

# **L'Académie Européenne de Musique Numérique**

Méthodologie de formation pour une formation aux compétences numériques dans les établissements d'enseignement supérieur.

**Un projet financé par EARSMUS+**

## Table des matières

1. Introduction au projet TEDMA
2. Conception de la formation
  - 2.1 Résultats d'apprentissage
  - 2.2 Stratégies d'apprentissage
  - 2.3 Ressources de formation
  - 2.4 Modules
3. Conclusion
4. Bibliographie
5. Annexe



### 1. Introduction au projet TEDMA

La numérisation du secteur de la musique, qui impose de nouvelles approches de la pratique, de la production, de la communication et de l'interprétation de la musique, soulève la question de la nécessité d'évolution des programmes d'enseignement supérieur en musique.

L'Académie européenne de musique numérique (TEDMA) a donc été créée pour aborder ce processus d'innovation indispensable dans le secteur de la musique live et de l'éducation musicale. Des experts de quatre établissements d'enseignement musical supérieur et de trois entreprises de l'industrie musicale de quatre pays différents, l'Allemagne, les Pays-Bas, la France et le Danemark, ont travaillé ensemble pendant deux ans pour analyser l'état actuel de la formation aux compétences numériques dans les établissements d'enseignement supérieur et développer une méthodologie de formation pour ces institutions qui transfèrent efficacement les compétences numériques aux étudiants en musique. Les partenaires participants étaient :

- Stiftung Neue-Musik Impulse (Germany)
- TH Lübeck (Germany)
- Syddansk Musikkonservatorium (Denmark)
- Hanzehogeschool Groningen (Netherlands)
- SPOT Groningen (Netherlands)

- IMFP (France)
- SYL Production (France)

Avec les partenaires de ce projet d'Allemagne, des Pays-Bas, du Danemark et de France, les cinq besoins suivants ont été satisfaits :

1. Le secteur de la musique live est confronté à une transition numérique et doit faire face à de nouveaux groupes cibles, à des habitudes de consommation en évolution rapide avec une demande de consommation numérique et d'expériences multisensorielles. Cela nécessite de nouvelles compétences dans la formation des professionnels actuels et futurs (les étudiants) du secteur de la musique live pour qu'ils soient capables de créer de nouveaux formats de performances qui amélioreront la relation entre le public et les interprètes et atteindront de nouveaux publics. Il s'agit d'un défi à l'échelle de l'UE qui nécessite une collaboration transfrontalière.

2. Les compétences numériques ne sont pas encore bien intégrées dans les programmes d'enseignement supérieur : les étudiants qui aspirent à travailler dans le secteur de la musique live ne bénéficient pas de l'apprentissage, des pratiques, des méthodes et des outils numériques appropriés pour faire face à l'évolution à laquelle le secteur de la musique live est confronté.

3. Les mêmes programmes d'enseignement supérieur n'intègrent pas encore pleinement une approche interdisciplinaire. Parallèlement, les professionnels du live de demain devront maîtriser différents outils (de production, de gestion et de communication) pour mieux s'adapter à l'évolution numérique du secteur et répondre aux demandes du public.

4. L'apprentissage par le travail n'est toujours pas une pratique courante dans les établissements d'enseignement supérieur/universités, bien qu'il soit bénéfique pour les étudiants qui peuvent avoir une expérience plus pratique et pour les professionnels de la musique live qui peuvent bénéficier d'une vision nouvelle et fraîche de leurs pratiques en les étudiants « natifs du numérique » d'aujourd'hui.

5. Les différents systèmes nationaux d'enseignement musical supérieur ne sont actuellement pas encore bien connectés, ce qui entrave l'apprentissage et l'échange de pratiques transfrontaliers.

En tenant compte de tout cela, ce projet visait à répondre aux questions de recherche suivantes :

- 1. Quelle est la situation actuelle en matière de formation aux compétences numériques dans les établissements d'enseignement supérieur en Allemagne, aux Pays-Bas, au Danemark et en France ?*
- 2. Quelles compétences numériques les musiciens doivent-ils acquérir au cours de leurs études pour faire face aux transformations numériques ?*

### 3. Comment ces compétences peuvent-elles être intégrées dans le programme académique

?

Le projet TEDMA visait à améliorer les aptitudes et compétences numériques des étudiants de l'enseignement supérieur et des professionnels de la musique live. Le projet répondait au besoin d'innovation et en particulier au défi de la numérisation dans le secteur de la musique live, accéléré par la pandémie de COVID-19. Bien qu'il existe quelques bonnes pratiques, notamment dans les établissements d'enseignement supérieur et les organisations de musique live, pour relever ces défis, le projet a rassemblé des étudiants et des professionnels du secteur de la musique live pour se former aux compétences numériques, augmentant ainsi la résilience face au virage numérique et ajoutant valeur pour une carrière durable. Tout cela en créant une méthodologie qui répond à ces besoins et inclut une approche interdisciplinaire des performances musicales live, reliant différentes disciplines de l'écosystème musical (interprètes, spécialistes du son et de la lumière, spécialistes des relations publiques et du marketing).

