

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC DE HORTOLÂNDIA

**Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de
Sistemas**

André Luiz da Silva Padilha

&

Ketelyn Aparecida Modesto da Silva



Tone to Tone

Hortolândia

2024

André Luiz da Silva Padilha

&

Ketelyn Aparecida Modesto da Silva

Tone to Tone

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de Sistemas em 2024 da Etec de Hortolândia, orientado pelo Prof. Priscila Batista Martins como requisito parcial para obtenção do título de técnico em desenvolvimento de sistemas.

Lista de ilustrações

Quadro 1– Logo	1
Quadro 2 – Cadastro.....	31
Quadro 3 – Tela do “Home”	32
Quadro 4 – Informação Principais.....	32
Quadro 5 – Depoimentos.....	33
Quadro 6 – Index final.....	33
Quadro 7 – Pagina sobre.....	34
Quadro 8 – Aulas.....	34
Quadro 9 –Logo.....	35
Quadro 10 – Pesquisa de Campo.....	65

Lista de tabelas

Tabela 1 – Patrocinador.....	28
Tabela 2 – Site.....	29
Tabela 3 – Aluno.....	29
Tabela 4 – Professor.....	29
Tabela 5 –Patrocina.....	30
Tabela 6 – Aprende.....	30
Tabela 7 – Auxilia.....	30
Tabela 8 – Análise de custo.....	36
Tabela 9 – Análise de custo 2.....	36
Tabela 10 – Cronograma.....	37

Lista de abreviaturas e siglas

Tratamento e Educação para autista e crianças com deficiências Relacionadas à comunicação, Sistema de Comunicação aráveis de troca de figura (TEACCH)

The Picture Exchange Communication System (PECS)

Análise Aplicada do Comportamento e o Programa Son-Rise (ABA)

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)

SUMÁRIO

RESUMO	7
PALAVRAS CHAVES.....	7
INTRODUÇÃO	7
DESENVOLVIMENTO	8
SITUAÇÃO - PROBLEMA	8
BENEFÍCIOS.....	9
JUSTIFICATIVA	9
HIPÓTESES.....	9
EMBASAMENTO BIBLIOGRÁFICO DO TEMA	9
1. O QUE É MÚSICA	10
2. PRINCIPAIS GÊNEROS MÚSICAIS.....	11
3. APRENDIZAGEM.....	12
4. MOTIVAÇÃO	13
5. PLANEJAMENTO.....	14
6. ESTRUTURA CURRICULAR.....	16
7. DESENVOLVIMENTO.....	16
8. FAIXA ETÁRIA	17
OBJETIVOS E METAS	19
METODOLOGIA	19
PRINCIPAIS RESULTADOS E PRODUTOS ESPERADOS NO PRAZO DE EXECUÇÃO DO PROJETO, INCLUINDO CONTRIBUIÇÕES CIENTÍFICAS E/OU TECNOLÓGICAS DA PROPOSTA	19

- Descrição do Produto/Software:	19
- Bancos de dados:	19
- Características técnicas:	21
- Funcionalidades:	21
- Linguagem/Ferramentas/Componentes do Produto:	22
MER – MODELO ENTIDADE RELACIONAMENTO	23
DER – DIAGRAMA ENTIDADE RELACIONAMENTO	24
MODELO DO BANCO DE DADOS EM MQL	24
DICIONÁRIO DE DADOS	28
MANUAL DO SISTEMA31
ANÁLISE DE CUSTO.....	36
PESQUISA DE CAMPO.....	37
CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS AO LONGO DO PERÍODO DE EXECUÇÃO DO PROJETO	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO	39
REFERÊNCIAS.....	40

RESUMO

Tone to Tone é uma plataforma inovadora voltada para jovens interessados em aprender sobre música. Ela oferece uma variedade de aulas, que cobrem desde os conceitos básicos de teoria musical até os aspectos mais avançados, proporcionando uma compreensão sólida dos fundamentos da música.

Além disso, a plataforma disponibiliza aulas práticas focadas no aprendizado de instrumentos musicais, abrangendo uma ampla gama de opções no repertório disponível. Após assistir a cada vídeo, os usuários podem realizar testes interativos para reforçar o conteúdo aprendido e garantir uma melhor fixação das informações. Dessa forma, *Tone to Tone* busca proporcionar uma experiência de aprendizado completa e dinâmica, que combina teoria e prática de forma acessível e envolvente.

PALAVRA CHAVES: Música; Aulas; Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Tone to Tone, é uma plataforma onde jovens podem assistir a aula com conteúdo relacionado a música, aprenderem o básico sobre seus conceitos e teorias; também oferecendo aulas sobre instrumentos musicais disponíveis no repertório disponível.

Ele tem uma forma educativa inovadora, criada especialmente para jovens que desejam explorar o universo musical de forma acessível, divertida e interativa.

Com o objetivo de tornar o aprendizado musical mais dinâmico e envolvente, a plataforma oferece uma gama de conteúdos que cobrem tanto os conceitos fundamentais da teoria musical quanto a prática com instrumentos. Desde as noções básicas sobre notas, escalas e acordes, até as técnicas essenciais para tocar diferentes instrumentos, *Tone to Tone* proporciona um aprendizado gradual e estruturado, permitindo que os usuários construam uma base sólida de conhecimento.

Além de aulas sobre teoria musical, a plataforma também oferece tutoriais específicos sobre diversos instrumentos, abordando desde o básico até aspectos mais avançados, dependendo do nível do aluno. Com um repertório musical variado e cuidadosamente selecionado, os jovens têm a oportunidade de aprender e praticar com músicas que correspondem aos seus gostos e interesses. Dessa forma, *Tone to Tone* não só ensina música, mas também transforma o aprendizado em uma experiência prazerosa e motivadora, estimulando o desenvolvimento das habilidades musicais e a expressão criativa de cada aluno.

DESENVOLVIMENTO

É a parte central do trabalho, responsável por apresentar de forma detalhada o referencial teórico que embasa a pesquisa. Nela, são explorados os principais conceitos relacionados ao tema do estudo, proporcionando uma base sólida de conhecimento sobre o assunto abordado. Além disso, essa seção inclui a descrição dos recursos utilizados na pesquisa, como métodos, ferramentas e instrumentos empregados para a coleta de dados.

A apresentação e análise dos dados obtidos são feitas de maneira sistemática, com uma explicação clara dos procedimentos adotados para chegar aos resultados. Os dados são apresentados de forma organizada, por meio de tabelas, gráficos ou descrições, permitindo uma visualização completa do que foi apurado. Em seguida, esses dados são analisados criticamente, interpretando-se seus significados à luz do referencial teórico, para identificar padrões, tendências e relações relevantes para o estudo.

Os resultados alcançados são apresentados com clareza, destacando as principais conclusões da pesquisa. Nesse ponto, é feita uma comparação entre as hipóteses iniciais e os achados obtidos, discutindo se os objetivos foram atingidos ou não. Por fim, a seção de discussão aprofunda as implicações dos resultados, refletindo sobre seu impacto e suas possíveis aplicações, além de sugerir possíveis caminhos para futuras investigações. Este tópico detalha o processo investigativo e fornece uma análise crítica e aprofundada dos dados, buscando responder às questões de pesquisa e expandir o entendimento sobre o tema.

