

CAS Digitale Kompetenzen für Musik, Bildung und Kultur: kreativ und innovativ die Zukunft mitgestalten

Modul

Die unbegrenzte Ressource Intelligenz: Musik, Kreativität und Menschsein in einer AI geprägten Welt

Beschreibung mit Lernziel

Dass AI auf die Musikproduktion, auf die kreativen Bereiche des Musikschaftens und auf die Hörgewohnheiten noch mehr Einfluss entfalten wird, scheint ausser Frage. Dass auf der anderen Seite administrative Arbeit, Planung, Unterricht und Informationsbeschaffung im Umfeld von AI umfassenden Veränderungen unterworfen sind, ist ebenfalls hinlänglich bekannt. In Musikberufen setzt sich der Arbeitsalltag für die meisten aus einem bunten Strauss verschiedener Verantwortlichkeiten, Interessen sowie persönlichem Streben zusammen. In entsprechend vielen Bereichen wird AI mit unterschiedlicher Tiefe und Intensität eindringen, wird manche Bereiche verändern, andere obsolet machen und einigen möglicherweise eine neue Relevanz verleihen.

Durch Erfahrungsaustausch und punktuelles Ausprobieren allgemein zugänglicher AI-Tools für Musik, Informationsbeschaffung, Kreation und Administration sowie einem Blick auf deren jüngste Vergangenheit sollen im Modul Zukunftsszenarien entwickelt werden. Vor deren Hintergrund und im wirtschaftlich schwierigen Umfeld der Musikbranche skizzieren wir die eigenen beruflichen Rollen in verschiedenen Varianten. Dabei sollen Dogmen unser Denken nicht einschränken. Dazu stellen wir uns der Herausforderung, definierenden Attributen des Menschseins wie Intelligenz, Kreativität, Empathie, Spiritualität und vielleicht sogar Emotionalität für einen Tag die Exklusivität abzusprechen und so mit unverstelltem Blick Zukunft zu denken.

Konkrete Ziele:

- Wünsche und Hoffnungen für den Arbeitsalltag: Spannungsbereich zwischen kreativer Arbeit und administrativen Verpflichtungen von Musikern*innen in einem von AI geprägten Umfeld beleuchten, Optimierungsmöglichkeiten und Wünsche formulieren und auf Grund derer individuell unterstützende AI-Tools finden.
- Inspiration für den Arbeitsalltag: Überblick über neue Entwicklungen und Möglichkeiten und deren Potential und Gefahren im Arbeitsalltag in Musikberufen.
- Historische Einordnung: Welche Entwicklungen in der Menschheitsgeschichte können zu Rate gezogen werden, welche explizit nicht?
- Ängste und Hoffnungen bei geschichtlichen Entwicklungen: Welche Parallelen können gezogen werden?
- Umgang, Implementierung vs. Abneigung und Verweigerung: Welchen Entscheidungen sollten wir uns stellen und welchen Einfluss haben wir auf die Nutzung von AI?
- Hoffnungen und Ängste, Dystopien und Utopien: Menschsein in einem Umfeld mit Intelligenz als unbegrenzter Ressource skizzieren.

Modulleitung**Lukas Thoeni**

Jazz Studium Trompete mit Vertiefung Performance und Pädagogik, internationale Konzerttätigkeit, Abschluss Master of Advanced Arts in Music-Management, zahlreiche Veröffentlichungen, Gründer von «ANUK Label», Managementtätigkeit für verschiedene Bands, Mitglied und Co-Leiter des Swiss Jazz Orchestra sowie unzähliger Bands im Jazz und Pop, Unterrichtstätigkeit an Musikschulen, Gymnasien und an Musikhochschulen, künstlerische Auszeichnungen u. a. der Friedl Wald Stiftung und erster Solistenpreis an der Jazzparade Fribourg, Vertreter der Schweiz im European Youth Jazz Orchestra, Erhalt des «Stipendiums New York», während dieses Stipendium-Aufenthalts im Herbst 2022 in NYC wurde er von der ersten AI Welle erfasst und beschäftigt sich seither unter anderem mit Weiterbildungen für Lehrer*innen an Musikschulen und einem Panel zu AI am Jazzfestival Schaffhausen intensiv mit dem Thema und vertieft mit dessen Implikationen

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme an der Diskussion, respektive der Skizzierung von Szenarien und beantworten von im vorab zugestellten Fragen.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Literaturempfehlung

Literatur-Empfehlungen folgen

Besondere Hinweise

Bitte Schreibmaterial, Laptop und Smartphone mitbringen.

