


El sistema de "Vidas" 	1
JUEGO 1: Pentagrama → Guitarra → Pentagrama, Tipo test.....	2
JUEGO 2: Pentagrama → Guitarra, tipo directo en un mástil simulado. ....	3
JUEGO 3: Guitarra → Pentagrama, tipo directo en un pentagrama.....	3
JUEGO 4: Modo Texto de preguntas y respuestas, Tipo Test.....	4
El Panel de administración.....	4
En Preparación.....	6

- **AREZZO** es una aplicación de aprendizaje musical a base de preguntas y respuestas para competir, que consta de cuatro juegos.
- Es posible jugar individual o colectivamente. En su versión online los alumnos ("usuarios") pueden contestar las preguntas desde su casa, previa selección de una serie de temas y un nivel en concreto por parte del tutor ("administrador").
- La elección de cada pregunta se hace siguiendo el siguiente criterio:
  - Se escoge una pregunta no formulada al usuario, al azar.
  - Si ya ha respondido a todas, el juego elige entre las que ha respondido de forma errónea.
- Cada pregunta lleva una puntuación y un tiempo de respuesta distinto, a configurar por el tutor.
- Las baterías de preguntas se dividen por temas y por nivel.
- Los puntos se van sumando así como los tiempos de respuesta. Se visualizan las estadísticas del usuario y un ranking general de todos los participantes.
- Contempla los siguientes juegos:
  - JUEGO 1: Pentagrama → Guitarra → Pentagrama, Tipo test.
  - JUEGO 2: Pentagrama → Guitarra, tipo directo en un mástil simulado.
  - JUEGO 3: Guitarra → Pentagrama, tipo directo en un pentagrama.
  - JUEGO 4: Modo Texto de preguntas y respuestas, Tipo Test.

## El sistema de "Vidas"

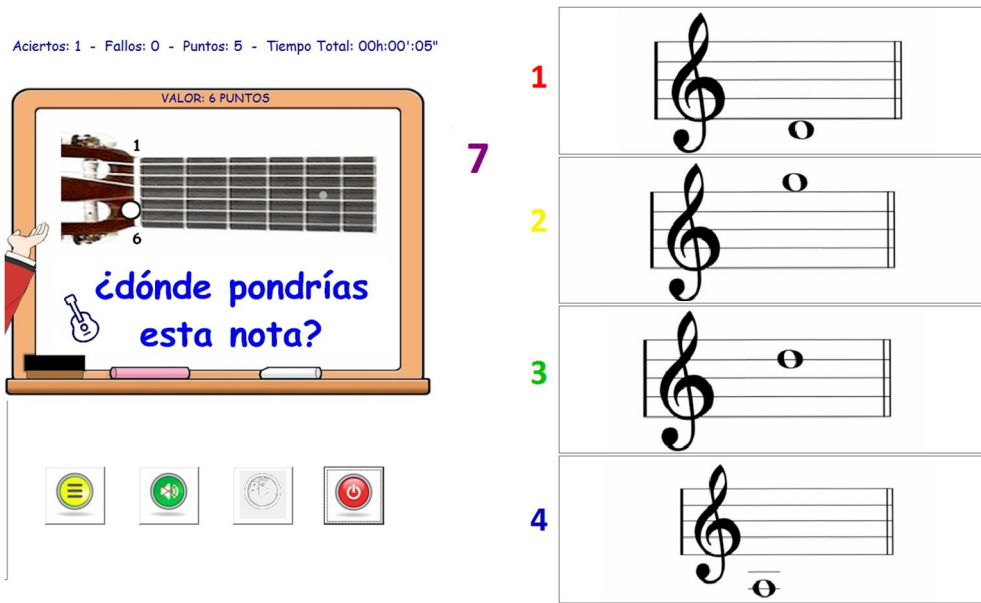
- Los juegos, aparte de acumular puntos y segundos por las respuestas, contemplan un sistema de "vidas" para fijar objetivos. Hay dos maneras de jugar:
  - **RESTA:** El tutor indica un número de vidas de partida (por defecto 10). Por cada fallo se pierde una vida, y por cada cierto número de aciertos (es configurable) se añade una. Si se pasa de cero vidas el alumno pierde la partida.
  - **SUMA:** Se parte de cero vidas. El tutor indica un objetivo de vidas (por ejemplo 10), y el alumno tratará de conseguir llegar a ese objetivo.
- Tanto para un tipo como para otro, el tutor puede configurar que el juego formule un cierto número limitado de preguntas.

**JUEGO 1: Pentagrama → Guitarra → Pentagrama, Tipo test.**

- El sistema elige una pregunta al azar de un tema aleatorio y propone cuatro posibles soluciones.
- Tiene dos tipos de preguntas:
  - 1.- El juego visualiza el mástil de una guitarra con un traste marcado. Las soluciones que se visualizan son notas en pentagramas, para indicar cuál es la nota correcta.

