

MODULVER- ZEICHNIS

BACHELOR & MASTER

Inhalt Bachelor

Bachelor

- 5 ▶ Viele Wege führen zum Diplom
- 8 ▶ Many roads lead to graduation
- 11 ▶ Curriculum

Fachmodule

- 15 ▶ Animation
- 35 ▶ Camera Arts
- 46 ▶ Data Design & Art
- 59 ▶ Design Management, International
- 71 ▶ Digital Ideation
- 104 ▶ Graphic Design
- 115 ▶ Illustration Fiction
- 126 ▶ Illustration Nonfiction
- 138 ▶ Kunst & Vermittlung
- 151 ▶ Objektdesign
- 163 ▶ Spatial Design
- 180 ▶ Textildesign
- 191 ▶ Video
- 202 ▶ XS Schmuck

+++Module

- 206 ▶ Kompetenzfelder
- 216 ▶ +Colabor
- 241 ▶ +Reflect
- 260 ▶ Abendvorlesungen
- 264 ▶ Weitere Angebote

Inhalt Master

Fachmodule

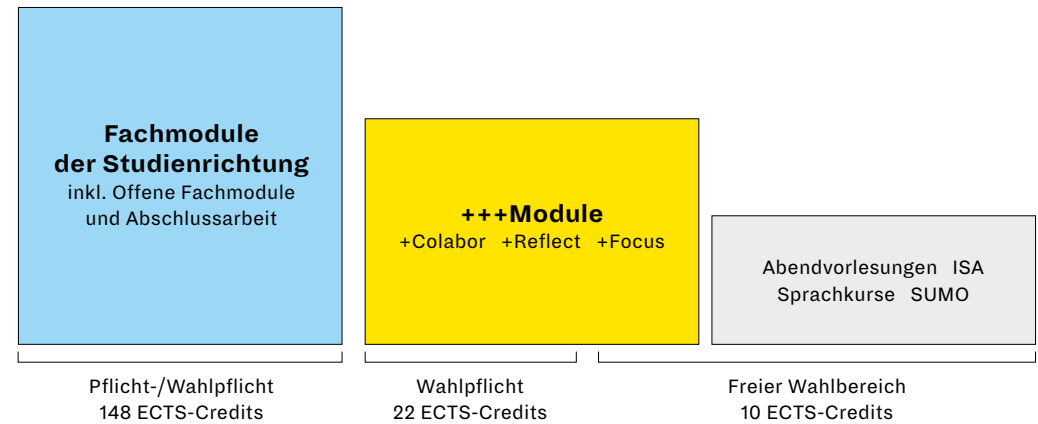
- 268 ▶ Design, Digital Ideation, Eco-Social Design, Service Design
- 277 ▶ Film, Animation
- 300 ▶ Kunst

BACHELOR

Viele Wege führen zum Diplom

In eurem Bachelor- oder Master-Studium ist eines klar: Am Ende steht das Diplom in eurer Fachrichtung. Welchen Weg ihr zu diesem Ziel hin wählt, das bestimmt ihr selbst. An der Hochschule Luzern – Design & Kunst wollen wir euch Studierenden ermöglichen, eure professionelle Identität mit euren je eigenen Kompetenzen und Stärken individuell zu entwickeln. Das Modulverzeichnis unterstützt euch dabei und bei der Zusammenstellung eurer Ausbildungsschwerpunkte.

Das Modulverzeichnis erscheint zweimal pro Jahr und listet alle Module auf, die für die Studierenden der Hochschule Luzern – Design & Kunst angeboten werden. Ein paar davon – nämlich der Pflichtbereich –, sind fester Bestandteil eures Studiums und müssen von allen Studierenden der Fachrichtung besucht werden. Über die Offenen Fachmodule ist es euch möglich, auch ausgewählte Module anderer Studienrichtungen zu besuchen. Innerhalb des Wahlpflichtbereichs bestimmt ihr selbst, welche Themen und Methoden ihr vertiefen möchtet. Schliesslich steht es euch im Freien Wahlbereich frei, zusätzliche Angebote zu besuchen, die ebenfalls zum Teil dem Studium angerechnet werden.



Fachmodule

Dies ist der Kern der Ausbildung innerhalb eurer Studienrichtung. Für diese Module braucht es keine Einschreibung, ihr werdet direkt von eurer Studienrichtung über das Programm informiert.

Offene Fachmodule

Ihr möchtet Kompetenzen einer anderen Disziplin erwerben? Die Offenen Fachmodule machen dies möglich. Durch sie öffnen sich jeweils am Ende des Frühlingsemesters ausgewählte Fachmodule für Studierende anderer Studienrichtungen. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Colabor

Die +Colabor-Module finden im Frühling statt und bringen Studierende verschiedener Studienrichtungen zusammen und regen so zum Austausch über Studienrichtungsgrenzen hinweg an. +Colabor bietet Gelegenheit, das in der Fachrichtung erworbene Wissen in neuen Kontexten anzuwenden und weiterzuentwickeln. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Reflect

Die +Reflect-Module bietet ein grosses Spektrum für aktuelle Fragen und Reflexionen über Kunst, Design, Ökologie, Medien, Kultur und Philosophie. Die Lehrangebote finden innerhalb von Blockwochen und Mittagsreihen statt. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

+Focus

In den +Focus-Modulen erweitert und vertieft ihr eure praktische Fertigkeiten rund um die Werkstätten und darüber hinaus. Wir informieren per Mail und auf MyCampus über die Einschreibefenster.

Abendvorlesungen

Die Abendvorlesungen bieten einen Überblick über die Kunst-, Design-, und Mediengeschichte sowie jeweils im Herbst eine transdisziplinäre Ringvorlesung zu wechselnden Themen mit Gästen.

Studierendenorganisation SUMO

Die Mitarbeit im Vorstand der Studierendenorganisation SUMO kann mit 3 ECTS-Credits pro Studienjahr im Freien Wahlbereich angerechnet werden.

Sprachkurse

Das Sprachenzentrum der HSLU bietet Kurse in neun Fremdsprachen und in Deutsch als Fremdsprache an. Ihr findet das Programm auf der Webseite ↗.

ISA

Die Interdisziplinären Studienangebote (ISA) sind eine Zusammenarbeit der HSLU mit der Universität Luzern und der Pädagogischen Hochschule Luzern. Diese inter- und transdisziplinären Module stehen Studierenden aller Departemente offen. Ihr findet eine Liste der ISA-Module entlang der sieben Kompetenzfelder in der ▶ Übersicht. Für eine aktuelle Auflistung aller Module steht euch die ISA-Webseite ↗ zur Verfügung.

Kompetenzfelder

Alle +++Module und die meisten Module aus dem Freien Wahlbereich sind innerhalb von sieben Zukunftskompetenzen verortet, die bei jedem Modul einzeln angegeben werden. Sie dienen euch als Orientierung bei der Wahl der Module. Die Kompetenzfelder greifen Schwerpunkte aus Gesellschaft, Kultur, Technologie und Wirtschaft auf und bieten euch so die Möglichkeit, am Puls der Zeit zu studieren und eure Ausbildung gezielt zu gestalten. Ihr entscheidet, ob ihr euch auf einzelne Kompetenzen konzentriert, oder ob ihr euch ein breites Wissen und Können aufbaut. Eine Übersicht findet ihr in der › Auflistung der Module nach Kompetenzfeldern.

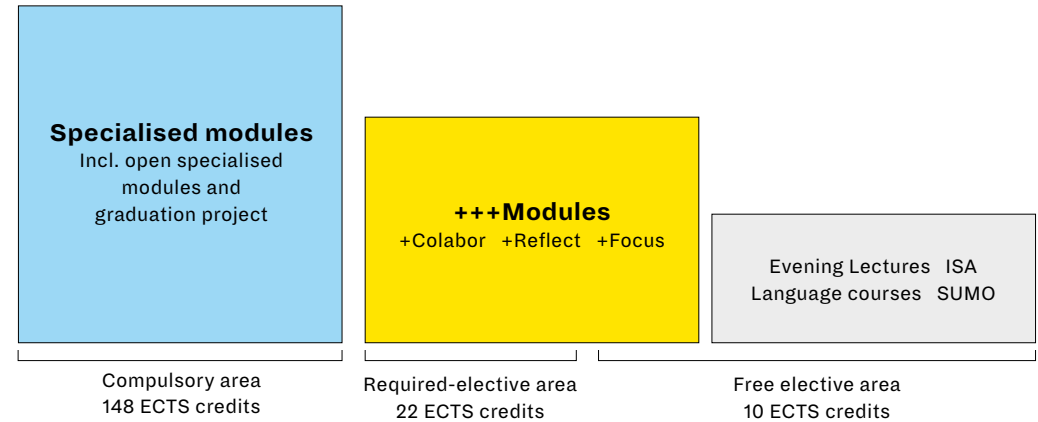
- Digitalität
- Exploratives Forschen
- Kreatives Unternehmertum
- Kritisches Denken
- Material & Praxis
- Nachhaltigkeit
- Selbstermächtigung & Engagement

Bei Fragen zu den +++Modulen und dem freien Wahlbereich steht die Studienberatung Interdisziplinarität ↗ zur Verfügung.

Many roads lead to graduation

One thing is for sure in a BA or MA programme: it will end with you obtaining a degree in your chosen specialisation. The pathway to achieving this goal is up to you, however. At the Lucerne School of Art and Design, we want to give you, the students, the opportunity to develop your professional identity according to your personal skills and strengths. The module catalogue is a useful tool to achieve this and to identify the focal points of your degree programme.

The module catalogue is published twice a year and contains a complete list of modules available to the students at the Lucerne School of Art and Design. Some of them—they constitute the compulsory area—are an integral part of your study programme and must be taken by all students within a given specialisation. You may also take selected modules offered by other specialisations—these are called open specialised modules. Within the required-elective area, you decide for yourself which themes and methods you would like to explore in-depth. Finally, there is the free elective area with additional courses and events that you might want to take, and some of which yield ECTS credits that count towards your programme.



Specialised modules

They deliver the core content within your specialisation. There is no need to sign up for these modules, you will be notified about the curriculum by your head of specialisation.

Open specialised modules

Would you like to acquire skills associated with another discipline? Try the open specialised modules. Towards the end of each spring semester, a selected number of specialised modules open for students of other specialisations. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Colabor

The +Colabor modules take place in spring, bringing together students from different specialisations and fostering exchanges across disciplinary boundaries. +Colabor offers the opportunity to apply and consolidate the skills acquired in a given specialisation in new contexts. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Reflect

The +Reflect modules provide a comprehensive platform to discuss and reflect on current issues in art, design, ecology, media, culture and philosophy. The course-related events take place during block study weeks and as a series of lunchtime classes. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

+Focus

In the +Focus modules, you will develop and advance your practical skills in the workshops and beyond. We will inform you about the related enrolment windows via email and on MyCampus.

Evening lectures

Evening lectures provide an overview of the history of art, design and media and in autumn, they take the form of transdisciplinary lecture series about changing topics and with guests.

SUMO students' organisation

Engagement on the board of the SUMO students' organisation is credited with 3 ECTS credits per study year that can be made to count towards the free elective area.

Language courses

The HSLU's Language Centre offers courses in nine foreign languages and German for non-native speakers. Visit the website ↗ for a list of courses.

ISA

The Interdisciplinary Learning Programme ISA modules are offered in collaboration between the HSLU, the University of Lucerne and the University of Teacher Education Lucerne. These inter- and transdisciplinary modules are open to students from all the HSLU's Schools. You can find a list of ISA modules, sorted along seven areas of competence, in the ▶ overview. For a complete list of modules, you may also visit the ISA website ↗.

Areas of competence

All +++Modules and most modules in the free elective area are associated with one or more of seven forward-looking areas of competence that are listed for each module. They serve as an orientation aid when choosing your modules. The areas of competence mirror key issues from the realms of society, culture, technology and business and offer you the chance to keep up with the latest trends and to shape your studies according to your individual interests and needs. You decide whether you want to focus on specific competences or develop a broad set of skills and knowledge instead. You can find an [overview](#) in the list of modules by area of competence.

