

STRUM

IT!







TABLA DE CONTENIDO

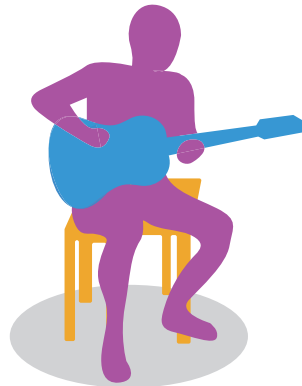
01	Introducción
02	Justificación
03	Situación Abordada
04	Objetivo General
05	Objetivos Específicos
06	Usuarios, Aliados y Directora
07	Metodología
08	Proceso Creativo
14	Sistema Visual
17	Desarrollo del Sistema
21	Validación
22.....	Conclusiones

TRANSFORMANDO LA ENSEÑANZA MUSICAL MEDIANTE EL DISEÑO (PDG)

El proyecto aborda la necesidad de modernizar la educación musical tradicional, la cual suele basarse en métodos repetitivos y diagramas abstractos que dificultan la memorización y generan deserción en los estudiantes principiantes.

Desde la disciplina del diseño de comunicación visual, se propone el desarrollo de herramientas gráficas intuitivas y sistemas interactivos que optimicen el aprendizaje.

El tema central es el uso estratégico del diseño para cerrar la brecha entre la teoría musical compleja y toda la práctica clásica instrumental, creando una experiencia de aprendizaje más dinámica, y motivadora para el contexto universitario.



El aprendizaje de la guitarra acústica enfrenta una alta deserción debido a métodos tradicionales que resultan confusos y monótonos. La falta de recursos visuales claros genera frustración y dificulta la memorización, llevando a muchos principiantes a abandonar el instrumento paulatinamente.

60%

De los estudiantes abandona debido a la dificultad teórica.

49%

Aumenta la retención de conocimiento gracias al uso de materiales visuales.

La justificación se basa en datos críticos: el 60% de los estudiantes desiste por la dificultad teórica. Sin embargo, está comprobado que el uso de herramientas visuales puede aumentar la retención del conocimiento hasta en un 35%.

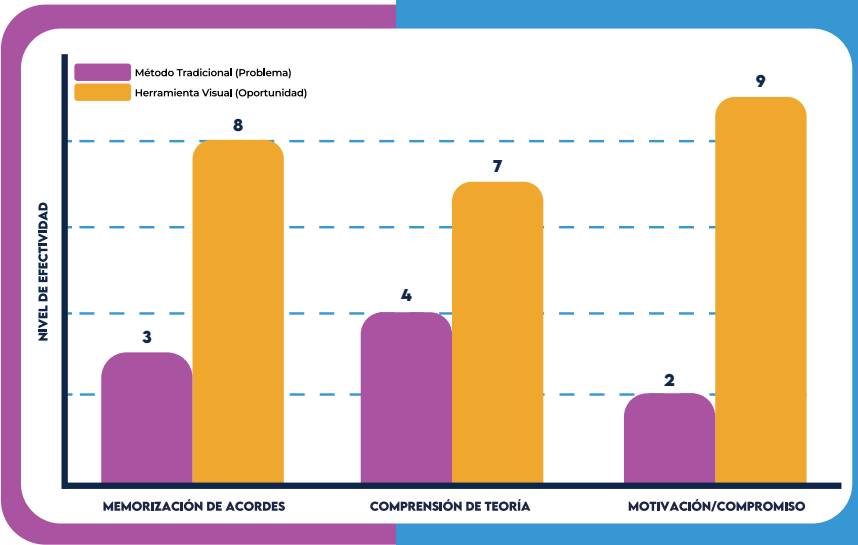
Por ello, este proyecto busca transformar la enseñanza mediante el diseño de comunicación visual. El objetivo es crear una herramienta que conecte la teoría con la práctica, haciendo el aprendizaje accesible y evitando toda frustración inicial.

45%

Los métodos tradicionales no tienen enfoques visuales con dinámicas.

SITUACIÓN ABORDADA

La situación es la ineficacia de los métodos tradicionales para guitarra acústica.



Este proyecto propone una innovación usando diseño visual para transformar y hacer el aprendizaje más atractivo.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una herramienta interactiva a través de un enfoque pedagógico, contribuyendo a un aprendizaje más proactivo y funcional de la guitarra acústica en la comunidad universitaria de Cali.

Estos propósitos no se deben entender de forma aislada, sino como pasos interconectados de una misma estrategia.

