



## GUITAR ELEGANCE

Giselle D. ADÃO<sup>1</sup>; Paulo C. dos SANTOS<sup>2</sup>;

### RESUMO

Nos dias atuais, a tecnologia vem ganhando espaço na vida das pessoas. Em vários ambientes, a tecnologia está presente, como nas escolas. Esta forma de aprendizagem vem facilitando a vida das pessoas, trazendo diversos fatores positivos. Com base nisso, este software apresenta facilitar o aprendizado das pessoas no violão. O artigo apresenta uma percepção da importância do instrumento, o interesse e a diversão em aprender o instrumento. Possui uma proposta de abordagem criativa e o detalhamento dos processos para o desenvolvimento do software em meio aos conceitos da engenharia de software.

**Palavras-chave:** Violão; Aprendizagem; Tecnologia.

### 1. INTRODUÇÃO

O violão é um instrumento feito por madeiras e cordas, que foi descoberto há 2000 A.C. O violão, com o passar dos anos, veio ganhando nome e modificações. No Brasil, ele foi colocado pelos portugueses durante a colonização, apesar de que aconteciam alguns conflitos por conta de chamarem às vezes de violão ou de viola. Curiosamente, podemos destacar que antigamente esse instrumento era chamado de “instrumento marginal” ou “coisa de vagabundo”, por conta dos boêmios e seresteiros utilizarem o instrumento. Hoje em dia, todas as pessoas conhecem o violão, por conta de sua popularidade, e podemos dizer que é difícil encontrar uma pessoa que nunca tenha tido interesse em aprender a tocar este instrumento.

O violão brasileiro, considerado um ícone musical nacional, demorou a ocupar as salas de concerto e programas oficiais de ensino (CINTED-UFRGS, 2009). Ao longo das décadas, foi ganhando importância na carreira de muitos, recentemente este instrumento tem sido luz de diferentes abordagens. Mas apesar de tudo, estudar violão está se tornando possível para muitas pessoas por conta das ferramentas tecnológicas disponíveis, chegamos a perceber a importância do violão.

De acordo com a “Intellectus Revista Acadêmica Digital”, a evolução da tecnologia e das ferramentas digitais no dia-a-dia das pessoas possui muitos materiais de diversão e aprendizado. Com isso, as pessoas com baixas rendas e pessoas ocupadas que não possuem tempo para dirigirem-se até uma escola de violão podem obter acesso aos materiais, facilitando a forma de aprendizagem sem sair de casa.

---

<sup>1</sup>Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: giselledomingos42@gmail.com.

<sup>2</sup>Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

Este projeto surge para pessoas com falta de tempo e que não podem se deslocar de suas residências até uma escola de violão, facilitando recursos de aprendizagem mais simples e mais acessíveis.

O software terá o objetivo de ajudar pessoas que possuem interesses em aprender a tocar violão, mas não possuem tempo para se deslocar de sua residência, por conta da falta de tempo. (Trabalho, faculdades, escolas.) Muitas pessoas nos dias atuais buscam formas de aprendizagem mais fáceis de serem acessadas.

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

Para a realização do projeto, teve que se obter ideias na sequência, e foram feitas análises de sites já colocados no mercado. O projeto foi criado e desenvolvido com base em conceitos da Engenharia de Software como prototipação, levantamento e análise de requisitos, modelagem UML, entre outros.

Já para a produção do sistema web foram utilizadas as tecnologias: HTML, CSS, PHP, Bootstrap, Javascript, o software Workbench para a modelagem de dados e o banco de MySQL, além de outras API's. Foi utilizado o editor de código Visual Studio Code.

