblemas, los instrumentos de esta etapa vital son los vocablos especializados y los símbolos, los requerimientos más importantes para una transformación con éxito son: libertad de cambio de los subvine con objeto de encontrar caminos viables para evitar mayores compromisos.

MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

La última de las tres etapas es la que tradicionalmente está más próxima al diseño total; pero la que, bajo el impacto de la automatización del diseño, puede llegar a ser, eventualmente, la etapa de no participación de personas.

Es la etapa posterior a la definición del problema, a la identificación de las variables y al acuerdo de los objetivos. El objetivo del diseñador estriba en alcanzar una única alternativa entre las muchas posibles, mediante una reducción progresiva de las incertidumbres secundarias hasta llegar a una solución final que se lanza al mundo.

CONVERGENCIA:

Las principales características de la convergencia son:

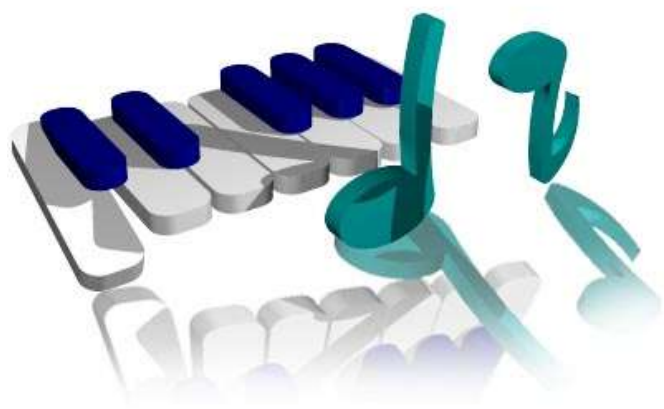
La persistencia y la inflexibilidad de pensamiento y método es una virtud, la flexibilidad y la vaguedad tienen que eliminarse.

El objetivo principal de esta etapa es la reducción de la incertidumbre, el principal enemigo, cuando el punto de convergencia está próximo,

La dificultad de la convergencia estriba en la impresión de los subproblemas críticos, es decir que sean insolubles.

Otro objetivo es la remodelación del problema de tal forma que los subproblemas críticos fueran anticipados.

En resumen se puede decir que la convergencia es la reducción de una gama de opciones a un único diseño, de manera más sencilla.



DIVERGENCIA DEL PROYECTO
DIVERGENCIA DEL PROYECTO
DIVERGENCIA DEL PROYECTO
CAPÍTULO IV

MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

DIVERGENCIA DEL PROYECTO

Acompañamientos

El área más avanzada de la guía de teclado musical básico es el tema de "los acompañamientos", que consiste en aplicar en el teclado los diferentes ritmos más sencillos, entre ellos balada, regue, y corrido. El problema es que el material impreso no contiene "los acompañamientos" y únicamente se puede completar con clases magistrales.

Tutorías a domicilio

Por razones de tiempo y espacio, los alumnos no cuentan siempre con la presencia de un tutor, es decir, que puedan tener clases o tutorías a domicilio. Es por ello que en ciertas ocasiones o en casos especiales el proceso de aprendizaje y enseñanza se hace más lento y por dicha razón los resultados se convierten a largo plazo.

El Instituto "Alfredo Colón" manifestó la necesidad de obtener un material de apoyo para los estudiantes de teclado musical básico, un material que no solo fuera visual sino también utilizando el recurso audiovisual.

División de problema: Material impreso

Los alumnos únicamente cuentan con material de apoyo para su práctica de teclado musical básico, este material es impreso, y les sirve para la creación de las diferentes escalas. Dependiendo si son mayores o menores, la creación de los diferentes acordes, mayores, menores, séptima, pero este material no cuenta con un recurso audiovisual que le pueda servir al estudiante para mejorar y agilizar la comprensión de los diferentes temas.

MÉTODO 3 ETAPAS

MÉTODO DE DISEÑO

DIVERGENCIA

Material impreso que actualmente tienen los alumnos, como material de apoyo y de referencia para el adiestramiento de teclado musical básico.

BOOK 1

BASTIEN

PIANO FOR ADULTS

A Beginning Course: Lessons • Theory • Technic • Sight Reading

Jane Smisor Bastien, Lisa Bastien, & Lori Bastien

Preface

We are thrilled that you have decided to add piano to your life! Whether this is your first attempt, or you are taking a refresher course, we hope you will find this experience fun and fulfilling. We wish you all the best in your endeavor.

Sincerely,

Jane Smisor Bastien, Lisa Bastien, and Lori Bastien

Table of Icons



This icon is used when a historical or theoretical piece of information is given.



This icon is used as a reminder to locate the starting notes in each hand before playing.



This icon is used whenever follow-up exercises are presented.



Compact discs correlated directly to the pieces in this book are either included with this book or may be purchased separately. The number on the CD icon indicates an instrumental accompaniment track. Also included is the metronome number at which the accompaniment track has been recorded.



This icon is used whenever any new notes are presented.



This icon is used to review important information which has been presented previously.



This icon is used as a reminder to check your answers in the answer key. The answer key may be found on page 152.

(Book plus CD) ISBN 0-8497-7300-8 • (Book only) ISBN 0-8497-7302-4
©1999 Neil A. Kjos Music Company
All rights reserved. Printed in the United States of America. 92117

Warning! These arrangements are protected by copyright law. To copy or reproduce them by any method is an infringement of the copyright law. Anyone who reproduces conventional notation is advised.

MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

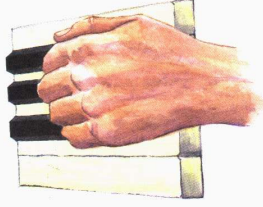
DIVERGENCIA

Material impreso que actualmente tienen los alumnos, como material de apoyo y de referencia para el adiestramiento de teclado musical básico.

Hand Position

A good hand position with curved fingers is extremely important when playing the piano. Playing with curved fingers:

- ◆ Allows all fingers to function properly and efficiently together.
- ◆ Is essential in order to maintain control and consistency of sound.



Loose Fist Technic

To prepare for a hand position with good shape and form, begin by making a loose fist with your Left Hand (L.H.).

Practice Suggestions

1. Place your L.H. fist on any group of 3 black keys.
2. Decide whether you want the tones to sound loud or soft. Play two different ways:
 - a. To make a **louder sound**, sink **quickly** into the keys.
 - b. To make a **softer sound**, sink **slowly** into the keys.
3. After the tones are heard, roll your hand forward and upward in a relaxed and gentle manner. The wrist should lead.
4. Repeat this exercise with your Right Hand (R.H.).

First Joint Technic

- ◆ The first joints of fingers 2, 3, 4, and 5 help control the beauty of tone and consistency of sound.
- ◆ The first joint technic uses the thumb to support the first joint of fingers 2, 3, 4 and 5 as shown in the diagram.



Practice Suggestions

1. Place your supported L.H. second finger on any black key.
2. Decide whether you want the tone to sound loud or soft. Play.
3. After the tone is heard, roll your hand forward and upward in a relaxed and gentle manner. The wrist should lead.
4. Repeat this exercise with your R.H. second finger.
5. Repeat this exercise with fingers 3, 4, and 5 in both hands.

Tennis Ball Image

- ◆ After you feel comfortable with the "Loose Fist" and "First Joint" technics, make a loose fist with your L.H. and place your hand and wrist on the table.
- ◆ Slowly open your hand and imagine that you are holding a tennis ball with a loose, relaxed grip.
- ◆ Picture this "tennis ball" image as you play the piano, continuing to keep your fingers gently curved.



KPI

MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

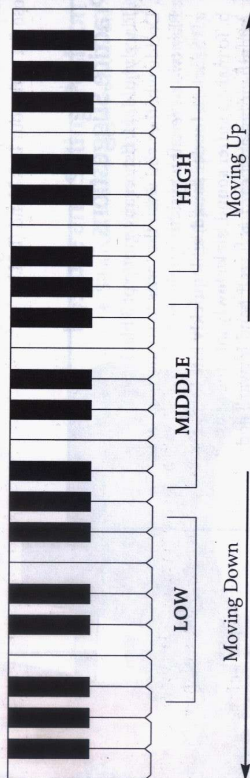
DIVERGENCIA

Material impreso que actualmente tienen los alumnos, como material de apoyo y de referencia para el adiestramiento de teclado musical básico.

6

Keyboard Geography

- ◆ A complete working knowledge of keyboard geography is essential when playing the piano.
- ◆ The acoustic piano keyboard has a pattern of 88 black and white keys.
- ◆ The black keys are grouped in sets of twos and threes.
- ◆ Tones sound **higher** as you move **up** (to the right) on the keyboard.
- ◆ Tones sound **lower** as you move **down** (to the left) on the keyboard.



2 Black-Key Groups Moving Up

1. **LEFT HAND: Play fingers 3 and 2 together.** Beginning in the low section of the keyboard, play all the groups of 2 black keys moving up until reaching the middle section of the keyboard.
2. **RIGHT HAND: Play fingers 2 and 3 together.** Beginning in the middle section of the keyboard, continue playing all the groups of 2 black keys moving up the keyboard.

3 Black-Key Groups Moving Down

1. **RIGHT HAND: Play fingers 2, 3, and 4 together.** Beginning in the high section of the keyboard, play all the groups of 3 black keys moving down until reaching the middle section of the keyboard.
2. **LEFT HAND: Play fingers 4, 3, and 2 together.** Beginning in the middle section of the keyboard, continue playing all the groups of 3 black keys moving down the keyboard.

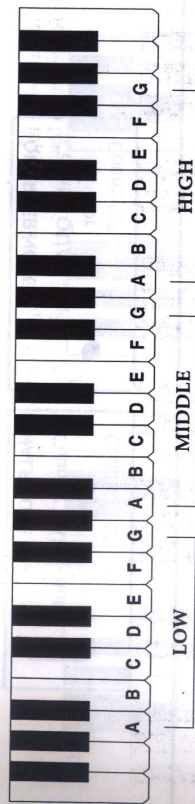
MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

DIVERGENCIA

7

The Music Alphabet

- ◆ The Music Alphabet names the white keys on the keyboard: **A B C D E F G**.
- ◆ The same seven keys, **A B C D E F G**, are repeated all the way up the keyboard.



Practice Suggestions

1. Using the L.H. second finger, find an **A** in the low section on the keyboard. Play the seven keys in the music alphabet both up and down the keyboard, saying the letter names of the keys aloud as you play.
2. Using the R.H. second finger, repeat this exercise in the middle and high sections of the keyboard.
3. Begin with the lowest **A**:
 - ◆ Using the L.H. second finger, play all the **A**'s in the low and middle sections on the keyboard.
 - ◆ Using the R.H. second finger, play all the **A**'s in the middle and high sections on the keyboard.
4. Repeat this exercise with the other individual white keys: **B C D E F G**.

- ◆ Individual white keys are located by referring to groups of two and three black keys.
- ◆ Be able to verbalize where the white keys are in relationship to the surrounding black keys. For example, "D is between the 2 black-key group."
- ◆ Memorize the location of each white key.

<p>A is between the top two black keys of each 3 black-key group.</p>	<p>B is to the right of each 3 black-key group.</p>	<p>C is to the left of each 2 black-key group.</p>
<p>D is between each 2 black-key group.</p>	<p>E is to the right of each 2 black-key group.</p>	<p>F is to the left of each 3 black-key group.</p>
<p>D is between each 2 black-key group.</p>	<p>E is to the right of each 2 black-key group.</p>	<p>G is between the bottom two black keys of each 3 black-key group.</p>

Material impreso que actualmente tienen los alumnos, como material de apoyo y de referencia para el adiestramiento de teclado musical básico.


MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

DIVERGENCIA


Material impreso que actualmente tienen los alumnos, como material de apoyo y de referencia para el adiestramiento de teclado musical básico.

Basic Rhythm
Music is made up of short and long tones. Notes symbolize the duration of each tone. This combination of short and long tones is called **rhythm**.

QUARTER NOTE
Count: "QUAR - ter"
or
Count: "1"

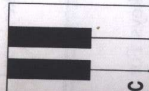


HALF NOTE
Count: "HALF - note"
or
Count: "1 2"

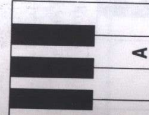


Practice Suggestions

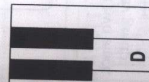
- Clap and count the following rhythms aloud. Keep a steady beat.
- Practice playing the following rhythms with either hand in the middle section of the keyboard using the indicated keys and finger numbers.
- Count aloud while playing and hold each note for its full value. Keep a steady beat.



2




3

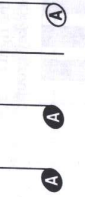


1

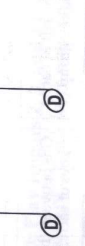
← MEASURE →



← MEASURE →



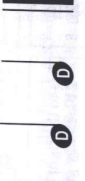


← MEASURE →




↑
BAR LINE

A double bar is used to indicate the end of a piece.

Each measure contains the same number of beats.



MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

DIVERGENCIA

Material impreso que actualmente tienen los alumnos, como material de apoyo y de referencia para el adiestramiento de teclado musical básico.

9

ANSWER KEY

Review
Write the letter names of each shaded key in the blanks provided.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

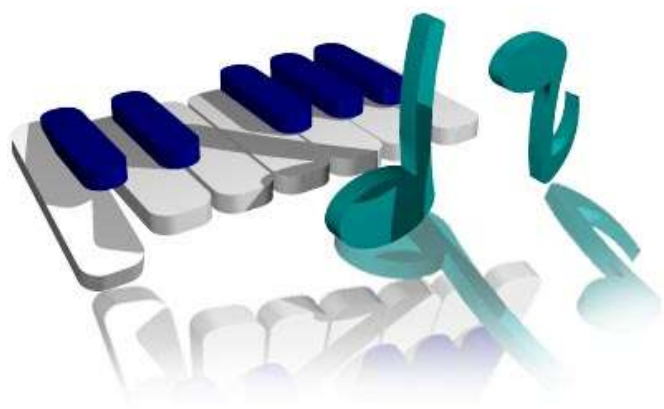
12. _____

13. _____

14. _____

15. _____

16. _____



TRANSFORMACIÓN DEL PROYECTO
TRANSFORMACIÓN DEL PROYECTO
TRANSFORMACIÓN DEL PROYECTO
CAPÍTULO IV

MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

TRANSFORMACIÓN DEL PROYECTO

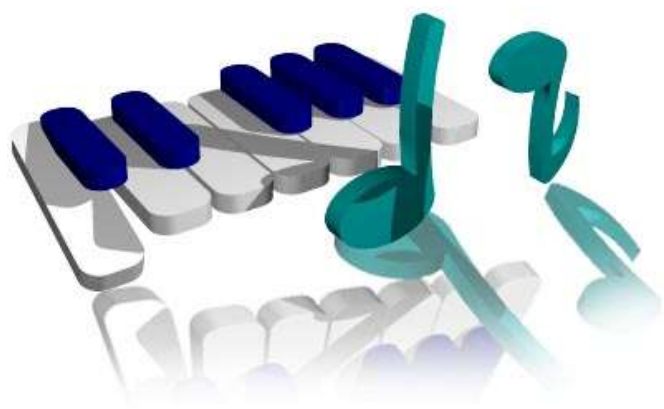
Para solucionar y colaborar con el Instituto se presentó el proyecto de crear un material de apoyo para el estudiante que le pueda servir en su domicilio y además, que pueda incluir el contenido del curso teclado básico.

Como dicho contenido es demasiado extenso, se propuso extraer lo más importante y significativo del curso y adaptarlo a una aplicación **multimedia interactiva**, que cumpla con los requerimientos del curso. Dentro de los temas más significativos del curso de teclado musical básico se tiene la ubicación de notas musicales

dentro del teclado, la creación de escalas mayores y menores, creación de acordes mayores y menores, la estructura de acordes séptima mayores y menores, y la aplicación de los diferentes acompañamientos más usuales, dentro de ellos están corrido, regue, balada.

Dicho material está diseñado para una fácil utilización, y aplicación de las diferentes modalidades.

Para visualizar de una mejor manera cómo se transformó el proyecto se recomienda revisar el proceso de pre-bocetaje y bocetaje.



CONVERGENCIA DEL PROYECTO
CONVERGENCIA DEL PROYECTO
CONVERGENCIA DEL PROYECTO
CAPÍTULO IV

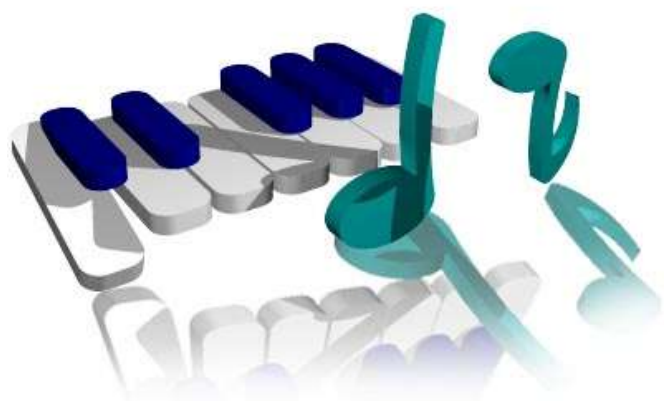
MÉTODO 3 ETAPAS MÉTODO DE DISEÑO

CONVERGENCIA DEL PROYECTO

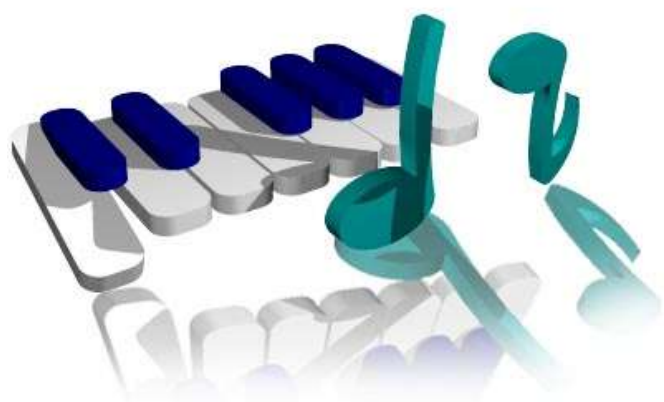
Dicho material interactivo se expuso en el *Instituto "Alfredo Colón"* ante estudiantes que actualmente llevan el curso de teclado básico, además se expuso ante alumnos de cursos más avanzados, y a jóvenes de primer ingreso, quienes gustosamente accedieron a realizar una encuesta de un máximo de 10 preguntas directas.