En conjunto, estos objetivos articulan una ruta metodológica integral que trasciende la creación gráfica, enfocándose en la funcionalidad pedagógica.

Al vincular el diagnóstico de las barreras actuales con la implementación de recursos visuales y su posterior validación.

Se garantiza que la herramienta final ofrezca una solución real y medible ante la problemática de la deserción de estudiantes principiantes.



IDENTIFICAR

Los principales obstáculos en el aprendizaje a través del análisis de métodos tradicionales para reducir el nivel de deserción.



IMPLEMENTAR

Materiales visuales e interactivos para optimizar la comprensión, enseñanza y memorización de los diferentes acordes de principiante.



VALORAR

La eficacia de la estrategia de comunicación visual a través de ensayos preliminares con estudiantes y personas expertas en el área.

DIRECTORA Luz Morales
Architect | Designer
Pontificia Universidad Javeriana Cali

EXPERTO Michael Chen
Accountant | Business Manager
Instructor de Guitarra y Piano en Guitar Center

USUARIO

1. Potencial Estudiante (Miedo a Empezar)

Teme al fracaso y la complejidad. Necesita guía estructurada. Su principal barrera es la falta de tiempo. Busca aprender con canciones sencillas para relajarse.

2. Estudiante Actual (Riesgo de Abandono)

Sufre estancamiento. Necesita retribución constante y quiere ver un avance rapido. Lucha contra la confusión visual de acordes y la falta de constancia. Demanda claridad visual y un método para la expresión personal.

3. Cualquier interesado en aprender guitarra

Que busque un método simple y amigable para empezar a tocar guitarra acústica desde cero.

ASÍ, LA VALIDACIÓN EXPERTA Y LA EMPATÍA CON EL USUARIO CONVERGEN PARA CREAR UNA HERRAMIENTA QUE NO SOLO ENSEÑA TÉCNICA, SINO QUE CONECTA CON LA REALIDAD HUMANA DEL ESTUDIANTE.



Metodología Proyectual de **Bruno Munari**

Encontrar el Problema

Alta deserción en el aprendizaje de guitarra acústica debido a los métodos tradicionales ineficaces monótonos.

Definir el Problema

El problema es la alta deserción causada por métodos tradicionales.

Descomposición del Problema

Desglosar el problema en subcomponentes: confusión visual, falta de memorización y la desmotivación.

Recopilación de Datos

Los visuales aumentan la retención en 35% y reducen la dificultad teórica en un 60%.

Análisis de Datos

Segun el perfil de usuario se concluye que una guía clara que ataque el miedo a la dificultad es necesaria.

Etapa de Creatividad

Se genera la solución innovadora: Diseño y gamificación para crear el concepto de Kevin World Tour (STRUM IT!).

Materiales y Tecnología

Se definen todas las herramientas utiles y tecnologías necesarias para implementar las características.

Fase de Experimentación

Se definen todas las herramientas utiles y tecnologías necesarias para implementar las características.

Validación y Confirmación

Se confirma la eficacia de la solución pruebas con usuarios para validar el prototipo.

PROCESO CREATIVO

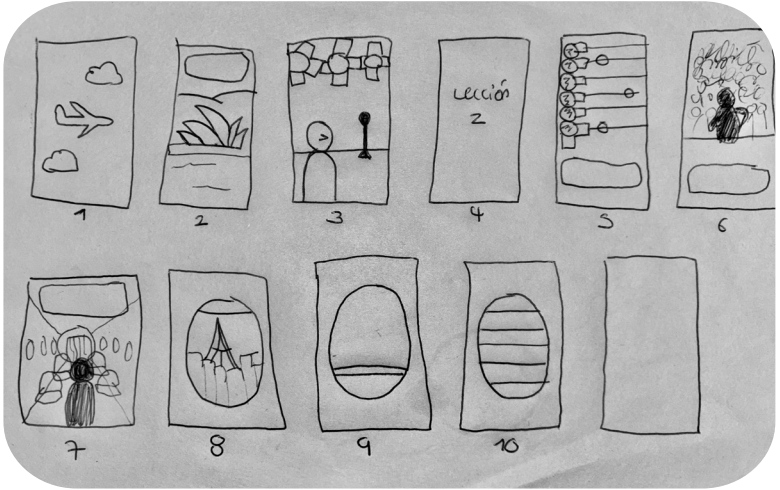
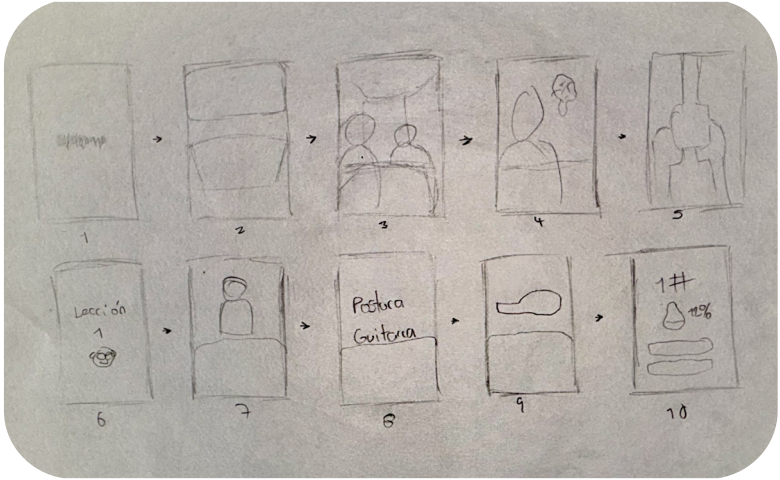
¿Por qué se decidió?