Après avoir publié les résultats de la première et de la deuxième question de recherche, décrivant la situation actuelle de l'enseignement musical supérieur et les avantages de la méthodologie développée. Ce document est conçu pour décrire la méthodologie en détail, en donnant de manière transparente des conseils aux institutions externes pour intégrer la méthodologie dans leur propre programme. La description détaillée de la conception de la formation, de ses résultats d'apprentissage et de sa stratégie pédagogique doit être décrite. De plus, des informations sur les modules et les ressources nécessaires seront données.

## 2. Conception de la formation

La méthodologie de formation TEDMA a été développée au cours d'un processus de deux ans comprenant plusieurs réunions transnationales et numériques avec tous les experts des partenaires désignés. En préparation à la candidature au projet, une recherche théorique était en cours, menant à l'énoncé initial du problème et aux objectifs du projet TEDMA. Entre la première et la deuxième phase, une recherche documentaire a été menée afin de mieux comprendre la situation actuelle des institutions partenaires du projet. Les résultats ont montré qu'il existe un besoin pour une éducation plus technologique et numérique dans les établissements d'enseignement musical. Pour la plupart des participants, ce n'est pas du tout ou seulement une matière mineure dans leur programme et de plus, l'enseignant et le conférencier manquent souvent de compétences et de ressources. Ces résultats confirment la nécessité transnationale d'une éducation confrontée à la transformation numérique pour une réussite artistique durable sur le marché du travail.

Cependant, il fallait reconnaître que le terme « numérisation » rassemble un nombre immense d'opportunités et de possibilités pour aborder le sujet. Il est presque impossible de rassembler toutes les différentes formes d'expression artistique numérique, de communication et d'environnement (juridique) dans une seule méthodologie. Les partenaires ont donc convenu de se concentrer sur cinq catégories : production musicale, technologies futures, arts croisés, marketing et droits légaux. Même cette agglomération comprend un vaste champ de sujets qui peuvent être abordés.

Néanmoins, le concept de base de la méthodologie développée semble aborder des thèmes importants qui manquent aux systèmes éducatifs représentés, contribuant ainsi à réussir en tant que musicien dans un monde en transformation numérique rapide. Non seulement du côté de la production/performance musicale, les outils électroniques peuvent aider à distinguer sur le plan artistique, mais aussi dans les domaines de la gestion, du marketing et des droits, les transformations numériques conduisent à des changements majeurs (par exemple, les plateformes de médias sociaux ou, plus futuriste, le Metaverse).  
Suivant la structure, les principes généraux, les modules optionnels et des exemples d'ateliers intégrés seront décrits, en les reliant aux expériences de la formation de test à Lübeck. De manière générale, la méthodologie doit être considérée comme une structure flexible et ajustable et peut être individualisée par chaque institution. La raison en est que ce concept flexible vise à s'adapter aux différents besoins des établissements d'enseignement hétérogènes.

### **Structure de base :**

La structure de base de la méthodologie comprend trois piliers : l'inspiration, la pratique et la présentation. Avec ces trois phases la méthodologie vise à intégrer une approche pédagogique pratique, davantage orientée et inspirante ainsi qu'un programme participatif et inclusif. La structure par projet permet aux étudiants de poursuivre individuellement leur intérêt, dans une démarche auto-motivée, mettant en commun le diction artistique individuel avec les outils numériques. Pour une contribution idéale, une enquête auprès des étudiants peut donner aux enseignants des indications sur les attentes individuelles à l'égard des outils numériques

#### **1. Pilier : Inspiration**

Le premier pilier est une phase de lancement conçue pour inspirer les étudiants participants en présentant une variété de sujets liés à la numérisation. En lien avec la formation test, il peut s'agir d'une exposition de divers outils et concepts numériques, qui peut donner aux étudiants qui n'ont pas encore de projets spécifiques en tête une idée des multiples angles d'un parcours artistique numérique. D'un autre côté, des présentations peuvent également être utilisées pour rendre le sujet plus accessible. Il peut s'agir par exemple de relations entre signaux optiques et acoustiques, de nouveaux environnements comme le Metaverse par exemple, ou de programmes spécifiques comme LOGIC ou Eurorack.

#### **2. Pilier : Pratique**

Durant la phase secondaire de « pratique », les étudiants suivent en groupe le(s) atelier(s) de leur choix. Ici, l'institution organise un atelier « environnement professionnel de base » enseignant des connaissances générales sur le marketing (numérique) d'un artiste, le droit général de la musique (y compris les bases du contrat), ainsi que quelques informations sur le booking et la distribution d'artistes. Cet atelier devrait être obligatoire pour tous les étudiants car il est classé comme compétences générales, nécessaires à une carrière réussie en tant qu'artiste.

De plus, l'institution peut proposer un ou plusieurs ateliers couvrant le domaine de la production musicale numérique. Le travail artistique étant le fondement de tout artiste, l'accent est mis sur ces ateliers. Ici, les étudiants peuvent choisir entre les offres que les établissements peuvent proposer. Afin d'avoir un aperçu des idées d'atelier possibles, les ateliers proposés lors de la formation test sont décrits en annexe, fournissant des informations concernant l'objectif de l'atelier, le résultat, la durée, la charge de travail, les exigences des étudiants et une description générale de l'atelier. .

D'une manière générale, l'idée éducative est de renforcer la création artistique coopérative avec une orientation numérique, en gardant toujours à l'esprit l'équilibre entre l'apport technologique et créatif du côté de l'enseignant.

