

Instituto Tecnológico Metropolitano
ITM

Aplicación para experiencia de consumo musical por medio de stems de audio

Aplicación para experiencia de consumo musical por medio de stems de audio

DESCRIPCIÓN GENERAL

Título del software	Aplicación para experiencia de consumo musical por medio de stems de audio
Versión:	1.0
Autores:	José Julián Cadavid Sierra, Jamir Mauricio Moreno Espinal
Año de publicación:	2017
Idioma:	Español
Tema:	Audio Interactivo
Objetivo:	Realizar una aplicación por medio de la cual un consumidor de material fonográfico pueda intervenir niveles de sonido de una serie de audios predefinidos de algunas canciones, de forma tal, que el usuario experimente hacer una mezcla de audio diferente a la suministrada por los ingenieros y productores de sonido, satisfaciendo de esta manera sus gustos estéticos y perceptivos.
Población Objetivo:	<ul style="list-style-type: none">- Público consumidor de música en general- Estudiantes y profesionales de audio, música y programas afines- Artistas, cantantes y/o instrumentistas

CONTENIDO

1. El contenido del software es original, veraz y se encuentra actualizado
Previo al desarrollo del software se realizó una investigación exhaustiva en la cual fue posible verificar que en la actualidad no existe una aplicación en la cual los usuarios puedan interactuar con los niveles de audio de instrumentos musicales de algunas canciones predefinidas, con el fin que puedan realizar una mezcla buscando satisfacer sus gustos estéticos y necesidades perceptivas.
La aplicación para experiencia de consumo musical por medio de stems de audio, es un software desarrollado en UNITY3D, la cual es una plataforma de desarrollo orientada a objetos, especializada en la creación de aplicaciones y juegos tanto para dispositivos móviles como para computadores. Tanto el código, gráficos, flujo de programa y música empleados son originales, lo que facilita su modificación y creación de versiones posteriores, además de convertirlo en un software único y original que cumple con su objetivo funcional.
2. El contenido está completo para el propósito que se desea lograr
La aplicación para experiencia de consumo musical por medio de stems de audio, es una aplicación creada con el fin de permitir al público consumidor de música en general, estudiantes, profesionales de audio, música y programas afines, además de artistas, cantantes y/o instrumentistas; tengan la posibilidad de intervenir niveles de sonido de una serie de audios predefinidos de algunas canciones, de forma tal, que puedan experimentar el hacer una mezcla de audio diferente a la suministrada por los ingenieros y productores de sonido, satisfaciendo de esta manera sus gustos estéticos y perceptivos. Éstas características hace que el software cuente con un contenido completo para lograr su propósito.
3. Presenta un solo tema con profundidad
La aplicación para experiencia de consumo musical por medio de stems de audio, cuenta con un solo propósito y es que los consumidores de material fonográfico tengan la oportunidad de intervenir en las obras musicales mediante una experiencia de mezcla de audio. Para éste propósito se realizó una interfaz basada en dispositivos de audio como consolas de mezcla adicionando los controles con los que cuenta normalmente un reproductor de audio, con el fin de acercar a tipo de público pueda interactuar con ella sin necesidad de conocimientos técnicos previos.
4. El vocabulario resulta comprensible para la población objetivo
El vocabulario empleado en la aplicación para experiencia de consumo musical por medio de stems de audio, es un vocabulario que no requiere conocimientos técnicos previos acerca de consolas y reproductores de audio. Esto debido a que el

software fue diseñado para que cualquier persona con conocimientos básicos en manejo de computadores y aplicaciones pueda interactuar con él.

5. El software está libre de prejuicios basados en el género, raza, preferencias políticas, preferencia religiosa, clase social, nivel de ingresos, discapacidad, edad, etc.

La aplicación para experiencia de consumo musical por medio de stems de audio, es un software libre de cualquier tipo de prejuicio debido a que no busca discriminar a ningún tipo de usuario potencial o incidental.

6. El software hace uso adecuado de datos de carácter personal según la ley 1581 de 2012.

INTERACCIÓN

1. El software permite ser intuitivo

El software fue diseñado con un lenguaje visual sencillo y contiene botones con funciones de fácil identificación; con los cuales cualquier persona que haya interactuado con algún tipo de grabadora y/o reproductor de audio se sentiría identificado.

2. Posee capacidad de actualización

El software fue desarrollado de manera tal que pueda ser actualizado en cualquier momento con el fin de ampliar la experiencia del usuario al usarlo. En versiones posteriores será posible agregar nuevas funciones.

3. Tiene la capacidad de almacenar un archivo consolidado

El software está diseñado para que el usuario pueda almacenar un archivo final de audio en el disco en una ruta predefinida por el programa

4. Capacidad de personalización

El usuario tiene la posibilidad de personalizar la ventana principal de interacción mediante el botón configuración, con lo que se busca mejorar la experiencia de usuario garantizando que el software se adapte visualmente a sus gustos personales.