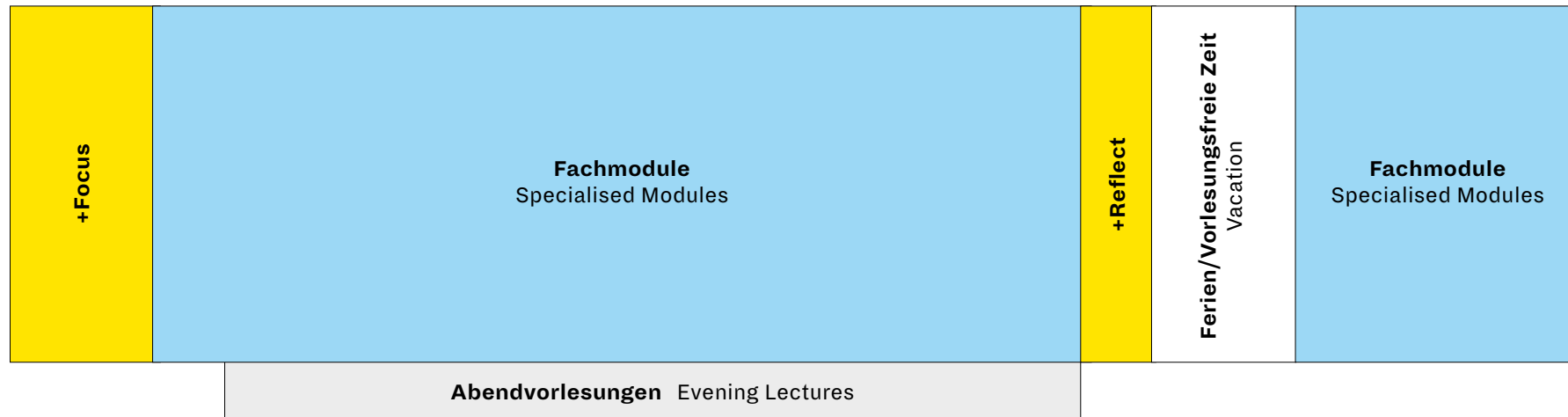
- Digitality
- Explorative Research
- Creative Entrepreneurship
- Critical Thinking
- Materials and Practice
- Sustainability
- Self-empowerment and Engagement

If you have any questions about the +++Modules and the free elective area, the Interdisciplinarity Student Counselling [is](#) available.

Curriculum

1., 3. & 5. Semester

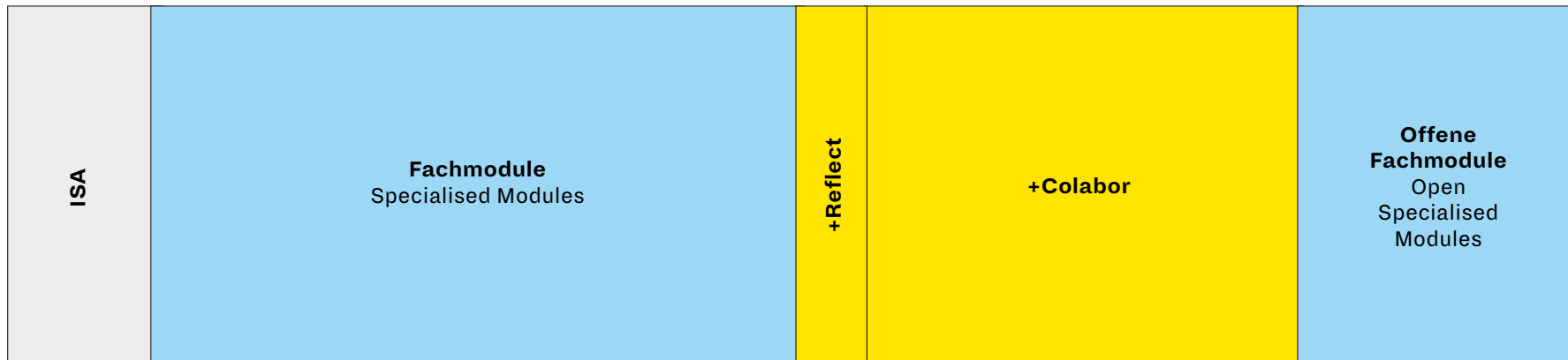
W 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 1 2 3 4 5



Curriculum

2. & 4. Semester

W 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



Abendvorlesungen Evening Lectures

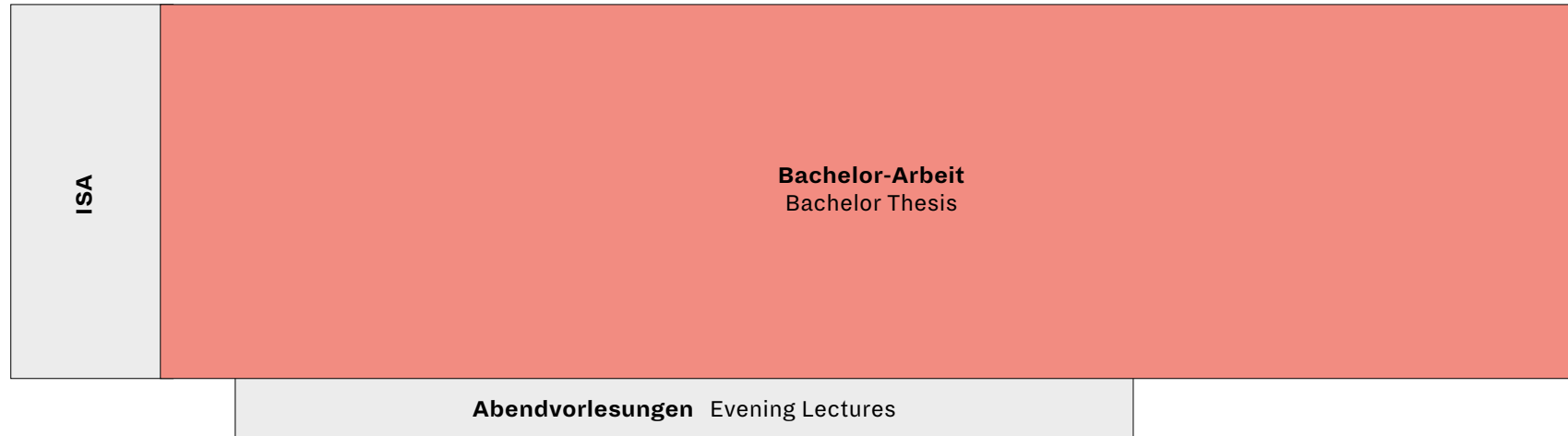
Im 4. Semester Praktikum möglich

Im 4. Semester Austausch möglich

Curriculum

6. Semester

W 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



FACHMODULE

BACHELOR
ANIMATION

Worldbuilding II

DK.BA_AN_200.F2301

Die Studierenden analysieren bestehende Film- und Bildwelten. Anhand eigener Projektideen recherchieren sie eine in sich stimmige Filmwelt. Dar- aus entwickeln sie unter Anleitung Character Designs, die sie in Kleingrup- pen ausarbeiten und zur Animationsreife bringen. Ergänzend beschäftigen sie sich in einem Drehbuchworkshop mit Story-Ideen für ihre Figuren und reflektieren den eigenen Schaffensprozess in einem Journal.

Semester

2

Datum

27. Februar – 24. März 2023

Dozierende

Oswald Iten, Félicie Haymoz, Irmgard Walthert, Christian Schwaller, Script-Teacher tbd

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_AN_200.F2301 ↗

Basics II

DK.BA_AN_201.F2301

Aufgeteilt in Gruppen nach den jeweiligen Grundtechnologien der Animation 2D, CGI und Stop Motion werden erweiterte Grundlagen vermittelt.

In der 2D Animation gehören dazu Character Definition, Posings, Facial Expressions.

In der CGI Animation werden Digitales Sculpting, Layout Colour, Concept Render unterrichtet.

Bei der Stop Motion Animation stehen die Anpassung einer Ball and Sockett Armatur auf den Character, die Modellierung des Characters, Negativform und Abguss sowie optional Kleidung im Vordergrund.

Semester

2

Datum

14.–24. März 2023

Dozierende

Irmgard Walthert, Justine Klaiber, Christian Schwaller, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_AN_201.F2301 ↗

Animation II

DK.BA_AN_202.F2301

Aufgeteilt in Klassen nach den jeweiligen Grundtechnologien der Animation 2D, CGI und Stop Motion werden unterschiedliche Animationsaufgaben umgesetzt.

In der 2D Animation werden Walkcycles, Character Walk, Lipsync, Acting Shot entworfen.

In der CGI Animation werden Vanilla Walk, Character Walk, Short Acting Shots entwickelt.

Bei der Stop Motion Animation stehen Walkcycles, Character Walk, Acting Shot, Interaktion mit Objekt sowie Animation mit Motion Control auf dem Programm.

Semester

2

Datum

28. März – 14. April 2023

Dozierende

Irmgard Walthert, Justine Klaiber, Christian Schwaller, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

5

MyCampus

DK.BA_AN_202.F2301 ↗

Sound II

DK.BA_AN_203.F2301

Die Studierenden erweitern ihre akustische Perspektive mit der Analyse von komplexeren Filmtönen sowie Workshops zur Rolle von Musik und Filmtönmischung. Die Studierenden planen und entwerfen Tonkonzepte für ihre individuellen Arbeiten und setzen diese bis zur Fertigstellung um. Sie nehmen selbständig Foleys auf, editieren und mischen ihre Projekte.

Semester

2

Dozierende

Thomas Gassmann, Jeroen Visser, Christian Sollberger

Modultyp

Pflicht

Credits

1

Eintrittsvoraussetzungen

Sound Design I oder Äquivalent erfolgreich absolviert

MyCampus

DK.BA_AN_203.F2301 ↗

Basics III / CGI

DK.BA_AN_204.F2301

Bei dem Modul handelt es sich um einen Workshop mit fachspezifischen Vorlesungen zu folgenden Schwerpunkten:

1. Subdiv-Modeling / Sculpting / Retopology / UV Layout
2. Texturing / Mapextraction / Texturebaking
3. Character Rigging
4. Procedural Modeling and Texturing
5. PBR Shading and Lighting / Rendering / Postproduction

Semester

2

Datum

24. April – 2. Mai 2023

Dozierende

Christian Schwaller, Gastdozierende

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

DK.AN_Basics I / CGI oder äquivalente Erfahrungen in CGI

MyCampus

DK.BA_AN_204.F2301 ↗

Experimental Animation

DK.BA_AN_210.F2301

Im Modul werden experimentelle Formate wie «Tagebuchfilm» oder «Collection Movie» dazu genutzt, mit verschiedenen filmischen Formen und Erzählstrukturen zu experimentieren. Erlerntes Wissen und Fertigkeiten werden vertieft und durch experimentelles Arbeiten erweitert. Die Studienfahrt zum Animationsfilm Festival Annecy wird dazu genutzt, Materialien und Inhalte zu sammeln, die anschliessend an der Hochschule weiterbearbeitet und für kurze Filmprojekte verwendet werden. Die Studierenden befassen sich experimentell mit den Möglichkeiten von Rhythmus, Dramaturgie und Erzählstruktur.

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Gerd Gockell, Maja Gehrig

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_AN_210.F2301 ↗

Expanded Animation

DK.BA_AN_211.F2301

Die Studierenden lernen verschiedene Aspekte der Animation in Bezug auf Architektur, darstellende Künste, Interaktion und zukünftige Formate (Augmented Reality/Virtual Reality) kennen. In kleinen Gruppen entwickeln und realisieren sie eine kurze animierte Geschichte für einen Raum.

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

François Chalet, Patrick Portmann

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Grundlagen des Storytellings aus dem Modul Worldbuilding I

MyCampus

DK.BA_AN_211.F2301 ↗

Research and Analysis of Images

DK.BA_AN_250.F2301

Ausgehend vom Thema «Worldbuilding» werden Bilder und Filme inhaltlich, formal und stilistisch analysiert, miteinander verglichen und im gesellschaftlich-historischen Kontext reflektiert.

Dies geschieht anhand von spielerischen Übungen, close readings, Recherchen und gemeinsamen Diskussionen. Zudem wird die sprachliche sowie audiovisuelle Vermittlung eigener Analysen geübt.

Semester

2

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Oswald Iten

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_AN_250.F2301 ↗

Expanded Animation II

DK.BA_AN_400.F2301

Die Studierenden erwerben Wissen und Fähigkeiten rund um Expanded Animation. Sie entwickeln in Gruppenarbeit eine Geschichte im Raum. Sie entfalten dabei ihr eigenes künstlerisches Potenzial.