Los encuestados tenían edad promedio de 16 a 17 años, de ambos sexos. La mayoría de encuestados radican en la capital de la república, en diferentes zonas de la ciudad capital.

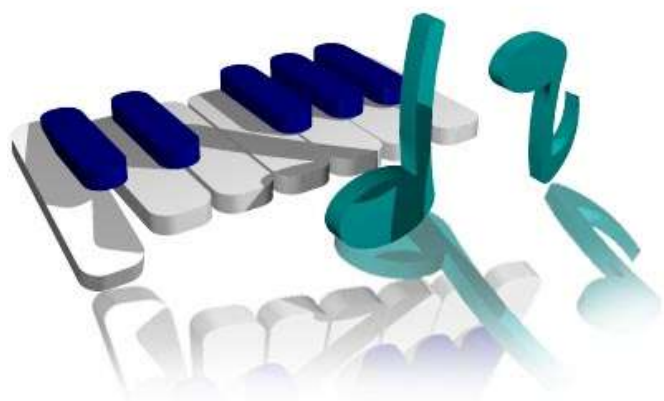
Los resultados obtenidos a través de dicho proceso fue satisfactorio, pues a su parecer es un método de mucho beneficio, para su aprendizaje.



PROCESO DE BOCETAJE
PROCESO DE BOCETAJE
PROCESO DE BOCETAJE
CAPÍTULO IV

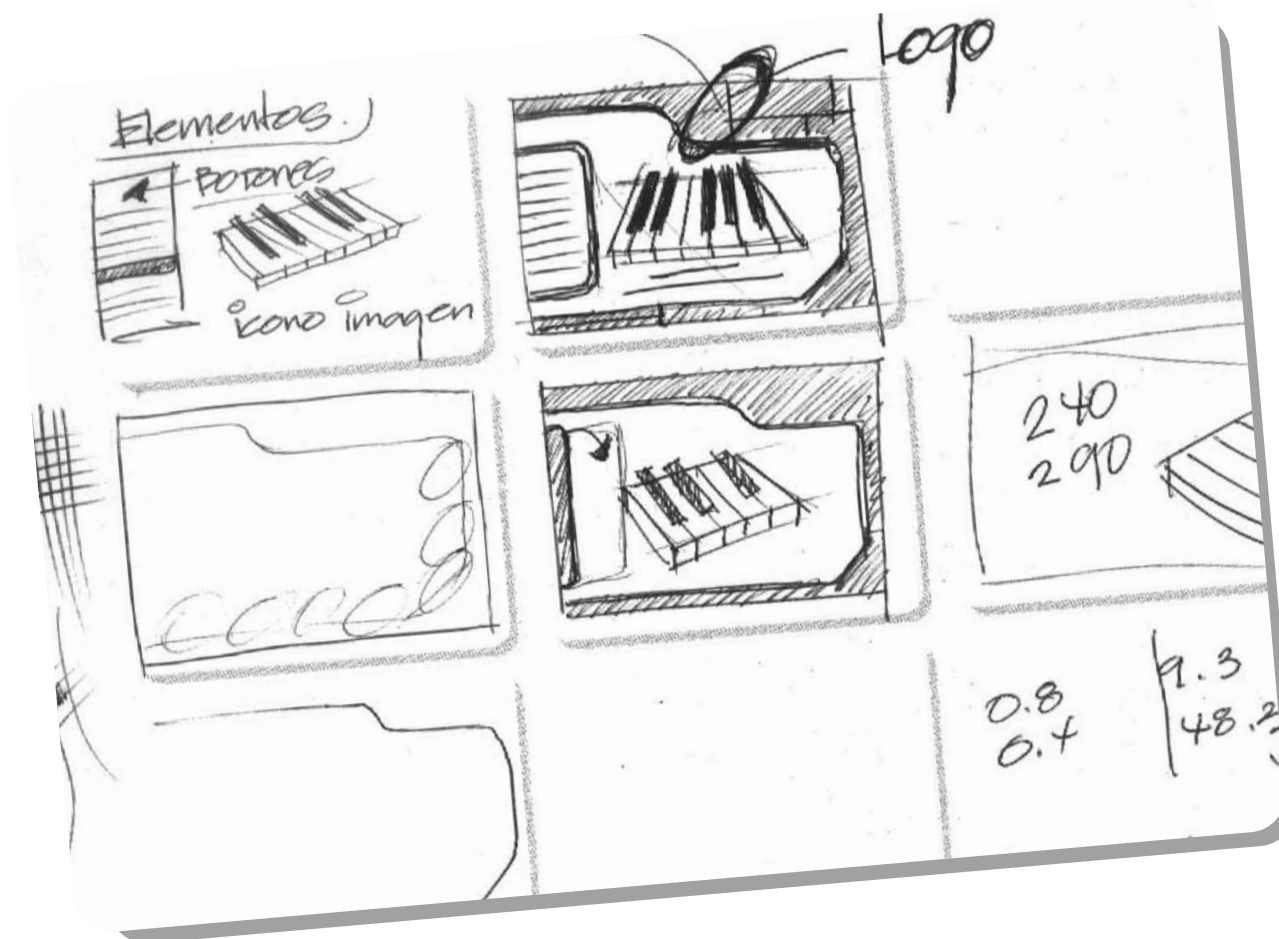


PROCESO DE PRE-BOCETAJE
PROCESO DE PRE-BOCETAJE
PROCESO DE PRE-BOCETAJE
CAPÍTULO IV



BOCETOS A MANO
BOCETOS A MANO
BOCETOS A MANO
CAPÍTULO IV

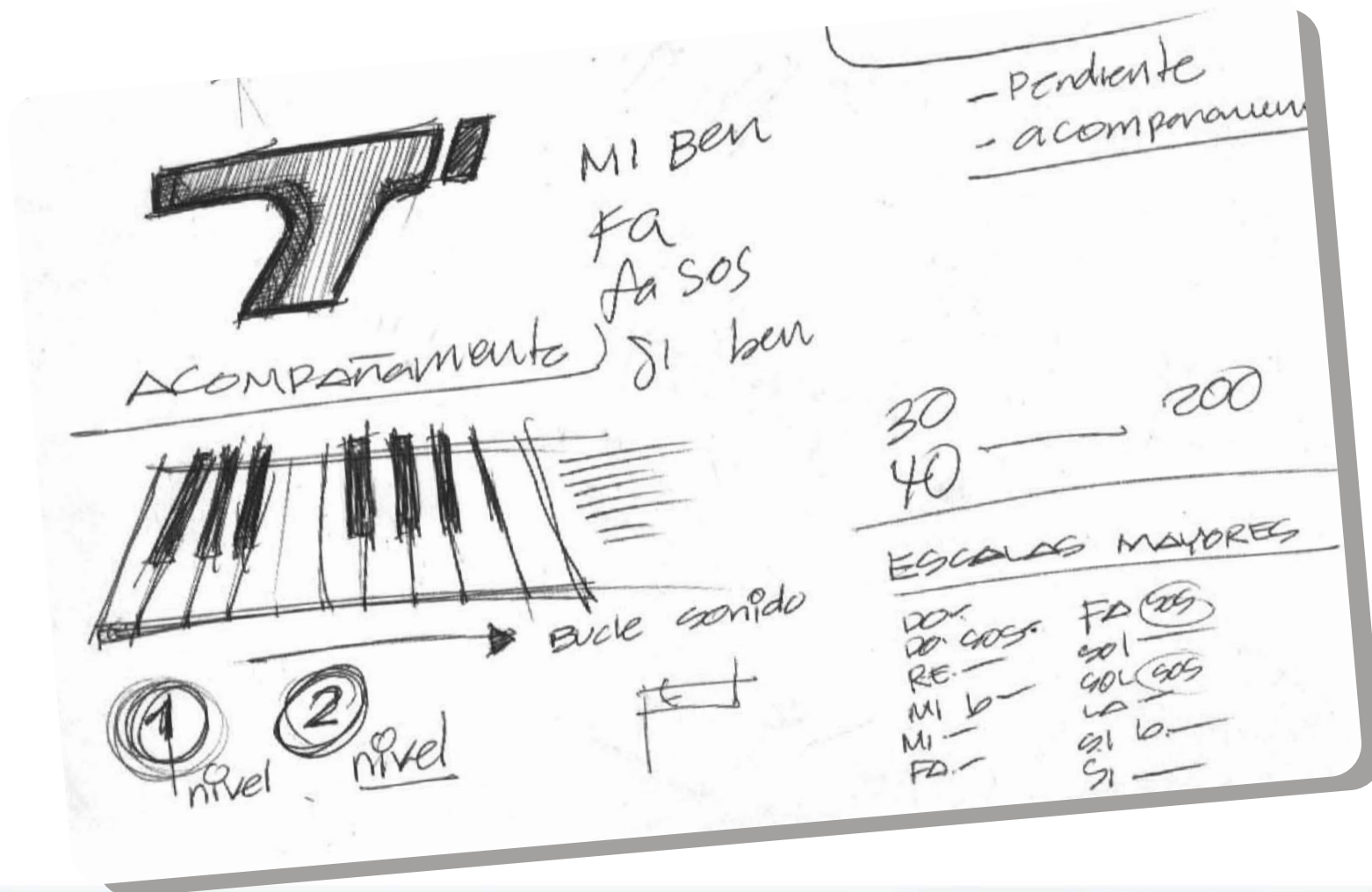
PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO



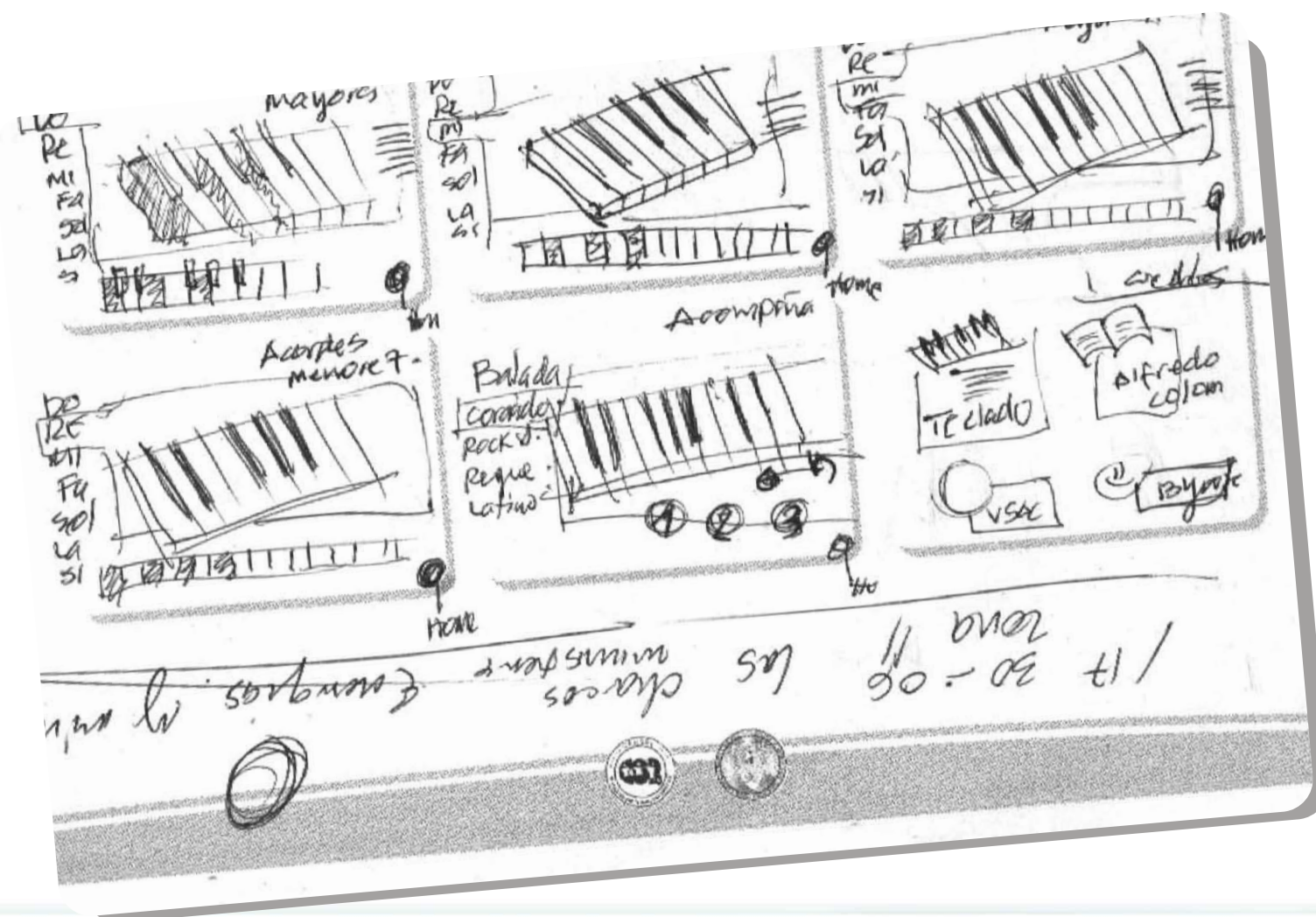
Posibilidades de diseño o diagramación de página. Dan una idea de la página principal, indicando la ubicación de los diferentes títulos de cada modalidad con el fin de identificar claramente en qué modalidad se encuentra el usuario. Además muestra la ubicación de la galería de botones, para el desplazamiento entre cada escena.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

El esquema central de la estructura de cada una de las escalas y notas musicales del proyecto a realizar.

