

ERASMUS-Abschlussbericht



**Co-funded by
the European Union**

Hintergrund: Warum haben Sie sich für dieses Projekt beworben? Auf welche

Unser Projektantrag entstand aus einem dringenden Bedarf, die Musikausbildung im Live-Musikbereich an die Erfordernisse der digitalen Transformation anzupassen und innovative, praxisnahe Lernmethoden bereitzustellen. Mit unserer Methodik wollten wir sowohl die digitalen Kompetenzen als auch die interdisziplinären Fähigkeiten von Musikstudierenden und Berufseinsteigern in der Musikindustrie verbessern. Das Projekt adressiert dabei fünf zentrale Herausforderungen:

1. Digitaler Wandel: Die Live-Musikbranche steht vor einem tiefgreifenden Wandel. Neue Konsumgewohnheiten und die steigende Nachfrage nach digitalen, multisensorischen Erlebnissen erfordern, dass Musiker*innen und ihre Ausbildungsstätten zeitgemäße digitale Kompetenzen integrieren.
2. Digitale Kompetenzen in Lehrplänen: Aktuell fehlen an vielen Hochschulen gezielte Lerninhalte und Methoden für digitale Musikproduktion, künstlerische Visualisierungen und Audience Engagement. Wir wollen digitale Fertigkeiten durch praxisnahe Module stärker im Hochschulalltag verankern.
3. Interdisziplinarität: Curricula an Musikhochschulen integrieren häufig keinen vollwertigen interdisziplinären Ansatz. Angesichts der steigenden Bedeutung interdisziplinärer Zusammenarbeit in den Bereichen Musik, Technologie, Visual Arts und Marketing ist dies ein zentrales Projektziel.
4. Arbeitsbasiertes Lernen: Ein praxisorientiertes, arbeitsbasiertes Lernen ist an Hochschulen noch nicht gängig, obwohl es Studierenden essenzielle Kompetenzen für die Anforderungen des Musikmarkts vermittelt.
5. Grenzüberschreitendes Netzwerk: Die Vernetzung nationaler Bildungssysteme ist erforderlich, um Best Practices im Bereich digitaler Musikkompetenzen auszutauschen und eine langfristige internationale Zusammenarbeit zu fördern.

Ziele: Was wollten Sie mit der Umsetzung des Projekts erreichen?*

Unser Projekt zielt darauf ab, den Innovationsbedarf in der Musikausbildung zu adressieren und die fortschreitende Digitalisierung, die besonders durch die COVID-19-Pandemie beschleunigt wurde, in den Mittelpunkt zu rücken. Durch gezielte Weiterbildung von Studierenden und Fachleuten im Live-Musiksektor fördern wir digitale Resilienz und unterstützen nachhaltig ihre berufliche Zukunft. Zusätzlich bietet unser Projekt eine interdisziplinäre Plattform, die verschiedene Disziplinen des Musikökosystems verknüpft.

Die fünf Projektziele im Detail:

1. Aufbau einer strategischen Partnerschaft zur Entwicklung und Implementierung einer Schulungsmethodik, die den digitalen und praxisorientierten Anforderungen entspricht.
2. Förderung der interdisziplinären Zusammenarbeit zwischen Musikhochschulen und dem Live-Musiksektor in vier europäischen Ländern, um Best Practices und Innovationen auszutauschen.
3. Bereitstellung eines Testfalls für eine arbeitsbasierte Lernkollaboration
4. Bereitstellung praktischer Anleitungen zur Entwicklung und Anwendung digitaler Fähigkeiten, die Hochschulstudentinnen und Musikprofis im Rahmen des Programms erlernen können.
5. Evaluierung und Messung der Schulungsmethodik, um die Wirksamkeit hinsichtlich der Kompetenzentwicklung der Teilnehmenden zu bewerten und langfristig in die Lehrpläne zu integrieren.

Umsetzung: Welche Aktivitäten haben Sie in Ihrem Projekt umgesetzt?*

Auswahl der Teilnehmer des transnationalen TEDMA-Trainings:

In der Vorbereitungsphase erarbeitete das Konsortium gemeinsam eine Ausschreibung zur Auswahl der internationalen Schulungsteilnehmer. Die Auswahl erfolgte intern (innerhalb der Mitarbeiter/Studierenden der Partnerorganisationen) und extern (innerhalb der assoziierten Universitäten).

Jede Organisation wählte bis zu 10 Lernende (Studenten/Fachkräfte) und 2 Trainer (die an der Entwicklung des TEDMA-Trainingsprogramms beteiligt waren) aus.

Projektergebnis 1 – Die European Digital Music Academy: Bedürfnisse und Perspektiven in Europa:

Nach dem transnationalen Kick-off-Meeting führten die Projektpartner eine nationale Sekundärforschung durch, um festzustellen, welche digitalen Fähigkeiten Studierenden im Bereich der Live-Musik fehlen und wie diese Lücken in den Hochschullehrplänen zu schließen wären. Die Partner bewerteten die Kompetenzen der Studierenden vor, während und nach den Projektaktivitäten, um die Methodik optimal anzupassen. Die gewonnenen Erkenntnisse bildeten die Grundlage für die Entwicklung des TEDMA-Trainingsprogramms, das in Projektergebnis 2 mündete. Die abschließenden Ergebnisse werden im „European Report“ festgehalten, der auch als Leitfaden für die nachhaltige Integration der Methodik dient.

Projektergebnis 2 – Das TEDMA-Trainingsprogramm:

Den Ergebnissen der Sekundärforschung zufolge haben die Partner ein Schulungsprogramm entworfen, das die in der Forschung hervorgehobenen Bedürfnisse abdeckt. Ziel war es, die digitalen und interdisziplinären Kompetenzen der Teilnehmer zu stärken und so zu ihrer Berufserfahrung im Live-Musikbereich beizutragen.

Es wurde sowohl während der internationalen Schulungsaktivität als auch bei der Vorbereitung der 4 TEDMA-Multiplikatorveranstaltungen eingesetzt.

Transnationale TEDMA-Schulung:

An den transnationalen Schulungen nahmen 75 Lernende (Studenten und Berufstätige) und 14 Trainer teil. Sie waren mit dem entwickelten Trainingskonzept vertraut (Projektergebnis 2). Ziel dieser Schulungen war es, die digitalen Kompetenzen von Studierenden und Fachleuten in verschiedenen Disziplinen der Live-Musikbranche zu stärken.

Multiplikator-Events:

In jedem teilnehmenden Land wurde 1 Veranstaltung organisiert, um die Sichtbarkeit unserer Projektergebnisse zu erhöhen. Die neu erworbenen Fähigkeiten der Schulungsteilnehmer wurden in die Praxis umgesetzt und das TEDMA-Projekt einem professionellen und nicht-professionellen Publikum vorgestellt.

Ergebnisse: Was waren die konkreten Outputs und sonstigen Ergebnisse Ihres Projekts?*

Das allgemeine Ziel des gesamten TEDMA-Projekts bestand darin, durch die Entwicklung und Erprobung einer Trainingsmethodik eine dringend benötigte

Innovation im Live-Musiksektor und in der Musikausbildung herbeizuführen, die darauf abzielt, die digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen von Hochschulstudenten, Lehrpersonal und Live-Musik-Praktikern zu verbessern .

Die Hauptergebnisse des Projekts sind:

75 Studierende unterschiedlicher Fachrichtungen und Studiengänge wurden in der internationalen Ausbildungstätigkeit ausgebildet und organisierten die Multiplikatorveranstaltungen mit.

14 Profis aus der Live-Musikbranche (Musiker, Künstler, Produzenten, Ton- und Lichttechniker, Eventmanager,

Designer etc.) wurden in der internationalen Trainingsaktivität geschult und sind Mitorganisatoren der Multiplikatorveranstaltungen.

57 weitere Studierende (Studenten der Musikpädagogik, Ton- und Lichttechnik, Marketing und Kommunikation etc.), die nicht an der internationalen Ausbildungsaktivität teilgenommen haben, wurden in die Organisation der Multiplikatorveranstaltungen einbezogen.

Die Entwicklung zweier Projektergebnisse

1) Ein Bericht mit dem Titel „The European Digital Music Academy: Bedürfnisse und Perspektiven in Europa“.

2) Das TEDMA-Trainingsprogramm

(3) Die Organisation von 4 Multiplikatorveranstaltungen in Deutschland, Frankreich, den Niederlanden und Dänemark zur Verbreitung und Förderung der Projektergebnisse.)

Die Ergebnisse des Projekts sind folgende:

Für die Teilnehmer der internationalen und nationalen Aktivitäten:

Studierende und Fachkräfte, die an der internationalen Schulungsaktivität und der Organisation der Multiplikatorveranstaltungen beteiligt sind, erwarben interdisziplinäre und digitale Fähigkeiten in der Musikproduktion, dem Vertrieb, der Promotion und der Einbindung des Publikums, die für ihre zukünftige Karriere unverzichtbar sind.

Studierende, die an den lokalen und internationalen Aktivitäten teilgenommen haben, haben dank ihrer neu erworbenen Fähigkeiten und der Vernetzung mit professionellen Teilnehmern bessere europäische Karriereperspektiven.

Studierende und Fachkräfte werden über Disziplinen und die Wertschöpfungskette hinweg zusammenarbeiten und so den Umfang ihrer Kompetenzen erweitern.

Studierende und Berufstätige erhielten Einblicke in die Besonderheiten des höheren

Musikausbildungssystemen der einzelnen teilnehmenden Länder und des nationalen Live-Musiksektors und förderten so die Europäisierung ihrer Karriere.