SITUAÇÃO - PROBLEMA

A proposta de *Tone to Tone* é tornar o acesso ao conhecimento musical mais fácil e descomplicado, quebrando as barreiras que muitas vezes tornam o aprendizado da música um desafio intimidador. Ao oferecer uma plataforma

intuitiva e interativa, o projeto simplifica a forma como os jovens aprendem teoria musical, desenvolvem habilidades práticas e se conectam com diferentes instrumentos.

Além disso, a experiência de aprendizado é pensada para ser divertida e envolvente, transformando cada passo do processo em uma atividade prazerosa. Ao integrar o estudo musical com elementos de entretenimento, a plataforma motiva os alunos a se manterem curiosos e comprometidos, tornando o aprendizado não apenas uma obrigação, mas uma jornada divertida e gratificante.

A facilidade e simplificação de acesso ao conhecimento musical e divertimento com o processo do aprendizado.

BENEFÍCIOS

Aprender música pode ser uma experiência enriquecedora e transformadora, mas muitos iniciantes enfrentam obstáculos como falta de tempo, recursos e orientação adequada. Ter um site dedicado a ajudá-lo a aprender música com mais facilidade pode resolver muitos desses problemas e abrir novas oportunidades para um aprendizado mais eficiente e agradável.

JUSTIFICATIVA

Nessa faixa etária, muitos jovens estão em uma fase de autodescoberta, explorando suas preferências e talentos. Nosso aplicativo oferece a oportunidade perfeita para que eles possam se encontrar na música, ajudando-os a descobrir suas habilidades musicais e desenvolvendo seu potencial de forma divertida e acessível.

Com ferramentas interativas e um conteúdo diversificado, o aplicativo permite que cada usuário trilhe seu próprio caminho na música, seja experimentando novos instrumentos, aprendendo ritmos ou criando suas próprias composições. Essa jornada de aprendizado personalizada estimula a criatividade, a confiança e o autoconhecimento, ajudando-os a construir uma conexão autêntica com a música e a expressar-se através dela.

HIPÓTESES

Nosso aplicativo combina conhecimento e entretenimento, voltado especialmente para pré-adolescentes, adolescentes e jovens adultos entre 12 e 20 anos. Projetado para engajar e inspirar essa faixa etária, ele oferece uma experiência interativa que mescla aprendizado e diversão.

Com conteúdo que vão desde fundamentos musicais até ferramentas para criação e expressão, nosso objetivo é despertar o interesse e incentivar o desenvolvimento de habilidades de forma leve e envolvente. É uma plataforma onde eles podem descobrir seu potencial e expandir suas habilidades, explorando a música como um meio de autodescoberta e expressão pessoal.

EMBASAMENTO BIBLIOGRÁFICO DO TEMA

O que é Música:



Figura 1: Menino tocando violão

A música, além de ser uma forma de arte, é uma prática cultural universal que desempenha um papel fundamental em diversas sociedades. Sua importância pode ser observada desde tempos pré-históricos até os dias atuais, abrangendo uma ampla gama de funções, desde a expressão artística e entretenimento até usos educacionais e terapêuticos.

A capacidade da música de se adaptar e se integrar em diferentes contextos sociais e culturais demonstra sua versatilidade e a profundidade de sua influência na vida humana.

Principais gêneros musicais:

Dê acordo com a “Enciclopédia Significados” a música tem quatro (4) gêneros de música: Música erudita ou clássica, Ópera, Música popular e Música tradicional.

Música erudita ou clássica

Música erudita ou clássica é uma música bem elaborada, que foge das tradições populares. É uma música culta, caracterizada pela simetria e equilíbrio sonoro. Teve sua origem na necessidade de aumento do poder expressivo das melodias nos ofícios religiosos.

A música erudita ou clássica é caracterizada por uma música refinada e agradável, apresentada de forma instrumental, que chegou ao ápice com os grandes gênios da música, entre eles, Handel, Bach, Haydn, Mozer e Beethoven.

A expressão "música clássica" passou a ser usada para representar a evolução musical no século XIX, chamado século de ouro, dos grandes compositores.

Ópera

Ópera é uma obra dramática em que o teatro, a música e a poesia se completam. A ópera é um gênero teatral dramático, encenado junto com a música instrumental e o canto, no qual se sobressai um solista, representado por cantores com timbres vocais que vão do mais agudo até os mais graves. A ópera é encenada com os elementos do teatro, como enredo, coreografia e vestuário característico, em conjunto com a música instrumental e o canto.

Ópera é o plural de opus, que no latim significa obra de arte. A ópera surgiu na Itália, e é geralmente apresentada em latim ou italiano.

Música popular

Música popular é aquela que tem uma letra predominantemente romântica, jovem, dançante e com refrãos fáceis de memorizar. O rock foi um dos mais bem-sucedidos gêneros da música popular, seguido da música romântica.

A música popular brasileira recebeu influência de diversas escolas, entre elas a de João Gilberto, com a precisão técnica e a interpretação contida, e a escola de Elis Regina, com interpretação sentimental, em que a emoção importa mais do que a técnica. Michael Jackson e Madona serviram de parâmetro para o pop americano e para um grande número de seguidores.

A música popular cantada por grandes nomes do showbiz, com melodias suaves e ritmos dançantes, se enraizou na cultura da juventude urbana, virou sucesso comercial e é um dos mais bem-sucedidos gêneros da música contemporânea.

Música tradicional

Música tradicional ou folclórica é aquela que simboliza as tradições e costumes de um povo, passadas de geração a geração, como parte dos valores e da identidade de um povo. A música tradicional representa as crenças e as tradições de uma determinada região.

Grande parte da música folclórica possui letra de fácil memorização e está ligada às festividades, envolvendo danças típicas de uma determinada cultura. A música tradicional ou folclórica, está intimamente ligada à música popular. O fado, o tango, o samba, o frevo, o forró, a música de viola, a música sertaneja, o maracatu, o reggae, os blues, entre outras, se perpetuaram e muitas delas exercem grande influência na música moderna.

O Aprendizagem/Ensino do ser humano

O ensino é uma forma sistemática de transmissão de conhecimentos utilizada pelos humanos para instruir e educar seus semelhantes, geralmente em locais

conhecidos como escolas. O ensino pode ser praticado de diferentes formas. As principais são: o ensino formal, o ensino informal e o ensino não formal. O ensino formal é aquele praticado pelas instituições de ensino, com respaldo de conteúdo, forma, certificação, profissionais de ensino etc. O ensino informal está relacionado ao processo de socialização do homem. Ocorre durante toda a vida, muitas vezes até mesmo de forma não intencional. O ensino não formal, por sua vez, é intencional.

Em geral, é aquele relacionado a processos de desenvolvimento de consciência política e relações sociais de poder entre os cidadãos, praticadas por política e relações sociais de poder entre os cidadãos, praticadas por movimentos populares, associações, grêmios etc. Os limites entre essas três categorias de educação não são extremamente rígidos, são permeáveis. Pois estamos aprendendo constantemente e por diferentes vias e agentes.

A motivação do adolescente na aprendizagem musical sob a ótica do professor de instrumento

A adolescência é uma fase marcada por intensas transformações psicológicas, físicas e sociais, que podem afetar significativamente o processo de aprendizagem musical. Durante esse período, os jovens frequentemente enfrentam dúvidas sobre suas habilidades e podem perder o interesse pela prática musical. O papel do professor de instrumento é crucial para manter a motivação desses alunos, especialmente ao considerar as Necessidades Psicológicas Básicas descritas por Deci e Ryan (2000): autonomia, competência e relacionamento.

