

MASTER OF ARTS IN MUSIC
MASTER OF ARTS IN MUSIKPÄDAGOGIK

DIGITALITÄT IM KÜNSTLERISCHEN UND PÄDAGOGISCHEN KONTEXT

Beschreibung mit Lernziel

In diesem Modul wird in verschiedenen Workshops über diverse Wirkungsfelder der Digitalität im künstlerischen und pädagogischen Kontext informiert und eine Vielzahl an Anwendungen selbst ausprobiert. Im Einzelnen:

Digitale Medien im künstlerischen und pädagogischen Kontext

Computer, iPad, iPhone und andere Geräte bieten spannende Einsatzmöglichkeiten für eine Vielzahl von Anwendungsfällen. Das Modul bietet einen Einblick in die Arbeit mit elektronischen Medien in der eigenen künstlerischen Tätigkeit wie auch im Unterricht.

Kreative IoT Konzepte

Das Modul zeigt die Möglichkeiten und Anwendungen von IoT Devices in den Bereichen Musik, Bildung, Kunst und Kultur auf, erläutert die implementierten Technologien und Konzepte und gibt erste Ideen und Hilfestellungen zur Realisierung eigener Projekte.

Augmented und Virtual Reality: Use-Cases in Musik, Bildung und Kultur

Im Modul geht es um Augmented und Virtual Reality mit besonderem Fokus auf Use-Cases in Musik, Bildung und Kultur.

Musikproduktion heute: Ein persönlicher Sound durch kreatives Processing, individuelle Werkzeuge und künstliche Intelligenz

Das Modul bietet einen Einblick in moderne Techniken und Werkzeuge der Musikproduktion, Sound Design und Komposition für Multimedia, mit besonderem Fokus auf die Nutzung individueller Tools und künstlicher Intelligenz, um einen persönlichen Sound zu entwickeln.

Die Studierenden

- lernen aktuelle Entwicklungen in der digitalen Kunst und Bildung kennen,
- erfahren Anwendungsmöglichkeiten der verschiedenen elektronischen Medien in unterschiedlichen Tätigkeitsfeldern,
- erstellen Trainings- und Unterrichtsmaterialien wie Noten oder Playbacks mit Hilfe geeigneter Geräte und Programme,
- erhalten einen Überblick über hilfreiche IoT Applikationen, kennen die Funktionsweise der Technologien des IoT und können eigene Anwendungen konzipieren,
- lernen Use-Cases von XR kennen, finden eigene Use-Cases und entdecken künftige Entwicklungen und Möglichkeiten,
- erhalten einen Überblick über wichtigste aktuelle Tools im Bereich Musikproduktion, Sound Design und Komposition für Multimedia,
- entwickeln einen praxisbasierten Basic Workflow, von der musikalischen Idee bis hin zur technischen Umsetzung in-the-box (Kompromisse, Herausforderungen und Tricks)

Modulkennziffer

MA_MIDIGI

ECTS

1 x 2 Punkte

Anzahl Lektionen x Minuten

4 Ganztage

Dozierende

Marcel Vonesch, Urban Lienert, Sabine Himmelsbach (Gast-Dozentin), Urs Bollhalder (Gast-Dozent), Sandra Niedermeier (Gast-Dozentin)

Sabine Himmelsbach, seit 2012 Direktorin des HEK (Haus der Elektronischen Künste) in Basel, langjährige Tätigkeit als Ausstellungsleiterin in diversen europäischen Ländern (u. a. «Entangled Realities. Leben mit künstlicher Intelligenz»), Dozentin und Autorin zu Themen der Medienkunst und digitalen Kultur

Urs Bollhalder, freischaffender Pianist, Komponist, Sound Designer, Kontakt Scripter und Sound Designer für HAVE Audio, Madrid, Software Engineer bei Weiss Engineering

Sandra Niedermeier, Professorin für Digitalisierung in Bildung und Gesellschaft an der Hochschule Kempten, Leiterin des Arbeitsbereichs «Digitalisierung in Bildung und Gesellschaft» am Institut für digitale Transformation in Arbeit, Bildung und Gesellschaft (IDT)

Eintrittsvoraussetzung

Pflichtmodul für Master-Studierende mit Minor Digitale Kompetenzen für Musik, Bildung und Kultur

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an allen Modulen und Erbringen notwendiger Vor- und Nachbereitungsarbeiten

Art der Benotung

Bestanden/nicht bestanden

Anmeldung

Anmeldung nicht erforderlich; die Studierenden werden eingeteilt.

Modulverantwortliches Institut

Institut für Neue Musik, Komposition und Theorie

Einzel- oder Gruppenunterricht

Gruppenunterricht

Modulverwendung

MIDIKO, WB