La phase d'atelier est considérée comme le cœur du projet. Ici, les étudiants développent leurs propres projets sous la direction du professeur/expert. Cette phase devrait donc couvrir la majorité du temps du projet global.

### **3. Pilier : Présentation**

Le troisième pilier – la phase de « présentation » – conduit le développement du projet, qui se déroule normalement principalement au sein de l'établissement d'enseignement, vers une présentation des résultats, idéalement sur le terrain public. La présentation des performances artistiques sur une scène professionnelle couvre trois objectifs supplémentaires du projet. Tout d'abord, la présentation souligne l'approche pratique du programme. Donner aux étudiants/jeunes professionnels l'opportunité d'acquérir des expériences dans un environnement de spectacle professionnel, par exemple en collaborant avec des festivals ou des salles locales, combine théorie et pratique, ainsi que des idées artistiques avec les attentes du public.

Cette expérience professionnelle avec un public inconnu prépare non seulement les étudiants à leur future carrière, mais doit également donner au projet un sérieux qui motive les étudiants à créer une performance convaincante, tout en leur laissant autant de liberté que possible dans leur articulation artistique. .

De plus, ces premières expériences avec des promoteurs professionnels favorisent également la création d'un réseau professionnel pour les étudiants, facteur clé pour une carrière professionnelle.

A terme, les étudiants devraient en outre être impliqués non seulement dans la création et la présentation artistiques, mais également dans la communication et le marketing de l'événement. En tenant compte des enseignements tirés de l'atelier « environnement professionnel de base », une stratégie de marketing doit être élaborée et poursuivie pour créer une situation globalement réaliste.

### **Formats de méthodologie :**

Comme indiqué initialement, la méthodologie doit être considérée comme flexible et adaptable aux ressources et capacités de l'institution. C'est pourquoi le montant et le contenu concret des ateliers ne sont volontairement pas décrits de manière concrète. Les exemples donnés devraient donner une idée de la direction que peut prendre le voyage, en tenant compte du fait que le sujet de la numérisation dans l'enseignement musical offre un large éventail d'opportunités.

De plus, le format dans lequel la méthodologie est mise en œuvre est perçu comme adaptatif. Au cours de la phase de développement de la méthodologie, sept partenaires de quatre pays différents ont été impliqués, remarquant l'individualité et un certain engourdissement de chaque système éducatif et de son programme. Compte tenu de ces défis, différents formats sont imaginables pour cette méthodologie.

1. Premièrement, la méthodologie peut durer, comme la formation test, une semaine au cours du semestre et inclure une version mixte des trois piliers. Ici, les présentations ne doivent pas avoir lieu seulement au début, car cela peut conduire à une quantité énorme d'informations. Comme ce format est plutôt facile à intégrer dans un programme régulier, il est également considéré comme assez limité dans le temps (comme indiqué également dans l'évaluation de la formation aux tests).

2. Un deuxième format possible peut être un concept d'école d'été, où des étudiants (également d'autres établissements) se réunissent pendant un certain temps pendant les vacances semestrielles pour participer à la méthodologie. Ce format a l'avantage d'être indépendant du programme régulier, mais il se heurte également au problème d'un effort de communication accru et au risque de réponses insuffisantes. Le programme peut durer d'une à trois semaines, selon le concept individuel.

3. Comme troisième option, la méthodologie peut être intégrée au programme d'études existant. Dans ce concept, l'ensemble du projet peut être vu comme un module d'un ou deux semestres dans lequel les différents piliers peuvent être utilisés. Il s'agit de la version la plus approfondie, donnant aux étudiants beaucoup de temps pour développer leurs projets et récompensant également l'effort par des crédits. Cela conduit à une plus grande motivation, mais est administrativement plus complexe à réaliser.

4. La dernière version est plus probablement une sorte de stage et plutôt une version coopérative et externe de la méthodologie. Ici, la contribution est effectuée par un partenaire professionnel, comme un centre culturel, et l'ensemble du projet acquiert une perspective plus pratique. Ici, les établissements d'enseignement sont davantage partenaires et corporatifs avec le partenaire professionnel. Dans le détail, il peut y avoir plusieurs phases courtes d'un ou deux jours au cours desquelles les informations sont partagées et le projet développé davantage.

De toute évidence, d'autres variantes de format sont disponibles mais ne devraient pas être discutées davantage ici. Les versions présentées donnent une impression de la flexibilité qu'intègre cette méthodologie et donnent à chaque institution la possibilité de l'intégrer.

## **2.1 Résultats d'apprentissage**

En dehors de la description de la méthodologie, les résultats de l'apprentissage doivent être soulignés. En tant qu'institution pédagogique, les établissements d'enseignement musical supérieur sont tenus de présenter les résultats d'apprentissage des différents modules de leur programme. Pour la méthodologie TEDMA, le résultat majeur comprend l'acquisition de compétences numériques par tous les étudiants participants, en tenant compte des niveaux divergents entre les étudiants.

Le monde est de plus en plus numérisé et, surtout depuis la pandémie de Covid-19, tous les domaines de notre vie quotidienne sont touchés. À commencer par les lieux de travail qui sont de plus en plus remplacés par le travail à distance, les technologies de communication qui passent des rencontres en face à face aux visioconférences jusqu'aux programmes de divertissement – notamment dans l'industrie musicale – qui ont développé des substituts au spectacle vivant en créant des formats de diffusion en direct numérique. . Ces quelques exemples montrent les transformations disruptives que nous réalisons à travers la digitalisation de la vie privée et professionnelle.