Objetivo do Estudo:

O objetivo geral deste estudo foi explorar as crenças, opiniões e atitudes dos professores de instrumento sobre as Necessidades Psicológicas Básicas no contexto da promoção da motivação dos alunos adolescentes para aprender música.

Metodologia do Artigo:



Figura 2: Garoto tocando com amigos

A metodologia adotada foi o Estudo de Levantamento (survey). Os dados foram coletados por meio de um questionário distribuído entre professores de música. Esse método permitiu reunir uma ampla gama de percepções e práticas dos professores em relação ao apoio motivacional dos alunos adolescentes.

Resultados Obtidos:

Os resultados do estudo forneceram importantes insights para os professores de música sobre como planejar e conduzir suas aulas para aumentar a motivação dos adolescentes. Entre as principais conclusões, destacam-se:

Autonomia: Professores que incentivam a autonomia dos alunos, permitindo-lhes tomar decisões sobre o repertório e métodos de prática, observam um aumento significativo na motivação. Quando os alunos sentem que têm controle sobre seu aprendizado, eles tendem a se envolver mais ativamente nas aulas.

Competência: É essencial que os professores ajudem os alunos a reconhecer e celebrar suas conquistas musicais. Feedback positivo e realista sobre o progresso dos alunos reforça sua percepção de competência, o que é crucial para manter a motivação.

Relacionamento: A construção de um relacionamento positivo e de apoio entre o professor e o aluno é fundamental. Os professores que demonstram interesse genuíno pelo bem-estar e desenvolvimento pessoal dos alunos conseguem criar um ambiente de aprendizado mais motivador e acolhedor.

Considerações para Professores de Música:

Com base nos resultados do estudo, os professores de música são incentivados a adotar as seguintes práticas para promover a motivação dos adolescentes

Planejamento das Aulas

Incluir atividades que permitam a escolha e a personalização do aprendizado, atendendo às preferências musicais dos alunos.

Fornecer feedback contínuo e específico, destacando tanto os pontos fortes quanto as áreas de melhoria. Estabelecer uma comunicação aberta e honesta, mostrando empatia e compreensão dos desafios enfrentados pelos adolescentes. Propor desafios musicais que sejam equilibrados, evitando tarefas excessivamente fáceis ou difíceis, para manter o engajamento e a sensação de progresso.

A pesquisa revelou que uma boa regulação da motivação é fundamental para um aprendizado eficaz e para alcançar melhores rendimentos musicais. Professores de música que compreendem e implementam estratégias baseadas nas Necessidades Psicológicas Básicas podem criar um ambiente de aprendizado mais motivador e produtivo para os adolescentes, ajudando-os a superar os desafios dessa fase e a desenvolver suas habilidades musicais de maneira satisfatória.

Métodos educacionais:

Existem vários métodos educacionais importantes que podem auxiliar no processo de inclusão da criança autista, tais como: TEACCH – Tratamento e Educação para autistas e crianças com deficiências relacionadas à comunicação, Sistema de Comunicação através de troca de figuras – PECS (The Picture Exchange Communication System), ABA – Análise Aplicada do Comportamento e o programa Son-Rise.

Como já foi apresentado, cada criança é diferente, independentemente se carrega consigo um diagnóstico ou não. Por isso, identificar as necessidades de cada aluno é fundamental para estabelecer um processo de ensino-aprendizagem de qualidade, estimulando o desenvolvimento de competências e habilidades favoráveis e auxiliando no seu processo de adaptação.

Assim, procure estabelecer um contato ativo e aberto com o aluno, possibilitando um espaço de fala para que ele se sinta confortável em expor — seja por meio da fala, de desenhos ou de representações — a melhor forma que ele adquire conhecimento, para que, então, a escola possa desenvolver estratégias inclusivas que englobem as necessidades daquele aluno.

Escola de Música

Uma escola de música é uma instituição dedicada ao ensino da música, onde estudantes de todas as idades podem aprender e aprimorar suas habilidades musicais. Essas escolas oferecem uma variedade de cursos e programas que abrangem diversos instrumentos, teoria musical, composição, e até mesmo tecnologia musical. Aqui estão alguns aspectos detalhados sobre uma escola de música:

A pesquisa revelou que uma boa regulação da motivação é fundamental para um aprendizado eficaz e para alcançar melhores rendimentos musicais. Professores de música que compreendem e implementam estratégias baseadas nas Necessidades Psicológicas Básicas podem criar um ambiente de aprendizado mais motivador e produtivo para os adolescentes, ajudando-os a superar os desafios dessa fase e a desenvolver suas habilidades musicais de maneira satisfatória.

Estrutura Curricular

Aulas Individuais

Instrumentos: Da escolha do aluno.

Teoria Musical: Leitura de partituras, harmonia, solfejo.

Aulas

Estudos: Conceitos, Definições, Teorias, Partituras. Workshops: Composição, história da música.

Metodologia de Ensino

Abordagem Personalizada

Adaptação ao Aluno: Personalização do ensino de acordo com o nível, interesse e objetivos de cada aluno.

Feedback Contínuo: Avaliações regulares para monitorar o progresso e ajustar o plano de ensino conforme necessário.

Desenvolvimento das Habilidades

Técnicas de Execução: Desenvolvimento de habilidades técnicas específicas para cada instrumento.

Expressão Artística: Incentivo à interpretação e expressão pessoal através da música.

Corpo Docente

Professores Qualificados

Experiência e Formação: Professores com formação acadêmica em música e experiência prática como músicos profissionais.

Desenvolvimento Contínuo: Análise e avaliação dos métodos de ensino.

Benefícios de Estudar Música

Desenvolvimento Cognitivo e Emocional

Melhora da Concentração e Disciplina: A prática musical regular desenvolve habilidades de concentração e disciplina.

Expressão Emocional: A música proporciona uma forma de expressão emocional e criatividade.

Oportunidades de Carreira

Preparação Profissional: Programas avançados que preparam os alunos para carreiras profissionais na música, seja como performers, compositores, produtores ou educadores.

Redes de Contatos: Conexões com profissionais da área, proporcionando oportunidades de networking e desenvolvimento de carreira.

Uma escola de música, portanto, oferece um ambiente rico e diversificado para o desenvolvimento musical, proporcionando aos alunos não apenas habilidades técnicas, mas também crescimento pessoal e oportunidades de carreira.

Aprendizado e a cabeça dos Adolescentes



Figura 3: Duas pessoas jogando um jogo de futebol

Com isto o jogo surge como uma forma lúdica no processo de ensino-aprendizagem do indivíduo sendo um recurso que facilita o estudo e desenvolvimento da inteligência. Segundo Zonta e Mesquita (2011) os jogos têm como objetivo promover o desenvolvimento em todas as áreas do conhecimento, resgatando o prazer pelo aprender, inserindo o aluno com autismo no contexto escolar e contribuir para sua formação. O conceito de jogo consiste numa atividade física ou intelectual formada por um conjunto de regras e define um indivíduo (ou um grupo) como vencedor e outro como perdedor.