Für die Partnerorganisationen:

Die teilnehmenden Universitäten erlangten erweiterte Kenntnisse darüber, wie sie Studierenden digitale Kompetenzen vermitteln können, die für die Arbeit im Live-Musikbereich erforderlich sind. Verschiedene Bildungsabteilungen sind besser vernetzt.

Die Universitäten sammelten Erfahrungen für die künftige Einbeziehung arbeitsplatzorientierten Lernens in die Lehrpläne.

Universitäten und Kulturorganisationen sind auf nationaler Ebene besser vernetzt und bauen Kooperationen bei der Ausbildung digitaler Kompetenzen auf, um die gemeinsamen Herausforderungen der Live-Musikbranche zu bewältigen.

Ein Folgeprojekt inklusive Methodik wurde erarbeitet und wird ab Sommer 2024 stattfinden.

Ausgehend von diesem Projekt sind neue oder angepasste Studiengänge entstanden, die die Entwicklung digitaler Kompetenzen beinhalten.

Langfristig gilt für den europäischen Live-Musiksektor und die Hochschulsysteme:

Es wird eine stärkere grenzüberschreitende Zusammenarbeit in der EU entwickelt, die dazu beiträgt, auf europäischer Ebene den sich verändernden Anforderungen hin zu einem digitaleren Musiksektor gerecht zu werden.

Berufspraktiken sind besser in die Hochschulsysteme eingebettet.

Dank grenzüberschreitendem Lernen und Austausch von Praktiken sind die verschiedenen nationalen Systeme der höheren Musikausbildung auf EU-Ebene besser vernetzt.

Verbesserter Zugang zu Musikdarbietungen für Gruppen mit geringeren Möglichkeiten, zu Live-Auftritten zu kommen) aufgrund von Technologie/Einsatz digitaler Tools. Dank der besseren Beherrschung digitaler Tools wird der nationale Live-Musiksektor in vier Ländern in der Lage sein, neue Zielgruppen zu erreichen und ihr Publikum zu europäisieren.

Bitte fassen Sie die konkreten Ergebnisse und Erfolge Ihres Projekts zusammen. Wurden alle ursprünglichen Ziele des Projekts erreicht? Bitte kommentieren Sie alle ursprünglich angestrebten, aber nicht erreichten Ziele und beschreiben Sie etwaige Erfolge, die über die ursprünglichen Erwartungen hinausgehen.*

Mehrere Ergebnisse und Ergebnisse des TEDMA-Projekts können sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene untersucht werden.

Entwicklung und Umsetzung einer innovativen Methodik:

Erstens konnte das Hauptziel der Entwicklung einer Methodik von den Partnern erreicht werden. Ausgehend von dieser Methodik ist ein internationales Projekt mit deutschen und französischen Partnern geplant, um die Methodik weiter in die Praxis umzusetzen. Das Projekt „European Jazz Compagnions“ ist ein Big-Band-Projekt, das in verschiedenen Arbeitsperioden mehrere Kategorien aus der Methodik umsetzt. Die teilnehmenden Studierenden erhalten in Zusammenarbeit mit einer Kulturmanagement-Universität aus Versailles einen Workshop zum Thema „Grundlegendes Geschäftsumfeld“. Zusätzlich wird der Cross-Arts-Aspekt durch eine Kooperation mit Studierenden des Fachbereichs Bildende Kunst der TH Lübeck integriert. Darüber hinaus bringt IMFP den teilnehmenden Schülern digitale Musik-Erstellungswerkzeuge bei, indem es sie in ihren neuen digitalen Musikkurs einbezieht. All dies mündete in einer Konzerttournee in Deutschland und Dänemark, wo die Ergebnisse präsentiert wurden. Ein weiteres Konzert fand Ende September 2024 in Mont-Dauphin, Frankreich statt.

Integration in Studiengänge und neue Module:

Teil dieses kommenden Projekts ist ein neues Modul im Lehrplan des französischen Partners IMFP. Die Hochschule für Musikausbildung in Salon-De-Provence hat ein neues Modul für elektronische Musiktools wie Ableton, MaxMSP oder die Verwendung von MIDI-Tools entwickelt. Darüber hinaus bietet IMFP auch Präsentationen zu Urheberrechten an und wird in Zukunft verstärkt digitale Themen einbeziehen.

In Deutschland startete die TH Lübeck ausgehend von der Schnupperausbildung und dem Multiplikatorevent in Travemünde eine Kooperation mit der Musikhochschule Lübeck. In einem gemeinsamen Modul entwickeln Studierende beider Disziplinen, Musik und Visuals, gemeinsame Stücke. Die Ergebnisse werden sogar bei öffentlichen Veranstaltungen wie den „Nordischen Filmtagen“ präsentiert. Durch

diese Kooperation wird der interdisziplinäre Ansatz nachhaltig in die Lehrpläne integriert. Darüber hinaus ist dieses Projekt in das Netzwerk „Digitaler Lerncampus“ eingebunden und zielt darauf ab, auch Personen außerhalb der Hochschulen zu integrieren.

Auf niederländischer Seite hat SPOT Groningen eine digitale Abteilung eingerichtet, um besser auf die digitalen Herausforderungen der Zukunft vorbereitet zu sein. Darüber hinaus wurde ein neues Projekt namens „CrossWise“ ins Leben gerufen, das versucht, Studierende mit Fachleuten zusammenzubringen, um einen Co-Learning-Effekt zu ermöglichen. In diesem Projekt werden eigene künstlerische Programme entwickelt, die auch digitale Aspekte beinhalten.

Vermittlung digitaler Kompetenzen und europäische Netzwerke:

Schließlich eröffnete das CLASSICAL BEAT Festival in Zusammenarbeit mit der Musikhochschule Syddansk in Dänemark und der TH Lübeck in Deutschland ein „Kreativ Innovation Lab“ in Eutin, Deutschland. Hier werden Schülern der Mittel- und Oberstufe das digitale Schaffen von Musik und visuelle Werkzeuge beigebracht.

Alle diese Ergebnisse stellen die weiteren Erfolge dar, die die Partner auf institutioneller Ebene erzielt haben. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die teilnehmenden Studierenden in Bezug auf die Dimension eines Studierenden/Teilnehmers erfolgreich geschult wurden und die Bewertungen durchgeführt wurden, um eine möglichst passende Methodik zu erstellen. Es wurden europäische Netzwerke ermöglicht und geschaffen, die Kompetenz und das Wissen der Teilnehmer konnten deutlich erweitert werden.

Auf universitärer, institutioneller Ebene wurden neue (internationale) Kooperationen aufgebaut und ein erweitertes Wissen in der Vermittlung digitaler Kompetenzen vermittelt.

Schließlich wurden die Methodik und der Bericht umgesetzt sowie die Aktivitäten, Schulungen und Multiplikatorveranstaltungen organisiert. Aufgrund unvorhergesehener Umstände kam es zu geringfügigen Änderungen in den Zeitplänen der Aktivitäten, die nicht zu schlechteren Ergebnissen führten. Besondere und spontane Änderungen für die niederländische Delegation führten auch dazu, dass 10 Teilnehmer bei der internationalen Schulungsaktivität fehlten. Dennoch wurde die Mehrheit der Teilnehmer geschult und um eine Bewertung gebeten.

Daher wurden fast alle Ergebnisse des TEDMA-Projekts erreicht.

Bitte beschreiben Sie kurz, wie Sie Teilnehmer für die verschiedenen Aktivitäten Ihres Projekts ausgewählt und eingebunden haben.*

Die Teilnehmer des TEDMA-Projekts sind hauptsächlich Hochschulstudenten, die eine Tätigkeit im Live-Musikbereich anstreben, und darüber hinaus Fachleute aus dieser Branche. Die Teilnehmer sind in verschiedenen Phasen des Projekts eingebunden, beginnend mit der Sekundärforschung, bei der alle Studierenden an einer Umfrage teilnahmen, um die Bedürfnisse und den aktuellen Stand der digitalen Bildung in allen vier Ländern zu ermitteln. Darüber hinaus wurden die Fähigkeiten der Studierenden und Fachkräfte durch weitere Befragungen vor, während und nach der Ausbildung evaluiert. Die Ergebnisse dieser Bewertungen trugen zur Ausarbeitung des Schulungsprogramms und später zur Bewertung der Effizienz der Projektaktivitäten bei.

Für die internationale Trainingsaktivität wurden die Teilnehmer in digitalen Fähigkeiten, Ton, Visualisierung und Techniken zur Publikumsentwicklung geschult.

In der Vorbereitungsphase führten die Partner einen offenen Aufruf zur Auswahl der Teilnehmer durch. Die Auswahl der Teilnehmer umfasste sowohl interne (innerhalb der Mitarbeiter/Studierenden der Partnerorganisation) als auch externe (innerhalb der assoziierten Universitäten) Teilnehmer. Hier wurden 75 Teilnehmer ausgewählt, um am TEDMA-Projekt teilzunehmen. Die Projektpartner versuchten, eine vielfältige Auswahl an Teilnehmern zu treffen, einschließlich einer heterogenen Auswahl an Profilen, Fachkenntnissen, Geschlecht und Nationalität.

Nach der internationalen Trainingsaktivität wurden nationale Teams gebildet, die auf der Grundlage der Erkenntnisse aus dem Training bei der Planung und Vorbereitung innovativer Live-Musikaufführungen halfen. Teile der Trainingsmethodik wurden bei diesen Auftritten erprobt und präsentiert. Hier konnten die teilnehmenden Studierenden die neu erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten mit Hilfe erfahrenerer Fachkräfte üben. An der Planung dieser Veranstaltungen waren weitere Studierende beteiligt, die die Möglichkeit boten, Erfahrungen in der Organisation solcher Veranstaltungen zu sammeln und die Ergebnisse der TEDMA-Ausbildung zu erleben.

