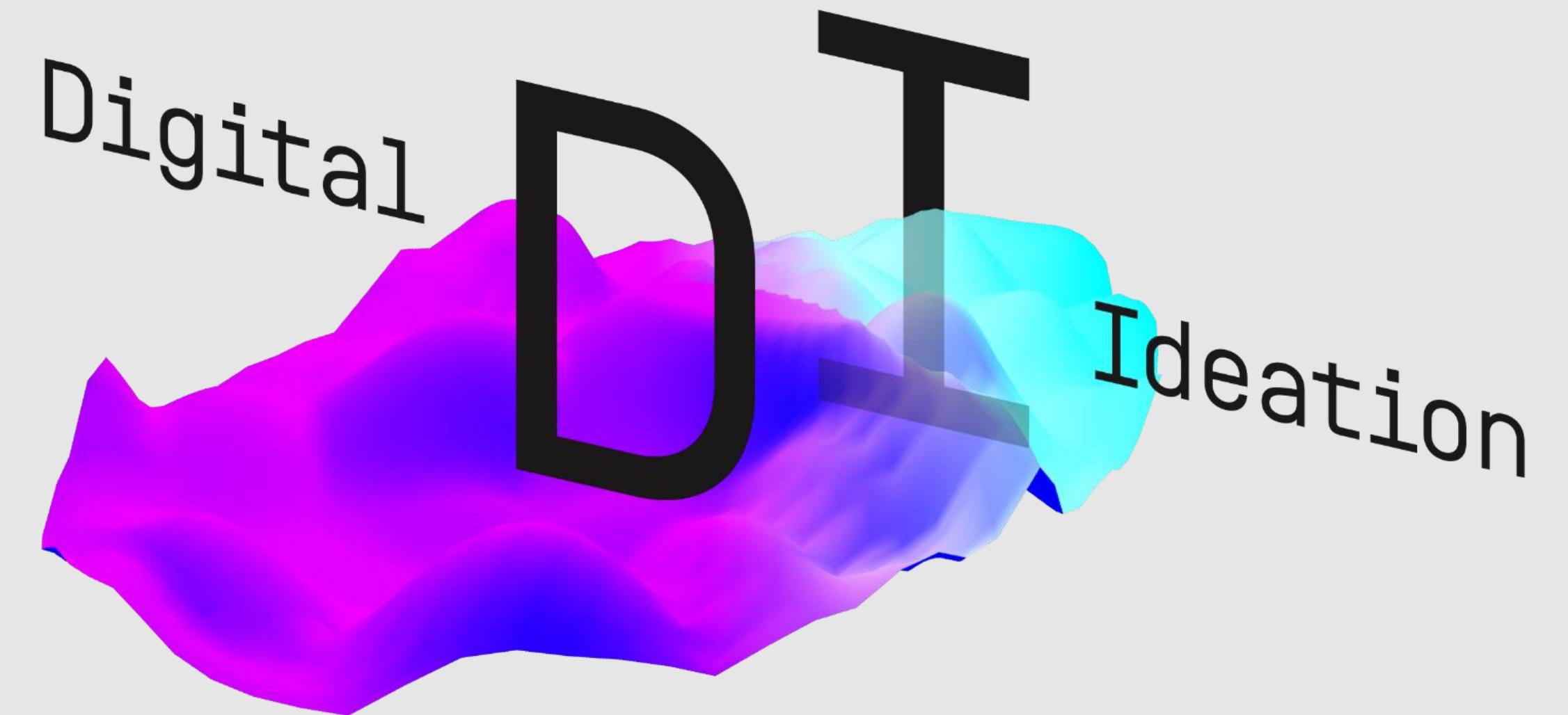


# Bachelor Digital Ideation

Das Studium der  
Zusammenarbeit

**Informatik**  
**Design Film Kunst**  
12. Dezember 2025





**Das Digitale ist unser  
Alltag – Realität und  
Virtualität verschmelzen**



**Design & Informatik**  
**Zusammenarbeit und**  
**Kommunikation**

# Design Film Kunst

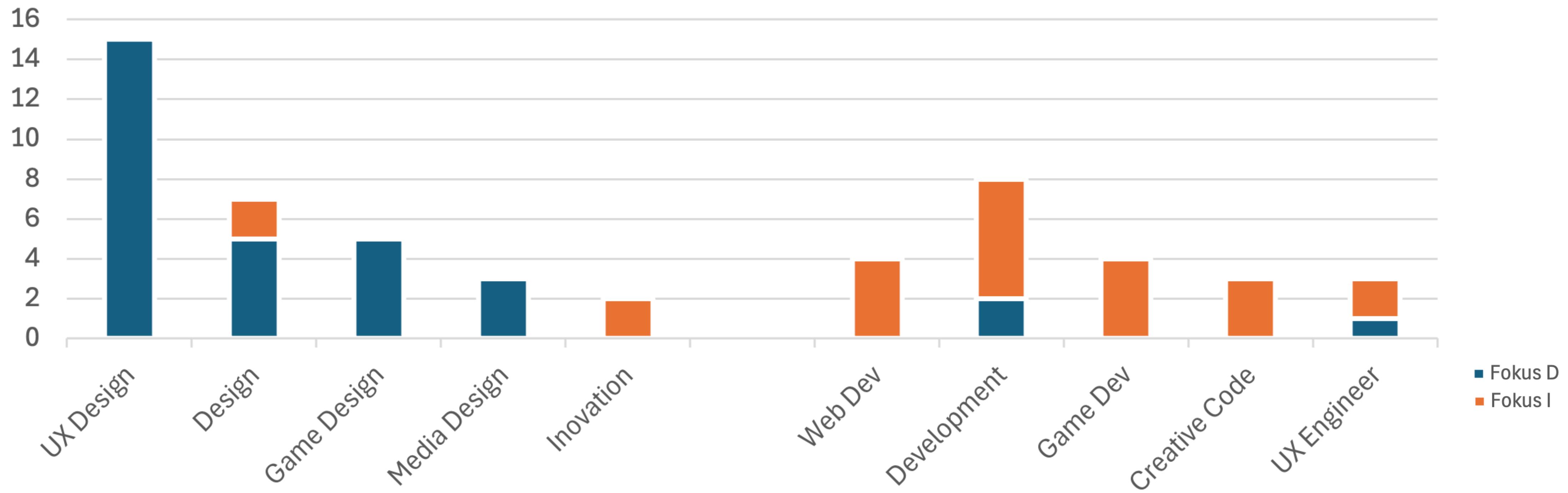


# Informatik



# Wo führt das hin?

Tag	Beschreibung
UX Design	UX / UI Designer, Product Designer UX/UI, UX Researcher, UX Architect Experience Consultant, -Designer
Design	Designer, Grafikdesigner, Digital Designer, Interactive Designer, Interaction Designer
Game Design	Game Designer, 3D Artist/-Visualizer, 3D Artist/Visualizer
Media Design	VFX Generalist, VFX Generalist, Multimedia Producer
Innovation	Innovation Designer, Digital Innovator
Web Dev	Frontend Dev, Frontend Software Engineer, Software Entwickler Web
Development	Software Engineer, -Entwickler, Developer, ICT, Full Stack Ingenieur, -Developer, Product Engineer
Game Dev	Game Developer
Creative Code	Creative Software Engineer, Creative Technologist
UX Engineer	UX Engineer, Code & UX



# Die Startrampe für kreative Köpfe



*Drei Digital-Ideation-Alumni, drei ganz unterschiedliche Berufe: André Lergier, Giuliana Costa und Michael Stucki sind als kreative Informatiker:innen erfolgreich im Berufsleben angekommen.*

**Vom selbstständigen Digital Designer über eine Content Creatorin bis hin zum Game Developer: Drei Ehemalige des Studiengangs Digital Ideation, Fokus Informatik, erzählen, wie sie ihre individuellen Wege gefunden haben – und warum ihr Studium der perfekte Start dafür war.**