Os jogos podem ser utilizados para fins educacionais para transmitir o sentido de respeito às regras e a mensagem de que numa disputa entre adversários haverá sempre um que perde e outro que ganha.

Alguns exemplos de jogos são: xadrez, futebol, damas, dança das cadeiras, voleibol, etc.

Os jogos eletrônicos e os jogos de computador são procurados por jogadores de todas as idades, para jogarem sozinhos ou, por exemplo, em jogos online, com adversários de todo o mundo.

É uma atividade estimulante e lúdica. Mas, tal como os jogos de azar, os jogos eletrônicos podem provocar vício, além de efeitos negativos (violência, depressão, medo, riscos para a saúde, etc.) em determinados casos.

Adolescentes sua história e teorias sobre

A sociedade contemporânea ocidental estendeu o período da adolescência, que não é mais encarada apenas como uma preparação para a vida adulta, mas passou a adquirir sentido em si mesma, como um estágio do ciclo vital. O presente artigo procura descrever como os adolescentes eram vistos e tratados, desde a antiguidade até os dias de hoje, a partir de textos literários ou filosóficos e estudos científicos.

O material bibliográfico a respeito da adolescência caracteriza-se por três etapas distintas: a descrição dos padrões de comportamento, ajustamento pessoal e relacionamento; a resolução de problemas reais por meio do conhecimento científico; e o desenvolvimento positivo do indivíduo, considerando os adolescentes como o futuro da humanidade.

Faixa de idade e Gênero

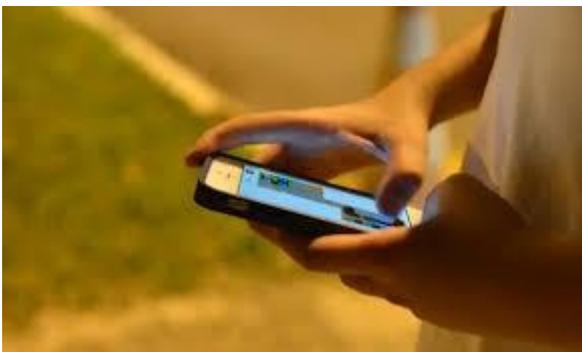


Figura 4 – Adolescente no celular

De acordo com o artigo (andi.org.br) adolescência e juventude são condições sociais parametrizadas por uma faixa etária. Embora se confundam e sejam utilizados como sinônimos, são conceitos diferentes.

No Brasil, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) estabelece que adolescente é o indivíduo entre 12 e 18 anos incompletos. Já o termo jovem costuma ser utilizado para designar a pessoa entre 15 e 29 anos, seguindo a tendência internacional. Assim, podem ser considerados jovens os adolescentes-jovens (entre 15 e 17 anos), os jovens-jovens (com idade entre os 18 e 24 anos) e os jovens adultos (faixa-etária dos 25 aos 29 anos). No geral, algum fenômeno musical citado no texto inicial se mantém atuais, mas não são mais novidade, enquanto vimos outros comportamentos surgirem.

Dessa forma, é interessante fazer esse recorte temporal para registrar por quanto tempo algumas tendências permanecem ativas no comportamento de consumo de música dos jovens e quais outras vão surgindo no caminho.

<https://querobolsa.com.br/carreiras-e-profissoes/profissional-de-musica>
<https://www.gazetadopovo.com.br/economia/pos-e-carreira/5-coisas-que-voce-deve-fazer-aos-20-anos-para-garantir-uma-boa-carreira-b3q6de6iahu89mw0w1jsb1k5t/>
<http://172.16.0.2/e2qerror.php?DENIEDURL==https%3a%2f%2fprojetojovensmusicos%2eorg%2ebr%2fqem%2dsomos%2f::IP==172.16.4.20::USER==172.16.4.20::FILTERGROUP==Internet Restrita::CATEGORIES==:REASON==Encontrada%20frase%20proibida%3a%20tube>
https://www.google.com/search?sca_esv=37cb248e0107facb&sca_upv=1&rlz=1C1GCEU_pt-BRBR1114&q=jovem+12+a+20+anos+celular&uds=ADvngMgbGHMcsUJjGIO3VxZJIVPGEUaYfbHi8bNzWeURz-M4o8eFrO7CmjxLST533H7yVaJjy0TrT0qSQ6IDCOJDyZl_fDzRKAVdOAbdWY8mU3hLBZJ-ijwXw1YxHAvqRoxHoFy8hzL2IXK3rQeO3tMW-SUoDWSFfFuMIHU8-wBWNyLQlyhS2VhC9DVcmcgFiyhd7xw1u6N9HCAbgGwsXA_Wqn87OMaZxpEhyrQe_NdmmpnHwpkWfCs7XNq7hemIESQYUbnE_YS1dEj_v6kHaaeAmG0AelbUVBVE6TL0R0KIVT6PkbKfFbGTi9mVQuGrjEKhNmRDlu0sZmkakXefq_0o3ZjzdVDh6uX1F0MjF0pFqhLblo&udm=2&prmd=ivnsbmtz&sa=X&ved=2ahUKEwimyeiaqtaGAxXokZUCHXGyCq4QtKqLeqQIDBAB&biw=1280&bih=593&dpr=1.5

OBJETIVOS E METAS

O objetivo é ensinar e entreter as pessoas por meio do aprendizado de diversos instrumentos musicais, proporcionando uma experiência rica que combina a formação técnica e a diversão. Ao explorar diferentes instrumentos, os participantes não apenas adquirem habilidades musicais, mas também são estimulados a desenvolver a criatividade, a disciplina e a apreciação pela música, tornando o processo de aprendizado tanto educativo quanto envolvente.

METODOLOGIA

A metodologia adotada para esta pesquisa foi o Estudo de Levantamento (survey), que se mostrou eficaz para obter uma visão abrangente das percepções e práticas dos professores de música. Para a coleta de dados, foi utilizado um questionário estruturado, aplicado a um grupo de professores de música de diferentes contextos, com o objetivo de investigar suas abordagens em relação ao apoio motivacional de alunos adolescentes. Esse método permitiu a obtenção de informações diversificadas e enriquecedoras sobre as estratégias utilizadas pelos educadores, bem como as dificuldades enfrentadas no processo de motivação e engajamento dos estudantes.

PRINCIPAIS RESULTADOS E PRODUTOS ESPERADOS NO PRAZO DE EXECUÇÃO DO PROJETO, INCLUINDO CONTRIBUIÇÕES CIENTÍFICAS E/OU TECNOLÓGICAS DA PROPOSTA

Nosso produto será um software em C# desenvolvido em computador, ensinar e entreter pessoas no campo da música, assim dando um conhecimento a mais, para objetivos e projetos futuros das pessoas de uma faixa etária de 12-20 anos de idade.