Outre ce processus de transformation numérique, les musiciens professionnels doivent faire face à un large éventail de compétences, depuis les compétences techniques instrumentales jusqu'à l'autogestion, la réservation de concerts, les compétences en matière de marque et de communication, les connaissances sur les aspects juridiques, tels que les questions de droit d'auteur, les compétences en matière de réseautage et de créativité. potentiel, nécessaire pour réussir dans l'industrie musicale numérisée actuelle et future.

La méthodologie comprend un ensemble de compétences qui sont formées grâce à cette méthodologie :

Nouvelles compétences pratiques : grâce à l'utilisation de nouveaux outils de pratique, tels que la machine d'improvisation lors de la formation TEDMA, de nouvelles méthodes de pratique efficaces peuvent être apprises et utilisées.

Compétences en production musicale : en pratiquant l'utilisation de matériel et de logiciels de musique numérique, tels que MAXMSP, Ableton ou d'autres outils MIDI, les étudiants apprennent à produire des échantillons de musique individuellement, utilisables pour de la musique enregistrée ou des performances en direct.

Compétences en communication/marketing : la méthodologie met l'accent sur l'aspect marketing, en tenant compte du fait que la communication via les réseaux sociaux, la publicité numérique ou des canaux de marketing plus classiques constituent un aspect important de la vie professionnelle de nombreux musiciens.

De plus, le travail en groupe requiert des compétences en communication, généralement jugées importantes dans un environnement professionnel.

Compétences en matière de travail d'équipe : dans un monde complexe, le travail d'équipe et la création coopérative (artistique) peuvent être des compétences utiles, qui doivent être acquises par le biais de travaux de groupe.

Compétences de travail transdisciplinaires : Ces groupes sont réunis au sein d'une équipe transdisciplinaire, valorisant la performance artistique en intégrant non seulement les dimensions auditives, musicales, mais également visuelles ou haptiques.

Connaissances juridiques : Un sujet plutôt secondaire est la connaissance juridique, en particulier du marché de la musique en évolution (par exemple IA, Metaverse, etc.). En tant que professionnels, les artistes doivent développer une compréhension des opportunités et des fils juridiques, notamment en ce qui concerne la monétarisation de leur travail artistique.

Réseaux européens et compétences linguistiques : Enfin, le projet TEDMA a réuni des étudiants de quatre pays différents, permettant des relations et des réseaux internationaux et promouvant la mentalité européenne. Étant donné que le marché de la musique fonctionne à un niveau international, cet échange favorise une perspective plus large et soutient en outre le développement de compétences linguistiques professionnelles.

La méthodologie TEDMA inclut donc non seulement le développement des compétences numériques, mais intègre également une variété de compétences supplémentaires enseignées par l'application de ce programme de formation.

## **2.2 Stratégies d'apprentissage**

Pour un transfert réussi des objectifs d'apprentissage ciblés, la méthodologie de formation intègre un concept pratique, individualisé et axé sur la motivation. Ce système d'enseignement catégorisé plutôt moderne vise à transmettre efficacement les apprentissages en tenant compte du fait que l'apprentissage est fortement influencé par la

motivation de l'apprenant. ToungVan Vu décrit de manière exemplaire la relation réciproque entre motivation et réussite.

Le premier pilier de la méthodologie comprend la « phase d'inspiration », introduisant de nouveaux outils, idées, techniques ou outils aux étudiants. Ici, l'importance est plutôt d'inspirer et de créer une atmosphère d'orientation que d'éduquer et d'imposer des formulaires de candidature spécifiques. Cet enseignement traditionnel, lié également à l'apprentissage scolaire, ne responsabilise pas l'élève, lui enlevant toutes les responsabilités et la prise de décision.

Un aspect pédagogique important de la méthodologie est l'approche orientée vers la pratique, ayant deux effets, l'un motivant les étudiants en soutenant la création de projets individuels et l'autre en appliquant le concept simple d'« apprentissage par la pratique ». Le concept sera amélioré grâce au soutien d'experts dans chaque atelier/module.

De plus, les étudiants sont invités à développer un projet individuel, étant capables de mettre en œuvre les outils et techniques présentés, mais étant également libres d'intégrer d'autres compléments. Cela favorise une approche créative du projet et inclut une motivation plus élevée, car on peut s'attendre à un engagement et une identification plus élevée avec les résultats.

Finalement, la situation de travail de groupe permet le réseautage, mais aussi l'échange artistique, les discussions et les boucles de rétroaction, créant de nouvelles perspectives et une atmosphère de co-création. Grâce à des discussions formelles et informelles, la phase de travail émerge avec des activités de loisirs, renforçant ainsi la motivation.

Il convient de préciser que le lien entre les résultats du projet et les crédits universitaires est lié à la motivation des participants. L'activité extra-scolaire, telle qu'elle est traitée dans la formation TEDMA, pose des problèmes dans l'affectation des résultats du projet.