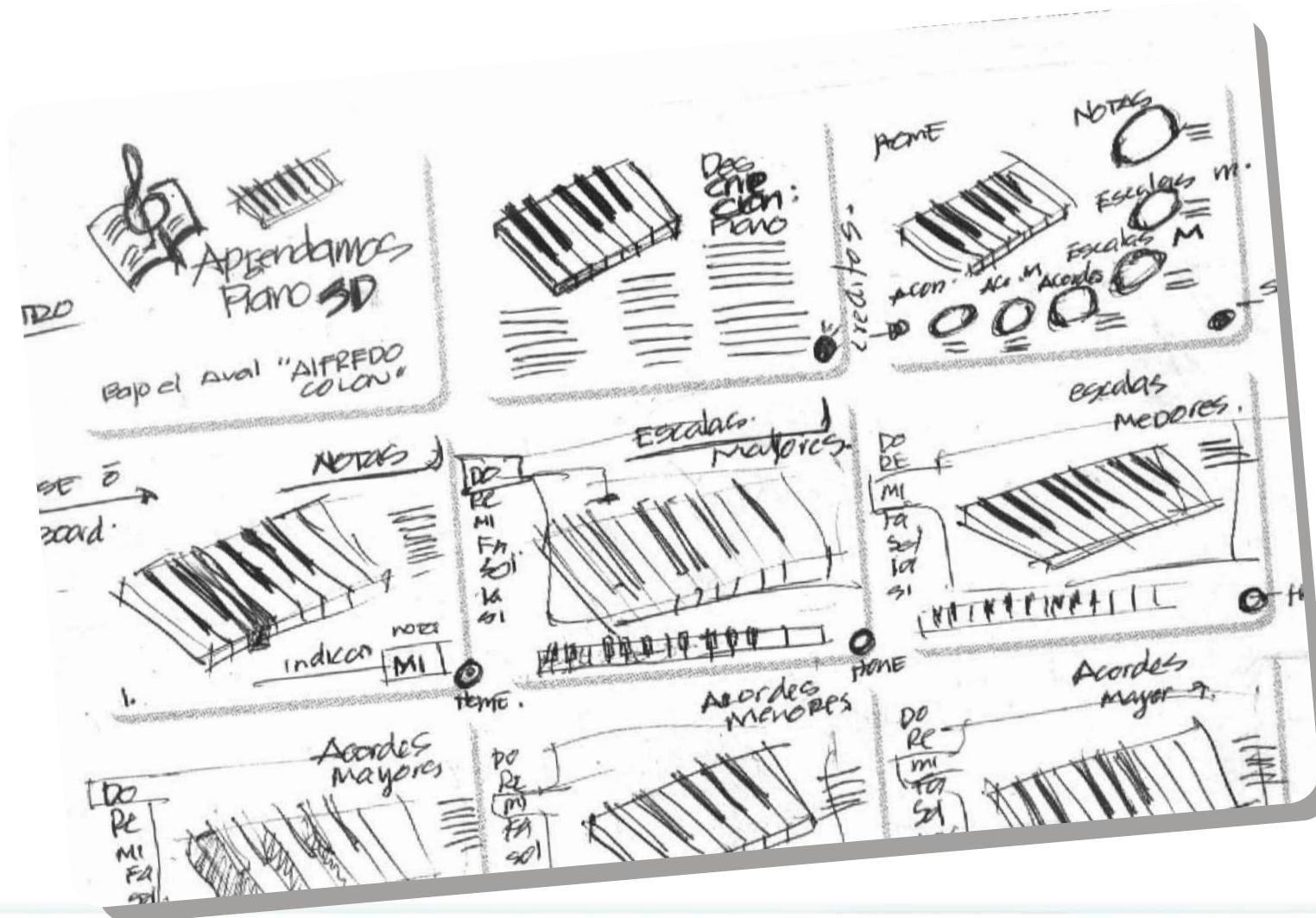


PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO



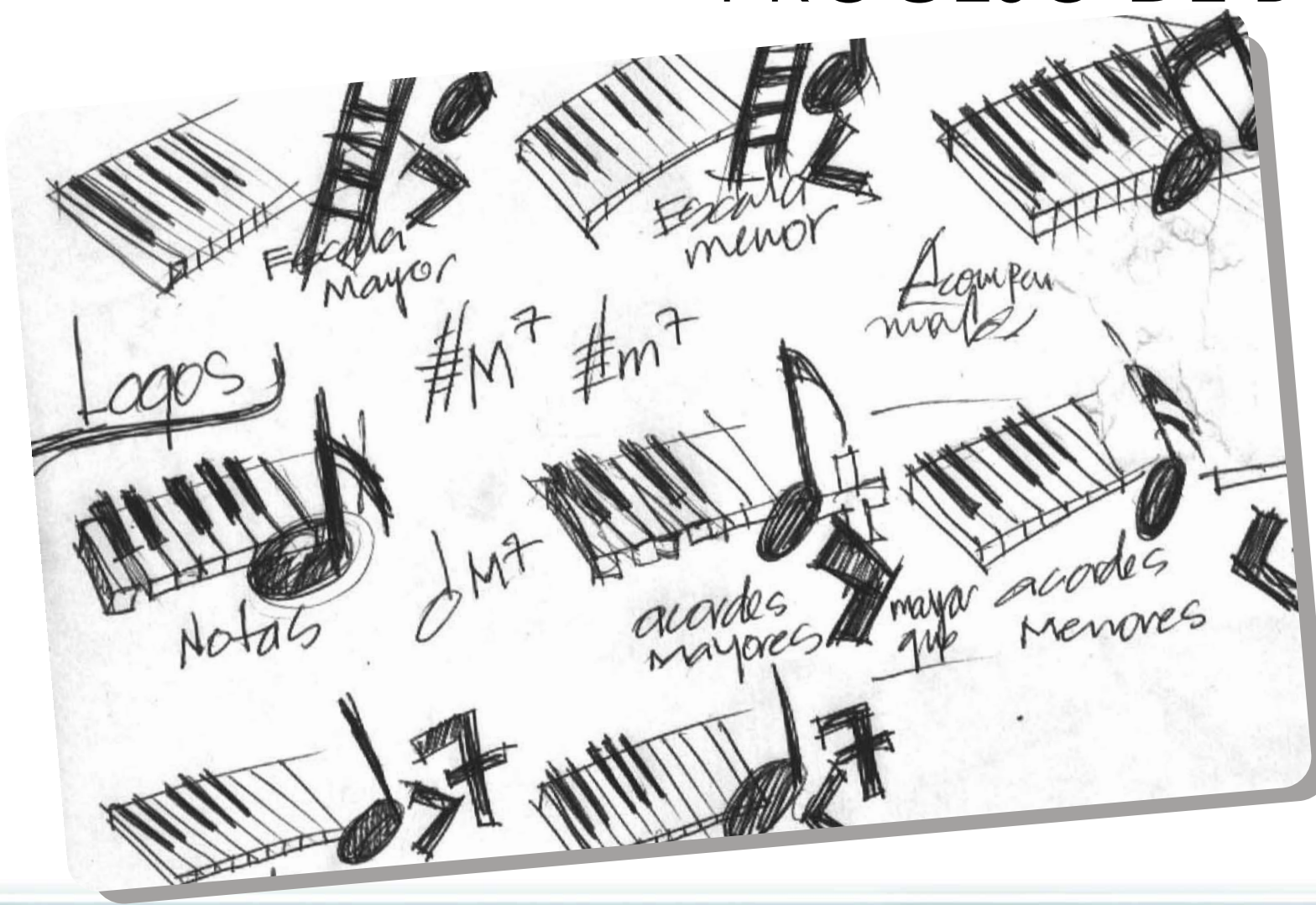
Se indicó cada una de las diferentes modalidades, señalizando también dónde aparecerán los textos de referencia, para indicar en la modalidad en la que se está actualmente. También se indicó el texto de aprendizaje de cada una de las notas musicales, o acordes, y la ubicación de la galería de los botones que los desplazará en cada una de las áreas diferentes.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO



Se hicieron los primeros trazos de forma general, de la construcción de todo el diseño de proyecto diseñando cada área por separado. Se muestra de forma general la ubicación de cada uno los links hacia las diferentes modalidades mediante el diseño de la ubicación del teclado base.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO



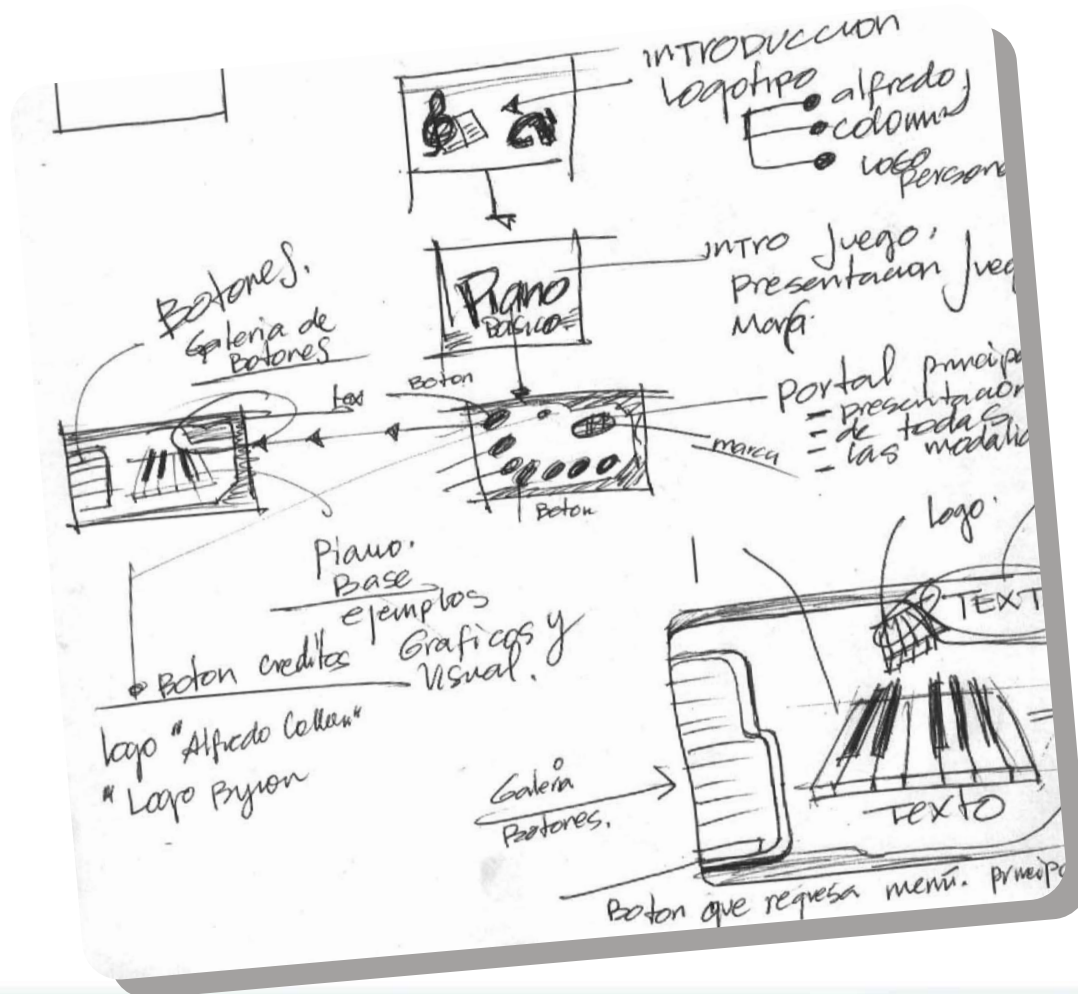
Se ilustró de forma general y sencilla cada una de las áreas, para dar a entender, a través de la ilustración, el contenido de cada una de las áreas, notas musicales, acordes mayores y menores, escalas mayores y menores, y acompañamientos, utilizando elementos específicos tales como escaleras, para connotar escalas.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO



Bocetos sencillos de la marca del proyecto. La idea es crear una marca o símbolo que represente el método de aprendizaje de piano, aplicándole elementos musicales para reforzar el concepto musical.

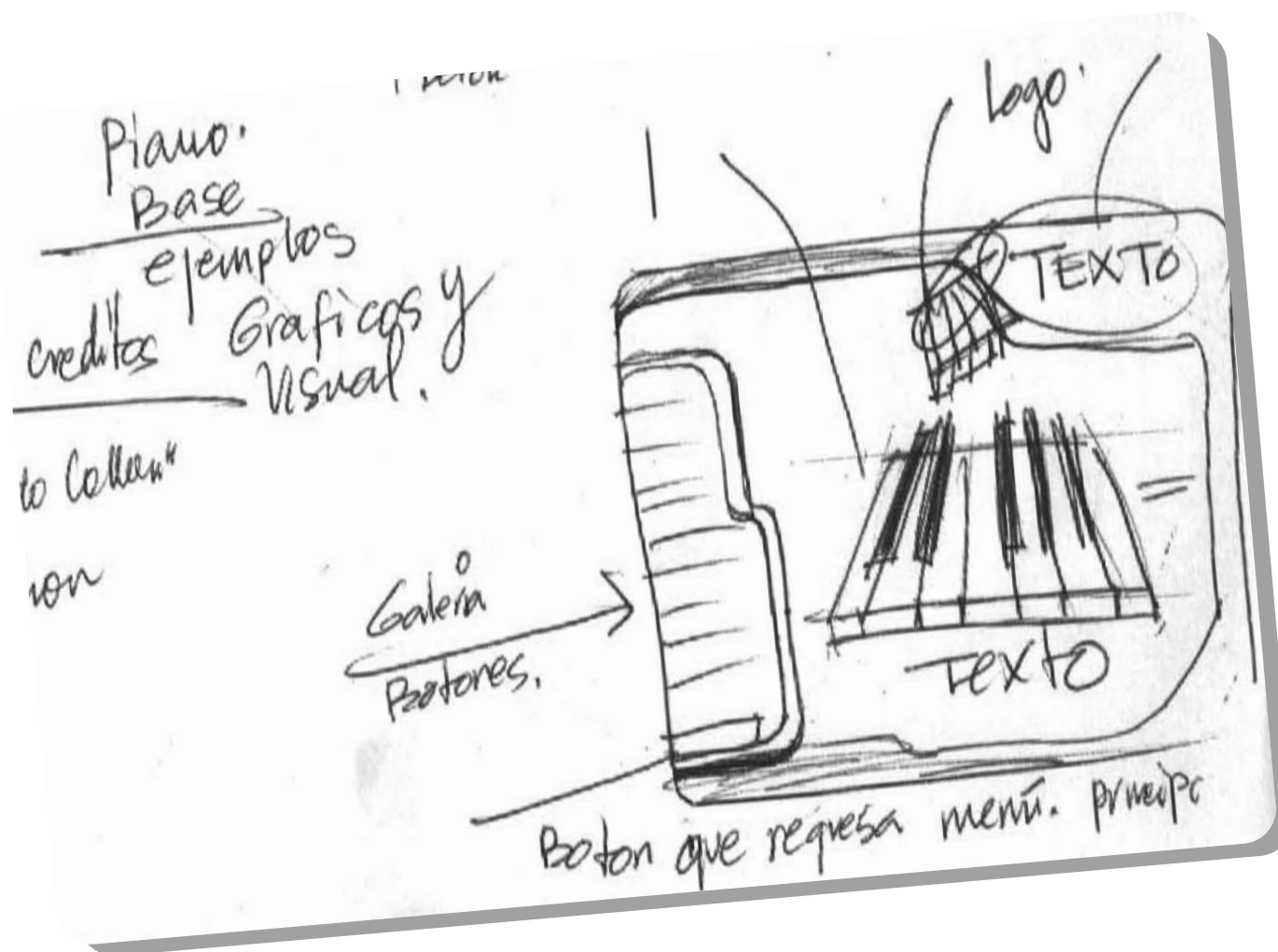
PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

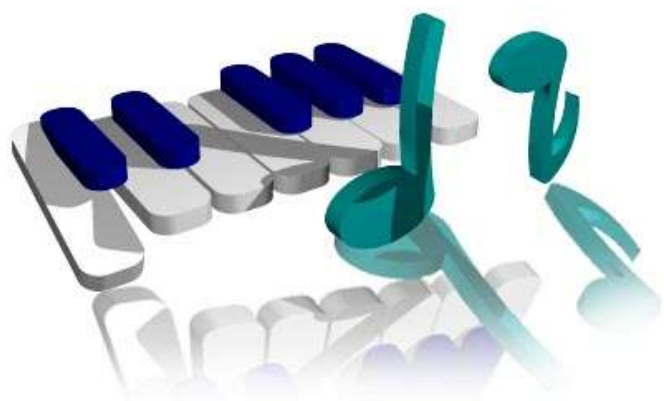


Se muestra un diagrama infográfico de cómo fluiría el proyecto, empezando desde la introducción, seguido por la presentación y por último la galería de las diferentes modalidades, indicando la acción que llevará cada botón, para lograr así mejor desplazamiento entre las diferentes escenas.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

Se diseñó de forma simple la ubicación de cada una de las áreas ó íconos, que identifican a cada modalidad diferente. Se muestra en la imagen el orden recomendado de cada modalidad.