Modul

Digitale Medien im künstlerischen und pädagogischen Kontext

Beschreibung mit Lernziel

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.

Konkrete Ziele:

- Anwendungsmöglichkeiten der verschiedenen elektronischen Medien in unterschiedlichen Tätigkeitsfeldern kennenlernen
- Erstellen von Trainings- und Unterrichtsmaterialien wie Noten und Playbacks mit Hilfe geeigneter Geräte und Programme

Modulleitung**Marcel Vonesch**

Dozent an der Hochschule Luzern – Musik, Spezialist für Computer-Musikanwendungen, arbeitet als freischaffender Komponist/Produzent für verschiedene Firmen im Film, TV und Werbemusikbereich, u.a. für MTV und HBO, verfügt über langjährige Studioerfahrung als Produzent und Studiomusiker (Gitarre) mit eigenem mobilem Aufnahmestudio

Leistungsnachweis

Aktive Teilnahme am Modul inkl. Gruppenarbeiten, Vorbereitung eigener Unterrichtssequenzen mit allen Unterlagen

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Besondere Hinweise

Bitte eigene Devices mitbringen.

Modul

Future Skills: Mit agilen Methoden und einem neuen Rollenverständnis den (digitalen) Wandel managen

Beschreibung mit Lernziel

Moderne Kulturarbeit reagiert zukunftsorientiert und zugleich systemisch auf die Herausforderungen des (digitalen) Wandels. Im Modul beschäftigen wir uns vor dem Hintergrund von agilem und digitalem Leadership mit den Fähigkeiten der Zukunft: Wie können wir mit agilen Methoden, rollenbasiertem Arbeiten und kollaborativen Tools gemeinsam die nächsten Schritte angehen?

Wie erzeugen wir neugierige Blicke und reagieren spielerisch auf die Hürden im Alltag, die Veränderungsprozesse automatisch mit sich bringen? Wir starten mit einem theoretischen Überblick zum Arbeitsfeld der digitalen Transformation im Kultursektor. Im Methoden-Café erproben wir die «Veränderung im Kleinen» und feiern neue Wege der Zusammenarbeit. In der abschliessenden Gruppenarbeit definieren wir Rollen im Team und entwickeln erste Strategien, diese strukturell in der Kultureinrichtung oder im persönlichen Kontext zu verankern.

Konkrete Ziele:

- Erlangen eines theoretischen Einblicks in den Themenkomplex agiles und digitales Leadership
- Erprobung neuer Methoden und Anwendung von Tools der kollaborativen Zusammenarbeit
- Erlernen eines strukturellen Verständnisses für Arbeitsbereiche im Wandel
- Diskussion von Massnahmen, die zu veränderten Rollenbildern und Arbeitsweisen führen

Modulleitung**Alissa Krusch**

Studium der Medienwissenschaft und Kunstgeschichte, M.A., mehr als 15 Jahre Berufserfahrung in Digitaler Kommunikation und strategischer Entwicklung in renommierten Kunstmuseen und Kulturverwaltungen in Deutschland, seit 2021 angestellt als Managerin für Digitale Transformation im Kulturforum Witten (DE), berufliche Weiterbildung «New Leadership» (2023/24), zahlreiche Vortrags- und Publikationstätigkeiten, Interesse an Digitaler Kultur, Digitalität und Arbeit im Wandel

Leistungsnachweis

Intensive Teilnahme am Unterricht mit Gruppenarbeit und Erbringen notwendiger Vorbereitung (Lektüre).