### **2.3 Ressources de formation**

La méthodologie présentée soulève également des questions concernant la nécessité de ressources, nécessaires pour exécuter de manière appropriée la formation afin d'atteindre les objectifs fixés. Premièrement, il faut recruter des experts dans les différents domaines, garantissant suffisamment de compétences pour la phase d'inspiration et les présentations, ainsi que pour les phases d'atelier, où ces experts aident les groupes d'étudiants à surmonter les obstacles, clarifient les questions ouvertes et supervisent tous les groupes. .

Un sujet rapidement sous-estimé est la disponibilité d'un espace suffisant. Outre une salle plus grande pour les présentations inspirantes, chaque groupe a besoin d'une salle dédiée aux ateliers et au développement des performances. Comme de nombreuses institutions manquent de locaux suffisants, le sujet doit être abordé tôt afin d'éviter des problèmes.

De plus, les espaces de travail sélectionnés doivent répondre à certaines exigences. Au fur et à mesure que des spectacles et des formations musicales sont organisés, l'acoustique doit permettre un jeu correct. En outre, du matériel informatique et surtout des licences de logiciels doivent être proposés pour une exploitation sans obstacle du potentiel créatif de tous les étudiants. Les licences du logiciel doivent inclure l'enregistrement, la création sonore et visuelle. Des exemples peuvent être les programmes Ableton, MAX MSP ou Midi. En outre, des ressources en temps suffisantes doivent être rassemblées pour exécuter les présentations et les ateliers, mais également pour le processus de création des étudiants en dehors du programme officiel. Une stratégie de gestion du temps comprenant les périodes d'initiation et de traitement des projets nécessaires au succès de la méthodologie. Le temps

nécessaire au recrutement des partenaires pour l'approche interdisciplinaire ne doit pas être sous-estimé, car une telle coopération a besoin de temps pour s'établir.

Si une formation internationale est envisagée, des ressources financières et administratives sont également nécessaires. Pour le voyage, l'hébergement et la nutrition des étudiants externes, du personnel d'organisation est nécessaire.

Comme la collecte de toutes les ressources décrites peut prendre du temps et des efforts, c'est principalement l'organisation de la période d'initiation qui consomme l'essentiel des ressources. Une fois établis, le temps et l'apport financier sont réduits grâce à l'apprentissage des progrès en matière de gestion de projet.

## 2.4 Modules de formation

Un élément central de la méthodologie TEDMA est le système d'ateliers basés sur la pratique. Lors de ces ateliers, des experts aux expertises diverses en matière de technologies numériques accompagnent les étudiants dans la création de leurs projets individuels. Tandis que les étudiants peuvent changer d'atelier pour recevoir une contribution diversifiée, les experts forment, conseillent et soutiennent les étudiants avec leur point de vue et leurs connaissances spécifiques.

À partir de l'immense échelle de possibilités qu'offre le domaine de la numérisation, une énorme diversité de liens avec le sujet global peut être liée. Ce large éventail de possibilités nécessite une spécialisation et une concentration afin de maintenir un environnement d'apprentissage de qualité. La recherche TEDMA a suggéré cinq domaines principaux sur lesquels devraient se concentrer les présentations ou les ateliers. Ceux-ci inclus:

- a. Musique électronique
- b. Arts croisés
- c. Technologies futures
- d. Droits d'édition / d'auteur
- e. RP/Marketing

Les ateliers spécifiques proposés dans ces domaines peuvent être décidés par chaque institution elle-même, en laissant de la place aux besoins nationaux spécifiques, aux changements du marché ou aux lacunes éducatives.

Lors des ateliers de formation TEDMA à l'exploration improvisée (impro machine), une enquête interdisciplinaire, du responsive web design et une formation à la performance basée sur les outils numériques ont été proposés. Les droits d'auteur et les piliers du marketing ont été inclus dans les présentations.

Toutes les descriptions des ateliers se trouvent en annexe, offrant un aperçu transparent des ateliers pratiqués.

## 3. Conclusion

Avec le projet de l'Académie européenne de musique numérique (TEDMA), un processus d'innovation indispensable devrait être abordé, suite à la nécessité de reconsidérer l'enseignement musical supérieur en mettant davantage l'accent sur la formation aux compétences numériques. Comme le confirment plusieurs études, l'application des technologies numériques présente plusieurs avantages, allant de la créativité à la pensée latérale, en passant par la communication et les nouvelles compétences pratiques.

Avec la méthodologie TEDMA, un programme de formation concret a été développé permettant aux établissements internationaux d'enseignement musical supérieur d'appliquer une formation testée dans leur programme. Ce programme de formation comprend trois piliers – inspiration, pratique et présentation – conduisant à un programme de formation motivant, basé sur la pratique et individualisé pour les étudiants en musique. En incluant les secteurs de la musique électronique, des arts croisés, des technologies du futur, de l'édition/des droits d'auteur et du marketing, un large éventail de compétences nécessaires à une carrière réussie dans une industrie musicale en transformation peut être enseignée.

En décrivant les résultats et les stratégies d'apprentissage, les effets positifs de la méthodologie pourraient être soulignés, en soulignant que la flexibilité de la méthodologie laisse place à des adaptations basées sur les programmes pour toutes les institutions. En particulier, le calendrier et les modules peuvent être adoptés, remplacés ou adaptés en fonction des besoins et des perspectives de chaque institution et de sa structure de marché. Les ressources caractérisées nécessaires à la mise en œuvre réussie de la méthodologie devraient éviter les problèmes imprévus lors de l'intégration du programme, donnant un aperçu transparent des expériences du projet TEDMA.