# Bachelor Digital Ideation im Überblick

**Informatik Module**  
**Design Module**  
**Transdisziplinäre Module**  
**Transfer Module**

BSc Informatik					BA Visuelle Kommunikation									
BPROI					IDCL	BPRES	BT		BPROD					
Erweiterungsmodule			MENX	IDCL	PROJ	BCON	DIPRO – clusters					MEN	SUST	
Zusatzmodule			COMPP	STUW 2 STUG 2 STUU 2			SOCIM	IDCL	MEN	+Colabor Praktikum		VICOM	+Reflect +Fokus Offene Fachmodule	
ASTAT	ISF	MATDM		STUW1 STUG 1 STUU 1			IDCL	HUMAN	SCIME	MEN	STORY			
ADCREA		DEWEB	COMGI	MATBF	GENCG	COMGX	STUPR	STUIN STUEM STUPX	IDCL	SCIFI	MEN	KIWEB	COMGD	DIDES
OOPCREA		PLab	4DAUT	MATGC	KIVIS	iGame	iUX	IDCL	SPARKS	AUDIO	MEN	KIPRO	DIGIT	VIDES

Technische Berufsmatur, Matura & Berufserfahrung in Informatik (Praktikum)

Gestalterische Berufsmatur, Matura & Berufserfahrung in Gestaltung (Vorkurs)

# Individuelle Mentorate

Wir begleiten Sie individuell zu einem  
Bachelor of Science / Bachelor of Arts



# Game · Web · UX

- Projektbasiertes Lernen im Team
- Flexible Studiengestaltung in den Bereichen Web&Mobile, UX und Game (und viel mehr)
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit der HSLU Design Film Kunst und HSLU Informatik



# Bachelor Projects

<https://hub.hslu.ch/design-film-kunst/katalog/>

**HSLU** Hochschule  
Luzern

**KATALOG**

**+ FILTER**

**SUCHE**

**×2024 × BA DIGITAL IDEATION**

VIVIANE GÜNTHART  
Reconstructing Transience

JONATHAN BEELER, NABIL BUHAYAN,  
ALEX HÄBERLIN, ADRIAN BUMANN  
The Copperfield Department

MELANIE GMÜNDER  
Dimensions of Naval Warfare

NICOLE BÄNNINGER  
Boundless

DARIO BOSSY  
Künstliche Binarität

nicole jeannerat  
Perspective

ALAIN DUSS, JEREMIAS JUTZ  
Velostadt Luzern?

SOPHIT OESCHGER  
Fluino

AARON LENGEN  
Geometric War

OMAR OBERHOLZER, SIMON  
MICHEL  
Blubb.io

SIMON MARTY  
MixMuse

TINO FREIBURGHAUS  
Klangküche



# Zulassung

## Informatik

### **Einschlägige Berufslehre**

mit technischer BM

wenig Informatik -> TIP

Andere BM -> Auflagen

ohne BM -> Zulassungsstudium

### **Gymnasium**

Ein Jahr Informatikpraktikum

PiBS

### **Uni / ETH / HF / Ausland**

Ein Jahr Informatikpraktikum

Anrechnung fachverwandter Credits kann beantragt werden

Auflagen sind möglich

## Design

### **Einschlägige Berufslehre**

mit gestalterischer BM

Andere BM -> Gest. Vorkurs

### **Gymnasium**

Ein Jahr einschlägige Berufswelterfahrung oder Gestalterischer Vorkurs bzw. Propädeutikum

### **Uni / ETH / HF / Ausland**

Ein Jahr einschlägige Berufswelterfahrung oder Gestalterischer Vorkurs

# Aufnahmeverfahren für Studienbeginn im Herbst 2026

## Informatik

Anmeldung bis  
**6. April 2026**

- Mathe Assessment online
- Interview vor Ort  
20. - 30. April 2026
- Aufnahmeentscheid  
bis Mitte Mai

Zusage  
bitte **asap**  
Warteliste



## Design

Anmeldung bis  
**15. Februar 2026**

- Portfolio und Hausaufgabe  
Abgabe bis 6. März 2026
- Assessmenttag  
30. März – 1. April 2026
- Aufnahmeentscheid  
bis 16. April