Bitte erläutern Sie die Beteiligung dieser Organisationen und wie sie zur Erreichung der Projektziele beigetragen haben.

Die Musikhochschule Lübeck bildet seit 1911 Musikstudenten aus. Bis zu 450 Studierende aus verschiedenen Nationen werden zu Solisten, Kammermusikern, Orchestermusikern, Sängern, Komponisten, Kirchenmusikern und Musikpädagogen ausgebildet. Darüber hinaus ist das Brahms-Institut der Musikhochschule Lübeck ein musikwissenschaftliches An-Institut der Universität. Unter Berücksichtigung dieser immensen Tradition der Musikausbildung sowie der wissenschaftlichen Basis und der zukunftsorientierten Mentalität dieser Institution könnte die Zusammenarbeit für das TEDMA-Projekt einen binären positiven Effekt haben – sie würde dem Institut helfen, seine Lehre anzupassen und aus dem Projekt und darüber zu lernen. Die andere Seite stellt Musikstudenten für die TEDMA-Ausbildung und Methodenentwicklung zur Verfügung. Als externer Partner der Stiftung Neue Musik Impulse im Rahmen des CLASSICAL BEAT Festivals wurde eine gemeinsame Unterstützung des Projekts initiiert. Aus dieser Maßnahme entwickelten sich weitere Kooperationen, die dazu beitragen, einen gemeinsamen Kurs zwischen der Musikhochschule Lübeck und der TH Lübeck einzuleiten, was zu der Erkenntnis führte, dass die Integration der Musikhochschule Lübeck positive Auswirkungen auf das TEDMA-Projekt hatte.

Übersicht der am Projekt beteiligten Teilnehmer mit geringeren Chancen:

keine Teilnehmer

Wie viele Personen, die keinen bestimmten Zuschuss erhielten, profitierten ungefähr von den vom Projekt organisierten Aktivitäten oder wurden von diesen angesprochen (z. B. Mitglieder der örtlichen Gemeinschaft, junge Menschen, Experten, politische Entscheidungsträger und andere relevante Interessengruppen)? Bitte geben Sie hier die Anzahl der Personen ein.*

2.090 Gäste (davon 57 zusätzliche Studierende)

Bitte beschreiben Sie kurz, wie und an welchen Aktivitäten diese Personen beteiligt waren.*

Zahlreiche Personen aus verschiedenen Bereichen, darunter Mitglieder der lokalen Gemeinschaft, junge Menschen, Experten und politische Entscheidungsträger, wurden durch die vom TEDMA-Projekt organisierten Aktivitäten erreicht und profitierten indirekt von diesen.

Einige der Hauptaktivitäten waren:

- Multiplikatorveranstaltungen: Diese öffentlichen Veranstaltungen in vier Ländern zogen ein breites Publikum an, darunter auch Vertreter lokaler Gemeinschaften, Studierende, Fachkräfte aus der Musikbranche und Interessierte, die einen Einblick in die Projektergebnisse und die digitale Musikproduktion erhielten.

- Veröffentlichungen und Medienpräsenz: Durch umfangreiche Berichterstattung in lokalen und nationalen Medien wurde die Öffentlichkeit über das Projekt informiert und das Bewusstsein für die Bedeutung digitaler Kompetenzen in der Musikausbildung gestärkt.
- Kollaborationen und Netzwerktreffen: Experten aus verschiedenen Institutionen und politische Entscheidungsträger nahmen an Netzwerktreffen und Vorträgen teil, um die grenzüberschreitende Zusammenarbeit und zukünftige Bildungsinitiativen zu unterstützen.

Wie haben Sie in Ihrem Projekt eine ordnungsgemäße Budgetkontrolle und Zeitmanagement sichergestellt?*

Um den Erfolg des TEDMA-Projekts sicherzustellen, wurde eine Projektmanagementstrategie entwickelt und umgesetzt. Hauptverantwortlicher war die Stiftung Neue Musik Impulse, die auch die Federführung bei der Verwaltung der Finanzbudgets übernahm.

Zunächst wurde ein Projektmanagement-Board ins Leben gerufen, dem jeweils eine Person von jedem Partner angehörte. Zu diesem Vorstand gehörten Hans-Wilhelm Hagen (SNMI, Hauptrolle), Isabella Beyer (TH Lübeck), Jan-Ruerd Oosterhaven (Hanzehoogenschool), Robert Rizzi (SDMK), Gilles Labourey (IMFP), Pierre Bertrand (SYL Production) Ronald Lowjij (STELLE). In rund drei Trimester-Zeiteinheiten traf sich der Vorstand entweder analog im Rahmen eines länderübergreifenden Meetings oder virtuell per Videocall, besprach den Fortschritt der Projekte, überwachte Risiken und offene Aufgaben und bereitete die nächsten Schritte vor.

Zum Abschluss jeder Projektphase wurden regelmäßige Evaluierungen mit allen Partnern durchgeführt. Diese Sitzungen ermöglichen Diskussionen über erzielte Fortschritte, laufende Aufgaben und Bewertungen von Erfolgen und ausstehenden Zielen sowie Zeitmanagement.

Finanziell überwachte SNMI als Hauptverantwortlicher für die Budgetverwaltung ständig die angefallenen und geplanten Kosten für die verschiedenen Ereignisse und Aktivitäten während des gesamten Projekts. Mit allen Partnern wurden sich ändernde Budgetzuweisungen besprochen, um die monetären Möglichkeiten und Restriktionen transparent zu halten und das Bewusstsein für die Budgetkontrolle zu schärfen.

Überwachung: Wie wurden Fortschritt, Qualität und Erfolg der Projektaktivitäten überwacht? Bitte beschreiben Sie die von Ihnen verwendeten qualitativen und quantitativen Indikatoren. Bitte machen Sie Angaben zu den beteiligten Mitarbeitern sowie zum Zeitpunkt und der Häufigkeit der Überwachungsaktivitäten.*

Überwachungsprozess:

Zum Abschluss jeder Projektphase wurden regelmäßig Evaluierungen mit allen Partnern durchgeführt. Diese Sitzungen ermöglichen Diskussionen über erzielte Fortschritte, laufende Aufgaben sowie die Bewertung von Erfolgen und ausstehenden Zielen. Im Rahmen dieser Evaluierungen mit allen Partnern und durch das Projektmanagement-Team wurden die Aufgaben und Ziele für einen erfolgreichen Projektabschluss erarbeitet, analysiert und diskutiert.

Verantwortliche Parteien:

Überwachung: Die Überwachung des Projektfortschritts obliegt Hans-Wilhelm Hagen von der Stiftung Neue Musik Impulse. Unterstützt wurde diese Aufgabe durch die weitere Projektleitung sowie Friedemann Bauknecht, verantwortlich für die Dokumentation.

Qualitätssicherung und Risikomanagement:

Qualitätssicherung: Die zentralen Erfolgsindikatoren umfassen die Entwicklung einer umsetzbaren Methodik, die theoretische und praktische Aspekte verbindet, um Musikstudierende auf aktuelle digitale Herausforderungen vorzubereiten.

Risikomanagement: Die Befragung der teilnehmenden Studierenden zu ihrem Feedback zum Trainingsprogramm und die Auswertung der Publikumsreaktionen während der Multiplikatorveranstaltungen dienen als wesentliche qualitative Indikatoren und geben Einblicke in die Rezeption und Wirksamkeit des Programms.

Zeitmanagement: Um den ursprünglichen Zeitplan einzuhalten und die Qualität der Projektergebnisse sicherzustellen, beinhaltete jedes Trimestertreffen mit dem Projektvorstand Diskussionen über das Zeitmanagement. Um den Projekterfolg sicherzustellen, wurden geringfügige Änderungen in der Reihenfolge der transnationalen Treffen und im anfänglichen Zeitplan vorgenommen.

Für die Sicherstellung von Fortschritt und Qualität der Projektaktivitäten wurden sowohl qualitative als auch quantitative Indikatoren genutzt. Die Stiftung SNMI, vertreten durch Hans-Wilhelm Hagen, übernahm die Hauptverantwortung für die Projektüberwachung. Unterstützt wurde er dabei von Friedemann Bauknecht, der für die Dokumentation verantwortlich war.

Bewertung: Wie haben Sie bewertet, inwieweit das Projekt seine Ergebnisse und Ziele erreicht hat? Anhand welcher Indikatoren haben Sie die Qualität der Projektergebnisse gemessen?*

Bewertungsindikatoren: Zu Beginn des TEDMA-Projekts wurden spezifische Ziele und Indikatoren zur systematischen Bewertung festgelegt. Diese wurden regelmäßig auf ihre Qualität, Effizienz, Einhaltung des Zeitplans und erfolgreiche Durchführung überprüft:

1. **Methodenentwicklung:**
Die Praxistauglichkeit und Umsetzbarkeit der entwickelten Methodik wurden überprüft. Sie erfüllt die Anforderungen eines interdisziplinären, digitalen Ansatzes für Live-Auftritte und ist an die Bedürfnisse von Studierenden und Fachkräften im Musiksektor angepasst.
2. **Feedback-Umfragen:**
Durch umfassende Umfragen unter den Teilnehmenden vor, während und nach den Aktivitäten konnten die Auswirkungen des Programms auf digitale Kompetenzen evaluiert werden. Die Ergebnisse halfen, notwendige Anpassungen und Optimierungen in der Methodik vorzunehmen.
3. **Teilnehmerbeteiligung:**
Mit der Zielsetzung, 70 Studierende und 14 Fachkräfte in das Projekt einzubinden, konnte ein breites und repräsentatives Testfeld geschaffen werden. Dies ermöglichte eine fundierte Evaluation und Weiterentwicklung der Methodik.
4. **Publikumsreaktionen:**
Rückmeldungen und qualitative Einschätzungen des Publikums bei den Multiplikatorveranstaltungen wurden erfasst und ausgewertet. Diese Informationen waren entscheidend, um die Wirkung und Resonanz der Methodik im realen Umfeld zu bewerten und deren Erfolgspotenzial weiter auszubauen.