El aprendizaje tradicional suele ser abstracto y solitario (“practicar por practicar, sentir obligación”). Se decidió implementar una narrativa de “Gira Mundial” para otorgar un propósito urgente al estudio. El usuario no está simplemente repitiendo ejercicios; tiene la misión de salvar el concierto en Tokio, Sydney, París o Colombia.

Beneficio para el Usuario:

Transforma la percepción del esfuerzo. La práctica técnica deja de ser una tarea tediosa para convertirse en un requisito indispensable para avanzar en la historia. Esto ataca directamente la falta de motivación del segundo mes, reemplazando la monotonía con un sentido de logro y pertenencia a una “banda virtual”.







LA TRÍADA DE PERSONAJES (APOYO MULTIFOCAL)

¿Por qué se decidió?

Un solo “profesor virtual” puede volverse monótono o insuficiente. Se optó por dividir la guía en tres roles arquetípicos basados en las necesidades reales del músico:

Kevin (El Artista): Para la inspiración y el “feeling” musical.

Iggy (La Técnica): Para los fundamentos físicos y el cuidado del equipo.

Marta (La Mánager): Para la organización, metas y disciplina.

Beneficio para el Usuario:

Genera un vínculo emocional y empatía. El usuario se siente respaldado en todas las dimensiones de su aprendizaje:

Emocional, técnica y logística.

Si se siente frustrado con la técnica esta Iggy, que reta al usuario y explica, puede encontrar refugio en la motivación de Kevin y Marta nos recuerda siempre practicar. Esta variedad de interacciones evita que el usuario se sienta juzgado o solo frente al instrumento.



El diseño de los personajes evolucionó desde una etapa inicial de exploración detallada hacia una síntesis visual optimizada para la experiencia (UX/UI).

Fase Inicial (Exploración):

Los primeros bocetos presentaban un estilo ilustrativo más complejo, con sombreados y colores realistas (como el plumaje blanco de Kevin), enfocándose principalmente en definir los rasgos de personalidad de cada arquetipo.



Versión Final (Síntesis):

Se aplicó una simplificación geométrica (Flat Design) para garantizar la legibilidad en pantallas pequeñas. Se realizó un cambio cromático estratégico, transformando a Kevin a un azul vibrante para jerarquizarlo visualmente y generar mayor contraste. El resultado es un grupo cohesivo y empático que reduce la carga cognitiva del usuario.



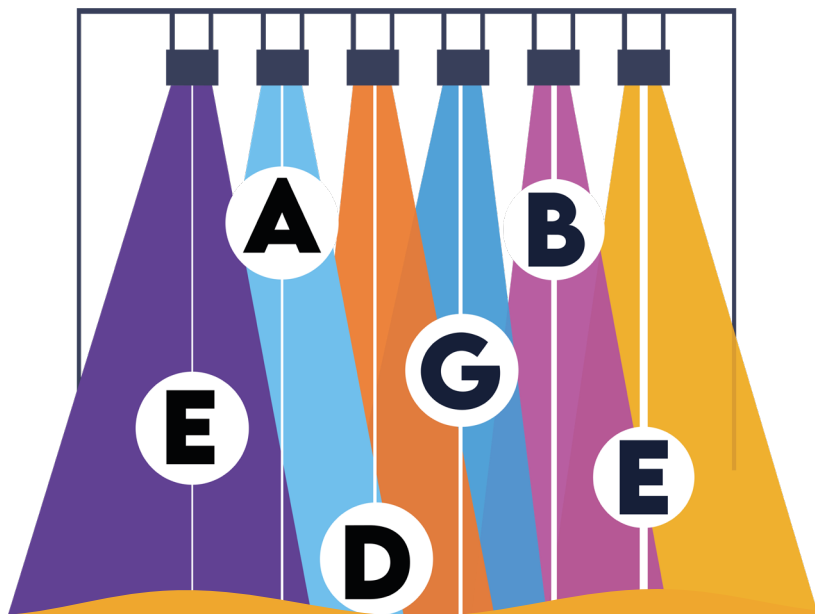
CODIFICACIÓN VISUAL Y METÁFORAS (LUCES Y COLORES)