Banco de Dados:

Um banco de dados é uma coleção organizada de dados:

- **Coleção organizada:** Aqui, a ideia é que os dados não estão apenas armazenados de forma aleatória, mas sim dispostos de uma maneira estruturada e organizada. Isso significa que há uma lógica por trás da forma como os dados são armazenados, o que facilita sua localização e manipulação. A "organização" pode ocorrer de várias formas, como em tabelas, índices, hierarquias, ou outros tipos de estrutura.
- **Facilidade de acesso:** Um banco de dados permite que os usuários ou sistemas acessem rapidamente as informações que precisam. A ideia é que, mesmo que o banco de dados contenha grandes volumes de dados, ele deve ser projetado para localizar e recuperar informações de forma eficiente.
- **Gerenciada:** Isso significa que os dados podem ser controlados, monitorados e mantidos de forma adequada. A gestão de um banco de dados envolve a criação de regras, políticas e procedimentos para garantir que os dados sejam armazenados de forma segura e acessível, sem problemas como perda de dados ou corrupção.
- **Atualizada:** Um banco de dados é dinâmico e está em constante mudança. Os dados podem ser inseridos, modificados ou excluídos ao longo do tempo. A "atualização" aqui significa que o sistema deve permitir a adição de novos dados ou a modificação de dados existentes de maneira eficiente e sem comprometer a integridade do banco de dados.
- **Armazenamento estruturado:** A estrutura de um banco de dados é pensada para que os dados sejam armazenados de forma que facilite a consulta e o relacionamento entre eles. Por exemplo, em um banco de dados relacional, os dados são armazenados em tabelas, com linhas e colunas, permitindo relações entre diferentes conjuntos de dados. Isso ajuda a manter as informações organizadas e acessíveis.
- **Consultas:** Uma das principais funcionalidades de um banco de dados é a capacidade de realizar **consultas** (queries), ou seja, buscar e recuperar informações específicas dentro do conjunto de dados. Para isso, o banco de dados fornece uma linguagem (geralmente SQL) que permite ao usuário fazer perguntas complexas sobre os dados de maneira rápida e precisa.

- **Inserir dados:** A adição de novos dados ao banco de dados é outra função essencial. O banco de dados deve permitir que novos registros (ou entradas) sejam inseridos de forma simples e segura, sem afetar a integridade das informações existentes.
 - **Atualizar dados:** Além de adicionar dados novos, é comum que as informações armazenadas no banco de dados precisem ser modificadas. Por exemplo, um endereço de cliente pode mudar, ou um preço de produto pode ser ajustado. O banco de dados deve fornecer meios de atualizar esses dados de maneira rápida e sem causar erros.
 - **Excluir dados:** Às vezes, os dados armazenados precisam ser removidos do banco de dados. Pode ser porque os dados se tornaram obsoletos, ou porque o usuário ou sistema precisa liberar espaço. O banco de dados permite excluir dados de forma controlada, garantindo que a remoção não afete outras informações ou a integridade do sistema.
-
- **Eficiência:** Um banco de dados é projetado para realizar essas operações de forma otimizada, ou seja, ele deve ser capaz de processar grandes volumes de dados sem perder performance. Isso inclui otimização de consultas, índices que aceleram a busca de dados, mecanismos de armazenamento que evitam desperdício de espaço, entre outros aspectos. A eficiência também envolve garantir que as operações de inserção, atualização e exclusão não causem lentidão ou falhas no sistema.

Resumo:

Um banco de dados é um sistema que organiza e armazena dados de forma estruturada, de modo que esses dados possam ser acessados, manipulados e gerenciados de maneira rápida e segura. Ele permite que os usuários realizem operações como consulta, inserção, atualização e exclusão de dados de maneira eficiente, sem comprometer a performance ou a integridade do sistema.

Esse tipo de organização e controle facilita a manipulação de grandes volumes de dados, essencial para muitas aplicações modernas, como sistemas bancários, e-commerce, redes sociais, e outros serviços que lidam com grandes quantidades de informações.

Características técnicas

O aplicativo é compatível com Android, iOS e versão web, com sincronização entre dispositivos. Sua interface é moderna, intuitiva e personalizável, oferecendo temas e perfis ajustáveis. Inclui recursos interativos de aprendizado como vídeos, tutoriais, exercícios gamificados. Possui uma ampla biblioteca de

conteúdo, com sons, samples, partituras e playlists por gênero e dificuldade. A comunidade integrada permite a interação entre usuários, com perfis, conquistas e fóruns. Além disso, oferece ferramentas de criação musical, como simuladores de instrumentos e editor de áudio básico, criando um ambiente focado no aprendizado e na criatividade musical de jovens de 12 a 20 anos.

Funcionalidade

O aplicativo é multiplataforma (Android, iOS e web) e oferece uma interface intuitiva e personalizável. Com recursos como vídeos, tutoriais, exercícios gamificados, ele facilita o aprendizado musical. Sua biblioteca inclui sons, samples, partituras e playlists por gênero e dificuldade. O aplicativo também possui uma comunidade integrada para interação entre usuários, além de ferramentas de criação musical, como simuladores de instrumentos e editor de áudio básico. É voltado para jovens de 12 a 20 anos, incentivando o aprendizado e a criatividade musical.

Linguagem/Ferramentas/componentes do produto

HTML

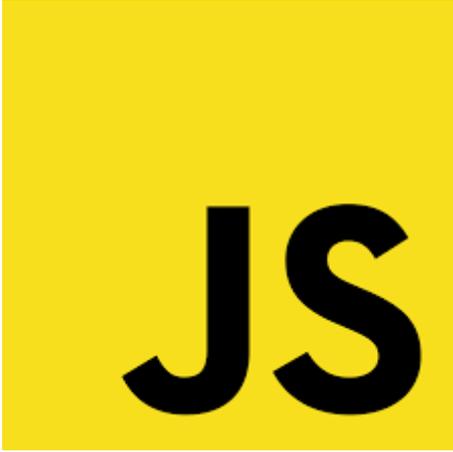


Html

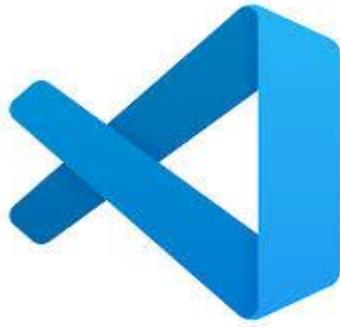
CSS



css



Javascript



Visual Studio code

Modelo de Entidade e Relacionamento-MER:

