

Spatial Design

Studium in 3 Jahren

Vollzeit*



*) Ein Wechsel zwischen den Studienmodellen ist nach dem ersten oder zweiten Studienjahr und nach vorheriger Anmeldung möglich.

Pflichtmodule Spatial Design
Projekte, Skills, Theorie und Methoden (P)

Interdisziplinäre Wahl- und Wahlpflichtmodule, nur eine bestimmte Anzahl muss besucht werden: Im Wahlpflichtbereich (WP) 22 ECTS, im Wahlbereich (W) 10 ECTS

Gültig ab Studienjahr 25/26
Änderungen vorbehalten!

Hochschule Luzern
Design Film Kunst
Bachelor Spatial Design

KW	Herbstsemester							Frühjahrssemester								
	36-37	38-41	42-45	46	47-50	51	2-5	6-7	8	9-12	13-16	17	18-23	24-27		
1. Jahr Vollzeit	+Focus W 3 ECTS	Visualisieren analog P 3 ECTS	Typo & Layout P 2 ECTS		CAD P 3 ECTS	+Reflect WP 1 ECTS	Typo & Raum P 2 ECTS		ISA-Modul W 3 ECTS		Modellbau P 2 ECTS	+Reflect WP 1 ECTS	+Colabor WP 9 ECTS	Engage 1 P 1 ECTS		
		Think Space 1 P 2 ECTS	Methoden 1 P 2 ECTS		Intro 1 P 3 ECTS	Space 1 P 3 ECTS	Media 1 P 3 ECTS	Experience 1 P 3 ECTS		Methoden 2 P 2 ECTS	Workshop Methods P 2 ECTS	Think Space 2 P 2 ECTS	Explore 1 P 3 ECTS	Design 1 P 3 ECTS	Sustainabil. P 2 ECTS	
		Abendvorlesung W 2 ECTS								Sprachkurs W 3 ECTS				Realize 1 P 3 ECTS	Wechsel zu Teilzeit möglich	
2. Jahr Vollzeit	+Focus W 3 ECTS	Extended Reality Tools P 6 ECTS	Online Portfolio P 2 ECTS		+Reflect WP 1 ECTS	Project Video P 2 ECTS			ISA-Modul W 3 ECTS		Interactive Tools P 4 ECTS	+Reflect WP 1 ECTS	+Colabor WP 9 ECTS	Engage 2 WP 1 ECTS		
		Architecture Theory P 2 ECTS	Methoden 3 P 2 ECTS		Intro 2 P 3 ECTS	Space 2 P 3 ECTS	Media 2 P 3 ECTS	Experience 2 P 3 ECTS		Methoden 4 P 2 ECTS	Explore 1 P 3 ECTS	Design 1 P 3 ECTS		Psychology WP 2 ECTS	Wechsel zu Teilzeit möglich	
		Abendvorlesung W 2 ECTS								Sprachkurs W 3 ECTS				Realize 1 WP 3 ECTS		
3. Jahr Vollzeit	+Focus W 3 ECTS	Exposé BA-Arbeit P 6 ECTS	Read'n'Reflect P 4 ECTS	Video Doc P 2 ECTS	+Reflect WP 1 ECTS				ISA-Modul W 3 ECTS		BA-Arbeit künstlerisch-gestalterisch P 21 ECTS	BA-Arbeit schriftlich P 6 ECTS	BA-Arbeit Präsentation WP 3 ECTS			
		Intro 3 P 3 ECTS	Space 3 P 3 ECTS		Methoden 5 P 2 ECTS	Media 3 P 3 ECTS		Experience 3 P 3 ECTS								
		Abendvorlesung W 2 ECTS														

nur ein Teil
der grauen
Module muss
belegt
werden!

Spatial Design

Module

Gültig ab Studienjahr 2025/2026
Änderungen vorbehalten!

Hochschule Luzern
Bachelor Spatial Design

1. Semester

Räume und die Erlebnisse darin gestalten – das lernst Du im 1. Semester. In enger Verschränkung von Theorie und Praxis eignest Du Dir Grundlagen für die Gestaltung von physischen Räumen an. Deine Projekte entwickelst Du skizzierend, analytisch denkend und bewusst gestaltend, mittels Handzeichnungen, CAD und Modell.