Evaluationsinstrumente: Für die erfolgreiche Umsetzung und Evaluierung des TEDMA-Projekts wurden mehrere Instrumente implementiert:

1. **Umfragen:**
Aufbauend auf der Sekundärforschung wurde der europäische Stand der digitalen Kompetenzen in akademischen Einrichtungen analysiert. Drei Befragungsrunden dokumentierten die Fortschritte der Teilnehmer in ihren digitalen Fähigkeiten und lieferten wertvolle Einblicke für die Weiterentwicklung der Methodik.
2. **Beobachtungen und Interviews:**
Bei den Multiplikatorveranstaltungen wurden qualitative Beobachtungen und informelle Interviews durchgeführt, um die Reaktionen des Publikums besser zu verstehen. Diese qualitativen Daten zeigten, welche Präsentationselemente besonders positiv wahrgenommen wurden und lieferten Hinweise für potenzielle Anpassungen.
3. **Diskussionen und Feedbackrunden:**
Nach jeder Projektphase trafen sich die Partner zu Feedbackrunden, um gemeinsam die Fortschritte zu reflektieren und Zielerreichungen zu evaluieren. Diese kontinuierlichen Reflexionen halfen dabei, den Projektverlauf zu optimieren.
4. **Projektdokumentation:**
Friedemann Bauknecht dokumentierte alle Aktivitäten und Ergebnisse des Projekts umfassend. Diese detaillierte Dokumentation schafft Transparenz und

ermöglicht externen Stakeholdern eine nachhaltige Reflexion der Projektergebnisse.

Bitte beschreiben Sie ggf. etwaige Schwierigkeiten, auf die Sie bei der Umsetzung des Projekts gestoßen sind, und wie Sie und Ihre Partner damit umgegangen sind. Wie sind Sie mit Projektrisiken umgegangen (z. B. Konfliktlösungsprozesse, unvorhergesehene Ereignisse usw.)?

Die Projektziele wurden erfolgreich erreicht und alle Partner waren unterstützend und engagiert bei der Umsetzung der Projektziele.

1) Das Projekt stieß auf geringfügige Kommunikationsschwierigkeiten, die zu einer etwas eingeschränkten Beteiligung an der Sekundärforschungsaktivität führten, was zu einer geringeren Rücklaufquote als erwartet bei der Umfrage führte. Dennoch lieferten die gesammelten Antworten wertvolle Erkenntnisse. Jede Partnerinstitution verteilte die gemeinsam formulierte Umfrage an ihre Studierenden und teilweise auch an Studierende anderer Musikschulen. Trotz der geringer als erwarteten Rücklaufquote boten die Daten, ergänzt durch mündliche Stellungnahmen von Lübecker Professoren, wertvolle Einblicke in die Interessen und Herausforderungen, mit denen Musikstudierende in der Digitalisierung konfrontiert sind.

Die umfangreiche Erfahrung der Projektpartner, von denen viele als Dozenten an höheren Musikbildungseinrichtungen tätig sind, trug wesentlich dazu bei, Schlüsselbereiche zu identifizieren, die für die Methodik des Projekts wesentlich sind. Somit bereicherte und leitete das gebündelte Fachwissen der Partner zusammen mit den Erkenntnissen aus der Sekundärforschung die Gesamtausrichtung des Projekts.

2) Während der Ausbildungsphase schwankte die Zahl der teilnehmenden Studierenden:

- Kollidierende akademische Zeitpläne und Verpflichtungen, wie Prüfungen, andere Kursarbeiten oder persönliche Verpflichtungen, die eine vollständige Teilnahme an der Ausbildungsphase verhinderten.
- Die Ausbildung an den beiden Universitäten (Technische Universität Lübeck in Deutschland und Hanzehogeschool Groningen in den Niederlanden) hat einige Studenten vor logistische Herausforderungen gestellt.

Die fehlenden Studierenden wurden jedoch durch andere Studierende ersetzt, so dass auch andere Studierende am Probetraining teilnehmen konnten.

3) Schließlich wurden vier Multiplikatorenveranstaltungen durchgeführt.

Bitte beschreiben Sie die Projektaktivitäten und -ausgaben, die durch den Zuschuss für Projektmanagement und -umsetzung abgedeckt werden. Sollte der beantragte Betrag von dem automatisch berechneten Betrag aufgrund der Projektdauer abweichen, erläutern Sie bitte den Grund dafür.*

Das Projektmanagement und die Budgetkontrolle lagen bei der Stiftung Neue Musik Impulse, die ein Management-Board mit Vertretern aller Partnerorganisationen etablierte. Um eine effiziente und transparente Nutzung der Fördermittel sicherzustellen, fanden regelmäßige Treffen und Budgetüberprüfungen statt, bei denen die finanziellen Mittel flexibel den aktuellen Projektanforderungen angepasst wurden.

Die durch den Zuschuss abgedeckten Aktivitäten umfassten:

1. Projektkoordination und Management: Die zentrale Leitung durch das Management-Board ermöglichte eine koordinierte Umsetzung aller Projektschritte und eine enge Zusammenarbeit zwischen den Partnern.
2. Schulung und Training: Die Zuschüsse deckten die Organisation und Durchführung internationaler Schulungsaktivitäten sowie der Multiplikatorveranstaltungen ab.
3. Evaluationsmaßnahmen: Um den Fortschritt zu messen und die Qualität zu sichern, wurden kontinuierlich Evaluierungen durchgeführt, die ebenfalls durch den Zuschuss gefördert wurden.
4. Verwaltung und Dokumentation: Um die nachhaltige Verfügbarkeit der Projektergebnisse sicherzustellen, wurden alle Aktivitäten und Ergebnisse dokumentiert und verwaltet.

Die ursprüngliche Budgetberechnung basierte auf den spezifischen Projektanforderungen und Projektdauer. Ein flexibles Ressourcenmanagement und transparente Anpassungen ermöglichten eine bedarfsgerechte Budgetnutzung.

Bitte beschreiben Sie die Methodik, die Sie in Ihrem Projekt angewendet haben.

Generell muss die Methodik als flexible und anpassbare Struktur betrachtet werden und kann von jeder Institution individuell angepasst werden. Der Grund dafür ist, dass dieses flexible Konzept darauf abzielt, an die unterschiedlichen Bedürfnisse heterogener Bildungseinrichtungen angepasst zu werden.

Kernstruktur

Die Kernstruktur der Methodik besteht aus drei Säulen: Inspiration, Praxis und Präsentation. Mit diesen drei Phasen zielt die Methodik darauf ab, einen praktischen, stärker auf Anleitung und Inspiration basierenden Lehransatz sowie ein partizipatives und integratives Programm zu integrieren. Die projektbasierte Struktur ermöglicht es den Studierenden, ihre Interessen individuell zu verfolgen und führt zu einem eigenmotivierten Ansatz, indem die individuelle künstlerische Ausdrucksweise mit digitalen Werkzeugen gebündelt wird. Für den optimalen Input kann eine Befragung der Studierenden den Dozenten Hinweise auf die individuellen Erwartungen an die vorgestellten digitalen Tools geben.

1. Säule: Inspiration

Die erste Säule ist eine Kick-off-Phase, die die teilnehmenden Studierenden durch die Präsentation verschiedener Digitalisierungsthemen inspirieren soll. Bezogen auf das Testtraining kann es sich dabei um eine Ausstellung verschiedener digitaler Tools und Konzepte handeln. Beispiele können Beziehungen zwischen optischen und akustischen Signalen, neue Umgebungen wie beispielsweise das Metaverse oder spezifische Programme wie LOGIC oder das Eurorack sein.

2. Säule: Praxis

In der Nebenphase „Praxis“ besuchen die Studierenden in Gruppen den/die von ihnen gewählten Workshop(s). Hier organisiert die Institution einen Workshop zum „Grundlegenden Berufsumfeld“, in dem allgemeine Kenntnisse über die (digitale) Vermarktung eines Künstlers, allgemeines Musikrecht (einschließlich Vertragsgrundlagen) sowie einige Einblicke in die Buchung und den Vertrieb von Künstlern vermittelt werden. Dieser Workshop sollte für alle Studierenden obligatorisch sein, da er als allgemeine Fähigkeiten eingestuft wird, die für eine erfolgreiche Karriere als Künstler erforderlich sind.

Darüber hinaus kann die Einrichtung einen oder mehrere Workshops vorschlagen, die den Bereich der digitalen Musikproduktion abdecken. Da die künstlerische Arbeit das Fundament eines jeden Künstlers ist, liegt der Schwerpunkt auf diesen Workshops. Hier können die Studierenden zwischen den Angeboten der Institutionen wählen.

Generell besteht die pädagogische Idee darin, das kooperative künstlerische Schaffen mit einem digitalen Fokus zu stärken und dabei stets die Balance zwischen technologischem und kreativem Input seitens der Dozierenden im Auge zu behalten.