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Literaturempfehlung

Wird noch bekannt gegeben

Modul

Prompt Engineering: Mit KI den digitalen Wandel gestalten

Beschreibung mit Lernziel

In diesem Modul werden die Teilnehmer*innen in die Anwendung von Large Language Models (LLMs) anhand des Beispiels von ChatGPT eingeführt. Sie lernen die Bedeutung zielführender Prompts kennen und erfahren, wie durch gezielte Rollenzuweisung und präzise Formulierung bessere Ergebnisse erzielt werden können. Das Modul bietet einen praxisnahen Ansatz, bei dem die Teilnehmer*innen direkt mit den Modellen arbeiten und eigene Anwendungsfälle aus den Bereichen Musik, Bildung und Kultur nutzen können.

Konkrete Ziele

- Einführung in Large Language Models (LLMs): Grundverständnis von LLMs und deren Funktionsweise basierend auf ChatGPT.
- Prompt Engineering: Techniken zur Erstellung effektiver Prompts, inklusive Rollenzuweisung und Kontextsteuerung.
- KI-Ethik: Auseinandersetzung mit ethischen Fragen der KI-Nutzung und deren Implikationen.
- Überblick über KI-Nutzen: Kurzüberblick über die Anwendungsmöglichkeiten von KI ausserhalb der genannten Bereiche.

Modulleitung**Manuel Brunner**

Bereichsleiter Informatik am Luzerner Kantonsspital, Bereichsleiter Basisapplikationen sowie Co-Programmleiter an der Hochschule Luzern – Informatik

Leistungsnachweis

Intensive Teilnahme am Unterricht, praktische Anwendung und Erbringen notwendiger Vorbereitungsarbeiten (Lektüre).

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Literaturempfehlung

Cheat-Sheet ChatGPT und Anweisungen zur Erstellung eines Accounts für ChatGPT wird den Teilnehmer*innen im Vorfeld zur Verfügung gestellt.

Besondere Hinweise

Ein Account für ChatGPT muss erstellt sein. Bitte eigenes Device mitbringen (wenn möglich Laptop).

Das Modul findet am Departement Informatik statt.

Modul

Immersive Technologien – was ist möglich?

Beschreibung mit Lernziel

Immersive Technologien umfassen ein breites Spektrum – angefangen bei Serious Games, Augmented, Mixed und Virtual Reality bis hin zu räumlichen Installationen. Im Referat von Nathaly Tschanz, Professorin und Dozentin am Immersive Realities Center am Departement Informatik, wird eine Einführung in grundlegende Begrifflichkeiten gegeben, um zu erkennen, wo die Unterschiede liegen und welches die Gemeinsamkeiten sind – auch mit der Perspektive, Ideen entwickeln zu können, wo immersive Technologien das musikalische Lehren und Lernen unterstützen können. Anhand verschiedener Anwendungsbeispiele aus unterschiedlichen Branchen zeigt sie Möglichkeiten, aber auch Limitationen auf, die mit dem Einsatz dieser Technologien einhergehen. Im Anschluss kann im Interaction Space das Gehörte selbst ausprobiert werden. Hierbei können unterschiedliche Headsets und Software-Applikationen getestet und damit in die Welt der Immersion eingetaucht werden. In der abschliessenden Diskussion erfolgt ein kurzer Austausch über die gemachten Erfahrungen sowie eine offene Diskussion darüber, welchen Mehrwert immersive Technologien womöglich für die Bereiche Musik, Bildung und Kultur bereits schaffen oder schaffen können.

Modulleitung**Nathaly Tschanz**

Leiterin Public Outreach des Immersive Realities Center, Studiengangleiterin BSc Immersive Technologies und Programmleiterin Weiterbildung

Leistungsnachweis

Engagierte Teilnahme am Modul.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Hinweis

Dieses Modul findet am Immersive Realities Center des Departements Informatik der Hochschule Luzern statt.