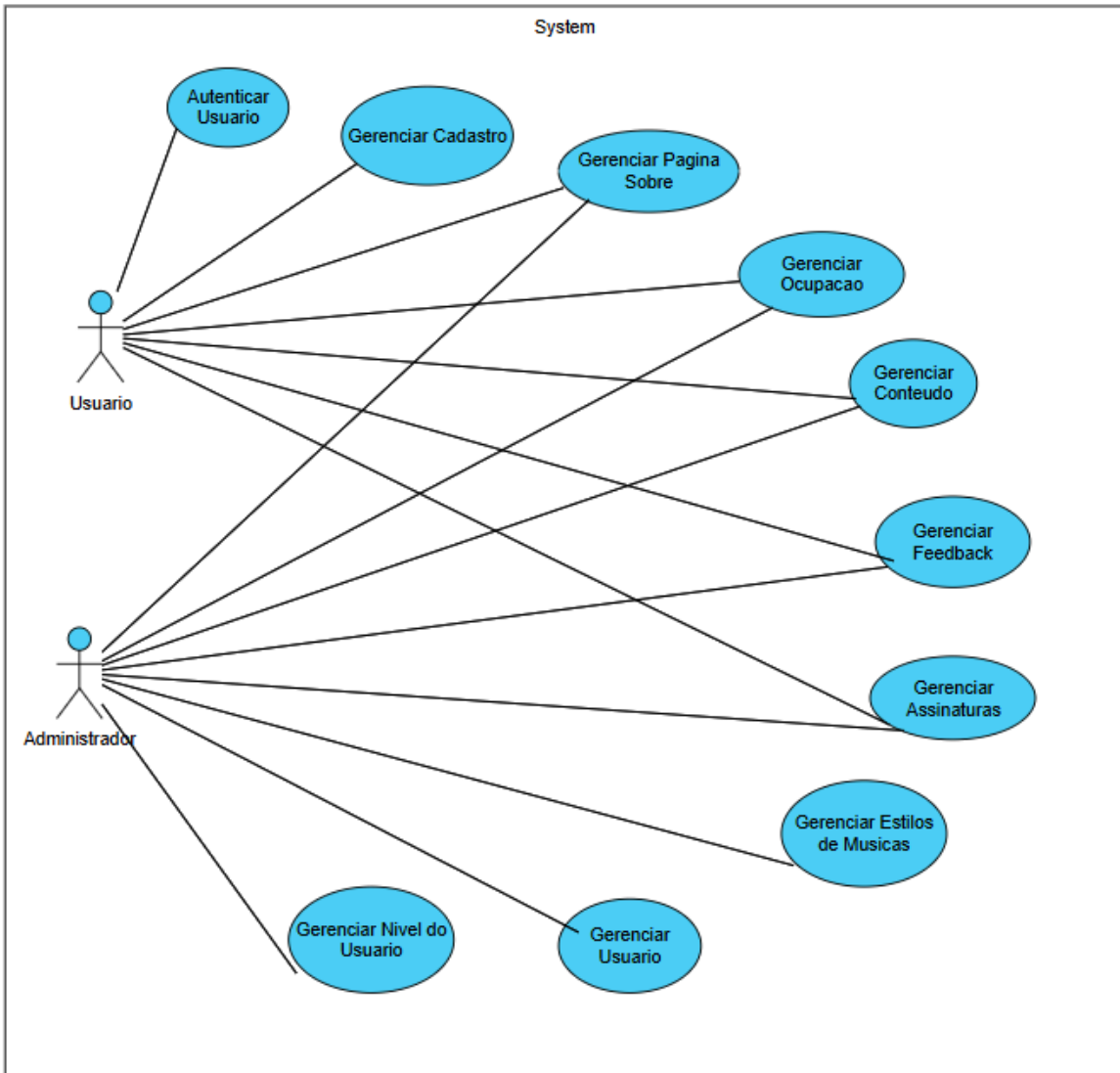
Ao final do desenvolvimento do protótipo, farei testes de usabilidade com uma comunidade que queira aprender a tocar violão, buscando autenticar o funcionamento do software e das pessoas para o melhoramento das funcionalidades do software e reconhecer se o site cumpriu com o objetivo que lhe foi proposto.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Um diagrama de caso de uso (Figura 1) foi desenvolvido para alinhar o backend do sistema. Foi muito importante decidir a ordem da programação e garantir que tudo funcionasse bem.

Tecnologias HTML, CSS, Bootstrap e Javascript foram usadas para a interface gráfica. A página principal do site é mostrada na Figura 2, que dará aos usuários a oportunidade de se registrar e adquirir o conteúdo educacional proposto.

Figura 1: Diagrama de Caso de Uso



Fonte: dos autores(2024)

Figura 2 : Página Principal



Fonte: dos autores(2024)

O software concede que todas as pessoas possam se tornar alunos e aprendizes do violão. Primeiramente, os alunos terão que realizar o cadastro. Ao fazer o login, o aluno terá acesso aos materiais e conteúdos propostos, para suprirem a avaliação de aprendizagem do aluno. O programa terá funcionalidades como conteúdos teóricos, escolha das conquistas e das pontuações dos níveis, que serão feitas pelo instrutor, e possuirá acesso aos alunos e dados de seus estudos.

#### 4. CONCLUSÃO

A plataforma permite que qualquer pessoa interessada em aprender a tocar violão se registre e acesse o conteúdo. Ao efetuar login, o aluno terá acesso a conteúdos teóricos e práticos, além de um sistema de conquistas e pontuações gerenciado pelo instrutor. Ele solicitará periodicamente ao instrutor os detalhes de login para que ele possa monitorar o progresso dos estudos de cada aluno.

#### REFERÊNCIAS

Digital, I. R. A. DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO PARA DISPOSITIVO MÓVEL PARA ESTUDO DA TEORIA MUSICAL E ABORDAGEM PRÁTICA PARA TOCAR VIOLÃO. 2020. Disponível em: <<https://revistasunifajunimax.unieduk.com.br/intellectus/article/view/741/729>>. Acesso em: 19 ago 2024.

MOURA, R. J. A. Ensino coletivo de violão: possibilidades para a aprendizagem colaborativa e cooperativa em EAD. 2009. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/13697/7749>>. Acesso em: 13 ago 2024.