¿Por qué se decidió?

Se identificó que la “confusión visual” de los diagramas de acordes tradicionales (líneas negras sobre fondo blanco) era una barrera cognitiva alta. Se decidió usar un código de colores y metáforas visuales (como las luces del escenario representando las cuerdas) para simplificar la lectura.

Beneficio para el Usuario:

Al no tener que “decodificar” símbolos complejos, el cerebro del principiante puede centrarse en la ejecución física. Esto acelera la memorización de acordes y reduce la frustración inicial, permitiendo que el estudiante toque música real mucho antes que con métodos convencionales.





MICRO-OBJETIVOS GAMIFICADOS (CIUDADES)

¿Por qué se decidió?

El “sentimiento de estancamiento” es una causa mayor de deserción.

Se estructuró el curso no por “temas teóricos”, sino por Ciudades/Hitos (Tokio, Sídney, Cali). Cada ciudad representa un nivel cerrado con una recompensa clara (tocar una canción).

Beneficio para el Usuario:

Provee una sensación de progreso tangible. En lugar de sentir que “sabe un poco más”, el usuario siente que “ha conquistado Tokio”. Estos triunfos rápidos y constantes liberan dopamina y construyen el hábito de práctica, combatiendo la excusa de la “falta de tiempo” mediante sesiones cortas y gratificantes.

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

“Strum It!”

Se concibe como una herramienta interactiva y narrativa que articula pedagogía musical, gamificación (niveles) y diseño de comunicación visual.

Esto es para transformar el aprendizaje de la guitarra acústica, combatiendo la deserción, confusión y la frustración en estudiantes universitarios mediante un sistema amigable.

Naming para el sistema

Acción: El nombre “Strum” (rasguear) hace referencia directa a la ejecución instrumental, invitando al usuario a la práctica inmediata.

Actitud: El “It!” con exclamación refuerza el dinamismo y la energía, sugiriendo que tocar la guitarra es un reto y emocionante, alineado con la narrativa de convertirse en una estrella.



Símbolo (Isotipo)

Integra la guitarra acústica mediante una síntesis geométrica y un estilo flat que elimina el "ruido" visual relacionado a los métodos tradicionales. Este diseño transforma el instrumento e una herramienta amigable.



C: 5,09% M: 37,53% Y: 93,09% K: 0,21%
#EFA91A



C: 35,02% M: 79,91% Y: 0% K: 0%
#B14E97



C: 70,93% M: 27,71% Y: 0% K: 0%
#4398D4

La paleta cromática fusiona tonos oscuros y neones para evocar la atmósfera inmersiva de un escenario musical nocturno.

Estratégicamente, utiliza colores vibrantes no solo por estética, sino como un sistema de codificación visual que diferencia cuerdas y dedos, facilitando la memorización y reduciendo la carga cognitiva del aprendizaje.

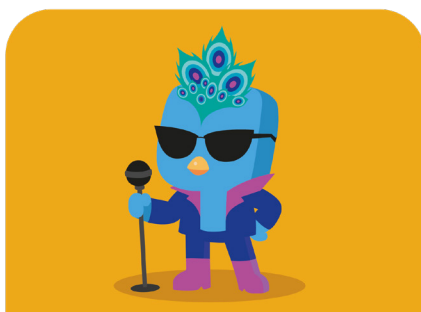
BIENVENIDO! AL CREW

El sistema integra un elenco de personajes que funciona como una red de apoyo pedagógico dentro de la narrativa del “Kevin World Tour”.

Más que elementos decorativos, estas figuras cumplen roles estratégicos para cubrir las di-

mensiones emocional, técnica y organizativa del aprendizaje , creando un vínculo de empatía que elimina la sensación de aislamiento del estudiante.

Y transforma la práctica solitaria en una misión compartida y motivadora.