Ergänzt wird das Modul durch eine Theoriewoche: Animierte Dokumentarfilme und politische Animationsfilme sind ein wichtiger aktueller Trend. Dank der Auseinandersetzung mit relevanten Filmen erhalten die Studierenden einen Einblick in die vielfältigen inhaltlichen und formalen Möglichkeiten des Animationsfilms, sich mit Realität und Zeitgeschichte, aber auch der eigenen Biografie auseinanderzusetzen. Ausserdem lernen die Studierenden, journalistische Gattungen (Dokumentarfilm, Essayfilm, Reportage) zu unterscheiden und reflektieren die Unterschiede zwischen Information, Engagement, politischem Diskurs, Satire und Propaganda.

Semester

4

Datum

20. März – 21. April 2023

Dozierende

François Chalet, Patrick Portmann, Christian Gasser

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Empfohlen: Besuch von «Expanded Animation I» sowie «Grundlagen des Storytelling für Expanded Animation»
Projekt aus dem Modul Worldbuilding I

MyCampus

DK.BA_AN_400.F2301 ↗

Experimental Narration

DK.BA_AN_401.F2301

In diesem Modul entwickeln die Studierenden ein eigenes kurzes Projekt, basierend auf ihren persönlichen Interessen und Themen. Ziel ist es, über eine Palette von stilistischen, formalen, technischen und soundbasierten Experimenten, der eigenen Arbeitsweise auf die Spur zu kommen. Nach einer zweiwöchigen Labor-Phase widmen sich die Studierenden ohne technische, inhaltliche oder methodische Einschränkungen ihrem persönlichen Projekt. Ergänzt wird das Modul durch eine Theoriewoche: Animierte Dokumentarfilme und politische Animationsfilme sind ein wichtiger aktueller Trend. Dank der Auseinandersetzung mit relevanten Filmen erhalten die Studierenden einen Einblick in die vielfältigen inhaltlichen und formalen Möglichkeiten des Animationsfilms, sich mit Realität und Zeitgeschichte, aber auch der eigenen Biografie auseinanderzusetzen. Ausserdem lernen die Studierenden, journalistische Gattungen (Dokumentarfilm, Essayfilm, Reportage) zu unterscheiden und reflektieren die Unterschiede zwischen Information, Engagement, politischem Diskurs, Satire und Propaganda.

Semester

4

Datum

20. März – 21. April 2023

Dozierende

Maja Gehrig, Gerd Gockell, Johanna Lier, Jeroen Visser

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

12

MyCampus

DK.BA_AN_401.F2301 ↗

VFX II

DK.BA_AN_402.F2301

In einzelnen Workshops werden Themen der VFX Produktion vermittelt. Dazu gehören Grundlagen derameratechnik, Keying-Tracking, HDRI sowie weitere Themen in den Bereichen prozedurales Arbeiten, Pipeline und Postprocessing. Die einzelnen Elemente werden dann in einer VFX Produktion zur Anwendung gebracht.

Ergänzt wird das Modul über eine Theoriewoche: Animierte Dokumentarfilme und politische Animationsfilme sind ein wichtiger aktueller Trend. Dank der Auseinandersetzung mit relevanten Filmen erhalten die Studierenden einen Einblick in die vielfältigen inhaltlichen und formalen Möglichkeiten des Animationsfilms, sich mit Realität und Zeitgeschichte, aber auch der eigenen Biografie auseinanderzusetzen. Ausserdem lernen die Studierenden, journalistische Gattungen (Dokumentarfilm, Essayfilm, Reportage) zu unterscheiden und reflektieren die Unterschiede zwischen Information, Engagement, politischem Diskurs, Satire und Propaganda.

Semester

4

Datum

20. März 2022 – 21. April 2023

Dozierende

Christian Schwaller, Patxi Aguirre

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Grundkenntnisse Bildproduktion

MyCampus

DK.BA_AN_402.F2301 ↗

Qualification I (Motion Design)

DK.BA_AN+_410.F2301

Mittels einer einfachen Aufgabenstellung experimentieren die Studierenden technologieunabhängig mit der Wirkung des Zusammenspiels von Bewegtbild, Text beziehungsweise Typografie und Sound.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

13. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Oliver Aemisegger, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an Bewegtbild

MyCampus

DK.BA_AN+_410.F2301 ↗

Qualification II (Unity (AT))

DK.BA_AN+_411.F2301

Mittels einfacher Übungen und kleiner Projekte erarbeiten sich die Studierenden interaktive Szenen in «Unity» oder vergleichbarer Software.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

13. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Tim Markgraf

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Computeraffinität

MyCampus

DK.BA_AN+_411.F2301 ↗

White Card

DK.BA_AN_412.F2301

In dem Modul werden künstlerische oder angewandte Projekte aus vorausgegangenen Modulen fortgesetzt, der konkrete Inhalt orientiert sich daher an den individuellen Projekten der Studierenden.

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Mentor:inn:en

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Noch nicht finalisiertes Projekt mit hohem Potential

MyCampus

DK.BA_AN_412.F2301 ↗

Supervision Seminar Paper

DK.BA_AN_450.F2301

Das Modul soll die Lust am konzeptionellen Bearbeiten von individuellen, studiumsrelevanten Fragestellungen stärken. Der Inhalt bestimmt die Form des fertigen Produktes: Was eignet sich am besten zur Bearbeitung des gewählten Themas: Ein klassisches akademisches Paper oder eher ein populärwissenschaftlicher Podcast? Ein anspruchsvolles Videoessay oder doch eher ein Sachcomic? Wichtig – und notenrelevant – ist in jedem Fall die Tiefe der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema. Das Format wurde im vorangegangenen Methodenmodul bestimmt, in diesem Modul geht es in die Produktionsphase, in der die Studierenden punktuell Coaching erhalten. Die Ansprüche, Methoden und Konventionen der wissenschaftlichen Gemeinde dienen als Massstab, dürfen indes auch kritisch hinterfragt werden.

Semester

4

Datum

9. Januar – 3. Februar 2023

Dozierende

Tina Ohnmacht, Christian Gasser

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Modul DK.BA_AN_350.22

MyCampus

DK.BA_AN_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_AN_600.F2301

In diesem Modul wird die Praktische BA-Arbeit umgesetzt. Das im vorherigen Modul erarbeitete Projekt wird nach professionellen Standards umgesetzt. Dabei definieren die Studierenden ihre jeweilige Position im Team und vertiefen dadurch entweder ihre Spezialisierungen, die sie im Laufe des Studiums gefunden haben, oder im Einzelprojekt ihre generalistische Ausrichtung.

Semester

6

Datum

20. Februar – 16. Juni 2023

Dozierende

Jürgen Haas, Mentorierende

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

150 ECTS aus den vorigen Modulen sind erreicht.

MyCampus

DK.BA_AN_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_AN_601.F2301

In Eigenverantwortung erarbeiten die Studierenden allein oder in der Gruppe eine Präsentation über den Produktionsverlauf des Abschlussprojektes (Making of) sowie die Abschlussarbeit selbst. Hierbei verbessern sie ihre Kompetenzen in Präsentationsformen sowie ihr persönliches Auftreten. Auf die Gestaltung und Dramaturgie der Präsentation sowie das Referenzieren der eigenen Arbeit wird ein starkes Gewicht gelegt.

Semester

6

Datum

19.–23. Juni 2023

Dozierende

Jürgen Haas

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

150 ECTS aus den vorigen Modulen sind erreicht.
Das Abschlussprojekt ist in einem präsentationswürdigen Stadium.

MyCampus

DK.BA_AN_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_AN_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

9. Januar 2022 – 3. Februar 2023

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_AN_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Animation

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR
CAMERA ARTS

Visual Narratives II

DK.BA_CA_200.F2301

Die Studierenden recherchieren und konzipieren mit Unterstützung der Dozierenden ein umfangreiches und individuelles fotografisches Projekt. Sie editieren ihr fotografisches Material und entwerfen ein Konzept für eine analoge Publikation. In einem Book-Making-Workshop lernen sie unterschiedliche Herangehensweisen und Buchbindetechniken kennen.

Innerhalb der Gruppe entwickeln sie ein kuratorisches Konzept für eine gemeinsame Ausstellung. Sie vertiefen ihre fotografischen und gestalterischen Fähigkeiten und setzen den digitalen Workflow (in Adobe Lightroom, Adobe Photoshop, Adobe Indesign) bis zur Druckvorstufe und Druck um.

Semester

2

Datum

27. Februar – 16. April 2023

Dozierende

Taiyo Onorato, Brian Paul Lamotte, Margarete von Lupin, Wolfgang Brückle, Marie Cunnet, Luciano Baragiola

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

vorangegangene Module wurden bestanden / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA_200.F2301 ↗

Open Studio I

DK.BA_CA+_210.F2301

Die Studierenden lernen, in einem offenen, internationalen, kollaborativen und medienübergreifenden Umfeld zu arbeiten. In Einzel- oder Gruppenarbeit entwickeln sie gemeinschaftliche Projekte unter Verwendung von Fotografie in Kombination mit anderen Medien und werden ermutigt, neue visuelle und gesellschaftlich relevante Perspektiven einzunehmen. Workshops, offene Diskussionen und praktische Fallstudien in Zusammenarbeit mit Expert*innen und Institutionen aus dem Berufsfeld eröffnen neue Perspektiven und vermitteln Einblicke, fördern das kritische Denken und erweitern das Wissen und die Perspektiven auf fotografische Techniken, Trends und visuelle Erzählstrukturen. Das Modul bietet verschiedene Formen der Zusammenarbeit an, die jedes Jahr variieren können. Am Ende des Moduls erstellen die Studierenden eine Ausstellung ihrer Projekte. Workshops, Vorlesungen und Coaching-Sitzungen unterstützen die Arbeit.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Salvatore Vitale, Thomas Knüsel, Ann-Christin Bertrand, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

vorangegangene Modulen wurden bestanden oder nach Vereinbarung / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA+_210.F2301 ↗

Was ist visuelle Kultur?

DK.BA_CA_250.F2301

In der Lehrveranstaltung werden Fragen nach der Bedeutung, Macht und Aussagefähigkeit von Bildern in Alltag und Kunst gestellt. Vergangene und gegenwärtige Beispiele werden dabei berücksichtigt. Wie lassen sich Bilder versprachlichen und welche Methoden sind bei ihrer Lektüre anzuwenden? Welche Rolle spielt der jeweilige Mediengebrauch für die Deutung, welche das Wissen über kulturelle Zusammenhänge, welche das persönliche Interesse? Welche Fragestellung ist wann sinnvoll? Beschreibung und Deutung von Bildern und von den (künstlerischen, dokumentarischen, propagandistischen und anderen) Kontexten, die für diese Deutung wichtig sind, werden eingeübt. Die Veranstaltung bietet Raum für die Auseinandersetzung mit kulturellen Mustern in Allegorien, Zitaten, Symbolen, Metaphern in Alltag und Kunst.

Semester

2

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_CA_250.F2301 ↗

Transmedia Storytelling II

DK.BA_CA_400.F2301

In Gruppenarbeit entwickeln die Studierenden ihre komplexen Erzählungen mit Hilfe von transmedialen und nichtlinearen Erzähltechniken fort. Unter Anleitung der Dozierenden nutzen sie verschiedene Medien und Publikationskanäle für ihre Projekte. Sie gestalten die einzelnen Medienumgebungen und lernen, wie sie klare und kohärente Verbindungen zwischen ihnen herstellen können. Sie lernen, wie man mit Online- und Offline-Medien arbeitet und entwickeln Fähigkeiten in der Projektgestaltung und im Projektmanagement. In mehreren Workshops erlernen sie technische und redaktionelle Fertigkeiten, die von der 3D-Modellierung über die Grundlagen der Programmierung bis hin zur Gestaltung und Bearbeitung von Publikationen reichen. Sie entwickeln ein kuratorisches Projekt für eine gemeinsame Ausstellung und vertiefen ihre multimedialen Fähigkeiten.