3. Säule: Präsentation

Durch die Präsentation der künstlerischen Darbietungen auf einer professionellen Bühne werden mehrere weitere Projektziele abgedeckt. Die Präsentation unterstreicht den praktischen Ansatz des Programms. Diese Work-Life-Erfahrung mit einem unbekanntem Publikum bereitet die Studierenden nicht nur auf ihre zukünftige Karriere vor, sondern soll dem Projekt auch eine Ernsthaftigkeit verleihen, die die Studierenden zu einer überzeugenden Leistung motiviert, den Studierenden jedoch größtmögliche Freiheit in ihrer künstlerischen Artikulation lässt. Darüber hinaus unterstützen diese ersten Erfahrungen mit professionellen Förderern auch den

Aufbau eines beruflichen Netzwerks für die Studierenden als Schlüsselfaktor für eine berufliche Karriere.

Welchen Beitrag haben die Projektpartner zum Projekt geleistet? Bitte erläutern Sie die konkreten Beiträge der Partnerorganisationen.*

Die Kooperationsvereinbarung hat einen vielschichtigen Ansatz für das Projekt ermöglicht und unterschiedliche Fachkenntnisse, Ressourcen und Perspektiven für eine umfassende Methodik genutzt, die den Digitalisierungsanforderungen in der Musikausbildung in allen europäischen Institutionen gerecht wird.

Während des gesamten Projekts haben die sieben internationalen Partner auf vielfältige Weise zu dessen Umsetzung beigetragen. Die Stiftung „Neue Musik-Impulse SH“ spielt eine zentrale Rolle bei der Projektorganisation, dem Finanzmanagement und der Förderung der Zusammenarbeit zwischen Partnern. Sie orchestrierten die Kick-off-Phase in Eutin und werden im Rahmen des CLASSICAL BEAT-Festivals eine Multiplikatorveranstaltung veranstalten.

Die französischen Partner „IMFP“ und „SYL Production“ übernahmen die Leitung der zweiten Projektphase und orchestrierten die Tagungslogistik, Unterbringung, Verpflegung und Transport.

Die niederländische Delegation von „Hanzehoogeschool Groningen“ und SPOT Groningen führte die dritte Projektphase durch und richtete eine umfassende Ausstellung ein.

Die Technische Universität Lübeck organisierte die vierte Phase und führte die ersten Schulungssitzungen mit Studierenden durch, bei denen Partner zu verschiedenen Schulungsworkshops beitrugen.

Die dänische Delegation organisierte die letzte Projektphase und die Post-Multiplikator-Veranstaltungen in Esbjerg. Ziel dieser Phase war die sorgfältige Konzeptualisierung der Methodik und die Diskussion weiterer Umsetzungsstrategien.

Jede Partnerorganisation, der die Verantwortung übertragen wird oder bei der Organisation einer Projektphase behilflich ist, hat sich verpflichtet, die Vertretung und Beteiligung aller Länder sicherzustellen. Darüber hinaus verpflichteten sich alle Partner, die Projektorganisation zu unterstützen und 10 Studenten einzubeziehen, um das entwickelte Programm zu testen.

Die universitären Partner, die Technische Universität Lübeck (TH Lübeck) in Deutschland und die Hanzehoogeschool Groningen (Hanze University of Applied Sciences) in den Niederlanden, haben das entwickelte Ausbildungsprogramm aktiv in ihren Lehrplan und ihre Musikausbildung integriert. Beide Institutionen nutzten diese Implementierung als Testphase mit dem Ziel, wichtige Erkenntnisse für die Verfeinerung der endgültigen Methodik in Esbjerg, Dänemark, zu sammeln.

Darüber hinaus entwickeln die Stiftung „Neue Musik-Impulse SH“, SYL Production und IMFP ein Folgeprojekt, das die Methodik umfasst und Studierende und junge Berufstätige aus Frankreich und Deutschland integriert.

Die Partner fördern aktiv Kooperationen und integrieren Programmideen in ihre Lehrpläne. Initiativen wie die Partnerschaft zwischen der Technischen Hochschule Lübeck und der Musikhochschule Lübeck verdeutlichen den Fortschritt.

Wie haben Sie mit Ihren Partnern kommuniziert und zusammengearbeitet? Was sind die positiven und negativen Elemente des Kooperationsprozesses? Was würden Sie verbessern, wenn Sie in Zukunft ein ähnliches Projekt durchführen würden?*

Während des gesamten Prozesses des TEDMA-Projekts arbeiteten alle Partner harmonisch und professionell zusammen und ermöglichten so einen erfolgreichen Abschluss des Gesamtprojekts. Mit einem motivierten Team und heterogenen Perspektiven konnte die komplexe Aufgabe, eine international anwendbare Methodik zu schaffen, gemeistert werden.

Während mehr Perspektiven die Qualität des Ergebnisses erhöhen, muss mehr Zeit und Mühe in die Kommunikation und Organisation einer solchen Gruppe von Menschen gesteckt werden. Durch digitale Videocall-Meetings und analoge, länderübergreifende Meetings wurde eine professionelle und effektive Atmosphäre geschaffen. Neben den regelmäßigen Treffen half der Austausch per E-Mail und Telefon bei der Lösung kleinerer Probleme und offener Fragen.

Hervorzuheben ist, dass die persönlichen Treffen einen hohen Stellenwert hatten, um vertiefende Diskussionen zu ermöglichen und die Vernetzung und weitere Zusammenarbeit zu erleichtern.

Von den Projektpartnern wurden keine Verbesserungen zur Verbesserung des implementierten Kommunikations- und Projektmanagementsystems angegeben.

Welche Zielgruppen wurden in Ihrem Aktivitätenplan angesprochen? Wurden die Zielgruppen im Vergleich zu denen im Bewerbungsformular geändert?*

Das TEDMA-Projekt hat zwei Hauptzielgruppen. Mit dem Ziel, eine Methodik zu schaffen, die ein verbessertes Erlernen digitaler Kompetenzen für Studierende und junge Berufstätige ermöglicht, sind die Kernzielgruppen einerseits die Musikstudenten und jungen Berufstätigen selbst und andererseits die Musikausbildungsinstitute, die hauptsächlich dafür verantwortlich sind die Ausbildung dieser Schüler.

Studierende/Junge Berufstätige:

Mit dem Projekt soll ein System entwickelt werden, das Studierende dabei unterstützt, die digitalen Fähigkeiten zu entwickeln, die sie benötigen, um im aktuellen und zukünftigen Musikmarkt erfolgreich zu sein. Angesichts der Tatsache, dass sich der Musikmarkt weiterentwickelt und digitale Elemente bei der Erstellung, Produktion, Vermarktung und dem Vertrieb von Musik eine immer wichtigere Rolle spielen, muss sich die Ausbildung anpassen, um das Ziel zu erreichen, die Schüler bestmöglich auf den wettbewerbsintensiven Markt vorzubereiten. Ausgehend von den Rückmeldungen der teilnehmenden Studierenden und der Experten wurde eine wertvolle Methodik entwickelt. Darüber hinaus wurden Auftritts-, Netzwerk- und Erfahrungsmöglichkeiten geboten, die den Teilnehmern dabei halfen, neue Erfahrungen und Kontakte zu knüpfen.

Institutionen:

Für die Institutionen hat das TEDMA-Projekt eine praktische, praxisbasierte und anpassbare Methodik geschaffen, die im Laufe des Projektprozesses genehmigt wurde. Mit den Erkenntnissen der Methodik können nicht nur die Projektpartner ihre Lehrpläne anpassen, sondern auch externe Institutionen können aus dem Projekt lernen. In Gesprächen mit Kolleginnen und Kollegen anderer Hochschulen wurde die Botschaft verbreitet und ein höheres Bewusstsein für das Thema geschaffen. Darüber hinaus haben die Partner Kooperationen initiiert, ihre Lehrpläne angepasst und bleiben für zukünftige Projekte und Diskussionen in Kontakt.

Publikum:

Berücksichtigt man, dass musikalische Darbietungen zwingend ein Publikum benötigen, um erfolgreich zu sein, kann dieses als dritte, eher untergeordnete Zielgruppe des Projekts angesehen werden. Das Publikum entscheidet über Erfolg und Misserfolg und muss von der künstlerischen Darbietung überzeugt werden. Daher wurde das Feedback des Publikums bei der Entwicklung der Methodik berücksichtigt. Die veränderte Wahrnehmung von Kunst und Musik erfordert eine Verbesserung der Aufführungen sowie die Einbeziehung digitaler und interdisziplinärer Ansätze.

Im Projektverlauf konnten keine weiteren Zielgruppen ermittelt werden und es kam zu keinen Veränderungen.

Bitte beschreiben Sie für jede Aktivität den Hintergrund und das Profil der Teilnehmer, die an den Lern-, Lehr- oder Schulungsaktivitäten beteiligt sind. Wie wurden die Teilnehmer ausgewählt, vorbereitet und unterstützt? Falls relevant, beschreiben Sie bitte alle praktischen Vereinbarungen, die für die Teilnehmer getroffen wurden, einschließlich Schulungs-, Lehr- oder Lernvereinbarungen.*

Kick-off Eutin, 19.3.2022: Eine erste Kick-off-Phase, in der sich die Vertreter der verschiedenen Institutionen in Deutschland trafen, um erste Ideen zur Umsetzung des Projekts zu besprechen. Hier nahmen ausschließlich die Vertreter aller Partnerinstitutionen teil. Die Partner einigten sich hier darauf, dass jede Institution 10 Studierende und 2 Fachkräfte für die Teilnahme an der Schulungsaktivität auswählen würde. Zu den Hauptkriterien gehörte ein musikwirtschaftlicher Hintergrund (durch Studium oder Beruf), Ausnahme bildeten die Studierenden der TH Lübeck, die eine Verbindung zur Partnerhochschule hatten. Darüber hinaus wurde versucht, einen geschlechtergerechten Teilnehmerkreis zu erreichen.

