



**Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe  
Studiengang: B.A. Medienproduktion**

Musikinformatik					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
4-7	Jährlich	1 Semester	Wahlpflichtfach	10	300 Stunden davon 60 Stunden Präsenzstudium, 240 Stunden Selbststudium
Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)	
Bestehen der Sperrfächer (§ 24)	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe mit schriftlicher Erläuterung (BE) oder §18 mündliche Prüfung	Vorlesung, praktische Aufgabenstellungen	Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos	

**Qualifikationsziele**

Nach Abschluss des Moduls können die Studierenden Klänge und Musik mittels grafischer Audioprogrammiersprachen erzeugen. Sie beherrschen grundlegende Techniken und Methoden, um begreifbare musikalische Interfaces zu entwickeln.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

**Lehrinhalte**

Die Lehrveranstaltung umfasst folgende Inhalte:

- Grundlagen der Klangsynthese und Musikgenerierung
- Audioprogrammierung mit grafischen Programmiersprachen (z.B. PureData, Max/MSP) oder mit textuellen Programmiersprachen (z.B. SuperCollider, CSound)
- Anbindung von Controllern, Sensoren und Aktuatoren (z.B. Arduino)

## Literatur

- Curtis Roads (1996): The Computer Music Tutorial, MIT Press.
- Manning, Peter (2004): Electronic and Computer Music, Oxford University Press.
- Richard Boulanger, Victor Lazzarini (2010): The Audio Programming Book, MIT Press

## Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr. Aristotelis Hadjakos	Musikinformatik	4