Semester

4

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Salvatore Vitale, Luciano Baragiola, Margarete von Lupin, Thomas Knüsel, Wolfgang Brückle, Ann-Christin Bertrand, Gast

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Vorangegangene Module wurden bestanden / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA_400.F2301 ↗

Open Studio II

DK.BA_CA+_410.F2301

Open Studio II konzentriert sich auf kuratorische Praktiken und die Präsentation von visuellen und künstlerischen Projekten. Die Studierenden sind eingeladen, verschiedene kuratorische Ansätze für Bilder zu erproben, die von physischen bis hin zu virtuellen Ausstellungen reichen. Es werden verschiedene Arten von kuratorischen Ansätzen vorgestellt und diskutiert, wodurch ein dynamisches Umfeld für Studierende mit unterschiedlichen Hintergründen und Studiengängen geschaffen wird. Sie lernen, wie man Geschichten in physischen und digitalen Räumen erzählt, wie man mit verschiedenen Materialien arbeitet und wie man eine Ausstellung skizziert und prototypisiert. Ein besonderer Fokus wird zudem auf den zeit- und medienübergreifenden Dialog von Bildern gelegt. Die Struktur des Open Studio II variiert je nach den jährlich wechselnden, forschungsorientierten, sozialen und künstlerisch relevanten Themen sowie den bestehenden Kooperationen. Workshops, Vorträge und Coaching-Sitzungen unterstützen die praktische Arbeit der Studierenden.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Ann-Christin Bertrand, N.N., Salvatore Vitale, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

vorangegangene Module wurden bestanden oder nach Vereinbarung / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA+_410.F2301 ↗

Schlüsselpositionen der Kulturtheorie

DK.BA_CA_450.F2301

Die Lehrveranstaltung dient einer Erarbeitung von Kenntnissen der allgemeinen Kulturtheorie bzw. der Cultural Studies: Identitätstheorie, Gendertheorie, Kunsttheorie, Ideologiekritik, Globalisierungskritik, Ethnopschoanalyse, Identitätspolitik usw., jeweils unter Bezug auf Phänomene der Bildkultur.

Semester

4

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Wolfgang Brückle

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_CA_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_CA_600.F2301

Die Studierenden definieren individuell oder als Team ein Thema, das ihren Interessen entspricht und sie inhaltlich und/oder technisch fordert. Während des folgenden kreativen Prozesses arbeiten sie selbstständig bzw. mit Unterstützung durch Mentor*innen. Sie strukturieren ihre zur Verfügung stehende Zeit von der Ideenfindung bis zur fristgerechten Abgabe des Bachelorprojekts. Das im Studium erworbene Wissen bezüglich Recherche, Konzeptentwicklung und kreativer Bildfindung setzen sie gezielt ein. Sie suchen eine Interpretation des gewählten Themas, die visuell intelligent und formal überzeugend ist und setzen sie technisch professionell um. Sie definieren ein bestimmtes Zielpublikum und entwerfen ihre Arbeiten im Hinblick auf dieses.

Semester

6

Datum

20. Februar – 23. Juni 2023

Dozierende

Ann-Christin Bertrand, Salvatore Vitale, Margarete von Lupin, Taiyo Onorato, N.N., Wolfgang Brückle, externe Prüfer*in

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlusssemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_CA_601.F2301

In einer Präsentation vertreten die Studierenden ihre künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit vor einer Jury, bestehend aus internen wie externen Fachleuten. Für diesen Anlass wird ihre Auftrittskompetenz individuell trainiert.

Semester

6

Datum

26.-30. Juni 2023

Dozierende

Ann-Christin Bertrand, Salvatore Vitale, Taiyo Onorato,
externe Prüfer*in

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein / Englischkenntnisse erforderlich (mindestens B2 Niveau)

MyCampus

DK.BA_CA_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_CA_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 24. März 2023

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_CA_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Camera Arts

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

**DATA DESIGN
& ART**

Play 2

DK.BA_DDA_200.F2301

Das Modul Play 2 erschliesst den Studierenden einen spielerischen Zugang zur methodischen Nutzung von immersiven und virtuellen Räumen. Ausgangslage sind die im Modul Think 2 entwickelten 3D-Datenartefakte. Mit Hilfe von photogrammetrischen Technologien werden sie digitalisiert, im Datenportfolio katalogisiert und für Bespielungen in virtuellen Umgebungen aufbereitet. Mit Hilfe von VR-Brillen experimentieren die Studierenden mit unterschiedlichen Darstellungsformen, Skalierungsstufen und Anordnungen ihrer Datenmodelle und kontextualisieren sie im virtuellen Raum in Form von Landschaften und Räumen. Dadurch werden sie räumlich erlebbar bzw. begeh- und diskutierbar. Gemeinsam reflektieren, bewerten, testen und adaptieren die Studierenden ihre Datenmodelle. Aus den gewonnenen Erkenntnissen leiten sie eine Konzeptidee für eine digitale Datensculpuren ab, die im physischen Raum erlebbar wird (AR). Ausgehend vom persönlichen Datenportfolio mit den analogen und digitalen Datenartefakten sowie den im ersten Teil des Moduls Play 2 gewonnenen virtuell-räumlichen Erkenntnissen fokussiert der zweite Teil des Moduls Play 2 auf die Konzipierung und Umsetzung von virtuellen Datensculpuren für den öffentlichen Raum, die frei zugänglich sind. Die freie Projektarbeit wird durch Inputs und Coachings ergänzt.

Das Modul wird durch einen Schreibkurs begleitet. Die Studierenden verfassen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Schreibstile mehrere Kurztexte zu ihrem Modulthema.

Semester

2

Datum

27. März – 21. April 2023

Dozierende

N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA_200.F2301 ↗

Think 2

DK.BA_DDA_201.F2301

Das Modul Think 2 befähigt die Studierenden, selbstständig dreidimensionale Datenobjekte mit einfachen Methoden zu recherchieren, weiterzuentwickeln, in den Werkstätten zu materialisieren und zu kommunizieren. Mit Methoden des analogen Rapid Prototypings, der digitalen 3D-Modellierung und des 3D-Drucks erkunden die Studierenden explorativ die Möglichkeiten und Grenzen der Darstellung von Information im Raum. Im Verlauf des Moduls erstellen die Studierenden ein persönliches Datenportfolio, das mit verschiedensten Formaten textlicher und räumlicher Information bespielt wird. Im iterativen Prozess werden die Studierenden regelmässig durch individuelles Coaching unterstützt. Die variantenreichen 3D-Datenartefakte wiederum dienen als thematische Diskussionsgrundlage und zur Vorbereitung des Moduls Play 2. Sie werden zum Abschluss des Moduls in Form einer Desk Expo ausgestellt und präsentiert.

Das Modul wird durch einen Schreibkurs begleitet. Die Studierenden verfassen unter Berücksichtigung unterschiedlicher Schreibstile mehrere Kurztexte zu ihrem Modulthema.

Semester

2

Datum

27. Februar – 24. März 2023

Dozierende

Oleg Lavrovsky, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA_201.F2301 ↗

DataSculptures

DK.BA_DDA+OD_210.F2301

Die Studierenden konzipieren und realisieren gemeinsam eine Datensculptur. Unsichtbare, aber mit verfügbaren Daten beschreibbare Phänomene werden recherchiert, analysiert und in ein konkretes, sinnlich erlebbares Objekt übersetzt.

Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Offenes Fachmodul

Zusammen mit Objektdesign

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Christof Sigerist, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Neugier und Experimentierfreude, Interesse an Recherche und Analyse

MyCampus

DK.BA_DDA+OD_210.F2301 ↗

Catch 2

DK.BA_DDA_250.F2301

Im Modul Catch 2 werden die Studierenden in die Frage eingeführt, was Wissen ist und wie es in unterschiedlichen Kontexten hergestellt, genutzt und verhandelt werden kann. Daten werden als mögliche Wissensquellen neben Text und Bild in einen grösseren Zusammenhang gesetzt. Die Studierenden setzen sich mit weiterführenden Grundlagen und Begrifflichkeiten der Datenkompetenz auseinander, wobei sowohl quantitative wie auch qualitative Aspekte berücksichtigt werden. Im Hinblick auf eine eigene Praxis faktenbasierter Argumentation werden in themenspezifischen Übungen beantwortbare Fragestellungen formuliert und kritisch diskutiert, sowie in kurzen Texten reflektiert und dokumentiert. Mit sprachlichen Mitteln werden so Recherchegrundlagen für die Entwicklung von Designprojekten gelegt.

Semester

2

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Birk Weiberg, Irene Boeckmann

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

[DK.BA_DDA_250.F2301 ↗](#)

Play 4

DK.BA_DDA_400.F2301

Im Modul Play 4 experimentieren die Studierenden mit der narrativen und interaktiven Darstellung von Daten im Raum. Die im Modul Think 4 entstandenen Datenvisualisierungen interpretieren sie neu und nutzen sie zur Konzeption und Bespielung einer interaktiven Medieninstallation. Die Studierenden experimentieren mit den gestalterischen und narrativen Möglichkeiten, datengetriebene Information für die Öffentlichkeit im Raum zugänglich zu machen. Im iterativen Prozess erstellen sie Testumgebungen, die sie diskutieren, reflektieren und weiterentwickeln. Die nötigen Aspekte zum Raum wie der Raumperzeption (z.B. Tiefe, Licht, Skalierung, Mate, ...), Bewegung (z.B. Perspektive, Projektion, Interaktion Auge / Körper), oder der räumlichen Verzerrung (mediale Räume und ihre Bewegungsmechanismen) werden in gezielten Inputs und Workshops vermittelt. Das Modul Play 4 befähigt die Studierenden, Informations- und Datenvisualisierungen in einer medialen Umgebung unter Einbezug von narrativen und interaktiven Aspekten prototypisch umzusetzen und im räumlichen Grossformat zu testen. Die Studierenden werden in ihren Projekten individuell oder in Gruppen gecoacht. Die Schlusspräsentation findet im inszenierten Raum statt.

Semester

4

Datum

27. März – 21. April 2023

Dozierende

Michael Flückiger, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA_400.F2301 ↗

Think 4

DK.BA_DDA_401.F2301

Das Modul Think 4 ist die Fortsetzung der Modulreihe Think 1 – 3 und fokussiert auf die Recherche und den visuellen Umgang mit mittleren bis grösseren Datenmengen. Die Studierenden recherchieren aus verschiedenen Datenquellen und lernen verschiedene Datenvisualisierungsmethoden kennen. Sie unterscheiden zwischen Fokus- und Kontextdaten, nutzen ggf. Echtzeitdaten und importieren diese selbstständig über Programmierungsschnittstellen wie APIs in ihre Visualisierungen. Im Vordergrund steht die Recherche und Entwicklung eines datengetriebenen visuellen Repertoires zum Modultema und dessen Dokumentation. Themenspezifische Inputs und Übungen ergänzen den Unterricht. Begriffe der Künstlichen Intelligenz (KI) und des Machine Learnings (ML) werden beispielhaft eingeführt und kontextualisiert. Im Rahmen der Schlusspräsentation werden die Resultate im Grossformat präsentiert und im Plenum reflektiert, diskutiert und weiterentwickelt. Die visuellen Inhalte dienen als Grundlage für das Modul Play 4.

Semester

4

Datum

20. Februar – 17. März 2023

Dozierende

Christian Schneider, Michael Flückiger

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA_401.F2301 ↗

DataPerformance

DK.BA_DDA+_410.F2301

Daten sind ein Abbild unserer Gesellschaft. Doch viele Daten, die aktuellen kritischen Fragestellungen entsprechen würden, werden nicht erhoben. Sie sind aus ethischen, rechtlichen oder technischen Gründen nicht zugänglich. Im offenen Modul DataPerformance suchen wir nach unveröffentlichten oder nicht vorhandenen Daten, um sie auf legale Weise mit Techniken der Performance sicht- und erlebbar zu machen. Die Studierenden recherchieren zu gesellschaftlich relevanten bis hin zu intimen Themen und werden in die Grundlagen der performativen Dramaturgie und Regie eingeführt. Ziel ist eine gemeinsam konzipierte, inszenierte und durchgeführte Daten-Performance während der Werkschau. Das Modul wird vom deutsch-schweizerischen Performance-Kollektiv «Rimini Protokoll» begleitet.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Immanuel Schipper, Stefan Kägi, Daniel Wetzel, Helgard Haug (Rimini Protokoll)

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DDA+_410.F2301 ↗

Catch 4

DK.BA_DDA_450.F2301

Im Modul Catch 4 lernen die Studierenden unterschiedliche wissenschaftliche und redaktionelle Texte über Daten und Design kennen. Ausgehend von eigenen Erfahrungen, einer Recherche zu selbstgewählten Themenstellungen oder laufenden Projekten praktizieren sie ein kreatives, freies Schreiben, das in eigenen kurzen Texten erprobt wird und in einen längeren Text mündet. Das Schreiben dient ihnen als kreatives, künstlerisches Mittel, Gedanken zu schärfen, Inhalte zu formulieren und sich auszudrücken.