Modul**Kreative IoT Konzepte****Beschreibung mit Lernziel**

Das IoT (Internet of Things) umgibt uns in verschiedenen Lebensbereichen, vom Drucker, der selbstständig neue Patronen bestellt über Gesundheitstechnologien in Smart Watches bis zum selbstfahrenden Auto in naher Zukunft. Wie können wir die Technologie, Daten über Sensoren zu sammeln, sie über Software zu verarbeiten und über Netzwerke wie das Internet auszutauschen, für unsere Zwecke nutzen? Das Modul 'Kreative IoT Konzepte' 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.

Konkrete Ziele

- Sie haben einen Überblick über vorhandene Applikationen
- Die Studierenden kennen die Funktionsweise der Technologien des IoT
- Sie können eigene IoT Anwendungen konzipieren

Modulleitung**Urban Lienert**

Studierter Bassist und programmiert Apps für iOS und macOS. Entwickelt musikalische Interfaces und Konzepte für Performances und Klanginstallationen.

Leistungsnachweis

Intensive Teilnahme am Unterricht und Erbringen notwendiger Vorbereitungsarbeiten.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Besondere Hinweise

Bitte Laptop mitbringen.

Modul**Augmented und Virtual Reality: Use-Cases in Musik, Bildung und Kultur****Beschreibung mit Lernziel**

Im Modul beschäftigen wir uns mit Augmented und Virtual Reality mit besonderem Fokus auf Use-Cases in Musik, Bildung und Kultur.

Konkrete Ziele

- Use-Cases von XR kennenlernen und einordnen können
- Finden eigener Use-Cases
- Zukünftige Entwicklungen und Möglichkeiten entdecken

Modulleitung**Sabine Himmelsbach**

Studium der Kunstgeschichte, 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

Leistungsnachweis

Engagierte Teilnahme am Modul.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Modul**Urheberrecht (Copyright in Musik, Kunst und Bildung)****Beschreibung mit Lernziel**

Urheberrechte und verwandte Schutzrechte in einem digitalisierten Umfeld: Das Urheberrecht und seine Schranken regelt die Beziehungen der Kunstschaaffenden zu deren Publikum oder anderen zu Kunstschaaffenden.

Haben Eigentums- und damit Exklusivrechte wie im Urheberrecht in einer Welt von Blockchain und generativer künstlicher Intelligenz eine Berechtigung? Wie beeinflussen sie künstlerische Schaffens- und Ausdrucksarten?

Konkrete Ziele

- Überblick über die Rechte der Kunstschaaffenden (Urheberin, Interpret) und der Produzierenden.
- Grundlegende Kenntnisse über Schutzzvoraussetzungen von Werken und Leistungen, über Verwertungsgesellschaften und Rechtevermittler.
- Bedeutung der Regelungen in der digitalen Transformation. Was ist unter welchen Bedingungen gemäss aktueller Urheberrechtsgesetzgebung in der Schweiz und in der EU möglich?
- Wissensvermittlung zum Urheberrecht und zum Copyright im online-Zeitalter, zu Plagiaten, Samplingtechnik und zu Streaming-/Download-Nutzungen.
- Analyse und rechtliche Einordnung neuer künstlerischer Ausdrucksformen.
- Weitere Lernziele/Erfahrungsaustausch können im Kurs eingebracht werden.

Modulleitung**Andreas Wegelin**

Studium in Musikwissenschaft, Kunstgeschichte und Recht. Abschluss als lic. iur. (1988), seit 2010 CEO der SUISA, Genossenschaft der Urheber und Verleger von Musik, Zürich, seit 2017 Mint Digital Services; President of the Board.

Leistungsnachweis

Intensive Teilnahme am Unterricht, Einbringen eigener Erfahrungen mit dem Thema Urheberrecht und Digitalisierung während des Kurses.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Literaturempfehlungen

Willi Egloff; Geschichten vom Urheberrecht, Stämpfli Bern 2017

Donald S. Passmann; All You Need to Know About the Music Business, 11. Aufl. 2023, eine deutsche Version mit D A CH Hinweisen wurde 2011 in 2. Aufl. herausgegeben von Wolfram Herrmann.

