

DE EUROPESE DIGITALE MUZIEKACADEMIE

TEDMA

Trainingsmethodologie voor de ontwikkeling van digitale
vaardigheden aan universiteiten.

Een project gefinancierd door ERASMUS+



**Co-funded by
the European Union**

Inhoudsopgave

1. Inleiding tot het TEDMA-project
2. Trainingsontwerp
 - 2.1 Leerresultaten
 - 2.2 Leerstrategieën
 - 2.3 Trainingsmiddelen
 - 2.4 Module
3. Diploma
4. Bibliografie
5. Bijlage

1. Inleiding hierop TEDMA-project

Het TEDMA-project heeft tot doel digitalisering tot een onmisbaar onderdeel van het muziekonderwijs te maken. In samenwerking met partners uit vier Europese landen richt TEDMA zich op de specifieke digitale vaardigheden die nodig zijn voor succes in de moderne muziekindustrie. Het doel is om studenten praktische, toepassingsgerichte hulpmiddelen te bieden om hen voor te bereiden op een innovatieve en genetwerkte muziekwerkomgeving. TEDMA creëert zo de basis voor het verankeren van digitale vaardigheden als integraal onderdeel van het muziekonderwijs en het bevorderen van praktijkgerichte lesmethoden in de gehele Europese muziekonderwijssector.

De digitalisering van de muzieksector, die nieuwe benaderingen met zich meebrengt voor de praktijk, productie, communicatie en uitvoering van muziek, roept de vraag op naar de noodzaak van verdere ontwikkeling van curricula voor hoger muziekonderwijs. Daarom werd de European Digital Music Academy (TEDMA) opgericht om dit broodnodige innovatieproces in de livemuzieksector en het muziekonderwijs aan te pakken. Deskundigen van vier muziekacademies en drie bedrijven uit de muziekindustrie uit vier verschillende landen, Duitsland, Nederland, Frankrijk en Denemarken, hebben twee jaar lang samengewerkt om de huidige stand van zaken op het gebied van digitale vaardigheidstrainingen aan universiteiten te analyseren en een trainingsmethodologie voor deze instellingen te ontwikkelen. Geef muziekstudenten effectief digitale vaardigheden. De deelnemende partners waren:

- Stichting Nieuwe Muziekimpuls (Duitsland)
- TH Lübeck (Duitsland)
- SDMK- Zuid-Deens Muziekconservatorium (Denemarken)
- Hanzehogeschool Groningen (Nederland)
- SPOT Groningen (Nederland)
- IMFP (Frankrijk)
- SYL-productie (Frankrijk).

De nauwe samenwerking tussen deze instellingen maakte het mogelijk om praktische inhoud en op behoeften gerichte modules te ontwikkelen die tegemoetkomen aan de toenemende digitalisering en de vereisten daarvan in de Europese livemuzieksector.

Het project richt zich op het integreren van praktijkgerichte digitale vaardigheden in het muziekonderwijs. Deze digitale training bereidt studenten voor op de huidige uitdagingen en toekomstige trends in de livemuzieksector en stelt hen in staat innovatieve prestatieformaten te creëren en effectief op de markt te brengen.

Het project is gericht op de groeiende eisen van een gedigitaliseerde muziekmarkt en richt zich op de verdere ontwikkeling van curricula met het oog op grensoverschrijdend, praktisch leren.

Met deze projectpartners uit Duitsland, Nederland, Denemarken en Frankrijk werd tegemoetgekomen aan de volgende vijf behoeften:

1. De livemuziekindustrie wordt geconfronteerd met een digitale transformatie en moet omgaan met nieuwe doelgroepen, snel evoluerende consumptiegewoonten en de vraag naar digitale consumptie en multi-zintuiglijke ervaringen. Dit vereist nieuwe vaardigheden in de opleiding van de huidige en toekomstige professionals (d.w.z. studenten) in de livemuzieksector, zodat zij nieuwe prestatieformaten kunnen creëren die de relatie tussen publiek en artiesten verbeteren en een nieuw publiek bereiken. Dit is een EU-brede uitdaging die grensoverschrijdende samenwerking vereist.
2. Digitale vaardigheden zijn nog niet goed geïntegreerd in de universitaire curricula: studenten die in de livemuzieksector willen werken, krijgen niet de juiste digitale leerinhoud, praktijken, methoden en hulpmiddelen aangeboden om om te gaan met de veranderende aard van de livemuzieksector.¹
3. In dezelfde universitaire curricula is een interdisciplinaire aanpak nog niet volledig geïntegreerd. Tegelijkertijd zullen de livemuziekprofessionals van morgen verschillende tools (voor productie, management en communicatie) onder de knie moeten krijgen om zich beter aan te passen aan de digitale evolutie van de industrie en aan de eisen van het publiek te voldoen.²

¹ Treß, Johannes: Zelfbepaald en kritisch handelen in een post-digitale toekomst? Een kritische blik op de digitalisering in het muziekonderwijs. In: cefjournal (2023), p. 67. [online: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8010504> (laatst geraadpleegd, 28 maart 2024)].

² Tobias, Evans: Inter/Trans/Multi/Cross/New Media(ting): Navigeren door een opkomend landschap van digitale media voor muziekonderwijs. In: Randles, Clint (red.): Muziekeducatie. Navigeren door de toekomst. New York 2015, blz. 91-93.

4. Werkgebaseerd leren is nog steeds geen gangbare praktijk op hogescholen/universiteiten, hoewel dit gunstig is voor studenten die meer praktijkervaring kunnen opdoen en voor livemuziekprofessionals die kunnen profiteren van een nieuw en fris perspectief op hun praktijken in de huidige tijd. .
“Digital native” studenten.
5. De verschillende nationale muziekuniversiteitssystemen zijn momenteel niet goed met elkaar verbonden, wat grensoverschrijdend leren en de uitwisseling van praktijken belemmert.

Rekening houdend met al het bovenstaande wilde dit project de volgende onderzoeksvragen beantwoorden:

Welke digitale vaardigheden moeten muzikanten tijdens hun studie verwerven om met digitale transformaties om te gaan?

Wat is de huidige status van digitale vaardigheidstrainingen aan universiteiten in Duitsland, Nederland, Denemarken en Frankrijk?