Projektmodule

Intro 1 | 3 ECTS

Projekt zur Einführung in Spatial Design in einem realen Kontext

Space 1 | 3 ECTS

Einführung in Entwurfspraxis und Theorie räumlicher Gestaltung

Media 1 | 3 ECTS

ng mit Medien wie Licht, Farbe, Sound etc. und Grundlagen menschlicher Wahrnehmung

Experience 1 | 3 ECTS

Recherche und Analyse der Bedürfnisse von Nutzer*innen als Entwurfgrundlage für die Gestaltung positiver räumlicher Erlebnisse

Skills-Module

CAD | 3 ECTS

Pläne als Entwurfstool und Kommunikationsmedium: Grundriss, Ansicht und Schnitt verstehen und mittels CAD-Programm zeichnen

Visualisieren | 3 ECTS

Perspektivisches und atmosphärisches Zeichnen sowie Visualisierung von Erlebnissen im Raum (Storyboard)

Type & Layout | 2 ECTS

Typografie, Layout, Bild und Text für die Gestaltung von Dokumentation und Portfolio

Type & Raum | 2 ECTS

Typografie als Kommunikationsmedium im Raum für verschiedene Anwendungskontexte

Theorie- und Methodenmodule

Think Space 1 | 2 ECTS

Ebenen des Raums – Space as Container, Environment, Experience, Communication –, deren Bedeutung und wie mit und in diesen bewusst gestaltet werden kann

Methoden 1 | 2 ECTS

Theorien, Praktiken und Kontexte des Berufsfelds Spatial Design

2. Semester

Wie Du die im 1. Semester gesammelten Kompetenzen anwenden kannst, lernst Du anhand eins angewandten, realitätsnahen Projekts im physischen Raum – meist in Praxiskooperationen. Im Projekt lernst Du auch die Phasen des Designprozesses und entsprechende Methoden kennen. Weitere Module vermitteln Skills und Theorie.

Projektmodule

Explore 1 | 3 ECTS

Entwicklung gestalterischer Konzepte aufgrund Recherche und Analyse innerhalb realer Kooperationsprojekte

Design 1 | 3 ECTS

Ideenfindung und Visualisierung von Lösungsvarianten in Form von Bildern, Modellen und Plänen

Realize 1 | 3 ECTS

Ausarbeitung, Umsetzung und Test von Entwürfen im physischen Raum bis zum 1:1-Mockup

Skills-Module

Modellbau | 2 ECTS

Modellbau in verschiedenen Maßstäben für Entwurf und Vermittlung räumlicher Gestaltungskonzepte

Engage 1 | 1 ECTS

Engagement für die Studienrichtung Spatial Design und deren Veranstaltungen als reales Lernsetting

Theorie- und Methodenmodule

Think Space 2 | 2 ECTS

Vertiefung der Ebenen des Raums (Space as Container, Environment, Experience, Communication)

Methoden 2 | 2 ECTS

Spatial Design-Theorie und -Methoden aus Human-centered Design, Design Thinking, Experience Design

Sustainability | 2 ECTS

Grundlagen für einen nachhaltigen Umgang mit Ressourcen

Workshop Methoden | 2 ECTS

Methoden für die Gestaltung, Durchführung und Auswertung von Workshops zur Einbeziehung von Nutzer*innen und Kund*innen in den Designprozess

Methoden 1 | 2 ECTS

Theorien, Praktiken und Kontexte des Berufsfelds Spatial Design

3. Semester

Im 3. Semester lernst Du die wichtigsten digitalen Tools, um Deine Entwürfe zu visualisieren und erlebbar zu machen: 3D-Modelling, Renderings in Concept Art-Qualität, Augmented, Mixed und Virtual Reality.