Semester

4

Datum

20.-24. März 2023

Dozierende

Petra Hasler

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_DDA_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_DDA_600.F2301

In der künstlerisch-gestalterische BA-Arbeit konzipieren die Studierenden in mentoriertem Selbststudium ein eigenes Projekt zu einem anspruchsvollen datengetriebenem Thema. Die Studierenden planen den eigenen Gestaltungsprozess, legen die darin vorgesehenen Methoden fest und entwickeln einen entsprechenden Zeitplan für das Projekt, sie erarbeiten die theoretischen Grundlagen zu ihrem Abschlussprojekt und fassen Inhalt und Ziel ihres Vorhabens für die BA-Arbeit in einem überarbeiteten Exposé zusammen, das sie einer Kommission präsentieren und das von der Studienrichtungsleitung und den Mentor:innen genehmigt werden muss.

Die Studierenden führen die Projektarbeit selbständig weiter und werden im Entwicklungsprozess durch Mentor:innen begleitet, vertiefen und/oder erweitern ihre gestalterischen Kompetenzen und steuern ihre Prozesse so, dass sie zum Semesterabschluss in der Lage sind, das Projekt der Abschlusskommission zu präsentieren.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Interne und externe Mentor:innen, Abschlusskommission
Bachelor

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_DDA_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_DDA_601.F2301

Die Studierenden präsentieren ihre Bachelor-Arbeit verbal der Abschlusskommission mittels einer analogen und/oder digitalen Präsentation sowie mit einer didaktisch durchdachten Inszenierung, die auf den theoretischen Hintergrund eingeht, das Thema ihrer Arbeit und dessen Kontext vorstellt, den zugrundeliegenden Entwicklungs- und Umsetzungsprozess wiedergibt und die weiterführenden Konsequenzen der Arbeit analysiert. In der Präsentation der Bachelor-Arbeit können alle Ausbildungsinhalte abgerufen werden. Deren projektspezifische Beantwortung und Gewichtung ist Teil der Aufgabe. Ziel der künstlerisch-gestalterischen Bachelor-Arbeit und deren Präsentation ist es, die Berufsbefähigung unter Beweis zu stellen.

Semester

6

Datum

12.–30. Juni 2023

Dozierende

Interne und externe Mentor:innen, Abschlusskommission
Bachelor

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_DDA_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_DDA_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_DDA_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Data Design & Art

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

**DESIGN
MANAGEMENT,
INTERNATIONAL**

Practices 2

DK.BA_DM_200.F2301

Fostering learning processes in organizations is the key topic of the module. Students observe and listen with openness to what is unknown. Applying different methods in practice, students become aware of their blind spots while identifying patterns of interaction in groups of people working and living together. Students collaborate with teams to identify the future they want to create or co-create and plan how to get there.

Course name: Fostering learning processes

Semester

2

Date

27. February – 21. April 2023

Lecturers

Sibylle Schempf, Nicolò Luppino

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_DM_200.F2301 ↗](#)

Operations 2

DK.BA_DM_201.F2301

The module consists of four different courses. Course 1, Business thinking (1 ECTS), addresses the manager's job, metrics for businesses, logic for business, understand business as a central human endeavor. Course 2, Accounting (1.5 ECTS), focusses on the philosophy and mechanics of accounting, concepts of double entry bookkeeping and accounts structure.

Course 3, Marketing (2 ECTS), deals with marketing concepts regarding strategy and branding. Course 4, Project Management (1.5 ECTS) introduces the fundamentals of project management and corresponding tools for planning, budgeting and organizing activities.

Semester

2

Date

27. February – 7. July 2023

Lecturers

Jorge Hirter, Thomas Gysler, Christina Neylan, Marcel Samstag

Modul type

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM_201.F2301 ↗

Transformation Lab

DK.BA_DM+_210.F2301

The transformation lab is directed towards more effective practices. Students learn to explain the concept of transition. They learn to use tools to think about the future and transform current realities into better ones. Students learn to recognize current practices and collectively envision possibilities.

Open specialised module

Semester

2

Date

12. June – 7. July 2023

Lecturers

tbd.

Modul type

Related

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM+_210.F2301 ↗

Design Research

DK.BA_DM_250.F2301

The module Design Research offers an immersion into qualitative and quantitative research and analysis practised by organizations, agencies, and individuals. The module's focus is on understanding various methodologies in the field of design with specific emphasis on design ethnography: observing people, their activities, and interactions with other people, artefacts, and environments; having valuable conversations with people. The challenge of the module is to distinguish between the different approaches and methods and how to select methods that are appropriate to problems, their contexts and project constraints. Students learn to design with and by, not for people.

Semester

2

Date

20.-24. February 2023

Lecturers

Hans Kaspar Hugentobler, Guillermina Noel

Modul type

Core

Credits

2

MyCampus

[DK.BA_DM_250.F2301 ↗](#)

Practices 4

DK.BA_DM_400.F2301

Based on a design management perspective, the module offers an immersion into services, economy, service innovation, service design, and service management systems. The primary focus of the module is on the service concept with specific emphasis on the concept of customer value co-creation. A second focus is placed on managing the implementation of service design competency into an organization. The challenge of the module is to see services as complex product-service systems composed of tangible and intangible elements. Another challenge is to engage in both design managing (the perspective of the C-Suite) and design doing (the perspective of the innovation team).

Semester

4

Date

27. February – 21. April 2023

Lecturers

Hans Kaspar Hugentobler, Sibylle Schempf

Modultype

Core

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_DM_400.F2301 ↗](#)

Operations 4

DK.BA_DM_401.F2301

The module focuses on design management for resilience and regeneration. Design for resilience and regeneration requires re-thinking, re-connecting, re-building, this in terms requires us to question not just “things” but us and our assumptions in order to engage in transformations.

Semester

4

Date

27. February – 21. April 2023

Lecturers

tbd.

Modul type

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM_401.F2301 ↗

Enabling Innovation

DK.BA_DM_410.F2301

The module offers an immersion into the discipline of innovation as a driver of value creation in organizational, societal, and economic transformation, oriented around equitable futures. The module's focus is on the new contexts of value creation in the network economy with emphasis on innovations in leadership and management, organization (structures, processes), and interaction (collaboration). The challenge of the module is to expand the view on areas of innovation beyond the narrow perspective of the offering into broader socio-economic problem areas.

Semester

4

Date

12. June – 7. July 2023

Lecturers

Hans Kaspar Hugentobler, tbd

Modul type

Core

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DM_410.F2301 ↗

Visual Thinking

DK.BA_DM_450.F2301

Students exercise diagrammatic and analogical ways of representing content. They practice developing stand-alone and sequential images.

Semester

4

Date

20.-24. February 2023

Lecturers

tbd.

Modul type

Core

Credits

2

MyCampus

DK.BA_DM_450.F2301 ↗

Bachelor Thesis

DK.BA_DM_600.F2301

Students design an intervention to address a problem area (approved by mentors). They investigate what is needed and how to improve the situation, re-frame the understanding of the problems, and engage in an iterative design process. They define criteria to guide them through the development of the intervention. They design the process and select design research methods to respond to the problems. The work is documented in the BA Thesis, as defined in the BA Thesis Guidelines. Students receive support through mentoring.

Semester

6

Date

27. February – 9. June 2023

Lecturers

Guillermina Noël, Hans Kaspar Hugentobler, Jorge Hirter, tbd.

Modul type

Core

Credits

27

MyCampus

DK.BA_DM_600.F2301 ↗

Bachelor Thesis Presentation

DK.BA_DM_601.F2301

Students defend how they are making a difference with their thesis projects (goals, process, findings) to a selected audience. They choose the communication approach. The presentation takes place in the context of the school's final exhibition.

Semester

6

Date

12. June – 7. July 2022

Lecturers

Guillermina Noël, Hans Kaspar Hugentobler, Jorge Hirter, tbd.

Modultype

Core

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DM_601.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Design Management, International

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

**DIGITAL
IDEATION**

Ideation Culture Lab 2

DK.BA_DI_150_IDCL2.F2301

Oberthema «Wählen»

Wie gehe ich mit Herausforderungen und Möglichkeiten um, um meinen Zielen näher zu kommen?

Als Unterstützung der interdisziplinären Zusammenarbeit bietet Ideation Culture Lab Raum für Persönlichkeitsentwicklung und Standortbestimmung innerhalb des Studiums. Das Oberthema des 2. Semesters «wählen» definiert sich durch die aktuelle Studiensituation und gliedert sich in Themen wie etwa Methoden & Skills, Kommunikationskompetenz, Zeitmanagement (Work-Life-Balance), Ego-Development, Ideation und Besuche – dh. Es werden Gäste aus der Praxis eingeladen und Exkursionen zu Firmen gemacht. Die Studierenden haben, gemäss dem Oberthema des Moduls, die Möglichkeit, die Modulinhalte weitgehend selbst zu bestimmen.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_150_IDCL2.F2301 ↗

Design and Futurology

DK.BA_DI_151_FUTUR.F2301

Das Betrachten von Science-Fiction-Filmen und Diskussionen darüber inspiriert dazu, über die grossen Bereiche der Zukunftsgestaltung nachzudenken.

Studierende sind verpflichtet, diese Filme in der unbegleiteten Selbststudienzeit zu visionieren. Sie nehmen in jedem Unterrichtsblock an Design-Übungen teil und führen in Partnerarbeit spontane Entwürfe oder Improvisationen eines Designs durch.

Sieben Themen werden in den sieben Unterrichtsblöcken behandelt. Der Ansatz ist transdisziplinär: Philosophie, Informatik, Medientheorie, Science, Business, Neue Medienkunst, Ökologie, Psychologie und Literaturwissenschaft spielen hierbei eine wichtige Rolle. Als Themen kommen beispielsweise in Frage: (1) Virtual Reality; Augmented Reality; Computerspiele. (2) Künstliche Intelligenz (3) Fiktion, Erzählung und Schrift (4) Die Zukunft der Informatik (5) Mobilität, Raum und Architektur (6) Wirtschaft, Ökologie und Demokratie: Nachhaltigkeit; die Zukunft der Arbeit (7) Performance und neue Medienkunst.

Datum

20. Februar – 8. Juli 2023

Dozierende

Alan Shapiro

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_151_FUTUR.F2301 ↗

Computer Graphics (Design)

DK.BA_DI_152_COMGD.F2301

Dieses Modul vermittelt die technischen, gestalterischen und wahrnehmungspsychologischen Grundlagen für die Darstellung von digitalen Bildern und schafft Voraussetzungen, diese bewusst und kompetent hardwarenah zu verwenden. Die Studierenden des Fokus Design verwenden ein 3D-Programm und generieren Gegenstände und Figuren mit Texturen, Materialien und Animationen und beleuchtete Umgebungen. In Einzel- und Gruppenarbeiten lösen die Studierenden gestalterische und konzeptionelle Übungen zu vorgegebenen Themen. Dabei werden die Möglichkeiten und Eigenheiten der Computergrafik erforscht, ausgereizt und herausgefordert.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

David Schwarz

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_152_COMGD.F2301 ↗

Kickstart Webdevelopment

DK.BA_DI_153_KIWEB.F2301

Die Studierenden nähern sich in konzeptioneller Weise aktuellen Technologien für statische und bewegte Bildschirm-Typografie und -Layout. Sie lernen die technischen Grundlagen für den Aufbau einer zeitgemässen Website: HTML, CSS, Javascript und web-spezifische flexible Raster (responsive web design).

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Hanna Züllig

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_153_KIWEB.F2301 ↗

Mentoring 2. Semester

DK.BA_DI_154_MEN2.F2301

In den Fachmentoratzen werden domänenspezifische Fachkompetenzen in Ergänzung und Erweiterung zum Pflichtstudium weiter geschärft. Die Studierenden vertiefen sich selbständig innerhalb eines spezifischen Fachgebietes (z.B. Illustration, Typografie, Audio, Video, Objektdesign, Raumdesign, 3D Animation, etc.). Die Inhalte werden spezifisch für das jeweilige Mentorat verbindlich vereinbart.