Zusage  
bitte **asap**  
Warteliste



# Vorkurse



## Zulassungsstudium

Präsenz

Zwei Semester, teilzeit

ohne Maturität,  
über 25jährig und  
mit mehrjährigre  
Berufserfahrung

## TIP

Theorie Informatik  
Praktikum  
IT Basiswissen

Selbststudium

Zwei bis sechs Monate

Anmeldung mindestens  
3 Monate vor  
Studienbeginn

## Mathematik Repetitorium

Mathematisches  
Basiswissen

Präsenz

Eine bis 31/2 Wochen

## Gestalterischer Vorkurs Propädeutikum

Präsenz

Zwei Semester, vollzeit  
Vier Semester, teilzeit

Anmeldeschluss (24.11.2025)  
verpasst? Kein Problem! Bitte  
den Anmeldelink per Mail bei  
Nicole Sandmeier anfordern.

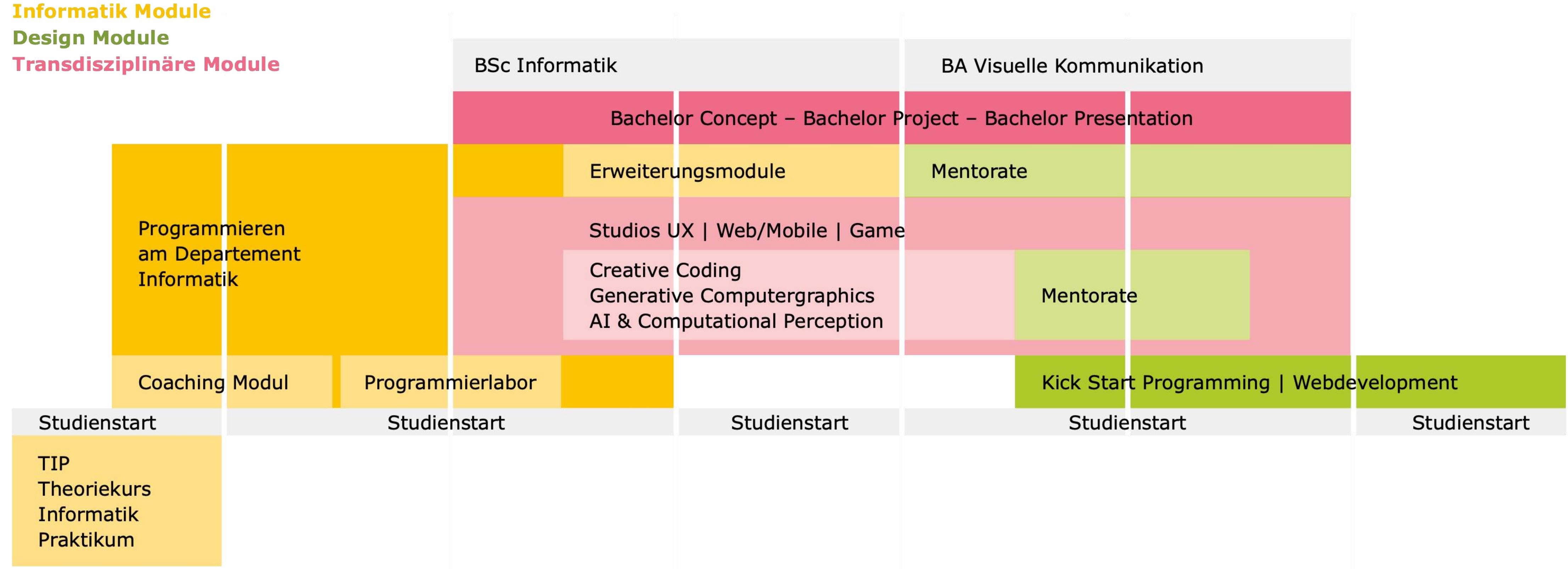
# Programmieren im Bachelor Digital Ideation

