RICERCA: LE VOCI DEI MUSICISTI

Il primo passo è stato semplice ma essenziale: ascoltare. Ascoltare i dolori, le frustrazioni e i desideri.

L'obiettivo? Comprendere a fondo cosa manca nel processo di apprendimento e cosa può trasformarlo.

- **Esigenze non soddisfatte:** Cosa demotiva i principianti? Cosa limita i progressi degli intermedi? Quali sfide affrontano i più esperti?
- **Preferenze di apprendimento:** Sono i video, il feedback in tempo reale o forse un sistema di obiettivi e conquiste ciò che li motiva?
- **Risorse essenziali:** Una comunità di musicisti, con interazione reale, è ciò che manca? E il feedback immediato durante la pratica potrebbe essere la chiave del successo?

METODOLOGIA

Immaginando tutto ciò, la ricerca ha seguito un ritmo ben definito:

- **Interviste approfondite**, come conversazioni che rivelano ciò che conta davvero per ogni utente.
- **8 partecipanti**, espressione di una platea eterogenea.
- Ogni incontro è una vera e propria **jam session,** sia in presenza che virtualmente, della durata di circa un'ora, ma con un impatto duraturo.

DIVERSITÀ DEI MUSICISTI

Il gruppo di partecipanti alla ricerca è come una band eclettica, con strumenti, età e obiettivi diversi:

- Ognuno di loro proviene da diverse fasce d'età e con motivazioni differenti.

COSA HO CHIESTO

Le domande chiave che hanno guidato la ricerca hanno affrontato diverse aree di interesse:

Esperienze e Sfide:
Qual è la parte più difficile nell'imparare uno strumento a corda?
Quali ostacoli incontrano?

Esigenze e Aspettative:
Cosa renderebbe più facile questo percorso musicale?
Come influisce il feedback immediato sull'apprendimento?
E la gamification funziona davvero?

Preferenze:
Come preferiscono imparare?
Video?
Testi?
Lezioni interattive?

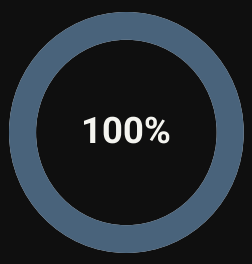
Accesso e Tecnologia:
Hanno una buona connessione internet?
Quali dispositivi utilizzano?

RICIERCA

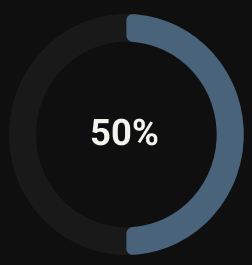
Cosa hanno detto i musicisti stessi?

In ogni conversazione, è risultato evidente che nessuno è completamente soddisfatto dei metodi di apprendimento attuali.

Sono emersi sfide ricorrenti:



- Mancanza di feedback in tempo reale come una grande frustrazione.
- Vogliono sapere se stanno facendo bene o male sul momento, non dopo aver praticato per ore nel modo sbagliato.



- Musicisti intermedi e avanzati ha riferito di non riuscire a trovare contenuti specializzati che soddisfino le loro esigenze.
- Sono pronti per fare progressi, ma non hanno il supporto adeguato.

LA RIVELAZIONE DEI BISOGNI

Ho constatato ripetutamente ciò di cui gli utenti hanno veramente bisogno:

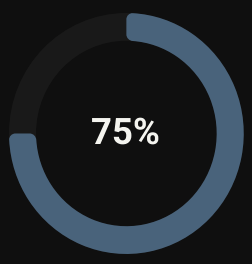
1 **Feedback immediato:** Questo è stato menzionato da tutti i partecipanti. Hanno bisogno di correzioni mentre suonano, per assicurarsi di essere sulla strada giusta.

2 **Contenuti personalizzati:** I principianti vogliono semplicità, mentre i musicisti più esperti richiedono complessità. Una piattaforma unica deve essere in grado di soddisfare entrambi.

