

Bachelor Spatial Design

Modulübersicht

1. Jahr

Fachmodule	+++Module
Intro 1 Collaboratives Projekt im physischen Raum in einem realen Kontext	+Focus Wahlmodule zu Praktischen Fertigkeiten rund um die Werkstätten und darüber hinaus
Space 1 Einführung in Theorie und Entwurfspraxis räumlicher Gestaltung	Methoden 1 Theorien, Praktiken und Kontexte des Berufsfelds Spatial Design
Media 1 Theorien zu menschlicher Perzeption und Praxis medialer Gestaltung im Raum	+Reflect Wahlpflichtmodule zu aktuellen Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie
Experience 1 Erkenntnisse zu Bedürfnissen, Handlungen und Interaktionen als Grundlage für die Gestaltung von Räumen	ISA Gemeinsame Wahlmodule von Hochschule, Pädagogischer Hochschule und Universität Luzern
Explore 1 Entwicklung gestalterischer Konzepte aufgrund Recherche und Analyse innerhalb realer Kooperationsprojekte	Methoden 2 Spatial Design-Theorie und -Methoden im Kontext von Human-centered Design, Design Thinking, Experience Design
Design 1 Ideenfindung und Visualisierung von Lösungsvarianten in Form von Bildern, Modellen und Plänen	+Reflect Wahlpflichtmodule zu aktuellen Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie
Realize 1 Ausarbeitung, Umsetzung und Test von Entwürfen im physischen Raum bis zum 1:1-Mockup	+Colabor Interdisziplinäre Wahlpflichtmodule bei fachübergreifenden Dozierenteams zu spezifischen Themenfeldern

2. Jahr

Fachmodule	+++Module
Intro 2 Einführung in Extended Reality-Technologien und Ertsellung von virtuellen Räumen mit 3D-Modellierungssoftware	+Focus Praktische Fertigkeiten rund um die Werkstätten und darüber hinaus
Space 2 Einführung in Augmented Reality und dessen Potenzial für die Gestaltung urbaner Räume	Methoden 3 Recherchemethoden zur Bestimmung und Kontextualisierung einer eigenen Fragestellung oder These in aktuellen Debatten
Media 2 Bildaufbau, Farbgestaltung und Atmosphäre medial erstellter Visualisierungen zur Vermittlung von Geschichten	+Reflect Wahlpflichtmodule zu aktuellen Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie
Experience 2 Interaktionen im virtuellen Raum mittels Game Engines entwickeln und gestalten	ISA Gemeinsame Wahlmodule von Hochschule, Pädagogischer Hochschule und Universität Luzern
Explore 2 Entwicklung gestalterischer Konzepte im hybriden oder physischen Raum aufgrund Recherche und Analyse in realen Kooperationsprojekten	Methoden 4 Erprobung schriftlicher und mündlicher Formen und Formate der Darstellung und Vermittlung ausgewählter Fragestellungen
Design 2 Ideenfindung und Visualisierung von Lösungsvarianten in Form von Bildern, Modellen und interaktiven Prototypen	+Reflect Wahlpflichtmodule zu aktuellen Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie
Realize 2 Ausarbeitung, Umsetzung und Test von Entwürfen im hybriden oder physischen Raum bis zum erlebbaren Prototypen	+Colabor Interdisziplinäre Wahlpflichtmodule bei fachübergreifenden Dozierenteams zu spezifischen Themenfeldern

3. Jahr

Fachmodule	+++Module
Intro 3 Rollenverständnis, Selbsteinschätzung und Positionierung im Berufsfeld Spatial Design	+Focus Praktische Fertigkeiten rund um die Werkstätten und darüber hinaus
Space 3 Vertiefung räumliche Konzeption anhand eines komplexen Projekts im physischen oder digitalen Raum	Methoden 5 Künstlerisch-wissenschaftliches Denken und Schreiben in Bezug auf Themenfindung, Methoden- und Formatbestimmung der BA-Arbeit
Media 3 Vertiefung mediale Gestaltung anhand eines komplexen Projekts im physischen oder digitalen Raum	+Reflect Wahlpflichtmodule zu aktuellen Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie
Experience 3 Vertiefung Prototyping, Test und Evaluation eines selbstentwickelten Projekts im physischen oder digitalen Raum	ISA Gemeinsame Wahlmodule von Hochschule, Pädagogischer Hochschule und Universität Luzern
BA-Arbeit Selbständig erarbeitete schriftliche und praktische Bachelorarbeit sowie Ausstellung zu einem selbstgewählten Thema	

Herbstsemester

Frühjahrssemester

begleitende Kurse in den Fachmodule

- Toolbox 1: CAD, Modellbau, 3D-Druck, Bildbearbeitung
- Toolbox 2: 3D-Modelling, 3D-Scan, Game Engines
- Visualisieren: Perspektivisches, atmosphärisches Zeichnen, Storyboarding
- Graphic Design: Typografie, Layout, Bild und Text
- Webdesign: Gestaltung, Programmierung Homepage, Social Media
- Video Essay: Video als Recherche- und Präsentationstool
- Design- und Architekturtheorie:
- Designmethoden: Recherche, Analyse, Ideation, Prototyping, Evaluation
- Projektmanagement: Selbstmanagement, Zeitplanung, Ressourcenplan
- Auftrittskompetenz: Präsentationstechniken

Interdisziplinäre Abendvorlesung

Abendvorlesung zu Geschichte, Gegenwart und Zukunft von Design, Film und Kunst



Fachmodule



+++Module