Besondere Hinweise

Der Kurs basiert in erster Linie auf der schweizerischen Rechtsordnung zum Urheberrecht, allerdings unter Einbezug ausländischer Entwicklungen und Einflüssen, insbesondere der Richtlinien und Rechtsprechung der EU.

Modul**Creative Coding: Einblick in die Welt der Programmierung****Beschreibung mit Lernziel**

Dieses Modul unter dem Titel «Creative Coding» gibt Einblick in die Welt der Programmierung.

Konkrete Themen

- Einblick in die Welt der Programmierung mit Hilfe von AI
- Kreative Möglichkeiten von Code
- Selbst mit HTML, CSS und JavaScript eine einfache Website erstellen und das Ergebnis erleben

Modulleitung**Julia Schicker**

Studium der Medialen Künste an der Zürcher Hochschule der Künste und Fine Arts an der LUCA School of Arts Brussels, Bachelor in Informatik an der ETH Zürich, arbeitet als Künstlerin und Software-Entwicklerin und kuratiert zusammen mit Anna Flurina Kälin die Artist-Talk-Serie «Art & Computer Science»

Leistungsnachweis

Intensive Teilnahme am Unterricht und Erbringen notwendiger Vorbereitungsarbeiten.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Besondere Hinweise

Bitte Laptop und Bild- bzw. Textmaterial für eine Website mitbringen.

Modul

Digitalisierung, Musik und ästhetische Erfahrung

Beschreibung mit Lernziel

Die Digitalisierung hat alles verändert, und die Dynamik der durch sie ausgelösten Transformationsprozesse hält an. Wir befinden uns inmitten einer Revolution: Was bedeutet sie aus Sicht derer, die Musik, Kunst, ästhetische Erfahrung und ihre Vermittlung für wesentlich halten? – Das Modul will, ausgehend vom Blick auf unseren digitalen Alltag

- eine Theorie- und Positionsfindung anregen: Was macht Digitalisierung mit Musik? Der Fokus liegt hier auf den Bereichen Distribution und Rezeption.
- den Bildausschnitt vergrößern (Kultur der Digitalität).
- die Vermittlungsfrage diskutieren: Kuratierung als neue Schlüsselkompetenz; die Frage der Qualität: wann ist was warum gut? Mögliche Diskussion auf Grundlage laufender Projekte der Teilnehmer*innen.

Modulleitung**Holger Noltze**

Musikjournalist und Professor für Musik und Medien an der TU Dortmund, bis 2023 Leiter des Studiengangs Musikjournalismus, von 2000 bis 2005 Ressortleiter Aktuelle Kultur beim Deutschlandfunk, regelmässig im WDR und Deutschlandfunk zu hören, Publizist u. a. für «Opernwelt» und die FAZ.

Zahlreiche Veröffentlichungen, u. a. die opern- und kulturgeschichtliche Darstellung «Liebestod. Wagner, Verdi, Wir» (2013), «Die Leichtigkeitslüge. Über Musik, Medien und Komplexität» (2010) und «World Wide Wunderkammer. Ästhetische Erfahrung in der digitalen Revolution» (2020).

Holger Noltze ist Mitgründer der Online-Plattform takt1.de, die 2017 bis 2023 das Streaming von klassischer Musik mit einem ausgeprägten Kuratierungsansatz verband.

Leistungsnachweis

Intensive Teilnahme am Unterricht und Erbringen notwendiger Vorbereitungsarbeiten.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Modul

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

Beschreibung mit Lernziel

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.