Hoe kunnen deze vaardigheden worden geïntegreerd in het academisch curriculum?

Het TEDMA-project had tot doel de digitale vaardigheden en competenties van universiteitsstudenten en livemuziekprofessionals te verbeteren. Het project kwam tegemoet aan de behoefte aan innovatie en in het bijzonder aan de uitdaging van de digitalisering in de livemuzieksector, die werd versneld door de COVID-19-pandemie. Hoewel er een aantal best practices zijn, waaronder zowel instellingen voor hoger onderwijs als organisaties voor livemuziek, om deze uitdagingen aan te pakken, bracht het project zowel studenten als professionals uit de livemuzieksector samen om zich te bekwamen in digitale vaardigheden om veerkracht op te bouwen om de digitale muziek te vergroten en waarde toe te voegen. verandering voor een duurzame carrière. Dit alles door een methodologie te ontwikkelen die op deze behoeften inspeelt en een interdisciplinaire benadering van live muziekoptredens omvat, waarbij verschillende disciplines van het muziekecosysteem (performers, geluids- en lichtspecialisten, PR- en marketingspecialisten) met elkaar worden verbonden.

Na het publiceren van de resultaten van de eerste en tweede onderzoeksvraag worden de huidige status van het hoger muziekonderwijs en de voordelen van de ontwikkelde methodiek beschreven.³

Het doel van dit document is om de TEDMA-methodologie in detail te beschrijven en transparante richtlijnen te bieden voor externe instellingen om deze in hun curriculum te integreren. Een nauwkeurige weergave van het trainingsontwerp, de gewenste leerresultaten en de pedagogische strategie worden gepresenteerd. Daarnaast wordt inzicht gegeven in de modules en de benodigde middelen.

2. Trainingsontwerp

De TEDMA-trainingsmethodologie werd ontwikkeld in een twee jaar durend proces dat verschillende transnationale en digitale bijeenkomsten omvatte met alle experts van de aangewezen partners. **Ter voorbereiding van het projectvoorstel is theoretisch onderzoek uitgevoerd**, wat leidde tot het oorspronkelijk beschreven probleem en de doelstellingen van het TEDMA-project. Tussen de eerste en de tweede fase werd deskresearch uitgevoerd om inzicht te krijgen in de huidige status van de projectpartnerinstellingen.

De resultaten maakten duidelijk dat de huidige muziekonderwijscurricula nog niet volledig voldoen aan de eisen van een steeds meer gedigitaliseerde muziekindustrie. Zij toonde aan dat er behoefte is aan meer technologie en digitale training in instellingen voor muziekonderwijs. Voor de meeste deelnemers is het helemaal geen of slechts een ondergeschikt vak in hun curriculum. Leraren beschikken vaak niet over de nodige vaardigheden en middelen. Deze resultaten bevestigen de transnationale behoefte aan training die digitale verandering aanpakt voor duurzaam artistiek succes op de arbeidsmarkt.

Omdat digitalisering een breed scala aan mogelijkheden en benaderingen omvat, besloot het project de methodologie te concentreren op vijf centrale onderwerpen: muziekproductie, toekomstige technologieën, cross-arts, marketing en auteursrecht. Deze aandachtspunten bestrijken het spectrum van digitale vereisten waarmee

³ Verslag: “De Europese Digitale Muziekacademie. Behoeften en perspectieven voor het trainen van digitale vaardigheden aan universiteiten in vier Europese landen.” Digitaal beschikbaar met gratis toegang.

muzikanten te maken krijgen in een steeds meer gedigitaliseerde wereld. Er moet echter worden opgemerkt dat de algemene term ‘digitalisering’ een verscheidenheid aan opties en opties omvat om met het onderwerp om te gaan. Het is vrijwel onmogelijk om alle verschillende vormen van digitale artistieke expressie, communicatie en de (juridische) omgeving in één methodiek samen te brengen. De partners kwamen daarom overeen om zich te concentreren op de vijf categorieën muziekproductie, toekomstige technologieën, cross-arts, marketing en wettelijke rechten. Ook in dit grootstedelijke gebied is een enorm scala aan onderwerpen bestrijkt die aan bod kunnen komen.

Niettemin lijkt het kernconcept van de ontwikkelde methodologie belangrijke onderwerpen aan te pakken die ontbreken in de gepresenteerde onderwijssystemen en die helpen om als muzikant te slagen in een snel digitaal veranderende wereld. Niet alleen kunnen elektronische hulpmiddelen helpen om zich artistiek te onderscheiden op het gebied van muziekproductie/performance, maar digitale transformaties leiden ook tot grote veranderingen in management-, marketing- en rechtenkwesities (bijvoorbeeld op sociale-mediaplatforms of, meer futuristisch, in de Metaverse).

Aan de hand van de structuur worden algemene principes, optionele modules en voorbeelden van de geïntegreerde workshops beschreven en gekoppeld aan de ervaringen van de proeftraining in Lübeck. In het algemeen moet de methodologie worden gezien als een flexibele en aanpasbare structuur, die door elke instelling individueel kan worden aangepast. De reden hiervoor is dat dit flexibele concept bedoeld is om aangepast te worden aan de verschillende behoeften van heterogene onderwijsinstellingen.

Kernstructuur

De kernstructuur van de methodiek bestaat uit drie pijlers: inspiratie, praktijk en presentatie. Met deze drie fasen beoogt de methodologie een praktische, meer instructieve en op inspiratie gebaseerde onderwijsaanpak te bieden evenals een programmatisch integrerend en co-creërend concept.

De projectgebaseerde structuur stelt studenten in staat hun interesses individueel na te streven en bevordert een zelfgemotiveerde aanpak die hun artistieke expressie verrijkt door middel van digitale hulpmiddelen. Om een optimale input te garanderen, kan een studentenenquête docenten informatie geven over hun individuele verwachtingen van de aangeboden digitale hulpmiddelen.