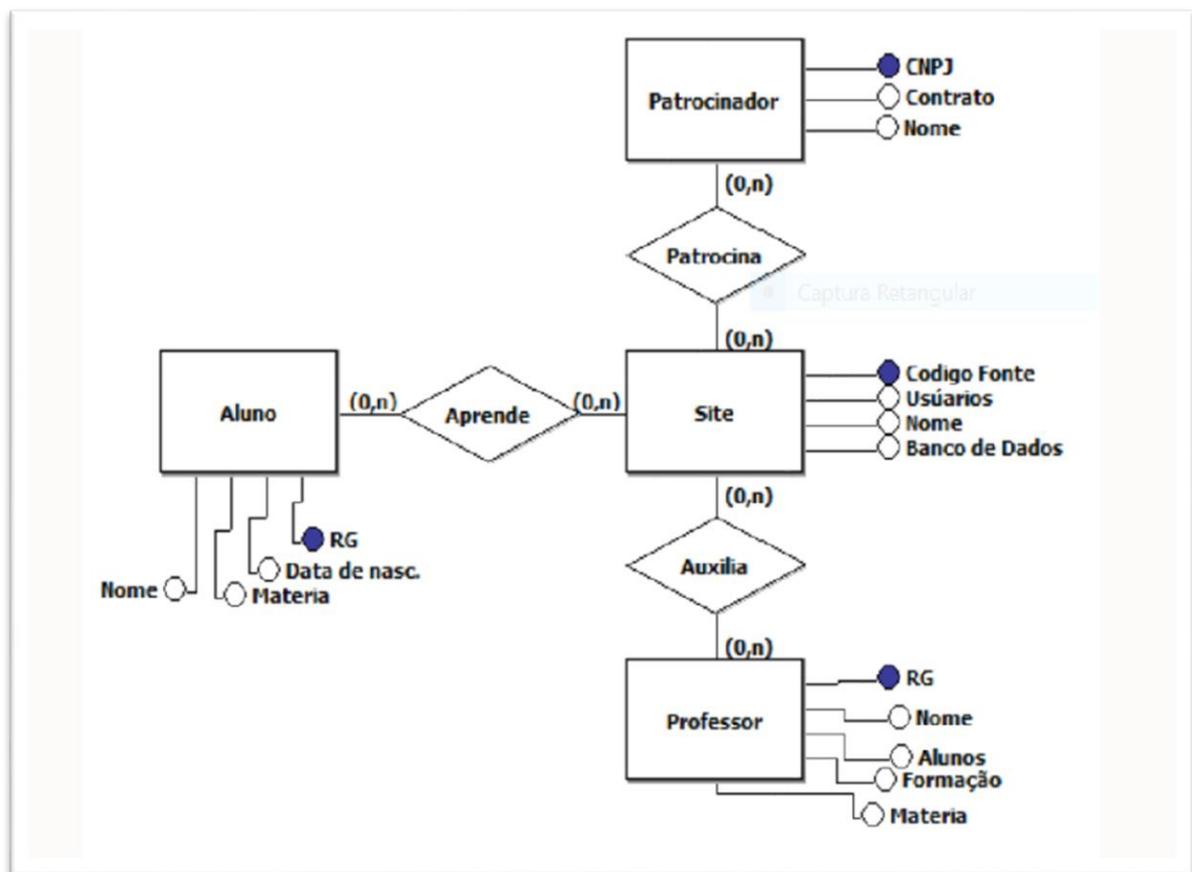


Diagrama de Entidade e Relacionamento-DER:

```
--|Criação da tabela Patrocinador
```

```
CREATE TABLE Patrocinador (
```

```
    CNPJ CHAR(14) PRIMARY KEY,
```

```
    Contrato VARCHAR(100),
```

```
    Nome VARCHAR(100)
```

```
);
```

```
-- Criação da tabela Site
```

```
CREATE TABLE Site (
```

```
    SiteID INT PRIMARY KEY AUTO_INCREMENT,
```

```
    CodigoFonte TEXT,
```

```
    Usuarios INT,
```

```
    Nome VARCHAR(100),
```

```
    BancoDeDados VARCHAR(100)
```

```
);
```

-- Criação da tabela Aluno

```
CREATE TABLE Aluno (  
    RG CHAR(9) PRIMARY KEY,  
    Nome VARCHAR(100),  
    DataNasc DATE,  
    Materia VARCHAR(100)  
);
```

-- Criação da tabela Professor

```
CREATE TABLE Professor (  
    RG CHAR(9) PRIMARY KEY,  
    Nome VARCHAR(100),  
    Alunos INT,  
    Formacao VARCHAR(100),  
    Materia VARCHAR(100)  
);
```

-- Tabela de relacionamento entre Patrocinador e Site (Patrocina)

CREATE TABLE Patrocina (

 PatrocinadorCNPJ CHAR(14),

 SiteID INT,

 FOREIGN KEY (PatrocinadorCNPJ) REFERENCES Patrocinador(CNPJ),

 FOREIGN KEY (SiteID) REFERENCES Site(SiteID),

 PRIMARY KEY (PatrocinadorCNPJ, SiteID)

);

-- Tabela de relacionamento entre Aluno e Site (Aprende)

CREATE TABLE Aprende (

 AlunoRG CHAR(9),

 SiteID INT,

 FOREIGN KEY (AlunoRG) REFERENCES Aluno(RG),

```
CREATE TABLE Aprende (  
    AlunoRG CHAR(9),  
    SiteID INT,  
    FOREIGN KEY (AlunoRG) REFERENCES Aluno(RG),  
    FOREIGN KEY (SiteID) REFERENCES Site(SiteID),  
    PRIMARY KEY (AlunoRG, SiteID)  
);  
  
-- Tabela de relacionamento entre Professor e Site (Auxilia)  
CREATE TABLE Auxilia (  
    ProfessorRG CHAR(9),  
    SiteID INT,  
    FOREIGN KEY (ProfessorRG) REFERENCES Professor(RG),  
    FOREIGN KEY (SiteID) REFERENCES Site(SiteID),  
    PRIMARY KEY (ProfessorRG, SiteID)  
);
```

Dicionário de Dados

O Dicionário de Dados é uma documentação que descreve detalhadamente cada elemento de dados em um banco de dados. Ele define as tabelas, colunas, tipos de dados, restrições, chaves primárias, chaves estrangeiras e outras informações relevantes para o entendimento do banco de dados. O dicionário de dados é essencial para padronizar a estrutura do banco e facilitar a manutenção e a compreensão por desenvolvedores e administradores.

Conceito do dicionário de dados

O **conceito de dicionário de dados** refere-se à ideia de um repositório centralizado que descreve e documenta todos os elementos de dados de um sistema de banco de dados. Ele funciona como uma "biblioteca" ou "manual" sobre os dados do sistema, com o objetivo de padronizar e facilitar o entendimento e o uso desses dados por toda a equipe de desenvolvimento, administração e negócios.

Dicionário de Dados do seu software

Tabela: Patrocinador

Nome do Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições
CNPJ	CHAR	14	CNPJ do patrocinador	PRIMARY KEY
Contrato	VARCHAR	100	Número do contrato com o site	NOT NULL
Nome	VARCHAR	100	Nome do patrocinador	NOT NULL

Tabela: Site

Nome do Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições
SiteID	INT	-	Identificador único do site	PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT
CodigoFonte	TEXT	-	Código fonte do site	
Usuarios	INT	-	Número de usuários cadastrados	
Nome	VARCHAR	100	Nome do site	NOT NULL
BancoDeDados	VARCHAR	100	Tecnologia de banco de dados	

Tabela: Aluno

Nome do Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições
RG	CHAR	9	RG do aluno	PRIMARY KEY
Nome	VARCHAR	100	Nome do aluno	NOT NULL
DataNasc	DATE	-	Data de nascimento do aluno	
Materia	VARCHAR	100	Matéria de interesse	

Tabela: Professor

Nome do Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições
RG	CHAR	9	RG do professor	PRIMARY KEY
Nome	VARCHAR	100	Nome do professor	NOT NULL
Alunos	INT	-	Quantidade de alunos que ensina	
Formacao	VARCHAR	100	Formação do professor	
Materia	VARCHAR	100	Matéria que ensina	

Tabela: Patrocina

Nome do Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições
PatrocinadorCNPJ	CHAR	14	CNPJ do patrocinador	FOREIGN KEY (Patrocinador)
SiteID	INT	-	Identificador do site	FOREIGN KEY (Site), PRIMARY KEY (composite)

Tabela :Aprende

Nome do Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições
AlunoRG	CHAR	9	RG do aluno	FOREIGN KEY (Aluno)
SiteID	INT	-	Identificador do site	FOREIGN KEY (Site), PRIMARY KEY (composite)