Les partenaires souhaitent soutenir toutes les institutions intéressées dans leurs efforts pour établir un programme d'études présent et efficace, visant à aider tous les étudiants à démarrer une carrière réussie. Pour cette raison, les résultats sont partagés en libre accès, dans le but de permettre un changement constructif dans le secteur de l'enseignement supérieur.



### 3. Bibliographie

Döhring, B. et al: COVID-19 acceleration in digitalisation. [online:

<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10368-021-00511-8.pdf?pdf=button>, (last access 02.04.2024)].

Fischer, Benjamin: Konzerte für die Couch. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung [online:

<https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/musiker-in-der-corona-krise-die-professionalisierung-der-live-stream-konzerte-17049576.html> (last access 02.04.2024)].

Schneidewind, Peter and Tröndle, Martin: Selbstmanagement im Musikbetrieb. 2014.

Treß, Johannes: Acting self-determinedly and critically in a post-digital future? A critical review on digitalisation in music education. In: cefjournal (2023), p. 67. [online:

<https://doi.org/10.5281/zenodo.8010504> (last access, 28.03.2024)].

Tobias, Evans: Inter/Trans/Multi/Cross/New Media(ting): Navigating an Emerging Landscape of Digital Media for Music Education. In: Randles, Clint (ed.): Music Education. Navigating the future. New York 2015, p. 91-93.

Vu, T. : Motivation-Achievement Cycles in Learning: A Literature Review and Research Agenda. In: Educational Psychological Review (34, 2021), p. 39-71 [online: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-021-09616-7> (last access, 02.04.2024)].

## 4. Appendix

<b>Nom de l'Atelier</b>	<b>1.1. Site Web adaptatif</b>
<b>Nombre de personnes par groupe recommandé</b>	4-10
<b>Description de l'atelier</b>	<p>Introduction au web responsive, design et conception de produits numériques, conception d'écrans, systèmes interactifs, contexte d'utilisation, comportement de l'utilisateur, convivialité et utilisateur</p> <p>Bases de l'expérience, systèmes mobiles, au-delà du mobile, Points de contact sur les applications immersives et transmédia.</p> <p>01_VL_Introduction Ergonomie, UX, Web Responsive, contexte d'utilisation (bases)</p> <p>02_VL_Briefing</p> <p>03_VL_Formes et spécifications</p> <p>04_VL_Calcul selon AGD (Alliance des designers allemands) et BGD (Association professionnelle des concepteurs de communication allemands)</p> <p>Déterminer votre propre valeur sur le marché par heure</p> <p>Exemples de calcul de produits web</p> <p>05_VL_Research, Design Thinking</p> <p>06_VL_Agencement structurel et architecture de l'information (IA)</p> <p>07_VL_Disposition fonctionnelle_Wireframe</p> <p>Différenciation entre wireframe, prototype, maquette</p> <p>Outils de prototypage</p> <p>Prototype pour les tests d'utilisabilité (bases)</p> <p>Points de contact et intégration de produits cross-média/numériques des produits</p> <p>08_VL_Composition, positionnement sur le web</p> <p>Conditionnement, attentes, cartes mentales</p> <p>09_VL_ScreenDesign (UI)</p> <p>10_VL_Color, la typographie sur le web</p> <p>11_VL_Outlook : Au-delà du mobile ; Produits numériques/ Transmédia/multiplateforme</p> 

<b>Objectifs de l'atelier</b>	<p>Après avoir terminé avec succès le module, les étudiants se familiarisent avec</p> <p>Les bases de la conception d'écran pour le Web réactif. Web réactif. Ils peuvent concevoir des produits numériques pour applications de bureau, tablettes et mobiles. les concevoir.</p> <p>Ils ont appris des exemples et surtout des leurs travaux de projet à travers toutes les phases de production, Planifier, calculer et structurer le contenu des médias numériques Structure, pour créer une architecture de l'information et tester le guidage de navigation grâce au prototypage.</p> <p>Vous aurez un aperçu de la conception des Touchpoints et donc une expérience multiplateforme (UX).</p>
<b>Résultats de l'atelier</b>	Projet de conception du premier écran
<b>Facilité pour appliquer le contenu de l'atelier dans le contexte de l'étudiant</b>	Compréhension de la conception Web réactive, assurant une perspective d'utilisation créative.
<b>Niveau requis pour l'étudiant</b>	Aucun
<b>Temps alloué</b>	Un jour
<b>Total d'heures de travail pour l'étudiant</b>	20 h
<b>Conditions préalables pour l'étudiant</b>	non
<b>Littérature:</b>	<p>Spies, M. Branded Interactions, Creating the Digital Experience, Thames &amp; Hudson Ltd, 2015</p> <p>Norman, D. The Design of Everyday Things, Basic Books 2013</p> <p>Krug, S. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability (Revisited), 2013</p> <p>Nielsen, J. Should Mobile Design Principles Be Applied to the Desktop?, Peachpit 2012 (Artikel)</p> <p>Goodwin, K. Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, 2009</p> <p>Alexander, K. Kompendium der visuellen Information und Kommunikation, x.media, 2007.</p> <p>Böhringer, J., Bühler, P. und Schlaich, P., Kompendium der</p>