1. Pijler: Inspiratie

De eerste pijler is er één Beginfase, dat bedoeld is om deelnemende studenten te inspireren door verschillende digitaliseringsonderwerpen te presenteren. In samenhang met de proeftraining kan dit een tentoonstelling zijn van verschillende digitale tools en concepten, waarmee studenten die nog geen specifieke projecten in gedachten hebben, een indruk kunnen krijgen van de diverse perspectieven van een digitale artistieke reis. Aan de andere kant kunnen presentaties ook worden gebruikt om het onderwerp toegankelijker te maken. Voorbeelden hiervan zijn relaties tussen visuele en akoestische signalen, nieuwe omgevingen zoals de Metaverse of specifieke programma's zoals LOGIC of Eurorack. Deze fase legt de basis voor een creatieve introductie die de studenten voorbereidt op de volgende praktische workshops.

2. Pijler: Praktijk

In de secundaire praktijkfase volgen studenten in groepen de door hen gekozen workshop(s). Hier organiseert de instelling een workshop over de “Basis Professionele Omgeving” waarin algemene kennis over de (digitale) marketing van een artiest, algemeen muzierecht (inclusief contractuele principes) en enkele inzichten in het boeken en distribueren van artiesten worden bijgebracht. Deze workshop zou verplicht moeten zijn voor alle studenten, aangezien het wordt geclassificeerd als algemene vaardigheden die vereist zijn voor een succesvolle carrière als kunstenaar.

Daarnaast kan de instelling een of meer workshops voorstellen op het gebied van digitale muziekproductie. Omdat artistiek werk de basis is van iedere kunstenaar, ligt de focus op deze workshops. Hier kunnen studenten kiezen uit het aanbod van de instellingen. Om

inzicht te krijgen in mogelijke workshopideeën worden in de bijlage de voorgestelde workshops voor testtrainingen beschreven. Ze bevatten informatie over het doel van de workshop, het resultaat, de duur, de werklast, de vereisten van de studenten en een algemene beschrijving van de workshop.

Over het algemeen is het pedagogische idee om coöperatieve artistieke creatie met een digitale focus te versterken, waarbij altijd de balans tussen technologische en creatieve inbreng van de docenten in het oog wordt gehouden.

De workshopfase wordt beschouwd als de kern van het project. Hier ontwikkelen studenten onder begeleiding van de docent/expert hun eigen projecten. Daarom zou deze fase het grootste deel van de tijd van het mondiale project moeten beslaan.

3. Pijler: Presentatie

De derde pijler – de fase ‘Presentatie’ – leidt de projectontwikkeling, die doorgaans vooral binnen de onderwijsinstelling plaatsvindt, naar een presentatie van de resultaten, idealiter in een publieke setting.

Door studenten een professioneel podium te bieden, biedt deze fase waardevolle praktijkervaring en worden artistieke ideeën direct gekoppeld aan de verwachtingen van een live publiek. Door de artistieke uitvoeringen op een professioneel podium te presenteren, worden drie extra projectdoelen bereikt. In de presentatie wordt allereerst de praktijkgerichte aanpak van de cursus benadrukt. Door studenten/jonge professionals de kans te geven ervaring op te doen in een professionele performanceomgeving, bijvoorbeeld door samen te werken met lokale festivals of podia, combineren we theorie en praktijk, maar ook artistieke ideeën met de verwachtingen van het publiek.

Deze work-life-ervaring met een onbekend publiek bereidt studenten niet alleen voor op hun toekomstige carrière, maar is ook bedoeld om het project een ernst te geven die studenten motiveert om een overtuigende prestatie te leveren, maar studenten de grootst mogelijke vrijheid geeft in hun artistieke articulatie.

Bovendien ondersteunen deze eerste ervaringen met professionele sponsors de studenten ook bij het opbouwen van een professioneel netwerk als sleutelfactor voor een professionele carrière.

Uiteindelijk moeten de studenten niet alleen betrokken worden bij het artistieke ontwerp en de presentatie, maar ook bij de communicatie en marketing van het evenement. Rekening houdend met de bevindingen uit de workshop “Basis Professionele Omgeving” moet een marketingstrategie worden afgeleid en nagestreefd om een holistisch realistische situatie te creëren.

Methodische formaten

Deze flexibiliteit van de methodologie stelt instellingen in staat het programma aan te passen aan hun specifieke behoeften en middelen. Zoals in het begin vermeld, moet de methodologie als flexibel worden beschouwd en aanpasbaar aan de middelen en capaciteiten van de instelling. De omvang en specifieke inhoud van de workshops worden daarom bewust niet nader besproken. De genoemde voorbeelden zijn bedoeld om een indruk te geven waar de reis naartoe kan gaan, omdat het onderwerp digitalisering in het muziekonderwijs een breed scala aan mogelijkheden biedt.

Ook het format waarin de methodiek wordt geïmplementeerd wordt als adaptief ervaren. Tijdens de ontwikkelingsfase van de methodologie waren zeven partners uit vier verschillende landen betrokken, die de individualiteit en zekere rigiditeit van elk onderwijssysteem en zijn curriculum opmerkten. Gezien deze uitdagingen zijn er verschillende formaten voor deze methodologie denkbaar.

1. Ten eerste kan de methodologie, net als de testtraining, een week duren gedurende het semester en een gemengde versie van de drie pijlers omvatten. Hier hoeven presentaties niet alleen aan het begin plaats te vinden, omdat dit kan leiden tot een overdaad aan informatie. Omdat dit format relatief eenvoudig te integreren is in een regulier curriculum, wordt het ook als tijdsgelimiteerd beschouwd (zoals ook opgemerkt bij de beoordeling van de toetstraining).
2. Een tweede mogelijke vorm zou een zomerschoolconcept kunnen zijn, waarbij studenten (ook van andere instellingen) tijdens de semesterpauze gedurende een bepaalde periode samenkomen om deel te nemen aan de methodiek. Dit formaat heeft het voordeel dat het onafhankelijk is van het reguliere leerplan, maar brengt ook het probleem met zich mee van verhoogde communicatie-inspanningen en

het risico van inadequate reacties. Afhankelijk van het individuele concept kan het proces één tot drie weken duren.

