

# Inductor póstural mecánico para el aprendizaje del movimiento de muñeca en la batería instrumental

Memoria para optar al título de Diseñador Industrial

**Por :**

**Ignacio Díaz Katalinic**

Profesor guía :

Marcelo Quezada Moncada

**2010**

No autorizado por el autor para ser publicada a texto completo en Cybertesis.



<b>Resumen . .</b>	<b>4</b>
<b>Indice . .</b>	<b>5</b>
<b>NO DISPONIBLE A TEXTO COMPLETO . .</b>	<b>6</b>

## Resumen

En este proyecto se observa, analiza y propone, una solución a una problemática que se observa en el aprendizaje de la postura de las extremidades superiores al tocar batería instrumental, con la utilización del agarre de baquetas más usado hoy en día, el « Matched Grip » o Toma Moderna de Baquetas, en su variación americana. De ésta variación, se toma como estudio el principal movimiento que se utiliza en su interpretación, el gesto con énfasis en las muñecas y se analiza el problema, el cual se centra en la dificultad que presenta para los intérpretes principiantes, el asimilar la postura correcta de las muñecas en la ejecución de este movimiento, para lograr un óptimo desempeño en la calidad del sonido, la correcta biomecánica del movimiento y el evitar lesiones en el mediano y largo plazo.

Luego de la generación de una base teórica, y de la búsqueda y análisis de referentes, se propone como solución, generar una órtesis o exoesqueleto de uso temporal para el área de la mano, muñeca y antebrazo, en base a una estrategia de aprendizaje basada en la psicología del aprendizaje motor (prompting and fading) donde mediante un estímulo temporal (se va controlando los avances del alumno y quitando el estímulo paulatinamente), se guía las extremidades superiores del alumno en el movimiento repetitivo, lo que permite la asimilación del gesto correcto en el aprendizaje del instrumento.

Otro punto que se plantea en el proyecto, es que mediante el aprendizaje del movimiento de manera correcta, y la disminución en el tiempo de asimilación del mismo, se promueve la motivación del alumno. Para apoyar esta idea, se utiliza como recurso motivacional, el valor inmaterial del objeto, el cual se pretende asociar al virtuosismo en la batería, agregando a su forma y estética conceptos relacionados a los principales exponentes del género musical que más ha desarrollado el uso de la batería, sus componentes y rudimentos, el Rock.

En cuanto a la manera de difusión del producto, se plantea que su comercialización se desarrolle en tiendas especializadas de instrumentos y artículos musicales, al igual que los pad de práctica, el metrónomo y todos los artículos relacionados al aprendizaje del instrumento. De esta manera, el Exodrum (objeto en cuestión) pretende estar al alcance tanto de estudiantes autodidactas como tutorados, ya que el principio de acción sirve para ambos, aunque se garantiza que los resultados óptimos de aprendizaje se obtienen bajo la supervisión de un profesor presente en la regulación del tiempo de uso del objeto y la evaluación de parte de éste en los avances del alumno.

# Indice

## CAPITULO 1

Presentación del Tema pág. 11

## CAPITULO 2

Antecedentes pág. 19

## CAPITULO 3

Marcio Teórico pág. 39

## CAPITULO 4

Proceso de Diseño pág. 50

## CAPITULO 5

Proceso Productivo pág. 63

## CAPITULO 6

Estrategia de inserción de Mercado pág. 76

Referentes Bibliográficos pág. 82

Anexo pág. 84

# **NO DISPONIBLE A TEXTO COMPLETO**

No autorizado por el autor para ser publicada a texto completo en Cybertesis.