## Programmieren im Bachelor Digital Ideation

### Informatik Module

### Design Module

### Transdisziplinäre Module

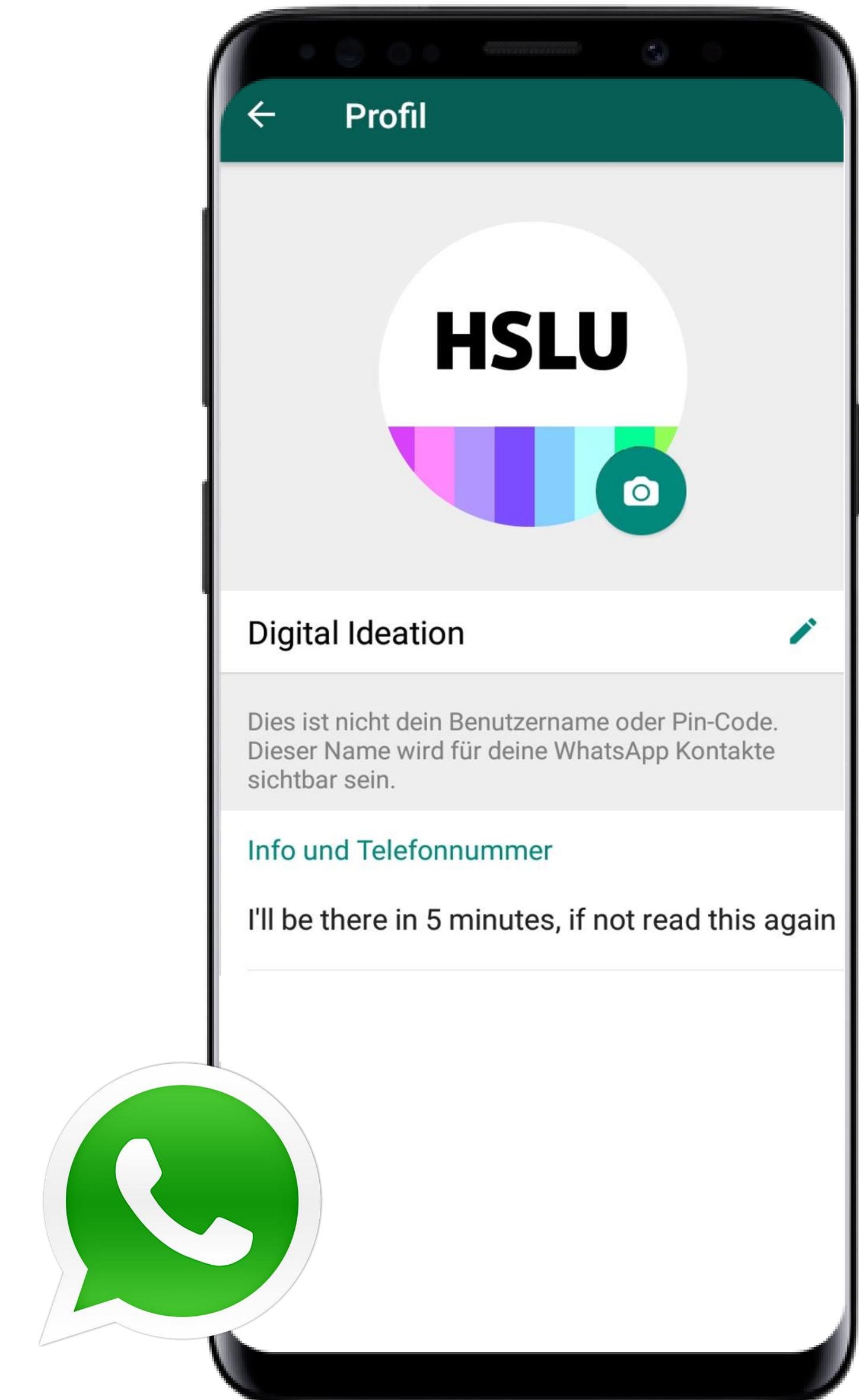


# Unsere Studierenden geben Auskunft

Antworten zu Fragen und Anliegen rund ums Studium aus erster Hand erfahren

---

über WhatsApp: **079 627 48 12**



# Kontaktpersonen



**Prof. Andres Wanner**  
Co-Studiengangleiter  
[andres.wanner@hslu.ch](mailto:andres.wanner@hslu.ch)



**Prof. Anja Sitter**  
Co-Studiengangleiterin  
[anja.sitter@hslu.ch](mailto:anja.sitter@hslu.ch)