3. Als derde optie kan de methodiek geïntegreerd worden in het bestaande curriculum. In dit concept kan het gehele project gezien worden als een module van één of twee semesters waarin de verschillende pijlers kunnen worden uitgediept. Dit is de meest gedetailleerde versie, waardoor studenten voldoende tijd hebben om hun projecten te ontwikkelen en de inspanningen worden beloond met studiepunten. Dit leidt tot een hogere motivatie, maar is administratief complexer om te realiseren.
4. De definitieve versie is meer een stagetype en meer een collaboratieve en externe versie van de methodologie. Hierbij komt de inbreng van een professionele partner, bijvoorbeeld een cultureel centrum, en krijgt het hele project een meer praktisch perspectief. Hier zijn de onderwijsinstellingen eerder partners en bedrijven met de professionele partner. In detail kunnen er meerdere korte fases zijn van één tot twee dagen waarin informatie wordt uitgewisseld en het project verder wordt ontwikkeld.

Uiteraard zijn er nog andere varianten van het formaat beschikbaar, maar deze worden hier niet verder besproken. De gepresenteerde versies geven een idee van de flexibiliteit die deze methodologie met zich meebrengt en geven elke instelling de mogelijkheid om deze te integreren.

2.1 Leerresultaten

Op basis van de beschrijving van de methodologie moeten de leerresultaten worden aangegeven. Als pedagogische instelling zijn muziekuniversiteiten verplicht om de leerresultaten van de afzonderlijke modules in hun curriculum te presenteren. Het belangrijkste resultaat van de TEDMA-methodologie is de verwerving van digitale vaardigheden door alle deelnemende studenten, waarbij rekening wordt gehouden met de verschillende niveaus van studenten.

De wereld wordt steeds meer gedigitaliseerd en vooral sinds de Covid-19-pandemie zijn alle gebieden van ons dagelijks leven getroffen. Van banen die steeds vaker worden

vervangen door werken op afstand, tot communicatietechnologieën die verschuiven van face-to-face ontmoetingen naar videoconferenties, tot entertainmentprogramma's – vooral in de muziekindustrie – die liveoptredens vervangen door het creëren van digitale livestreamformaten. ⁴ Deze paar voorbeelden laten de ontwrichtende veranderingen zien die de digitalisering met zich meebrengt, zowel in het privé- als in het professionele leven. ⁵

Naast dit digitale transformatieproces hebben professionele muzikanten te maken met een breed scala aan vaardigheden, van technische instrumentale vaardigheden tot zelfmanagement, concertboeking, branding- en communicatievaardigheden, kennis van juridische aspecten zoals auteursrecht kwesties, netwerkvaardigheden en creatief potentieel. noodzakelijk voor succes in de huidige en toekomstige gedigitaliseerde muziekindustrie. ⁶

De methodologie omvat een aantal vaardigheden die via deze methodologie worden getraind:

Nieuwe oefenvaardigheden: Door gebruik te maken van nieuwe trainingsinstrumenten, zoals de improvisatiemachine in TEDMA-trainingen, kunnen nieuwe en effectieve trainingsmethoden worden geleerd en toegepast.

Vaardigheden op het gebied van muziekproductie: Door te oefenen met het gebruik van digitale muziekhardware en -software zoals MAXMSP, Ableton of andere MIDI-tools, leren studenten aangepaste muzieksamples te maken die kunnen worden gebruikt voor opgenomen muziek of live optredens.

⁴ Fischer, Benjamin: Concerten voor op de bank. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung [online: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/musiker-in-der-corona-kritik-die-professionalisierung-der-live-stream-konzerte-17049576.html> (laatste toegang 2 april 2024)].

⁵ Döhring, B. et al.: COVID-19 versnelling van de digitalisering. [online: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10368-021-00511-8.pdf?pdf=button>, (laatst geraadpleegd op 2 april 2024)].

⁶ Schneiderwind, Peter en Tröndle, Martin: Zelfmanagement in de muziekbusiness. 2014, blz. 14-15.

Communicatie-/marketingvaardigheden: De methodologie richt zich op de marketingkant, waarbij er rekening mee wordt gehouden dat communicatie via sociale netwerken, digitale reclame of meer traditionele marketingkanalen een belangrijk aspect is in het professionele leven van veel muzikanten. Bovendien vereist groepswork communicatieve vaardigheden, die over het algemeen als belangrijk worden beschouwd in een professionele omgeving.

Teamwerkvaardigheden: In een complexe wereld kunnen teamwerk en coöperatieve (artistieke) creatie een nuttige vaardigheid zijn die door groepswork moet worden getraind.

Interdisciplinaire werkvaardigheden: Deze groepen worden samengesteld in een interdisciplinair team en verrijken de artistieke uitvoering door niet alleen auditieve, muzikale expressievormen, maar ook visuele of haptische dimensies te integreren.

Juridische kennis: Een vrij ondergeschikt onderwerp is juridische kennis, met name van de zich ontwikkelende muziekmarkt (bijv. AI, Metaverse, enz.). Als professional moeten kunstenaars inzicht ontwikkelen in de juridische mogelijkheden en omstandigheden, vooral met betrekking tot het te gelde maken van hun artistieke werk.

Juridische kennis, vooral als deze betrekking heeft op evoluerende digitale platforms zoals Metaverse en technologie zoals kunstmatige intelligentie, is essentieel voor muzikanten om hun werk professioneel te beschermen en er geld mee te verdienen.

Europees netwerk en taalvaardigheden: Ten slotte bracht het TEDMA-project studenten uit vier verschillende landen samen, waardoor internationale relaties en netwerken werden gefaciliteerd en het Europese denken werd bevorderd. Omdat de muziekmarkt internationaal opereert, bevordert deze uitwisseling een breder perspectief en ondersteunt ze ook de ontwikkeling van professionele taalvaardigheden.

De TEDMA-methodologie omvat daarom niet alleen de ontwikkeling van digitale vaardigheden, maar omvat ook een verscheidenheid aan aanvullende vaardigheden die worden aangeleerd door de toepassing van dit trainingsprogramma.

2.2 Leerstrategieën

Om de gerichte leerdoelen succesvol over te brengen, omvat de trainingsmethodologie een praktijkgericht, geïndividualiseerd en motiverend concept. Dit modernere, gecategoriseerde onderwijssysteem heeft tot doel effectief over te brengen wat er is geleerd, waarbij er rekening mee wordt gehouden dat leren sterk wordt beïnvloed door de motivatie van de leerling. ToungVan Vu is een voorbeeld van de onderlinge samenhang tussen motivatie en prestatie.⁷

De eerste pijler van de methodiek omvat de ‘inspiratiefase’, waarin studenten kennis maken met nieuwe tools, bevindingen, technieken of tools. Het doel is om te inspireren en een oriëntatiesfeer te creëren, eerder dan om te onderwijzen en bepaalde sollicitatievormen op te leggen. Dit traditionele onderwijs, dat ook betrekking heeft op het leren op school, stelt de leerling niet in staat alle verantwoordelijkheid en besluitvorming weg te nemen.