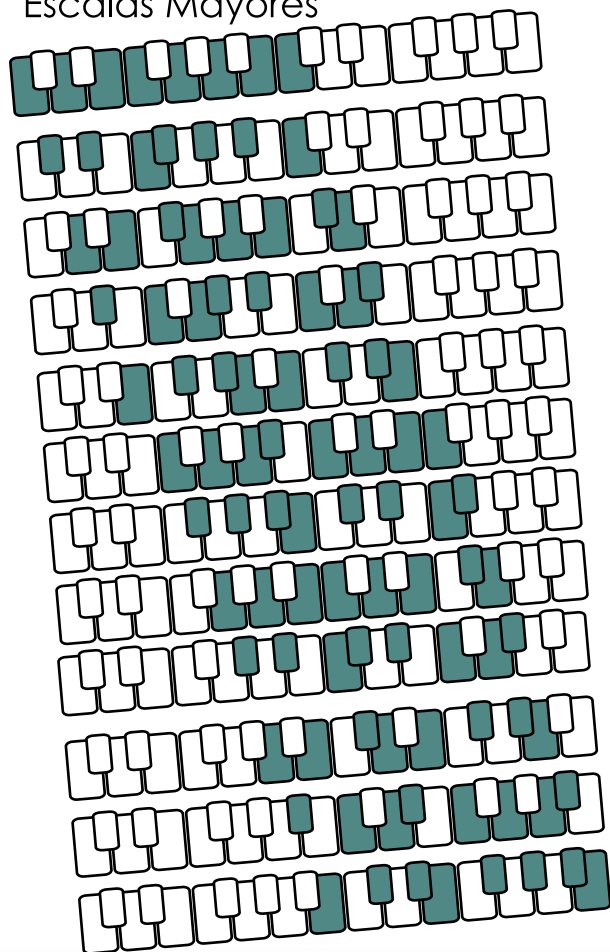




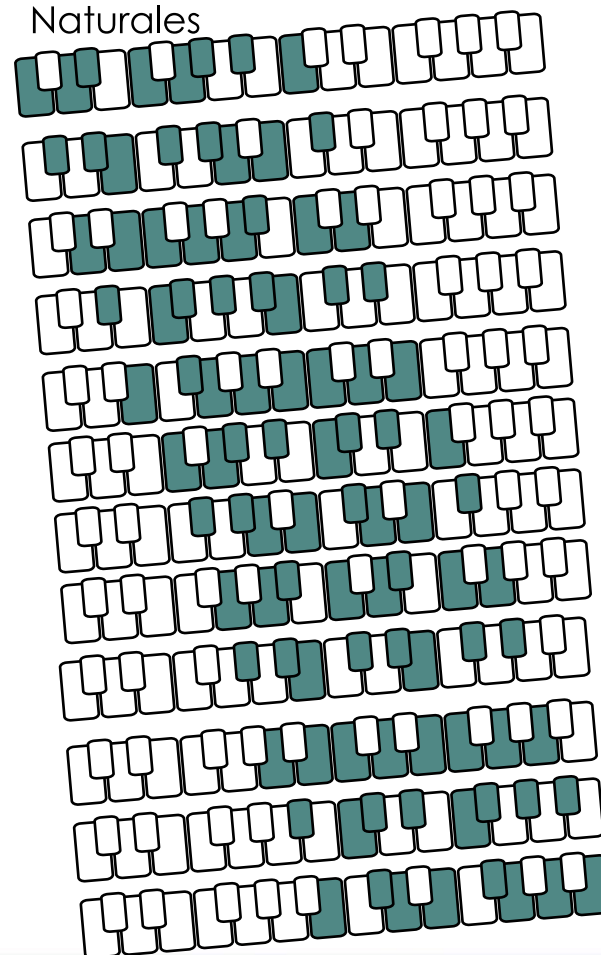
BOCETOS DIGITALES
BOCETOS DIGITALES
BOCETOS DIGITALES
CAPÍTULO IV

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

Escalas Mayores



Escalas Menores
Naturales



ESCALAS MAYORES Y MENORES

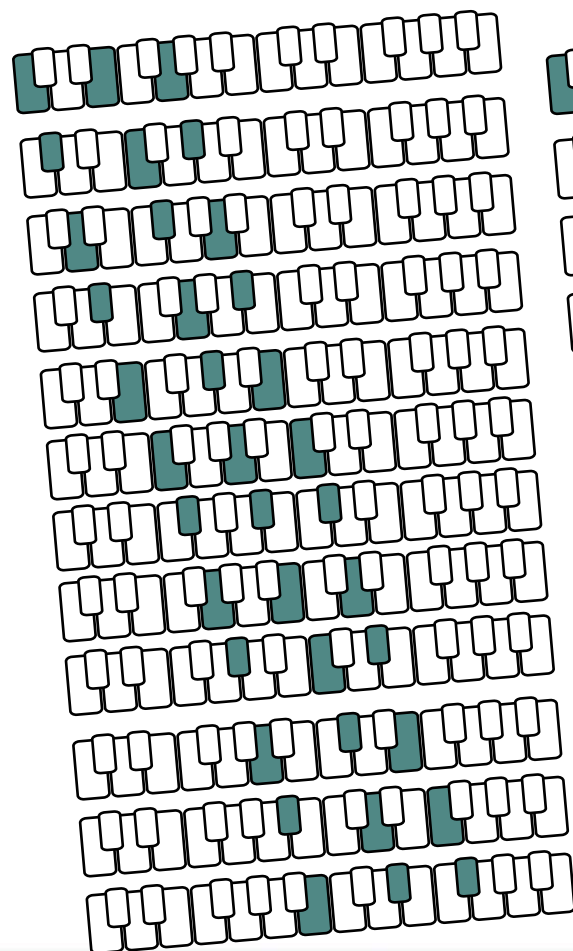
Para lograr graficar y animar en 3 dimensiones las diferentes modalidades, fue necesario revisar el material de apoyo impreso, se utilizó de base para diseñar un bosquejo que las teclas que serían oprimidas.

Se graficaron las escalas mayores y las escalas menores tomando como guía la regla que limita los grados que se indican para formar las diferentes escalas.

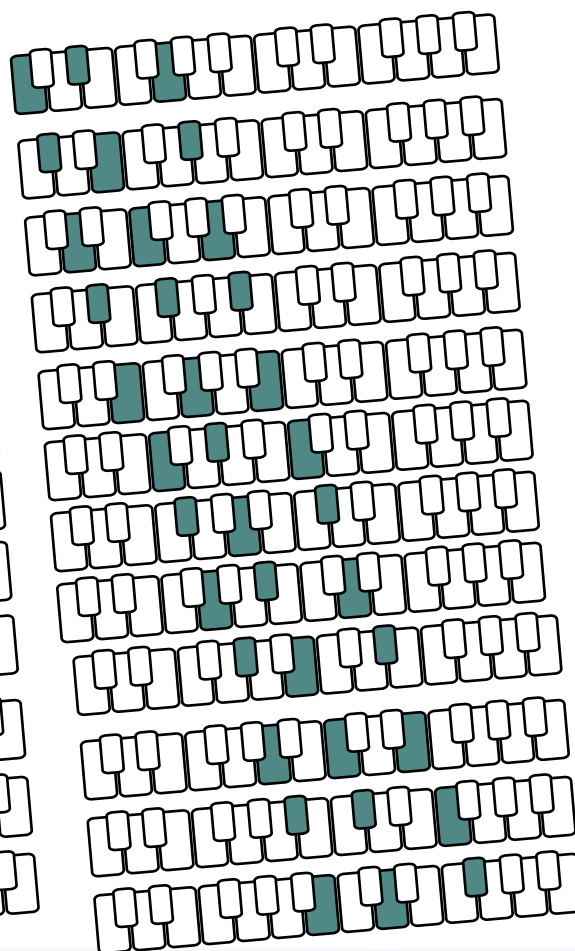
A continuación se ilustran claramente cada una de las 12 diferentes escalas.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

Acordes Mayores



Acordes Menores



ACORDES MAYORES

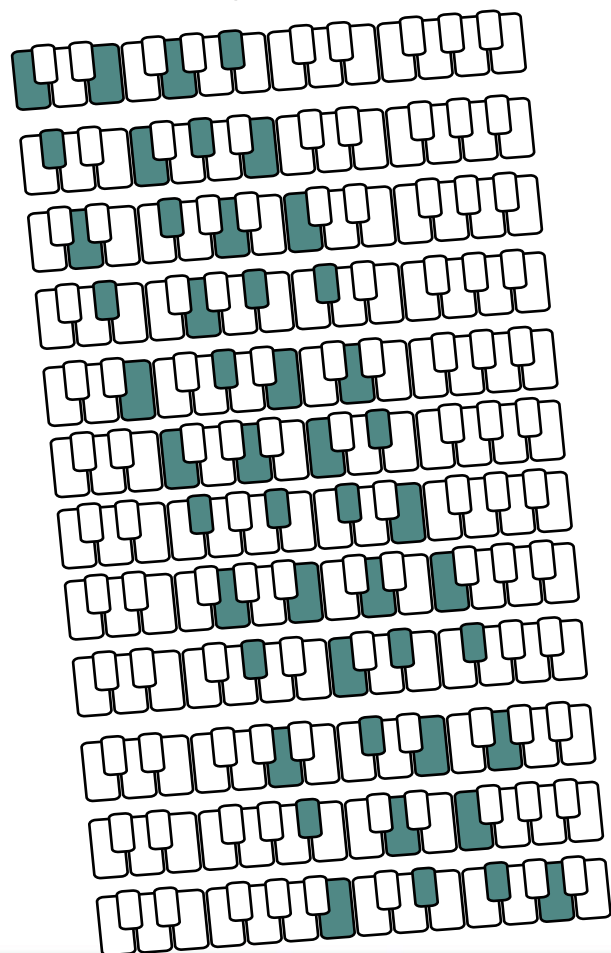
Para interpretar los acordes mayores y menores se tomó de base cada una de las escalas, utilizando únicamente los grados 1,3 y 5, de cada escala logrando así la creación de los acordes mayores de cada nota musical. Esto tiene como resultado los acordes mayores.

ACORDES MENORES

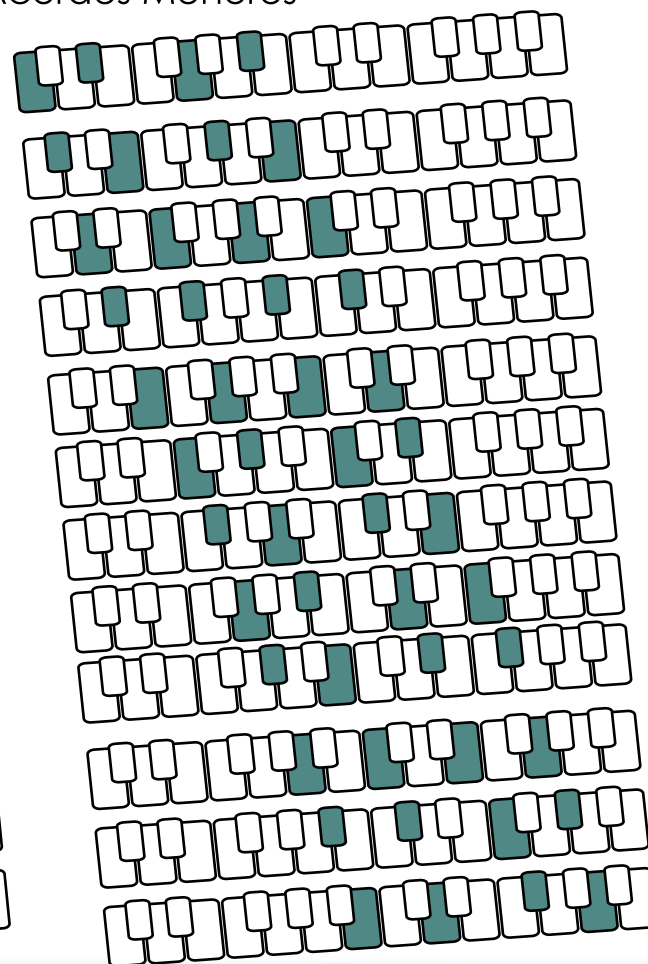
Se toma como base la escala menor de cada una de las notas musicales, se seleccionaron los grados 1, 3 y 5, al igual que la creación de los acordes mayores. Esto da como resultado los acordes menores.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

Acordes de Séptima
Acordes Mayores



Acordes Menores

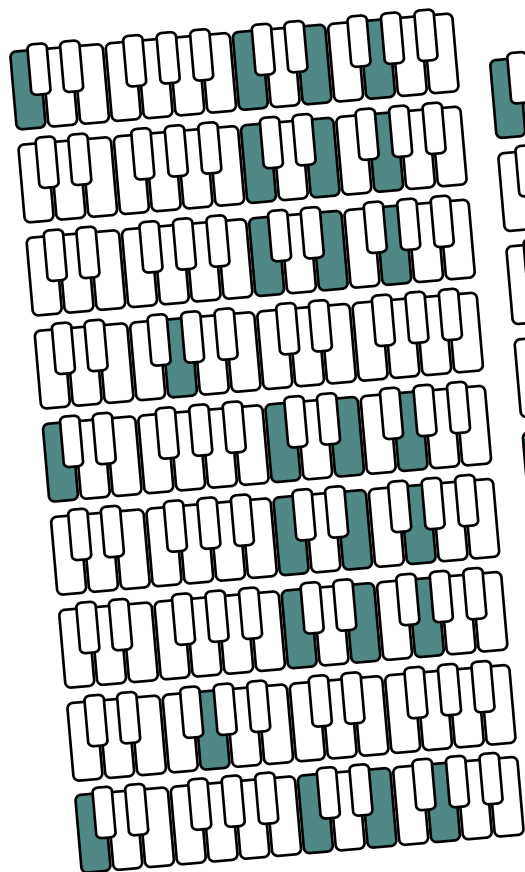


ACORDES DE SÉPTIMA

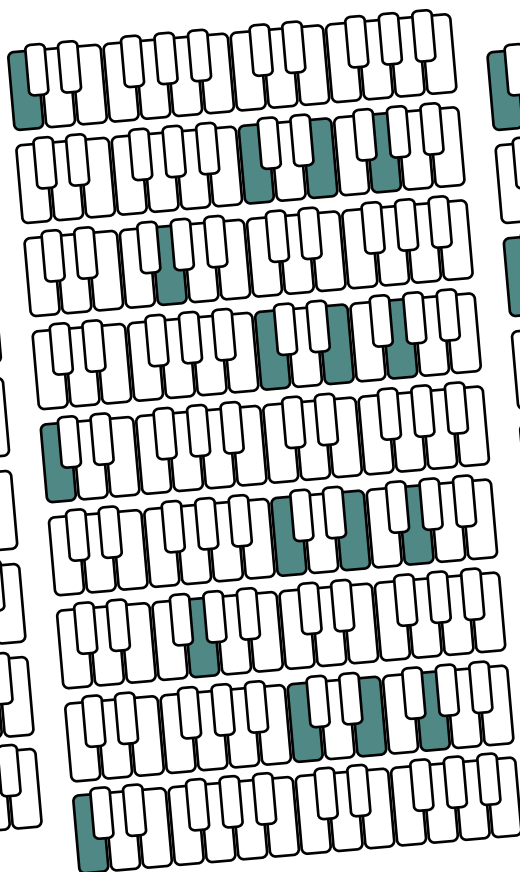
De igual forma se utilizaron como guía las diferentes escalas de cada una de las notas musicales, tomando los grados 1,3,5 y 7 bemol, es decir que al séptimo grado de cada escala se le omitió medio tono, formando un acorde de 4 notas musicales. Esta guía se utilizó para las escalas mayores y menores de cada nota musical.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

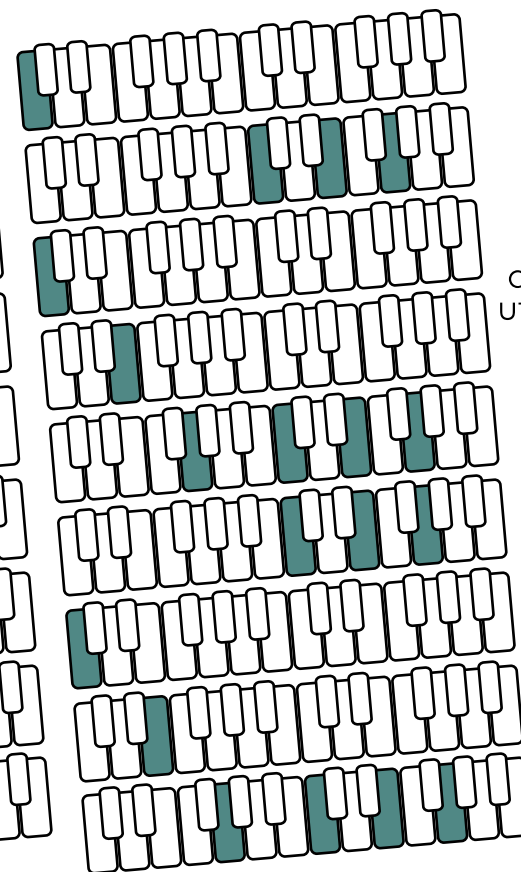
Acompañamientos
Balada



Corrido



Regue



ACOMPAÑAMIENTOS

Se graficaron los diferentes acompañamientos, para luego crearlo en tres dimensiones, tomando de base el audio previo grabado, utilizando de base para la ilustración y posteriormente la animación.

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

Paquetes utilizados



Freehand
Creación
imágenes
vectoriales



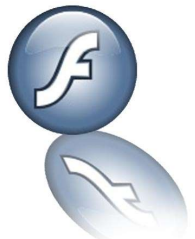
Adobe Photoshop
Creación
imágenes
rasterizadas



Cinema 4D
Moldeado
de objetos
tridimensionales



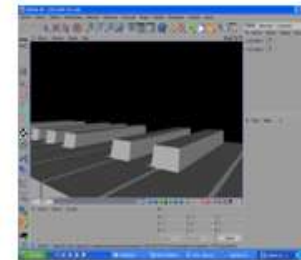
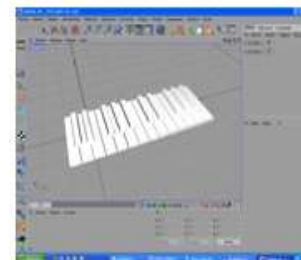
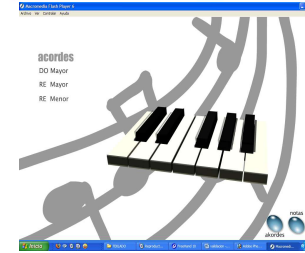
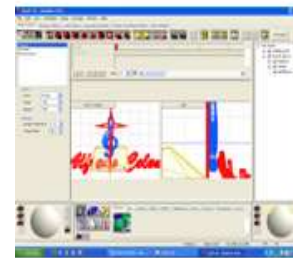
Swift 3D
Animación en 3D