Konkrete Ziele

- Die Teilnehmer*innen erhalten einen Überblick über wichtigste aktuelle Tools im Bereich Musikproduktion, Sound Design und Komposition für Multimedia
- Entwicklung eines praxisbasierten Basic Workflows, von der musikalischen Idee bis hin zur technischen Umsetzung *in-the-box!* (Kompromisse, Herausforderungen und Tricks)
- Sound Design: Das kontinuierliche Erarbeiten einer eigenen Vorstellung, Sound-Ästhetik und Library
- Einblick in die Programmierung eigener Audio-Tools erhalten: kleine Scripts, Sample-Instrumente und Audio-Plugins (Von kleinen Workflow-Verbesserungen bis hin zur Erstellung kommerzieller Produkte)
- Moving Fast, einen Überblick gewinnen und Ausblick diskutieren: Verschiedene AI-Tools im Bereich Sound Design, Komposition, Mastering und Musikproduktion – Hype oder tatsächlich Zukunftsmusik?

Modulleitung

Urs Bollhalder

Freischaffender Pianist, Komponist, Sound Designer (*Out Of Paradise* – Hesse Film GmbH, *When We Disappear* - Inlusio Interactive, *Rückkehr nach Alaska* - SRF DOK mit Visual Music, *Maître Voleur* - LMV Zürich, u.a.), Kontakt Scripter und Sound Designer für HAVE Audio, Madrid (Mechanics of Noise, UAP, Uchronia, Cattaneo Piano, Nastro VHS, Cello Waves, u.a.), Software Engineer bei Weiss Engineering (unter der Leitung des Grammy-prämierten Audiopioniers Daniel Weiss entwickelt Weiss Engineering seit Jahrzehnten modernste digitale Audiogeräte für die professionelle Tontechnik und High-End-Heimsysteme) www.ursbollhalder.com, [LinkedIn](https://www.linkedin.com/in/ursbollhalder/), [Github](https://github.com/ursbollhalder)

Leistungsnachweis

Intensive Teilnahme am Unterricht und Erbringen notwendiger Vorbereitungsarbeiten, sowie erfolgreiche Teilnahme an einem kurzen Abschlusstest.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Ressourcen (weiterführend und nicht als Voraussetzung gedacht)

Evenant: **Trailer Sound Design** - From Source to Cinema (Online Course)

Thinkspace Education: **Orchestral Mixing** (Online Course)

TheAudioProgrammer: **Youtube** und **The Complete Beginner's Guide to Audio Plug-in Development**

Eric Tarr: **Hack Audio**, an introduction to computer programming and signal processing in MATLAB

Matthew John Yee-King, **Build AI-Enhanced Audio Plugins with C++**, Focal Press

TheWolfSound / WolfSoundAcademy – **DSP Pro** (Online Course)

Besondere Hinweise

Laptop, Schreibmaterial, sowie allfällige Software und Hardware (DAW, Software-Instrumente, Plug-Ins, Audio Interface, Kopfhörer, etc.)

Aktuelle Entwicklungen in der digitalen Bildung

Beschreibung mit Lernziel

Dieser digitale Kurzimpuls thematisiert aktuelle Entwicklungen in der digitalen Bildung mit dem Ziel, den Schritt zum eigenen Konzept zu wagen.

Konkrete Themen

- Grundlagen der digitalen Bildung kennenlernen
- Didaktische und Methodische Tipps für die eigene Arbeit erhalten
- Konzeptideen zu (eigenem) Use-Case entwickeln
- Tools und Plattformen kennenlernen und einordnen können

Modulleitung

Sandra Niedermeier

Studium der pädagogischen Psychologie, 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), Studiendekanin der Fakultät Betriebswirtschaft und E-Learning-Beauftragte der Hochschule, seit 2021 leitet sie den ersten reinen Online-Studiengang Wirtschaftspsychologie (berufsbegleitend, Master) an der Hochschule Kempten

Leistungsnachweis

Engagierte Teilnahme und Einbringen am digitalen Kurzimpuls.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Digitaler Kurzimpuls

Daten als Schlüssel zur Innovation

Beschreibung mit Lernziel

Dieser digitale Kurzimpuls beleuchtet die transformative Rolle von Daten in der modernen Innovation. Die CAS-Teilnehmer*innen erfahren, wie datengetriebene Entscheidungen innovative Geschäftsmodelle, Produkte und Dienstleistungen ermöglichen. Praxisnahe Projekte und Fallstudien verdeutlichen den strategischen Einsatz von Daten zur Förderung von Innovation und Wettbewerbsvorteilen.