Een belangrijk pedagogisch aspect van de methodiek is de praktijkgerichte aanpak, die twee effecten heeft: enerzijds motiveert het de leerlingen door hen te ondersteunen bij het creëren van individuele projecten en anderzijds door het eenvoudige concept van ‘leren leren’ toe te passen. door te doen”. Het concept wordt per workshop/module uitgebreid met de ondersteuning van experts.

Daarnaast wordt van de studenten gevraagd een individueel project te ontwikkelen waarin ze de gepresenteerde tools en technieken kunnen implementeren, maar ook de

⁷ Vu, T.: Motivatie-prestatiecycle bij leren: een literatuuroverzicht en onderzoeksagenda. In: *Onderwijspsychologische recensie* (34, 2021), p. 39-71 [online: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-021-09616-7> (laatst geraadpleegd op 2 april 2024)].

vrijheid hebben om verdere toevoegingen te integreren. Dit bevordert een creatieve benadering van het project en omvat een hogere motivatie, aangezien een hoger niveau van betrokkenheid en een grotere identificatie met de resultaten kan worden verwacht.

Uiteindelijk maakt de groepswerksituatie netwerken mogelijk, maar ook artistieke uitwisseling, discussies en feedbackloops, wat nieuwe perspectieven en een co-creatieve sfeer creëert. Door formele en informele discussies gaat de werkfase gepaard met vrijetijdsactiviteiten, wat de motivatie nog verder vergroot.

Opgemerkt moet worden dat het verband tussen de projectresultaten en de cursussen verband houdt met de motivatie van de deelnemers. De buitenschoolse activiteiten, zoals verwerkt in de TEDMA-training, zorgen voor problemen bij de inzet van de projectresultaten.

2.3 Trainingsmiddelen

De gepresenteerde methodologie roept ook vragen op over de behoefte aan middelen die nodig zijn voor een adequate implementatie van de training om de gestelde doelstellingen te bereiken. In de eerste plaats moeten op de afzonderlijke gebieden deskundigen worden geworven die over voldoende vaardigheden beschikken voor zowel de inspiratiefase en de presentaties als voor de workshopfasen, waarin deze deskundigen de studentengroepen ondersteunen bij het overwinnen van obstakels, open vragen verhelderen en alle groepen begeleiden.

Een vaak onderschat aspect is de beschikbaarheid van voldoende ruimte. De werkruimtes moeten beschikken over de nodige akoestiek en technische uitrusting voor muziekoptredens en trainingen. Omdat veel voorzieningen niet over voldoende ruimte beschikken, moet dit probleem vroegtijdig worden aangepakt om problemen te voorkomen.

Daarnaast moeten de geselecteerde werkplekken aan bepaalde eisen voldoen. Terwijl er muziekoptredens en trainingen plaatsvinden, moet de akoestiek goed spel mogelijk maken. Bovendien moeten computerhardware en vooral softwarelicenties beschikbaar worden gesteld voor een onbelemmerd gebruik van het creatieve potentieel van alle

studenten. De softwarelicenties moeten betrekking hebben op het maken van opnames, geluid en afbeeldingen. Voorbeelden kunnen Ableton-, MAX MSP- of Midi-programma's zijn.

Er moeten nog voldoende tijdsmiddelen worden vrijgemaakt voor het uitvoeren van de lezingen en workshops, maar ook voor het ontwerpproces van de studenten buiten het officiële programma. Een timemanagementstrategie omvat de perioden waarin de projecten die nodig zijn voor het succes van de methodiek worden geïnitieerd en verwerkt. De tijd die nodig is om partners te werven voor de interdisciplinaire aanpak mag niet worden onderschat, aangezien een dergelijke samenwerking tijd nodig heeft om tot stand te komen.

Als er internationale opleidingen worden gepland, zijn er ook financiële en administratieve middelen nodig. Voor de reis, accommodatie en maaltijden van externe studenten is organisatorisch personeel nodig.

Omdat het verzamelen van alle beschreven bronnen tijdrovend en arbeidsintensief kan zijn, vergt het organiseren van met name de introductiefase de meeste middelen. Zodra de tijd en financiële inzet zijn bepaald, neemt de leervoortgang in projectmanagement af.

Bij het plannen van de methodologie moeten instellingen ervoor zorgen dat er voldoende werkplekken en gespecialiseerde technologie zijn om studenten een productieve en creatieve werkomgeving te bieden.

2.4 Trainingsmodules

Een kernelement van de TEDMA-methodiek is het praktijkgerichte workshopstelsel. In deze workshops ondersteunen experts met verschillende specialistische kennis op het gebied van digitale technologieën studenten bij het creëren van hun individuele projecten. Terwijl studenten workshops kunnen roteren om uiteenlopende input te krijgen, trainen, adviseren en ondersteunen de experts studenten met hun perspectief en specifieke kennis.

Op basis van het enorme scala aan mogelijkheden dat het gebied van digitalisering biedt, kunnen er verschillende verbindingen worden gelegd met het algemene onderwerp. Dit

brede scala aan mogelijkheden vereist specialisatie en focus om een leeromgeving van hoge kwaliteit te behouden. Het TEDMA-onderzoek suggereerde vijf hoofdgebieden waarop de presentaties of workshops zich zouden moeten concentreren. Dit omvat:

- a. *Elektronische muziek*
- b. *Cross-Arts*
- c. *Toekomstige technologieën*
- d. *Publicatie-/auteursrechten*
- e. *PR/Marketing*

Welke specifieke workshops op deze gebieden worden aangeboden, kan door elke instelling worden besloten, waarbij ruimte wordt gelaten voor specifieke nationale behoeften, marktveranderingen of onderwijskloven.