	<p>Mediengestaltung: Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, x.media, 2008.</p> <p>Jacobsen, J. Website-Konzeption. Erfolgreiche Web- und Multimedia-Anwendungen entwickeln, Addison-Wesley, 2. Aufl. 2006.</p> <p>Markus, D. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Pearson Studium 2006</p> <p>Radtke u. a. Handbuch Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen 2004</p> <p>Zusätzliche Online Quellen:  Nielsen Norman Group, <a href="http://www.nngroup.com">www.nngroup.com</a>  International Usability and UX Qualification Board, <a href="http://www.uxqb.org">www.uxqb.org</a>  Interaction Design Foundation, <a href="http://www.interaction-design.org">www.interaction-design.org</a></p>
--	--

<b>Nom de l'Atelier</b>	<b>Improvisation Exploration</b>
<b>Nombre de personnes par groupe recommandé</b>	15
	
<b>Description de l'atelier</b>	<p>Rencontrez John, également connu sous le nom d'ImproMachine, une création conçue, conçue et construite avec un principe fondamental qui transcende les frontières conventionnelles. Cette entité musicale innovante, conçue par un artiste interdisciplinaire, musicien, penseur, facteur d'instruments, artiste visuel et programmeur informatique, remet en question l'essence même et le sens de la musique.</p> <p>L'enquête principale de l'ImproMachine tourne autour de la nature de la musique elle-même. Est-elle confinée aux interprétations impeccables de Mozart, Beethoven ou Bach, ou se manifeste-t-elle dans les compositions contemporaines et dans le vaste domaine du free jazz ? La philosophie centrale rejette la définition stricte de la musique, affirmant qu'une telle exigence contredit son essence d'énergie vitale et constamment renouvelée. De ce point de vue, la musique émerge d'un espace ouvert aux possibilités innombrables, trouvant sa puissance dans le dialogue avec cet espace vital</p> <p>Pour incarner cette philosophie, l'ImproMachine invite des musiciens de diverses disciplines à entrer dans le vide, libérés des préconceptions, et à remettre en question le concept même de « musique ». Guidé par la devise « tout est musique », une forme unique d'improvisation se dévoile, bouleversant les standards musicaux établis.</p>

	<p>Au cœur de cette exploration musicale se trouve John, l'ImproMachine, une boîte métallique sans prétention mesurant 26 x 15 x 9 cm. Avec quatre boutons principaux en noir, blanc, rouge et bleu, un bouton rotatif et un écran numérique affichant des lettres, des chiffres et des codes, John devient plus qu'une simple machine ; il se transforme en terrain de jeu pour le dialogue musical. Nommé d'après l'influent John Cage, John agit en tant que maître du jeu, reliant différents points de départ par hasard et déterminant le cadre du jeu musical.</p> <p>ImproMachine guident les musiciens à travers un processus créatif, leur permettant d'exploiter leur musicalité au fil des sessions successives. Cette expérience évolue vers un voyage vécu au fur et à mesure que les participants construisent une base de données de capacités, enrichissant leur langage musical et élaborant leurs propres principes indépendamment de l'ImproMachine.</p> <p>Décrit comme un moyen d'étirer une membrane, l'ImproMachine, selon le principe sous-jacent, résonne avec un son inédit. Pour les musiciens professionnels, il symbolise une extension de leur voyage musical : une exploration qui ouvre un espace vital et reconnaît des possibilités infinies d'innovation. L'ImproMachine n'est pas seulement une création mais un témoignage du pouvoir transformateur de la musique lorsqu'elle est libérée des contraintes conventionnelles.</p>
<b>Objectifs de l'atelier</b>	<p>Cet atelier vise à améliorer les compétences d'improvisation des participants dans tous les domaines créatifs. Grâce à des exercices interactifs, les participants amélioreront leur adaptabilité, leur rapidité de réflexion et leurs capacités de collaboration. L'objectif est de fournir une boîte à outils polyvalente pour naviguer dans l'incertitude et insuffler de la spontanéité dans diverses activités créatives.</p> 
<b>Résultats de l'atelier</b>	Expérience, performance, processus d'apprentissage.
<b>Facilité pour appliquer le contenu de l'atelier dans le contexte de l'étudiant</b>	Étudiants en licence et étudiants en master, de préférence en arts et musique.
<b>Niveau requis pour l'étudiant</b>	Aucun
<b>Temps alloué</b>	Le minimum est de 2 heures, le maximum est de 5 heures, mais cela peut être fait plusieurs jours de suite. C'est un processus d'apprentissage itératif.