Flash
Animación 2D

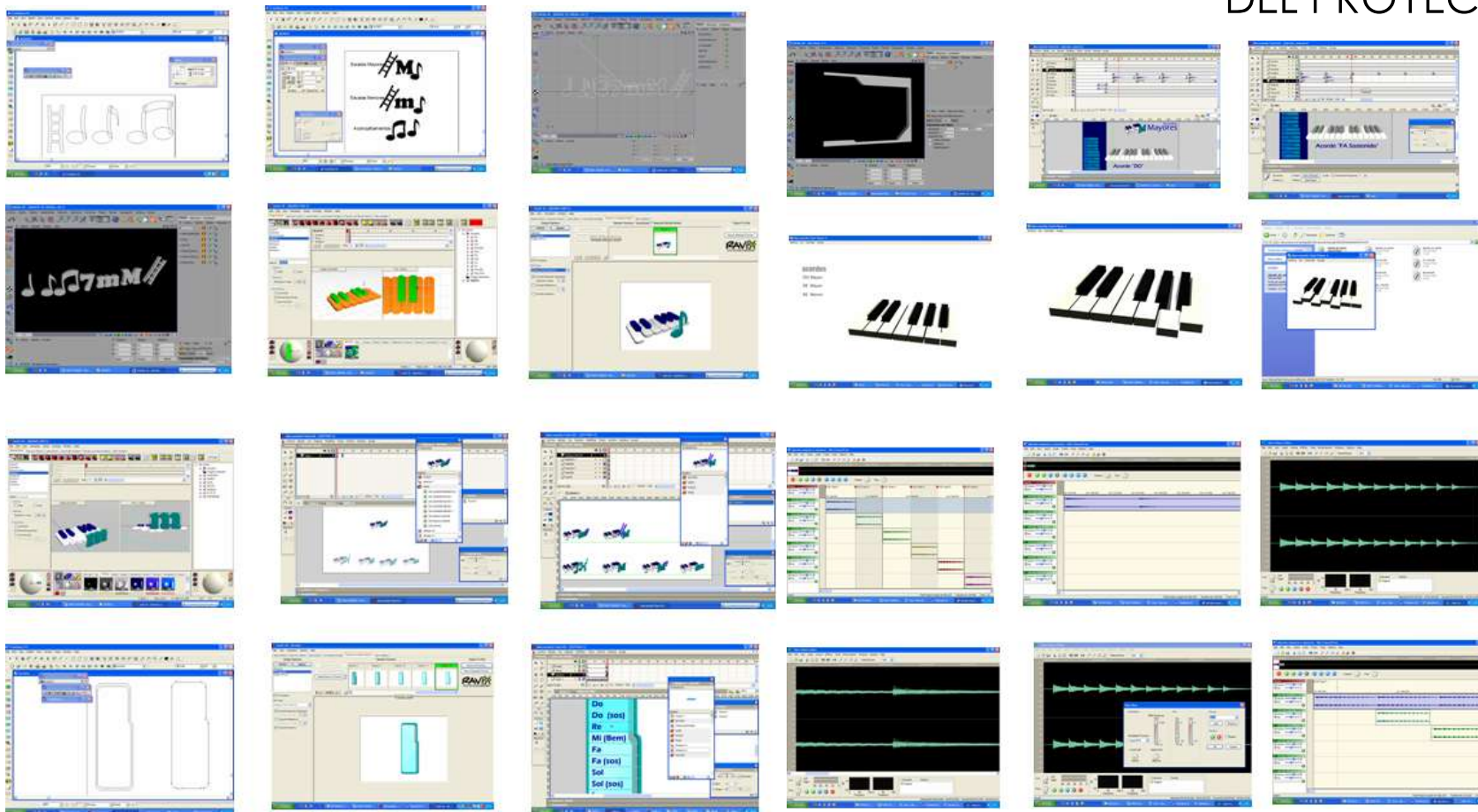


Sound Forge
Capturación y
edición de audio



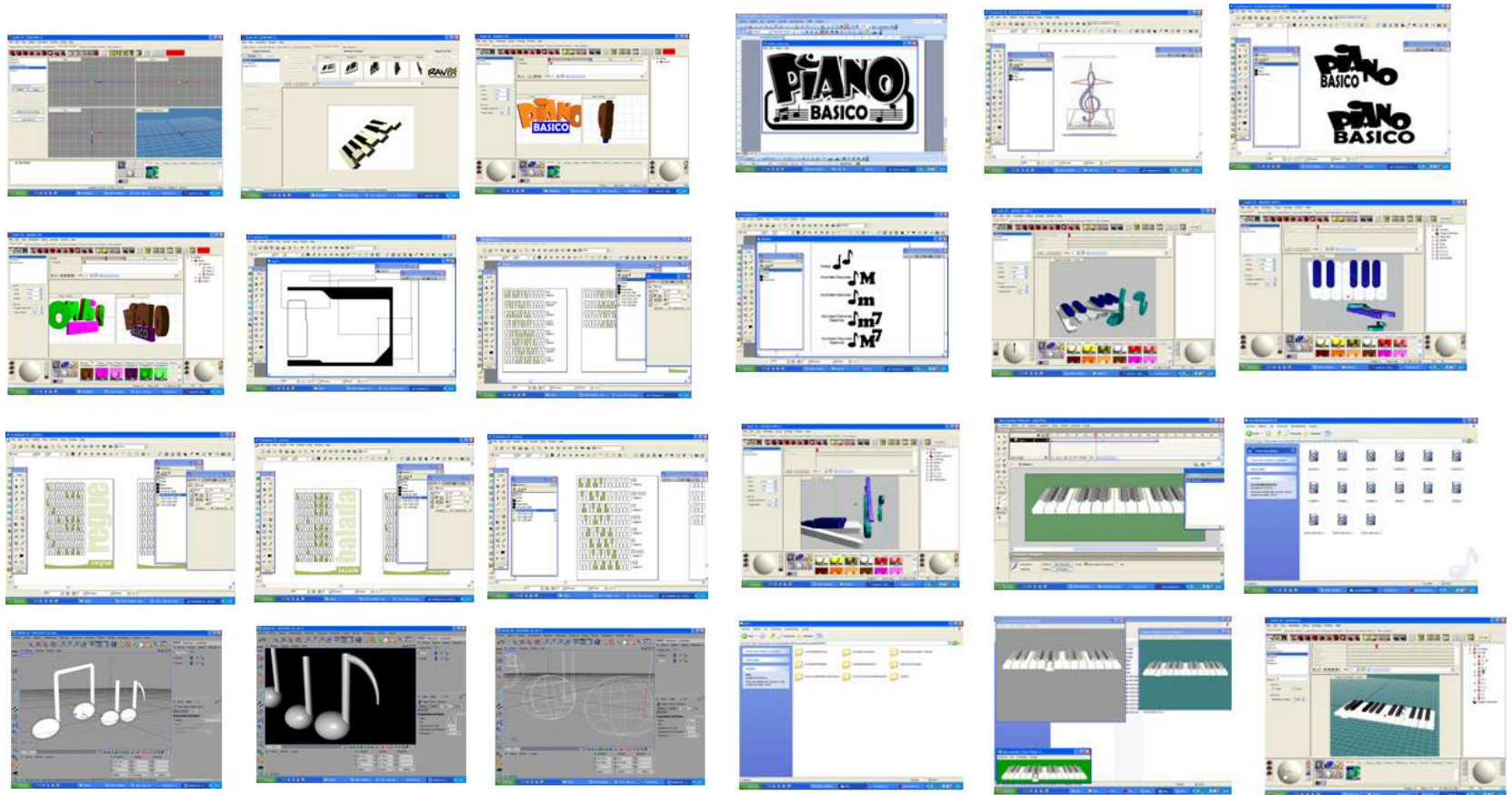
TOMAS DE PANTALLA 1/3

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

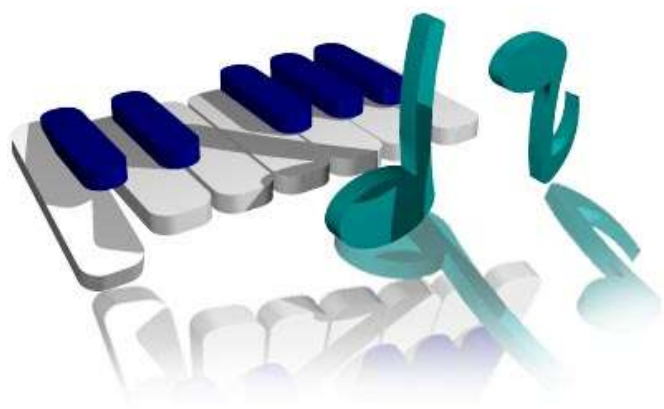


TOMAS DE PANTALLA 2/3

PROCESO DE BOCETAJE DEL PROYECTO

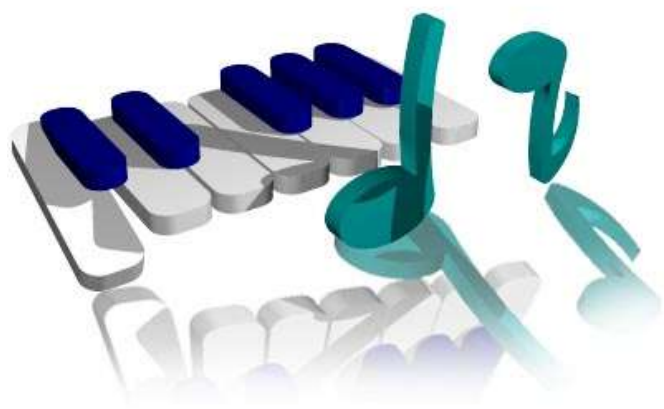


TOMAS DE PANTALLA 3/3

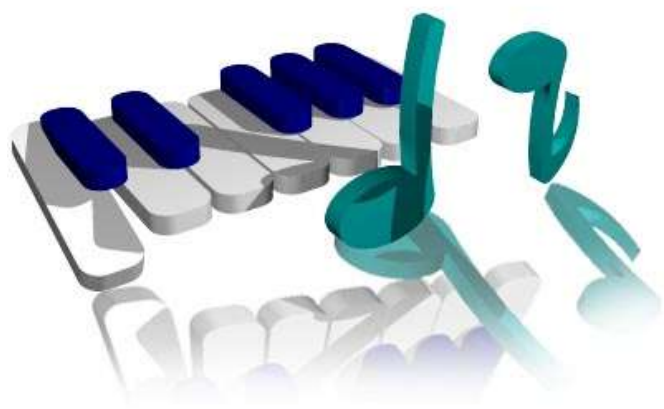


CAPÍTULO V
CAPÍTULO V
CAPÍTULO V

COMPROBACIÓN &
PROPUESTA FINAL



COMPROBACIÓN
COMPROBACIÓN
COMPROBACIÓN
CAPÍTULO V



GRÁFICAS
GRÁFICAS
GRÁFICAS
CAPÍTULO V

COMPROBACIÓN DE LA PROPUESTA

Para validar el proyecto fue necesario fundamentar la información a través de una encuesta. Su contenido es de 10 preguntas cerradas, dicha encuesta se presentó minutos después de haber expuesto el material multimedia para adiestramiento de teclado musical básico, con una cantidad de 42 alumnos, en las instalaciones del *Instituto Pedagógico "Alfredo Colón"*.

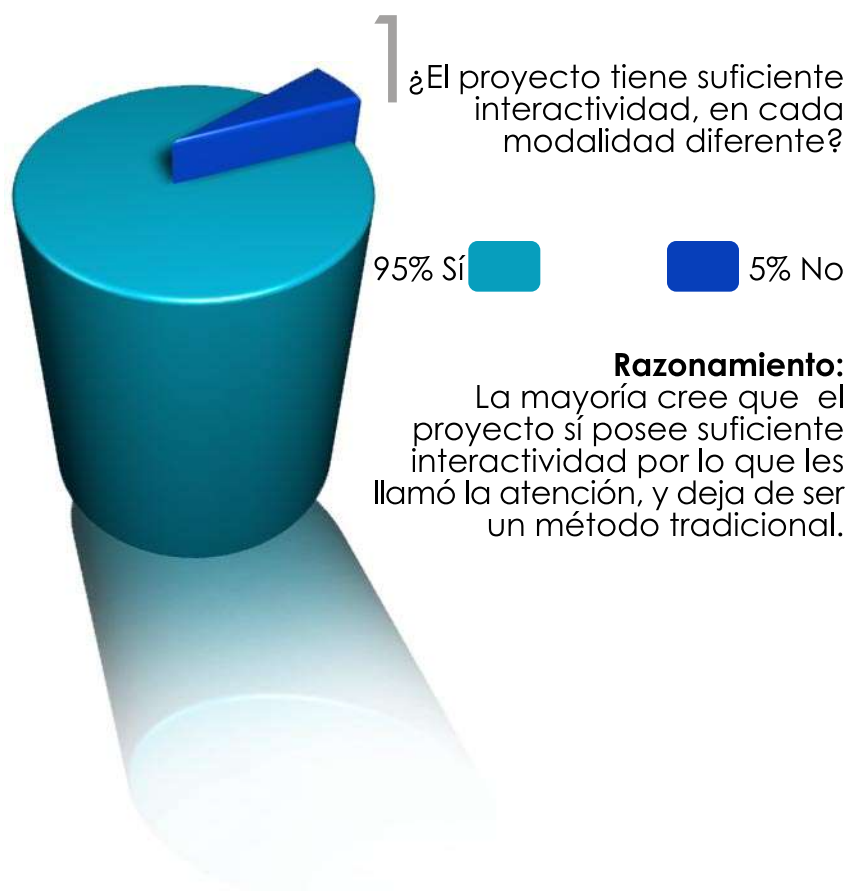
A continuación se presenta una breve descripción de las características más sobresalientes del grupo objetivo encuestado.

RESUMEN GRUPO OBJETIVO:

País:	Guatemala
Departamento:	Ciudad Capital
Zonas Capitalinas:	7,11,12,19, 21, 18, 1, 2, 3, 5, 6. Colonias
Densidad:	Urbana
Nacionalidad:	Guatemalteca
	En la capital e interior de la república:
Nivel educativo:	Secundaria
Edad:	Alumnos, entre 15-20 años.
Sexo:	Masculino 70%; Femenino 30%.
Tamaño de familia:	de 3 hasta un máximo de 5
Ingreso económico:	Q.2,000.00 a Q.4,000.00 mensuales
Religión:	Cristiana, Evangélica, Adventista y Católica
Raza:	Mestiza
Status social:	Media baja
Personalidad:	Extrovertida

Dando como resultado las siguientes gráficas que demuestran los porcentajes referente a las respuestas dadas por del grupo objetivo, además muestra el ejemplo de la pregunta que se formuló e incluso un breve razonamiento a cerca de cada pregunta y los resultados obtenidos.

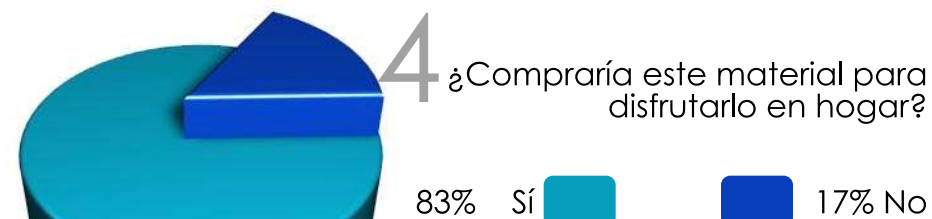
GRÁFICAS Y RAZONAMIENTO



GRÁFICAS Y RAZONAMIENTO



Razonamiento:
La gráfica demuestra que gran porcentaje del grupo objetivo está conforme con la relación de color entre las diferentes áreas del proyecto.



Razonamiento:
La mayoría de los encuestados manifestó el interés por adquirir dicho material para poderlo practicar en la comodidad de su hogar, por el contrario el 17% no estuvo de acuerdo, pues considera que no es necesario por falta de equipo.

GRÁFICAS Y RAZONAMIENTO



Razonamiento:

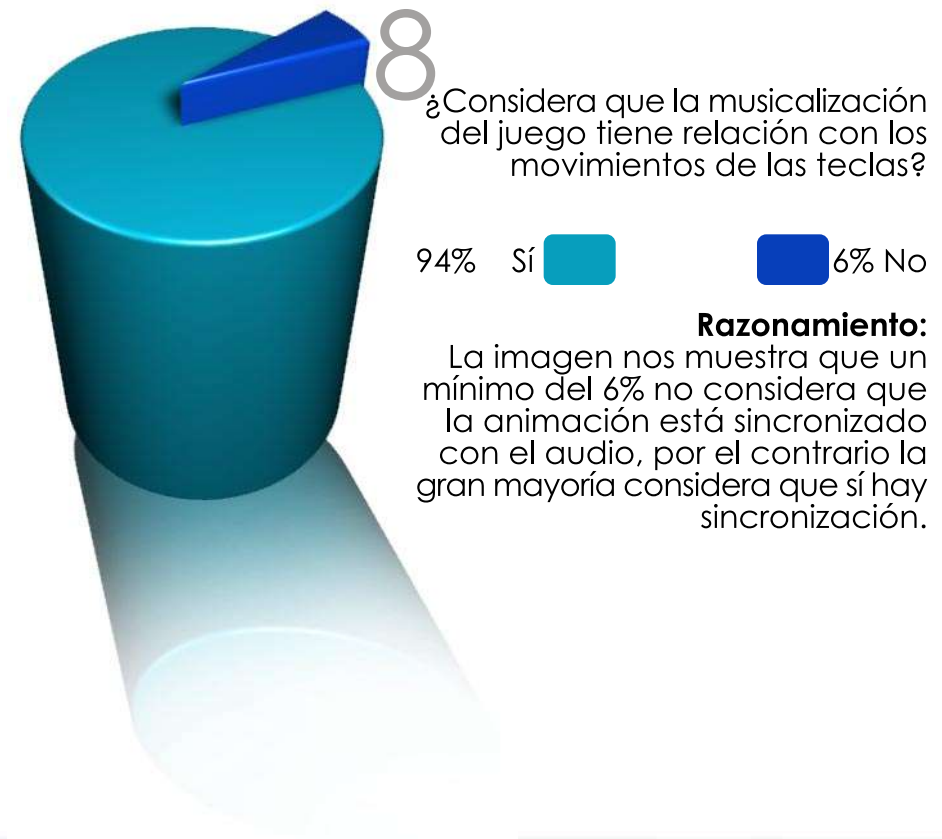
Según la gráfica, la mayoría expresó a través de la encuesta que sí considera que el material multimedia tiene la calidad necesaria para competir a nivel nacional e internacional, por el contrario la minoría expresó que se debería modificar ciertos aspectos, como por ejemplo los colores utilizados.



Razonamiento:

La gran mayoría, según nos muestra la imagen, considera a su parecer que el diseño gráfico, fue aplicado al proyecto, por el contrario el 3% manifestó que desconocía los elementos del Diseño Gráfico.