Tijdens de TEDMA-trainingsworkshops over improvisatieverkenning (Impro Machine) werden een interdisciplinair onderzoek, responsief webontwerp en prestatietraining op basis van digitale hulpmiddelen voorgesteld. Via lezingen kwamen auteursrechten en marketingpijlars aan bod.

Alle workshopbeschrijvingen zijn te vinden in de bijlage en geven een transparant inzicht in de uitgevoerde workshops.

3. Diploma

Het TEDMA-project heeft tot doel een hoognodig innovatieproces op gang te brengen om het hoger muziekonderwijs te heroverwegen en meer nadruk te leggen op digitale vaardigheden. Het is bewezen dat het gebruik van digitale technologieën talloze voordelen biedt, van het bevorderen van creatieve vaardigheden en lateraal denken tot het verbeteren van communicatie- en praktische toepassingsvaardigheden.

De TEDMA-methodologie, met zijn drie pijlers – inspiratie, praktijk en presentatie – biedt internationale muziekuniversiteiten een uitgebreid trainingsprogramma dat eenvoudig kan worden geïntegreerd in bestaande curricula. De flexibiliteit van de methodologie laat

ruimte voor op het curriculum gebaseerde aanpassingen om tegemoet te komen aan de specifieke behoeften van elke instelling. De integratie van de gebieden elektronische muziek, cross arts, toekomstige technologie, publicatie-/auteursrechten en marketing biedt studenten vaardigheden die cruciaal zijn voor een succesvolle carrière in de dynamische muziekindustrie.

De transparante presentatie van de leerresultaten en strategieën maakt de positieve impact van de methodiek duidelijk. De geïdentificeerde middelen die nodig zijn voor een succesvolle implementatie zijn bedoeld om potentiële uitdagingen tijdens de implementatie van het programma te helpen verminderen en ook om een duidelijk inzicht te verschaffen in de ervaringen van het TEDMA-project. In het bijzonder kunnen het rooster en de modules worden aangepast aan de behoeften en marktstructuur van elke instelling om zo goed mogelijk te voldoen aan de eisen van digitaal muziekonderwijs.

De projectpartners willen alle geïnteresseerde instellingen ondersteunen bij het implementeren van een modern en effectief curriculum. Om deze reden worden de resultaten en bevindingen gedeeld met Open Access om constructieve veranderingen in de hoger onderwijssector te bevorderen en het digitale onderwijs duurzaam te versterken.

4. Bibliografie

Döhning, B. et al.: COVID-19 versnelling van de digitalisering. [online: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10368-021-00511-8.pdf?pdf=button>, (laatst geraadpleegd op 2 april 2024)].

Fischer, Benjamin: Concerten voor op de bank. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung [online: <https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/musiker-in-der-corona-kritik-die-professionalisierung-der-live-stream-konzerte-17049576.html> (laatste toegang 2 april 2024)].

Schneiderwind, Peter en Tröndle, Martin: Zelfmanagement in de muziekbusiness. 2014.

Treß, Johannes: Zelfbepaald en kritisch handelen in een post-digitale toekomst? Een kritische blik op de digitalisering in het muziekonderwijs. In: cefjournal (2023), p. 67. [online: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8010504> (laatst geraadpleegd, 28 maart 2024)].

Tobias, Evans: Inter/Trans/Multi/Cross/New Media(ing): Navigeren door een opkomend landschap van digitale media voor muziekonderwijs. In: Randles, Clint (red.): Muziekeducatie. Navigeren door de toekomst. New York 2015, blz. 91-93.

Vu, T.: Motivatie-prestatiecycle bij leren: een literatuuroverzicht en onderzoeksagenda. In: Onderwijspsychologische recensie (34, 2021), p. 39-71 [online: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-021-09616-7> (laatst geraadpleegd op 2 april 2024)].

5. Bijlage

Werkplaatsnaam	1.1. Responsive webdesign
Aanbeveling voor groepsgrootte	4-10
Werkplaats-Beschrijving	<p>Inleiding tot responsief web, ontwerp en conceptie van digitale producten, schermontwerp, interactieve systemen, Gebruikscontext, gebruikersgedrag, bruikbaarheid en gebruikers Basiservaring, mobiele systemen, Beyond Mobile, Touchpoints voor immersieve en transmediale toepassingen.</p> <p>01_VL_Inleiding Bruikbaarheid, UX, Responsive web, Gebruikscontext (basis)</p> <p>02_VL_Briefing</p> <p>03_VL_Belastingen en specificaties</p> <p>04_VL_Berekening volgens AGD (Alliantie van Duitse Ontwerpers) en BGD (Beroepsvereniging van Duitse communicatieontwerpers)</p> <p>Bepaal uw eigen marktwaarde per uur</p> <p>Rekenvoorbeelden voor webproducten</p> <p>05_VL_Onderzoek, Ontwerpdelen</p> <p>06_VL_Structuurontwerp en informatiearchitectuur (IA)</p> <p>07_VL_funktionslayout_Wireframe</p> <p>Onderscheid tussen wireframe, prototype, mock-up</p> <p>Prototyping-tools</p> <p>Prototype voor bruikbaarheidstesten (basis)</p> <p>Touchpoints en integratie van crossmedia/digitale producten</p> <p>Producten</p> <p>08_VL_Compositie, positionering op het web</p> <p>Conditionering, verwachting, mindmaps</p> <p>09_VL_Schermontwerp (UI)</p> <p>10_VL_Color, Typografie im Web</p> <p>11_VL_Outlook: verder dan mobiel; Digitale producten/ Transmediaal/cross-platform</p>
Doel van de workshop	<p>Na het succesvol afronden van de module zijn de studenten ermee vertrouwd</p> <p>de basisprincipes van schermontwerp voor responsief internet.</p> <p>Responsief web. U kunt digitale producten ontwerpen voor Desktop-, tablet- en mobiele applicaties.</p> <p>Ontwerp ze.</p> <p>Ze leerden van voorbeelden en vooral van hun eigen voorbeelden</p> <p>Projectwerk in alle productiefasen,</p> <p>de inhoud van digitale media plannen, berekenen en structureren</p> <p>Structureren, creëren van een informatiearchitectuur en</p> <p>Test navigatiebegeleiding door middel van prototyping.</p> <p>Je krijgt inzicht in het ontwerp van touchpoints en dus een platformafhankelijke ervaring (UX).</p>