Tabela: Auxilia

Nome do Campo	Tipo de Dado	Tamanho	Descrição	Restrições
ProfessorRG	CHAR	9	RG do professor	FOREIGN KEY (Professor)
SiteID	INT	-	Identificador do site	FOREIGN KEY (Site), PRIMARY KEY (composite)

Cadastro

Nome Completo

Email

Nome de Usuário

Senha

Confirme a Senha

Data de Nascimento

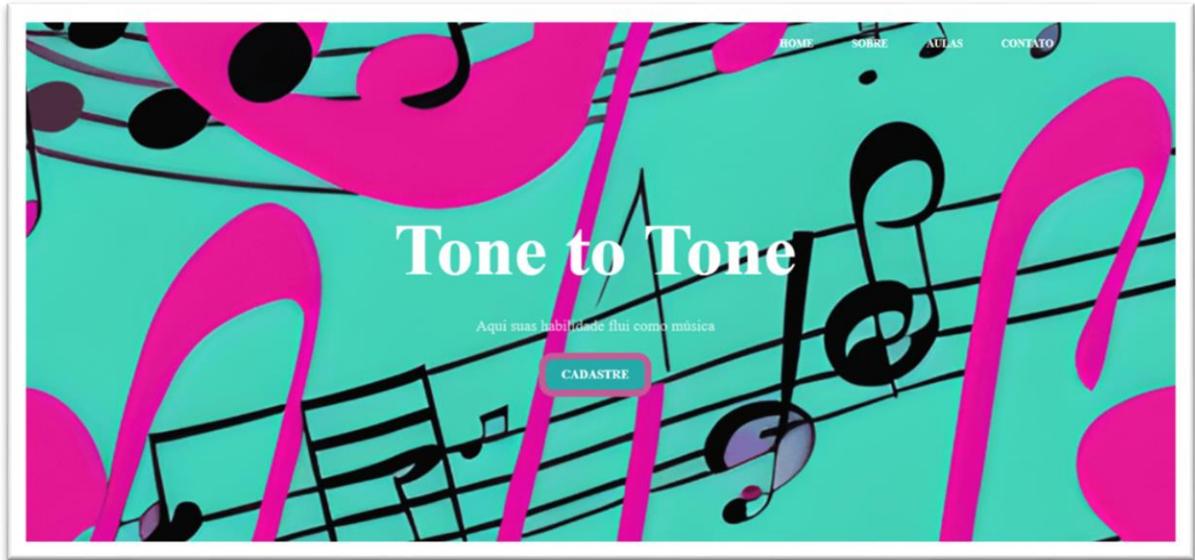


Gênero



Telefone

Tela de cadastro



Tela principal index início do site de música



Conteúdo abaixo do index as informações principais

Nossos Depoimentos

Leia o que nossos clientes falam de nos para o mundo



Laura

Muito bom



Clara

Incrível



Depoimentos e as opiniões do aprendiz

Faça mais com a gente

texto de conteúdo texto de conteúdo texto de conteúdo texto de conteúdo
texto de conteúdo texto de conteúdo texto de conteúdo texto de conteúdo

Entrar em contato



Index final

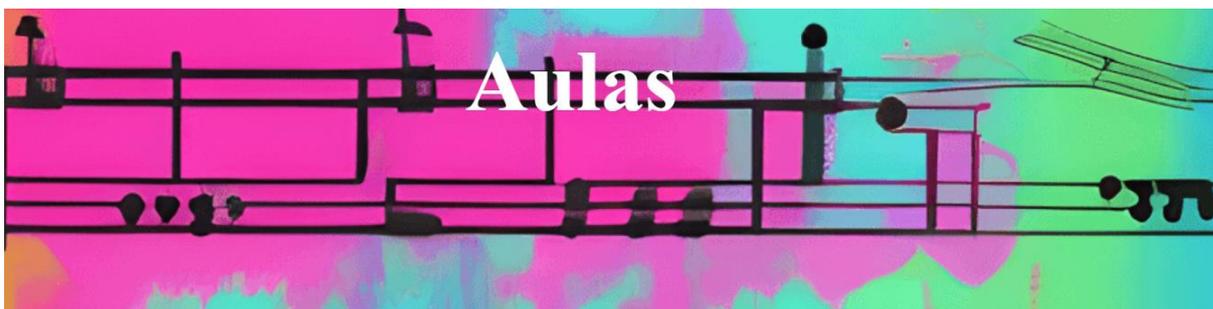
Descubra Seu Potencial Musical e Transforme Seus Sonhos em Realidade!

sica tem o poder de transformar vidas, e queremos ajudar você, jovem talentoso, a descobrir todo o seu potencial. Aqui, oferecemos ferramentas, recursos e apoio para que você possa dar os primeiros passos ou aprimorar suas habilidades no mundo da música.



Desenvolvido por Ketelyn Silva

Página de sobre



Aulas Disponíveis

poder de transformar vidas, e queremos ajudar você, jovem talentoso, a descobrir todo o seu potencial. Aqui, oferecemos ferramentas, recursos e apoio para que você possa dar os primeiros passos e aprimorar suas habilidades no mundo da música.

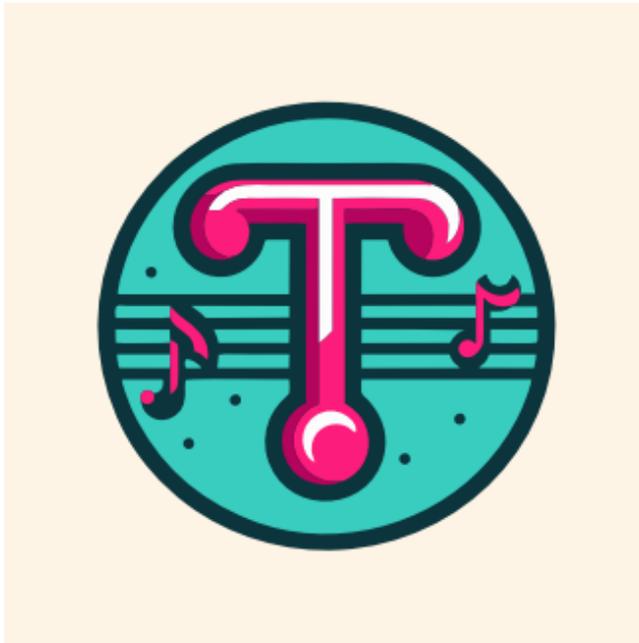
Aulas Disponíveis



Tela de Aulas colocar as aulas disponíveis e com formulário para colocar sua resposta

Queremos finalizar o conteúdo colocando acréscimos no sobre com dados do site de música, aprofundar o término da página Aulas com escolha de instrumento do interessado com perguntas do assunto dito para avaliar o aluno

Segue a nossa logo:



Análise de custo

Linguagem /ferramentas	Valor por hora programada	Quantidade de hora (casa)	Quantidade de hora (tcc/pw)	Total do Software
Html	18,46	26h	28h	996.84
CSS	20,00	21h	21h	840.00
Visual Studio	12,20	35h	6h	500.02
Javascript	24,62	14h	15h	713.98
SQL	26,16	7h	21h	732.48