GRÁFICAS Y RAZONAMIENTO



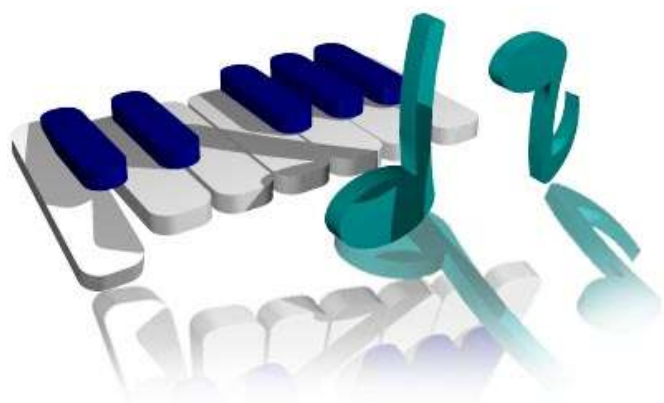
GRÁFICAS Y RAZONAMIENTO



Razonamiento:
El 22%, como la gráfica lo indica, recomienda que es necesario incrementar más modalidades al proyecto, por el contrario la mayoría manifestó que es suficiente contenido pues afirman que es lo justo para teclado musical básico.



Razonamiento:
En su totalidad el grupo objetivo está de acuerdo en que el material interactivo propuesto posee suma sencillez al utilizarlo y al ejecutar las aplicaciones correspondientes.



RESULTADOS
RESULTADOS
RESULTADOS
CAPÍTULO V

RESULTADOS DEL PROYECTO

RESULTADOS ESPERADOS:

Que el estudiante de teclado musical básico pueda ejercitarse en la comodidad de su hogar, sin tener que recurrir a un tutor o instructor presencial siempre que lo necesite.

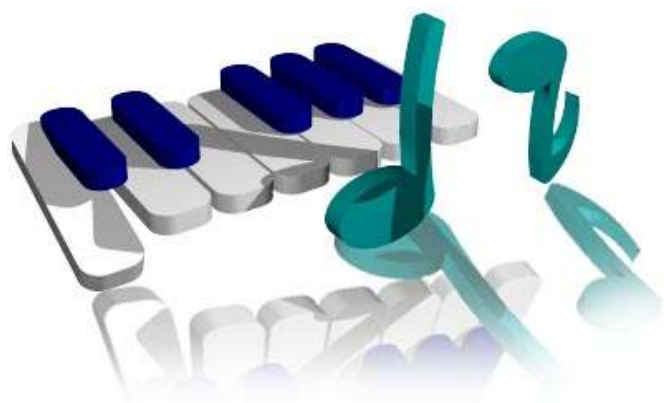
Acostumbrar al estudiante de teclado musical básico, al tipo de enseñanza "paso a paso" siguiendo instrucciones, a través de ejemplos audiovisuales.

Que el estudiante domine el instrumento musical de una mejor manera.

DELIMITACIÓN DEL TEMA:

El Instituto Pedagógico Cristiano para maestros de Formación Musical no cuenta con material multimedia que pueda ayudar y reforzar el aprendizaje de los estudiantes de "teclado musical básico".

Este material consiste básicamente en un disco interactivo que incluye clases prácticas que ayudarán al estudiante a mejorar su técnica a la hora de ejecutar instrumentos musicales de teclado.



FUNDAMENTACIÓN
FUNDAMENTACIÓN
FUNDAMENTACIÓN
CAPÍTULO V

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

Justificación del Proyecto Piano Básico

La marca es sencilla y rápidamente nos connota el sentido del proyecto, nos indica que se refiere a "piano" pero a un nivel básico, que es el objetivo del proyecto, ser un tutor de piano a nivel básico,

CÓDIGOS ICÓNICOS

Las imágenes incluidas dentro del proyecto, en su totalidad fueron diseñadas en 3D, con el objetivo de captar y llamar la atención del grupo objetivo. El proyecto cuenta con 8 modalidades diferentes, es decir, que el proyecto cuenta con modalidades totalmente diferentes entre sí, para identificar cada una de ellas se crearon elementos gráficos (íconos) que connotaran cada uno de las áreas que se deseaba trabajar.

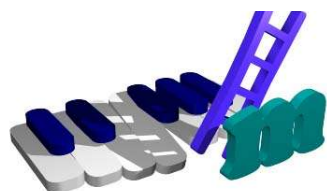
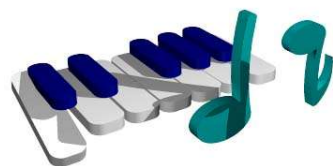
Por ejemplo, para señalar el área de acordes se graficó un teclado presionando las 3 teclas que integran un acorde. Para diferenciar los acordes mayores de los menores se utilizó una "M" mayúscula para los acordes mayores y una "m" minúscula para los acordes menores. Para hacer la referencia de los acordes "séptima" se utilizó un número "7", para indicar que el acorde era séptimo independientemente si es mayor o menor. Para indicar las escalas mayores o menores se hizo referencia a una "escalera" apoyada por los elementos, si era mayor o menor como se explicó anteriormente. Cada icono acompañado de las gráficas de notas musicales, como por ejemplo corcheas, o semicorcheas, dando a entender el sentido musical.

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

El diseño de página tiene relación en cuanto a su forma con los iconos utilizados ya que se llegó a una abstracción agradable y de forma juvenil.

Dentro de los principales íconos del proyecto tenemos:

PIANO BASICO



CÓDIGOS ICÓNICOS

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

CÓDIGOS LINGÜÍSTICOS

La tipografía titular utilizada en la creación de la marca es **SHOWCAR GOTHIC**, una tipografía que tiene como particularidad que únicamente se obtienen letras "altas", es decir, no contiene letras minúsculas, esta tipografía es de carácter "palo seco" sin serif, tipo bold, y tiene similitud con los códigos icónicos aplicados al proyecto, más directamente con los íconos que dan referencia a cada una de las modalidades que tiene el proyecto.

**ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ 0
123456789
!·\$%&/()=?¿/*-+ ;:**

Dentro de la marca tenemos el texto "BÁSICO". La tipografía que se utilizó para este texto fue **Berlin Sans FB Demi**, un tipo de letra de igual forma palo seco, sin serif, de apariencia más delgada que hace un contraste en cuanto a la proporción del título.

**abcdefghijklmñopqrstuvwxyz 0123456789
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ 0123456789
!·\$%&/()=?¿/*-+ ;:**

Dentro del proyecto la tipografía titular utilizada fue la una tipografía de apariencia inclinada, palo seco con cierto estilo en particular, de igual forma se utilizó como tipografía complementaria dentro del proyecto, aplicándola a botones, y textos de referencia dentro del proyecto. Esta tipografía está relacionada directamente con nuestro grupo objetivo, ya que en su mayoría es público joven, que le gusta la simplicidad y fácil lectura.

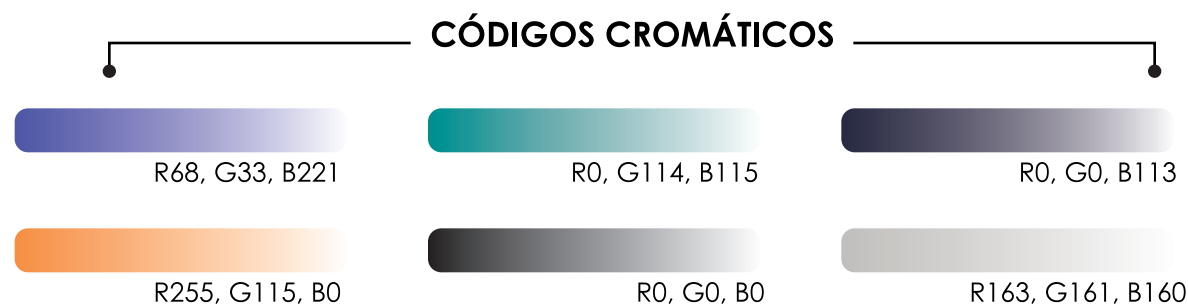
FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

CÓDIGOS CROMÁTICOS

Los colores aplicados a la marca forman un contraste natural. Se utilizan los colores naranja y azul, que son colores utilizados por nuestro grupo objetivo. Ya que este grupo es juvenil, se identificará directamente con la marca. Además dicha marca dentro del proyecto hace un agradable contraste con los colores que predominan dentro del proyecto. Los colores utilizados dentro del proyecto como diseño de página son colores fríos, creando una relación de color por analogía, haciendo referencia al tema

que se está tratando en el proyecto, ya que el tema de la música es un arte muy selectivo. Además estos colores nos dan la personalidad del instrumento que se desea aprender.

Los colores aplicados a los diferentes iconos del proyecto de igual forma hacen analogía con el diseño de página del proyecto utilizando únicamente una gama de colores fríos, tales como acua, violeta, blanco, negro, gris.



FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

PIANO BÁSICO es un proyecto que consta de una gama de modalidades que le serán útiles al estudiante de teclado básico. Consta de 8 modalidades diferentes que le ayudarán al estudiante de una forma audiovisual.



Consta de una galería de utilidades que a continuación se describen:

- Notas musicales
- Escalas Mayores
- Escalas Menores
- Acordes Mayores
- Acordes Menores
- Acordes de Séptima Mayor
- Acordes de Séptima Menor
- Acompañamientos

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

DESCRIPCIÓN DE LA MARCA

La tipografía de la marca es apropiada para el grupo objetivo, siendo un estilo de letra palo seco tipo bold, que proporciona la connotación de la simpleza y versatilidad del producto. Las letras fueron trabajadastridimensionalmente

para reforzar la idea base, siendo el producto base un aprendizaje en tres dimensiones (3D).

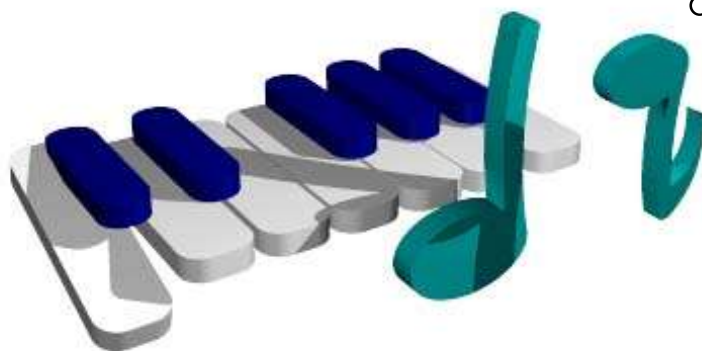
El color aplicado a la tipografía titular es un color anaranjado, haciendo un contraste natural con todo ambiente gráfico del producto. Además, la marca cuenta con una tipografía complementaria palo seco, sin serif, que indica que el nivel de adiestramiento es básico.

The logo features the word 'PIANO' in large, orange, 3D block letters with a slight shadow. Below it, the word 'BASICO' is written in white, bold, sans-serif capital letters inside a blue rectangular box with a drop shadow.

MARCA

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

Esta es la primer modalidad, es la más fácil y simple de todas la modalidades. Esta modalidad es la encargada de mostrar de una forma audiovisual la ubicación de las notas musicales dentro del teclado, y a su vez, mostrar el sonido, de la nota natural, con el objetivo que el estudiante pueda conocer la ubicación de la nota y reconocer el sonido de la nota.



NOTAS MUSICALES

NOTAS MUSICALES

Esta modalidad muestra en el centro de la pantalla un teclado donde se mostrará cada nota, del lado izquierdo una galería de botones que indican la nota que se desea ejecutar, y en la parte inferior, muestra la nota que se está oprimiendo. En la parte superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad.

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

ESCALAS MAYORES Y MENORES

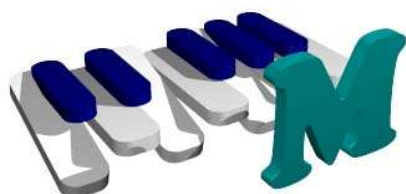
En esta modalidad se mostrará de una forma audiovisual la creación de escalas mayores y menores, indicando los 15 grados que componen cada escala. El objetivo de esta modalidad es que el estudiante pueda conocer la estructura de cada escala de las 12 notas musicales diferentes. Esta modalidad muestra en el centro de la pantalla, un teclado donde se

mostrará cada escala dependiendo si es mayor o menor, del lado izquierdo una galería de botones que indican la escala que se desea ejecutar, y en la parte inferior, muestra la escala que se está oprimiendo. En la parte superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad.



FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

ACORDES MAYORES Y MENORES



ACORDES MAYORES



ACORDES MENORES

Esta modalidad muestra del lado izquierdo una galería de botones que indican el acorde que se desea ejecutar, y en la parte inferior, muestra el acorde que se está oprimiendo. Además muestra en el centro de la pantalla, un teclado donde se mostrará cada acorde, en la parte

superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad. Su finalidad es mostrar claramente de forma visual y sonora la creación de los diferentes acordes mayores o menores de las 12 notas diferentes.

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

ACORDES DE SÉPTIMA

La finalidad de esta modalidad es dar a conocer al estudiante de teclado musical básico, cómo se forman los acordes mayores y menores, pero agregándole la séptima. El alumno podrá ver cómo se forma un acorde séptima de forma visual y a su vez, escuchar cuál es la tonada de dicho acorde. Esta modalidad muestra del lado izquierdo una galería de botones que indican

el acorde que se desea ejecutar, y en la parte inferior muestra el acorde que se está oprimiendo. Además muestra en el centro de la pantalla, un teclado donde se mostrará cada acorde, en la parte superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad.



ACORDES MAYORES



ACORDES MENORES

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

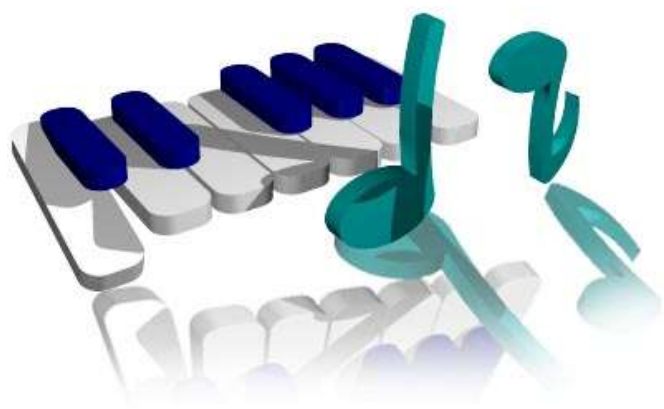
Esta es la modalidad más compleja de todas las modalidades, pues es la mezcla de las dinámicas anteriores. El objetivo es que el alumno pueda observar cómo se ejecutan los principales acompañamientos que se pueden ejecutar en el teclado musical.



ACOMPAÑAMIENTOS

ACOMPAÑAMIENTOS

Esta modalidad cuenta con 3 acompañamientos diferentes entre los que tenemos: **balada, corrido y regue**. Además muestra en el centro de la pantalla, un teclado donde se mostrará cada acompañamiento. En la parte superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad. Esta modalidad muestra del lado izquierdo una galería de botones que indican el acompañamiento que se desea ejecutar, y en la parte inferior, muestra el acompañamiento que se está oprimiendo actualmente.



PROPUESTA FINAL
PROPUESTA FINAL
PROPUESTA FINAL
CAPÍTULO V

PROPUESTA DEL PROYECTO

Para colaborar y ayudar al alumno de esta institución, se llevará a cabo la creación de un Material Digital Interactivo, es decir, se diseñará un material multimedia para el aprendizaje de teclado musical básico, para mejorar la calidad de ejecución de dicho instrumento e implementar el método de constructivismo en el alumno, como medio de aprendizaje.

Sabiendo que la utilización de 3D (tres dimensiones) en la actualidad optimiza los resultados de aprendizaje, pues el 3D es lo más cercano a la realidad, mejorará en gran manera la forma de adquirir conocimiento para los estudiantes de teclado musical básico.

Dicho Material incluirá todos los conocimientos, que el alumno necesita aprender en su adiestramiento para la ejecución del teclado musical, a través de discos interactivos que contendrán toda la información práctica del curso básico del teclado musical básico.

El estudiante, juntamente con la ayuda de una computadora y altavoces, podrá seguir claramente las instrucciones necesarias cuantas veces lo desee, así pues visualiza de una forma más clara y sencilla las diferentes técnicas de la interpretación de teclados musicales.

Este material cuenta con una gran variedad de recursos que le serán útiles para el aprendizaje de teclado musical, cabe mencionar que el material proporciona de una forma gráfica y audiovisual 3D la ubicación y sonido de las diferentes notas musicales en el teclado. Además cuenta con la creación de escalas Mayores y Menores de las 12 notas diferentes, incluye también la creación de Acordes Mayores, Menores, Mayores Séptima y Menores Séptima, y una variedad de los principales acompañamientos que son ejecutados por el teclado musical.

El contenido del material es totalmente interactivo, es decir, que no necesita la presencia física de un instructor que le indique los pasos a seguir.

PROPUESTA FINAL

Escena introducción

Logotipo del proyecto
Piano Básico

Logotipo del Instituto
"Alfredo Colón"



Escena introducción

Presentación del método: al inicio se muestra la marca del proyecto "Piano Básico" la marca fue diseñada en 3 dimensiones, donde se observa la trayectoria desde la vista del usuario hasta que se posiciona en el fondo, seguido aparece de la misma forma en escena la marca del Instituto "Alfredo Colón", ambos logotipos digitalizados en 3 dimensiones, la animación se muestra un tiempo prudente para dar tiempo a la lectura de ambos logotipos, pasa automáticamente a la página principal del proyecto, todo es acompañado de música de fondo.

