## PESQUISA: AS VOZES DOS MÚSICOS

O primeiro passo foi simples, mas essencial: ouvir. Ouvir as dores, as frustrações e os desejos.

O objetivo? Compreender profundamente o que falta no processo de aprendizado e o que pode transformá-lo.

- **Necessidades não atendidas:** O que desmotiva os iniciantes? O que limita o progresso dos intermediários? Quais desafios enfrentam os mais experientes?
- **Preferências de aprendizado:** São os vídeos, o feedback em tempo real ou talvez um sistema de objetivos e conquistas que os motiva?
- **Recursos essenciais:** Uma comunidade de músicos, com interação real, é o que falta? E o feedback imediato durante a prática poderia ser a chave do sucesso?

## METODOLOGIA

Imaginando tudo isso, a pesquisa seguiu um ritmo bem definido:

- **Entrevistas aprofundadas,** como conversas que revelam o que realmente importa para cada usuário.
- **8participantes**, representando um público heterogêneo.
- Cada encontro é uma verdadeira **jam session**, presencial ou virtual, com duração de cerca de uma hora, mas com impacto duradouro.

## DIVERSIDADE DOS MÚSICOS

O grupo de participantes da pesquisa é como uma banda eclética, com instrumentos, idades e objetivos diferentes:

- Cada um deles vem de faixas etárias distintas e com motivações diversas.

## O QUE EU PERGUNTEI

As perguntas-chave que guiaram a pesquisa abordaram várias áreas de interesse:

**Experiências e Desafios:**
Qual é a parte mais difícil ao aprender um instrumento de cordas?
Quais obstáculos enfrentam?

**Necessidades e Expectativas:**
O que tornaria esse caminho musical mais fácil?
Como o feedback imediato impacta o aprendizado?
A gamificação realmente funciona?

**Preferências:**
Como preferem aprender?
Vídeos?
Textos?
Aulas interativas?

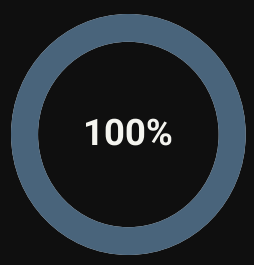
**Acesso e Tecnologia:**
Eles têm uma boa conexão à internet?
Quais dispositivos utilizam?

## PESQUISA

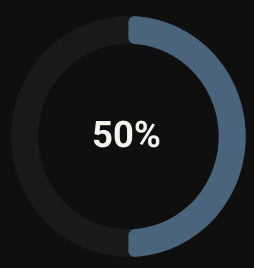
O que os próprios músicos disseram?

Em cada conversa, ficou claro que ninguém está completamente satisfeito com os métodos de aprendizado atuais.

Surgiram desafios recorrentes:




- A falta de feedback em tempo real é uma grande frustração.
- Eles querem saber se estão fazendo certo ou errado no momento, e não depois de terem praticado horas do jeito errado.




- Músicos intermediários e avançados relataram não conseguir encontrar conteúdos especializados que atendam às suas necessidades.
- Eles estão prontos para progredir, mas não têm o suporte adequado.

## A REVELAÇÃO DAS NECESSIDADES

Constaterei repetidamente do que os usuários realmente precisam:

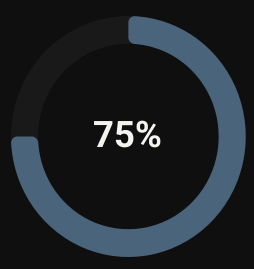
1 **Feedback imediato:** Isso foi mencionado por todos os participantes. Eles precisam de correções enquanto tocam, para garantir que estão no caminho certo.

2 **Conteúdos personalizados:** Iniciantes querem simplicidade, enquanto músicos mais experientes exigem complexidade. Uma plataforma única deve ser capaz de satisfazer ambos.

3 **Gamificação como motivador:** Para 62,5% dos participantes, principalmente iniciantes e intermediários, ganhar pontos e alcançar metas mantém a concentração alta e torna o aprendizado mais divertido.

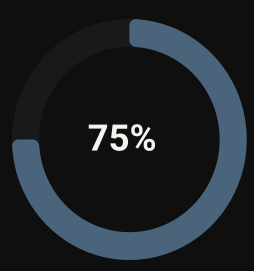
## COMO QUEREM APRENDER

Os métodos tradicionais de ensino já não são suficientes. Os usuários buscam mais:




- Preferem vídeos interativos com explicações claras, onde podem voltar e repetir as partes mais difíceis.

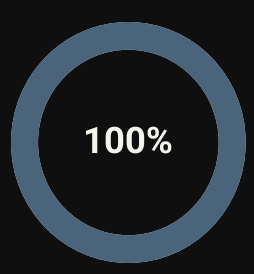
- Praticam regularmente e desejam uma plataforma que os ajude a manter o ritmo, com lembretes, desafios diários ou uma comunidade ativa para compartilhar os progressos.



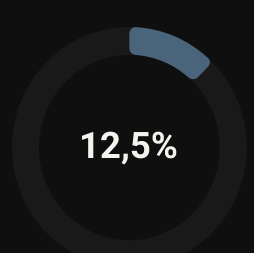

- E falando em comunidade, os entrevistados valorizam a possibilidade de interação. Eles não querem aprender sozinhos.

## O PAPEL DA TECNOLOGIA

Outro ponto revelador:




- Eles acessam os conteúdos por dispositivos móveis. Dão prioridade a uma interface limpa e intuitiva. Isso significa que a Luthara deve ser uma plataforma adaptável e extremamente fácil de usar.




- Mas não se pode ignorar as pessoas que solicitam acesso offline. Embora seja uma pequena porcentagem, isso mostra que essa funcionalidade deve ser planejada para o futuro.

## INSIGHTS

De todos esses dados, surgem cinco insights poderosos que guiarão o design da Luthara:

1 **Feedback em tempo real:** É o pilar central da plataforma. Sem ele, todo o resto perde impacto.

2 **Conteúdos especializados e personalizados:** A plataforma deve se adaptar ao nível de habilidade do usuário, passando do básico ao avançado, cobrindo instrumentos específicos.

3 **Gamificação:** Uma forma de manter os usuários motivados e engajados, especialmente nas fases iniciais.

4 **Vídeos interativos:** Os vídeos devem ser mais do que simples tutoriais; devem permitir interação, prática, pausas e revisões.

5 **Interface simples e intuitiva:** Cada usuário, seja adolescente ou adulto com déficit cognitivo ou motor, deve poder navegar facilmente pela plataforma.

## PRIORIZANDO O CAMINHO A SEGUIR

Com todos esses dados à disposição, pude construir um plano claro:

- O **feedback em tempo real** será nossa maior prioridade. Sem ele, a experiência do usuário ficaria incompleta.
- Garantiremos que os **vídeos interativos** sejam uma parte essencial da plataforma, com design focado em praticidade e clareza.
- A **interface simples e ágil** terá alta prioridade, assegurando uma navegação natural em qualquer dispositivo.
- Os **conteúdos especializados** virão logo em seguida, ampliando a oferta para músicos intermediários e avançados.
- Por fim, a **gamificação** será construída para manter o usuário engajado e motivado a progredir.

A pesquisa foi o mapa que nos indicou onde concentrar os esforços.

A Luthara não será apenas uma plataforma de aprendizado musical, mas a ferramenta que redefine a forma como as pessoas aprendem e evoluem com seus instrumentos.

E tudo isso começa com feedback imediato, conteúdos especializados e uma experiência gamificada e interativa.