Groningen, 8.-10.12.2022: Ziel war es, die Übertragung von der Theorie in die Praxis zu leiten. Die niederländische Delegation organisierte ein umfassendes Programm. Künstler, Jungunternehmer, Studenten und Professoren aus den Niederlanden, Deutschland und Dänemark präsentierten verschiedene technologische Werkzeuge, die von Musikern genutzt werden können oder einen künstlerischen Bezug haben. In dieser Phase wurden auch viele Studenten und Fachleute eingeladen, verschiedene digitale Tools entweder vorzuführen oder auszuprobieren. Alle 89 Studierenden und Fachkräfte waren als erster Teil der Ausbildung in diese Projektphase eingebunden.

Lübeck, 19.-24.03.2023: In der folgenden Phase lud die Technische Universität Lübeck alle Teilnehmer zum Testtraining der Methodik ein. Für eine erfolgreiche Ausbildung entwickelten Experten – teils aus den TEDMA-Instituten, teils extern – Workshops und begleiteten die Studierenden während der Ausbildung.

Salon de Provence, 17.-20.06.2023: In dieser Phase wurde das Projekt der „European Jazz Compagnions“ mit jungen Berufstätigen und Studierenden des TEDMA-Programms trainiert. Das Auswahlverfahren für die Stelle während des Probetrainings in Lübeck.

Multiplikatorveranstaltungen: Diese Phase umfasste je eine Multiplikatorveranstaltung in allen vier Ländern. Die Veranstaltungen sollten zeigen, wie die Schulung auf die Marktbedürfnisse eingehen und ein interessiertes Publikum anziehen kann. Zu jeder Veranstaltung präsentierten verschiedene Gruppen ihre Auftritte. Der Auswahlprozess fokussierte künstlerische Gründe wie die Balance zwischen visuellen und musikalischen Projekten.

Die allgemeine Vorbereitung der Teilnehmer erfolgte durch die zuständigen Institutionen. Die Teilnehmer wurden über Dauer, Inhalte und Ziele der Veranstaltungen informiert und Hilfe bei der praktischen Organisation (von der Anreise bis zur Unterkunft und Verpflegung) durch die verantwortliche Institution und den einladenden Partner geleistet. Außerdem wurden alle Kosten, einschließlich Reise, Unterkunft und Verpflegung, aus dem Förderbudget finanziert, um monetäre Einschränkungen zu vermeiden.

Die Teilnahme am TEDMA-Projekt erfolgte freiwillig und war an keine Lehrplanmodule gebunden.

Bitte geben Sie weitere Informationen zu Ihrer Antwort an: Welche Art hochwertiger Praktiken haben Sie entwickelt oder konnten Sie nicht entwickeln? Warum?*

Das übergeordnete Ziel des TEDMA-Projekts bestand darin, eine Methodik zu entwickeln, die den digitalen Transformationsprozess in der Musikindustrie berücksichtigt und ein praktisches Lernformat für Bildungseinrichtungen liefert. Diese Methodik wurde für Musikbildungseinrichtungen zusammengestellt und bietet eine gebrauchsfertige und dennoch anpassungsfähige Methodik, die die Entwicklung digitaler Bereitschaft, Belastbarkeit und Fähigkeiten von Studierenden und Fachleuten ermöglicht.

Als Endergebnis dieses Projekts wurde die Methodik erstellt, erfolgreich getestet und zusätzlich in die Lehrpläne einiger Projektpartner integriert.

Darüber hinaus wurden 89 Teilnehmer geschult und konnten bereits von dem Programm profitieren. In den durchgeführten Umfragen gaben die meisten Teilnehmer ein (sehr) positives Feedback zum Training ab und empfanden ihre digitalen Fähigkeiten im Vergleich vor dem Training als verbessert.

Indem neben der Vermittlung digitaler Kompetenzen auch ein interdisziplinäres, praxisorientiertes und internationales Programm einbezogen wird, ist aus dem TEDMA-Projekt eine qualitativ hochwertige Praxis entstanden.

Obwohl die Methodik erfolgreich umgesetzt wurde, gab es einige Herausforderungen. Beispielsweise wäre eine noch stärkere institutionelle Unterstützung wünschenswert gewesen, um die langfristige Integration der Methodik an allen beteiligten Institutionen sicherzustellen. Dennoch hat das TEDMA-Projekt wertvolle, qualitativ hochwertige Praktiken für die Musikausbildung geschaffen und bewiesen, dass praxisorientiertes, digitales Training sowohl Studierenden als auch Bildungseinrichtungen erheblichen Mehrwert bietet.

Welche Auswirkungen hatte das Projekt auf die Teilnehmer, beteiligten Organisationen, Zielgruppen und andere relevante Stakeholder?*

Das TEDMA-Projekt hatte vielfältige Auswirkungen auf verschiedenen Ebenen und ermöglichte neue Fähigkeiten, Netzwerke, Lehrplananpassungen, neue Projekte und Kooperationen sowie tiefere europäische Verbindungen.

Für die Teilnehmer der internationalen und nationalen Aktivitäten:

Im Rahmen der Befragungen gaben Studierende und Fachkräfte, die an der internationalen Ausbildungsaktivität und der Organisation der Multiplikatorveranstaltungen beteiligt sind, an, dass sie neue interdisziplinäre und digitale Fähigkeiten in der Musikproduktion, dem Vertrieb, der Promotion und der Einbindung des Publikums erworben haben. Studierende und Fachleute erhielten Einblicke in die Besonderheiten des höheren Musikausbildungssystems der

einzelnen teilnehmenden Länder und des nationalen Live-Musiksektors. Darüber hinaus wurde die Europäisierung ihrer Karriere durch die Vernetzungsmöglichkeiten vorangetrieben, was auch zur Entwicklung neuer interkünstlerischer Kooperationen und der Bildung neuer Künstler und Bandgruppen führte.

Für die Partnerorganisationen:

Die teilnehmenden Universitäten gaben an, dass sie von der Teilnahme an diesem Projekt einen enormen Nutzen haben. Alle Partner erlangten ein besseres Wissen und Bewusstsein darüber, wie Schülern digitale Kompetenzen vermittelt werden können, und erhielten eine konkrete Methodik, die in die Lehrpläne implementiert werden kann und einen arbeitsbasierten Lernansatz beinhaltet.

Die Universitäten und Kulturorganisationen sind besser vernetzt und Kooperationen wurden etabliert und fortgeführt. Darüber hinaus wurden Netzwerke zum Austausch zu diesem Thema entwickelt und stellen eine hilfreiche Ressource dar.

Ein Folgeprojekt zwischen IMFP, SYL Production, TH Lübeck und der Stiftung „Neue-Musik Impulse“ inklusive Methodik wurde erarbeitet und wird ab Sommer 2024 stattfinden.

Partnerships among universities were established, such as between TH Lübeck and Musikhochschule Lübeck.

Ausgehend von diesem Projekt sind neue oder angepasste Studiengänge entstanden, die die Entwicklung digitaler Kompetenzen beinhalten (z. B. IMFP).

Für das Publikum:

Ausgehend von den Multiplikatorveranstaltungen und den gesammelten Informationen aus den präsentierten Aufführungen begrüßte auch das Publikum die Ergebnisse des Projekts. Viele Zuschauer äußerten nach den Aufführungen ihr Erstaunen und ihre Begeisterung und unterstrichen damit den Erfolg des TEDMA-Projekts. Auch wenn nicht alle Auftritte durchweg positiv wahrgenommen wurden – auch aufgrund der fehlenden Zeit, einen soliden Auftritt zu entwickeln –, war die allgemeine Wahrnehmung durchaus positiv.

Für externe Organisationen:

Letztlich profitierten nicht nur die Teilnehmer von dem Projekt. Auch externe Organisationen, wie beispielsweise die Musikhochschule Lübeck, könnten neue Erkenntnisse zum Gesamthema gewinnen und ihre eigenen Lehrpläne hinsichtlich der Integration des Erlernens digitaler Kompetenzen verbessern. Durch informellen Austausch zwischen Instituten, offizielle Pressemitteilungen und die mündliche Erläuterung des Projekts während der Multiplikatorveranstaltungen werden die Projektergebnisse über verschiedene Kommunikationskanäle verbreitet.

Darüber hinaus wurde der Bericht über die „europäischen Perspektiven und Bedürfnisse“ digital über die Websites der Partnerinstitutionen übermittelt und trägt so zu einem nachhaltigen Ergebnis des Projekts bei.

Welche Auswirkungen hatte das Projekt auf lokaler, regionaler, europäischer und/oder internationaler Ebene? Bitte geben Sie qualitative und quantitative Indikatoren an.*

Nachfolgend sind die Auswirkungen auf lokaler, regionaler, europäischer und internationaler Ebene zu beschreiben:

Lokale/regionale Ebene:

Auf lokaler Ebene sind unterschiedliche Auswirkungen erkennbar. Erstens wurde nicht nur bei den beteiligten Projektpartnervertretern, sondern auch bei den gesamten Partnerorganisationen ein höheres Bewusstsein für die Notwendigkeit einer Verbesserung des Lehrplans und der Bewältigung der aktuellen Aufgaben der Digitalisierung entwickelt. Allerdings passten die meisten Partner ihre Lehrpläne an, indem sie beispielsweise die entwickelte Methodik (teilweise) einbrachten, neue digitale Module erstellten und bestehende Kursmaterialien anpassten.