PROPUESTA FINAL Descripción de colores



Escena Principal (Home)

Logo Piano Básico

El color utilizado de la marca es "naranja" para lograr así un contraste natural en cuanto a tonalidad de color, llamando la atención dentro de todo el ambiente del proyecto.

Diseño de Página

Elemento diseñado en 3 dimensiones, ilustrado a dos colores.

Fondo

El color de fondo de todo el proyecto es una gama de colores "azules" dando connotación de colores fríos, relacionándose con el tema de la música.

Botón de Salida

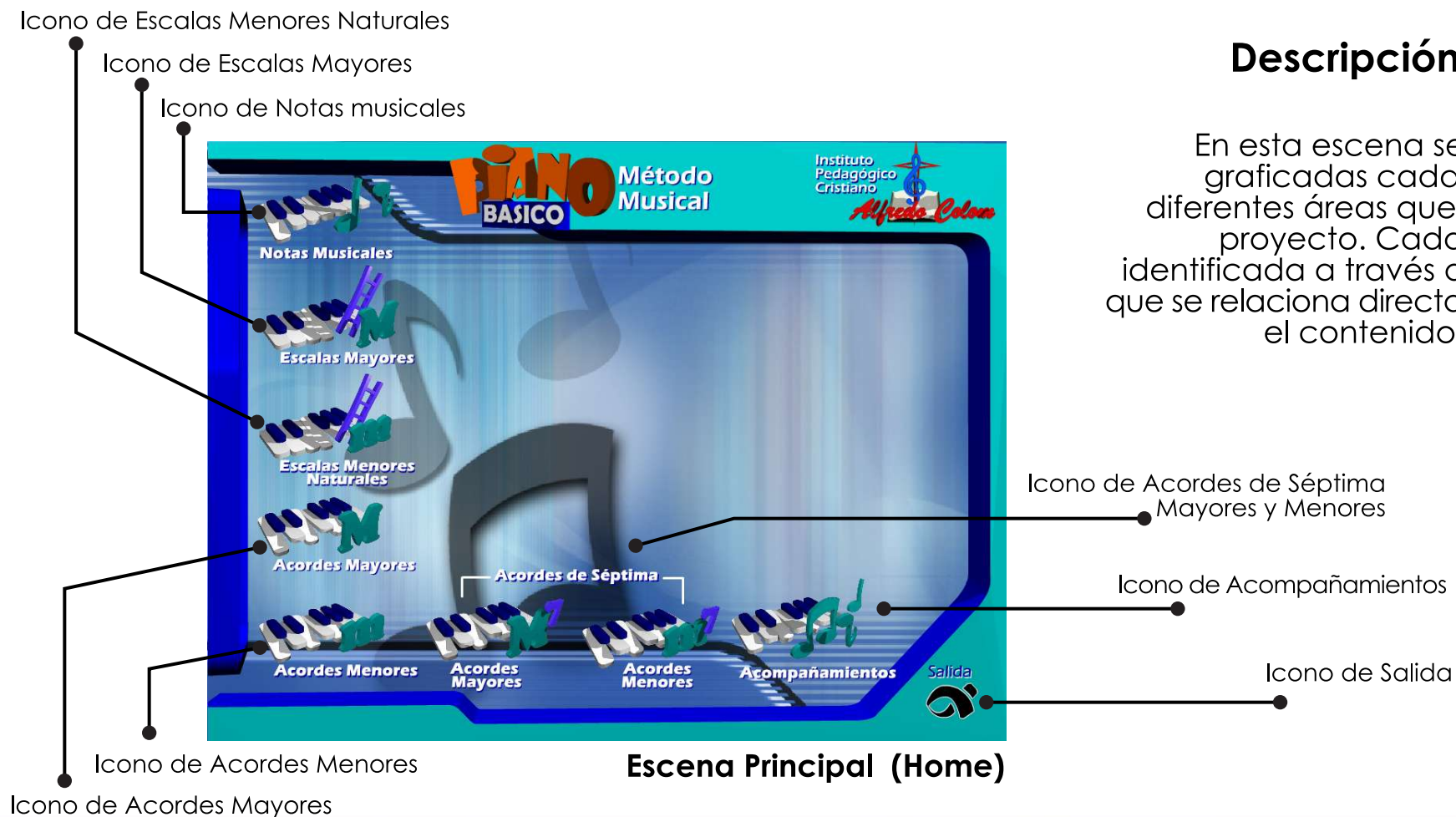
El logotipo del botón de salida es la abstracción del pez que identifica a la doctrina cristiana.

PROPUESTA

FINAL

Descripción de Links

En esta escena se presentan graficadas cada una de las diferentes áreas que integran el proyecto. Cada área está identificada a través de un ícono que se relaciona directamente con el contenido del mismo.



PROPUESTA FINAL Notas Musicales

Esta es la primer modalidad, es la más fácil y simple de todas la modalidades. Esta modalidad es la encargada de mostrar de una forma audiovisual, la ubicación de las notas musicales dentro del teclado, y a su vez, mostrar el sonido, de la nota natural, con el objetivo de que el estudiante pueda conocer la ubicación de la nota y reconocer su sonido. Esta modalidad muestra en el centro de la pantalla, un teclado con cada nota, del lado izquierdo una galería de botones que indican la nota que se desea ejecutar, y en la parte inferior, muestra la nota que se está oprimiendo. En la parte superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad.

Teclado Educativo

Se muestra en 3D un teclado de 2 octavas, donde se indica claramente las notas oprimidas dependiendo del botón que se haya presionado. Acompañado por audio previamente grabado y editado en cada tecla.

Título de Referencia
Indica textualmente en qué modalidad se encuentra actualmente.

Icono de Notas Musicales

Muestra gráficamente en qué modalidad se encuentra el usuario.

Galería de botones

Muestra la galería de las 12 notas que componen la escala identificado cada uno con su nombre, e incluyendo en la parte inferior el botón "menú" que lo conduce al menú inicial.

Texto de Referencia

Indica textualmente qué botón se presiona, para conocer el nombre de la nota oprimida.



Logotipo del Proyecto
Se muestra el logotipo de "Piano Básico" en 3D, girando a 360 grados, cada 15 segundos.

PROPUESTA FINAL

Escalas Mayores & Menores

En esta modalidad se muestra de una forma audiovisual la creación de escalas mayores o menores, indicando los 15 grados que componen cada escala. El objetivo de esta modalidad es que el estudiante pueda conocer la estructura de cada escala de las 12 notas musicales diferentes. Esta modalidad muestra en el centro de la pantalla, un teclado donde se mostrará cada escala dependiendo si es mayor o menor, del lado izquierdo una galería de botones que indican la escala que se desea ejecutar, y en la parte inferior, muestra la escala que se está oprimiendo. En la parte superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad.

Escalas Mayores

ESCALAS
DO
DO (sos)
RE
MI (bem)
MI
FA
FA (sos)
SOL
SOL (sos)
LA
SI (bem)
SI
Menù

Escala Mayor "Sol"

**PIANO
BASICO**

PROPUESTA FINAL

Acordes Mayores & Menores

Esta modalidad muestra del lado izquierdo una galería de botones que indican el acorde que se desea ejecutar, y en la parte inferior, muestra el acorde que se está oprimiendo. Además muestra en el centro de la pantalla, un teclado donde se mostrará cada acorde, en la parte superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad. Su finalidad es mostrar claramente de forma visual y sonora la creación de los diferentes acordes mayores o menores de las 12 notas diferentes.



Acordes de Séptima Mayores

ACORDES
DO
DO (sos)
RE
MI (bem)
MI
FA
FA (sos)
SOL
SOL (sos)
LA
SI (bem)
SI
Menù

Acorde "MI"

PIANO
BASICO

PROPUESTA FINAL

Acordes Mayores & Menores de Séptima

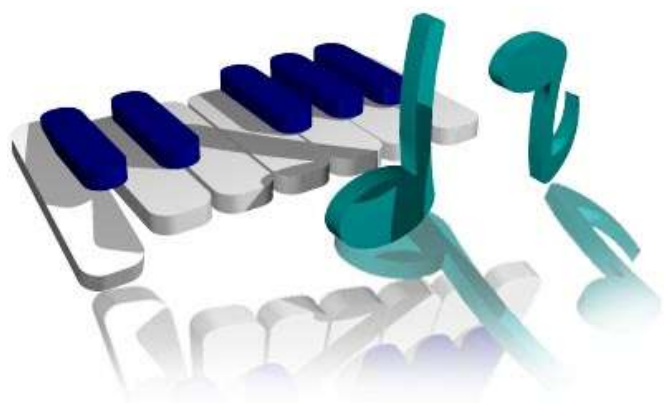
La finalidad de esta modalidad es dar a conocer al estudiante de teclado musical básico cómo se forman los acordes mayores o menores, pero agregándole la séptima. El alumno podrá ver cómo se forma un acorde séptima de forma visual y a su vez, escuchar cuál es la tonada de dicho acorde. Esta modalidad muestra del lado izquierdo una galería de botones que indican el acorde que se desea ejecutar, y en la parte inferior, muestra el acorde que se está oprimiendo. Además muestra en el centro de la pantalla, un teclado donde se mostrará cada acorde. En la parte superior derecha se muestra el icono de la modalidad en la que se está actualmente y el nombre de la modalidad.

PROPUESTA FINAL



Acompañamientos

Ésta es la modalidad más compleja de todas las modalidades, pues es la mezcla de las dinámicas anteriores. El objetivo es que el alumno pueda observar cómo se ejecutan los principales acompañamientos que se pueden ejecutar en el teclado musical. Esta modalidad cuenta con 3 acompañamientos diferentes entre los que tenemos: **balada, regue y corrido.**



CONCLUSIONES
CONCLUSIONES
CONCLUSIONES
CAPÍTULO V

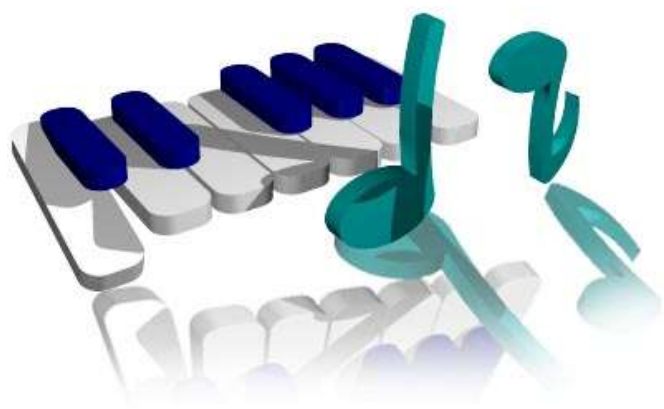
CONCLUSIONES

Se concluyó que la implementación de un material multimedia en el *Instituto Pedagógico "Alfredo Colón"* incentiva, dirige y complementa la formación académica de los alumnos por ser innovador, sistemático e interactivo.

Los resultados obtenidos demuestran que la puesta en práctica del material multimedia para adiestramiento de teclado musical, motiva y promueve el estudio y puesta en práctica de dicho instrumento musical.

Con el desarrollo del proyecto se establece que el uso de material interactivo no solo complementa el proceso de enseñanza y aprendizaje, sino además lo acelera, lo dinamiza y se obtiene una respuesta pronta por parte del educando.

Se determinó que en la actualidad no existen recursos interactivos que sirvan como instrumentos didácticos para el proceso de enseñanza de la formación musical, y en particular, para teclado musical básico, que sistematizen la enseñanza con una didáctica adecuada.



PUESTA EN PRACTICA
PUESTA EN PRACTICA
PUESTA EN PRACTICA
CAPÍTULO V

PUESTA EN PRACTICA

A **TIPO DE REPRODUCCIÓN:**
continuación se describe las diferentes opciones que el *Instituto Pedagógico "Alfredo Colón"* tiene para lograr la reproducción del material multimedia, para hacer llegar dicho material al grupo objetivo que son los estudiantes de teclado musical básico.

QUEMADO DE CD'S:
Para la reproducción del método interactivo, se quemaran CD'S de 700 MB, 80 MIN, incluyendo todos los archivos necesarios para el aprendizaje, que el incluye el "Método de teclado musical básico" el precio de costo de cada CD, en el mercado es de Q.5.00 incluyendo su caja de protección cada uno.

Además se debe contemplar la Impresión tipo calcomanía de la portada del material que será pegada en la parte exterior del CD, el precio de costo de cada impresión es de Q. 5.00 en cualquier librería del mercado que obtenga los recursos para este tipo de impresión tipo calcomanía,

VENTAJAS Y DESVENTAJAS:

Dentro de las ventajas tenemos que el "instituto Alfredo Colón" cuenta con el equipo necesario para realizar este tipo de reproducción de los CD's, tomando en cuenta que el Instituto tiene la capacidad de hacer la inversión para proveerse del equipo necesario para crear por cuenta propia la impresión y reproducción de las portadas del método tipo calcomanía, evitando así un gasto mas.

FRECUENCIA DE PUBLICACIÓN:

La frecuencia de la publicación se ejecutará cada inicio de semestre, sabiendo que el curso de teclado se imparte en cada inicio de semestre, proveyendo dicho material a todos los estudiantes del curso de teclado musical básico.

CANALES DE DISTRIBUCIÓN:

El instituto "Alfredo Colón" actualmente cuenta con el servicio de librería propia, es allí donde se proporciona todo tipo de material didáctico para sus estudiantes, dicho material audio visual estará disponible para los estudiantes.

PUESTA EN PRACTICA

INSTRUCCIONES DE USO:

El proyecto consta de un CD-R 700 MB, Incluye un "autorun" que funciona correctamente al insertarlo en la unidad del cd-room.

Si en dado caso se cuenta con un procesador tipo MAC, lo que se debe de hacer es:

Insertar el CD, en la cd-room.

Explorar el disco.

Hacer click en el ícono con el nombre "intro.swf".

Y el programa se ejecutará correctamente.

Este incluye todos los datos personales del creador del programa, incluyendo números de teléfono, correo electrónico y página web personal.

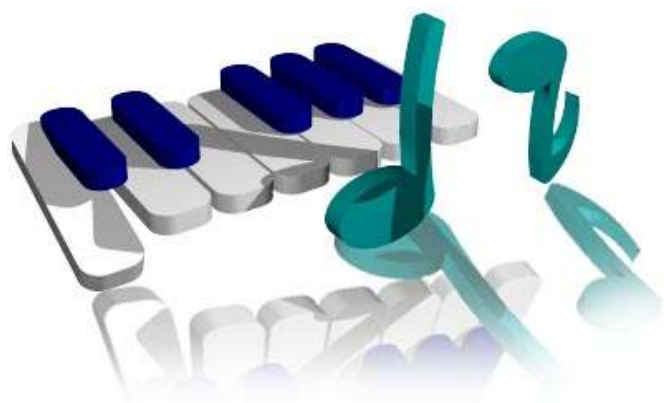
Si se requiere ejecutar una modalidad específica, es necesario explorar el CD y seleccionar el documento .swf que se desea poner en curso.

Para tener una buena visualización de los gráficos se recomienda trabajar con una resolución de 1024px por 768px, esto es para que a la hora de ejecutarse en pantalla, el proyecto pueda aplicarse correctamente el comando "full screen" con el objetivo de que todas las imágenes se desplieguen en la totalidad de la pantalla .

LINEAMIENTOS TÉCNICOS

Por ser un material "audiovisual" se necesita contar con altavoces, para la reproducción de cada una de las modalidades. Todos los audios están en formato mp3, a 128 kbps, para optimizar los recursos de la maquina en que se esté trabajando.

El programa utiliza únicamente un documento de base ejecutable que es el encargado de llamar a las diferentes películas .swf, a través del action script, "load movie" evitando así la creación de documentos muy grandes en capacidad que puedan provocar problemas en el momento de sincronizar la animación con el audio.



BIBLIOGRAFÍA
BIBLIOGRAFÍA
BIBLIOGRAFÍA
CAPÍTULO V

BIBLIOGRAFÍA DE REFERENCIA

MÚSICA EN SU ALMA

La historia del músico y evangelista
guatemalteco "Alfredo Colón"
Autobiografía de:
Alfredo Colón

MÉTODOS DEL DISEÑO PARA DISEÑADORES GRÁFICOS

Julio Roberto Tórtola Navarro
Arquitecto

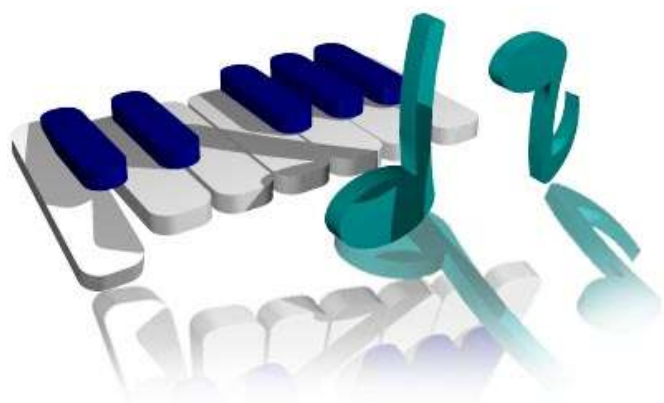
Tesis:
**Pomoción por Medio de Material Gráfico
de la Talla en Madera Elaborada
en Ciudad Vieja**

Proyecto de Graduación presentado por:
Norma Lorena Aguirre Contreras
Técnico en Diseño Gráfico
Guatemala, mayo de 1999

Tesis:
**Sistema de Comunicación Visual para
Contrarrestar la Deserción Estudiantil en la
Facultad de Ingeniería de la Universidad
de San Carlos de Guatemala**

Proyecto de graduación, presentado por:
Vera Eugenia García Lucero
Técnico en Diseño Gráfico
Guatemala, noviembre de 1996

sitios web visitados:
<http://www.atame.com>
<http://www.lacuerda.com>
microsoft encarta 2003



GLOSARIO
GLOSARIO
GLOSARIO
CAPÍTULO V

GLOSARIO

DE REFERENCIA 1/9

A-C

Adiestramiento

Segunda subfase de la fase de separación-individualización del desarrollo preedípico.