Projektmodule

Intro 2 | 3 ECTS

Einführung in Extended Reality-Technologien und Erstellung von virtuellen Räumen mit 3D-Modellierungssoftware

Space 2 | 3 ECTS

Einführung in Augmented Reality und dessen Potenzial für die Gestaltung urbaner Räume

Media 2 | 3 ECTS

Bildaufbau, Farbgestaltung und Atmosphäre digital erstellter Visualisierungen zur Vermittlung von Geschichten

Experience 2 | 3 ECTS

Entwicklung und Gestaltung von Interaktionen in Virtual Reality mittels Game Engines

Skills-Module

Extended Reality Tools | 6 ECTS

Digitale Werkzeuge für die Visualisierung und Erlebarmachung von räumlichen Entwürfen (3D-Modelling und -Visualisierung, Virtual, Mixed und Augmented Reality)

Online Portfolio | 2 ECTS

Nutzung und Gestaltung von Homepage und Social Media für Kommunikation und Selbstmarketing

Video | 2 ECTS

Grundlagen zur Erstellung von Projekt-Videos: Dramaturgie, Storytelling, Schnitt

Theorie- und Methodenmodule

Architecture Theory | 2 ECTS

Einführung in die Konzepte historischer und zeitgenössischer Architekt*innen

Methoden 3 | 2 ECTS

Recherchemethoden zur Bestimmung und Kontextualisierung von Design-Fragestellungen zu relevanten aktuellen Themen

4. Semester

Wie Du die im 3. Semester gesammelten Kompetenzen anwenden kannst, lernst Du anhand eins angewandten, realen Projekts Raum. Weitere Module vermitteln Skills, Theorie und Methoden. Zudem hast Du im 4. Semester die Möglichkeit, ein Praktikum oder ein Austauschsemester an einer Partnerhochschule zu absolvieren.

Projektmodule

Explore 2 | 3 ECTS

Entwicklung gestalterischer Konzepte im hybriden Raum aufgrund Recherche und Analyse in realen Kooperationsprojekten

Design 2 | 3 ECTS

Ideenfindung und Visualisierung von Lösungsvarianten in Form von Bildern, Modellen und interaktiven Prototypen

Realize 2 | 3 ECTS

Ausarbeitung, Umsetzung und Test von Entwürfen bis zum erlebaren, interaktiven Prototypen

Skills-Module

Interactive Tools | 4 ECTS

Digitale Werkzeuge zur Umsetzung von interaktiven, räumlichen Erlebnissen

Present like a Pro | 2 ECTS

Tipps und Tricks zu den Themen Auftrittskompetenz und Präsentationstechniken

Engage 2 | 1 ECTS

Engagement für die Studienrichtung Spatial Design und deren Veranstaltungen als reales Lernsetting

Theorie- und Methodenmodule

Methoden 4 und Seminararbeit | 2 ECTS

Textanalyse und Schreibübungen als Vorbereitung auf die Seminararbeit, welche im Anschluss als mentorierte schriftliche Arbeit zu einem selbst gewählten Thema verfasst wird

Psychologie | 2 ECTS

Grundlagen zum Verständnis menschlicher Wahrnehmung

5. Semester

In einem komplexeren Vertiefungs-Projekt wendest Du das bisher im Studium gelernte an. Weitere Module bereiten Dich auf die Bachelor-Arbeit vor: Unterstützt durch Dozierende, formulierst Du Thema und Inhalt Deiner Abschlussarbeit.

Projektmodule

Intro 3 | 3 ECTS

Grundlagenermittlung für das Projekt durch Recherche und Analyse

Space 3 | 3 ECTS

Entwicklung eines Projekts aufgrund einer komplexen räumlichen Problemstellung

Media 3 | 3 ECTS

Visualisierung des Entwurfs mit Hilfe digitaler Visualisierungstools

Experience 3 | 3 ECTS

Umsetzung des Entwurfs in physischem Modell sowie in Form eines immersiven Erlebnisses

SD Lab | 12 ECTS

Mitarbeit an einem Projekt im Creative Hub «knodo» der Hochschule oder eigenes Projekt außerhalb der Hochschule (das SD Lab wird nur im Teilzeitstudium angeboten)

Skills-Module

Video Documentation | 2 ECTS

Einführung in Aufbau, Dramaturgie, Schnitt und Praxis von Video-Dokumentationen

Theorie- und Methodenmodule

Exposé | 6 ECTS

Entwicklung und Formulierung des Themas für die Bachelor-Arbeit in einem Exposé

Read'n'Reflect | 4 ECTS

Vertiefung philosophischer Fragen zu Raum sowie Erweiterung des fachlichen Horizonts hinsichtlich Kontext, sprachlicher Fähigkeiten und interdisziplinärem Wissen