Modulleitung

Fabian Nikolussi

Seit 2019 wissenschaftlicher Mitarbeiter und Dozent an der Hochschule Luzern, wo er an der Schnittstelle von Betriebswirtschaft und Digitalisierung verschiedene Module unterrichtet, mehrjährige internationale Tätigkeit als Key Account- und Brandmanager in der Konsumgüterbranche, aktuell promoviert er im Bereich Learning Analytics an der Universität St.Gallen

Leistungsnachweis

Engagierte Teilnahme und Einbringen am digitalen Kurzimpuls.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Literaturempfehlung

TBD.

Digitaler Kurzimpuls

Digitale Kanäle und Marketingstrategien

Beschreibung mit Lernziel

Dieser digitale Kurzimpuls gibt Einblick in digitale Kanäle und Marketingstrategien.

Konkrete Themen

- Was bedeutet Personal Brand Marketing und warum ist es wichtig?
- Digitale Plattformen kennen und Auswahlkriterien anwenden können
- Strategien zur Akquise kennen, um die richtige Zielgruppe zu erreichen
- Digitale Tools kennenlernen und einordnen können
- Best Practice-Beispiele kennen und auf eigene Use-Cases anwenden können

Modulleitung

Max Frankl

Jazzgitarrist, ECHO-Preisträger und Digital Marketing-Experte, unterstützt mit seinen Unternehmen Max Frankl Consulting und Musikunterrichtsprofis.com Musikschulen, Firmen und Kulturschaffende dabei, den digitalen Turbo zu zünden, zeitgemäße Lehrinhalte zu produzieren und digital am Puls der Zeit zu sein

Leistungsnachweis

Intensive Teilnahme am digitalen Kurzimpuls.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Literaturempfehlung

Bücher: Seth Godin «Purple Cow» & «We Are All Weird», Cal Newport «Deep Work», Greg McKeown "Essentialism"

YouTube: The Futur, Leila Hormozi, Nolan Molt, Think Media

Digitaler Kurzimpuls

Wie finanziere ich mich digital: Crowdfunding für Projekte und im Abo-Modell

Beschreibung mit Lernziel

Der digitale Kurzimpuls beschäftigt sich mit der Frage: Wie kann ich die Aufmerksamkeit und Follower*innen auf meinen Social-Media-Plattformen als Musiker*in oder allgemein in der Kreativwirtschaft Tätige*r zur Unterstützung einzelner Musikprojekte aber auch meiner Karriere monetarisieren?

Es werden neue digitale Formate der Finanzierung anhand von konkreten Beispielen aus der Branche vorgestellt und gezeigt, welche Inhalte und Aufbereitung darin besonders attraktiv sind. Am Ende des Impulsvortrags werden zusammen mit den Teilnehmer*innen anhand ihrer individuellen Praxis-Situationen Vorteile wie Herausforderungen dieser Formate diskutiert.

Konkrete Themen

- Überblick über die Angebote digitaler Finanzierung gewinnen
- Identifizierung von Projekten und Inhalten, die sich besonders für diese Formate eignen
- Erstellung eines digitalen Angebotes

Modulleitung

Ina Roß

Dozentin (Postdoc) für Kulturmanagement und Organisatorische Praxis in der Kunst u. a. an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Saar, freie Dozentin u. a. an der Hochschule für Musik Weimar, Autorin von zahlreichen internationalen Publikationen zum Kulturmarketing wie z.B. «Wie überlebe ich als Künstler*in? Eine Werkzeugkiste für alle, die sich selbst vermarkten wollen.»

Leistungsnachweis

Engagierte Teilnahme und Einbringen am digitalen Kurzimpuls.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

Literaturempfehlung

Ina Roß: «Wie finanziere ich mich digital?» In: *Wie überlebe ich als Künstler*in? Eine Werkzeugkiste für alle, die sich selbst vermarkten wollen.* 3. überarbeitete, erweiterte Auflage, Transcript-Verlag 2022, S. 165-195.