Aciertos: 1 - Fallos: 0 - Puntos: 5 - Tiempo Total: 00h:00':05"

VALOR: 6 PUNTOS



7

1

2

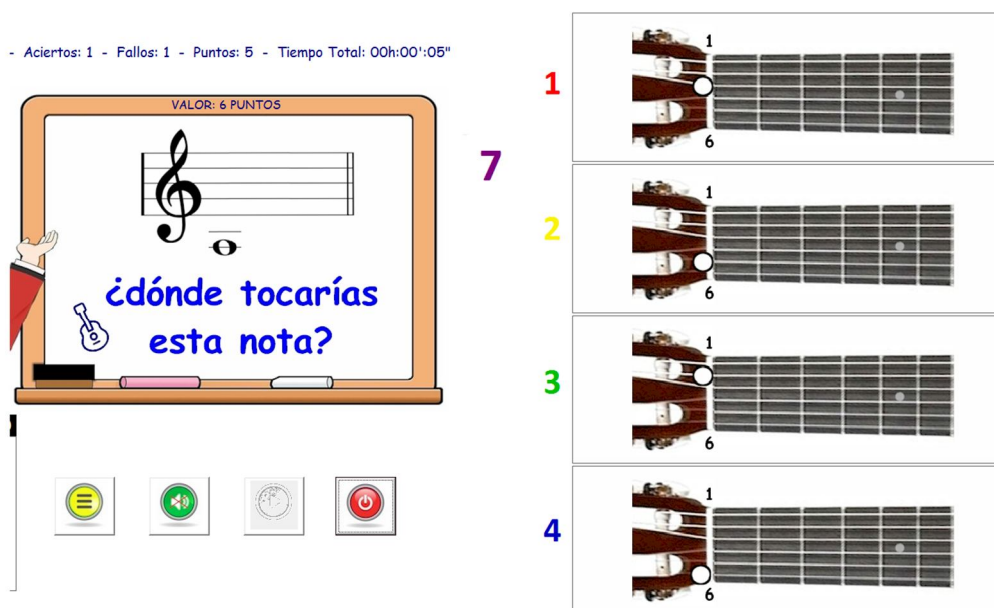
3

4

- 2.- El juego visualiza una nota en un pentagrama y habrá que situarla en el traste correspondiente de la guitarra:

- Aciertos: 1 - Fallos: 1 - Puntos: 5 - Tiempo Total: 00h:00':05"