Methoden 5 | 2 ECTS

Intensivwoche zur Findung und Formulierung des Themas für die Bachelor-Arbeit

6. Semester

Das 6. Semester bildet mit der künstlerisch-gestalterischen und schriftlichen Bachelor-Arbeit und wird mit einer Präsentation und Ausstellung auf der Werkschau abgeschlossen.

Künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit

21 ECTS

In der künstlerisch-gestalterischen BA-Arbeit entwickelst und gestaltest Du ein eigenes Projekt zu einem anspruchsvollen räumlichen Thema aufgrund selbst erarbeiteter Grundlagen. Du planst den Gestaltungsprozess, legst die Designmethoden fest und entwickelst einen Zeitplan für das Projekt. Du entwickelst das Projekt selbstständig und präsentierst das Ergebnis am Ende des Semesters in einer gemeinsamen Ausstellung.

Schriftliche Bachelor-Arbeit

6 ECTS

In Deiner schriftlichen Abschlussarbeit beantwortest Du Deine Design-Fragestellung – schriftlich dargelegt, präzise ausformuliert und theoretisch kontextualisiert.

Präsentation Bachelor-Arbeit

3 ECTS

Du entwickelst ein Ausstellungskonzept für Dein Bachelor-Projekt und präsentierst diese vor der Spatial Design-Abschlusskommission.

Interdisziplinäre Module

Die Hochschule Luzern – Design Film Kunst fördert den Blick über das eigene Fachgebiet hinaus, eröffnet individuelle Lernwege und stärkt zukunftsrelevante Kompetenzen. Dazu zählen Digitalität, exploratives Forschen, kreatives Unternehmertum, kritisches Denken, Material & Praxis, Nachhaltigkeit sowie Selbst-ermächtigung & Engagement. Der interdisziplinäre Bereich umfasst folgende Wahl- und Wahlpflichtmodule:

+Focus | Wahl | 3 ECTS

In den [+Focus-Modulen](#) können Studierende praktische Fertigkeiten rund um die Werkstätten und darüber hinaus erwerben und vertiefen. Für die Werkstätten gilt: der erfolgreiche Besuch eines entsprechenden Moduls als Qualifikation für die selbstständige Nutzung. Außerdem werden +Focus-Module mit 3 ECTS-Punkten auf den Wahlbereich des BA-Studiums angerechnet.

+Reflect | Wahlpflicht | 1 ECTS

[+Reflect-Module](#) sind Wahlpflichtmodule zu aktuellen Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie. Reflektieren heißt, Texte zu lesen, Bilder anzuschauen und über Phänomene der Kultur, der Medien, des Designs, der Kunst und der Gesellschaft nachzudenken. In den Modulen werden Fragen gestellt, über Ordnungen sowie die eigenen Positionen nachgedacht und diskutiert.

+Colabor | Wahlpflicht | 6 oder 9 ECTS

In den [+Colabor-Modulen](#) bearbeiten die Studierenden spezifische Themenfelder und erweitern im Austausch über die Disziplinengrenzen hinaus ihren Gestaltungs-, Methoden- und Erfahrungshorizont. Dabei werden sie von einem fächerübergreifenden, internationalen Dozierendenteam begleitet.

Abendvorlesung | Wahl | 2 ECTS

Die [Abendvorlesungen](#) sind eine attraktive Möglichkeit, Geschichte, Gegenwart und Zukunft von Design, Film und Kunst zu durchqueren – denkerisch, zuhörend und diskutierend. Sie gehören zum interdisziplinären Studienangebot für BA-Studierende und werden dem freien Wahlbereich angerechnet. Ebenfalls können sie als ISA-Module hochschulübergreifend besucht werden.