Alumno

Sujeto pasivo escolarizado y sometido a tareas de receptor de conocimiento.

Aprendiz

Agente activo que está comprometido con su aprendizaje y que realiza tareas intelectuales formales.

Aprendizaje

Cualquier cambio relativamente permanente en la conducta como consecuencia de una experiencia o práctica.

Antecedentes

Deberán presentarse, debidamente documentados, los conocimientos científicos y técnicos.

Anuncios

Imagen, gráfico o texto utilizado con fines publicitarios el cual generalmente presenta un pequeño tamaño.

Armonía

Armonía, opuesto a la melodía, la armonía es el arte de combinar sonidos verticalmente entre sí (acordes).

Artesano

Persona que fabrica artesanía, contrariamente a los comerciantes, no se dedica a la reventa de artículos sino que los hace él mismo o les agrega algún valor.

Audio visual

El término audiovisual empieza a usarse en Estados Unidos en los años 30 con la aparición del cine sonoro.

Biblioteca

La voz biblioteca viene del griego biblion (libro) y tekes (caja). Literalmente sería "caja de libros".

Calidad

La calidad de un producto o servicio es la percepción que el cliente tiene del mismo.

Ciencia

La ciencia (del latín scientia, conocimiento) es un proceso de adquisición de conocimiento.

Cine

Técnica, arte e industria de la cinematografía.

GLOSARIO

DE REFERENCIA 2/9

C-D

Capacitación

Proceso formativo aplicado de manera sistemática y organizada.

Cliente

Un cliente es alguien que compra o alquila algo a un individuo u organización.

Colegio

Establecimiento, público o privado, compuesto de un grupo homogéneo de personas o colectivo.

Concepto

Una idea que combina detalles u otras ideas en forma organizada.

Concierto

Obra para instrumento solista acompañado de orquesta sinfónica.

Constructivista

El "constructivismo" considera que cada estudiante debe construir sus propios aprendizajes.

Contextualización

Cuando en la guía se menciona contextualización se refiere a que: Exista la consistencia descrita. Los problemas sean atendidos en el ámbito que le corresponda con el propósito de evitar inconsistencias y duplicidades.

Corporal

En seres vivos, un cuerpo es la parte física y material de un ser. (Relativo al cuerpo)

Creatividad

Proceso intelectual caracterizado por la originalidad, y la posibilidad de hacer realizaciones concretas.

Cristiano

Cristianismo: Religión cristiana, es decir, aquella que afirma basarse en la doctrina, preceptos e ideas difundidas por Jesucristo.

Danza

La danza es el arte de expresarse mediante movimientos del cuerpo al ritmo de la música.

Densidad

Cantidad de masa contenida en una longitud, superficie o volumen específico.

Desarrollo

Cambios que ocurren con el crecimiento y la experiencia del niño.

Dibujo

La palabra dibujo puede ser el: *Arte que enseña a dibujar.

GLOSARIO

DE REFERENCIA 3/9

D-E

Disciplina

Las acciones que los adultos adoptan para guiar y dirigir a los niños hacia un comportamiento aceptable.

Didáctica

La Didáctica es la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza.

Digital

Señal que utiliza valores discretos en lugar de un espectro continuo de valores.

Director

Un director es la persona encargada de dirigir determinada actividad.

Docente

Un profesor es una persona que enseña una determinada ciencia o arte.

Domicilio

Lugar donde una persona, física o moral, reside de manera permanente.

Educación

La educación (del latín "educare") puede definirse como:* El proceso bidireccional mediante el cual se transmiten conocimientos.

Enseñanza

La enseñanza es la actividad en la que intervienen dos partes: un profesor, o docente y uno o varios alumnos o discentes.

Entrenamiento

Acción dirigida por el entrenador, programada para desarrollar la preparación física, técnica, psicológica y táctica.

Escritura

Método de intercomunicación humana que se realiza por medio de signos.

Espacio

La definición de espacio en física es discutible. La estructura definida por un conjunto de "relaciones espaciales" entre objetos.

Estudio

Es también el resultado de una investigación donde se han aplicado métodos y conocimiento.

Ética

Rama de la filosofía que estudia los fundamentos de lo que se considera bueno.

GLOSARIO

DE REFERENCIA 4/9

E-H

Evangelio

Buena Noticia, se les llama así a los escritos que narran la historia de la vida, doctrina y milagros de Jesucristo.

Flauta

Se puede denominar como una tipología de instrumento musical de viento.

Filosofía

La filosofía no puede entenderse sólo como una reacción espontánea o natural de los hombres .

Folleto

Impreso de varias hojas que sirve como instrumento divulgativo o publicitario.

Fotografía

La fotografía es la técnica de grabar imágenes fijas sobre una superficie de material sensible a la luz basándose en el principio de la cámara oscura.

Formación

Mecanismo de defensa por el que todo aquello que no puede ser satisfecho se sustituye por el contrario.

Gráficos

Gráficos, en informática, es el nombre dado a cualquier imagen generada por un ordenador.

Guatemala

La República de Guatemala es un país de América Central, lindando con el Océano Pacífico y el Mar Caribe. (México, Belice, El Salvador y Honduras)

Guitarra

La guitarra es un instrumento musical de cuerda, compuesto de una caja de madera, seis cuerdas y un mástil con trastes.

Habilidad

Destreza y precisión necesaria para ejecutar las tareas propias de una ocupación.

Historia

Se denomina así a la Ciencia que estudia la evolución de la humanidad y los acontecimientos acaecidos en el pasado.

Hogar

Conjunto de personas unidas o no por lazos de parentesco que residen habitualmente en el mismo domicilio.

GLOSARIO

DE REFERENCIA 5/9

I-M

Ilusión

Se refiere a cualquier distorsión de una percepción sensorial.

Imagen

Representación mental de un objeto, una persona o un acontecimiento.

Informática

La Informática o computación es la ciencia del tratamiento automático de la información mediante un computador .

Iglesia

El término iglesia procede del latín ecclesia que significa asamblea.

Institución

Reglas y procedimientos que caracterizan la actividad de un grupo.

Instrumento musical

Un instrumento musical es un objeto compuesto por la combinación de uno o más sistemas resonantes y los medios para su excitación.

Interactivo

Un sistema es interactivo cuando permite un diálogo continuo entre el usuario y la aplicación, respondiendo ésta a las órdenes de aquél.

Juez

Se conoce como Juez a la persona que decide el destino de un acusado tomando en cuenta las evidencias en un juicio.

Laboratorio

Un laboratorio es un lugar equipado con diversos instrumentos de medida o equipos donde se realizan experimentos o investigaciones.

Lenguaje

El lenguaje es la capacidad del ser humano para comunicarse mediante un sistema de signos o lengua para ello.

Libro

Conjunto de normas establecidas por un medio de comunicación para redactar las informaciones.

Macromedia

Macromedia es una empresa de software de gráficos y desarrollo web. Macromedia fue formada en 1992 .Sus centrales están en San Francisco, California.

GLOSARIO

DE REFERENCIA 6/9

M-P

Magnitud

Tamaño de un cuerpo. En sentido figurado, importancia.

Maestro

Un maestro es una persona a la que se le reconoce una habilidad extraordinaria en una determinada ciencia o arte.

Marimba

Teclado armónico colgado del techo por dos cuerdas, muy usado en Colombia.

Melodía

Serie de sonidos ordenados según leyes de la música, que agradan al oído por sus múltiples disposiciones.

Mestiza

Es el término utilizando para designar al individuo cuyo origen es compuesto de las razas europea y amerindia.

Método

Modo ordenado de proceder para llegar a un resultado o fin determinado.

Misión

Razón de ser de la organización.

Modelado

En su forma más amplia es una técnica que consiste la generación de un modelo o adaptación de un fenómeno problemático dentro de una estructura.

Moral

Conjunto de costumbres, creencias, valores y normas de un individuo o grupo social.

Movimiento

Es el resultado de todo tipo de cambio o variación.

Multimedia

Multimedia es un término empleado para describir diversos tipos de medios (media) que se utilizan para transportar información (texto, audio, gráficos, animación, video, e interactividad).

Música

Antes que todo la música es un arte que combina los sonidos conforme a los principios de la melodía, la armonía y el ritmo.

Organigrama

Es la representación gráfica de la estructura organizativa, vertical u horizontal, de una empresa.

Patria

Patria es el país o nación del que viene uno mismo, la familia o los antecesores.

GLOSARIO DE REFERENCIA 7/9 P-R

Pedagogía

El significado etimológico de Pedagogía está relacionado con el arte o ciencia de enseñar.

Personalidad

Características psicológicas únicas que conducen a respuestas individuales relativamente coherentes y duraderas en su propio ambiente.

Piano

El piano, abreviatura de pianoforte, es un instrumento musical inventado hacia el año 1690 por Bartolomeo Cristofori.

Pintura

La pintura es la técnica que permite a un artista llamado pintor plasmar sus obras sobre una determinada superficie.

Pixels

Son los puntos en los que se divide la pantalla de un ordenador y que definen su resolución.

PostScript

PostScript es un Lenguaje de Descripción de Página (en inglés PDL, Page Description Language),

Proceso

Un proceso (del latín processus) es un conjunto de actividades o eventos que se realizan o suceden con un determinado fin.

Promedio

Cifra representativa que sólo da alguna idea de la escala de valores en un grupo.

Proyecto

El proyecto representa el enunciado de una intervención concreta de la que se espera tener resultados que contribuyan al logro de los efectos específicos que un programa define.

Psicología

Psicología o sicología, del griego psique significaría ciencia del alma.

Público

Destinatario de las políticas culturales, de todas aquellas estrategias ideadas para la comprensión por parte de este del patrimonio cultural.

Recursos

Son las riquezas con las que cuentan las Nacionalidades y el Estado para su funcionamiento y desarrollo.

GLOSARIO DE REFERENCIA 8/9

R-T

SWF

Se trata de la extensión de los archivos creados con Macromedia Flash, y significa (S)hock(W)ave (F)lash.

Talleres

Taller es una palabra que sirve para indicar un lugar donde se trabaja, se elabora y se transforma algo para ser utilizado.

Técnica

La técnica es el procedimiento o el conjunto de procedimientos que tienen como objetivo obtener un resultado determinado.

Tecnología

Conjunto de las diferentes técnicas de producción que se pueden aplicar en una actividad de producción determinada.

Religión

Acto o representación explícita por la cual el hombre cree demostrar su reconocimiento de la existencia de uno o varios dioses que tienen poder sobre su destino.

Rotación

Rotación es el movimiento de un cuerpo extenso de forma que dado un punto cualquiera del mismo.

Ritmo

Un ritmo es la división perceptible del tiempo o del espacio en intervalos iguales.

Simulación

Simulación es la experimentación con un modelo de una hipótesis de trabajo.

Socialización

Proceso por el que un individuo desarrolla aquellas cualidades esenciales para su plena afirmación en la sociedad en la que vive.

Solvencia

Es la capacidad de una empresa para hacer frente a las deudas contraídas. Su opuesto es la insolvencia.

Sonidos

El sonido es la sensación, en el órgano del oído, producida por el movimiento ondulatorio, debido a los cambios de presión en un medio elástico y generados por el movimiento vibratorio de un cuerpo sonoro.

Status

Lugar que ocupan las personas en la sociedad.

GLOSARIO DE REFERENCIA 9/9 T-Z

Televisión

La televisión es un sistema de telecomunicación para la transmisión y recepción de imágenes y sonidos a distancia.

Teoría

Una teoría científica es una entidad abstracta que constituye una explicación o descripción científica a un conjunto relacionado de observaciones o experimentos.

Tiempo

El tiempo es la duración de las cosas sujetas a movimiento. Es la magnitud física que permite ordenar los sucesos en secuencias.

Título

El derecho de propiedad de una propiedad.

Trascendencia

Término con el que nos referimos a la acción de "ir más allá", o al estado de encontrarse "más allá", respecto de algo.

Traslación

Transformación geométrica que hace corresponder a un punto M otro punto M' , de forma que el vector MM' sea equipolente a un vector constante.

Tutor

Se entiende como tutor al representante legal del menor o incapacitado en el ejercicio de las funciones de tutela.

Valores

Las relaciones sociales incluyen 'solidaridad', que es un concepto moral de ayuda a las personas.

Vectoriales

Son imágenes creadas con varios vectores. Los vectores son elementos capaces de representar líneas rectas con muy poca información.

Virtual

Aplicación capaz de replicar únicamente con software tareas tradicionalmente mecánicas.

Vulnerabilidad

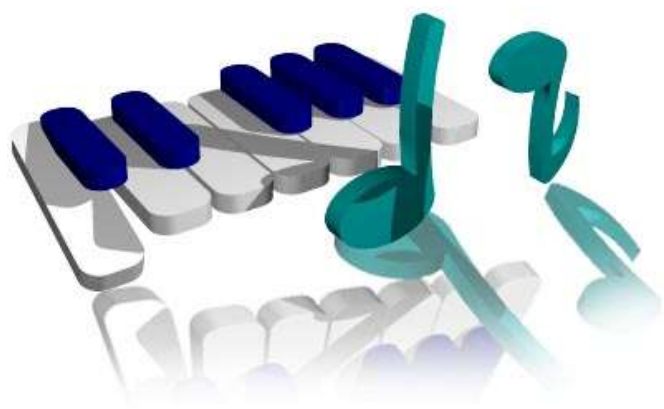
Vulnerabilidad es la susceptibilidad de una unidad para absorber negativamente choques externos.

WMF

Es la Extensión que corresponde a un tipo de fichero gráfico vectorial (el estándar en Windows): Windows MetaFile.

Zoom

Función que permite el despliegue de áreas progresivamente más grandes (o pequeñas) de una imagen.



A N E X O S
A N E X O S
A N E X O S
CAPÍTULO V

Encuesta

Instrucciones: Conteste las siguientes preguntas conforme al proyecto que acaba observar.

- 1 ¿El proyecto tiene suficiente interactividad, en cada modalidad diferente?
SI No
¿por que? _____
- 2 ¿Considera que éste proyecto es un método Educativo?
SI No
¿por que? _____
- 3 ¿Cree que los colores e ilustraciones utilizadas en cada área, son en relación al tema de cada área?
SI No
¿por que? _____
- 4 ¿Compraría este material, para disfrutarlo en hogar?
SI No
¿por que? _____
- 5 ¿Cree que este proyecto pueda competir a nivel nacional e internacionalmente?
SI No
¿por que? _____
- 6 ¿Cree que El Diseño Grafico, fue aplicado en este proyecto?
SI No
¿por que? _____
- 7 ¿Cree que el ambiente del proyecto se relaciona con el de los usuarios?
SI No
¿por que? _____
- 8 ¿Considera que la musicalización del juego, tiene relación con los movimientos de las teclas?
SI No
¿por que? _____
- 9 ¿Cree que son suficientes modalidades, para la realización de un proyecto para aprendizaje de teclado musical básico?
SI No
¿por que? _____
- 10 ¿Considera que el proyecto es fácil de aprender a utilizarlo?
SI No
¿por que? _____

Gracias, por su tiempo y colaboración

Comentarios /sugerencias: tantapiano@hotmail.com

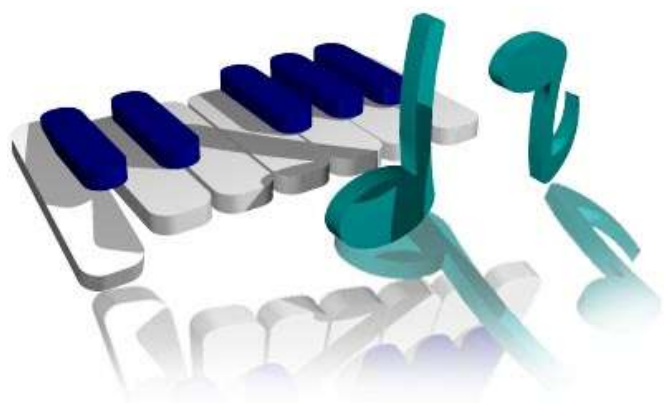
ENCUESTA

Diseño de encuesta.
Elaborada con un
máximo de
10 preguntas directas.

La presente encuesta fue
contestada por alumnos
que actualmente
estudian magisterio para
formación musical del
Instituto "Alfredo Colón".

COTIZACIÓN

Este proyecto está cotizado con una cantidad de Q.12,000.00 tomando en cuenta diseño, creatividad, diagramación, animación, captación y masterización de audio estéreo.



CARTAS
CARTAS
CARTAS
CAPÍTULO V

IMPRIMASE

Lic. Rualdo Anzueto
Asesor

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Lic. Juan Bautista Sagastume
Asesor

Byron A. Aragón Cárdenas
Sustentante

Lic. Manuel Monroy
Asesor