Die Studierenden definieren zu Beginn des Moduls gemeinsam mit einer fachspezifischen Mentor_in, welche Thematik oder Fragestellung sie erarbeiten werden und formulieren ein selbstgestecktes Ziel. Während des Semesters werden sie innerhalb eines Mentorats betreut und entwickeln ihre Kenntnisse anhand der gemeinsam festgelegten Fragestellungen.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_154_MEN2.F2301 ↗

Digital Design Plus – Re-thinking the Web Standards

DK.BA_DI_155_DIDES.F2301

Interaktive Websites und mobile Apps sind das zentrale Medium für Kommunikation unserer Zeit. Die Studierenden konzipieren, gestalten und programmieren eine Responsive-Website zu einem vorgegebenen Projektthema. Sie werden angeregt, in einem kreativen und experimentellen Ansatz verbreitete Web-Standards und – Konventionen kritisch zu hinterfragen; und sie erforschen neue Darstellungen des Web- Designs.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

David Schwarz

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DI_155_DIDES.F2301 ↗

Wearable Futures

DK.BA_DI+_156_NF1.F2301

Wearable Futures beschäftigt sich inhaltlich mit verschiedenen Themenfeldern, wie u.a. Sensorik, digitaler Mobilität, Cyborgism, Internet of Things, Transhumanismus und der Algorithmisierung des Alltags. Wearable Futures sucht den kritischen Diskurs und einen differenzierten Umgang und Blick auf neue und bestehende sensor-basierte und data-fizierte Anwendungen. Es geht um die Entwicklung von Szenarien & Konzepten mit Speculative & Critical Design Elementen, um die Mensch-Mensch Kommunikation, um Mensch-Maschinen Schnittstellen, deren Machbarkeit bzw. Wünschbarkeit (preferable futures). Das Modul fördert angehende Designer*innen und Künstler*innen darin gestalterische Haltungen einzunehmen und sich sinn- und wert-zentriert zu positionieren. Im Modul werden konkrete, körperbezogene, funktionsorientierte oder spekulativ-künstlerische Interaktionen und Objekte entwickelt. Wir untersuchen, wie diese Objekte mit dem eigenen Körper interagieren, welche sozial-kulturelle Rollen sie spielen und wie sie sich mit anderen Lebewesen und Technologien austauschen. Die Studierenden entwickeln Prototyping-Skills und künstlerisch-gestalterische Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien.

Offenes Fachmodul

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Gordan Savicic

Modultyp

Wahl

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DI+_156_NF1.F2301 ↗

Ideation Culture Lab 4

DK.BA_DI_250_IDCL4.F2301

IDCLAB 4 – Oberthema «Vertiefen»

Wie nutze ich die Studienmitte um mich in ausgewählten Gebieten zu vertiefen?

Als Unterstützung der interdisziplinären Zusammenarbeit bietet Ideation Culture Lab Raum für Persönlichkeitsentwicklung und Standortbestimmung innerhalb des Studiums.

Ideation Culture Lab 4 fokussiert auf die Auseinandersetzung mit der Arbeitswelt. Im Team wird ein Bild dieser Welt entwickelt und in Einzelarbeit oder im Tandem eine Vorstellung von möglichen Rollen als Berufsperson entworfen. Das entstandene berufliche Profil soll in der Folge in verbaler und bildnerischer Form nach aussen kommuniziert werden und Studierende präzisieren ihr eigenes Profil und dessen Kommunikation.

Mögliche Anlässe für die Auseinandersetzung mit der Berufswelt sind ein Auslandssemester, Teilnahmen an Wettbewerben, Arbeitseinsätze im In- und Ausland mit Bezug zum Studium, Bewerbungen für Praktikumsstellen, etc. Das Erstellen dazu nötiger Bewerbungsunterlagen (z.B. das eigene Portfolio) und Vorgehen im Bewerbungsprozess werden bei Bedarf begleitet und in der Gruppe reflektiert.

Die Studierenden können weitere Themen einbringen, über deren Eignung im Kollektiv entschieden wird.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Anja Sitter

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_250_IDCL4.F2301 ↗

Social Implications of Digital Media (Term Paper)

DK.BA_DI_251_SOCIM.F2301

Das Modul befasst sich mit gesellschaftspolitisch-relevanten Themen, die mit dem Phänomen der Medialisierung einhergehen. Dabei setzen sich die Studierenden gezielt mit den Einflüssen der digitalen Medien auseinander und erkennen deren Implikationen für unterschiedliche Akteure in der Gesellschaft. Zeitgenössische Sachverhalte wie zum Beispiel «Wikis», «Unfriending» und «Internet of Things» werden diskutiert und Studierende sind gefordert, sich zur differenzierten Meinungsbildung sorgfältig mit dem Diskurs auseinanderzusetzen. Zu Beginn des Semesters wird ein Themenkatalog vorgestellt, den die Studierenden proaktiv mitgestalten. Das Modul dient als Plattform um ausgewogen sowohl die erheblichen Möglichkeiten und Vorteile als auch die Gefahren und Nachteile der Vernetzung zu thematisieren.

Das Modul besteht aus zwei konsekutiven Einheiten: im ersten Teil erläutern oder präsentieren die Studierenden in Diskussionen und Rollenspielen unterschiedliche Perspektiven und üben dabei sowohl ihre empathischen Fähigkeiten im Hinblick auf andere Standpunkte als auch ihre Fähigkeiten im Critical Thinking. Sie wählen selbständig ein Thema zum Diskurs aus, mit dem sie sich vertieft auseinandersetzen. Dazu recherchieren sie entsprechende Literatur und präsentieren in einem Kurzvortrag den Status quo und ihre persönliche Haltung dazu. Im zweiten Teil verfassen sie, basierend auf dieser Übung eine schriftliche Arbeit.

Datum

20. Februar – 8. Juli 2023

Dozierende

Gordan Savicic

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_251_SOCIM.F2301 ↗

Visual Communication

DK.BA_DI_252_VICOM.F2301

In diesem Modul setzen sich die Studierenden mit der Kontextualisierung visueller Sprachen auseinander und schärfen ihr Bewusstsein für die Einflüsse der Gesellschaft, des eigenen kulturellen Hintergrunds und der Mode auf die gestalterischen Entscheidungen des Designers. Studierende werden eingeladen auf kreative und radikale Weise Themen wie Ästhetik und Regeln zu hinterfragen und mit alternativen Entwurfsmethoden zu experimentieren. Sie werfen einen kritischen Blick auf ihre eigenen kreativen Prozesse und nehmen ihre visuelle Umgebung neu wahr. Sie positionieren sich kritisch gegenüber gegenwärtigem Design und beziehen Stellung.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

David Schwarz

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_252_VICOM.F2301 ↗

Mentoring 4. Semester

DK.BA_DI_254_MEN4.F2301

In den Fachmentoratzen werden domänenspezifische Fachkompetenzen in Ergänzung und Erweiterung zum Pflichtstudium weiter geschärft. Die Studierenden vertiefen sich selbständig innerhalb eines spezifischen Fachgebietes (z.B. Illustration, Typografie, Audio, Video, Objektdesign, Raumdesign, 3D Animation, etc.). Die Inhalte werden spezifisch für das jeweilige Mentorat verbindlich vereinbart.

Die Studierenden definieren zu Beginn des Moduls gemeinsam mit einer fachspezifischen Mentor_in, welche Thematik oder Fragestellung sie erarbeiten werden und formulieren ein selbstgestecktes Ziel. Während des Semesters werden sie innerhalb eines Mentorats betreut und entwickeln ihre Kenntnisse anhand der gemeinsam festgelegten Fragestellungen.

Datum

20. Februar – 8. Juli 2023

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_254_MEN4.F2301 ↗

Workshop Module DI Spring Term

DK.BA_DI_255_WKFS.F2301

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_255_WKFS.F2301 ↗

Ideation Culture Lab 6

DK.BA_DI_350_IDCL6.F2301

Oberthema «Realisieren»

Wie wollen wir alles Gelernte in unserem Bachelorprojekt gemäss unseren individuellen Zielen, Interessen und Fähigkeiten auf den Punkt bringen?

Als Unterstützung der interdisziplinären Zusammenarbeit bietet Ideation Culture Lab Raum für Persönlichkeitsentwicklung und Standortbestimmung innerhalb des Studiums und der Aussenwelt. Ideation Culture Lab 6 fokussiert auf Selbstkompetenzen, die für die Projektarbeit während der Bachelor-Arbeit zentral sind.

In Einzel- und Gruppenprojekten

- reagieren die Studierenden auf Gegebenheiten und Prozesse in der Bachelor-Arbeit
- thematisieren sie ihre persönlichen Inspirationen und Ideenfindungsmethoden
- wenden sie Methoden der Selbstorganisation an, treffen Massnahmen zum Umgang mit Stress, und beschreiben Ups und Downs von eigenen Arbeitsprozessen
- pflegen sie die sachliche und zielführende Kommunikation eigener Anliegen und das Entgegennehmen von Kritik
- Üben sie die mündliche Präsentation eigener Arbeiten, sowie deren Dokumentation in geeigneten Formaten

Zudem können Studierenden eigene Themenvorschläge einbringen.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Anja Sitter

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_350_IDCL6.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_DI_351_BPROD.F2301

In diesem Modul wird die praktische Bachelor-Arbeit realisiert (Digital Ideation, Fokus Design). Die Bachelor-Arbeit ist ein mentoriertes Selbststudium. Die im Modul BSTUDY erarbeitete Projektidee wird nach professionellen Standards umgesetzt. Die Bachelorarbeit wird als Einzel- oder Gruppenarbeit umgesetzt. Die Studierenden vertiefen dadurch ihre Spezialisierungen, die sie im Laufe des Studiums gefunden haben, sowie ihre interdisziplinäre Arbeitsweise.

Das Bachelorprojekt ist praxiszentriert und wird als Einzelleistung (individuelle Aufgabe und Teilzuständigkeit im Projekt) sowie ggf. auch als Gruppenleistung (Gesamtqualität des Resultats) erbracht. Es werden sowohl die individuellen Einzel- als auch Gruppenleistungen bewertet.

Dieses Modul wird zusammen mit I.BA_361_BPROI durchgeführt. Je nach Fokus (Design oder Informatik) sind die Studierenden administrativ im jeweiligen Modul ihres Departements eingeschrieben.

Das Projektresultat wird im Rahmen des Moduls DK.DI_363_BPRAES präsentiert und demonstriert.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Manuela Maier-Hummel

Modultyp

Pflicht

Credits

18

MyCampus

DK.BA_DI_351_BPROD.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_DI_352_BPRES.F2301

In einer angemessenen Form präsentieren und demonstrieren die Studierenden ihre Bachelor-Arbeit vor einer Jury, bestehend aus internen und/oder externen Fachleuten.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Manuela Maier-Hummel

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.BA_DI_352_BPRES.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_DI_353_BT.F2301

Die theoretische Bachelorarbeit beinhaltet:

- die Formulierung einer klaren Fragestellung,
- den Einbezug einer angemessenen Anzahl relevanter Sekundärwerke zum Thema,
- die Verbindung einer wissenschaftlich-theoretischen Perspektive mit konkreten Objekt- und/oder Kulturanalysen,
- einen eigenen Schluss bezüglich des formulierten Erkenntnisinteresses,
- sorgfältige Ausdrucksformen und korrekten Umgang mit Quellenmaterial und
- fakultativ: eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen theoretischer Bachelor- Arbeit und praktischem Bachelor-Projekt.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Manuela Maier-Hummel

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_DI_353_BT.F2301 ↗

Mentoring Extended

DK.BA_DI_354_MENX.F2301

In den Fachmentorataten werden domänenspezifische Fachkompetenzen in Ergänzung und Erweiterung zum Pflichtstudium weiter geschärft. Die Studierenden vertiefen sich selbständig innerhalb eines spezifischen Fachgebietes (z.B. Illustration, Typografie, Audio, Video, Objektdesign, Raumdesign, 3D Animation, etc.). Die Inhalte werden spezifisch für das jeweilige Mentorat verbindlich vereinbart.

Die Studierenden definieren zu Beginn des Moduls gemeinsam mit einer fachspezifischen Mentor_in, welche Thematik oder Fragestellung sie erarbeiten werden und formulieren ein selbstgestecktes Ziel. Während des Semesters werden sie innerhalb eines Mentorats betreut und entwickeln ihre Kenntnisse anhand der gemeinsam festgelegten Fragestellungen.