Werkplaats-uitgang	Eerste schermontwerpproject
bruikbaarheid/ Toepasbaarheid van de inhoud (van de workshop) in de context van de student	Inzicht in responsief webontwerp, waardoor het perspectief van creatief gebruik wordt gewaarborgd.
Vereist studentenniveau	Niet specifiek
Duur/structuur:	Eenmaal
Geschatte totale werklust van studenten in uren:	20 Std
Deelnamevereisten:	niet
Literatuur:	<p>Spionnen, M. Merkinteracties, het creëren van het digitale Ervaring, Thames & Hudson Ltd, 2015</p> <p>Norman, D. Het ontwerp van alledaagse dingen, basisboeken 2013</p> <p>Krug, S. Laat me niet nadenken: een aanpak met gezond verstand Webbruikbaarheid (herzien), 2013</p> <p>Nielsen, J. Moeten mobiele ontwerpprincipes worden toegepast op de Desktop?, Peachpit 2012 (Artikel)</p> <p>Goodwin, K. Ontwerpen voor het digitale tijdperk: hoe te creëren Mensgerichte producten en diensten, 2009</p> <p>Alexander, K. Compendium van visuele informatie en Communicatie, x.media, 2007.</p> <p>Böhringer, J., Bühler, P. en Schlaich, P., Compendium van Mediaontwerp: productie en technologie voor digitale en Gedrukte media, x.media, 2008.</p> <p>Jacobsen, J. Website-conceptie. Succesvol web- en Multimediatoepassingen ontwikkelen, Addison-Wesley, 2. Editie 2006.</p> <p>Markus, D. Basisprincipes van mens-computerinteractie, Pearson Studium 2006</p> <p>Radtke et al. Handboek voor visueel mediaontwerp, Cornelsen 2004</p> <p>Aanvullende online bronnen: Nielsen Norman Group, www.nngroup.com Internationaal bruikbaarheids- en UX-kwalificatiebord, www.uxqb.org Interaction Design Foundation, www.interaction-design.org</p>

Werkplaatsnaam	Improviserende verkenning
Aanbeveling voor groepsgrootte	15
	
Werkplaats-Beschrijving	<p>Maak kennis met John, ook bekend als de ImproMachine - een creatie bedacht, ontworpen en gebouwd met een kernprincipe dat conventionele grenzen overstijgt. Deze innovatieve muzikale structuur, gecreëerd door een interdisciplinaire kunstenaar, muzikant, denker, instrumentenmaker, beeldend kunstenaar en computerprogrammeur, bevraagt de aard en betekenis van muziek.</p> <p>Het kernonderzoek van de ImproMachine draait om de aard van muziek zelf. Beperkt deze zich tot de onberispelijke uitvoeringen van Mozart, Beethoven of Bach, of manifesteert deze zich in hedendaagse composities en het brede veld van de free jazz? De centrale filosofie verwerpt de strikte definitie van muziek en beweert dat een dergelijke vereiste in tegenspraak is met de essentie ervan als een voortdurend vernieuwende en vitale energie. Vanuit dit perspectief komt muziek voort uit een open ruimte met talloze mogelijkheden en vindt ze haar kracht in dialoog met deze vitale ruimte.</p> <p>Om deze filosofie te belichamen nodigt de ImproMachine muzikanten uit verschillende disciplines uit om in de leegte te stappen, niet gehinderd door vooroordelen, en het concept van 'muziek' in twijfel te trekken. Onder het motto 'Alles is muziek' ontvouwt zich een unieke vorm van improvisatie die gevestigde muzikale standaarden doorbreekt.</p> <p>Centraal in deze muzikale verkenning staat John, de ImproMachine: een onopvallende metalen doos van 26 x 15 x 9 cm. Met vier hoofdknoppen in zwart, wit, rood en blauw, een draaiknop en een digitaal scherm dat letters, cijfers en codes weergeeft, wordt John meer dan alleen een machine; het verandert in een speelveld voor muzikale dialoog. Vernoemd naar de invloedrijke John Cage, treedt John op als gamemaster die willekeurig verschillende uitgangspunten met elkaar verbindt en het kader voor het muzikale spel bepaalt.</p> <p>John oordeelt niet; Het faciliteert muzikaal onderzoek waarbij het spel zelf voorrang krijgt boven het bereiken van een perfect stilistisch resultaat. Zodra zijn taak is volbracht, besluit John gracieus met een eenvoudig maar diepzinnig 'Dank je wel'.</p>

	<p>Het ImproMachine-concept is gebaseerd op de overtuiging dat beperking het uitgangspunt is van alle kunst. Grenzen, vloeiend en veranderlijk, transformeren leegte in betekenisvolle ruimte. Muzikanten zijn, zoals het onderliggende principe stelt, de beheerders van zowel het aanbod als de grenzen. Elke erkende kunstvorm wordt een tijdelijk resultaat dat voortkomt uit het samenspel van stroom en beperking.</p> <p>Iteraties met de ImproMachine leiden muzikanten door een creatief proces en stellen hen in staat hun muzikaliteit in opeenvolgende sessies te ontwikkelen. Deze ervaring evolueert naar een geleefde reis terwijl de deelnemers een database met vaardigheden opbouwen, hun muzikale taal verrijken en hun eigen principes ontwikkelen, onafhankelijk van de ImproMachine.</p> <p>De ImproMachine wordt omschreven als een middel om een membraan op spanning te brengen en resoneert vanuit het achterliggende principe met een ongekend geluid. Voor professionele muzikanten symboliseert het een uitbreiding van hun muzikale reis - een verkenning die vitale ruimte opent en oneindige mogelijkheden voor innovatie erkent. De ImproMachine is niet alleen een creatie, maar een bewijs van de transformerende kracht van muziek wanneer deze bevrijd is van conventionele beperkingen.</p>
Doel van de workshop	Deze workshop richt zich op het verbeteren van de improvisatievaardigheden van de deelnemers op alle creatieve gebieden. Door middel van interactieve oefeningen verbeteren de deelnemers hun aanpassingsvermogen, snel denken en samenwerkingsvaardigheden. Het doel is om een veelzijdige toolkit te bieden voor het omgaan met onzekerheid en het integreren van spontaniteit in verschillende creatieve inspanningen.
Werkplaats-uitgang	Ervaring, prestatie, leerproces.
Bruikbaarheid/toepasbaarheid van de inhoud (van de workshop) in de context van de student	Bachelor- en masterstudenten, bij voorkeur op het gebied van kunst en muziek.
Vereist studentenniveau	Elk
Duur/structuur:	Het minimum is 2 uur, het maximum is 5, maar het kan ook meerdere dagen achter elkaar. Het is een iteratief leerproces.
Geschatte totale werklast van studenten in uren:	Zie hierboven.