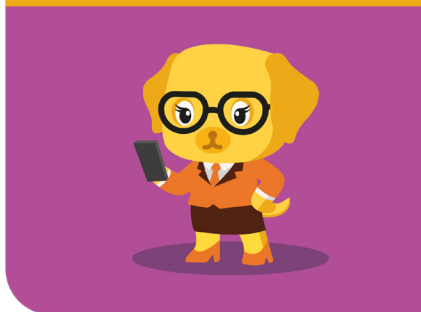


PERSONAJES

Kevin (El Cantante)

Marta (La Mánager)

Iggy (Técnico de sonido)





STRUM IT! GARANTIZA EL ÉXITO A TRAVÉS DE SUS TRES MENTORES

Kevin nos da la pasión, Iggy la técnica esencial , y Marta la disciplina diaria.

Esta triada especializada transforma el aprendizaje en una aventura constante y sostenible, atacando la desmotivación que causa deserción.



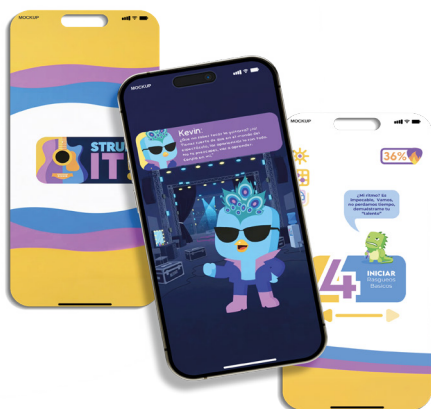
STRUM IT! APP

App Strum It! La aplicación funciona como el núcleo interactivo del sistema, donde la pedagogía musical se fusiona con una narrativa inmersiva.

Su diseño está pensado para reducir la carga cognitiva mediante una interfaz minimalista y un sistema de códigos de color, permitiendo que el estudiante conecte la teoría con la práctica física sin frustración.

Estructura el contenido a través del “Kevin World Tour”, incluyendo módulos progresivos como: Prueba de Sonido en Tokio (Fundamentos), Las Luces de Sídney (Afinación) y El Primer Acorde en París.

Sus niveles invitan al usuario a evolucionar de fan a guitarrista principal, fomentando el hábito de práctica diario mediante sistemas de rachas.



“STRUM IT! TOUR MEMBER TOOLKIT”

App Strum It! La aplicación funciona como el núcleo interactivo del sistema, donde la pedagogía musical se fusiona con una narrativa inmersiva.

Su diseño está pensado para reducir la carga cognitiva mediante una interfaz minimalista y un sistema de códigos de color, permitiendo que el estudiante conecte la teoría con la práctica física sin frustración.

Estructura el contenido a través del “Kevin World Tour”, incluyendo módulos progresivos como: Prueba de Sonido en Tokio (Fundamentos), Las Luces de Sídney (Afinación) y El Primer Acorde en París.

Sus niveles invitan al usuario a evolucionar de fan a guitarrista principal, fomentando el hábito de práctica diario mediante sistemas de rachas.





VALIDACIÓN



¿QUÉ AMARON LOS USUARIOS?

- ✓ La narrativa del Tour y sus personajes generaron favoritismo y un vínculo emocional, convirtiendo el aprendizaje en una misión urgente que atacó directamente la desmotivación.
- ✓ El diseño minimalista y el uso de colores para los acordes atacó la confusión visual. La interfaz redujo la carga cognitiva y facilitó significativamente la memorización.
- ✓ Amaron la promesa de tocar canciones en pocas lecciones, lo cual es un potente motivador.



CONCLUSIÓN

App **Strum It!** La aplicación funciona como el núcleo interactivo del sistema, donde la pedagogía musical se fusiona con una **narrativa** inmersiva.

Su diseño está pensado para **reducir la carga cognitiva** mediante una interfaz minimalista y un sistema de códigos de color, permitiendo que el estudiante conecte la teoría con la práctica física sin frustración.

Estructura el contenido a través del **“Kevin World Tour”**, incluyendo módulos progresivos como: Prueba de Sonido en Tokio (Fundamentos), Las Luces de Sídney (Afinación) y El Primer Acorde en París.

Sus niveles invitan al usuario a evolucionar de fan a guitarrista principal, **fomentando** el hábito de **práctica diario** mediante sistemas de **rachas**.

**¡EL ESCENARIO ESTÁ LISTO
Y LA GUITARRA TE ESPERA!**

**¿QUÉ ESPERAS PARA
EMPEZAR LA GIRA?**