<b>Total d'heures de travail pour l'étudiant</b>	Voir plus haut
<b>Conditions préalables pour l'étudiant</b>	Ouvert à tous, de préférence aux artistes, poètes et individus issus de divers domaines artistiques. Si l'expérience musicale est avantageuse, elle n'est pas obligatoire. Ce qui est essentiel, c'est une passion pour l'expression créative et une volonté d'explorer les principes de l'improvisation. Venez avec un esprit ouvert, un esprit de collaboration et une volonté de repousser les limites de votre zone de confort créative.
<b>Littérature:</b>	Map of Music – David Bruce <a href="https://youtu.be/c8odznnCRdo?si=idtIsHo-7uKeOunx">https://youtu.be/c8odznnCRdo?si=idtIsHo-7uKeOunx</a>

<b>Nom de l'Atelier</b>	Jouer et improviser avec la musique et la lumière à l'aide d'outils numériques
<b>Nombre de personnes par groupe recommandé</b>	10
<b>Description de l'atelier</b>	Cet atelier propose un aperçu des ressources permettant d'améliorer numériquement la performance du musicien et du groupe à l'aide d'outils informatiques (Ableton Live, Max-Msp, Blender, Arena...) Génération de nouvelles perspectives sonores et visuelles (traitement du signal audio et MIDI, interactions homme/machine musicale/vidéo, analyse musicale instantanée, programmation de décors sonores, utilisation de l'échantillonnage, introduction d'une dose de chaos pour les effets sonores et vidéo via la mise en œuvre d'effets aléatoires). paramètres...).
<b>Objectifs de l'atelier</b>	Donner aux participants des connaissances de base et une application pratique des outils numériques de musique et de vidéo
<b>Résultats de l'atelier</b>	30 minutes de musique live par les participants
<b>Facilité pour appliquer le contenu de l'atelier dans le contexte de l'étudiant</b>	Les participants pourront appliquer le contenu de cet atelier à différents niveaux d'activités personnelles et professionnelles, en utilisant des outils numériques de musique et de vidéo standards, flexibles et faciles d'accès.
<b>Niveau requis pour l'étudiant</b>	Lycée ou supérieur.
<b>Temps alloué</b>	5 jours (8-heures/jour) Jour 1 : Présentation des outils musique et vidéo / connexions système

	<p>Jour 2 : Utilisation des outils par les participants et brainstorming d'applications artistiques</p> <p>Jours 3&amp;4 : Application des participants et répétition, combinant musique et vidéo.</p> <p>Jour 5 : Installation du système et représentation publique</p>
<b>Total d'heures de travail pour l'étudiant</b>	Présence et participation à l'atelier (40 heures), aucun autre travail supplémentaire n'est nécessaire.
<b>Conditions préalables pour l'étudiant</b>	3 ans d'expérience de pratique musicale (instrument, vocal).
<b>Littérature:</b>	User manuals for Ableton Live, Max-MSP, Blender, Resolume Arena.

<b>Nom de l'Atelier</b>	Enquêtes interdisciplinaires sur les productions artistiques
<b>Nombre de personnes par groupe recommandé</b>	Entre 10 et 20
<b>Description de l'atelier</b>	<p>Les participants doivent, dans un processus ouvert et collectif, collecter et transformer des données, explorer et expérimenter la substance, définir et développer une production symbiotique et inter-esthétique/performance performative multimodale à travers une enquête spécifique au site, en utilisant les médias numériques pour collecter, conserver, transformer et afficher, matière. En examinant la zone sélectionnée à la recherche de formes et de motifs, de couleurs et de textures, de mouvements et de bruits, les participants doivent extraire et générer des informations ou du contenu pour une traduction musicale - par ex. en composant une mélodie et/ou une harmonie, en extrayant la dynamique et/ou le tempo, etc. de lignes ou de formes, ou en convertissant des motifs en systèmes numériques (musicaux), par ex. gammes et leurs pas, ou en utilisant des enregistrements de terrain - manipulés ou non - comme éléments musicaux égaux. Les informations collectées doivent également servir de base à des images (en mouvement), non éditées ou manipulées numériquement à l'aide de programmes d'effets vidéo. Les images entreront dans la ou les pièces finales, créant ainsi une connexion cohérente et continue entre le lieu, le son et le visuel. Pour la présentation ou l'exécution de l'œuvre, les participants décideront du lieu, de la durée, de la structure et de la forme, qui pourront eux aussi être extraits du matériel collecté - par exemple du voyage parcouru, d'une carte, d'un récit ou d'autres moyens reliant l'œuvre. à l'environnement. La présentation de l'œuvre peut inclure des performances live et de l'improvisation - analogique/acoustique ainsi que numérique. Je peux incorporer une chorégraphie/des mouvements/des placements de sons et d'interprètes dans l'espace de la présentation.</p>

<b>Objectifs de l'atelier</b>	Développer la conscience de la création inconditionnelle. Susciter et générer de nouvelles idées en utilisant le hasard et la coïncidence. Créer des œuvres d'art d'esthétique croisée et spécifiques au site.
<b>Résultats de l'atelier</b>	Performance/exposition
<b>Facilité pour appliquer le contenu de l'atelier dans le contexte</b>	L'atelier fournira des connaissances pour les futurs travaux et processus créatifs.
<b>Niveau requis pour l'étudiant</b>	(Étudiants en licence ?, étudiants en master ?) Peut être conçu aussi bien pour les enfants que pour les étudiants des institutions d'enseignement supérieur.
<b>Temps alloué</b>	De la demi-journée à plusieurs jours/semaine
<b>Total d'heures de travail pour l'étudiant</b>	Voir au dessus
<b>Conditions préalables pour l'étudiant</b>	Pas nécessairement - il est utile d'avoir la possibilité de faire des choix qualifiés sur l'instrument principal
<b>Littérature:</b>	Aucune