Entwicklungsprojekt (Team)

Beschreibung mit Lernziel

Im Team¹ wird ein aktuelles Thema aus dem Bereich der digitalen Transformation in Musik, Bildung und Kultur gemeinsam gewählt und vertieft. Die Analyse bezieht sich auf die jeweiligen Tätigkeitsgebiete der Teilnehmer*innen und kann auch Handlungsempfehlungen beinhalten. Die gewonnenen Erkenntnisse sind in nachvollziehbarer Form den anderen Teilnehmer*innen vorzustellen und in dokumentierter Form zugänglich zu machen.

Hinweis

Jedes Team kann optional ein Coaching á 60 Minuten bei einer Fachperson nach Wahl – Verfügbarkeit und Einverständnis mit den Konditionen der Hochschule Luzern – Musik vorausgesetzt – in Anspruch nehmen. Dies läuft in Absprache mit der Programmleitung bzw. in Koordination durch die Programmorganisatorin Jennifer Papatzikakis: jennifer.papatzikakis@hslu.ch.

Modulleitung

Michael Giger

Programmleiter CAS Digitale Kompetenzen für Musik, Bildung und Kultur an der Hochschule Luzern – Musik, Abteilungsleiter Musikschule Stadt Luzern, Instrumentallehrer

Leistungsnachweis

Engagiertes Mitwirken im Team. Der Eigenanteil ist zu verdeutlichen. Präsentation und Dokumentation der Ergebnisse.

Art der Bewertung

Bestanden/Nicht bestanden

¹ Je nach Gruppenzusammensetzung zwei bis drei Teilnehmer*innen.

Abschlussqualifikation

Dem Grundgedanken des CAS-Programms folgend, die Inhalte in die eigenen Kompetenzen überführen und weiterentwickeln bzw. im eigenen Use-Case einsetzen zu können, besteht die Abschlussqualifikation aus mehreren Elementen:

- Der erfolgreichen Teilnahme an den Pflichtmodulen (inkl. notwendiger Vor- und Nachbereitungsaufgaben)
- Mitwirkung und erfolgreiche Präsentation in den beiden Entwicklungsprojekten (individuell und im Team)
- Das kontinuierliche Führen und die erfolgreiche Präsentation eines eigenen Lernportfolios

Lernportfolio

Das Lernportfolio dokumentiert den Transfer der jeweiligen CAS-Modulinhalte in die Kompetenz der Programmteilnehmer*innen. Die darin dargelegte Reflektion ist subjektiv und auf die jeweilige Situation bzw. den jeweiligen Use-Case bezogen. Entscheidend ist die praktische Auseinandersetzung mit den kennengelernten Inhalten oder Methoden bzw. die Anwendung und Weiterentwicklung in der eigenen Praxis.

Die Erkenntnisse dieser Dokumentation und gegebenenfalls der Einfluss auf den eigenen Use-Case werden am Abschlussstag allen Teilnehmer*innen vorgestellt und gemeinsam diskutiert.

Hinweis

Die Teilnehmer*innen des CAS-Programms «Digitale Kompetenzen für Musik, Bildung und Kultur: kreativ und innovativ die Zukunft mitgestalten» können für ihr individuelles Entwicklungsprojekt optional zwei Einzelcoachings á 60 Minuten bei Dozierenden aus dem CAS-Programm in Anspruch nehmen². Für das Entwicklungsprojekt im Team steht optional ein Coaching á 60 Minuten bei Fachpersonen nach eigener Wahl³ zur Verfügung. Dies erfolgt in Absprache mit der Programmleitung bzw. in Koordination durch die Programmorganisatorin Jennifer Papatzikakis: jennifer.papatzikakis@hslu.ch.

² Verfügbarkeit und Einverständnis mit den Konditionen der Hochschule Luzern – Musik vorausgesetzt.

³ Verfügbarkeit und Einverständnis mit den Konditionen der Hochschule Luzern – Musik vorausgesetzt.