Darüber hinaus wurden viele neue Kooperationen etabliert oder vertieft. Hier ist das neue Programm der TH und der Musikhochschule Lübeck zu erwähnen, aber auch SPOT Groningen und die Hanzehogschool haben ihre Zusammenarbeit gestärkt.

Außerdem wurde ausgehend vom TEDMA-Programm ein neues Projekt entwickelt. Hier konnte die TH Lübeck ein lokales Zentrum zur Einübung digitaler künstlerischer Darbietungen erhalten. Und auch SPOT Groningen hat ein neues Programm, um Studierende in ihre Kommunikation und den Empfang des Publikums einzubeziehen.

Darüber hinaus könnten auch das Branding und die Bekanntheit der Partner durch die Medienberichterstattung über das Projekt verbessert/erhöht werden. Besonders die Stiftung „Neue Musik Impulse“ realisierte diese Effekte bei der parallel zu ihrem Festival stattfindenden Multiplikatorveranstaltung CLASSICAL BEAT.

Europäische Ebene:

Auf europäischer Ebene könnte eine größere Vernetzung und ein besseres Verständnis der unterschiedlichen Bildungssysteme auf nationaler Ebene geschaffen werden. Dies betrifft Studierende und die Partner.

Außerdem ist ein Folgeprojekt unter Beteiligung von Deutschland und Frankreich im Gange, das die entwickelte Methodik einbezieht.

Alle Projektpartner genossen den Austausch und äußerten den Wunsch, dieses Netzwerk weiter am Leben zu erhalten und sogar den Grad der Zusammenarbeit zu verbessern.

Internationale Ebene:

Auf internationaler Ebene erreichte die Verbreitung der Projektergebnisse Institutionen über die vier beteiligten Länder hinaus. Durch die Zugänglichmachung der Ergebnisse wurde eine nachhaltige Weiternutzung etabliert.

Wie hat das Projekt zur Erreichung der wichtigsten Prioritäten beigetragen, die im Beschreibungsabschnitt angegeben sind?*

Beitrag zur Erreichung der Prioritäten

Die im TEDMA-Projekt entwickelte Methodik zielte darauf ab, die zentralen Prioritäten umfassend zu erfüllen:

1. **Digitale Transformation (Horizontal):** Die Methodik fördert die digitale Bereitschaft und Belastbarkeit von Studierenden und jungen Berufstätigen, indem sie praxisnahe, digitale Kompetenzen vermittelt. Die Schulungen und Workshops stärkten ihre Kapazität, digitale Technologien kreativ und effektiv in der Musikproduktion und -vermarktung einzusetzen.
2. **Förderung innovativer Lern- und Lehrpraktiken (HE – Higher Education):** Die Methodik integriert interdisziplinäre und projektbasierte Ansätze, die es den Studierenden ermöglichen, durch Workshops, Praxisübungen und öffentliche Präsentationen die Theorie mit der Praxis zu verbinden. Der innovative Ansatz erleichtert das Lernen digitaler Tools und Konzepte und passt sich flexibel an verschiedene Lernumgebungen an.
3. **Unterstützung der digitalen Fähigkeiten im Hochschulsektor (HE – Higher Education):** Das Projekt lieferte praxisorientierte Lehrmethoden und digitale Module, die von den teilnehmenden Bildungseinrichtungen übernommen und langfristig in ihre Lehrpläne integriert wurden. Dadurch konnten die digitalen Kompetenzen der Studierenden und die institutionellen Lehrmethoden nachhaltig gestärkt werden.

An wen haben Sie die Projektergebnisse innerhalb und außerhalb Ihrer Partnerschaft weitergegeben? Bitte definieren Sie insbesondere Ihre Zielgruppe(n) auf lokaler/regionaler/nationaler/EU-Ebene/internationaler Ebene und erläutern Sie Ihre Auswahl.*

Durch die Ausrichtung auf verschiedene Ebenen (lokal, regional, national, EU, international) möchte das Projekt verschiedene Interessengruppen erreichen, die an Musikausbildung, Technologie und kulturellem Austausch beteiligt sind. Die verbleibenden Verbreitungsaktivitäten zielen darüber hinaus darauf ab, eine umfassende Verbreitung der Projektergebnisse bei diesen Zielgruppen sicherzustellen und so seine potenzielle Wirkung zu maximieren.

Die Projektpartner verschickten nicht nur Pressemitteilungen an die regionale und nationale Presse, sondern auch durch Mund-zu-Mund-Verbreitung wurden die Projektergebnisse weitergegeben. Daraufhin kam nur positives Feedback.

Folgende Kommunikationskanäle und Aktivitäten wurden aufgegriffen:

Interne Verbreitung (innerhalb der Partnerschaft):

Projektpartner: Regelmäßiger Austausch von Fortschritten und Erkenntnissen zwischen den Partnern, um sicherzustellen, dass alle über die Entwicklungen und Ergebnisse auf dem Laufenden sind.

Assoziierte Organisationen: Alle Institutionen oder Organisationen, die indirekt am Projekt beteiligt oder mit ihm verbunden sind, haben regelmäßige Updates oder Zugriff auf relevante Ressourcen erhalten.

Externe Verbreitung (über die Partnerschaft hinaus):

Lokale/regionale Musikinstitutionen: Der Austausch von Erkenntnissen aus der Testphase und während der Multiplikatorveranstaltungen mit Musikschulen, Konservatorien oder Bildungseinrichtungen auf lokaler/regionaler Ebene verstärkte die Wirkung des Projekts in der unmittelbaren Gemeinschaft. Beispielsweise waren externe Organisationen wie SPEDIDAM und die Musikhochschule Lübeck bei Projektveranstaltungen und Diskussionen wichtige Teilnehmer, brachten Erkenntnisse ein und verstärkten die Projektideen.

Nationale Musikbildungseinrichtungen: Die Zusammenarbeit oder die Verbreitung von Erkenntnissen an Musikbildungseinrichtungen auf nationaler Ebene wird die Aktualisierung der Lehrpläne in der Musikbildung im ganzen Land anregen. Die Projektpartner nutzten den Kongress des Europäischen Kultur- und Bildungsnetzwerks für Musikprofis, der im Januar 2024 in Odense stattfand, als zentrale Plattform für die Verbreitung seiner Ergebnisse. Einige der Projektpartner nahmen an der Konferenz teil, um die im Laufe des Projektlebenszyklus entwickelten Forschungsergebnisse, Methoden und Best Practices zu verbreiten und dabei den Schwerpunkt auf die Verschmelzung von Musik und Technologie im Bildungsumfeld zu legen.

Darüber hinaus diskutierten die Projektpartner das Projekt auch mit Kollegen anderer Bildungseinrichtungen auf nationaler Ebene und förderten so eine weitere Übertragung aller Ergebnisse im Musikausbildungssystem.

Verbreitung auf EU-Ebene: Der Austausch der Ergebnisse mit Bildungsverbänden oder Netzwerken auf europäischer Ebene wie dem European Cultural and Educational Network for Music Professionals wird zu breiteren Diskussionen über Musikausbildungspraktiken in ganz Europa beitragen.

Online-Plattformen und Veröffentlichungen:

Zur Verbreitung der Projektergebnisse wurde die Nutzung digitaler Plattformen, Websites, sozialer Medien sowie regionaler und nationaler Presse genutzt.

Ein Abschlussbericht mit einer Zusammenfassung der Projektergebnisse und Empfehlungen für eine breitere Verbreitung wurde auf der Website aller Projektpartner veröffentlicht, um den Zugang zu den Ergebnissen für die Öffentlichkeit zu ermöglichen.

Welche Art von Verbreitungsaktivitäten hat Ihre Partnerschaft durchgeführt und über welche Kanäle? Bitte machen Sie auch Angaben zu den erhaltenen Rückmeldungen.*

Alle Projektpartner waren an der Verbreitung der Projektergebnisse und -fortschritte beteiligt. Die Hauptaktivitäten lassen sich durch digitale und analoge Verbreitung und darüber hinaus durch persönlichen Austausch zusammenfassen.

Digitale Verbreitung:

Auf digitaler Ebene verbreiteten alle Projektpartner die Projektergebnisse über digitale Kanäle. Informationen zu den Fortschritten, Ergebnissen und Resultaten wurden auf den einzelnen Websites veröffentlicht und die Ergebnisse mit internen und externen Interessengruppen geteilt. Darüber hinaus wurden auch soziale Netzwerke genutzt, um Einblicke in die Projektaktivitäten zu teilen.

Der Projektbericht „Europäische Bedürfnisse und Perspektiven“ wurde auf der Website aller Partner veröffentlicht und stellt die Ergebnisse, Ergebnisse und Zukunftsperspektiven zur Verfügung.

Analoge Verbreitung:

Zur Verbreitung der Projektergebnisse wurden neben digitalen Übertragungs- und Kommunikationskanälen auch klassische analoge Medien genutzt. Jeder Partner verschickt nach der Organisation eines lokalen transnationalen Treffens eine Pressemitteilung an die lokale und nationale Presse seines Landes, in der er über das allgemeine Projekt, seinen aktuellen Stand und neue Erkenntnisse informiert.

Darüber hinaus besuchten die Projektpartner Konferenzen wie das „European Cultural and Educational Network“ und tauschten sich informell persönlich mit Kollegen anderer musikpädagogischer Institutionen aus, um die neuen Informationen in der Zielgruppe zu verbreiten.

Schließlich wurden während der Multiplikatorveranstaltungen zu Beginn, während und am Ende der Veranstaltungen Notizen, Erläuterungen und Einblicke zu den Projektzielen und -zielen mit der Öffentlichkeit geteilt.