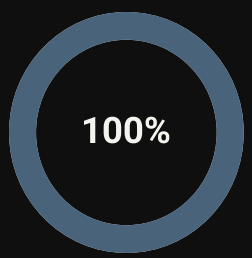
3 **Gamification come motivatore:** Per il 62,5% dei partecipanti, soprattutto principianti e intermedi, guadagnare punti e raggiungere traguardi mantiene alta la concentrazione e rende l'apprendimento più divertente.

COME VOGLIONO IMPARARE

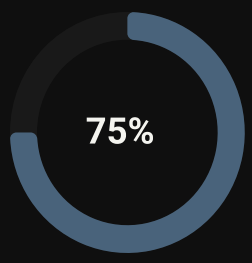
I metodi tradizionali di insegnamento non sono più sufficienti. Gli utenti cercano di più:



- Preferisce video interattivi con spiegazioni chiare, dove possono tornare indietro e ripetere le parti più difficili.



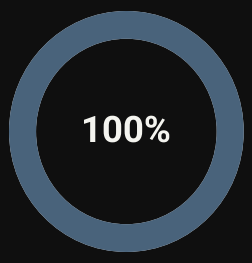
- Pratica regolarmente e desidera una piattaforma che li aiuti a mantenere il ritmo, con promemoria, sfide giornaliere o una comunità attiva per condividere i progressi.



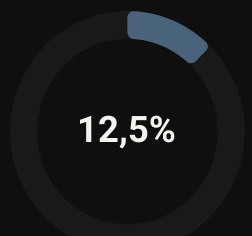
- E parlando di comunità, gli intervistati apprezza la possibilità di interazione. Non vogliono imparare da soli.

IL RUOLO DELLA TECNOLOGIA

Un altro punto rivelatore:



- Accedono ai contenuti tramite dispositivi mobili. Danno priorità a un'interfaccia pulita e intuitiva. Questo significa che Luthara deve essere una piattaforma adattabile ed estremamente facile da usare



- Ma non si può ignorare delle persone che richiedono l'accesso offline. Anche se è una piccola percentuale, questo dimostra che si deve pianificare questa funzionalità per il futuro.

INSIGHTS

Da tutti questi dati, emergono cinque potenti insight che guideranno il design di Luthara:

1 **Feedback in tempo reale:** È il pilastro centrale della piattaforma. Senza di esso, tutto il resto perde impatto.

2 **Contenuti specializzati e personalizzati:** La piattaforma deve adattarsi al livello di abilità dell'utente, passando dal livello base all'avanzato, coprendo strumenti specifici.

3 **Gamification:** Un modo per mantenere gli utenti motivati e coinvolti, soprattutto nelle fasi iniziali.

4 **Video interattivi:** I video devono essere più di semplici tutorial; devono consentire interazione, pratica, pause e revisioni.

5 **Interfaccia semplice e intuitiva:** Ogni utente, sia esso un adolescente o un adulto con un deficit cognitivo o motorio, deve poter navigare facilmente nella piattaforma.

PRIORIZZANDO IL PERCORSO DA SEGUIRE

Con tutti questi dati a disposizione ho potuto costruire un piano chiaro:

- Il **feedback in tempo reale** sarà la nostra massima priorità. Senza di esso, l'esperienza dell'utente risulterebbe incompleta.
- Garantiremo che i **video interattivi** siano una parte essenziale della piattaforma, con un design incentrato su praticità e chiarezza.
- L'**interfaccia semplice e reattiva** avrà alta priorità, assicurando una navigazione naturale su qualsiasi dispositivo.
- I **contenuti specializzati** seguiranno subito dopo, ampliando l'offerta per musicisti intermedi e avanzati.
- Infine, la **gamification** sarà costruita per mantenere l'utente coinvolto e motivato a progredire.

La ricerca è stata la mappa che ci ha indicato dove concentrare gli sforzi.

Luthara non sarà solo una piattaforma di apprendimento musicale ma sarà lo strumento che ridefinisce il modo in cui le persone imparano e progrediscono con i loro strumenti.

E tutto questo inizia con feedback immediato, contenuti specializzati e un'esperienza gamificata e interattiva.