VALOR: 6 PUNTOS



7

1

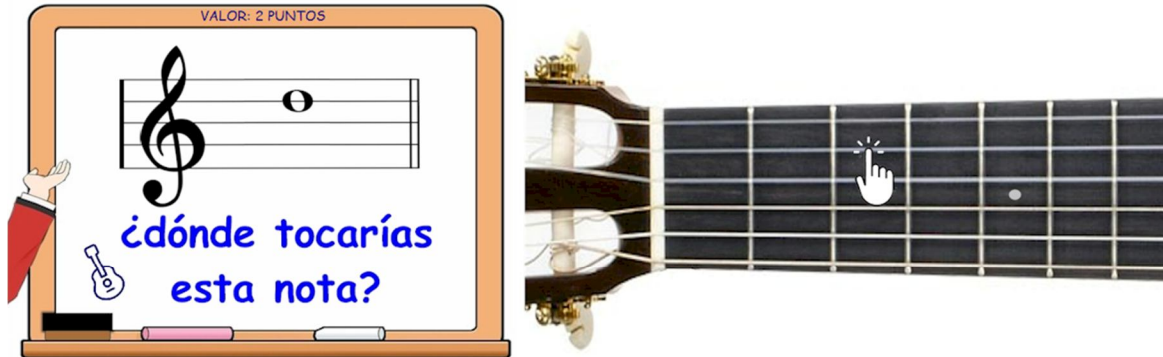
2

3

4

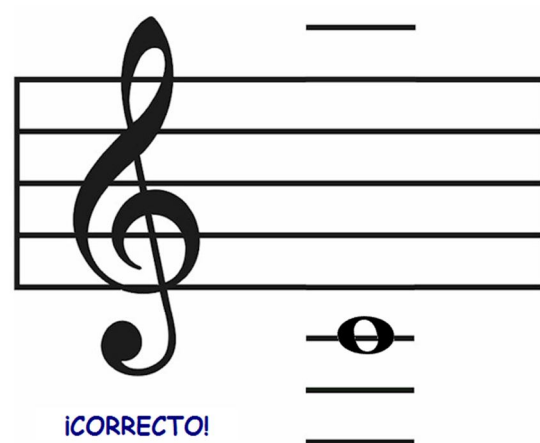
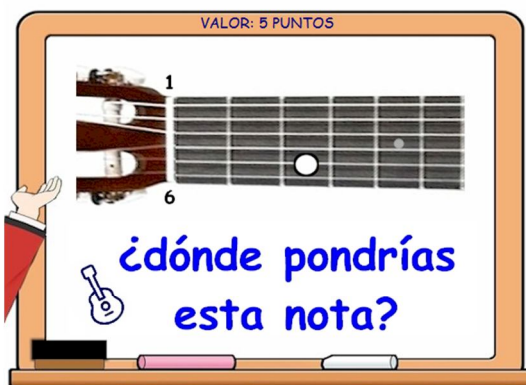
**JUEGO 2: Pentagrama → Guitarra, tipo directo en un mástil simulado.**

- El sistema elige al azar una nota en un pentagrama. El alumno debe pulsar en el mástil de una guitarra el traste correspondiente donde se encuentra la nota.



**JUEGO 3: Guitarra → Pentagrama, tipo directo en un pentagrama.**

- El sistema elige al azar una nota en un traste del mástil de una guitarra. El alumno debe situar en un pentagrama la nota que le corresponde.



### JUEGO 4: Modo Texto de preguntas y respuestas, Tipo Test.

- El sistema elige al azar una pregunta. El alumno debe marcar la respuesta adecuada de entre cuatro seleccionadas al azar, entre las que se encuentra la correcta.
- Este juego permite la importación de preguntas y respuestas de una hoja Excel.

 **Antonio**   
 Preguntas: 20 - Aciertos: 11 - Fallos: 9 - Puntos: 110 - Tiempo Total: 00h:01':12"

VALOR: 10 PUNTOS

**Ordena de mayor a menor según la duración**

7

RANKING (puntos/seg.)
Antonio (110 / 72)



<b>1</b>	blanca, negra, redonda, corchea, semicorchea
<b>2</b>	redonda, blanca, negra, corchea, semicorchea
<b>3</b>	blanca, redonda, corchea, negra, semicorchea
<b>4</b>	negra, blanca, redonda, semicorchea, corchea

### El Panel de administración

El usuario con rol de administrador (el tutor) dispone de una serie de herramientas en su Panel de Control:



1. Juego de Modo Textos: Se pueden importar baterías de preguntas y respuestas desde una hoja Excel, siguiendo un patrón determinado:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		pregunta	imagen	audio	puntos	tiempo	nivel	tema
2		respuesta	imagen	audio	correcta			
3	P	El sonido está producido por ondas que vibran de forma			10	10	1	1
4		regular			x			
5		irregular						
6		no está formado por ondas						
7		ondas que no vibran						
8	P	El sonido se representa por medio de			10	10	1	1
9		las notas						
10		las figuras			x			

2. Juego de Modo Textos: Se pueden exportar las baterías de preguntas y respuestas a una hoja Excel.
3. Juego de Modo Textos: Elimina Preguntas (con sus respuestas):
  - Marque las preguntas que desee y pulse el botón "eliminar".
4. Elimina usuarios de la aplicación:
  - Marque los usuarios que desee y pulse el botón "eliminar".
5. Cambia el nivel de las preguntas para el usuario;
  - Marque los usuarios a los que quiere cambiar el nivel.
  - Pulse "ejecutar" e indique el nivel que quiera asignar.
6. Marque los temas que quiera asignar a todos los usuarios y pulse el botón "ejecutar".
7. Visualiza en el panel izquierdo las estadísticas del juego actual.
  - Teclee el "alias" del usuario a consultar y pulse "aceptar".
8. Seleccione las preguntas a las que quiere modificar los puntos y el tiempo de respuesta e introduzca los datos que se asignarán.
9. Con esta opción puede asignar un número límite de preguntas. Cuando el usuario llega a ese número, el juego se termina. Para volver a jugar utilice la opción 11: "Resetear estadísticas".

10. Selecciona el tipo de contabilización de "vidas": "Resta" o "Suma".(Vea el apartado "[El Sistema de Vidas](#)").
- Para el tipo "RESTA" puede indicar aquí el máximo de vidas iniciales ("Máx.:") y el número de respuestas correctas para sumar una nueva vida ("Saltos:").
  - Para el tipo "SUMA" puede indicar aquí el tope de respuestas a las que tienen que llegar los usuarios ("Máx.:").
11. Elimina todos los datos acumulados del usuario.
- 

## En Preparación

Los siguientes juegos están en preparación:

- Iniciación al Solfeo para Piano
- Iniciación al Solfeo para Bandurria / Laúd
- Iniciación al Solfeo para Bajo con trastes