Das Modul Mentoring X kann als zusätzliche Lösung für Situationen dienen, bei denen zusätzliche Kompetenzen zum jeweils semester-spezifischen Mentorat 1-5 vermittelt werden müssen (z.B. Auflagen beim Wechsel von Fokus Informatik zu Fokus Design).

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

[DK.BA_DI_354_MENX.F2301 ↗](#)

Studio Physical Prototyping

I.BA_170_STUPR.F2301

In diesem Modul bauen Studierende physische interaktive Objekte. Nach dem Prinzip «Bauen um zu Entwerfen» stellen sie Prototypen aus verschiedenen Materialien her, verwenden dabei verschiedene Fabrikationstechniken, und bereichern sie mit digitaler Elektronik an.

Die Studierenden setzen sich mit der Handhabung und Haptik von physischen Materialien und Objekten auseinander, und bauen daraus in der Holzwerkstatt oder mit Fabrikationsmaschinen interaktive Objekte – einfache Gadgets, Interaktionsgeräte oder reaktive Skulpturen. Um diese zu beleben, schreiben sie einfache Mikrokontroller-Programme (z.B. Arduino) und lernen, damit einen Schaltkreis auf einer Steckplatine (Breadboard) zu steuern. Damit wird gezeigt wie man den Computer mit der physischen Welt verbinden kann, indem einerseits Eingänge (wie z. B. Sensoren, Buttons, etc.) sowie Ausgänge (Lichter, Motoren, etc.) autonom gesteuert werden.

Datum

1.–17. März 2023

Dozierende

Gordan Savicic

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Studierende des Fokus Design müssen vor Beginn des Moduls die Einführung in die Holzwerkstatt absolviert haben.

Studio Information Aesthetics & Engineering

I.BA_171_STUIN.F2301

Daten und Information sind heute allgegenwärtig – eine Herausforderung unserer Zeit besteht darin, diese lesen, interpretieren und nutzbar zu machen. Visualisierung von Daten und Informationsgrafik leisten dafür einen Schlüsselbeitrag indem sie unseren visuellen Sinn ansprechen. Dieses Modul untersucht die Rolle von Datenvisualisierung und Informationsgrafik für verständliche Kommunikation, das Erkennen von Mustern in grossen Datenmengen und damit auch Fragen der Ästhetik und visuellen Gestaltung von informativen Darstellungen, die auch losgelöst von ihrer kommunikativen Funktion untersucht werden können.

Dieses Modul stellt die Flexibilität von technischen Visualisierungstools den gestalterischen Herausforderungen bei der Informationsvermittlung gegenüber.

Als Informationsgestalter üben die Studierenden in diesem Kurs Tätigkeiten der Recherche, Interpretation und Aufbereitung von Daten, nehmen eine eigene Position ein im Hinblick auf eine zu erzählende Data-Story, vermitteln diese mit visuell-gestalterischen Methoden und setzen ihre eigenen programmiertechnischen Fähigkeiten zur Erstellung von massgeschneiderten Visualisierungstools ein.

Datum

29. März – 14. April 2023

Dozierende

Darjan Hil, Nicole Lachenmeier

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Studio Emerging Technologies

I.BA_172_STUEM.F2301

Die Studierenden entdecken die Zukunft durch den Entwurf von Experience Prototypen für auftauchende Technologien (Emerging Technologies). Sie verschaffen einen Überblick über die geschichtliche Co-Emergenz von Technologie, Design und Interface.

Aufgrund von Literaturrecherchen (wissenschaftliche Artikel, Tech-Blogs, Science Fiction), Interviews (Lab-Besuchen, Gespräche mit Entwicklern) und kontextuellen Brainstormings erstellen die Studierenden Design-Szenarios und -Storyboards für mögliche Zukünfte.

Sie untersuchen eine aus einer vorgegebenen Auswahl gewählte Technologie und entwerfen Experience Prototypen (Geräte, Anwendungen und/oder Inhalte). Auf diesen basierend simulieren sie Nutzer-Erfahrungen, entwickeln Anwendungskonzepte und vertiefen ausgewählte Aspekte, um der antizipierten Erfahrung möglichst nahe zu kommen (Fidelity).

Sie reflektieren die Botschaft des Mediums, sowie gesellschaftliche Auswirkungen und Akzeptanz, und diskutieren ethische Fragen. Sie analysieren Risiken und Chancen der neuen Technologien und der darauf basierenden Anwendungen und schätzen gesellschaftlich und technologisch ab, wann diese neuen Medien auftauchen werden.

Datum

29. März – 14. April 2023

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

empfohlen:

- The History of Creative Sparks (SPARK)
- Digital Technologies Fundamental (DIGITECH)
- User Experience Design & Engineering (UX)

Studio Physical Prototyping extended

I.BA_173_STUPX.F2301

In diesem Modul werden die Ergebnisse des Moduls «Studio Physical Prototyping» in Projektarbeit vertieft und erweitert. Nach dem Prinzip «Bauen um zu Entwerfen» entwickeln Studierende einen funktionsfähigen Prototypen eines interaktiven Objekts mit angemessenen Fabrikationstechniken und reichern es mit digitaler Elektronik an. Sie vertiefen dabei Aspekte der projektgerechten Fabrikation, der digitalen Programmierbarkeit durch einen Mikrokontroller und der Steuerung durch elektronische Schaltkreise. Mit Sensoren lassen sie die Prototypen auf physikalische Messgrößen (z.B. Temperatur oder Feuchtigkeit) oder auf manuelle Eingaben (z.B. Druck oder Bewegung) reagieren, und implementieren die entsprechenden Schaltungen in Form von robust gelöteten Schaltkreisen. In einem iterativen Entwurfsprozess entwickeln und optimieren sie diese Prototypen im Hinblick auf Form und Produktsprache, aber auch auf Aspekte der Ergonomie und Sicherheit.

Datum

29. März – 14. April 2023

Dozierende

Tom Pawlofsky, Gordan Savicic

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Besuch von I.BA_161_STUPROT.16 (StudioPhysicalPrototyping) empfohlen

Beautiful Mathematics

I.BA_180_MATBF.F2301

Beautiful Mathematics macht mathematische Gesetzmässigkeiten visuell und auditiv erfahrbar. Beautiful Mathematics bietet damit einen neuen Blick auf die Mathematik. Der Computer hat ganz neue Felder der Mathematik eröffnet, z.B. Fraktale oder Conway's Game of Life, bei denen eine einfach programmierbare Regel eine unermessliche Formenvielfalt hervorbringt. Die Studierenden lernen in diesem Kurs den Computer als Sandkasten für die Erforschung der Mathematik zu brauchen und diese so sichtbar, hörbar und damit für sich und andere erfahrbar zu machen. Studierende erforschen in diesem Kurs Zusammenhänge zwischen menschlichem ästhetischen Empfinden und mathematischer Regelmässigkeit.

Datum

28. April – 9. Juni 2023

Dozierende

Dragica Kahlina

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Development for Web & Mobile

I.BA_181_DEWEB.F2301

«Always bet on JavaScript»: Javascript ist aus dem Internet nicht mehr wegzudenken und spielt auch für Multi-Channel Apps (Web-/Mobile-/Desktop-) die zentrale Rolle. Durch ihre Verwendung in der Spielentwicklung und sogar auf Mikrocontrollern wird diese Sprache immer wichtiger, und steht insbesondere für Digital Ideation im Mittelpunkt.

Die Studierenden erlernen die Entwicklung einer JavaScript basierten einfachen App sowohl für Web, Mobile und Desktop (Multi-Channel-App) mit aktuellen Technologien. Im Modul werden verschiedene Typen von Apps vorgestellt und verglichen. Die Studierenden lernen verschiedene Frameworks und Datenformate kennen und gewinnen einen Überblick über bisherige und aktuelle Technologien und Architekturen von Web/Mobile/Desktop-Apps.

Die notwendigen Grundlagen (HTML, CSS, JavaScript und mindestens ein JS-Framework) lernen die Studierenden bei der gemeinsamen Implementierung einer einfachen Web-, Mobile- und Desktop-App kennen. Die App wird als Team umgesetzt, wobei jeweils zwei Studierende im Pair-Programming einzelne Aspekte umsetzen. Die Erfahrungen und die Erkenntnisse werden ausgetauscht, diskutiert und vertieft, sodass die Studierenden am Ende dieses Moduls

- eine Idee der Mächtigkeit der multiparadigmatischen Sprache JavaScript haben,
- sich in der Vielfalt der Typen von Apps (z.B. Web Apps, Progressiv Web Apps, Hybrid Apps, JS-Native Apps, Native Apps und Desktop Apps), Bibliotheken, Frameworks (z.B. Node.js, Electron, etc.), Transpilern und der hohen Dynamik im Feld rund um JavaScript orientieren können,
- die Ähnlichkeiten und Unterschiede von Java und JavaScript kennen,
- einen Überblick über bisherige und aktuelle Technologien und Architekturen von Web/Mobile/Desktop-Apps haben (z.B. Klassische Web App vs. Single Page Web App, MVC vs. Flux, App Zustände und funktionale Programmierung, etc.).

Diese Modul lebt von und mit dem aktuellen Web/Mobile-Entwickler-Groove aus Dynamik, Flexibilität und Vielfalt.

Datum

21. Februar – 4. April 2023

Dozierende

Marc Pilloud

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Algorithmen & Datenstrukturen (AD) oder Algorithmic Thinking & Programming 2 (PRG2) muss vor diesem Modul, oder parallel dazu besucht werden.

Computer Graphics (Informatik)

I.BA_182_COMGI.F2301

Dieses Modul vermittelt die technischen, gestalterischen und wahrnehmungsphysiologischen Grundlagen für die Darstellung von digitalen Bildern und schafft Voraussetzungen, diese bewusst und kompetent hardwarenah zu verwenden.

Im Hinblick auf die Anwendung in Games und 3D-Animation lernen sie den Aufbau digitaler 3D-Modelle und Grundlagen der 3D-Darstellung kennen, also z.B. Renderingarten, Grafikpipeline und -hardware. Sie verstehen 3D spezifische Eigenheiten wie Beleuchtungsmodelle, Bumpmapping, Texturen, und Transformationen.

Die Studierenden des Fokus Informatik werden in eine Computergrafikbeschreibungssprache eingeführt und verfassen digitalen Code. Sie können selber ein 3D Modell codieren, und dieses in einem 3D-Programm bearbeiten und optimieren. Sie können diese Modelle mit Hilfe von Code platzieren, beleuchten und rendern. Die Studierenden des Fokus Design verwenden ein 3D-Programm und generieren Gegenstände und Figuren mit Texturen, Materialien und Animationen und beleuchtete Umgebungen, die anschliessend auch von Studierenden des Fokus Informatik weiter verwendet werden können. Auch die Designer lernen, 3D-Code zu lesen und zu verstehen.

In Einzelarbeit lösen die Studierenden gestalterische und programmiertechnische Übungen zu ausgewählten Themen von 2D und 3D Computergrafik. Dabei werden die Möglichkeiten und Eigenheiten der Computergrafik erforscht, ausgereizt und herausgefordert.

Die Kursresultate werden als Musterbeispiele für spezifische Technologien in Form einer experimentellen Bildserie mit eigener Sprache aufbereitet und präsentiert.

Datum

3. Mai – 7. Juni 2023

Dozierende

Joachim Wirth

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Generative Computer Graphics

I.BA_183_GENCG.F2301

Kennenlernen von generativer Programmierung anhand ausgewählter Algorithmen und individueller Projekte auf dem Gebiet der generativen Kunst. Studium von Algorithmen für Flächenmuster (Tesselation), Agenten, Formen und Geometrie, Farbräume, Generierung von Farbschemata und Text. Schlussprojekt individuell oder in Gruppen in einem der vier Gebiete Exquisite Corpse, Poesie Generator, Sound als Form oder Logo Generator.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Guillaume Massol

Modultyp

Wahl

Credits

3

Studio Web&Mobile Design & Engineering 2

I.BA_270_STUW2.F2301

Die Studierenden arbeiten an einem komplexeren Web&Mobile Projekt. Das Web wird als offene Plattform für interaktive Systeme eingesetzt.