TOTAL DE TUDO: 4.515,98

Linguagem /ferramentas	Valor por hora programada	Quantidade de hora (casa)	Quantidade de hora (tcc/pw)	Total do Software
Html	30,00	448h		13.440
CSS	30,00	689h		20.670
Visual Studio	30,00	40h	30h	1.200
Javascript	30,00	16h	30h	14.400
SQL	30,00	15h	30h	13.500

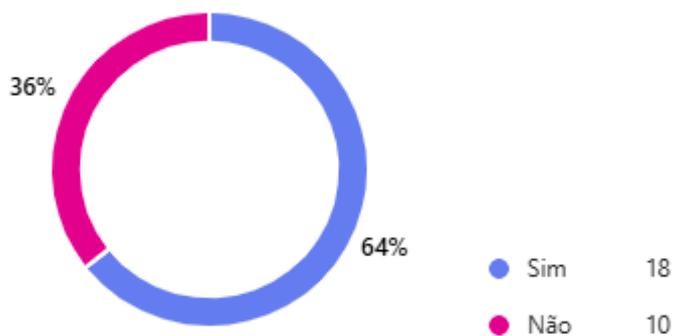
TOTAL DE TUDO :63.210.0

CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS AO LONGO DO PERÍODO DE EXECUÇÃO DO PROJETO

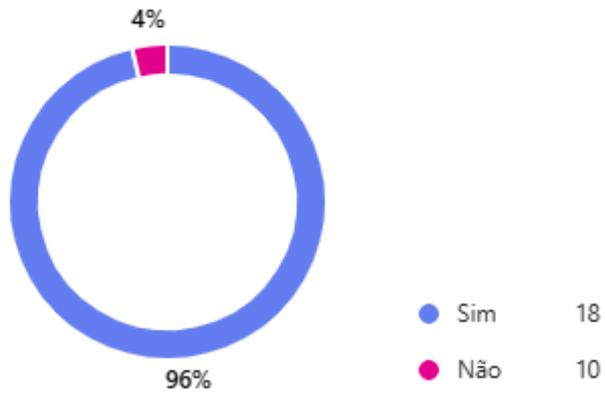
Definição de grupo:27/03/24;
Validação de Tema:10/04/24;
Plano de Pesquisa:10/04/24;
Pesquisa Bibliografica:17/04/24;
Pesquisa de Campo: 15/04/24;
Desenvolvimento do Software – Parte Logica (Tudo pronto):27/11/24;
Desenvolvimento do Software – Parte Física (Tudo pronto):27/11/24;
Testes: Não definidas;
Implantação: Não definidas.

PESQUISA DE CAMPO

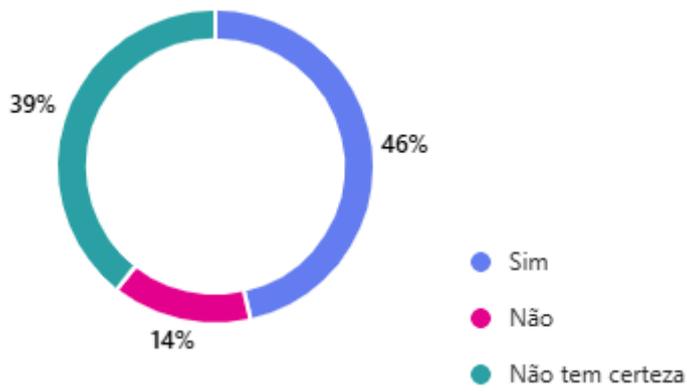
Quantas pessoas conhece a Harmonia



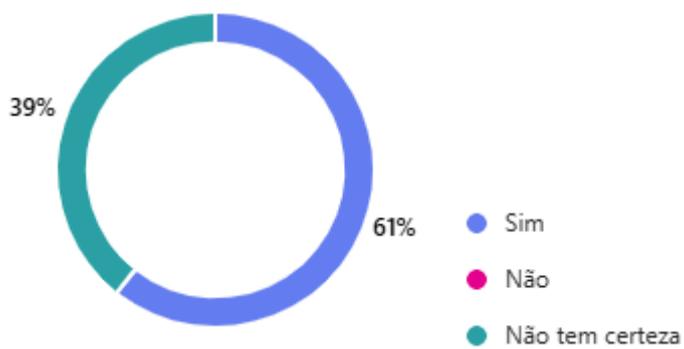
Quantos tem interesse por música



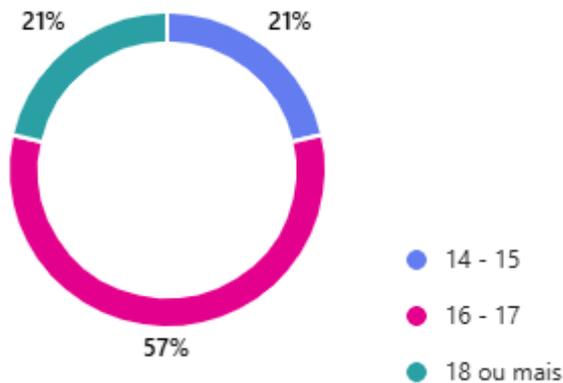
Quantos já sabe o quer ser



Interesse a Aprender



Faixa etária de Idade



CONSIDERAÇÕES FINAIS OU CONCLUSÃO

O projeto *Tone to Tone* tem o objetivo de tornar o acesso ao conhecimento musical mais fácil e divertido. Focado em pré-adolescentes, adolescentes e jovens adultos, ele busca transformar o aprendizado e o entretenimento musical em algo acessível e agradável.

O projeto *Tone to Tone* representa uma abordagem inovadora para democratizar o aprendizado musical, tornando-o mais acessível, envolvente e divertido para um público jovem. Ao focar em pré-adolescentes, adolescentes e jovens adultos, o projeto reconhece a importância de despertar o interesse musical em uma fase crucial do desenvolvimento, oferecendo uma experiência interativa que alia educação e entretenimento de maneira única.

Por meio de recursos didáticos modernos, plataformas digitais e uma metodologia que estimula a prática constante e a criatividade, o *Tone to Tone* vai além do simples ensino de notas e acordes. Ele promove uma imersão no universo musical, estimulando o senso de descoberta e a expressão individual de cada participante. Ao facilitar o acesso a materiais e técnicas musicais, o projeto diminui as barreiras que, muitas vezes, tornam o aprendizado da música um processo árduo e desmotivante.

A proposta de tornar a música mais divertida e acessível não só contribui para a formação de novos músicos, mas também para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais importantes, como disciplina, paciência, trabalho em equipe e autoconfiança. Dessa forma, o *Tone to Tone* não se limita apenas à formação musical, mas também ao desenvolvimento integral dos jovens, preparando-os para a vida e, quem sabe, para uma futura carreira artística.

Em última análise, *Tone to Tone* não é apenas uma plataforma de aprendizado musical; é uma oportunidade de transformação e crescimento, proporcionando aos jovens uma maneira de se conectar com a música de forma mais profunda, expressiva e prazerosa. Com isso, o projeto oferece um legado de aprendizado e inspiração para as novas gerações, preparando-as

para um futuro onde a música será uma parte essencial de sua vida e expressão.

REFERÊNCIAS

- Duolingo -É um aplicativo gratuito de aprendizado.
- Melatonin-É um jogo de ritmo onde você completa desafios musicais.
- Simply piano-É um app que ensina a tocar piano com lições interativas, para iniciantes e avançados.