ISA | Wahl | 3 ECTS

Die Hochschule Luzern bietet gemeinsam mit der Universität Luzern und der Pädagogischen Hochschule Luzern interdisziplinäre Studienangebote an – das [ISA-Programm](#). Diese inter- und transdisziplinären Module stehen Studierenden aller Studienrichtungen offen. Ziel ist es, auf dem Hochschulplatz Luzern den Austausch unter den Studierenden und unter Dozierenden zu fördern und das «Think outside the box» anzuregen. Durch den Besuch interdisziplinärer Studienangebote erwerben Studierende zusätzliche Kompetenzen und wertvolles Wissen, das sie in ihrer späteren Praxis zur Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen befähigt.

Sprachkurse | Wahl | 3 ECTS

Das [Sprachenzentrum](#) bietet Kurse in acht Fremdsprachen und in Deutsch als Fremdsprache an. Die Sprachkurse sind für Studierende und Mitarbeitende gratis, für Externe kostenpflichtig.

Praktikum und Austausch

Im 4. Semester kannst Du ein Praktikums- oder Austauschsemester im In- oder Ausland absolvieren. Neben den Projekten mit Projektkooperationen bedeutet das Praktikum einen weiteren Schritt in Deine Berufstätigkeit. Im Austausch erhältst Du Einblick in andere Hochschulkulturen, erweiterst Kompetenzen und Horizont.

Praktikum

Die Hochschule Luzern – Design Film Kunst leistet mit der Anerkennung von Praktika im In- und Ausland einen wichtigen Beitrag zur Förderung der Berufsbefähigung von Studierenden, zur Vorbereitung des Einstieges in die Arbeitswelt nach Abschluss des Studiums und zum Ausbau der Internationalisierung und der Interkulturalität. Das begleitete Praktikum findet im Bachelor während dem 4. Semester statt und kann bis in die vorlesungsfreie Zeit bzw. Semesterferien dauern.

Austausch

Die Hochschule Luzern – Design Film Kunst fördert den Austausch von Studierenden. In Zusammenarbeit mit unseren Partnerhochschulen in Europa, Asien, Nord- und Lateinamerika ermöglichen wir den Einblick in andere Hochschulkulturen. Studierende erweitern ihre fachlichen, interkulturellen und persönlichen Kompetenzen. Sie knüpfen neue Netzwerke und schärfen so ihr berufliches Profil.

Die Partnerhochschulen, an denen ein Austauschsemester im Bereich Spatial Design möglich ist, sind:

KASK & Conservatorium (Ghent, Belgien)

Technische Hochschule Augsburg (Augsburg, Deutschland)

HFK Hochschule der Künste Bremen (Bremen, Deutschland)

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle (Halle, Deutschland)

HSD Hochschule Düsseldorf (Düsseldorf, Deutschland)

HFG Hochschule für Gestaltung (Offenbach am Main, Deutschland)

KISD Köln International School of Design (Köln, Deutschland)

Weissensee Kunsthochschule Berlin (Berlin, Deutschland)

Kingston University (London, England)

Lapin Yliopisto – University of Lapland, Faculty of Art and Design (Rovaniemi, Finnland)

HEAR Haute école des Arts du Rhin (Strasbourg, Frankreich)

NID National Institut of Design (Ahmedabad, Indien)

Srishti Manipal Institute of Art, Design & Technology (Bengaluru, Indien)

Art Academy of Latvia LMA (Riga, Lettland)

WdKA Willem de Kooning Academy (Rotterdam, Niederlande)

KABK Royal Academy of Art (Den Haag, Niederlande)

HKU University of the Arts, Media and Design (Utrecht, Niederlande)

Saxion University of Applied Sciences (Enschede, Niederlande)

FH Oberösterreich - Fakultät für Informatik, Kommunikation und Medien (Hagenberg, Österreich)

The Glasgow School of Art (Glasgow, Schottland)

Konstfack University of Arts, Crafts and Design (Stockholm, Schweden)

HGK Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW (Basel, Schweiz)

ZHdK Zürcher Hochschule der Künste (Zürich, Schweiz)

Elisava Faculty of Design and Engineering (Barcelona, Spanien)

MOME Moholy-Nagy University of Art & Design (Budapest, Ungarn)

College of Fine & Applied Arts - University of Illinois Urbana-Champaign (Champaign, USA)