Das erhaltene Feedback kann als neugierig, interessiert und bestätigend angesehen werden. Insbesondere bei anderen Musikausbildungseinrichtungen wurden eine neugierige Denkweise und Folgefragen festgestellt, die auch zur Übermittlung von Ergebnispapieren an einige der konfrontierten Interessengruppen führten. Andere, wie die Musikhochschule Lübeck, haben bereits einen gemeinsamen Studiengang mit der TH Lübeck konzipiert, der fächerübergreifendes, digitales Aufführungslernen in die Praxis umsetzt.

Erasmus+ fördert eine Open-Access-Anforderung für alle im Rahmen seiner Projekte produzierten Materialien. Falls Ihr Projekt intellektuelle

Ergebnisse/greifbare Ergebnisse hervorgebracht hat, beschreiben Sie bitte, ob und wie Sie den freien Zugang der Öffentlichkeit zu diesen Ergebnissen gefördert haben. Falls eine Einschränkung für die Nutzung der offenen Lizenz auferlegt wurde, geben Sie bitte die Gründe, den Umfang und die Art dieser Einschränkung an.*

Durch TEDMA wurde eine qualitativ hochwertige Praxis und eine Bildungsmethodik entwickelt, die praktische Anleitungen für die Möglichkeit bietet, erfolgreich getestete pädagogische und künstlerische Aktivitäten zu integrieren, um den Erwerb digitaler Werkzeuge durch Musikstudenten zu fördern.

Um diesen intellektuellen Output weiteren Institutionen als den teilnehmenden Partnern zugänglich zu machen, wurden zwei Hauptverbreitungs Kanäle identifiziert und ausgewählt.

Erstens gewähren alle Projektpartner offenen Zugang zum Ergebnisbericht, indem sie ihn auf der Website jedes Partners veröffentlichen. Durch diese Maßnahme werden nicht nur Studierende und andere Organisationsmitglieder informiert, sondern auch die Öffentlichkeit und externe Stakeholder informiert und Zugang zu den neu erworbenen Kenntnissen ermöglicht.

Zweitens wird das EPALE-Netzwerk und die EPALE-Plattform genutzt, um den Zugang zum Zwischen- und Abschlussbericht sowie zum Projektergebnisbericht 1 mit dem Titel „Europäische Bedürfnisse und Perspektiven“ zu ermöglichen. EPALE ist die von der Europäischen Union bereitgestellte elektronische Plattform für Erwachsenenbildung in Europa und zielt darauf ab, eine europäische, mehrsprachige, offene Mitgliedergemeinschaft von Erwachsenenbildungsfachleuten bereitzustellen, darunter Erwachsenenbildner und Trainer, Beratungs- und Unterstützungspersonal, Forscher und Akademiker sowie politische Entscheidungsträger . Da diese Plattform nicht nur die nachhaltige Speicherung und Zugänglichkeit der Projektergebnisse gewährleistet, ist es auch möglich, einige der Zielgruppen des TEDMA-Projekts zu erreichen.

Wie haben Sie sichergestellt, dass die Projektergebnisse verfügbar bleiben und von anderen genutzt werden?*

Darüber hinaus wird das EPALE-Netzwerk und die EPALE-Plattform genutzt, um Zugriff auf den Zwischen- und Abschlussbericht sowie den Projektergebnisbericht 1 mit dem Titel „Europäische Bedürfnisse und Perspektiven“ zu ermöglichen. EPALE ist die von der Europäischen Union bereitgestellte elektronische Plattform für Erwachsenenbildung in Europa und zielt darauf ab, eine europäische, mehrsprachige, offene Mitgliedergemeinschaft von Erwachsenenbildungsfachleuten bereitzustellen, darunter Erwachsenenbildner und Trainer, Beratungs- und Unterstützungspersonal, Forscher und Akademiker sowie politische Entscheidungsträger . Da diese Plattform nicht nur die nachhaltige Speicherung und Zugänglichkeit der Projektergebnisse gewährleistet, ist es auch möglich, einige der Zielgruppen des TEDMA-Projekts zu erreichen.

Wie sahen Sie das Potenzial, den Ansatz dieses Projekts in anderen Projekten in größerem Maßstab und/oder in einem anderen Bereich oder Bereich zu nutzen?*

Auch wenn jedes Projekt seine eigenen Anforderungen und Hindernisse hat, wird das Potenzial des TEDMA-Projektansatzes darin gesehen, an große Projekte und sogar in andere Bereiche angepasst werden zu können.

Der Grund für diese Bewertung ist die Flexibilität des Projektrahmens, der die Möglichkeit bietet, die Projektergebnisse, die erforderlichen transnationalen Treffen und Aktivitäten individuell zu gestalten. Bei größeren Projekten besteht ein erkennbares Risiko in organisatorischen Problemen, da die Organisation von Unterbringung, Raum und Material bereits für das TEDMA-Projekt eine Herausforderung darstellte. Darüber hinaus ist eine dedizierte und funktionierende Struktur der Schlüssel für eine erfolgreiche Projektanmeldung, die einen vertrauensvollen und schnellen Kommunikations-, Organisations- und Reflexionsprozess gewährleistet.

Bezogen auf das konkrete TEDMA-Projekt ist die Entwicklung und Integration dieses methodischen Ansatzes auch für andere Felder und Bereiche denkbar. Ausgehend von aktuellen pädagogischen Theorien und den Erfahrungen des TEDMA-Projekts führt das Konzept der Inspiration, Praxis und Präsentation, das die Schüler – ausgehend von intrinsischer Motivation – in kreative und individuelle Bastelsituationen bringt, zu einer höheren Qualität der erzeugten Ergebnisse. Darüber hinaus unterstützt der praxisorientierte, möglicherweise auch erfahrungsbasierte Ansatz in Kombination mit vielfältigen und interdisziplinären Teams ein unkonventionelles Denken, einen diskussionsorientierten Ansatz und überlegene Ergebnisergebnisse.

Welche Aktivitäten und Ergebnisse werden nach dem Ende der EU-Förderung aufrechterhalten, und wie stellen Sie sicher, dass die für ihre Aufrechterhaltung erforderlichen Ressourcen bereitgestellt werden?*

Es gibt zahlreiche Ergebnisse und Resultate, die auch nach der Förderperiode bestehen bleiben. Das sind:

Zunächst ist ein internationales Projekt mit deutschen und französischen Partnern geplant, um die Methodik weiter in die Praxis umzusetzen. Das Projekt „European Jazz Compagnions“ ist ein Big-Band-Projekt, das in verschiedenen Arbeitsperioden mehrere Kategorien aus der Methodik umsetzt. Die teilnehmenden Studierenden erhalten in Zusammenarbeit mit einer Kulturmanagement-Universität aus Versailles einen Workshop zum Thema „Grundlegendes Geschäftsumfeld“. Zusätzlich wird der Cross-Arts-Aspekt durch eine Kooperation mit Studierenden des Fachbereichs Bildende Kunst der TH Lübeck integriert. Darüber hinaus bringt IMFP den teilnehmenden Schülern digitale Musik-Erstellungswerkzeuge bei, indem es sie in ihren neuen digitalen Musikkurs einbezieht. All dies mündete in einer Konzerttournee zumindest in Deutschland und Frankreich, wo die Ergebnisse präsentiert werden. Der genaue Zeitplan steht noch nicht fest, ist jedoch für den Sommer 2024 geplant.

Die Finanzierung erfolgt durch die verschiedenen Partner, den Ticketverkauf für die daraus resultierenden Konzerte und zusätzliche regionale Fördermittel.

Teil dieses kommenden Projekts ist ein neues Studienprogramm im Lehrplan des französischen Partners IMFP. Die Hochschule für Musikausbildung in Salon-De-Provence hat ein neues Studienprogramm für elektronische Musikwerkzeuge wie Ableton, MaxMSP oder den Einsatz von MIDI-Tools entwickelt. Darüber hinaus bietet IMFP auch Autorenrechtspräsentationen an und wird in Zukunft verstärkt digitale Themen einbeziehen. Und aus dem Probetraining heraus entwickelten sich neue Bandprojekte.

In Deutschland startete die TH Lübeck ausgehend von der Schnupperausbildung und dem Multiplikatorevent in Travemünde eine Kooperation mit der Musikhochschule Lübeck. In einem gemeinsamen Modul entwickeln Studierende beider Disziplinen, Musik und Visuals, gemeinsame Stücke. Darüber hinaus ist dieses Projekt in das Netzwerk „Digitaler Lerncampus“ eingebunden und zielt darauf ab, auch Personen außerhalb der Hochschulen einzubinden.

Auf niederländischer Seite hat SPOT Groningen eine digitale Abteilung eingerichtet, um besser auf die digitalen Herausforderungen der Zukunft vorbereitet zu sein. Darüber hinaus wurde ein neues Projekt namens „CrossWise“ ins Leben gerufen, das versucht, Studierende mit Fachleuten zusammenzubringen, um einen Co-Learning-Effekt zu ermöglichen. In diesem Projekt werden eigene künstlerische Programme entwickelt, auch unter Einbeziehung digitaler Aspekte.

Schließlich eröffnete das CLASSICAL BEAT Festival in Zusammenarbeit mit der Musikhochschule Syddansk in Dänemark und der TH Lübeck in Deutschland ein „Kreativ Innovation Lab“ in Eutin, Deutschland. Hier werden Schülern der Mittel- und Sekundarstufe das digitale Schaffen von Musik und visuelle Werkzeuge beigebracht.

Für eine nachhaltige Entwicklung und weitere Integration über die Projektpartner hinaus werden der Prozess und die Ergebnisse (in Form der Berichte) über die Online-Präsenzen der Partner und die EPAL-Plattform verfügbar gemacht.