Deelnemer-vereisten:	Open voor iedereen, favoriete kunstenaars, dichters en individuen uit verschillende artistieke velden. Muzikale ervaring is een voordeel, maar niet noodzakelijk. Wat essentieel is, is een passie voor creatieve expressie en de bereidheid om de principes van improvisatie te verkennen. Kom met een open geest, teamgeest en de bereidheid om de grenzen van je creatieve comfortzone te verleggen.
Literatuur:	Muziekkaart - David Bruce https://youtu.be/c8odznnCRdo?si=idtIsHo-7uKeOunx

Werkplaatsnaam	Speel en improviseer met muziek en licht met behulp van digitale hulpmiddelen
Aanbeveling voor groepsgrootte	10
Workshopbeschrijving	Deze workshop biedt een overzicht van middelen om de prestaties van de muzikant en band digitaal te verbeteren met behulp van computerhulpmiddelen (Ableton Live, Max-Msp, Blender, Arena...) Het genereren van nieuwe geluids- en visuele perspectieven (audio- en MIDI-signaalverwerking, mens-machine muziek/video-interacties, instant muziekanalyse, programmering van geluidsets, gebruik van sampling, het introduceren van een dosis chaos in geluids- en video-effecten door de implementatie van willekeurige effectparameters. ..).
Doel van de workshop	Bied deelnemers basiskennis en praktische toepassing van digitale muziek- en videotools.
Werkplaats-uitgang	Live optreden van 30 minuten door de deelnemers.
Bruikbaarheid/toepasbaarheid van de inhoud (van de workshop) in de context van de student	Deelnemers kunnen de inhoud van deze workshop op verschillende niveaus van hun persoonlijke en professionele activiteiten toepassen, met behulp van digitale hulpmiddelen voor muziek en video die gestandaardiseerd, flexibel en gemakkelijk toegankelijk zijn.
Vereist studentenniveau	Middelbare school of hoger.
Duur/structuur:	5 dagen (8 uur/dag) Label 1: Presentatie van de muziek- en videotools / systeemverbindingen Label 2: Gebruik van hulpmiddelen door deelnemers en brainstormen over artistieke toepassingen Dag 3 en 4: Aanmelding en repetitie van deelnemers, combinatie van muziek en video.

	Label 5: Systeeminstallatie en openbare uitvoering
Geschatte totale werklust van studenten in uren:	Aanwezigheid en deelname aan de workshop (40 uur), geen extra werkzaamheden vereist.
Deelnamevereisten:	3 jaar ervaring met het maken van muziek (instrument, zang).
Literatuur:	Gebruikershandleidingen voor Ableton Live, Max-MSP, Blender, Resolume Arena.

Werkplaatsnaam	Interdisciplinair onderzoek naar artistieke producties
Aanbeveling voor groepsgrootte	Tussen 10 en 20
Werkplaats-Beschrijving	<p>Van de deelnemers wordt verwacht dat zij gegevens verzamelen en transformeren in een open en collectief proces, de stof verkennen en ermee experimenteren, een symbiotisch en overkoepelend esthetisch/multimodaal performatief resultaat definiëren en ontwikkelen door middel van locatiespecifiek onderzoek, waarbij gebruik wordt gemaakt van digitale media voor het verzamelen, behouden, transformeren en het onderwerp weergeven. Door het geselecteerde gebied te onderzoeken op vormen en patronen, kleuren en texturen, bewegingen en geluiden, wordt van de deelnemers verwacht dat ze informatie of inhoud extraheren en genereren voor muzikale vertaling, bijvoorbeeld door melodieën en/of harmonieën, dynamiek en/of tempo te componeren uit lijnen of vormen of patronen omzetten in (muzikale) getalsystemen, b.v. B. Toonladders en hun stappen, of door gebruik te maken van veldopnames – al dan niet gemanipuleerd – als gelijkwaardige muzikale elementen. De verzamelde informatie moet ook dienen als basis voor (bewegende) beelden - onbewerkt of digitaal gemanipuleerd met behulp van video-effectprogramma's. De beelden moeten overvloeien in het uiteindelijke stuk of de uiteindelijke stukken, waardoor een coherente en continue verbinding ontstaat tussen locatie, geluid en beeld. Voor de presentatie of uitvoering van het werk bepalen de deelnemers de locatie, duur, structuur en vorm, die op hun beurt voortkomen uit het verzamelde materiaal. B. uit de afgelegde reis kan een kaart, een verhaal of ander middel dat het werk verbindt, uit de omgeving worden gehaald. De presentatie van het werk kan bestaan uit live optredens en improvisaties - zowel analoog/akoestisch als digitaal. Ik kan choreografie/beweging/plaatsing van geluid en performers integreren in de ruimte van de presentatie.</p>

Doel van de workshop	Ontwikkel een bewustzijn van onvoorwaardelijke creatie. Ontsteek en genereer nieuwe ideeën door toeval en toeval. Het creëren van esthetische en locatiespecifieke kunstwerken
Werkplaats-uitgang	Optreden/tentoonstelling
Bruikbaarheid/toepasbaarheid van de inhoud (van de workshop) in de context van de student	De workshop geeft kennis voor toekomstig creatief werk en processen
Vereist studentenniveau	(Bachelorstudenten?, Masterstudenten?) Kan ontworpen worden voor zowel kinderen als studenten van hogere onderwijsinstellingen
Duur/structuur:	Van een halve dag tot meerdere dagen/week
Geschatte totale werklust van studenten in uren:	Zie hierboven
Deelnamevereisten:	Niet absoluut noodzakelijk - nuttig voor het nemen van gekwalificeerde beslissingen voor het hoofdinstrument
Literatuur:	geen