Die Informatikstudierenden lernen unterschiedliche Systemarchitekturen und Protokolle kennen, um Kommunikation zwischen Client und Server und zwischen Clients zu ermöglichen. Sie Die Informatikstudierenden lernen, ein komplexes System zu deployen und nutzen dafür gängige Tools. Sie befassen sich mit unterschiedlichen Geräten (Mobile, Desktop, Tablet) und ihren Eigenschaften, wie Touch- oder Bewegungssensoren. Diese nutzen sie für spannende Interaktionen. Mit Hilfe von Support-Tabellen können sie entscheiden, ob sie neuere Standards bereits nutzen sollten. Sie gewinnen Erfahrung im Debugging von komplexen Systemen, welche auf Client und Server verteilt laufen.

Die Designstudierenden lernen unterschiedliche Webtechnologien für Animationen vertiefter kennen und verstehen, welcher Technologieeinsatz wo Sinn macht. Sie lernen, per JavaScript gezielt Events aus den Sequenzen abzufragen und darauf zu reagieren. Sie erhalten Einblick in die Kommunikation zwischen verschiedenen Clients und benutzen eine Mehrzahl von Screens als Bühne für Device übergreifende Abläufe.

Datum

21. Februar – 2. Juni 2023

Dozierende

Angela Ebeling-Born, Guillaume Massol, Hanna Züllig, Maria Husmann

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Studio Game Design & Engineering 2

I.BA_272_STUG2.F2301

Erforschung der eigenen Entwicklerpersönlichkeit. Die Studierenden bilden selbstständig Teams und entwickeln mehrere Gameideen. Diese präsentieren sie in einem ersten Schritt dem Dozenten(team). Danach entwickeln sie aus einer der Gameideen selbstständig ein Gamedesign mit entsprechendem Gamedesigndokument, welches wieder vor dem Dozenten(team) verteidigt werden muss. Danach planen die Teams ihre Arbeit selbstständig und setzen das Gamedesign um.

Datum

21. Februar – 2. Juni 2023

Dozierende

Dragica Kahlina, Sebastian Hollstein

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Computational Perception Extended

I.BA_273_COMPP.F2301

The goal of the module is to explore different applications of Machine Learning / Artificial Intelligence / Deep Learning with a focus on design and art. We will first learn how neural networks work with simple code examples. From there we will experiment with different techniques of Deep Learning for Computer Vision (image classification, objects detection, pose estimation, ...) and Generative Deep Learning. Depending on everyone's interest we will explore some topics more in depth.

The module is rather geared towards developers but can be suitable for people with basic programming skills as well. Low and high-level DL/ML frameworks are available so we should be able to find the right match for everyone.

Date

20. February – 24. April 2023

Lecturers

Guillaume Massol

Modul type

Minor

Credits

3

Bachelor Project Help 1

I.BA_274_BHLP1.F2301

Studierende aus den unteren Semestern leisten auf Anfrage ausgewiesene Teil-Beiträge an Bachelor- oder Projektarbeiten von Studierenden aus dem Bachelor-Jahr. Die Leistungen, Deliverables, Aufwände und Zeitplanung werden in einem separaten Dokument direkt zwischen den Studierenden vereinbart.

Die Einhaltung der Vereinbarung wird nach Abschluss der Arbeit durch den/die auftraggebende Student:in und den/die Modulverantwortliche:n überprüft.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Andres Wanner

Modultyp

Wahl

Credits

1

Bachelor Project Help 2

I.BA_275_BHLP2.F2301

Studierende aus den unteren Semestern leisten auf Anfrage ausgewiesene Teil-Beiträge an Bachelor- oder Projektarbeiten von Studierenden aus dem Bachelor-Jahr. Die Leistungen, Deliverables, Aufwände und Zeitplanung werden in einem separaten Dokument direkt zwischen den Studierenden vereinbart.

Die Einhaltung der Vereinbarung wird nach Abschluss der Arbeit durch den/die auftraggebende Student:in und den/die Modulverantwortliche:n überprüft.

Datum

20. Februar – 3. Juni 2023

Dozierende

Andres Wanner

Modultyp

Wahl

Credits

2

Bachelor Project Digital Ideation, Fokus Informatik

I.BA_380_BPROI.F2301

In diesem Modul wird die praktische Bachelor-Arbeit realisiert (Digital Ideation, Fokus Informatik). Die Bachelor-Arbeit ist ein mentoriertes Selbststudium. Die im Modul BSTUDY erarbeitete Projektidee wird nach professionellen Standards umgesetzt. Die Bachelorarbeit wird als Einzel- oder Gruppenarbeit umgesetzt. Die Studierenden vertiefen dadurch ihre Spezialisierungen, die sie im Laufe des Studiums gefunden haben, sowie ihre interdisziplinäre Arbeitsweise.

Das Bachelorprojekt ist praxiszentriert und wird als Einzelleistung (individuelle Aufgabe und Teilzuständigkeit im Projekt) sowie ggf. auch als Gruppenleistung (Gesamtqualität des Resultats) erbracht. Es werden sowohl die individuellen Einzel- als auch Gruppenleistungen bewertet.

Datum

21. Februar – 30. Mai 2023

Dozierende

Tim Weingärtner, Angela Ebeling-Born, Guillaume Massol, Christophe Merkle, Marcel Uhr, Armin Egli, Richard Wetzel, Gordan Savicic, Maria Husmann, Dragica Kahlina, Marc Pilloud, Sebastian Hollstein, David Schwarz, Franziska Trefzer

Modultyp

Pflicht

Credits

18

Eintrittsvoraussetzungen

Alle Pflichtmodule des 1.– 5. Semesters sind bestanden. Mindestens 150 ECTS liegen vor.

Offene Fachmodule für Digital Ideation

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

**GRAPHIC
DESIGN**

Typeonscreen + Print

DK.BA_GD_200.F2301

Dieses Modul vermittelt den Bereich Schrift und Satz in einer Spanne von 500 Jahre alter Bleisatztechnik bis zum heutigen Schriftdesign für Webdesign. Es knüpft mit typografischen Grundlagen für Print und Screen an das Modul «Schrift/Zeichen» an.

Das Printprodukt, bzw. Gestaltungselemente davon werden in eine webbasierte Anwendung überführt. Die Studierenden reflektieren die spezifischen Unterschiede, Eigenschaften und Möglichkeiten von Schriftgebrauch in Print- und Webmedien.

Sie lernen zentrale Prinzipien wie Interaktivität, Benutzerführung, Strukturierungsvarianten für die Gestaltung im Internet kennen, sowie dessen Begriffe. Mit den neu erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten gestalten sie eine einfachen Webseite.

Sie erhalten eine Einführung in die Technik des Bleisatzes und machen sich mit den Grundlagen und satztechnischen Kriterien und dem Aufbau der Zeichen vertraut, setzen einfache Entwürfe mit Bleilettern und drucken diese auf der Abzugpresse im Buch- bzw. Hochdruck.

Die Auseinandersetzung mit dem Bleisatz sensibilisiert die Studierenden für typografische Feinheiten, die ihnen auch für die Arbeit mit digitalen Programmen nützen, wie Spationierung, Zeilenabstand, Binnenräume, Buchstabenabstände, Schrift- und Satzproportionen u.a. Den Studierenden wird dabei die Geschichte der 500 Jahre alten Satztechnik und das zugehörige Fachvokabular vermittelt.

Semester

2

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Michael Kryenbühl, Dafi Kühne, Urs Unternährer, Ivan Weiss

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Graphic Design. Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_200.F2301 ↗

Portfolio

DK.BA_GD+_210.F2301

Im vierwöchigen Kurs entwickeln die Studierenden ein persönliches und eigenständiges Portfolio (analog oder digital) in einer ersten präsentierbaren Version. In den verschiedenen Phasen der Portfolio-Entwicklung werden sie unterstützt und beraten: Vom Sortieren und Auswählen der eigenen Arbeiten, dem Strukturieren und Konzipieren des Portfolios bis zum Reproduzieren, und dem Gestalten der finalen Umsetzung.

Im Kurs können verschiedene Arten von Portfolios entstehen, d.h. sowohl gedruckte und gebundene Portfolios als auch solche im PDF-Format.

Achtung: Dieser Kurs ist keine Einführung ins Programm InDesign oder in die Entwicklung von Web-Portfolios. Es werden keine Websites gemacht.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Anika Rosen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

- Grundkenntnisse in InDesign (können auch mittels Online-Tutorial erworben werden)
- Grundkenntnisse im Photoshop von Vorteil
- Eigener Computer/Laptop
- Mind. 5 Arbeiten/Projekte, mit Bildmaterial oder fotografisch dokumentiert mitbringen.
- Dokumentationsmaterial, wie Texte/Notizen zu den 5 Arbeiten/Projekten.
- Kosten für Material (spezielle Papiere etc.) tragen die Studierenden selber.

MyCampus

DK.BA_GD+_210.F2301 ↗

Wissenschaftliches Schreiben

DK.BA_GD_250.F2301

Argumentieren und Reflektieren:

1. Die Studierenden erhalten einen Satz an visuellen Materialien zu einem Thema, den sie ordnen und beschreiben. Sie entwickeln eine eigene Frage- und Problemstellung und üben die Differenzierung des Problems in konkrete und allgemeine Aspekte. Sie erhalten Inputs zu verschiedenen Ordnungs- und Visualisierungsmodellen die sie beim Argumentieren unterstützen (z.B. strukturierte Mindmap).
2. Zur Differenzierung der Bildmedien werden Fragen diskutiert, wie etwa: Was kann die Infografik im Unterschied zur Fotografie? Was können beide in Hinsicht auf Wissensvermittlung leisten? Wie lässt sich das in Hinsicht auf unterschiedliche Zielgruppen differenzieren? Wie argumentieren Text- und Bild auf einem Plakat?
3. Mittels Literaturstudium (mit eigenständig geführten Lektüreprotokoll) erarbeiten sie sich die nötigen Methoden und klären Fragen wie etwa: Welche medialen Funktionen und Wirkungen sind in der Wissensvermittlung wichtig? Welche argumentativen Mittel werden in der Plakatvisualisierung eingesetzt? Dabei wenden sie das erworbene Wissen zur visuellen Rhetorik an.
4. Sie präsentieren ihre Resultate in Form einer Gruppendiskussion mit visuellen Beispielen im Plenum. Dabei reflektieren sie die gewählte Form der Argumentation mit Bildern.

Semester

2

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Ulrike Felsing

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.BA_GD.150.22

MyCampus

DK.BA_GD_250.F2301 ↗

Corporate Design Print + Web

DK.BA_GD_400.F2301

Für einen realen oder fiktiven Auftrag werden die Gestaltungselemente und Anwendungen eines Corporate Designs entworfen und realisiert. Die Studierenden entwickeln einzeln oder in Zweiterteams ein Gestaltungskonzept, mit Print- und Screen-Anwendungen. Nach einer breiten Recherche konzipieren und entwerfen sie ein umfassendes Corporate Design-Projekt und setzen es gestalterisch auf mehreren Anwendungen und Medien um. Für die Gestaltung einer Webseite lernen sie die Vorgehensmodelle und den Aufbau von Schnittstellen für die Anwendung (User Interface) kennen. Sie versetzen sich in die Rolle der Benutzer:innen und lernen die Inhalte userzentriert zu strukturieren. Ein interaktiver Prototyp wird in Adobe XD oder Figma erstellt und die Arbeitsschritte vom Entwurf bis zur Kundenpräsentation reflektiert und dokumentiert. Die Resultate des Corporate Design-Projekts werden dem Auftraggebenden und dem Dozierendengremium präsentiert. Gemeinsam mit Dozierenden unternehmen die Studierenden eine einwöchige Reise, und lernen die Gestaltungskultur und -bedingungen anderer Länder oder anderer Orte in der Schweiz kennen. Sie besuchen Ateliers, Agenturen und Designschulen und beschäftigen sich mit designrelevanten Themen vor Ort. Dies bereichert, inspiriert und erweitert den Horizont und es regt zur Reflexion der eigenen Arbeit an und eröffnet mögliche Zukunftsperspektiven. Die Teilnahme an der Exkursion ist fakultativ; die Kosten werden von den Studierenden getragen.

Semester

4

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

André Meier, Robert Bossart, Tiziana Artemisio, Céline Odermatt, Ulrike Felsing. Studienreise: Ralph Schraivogel, Megi Zumstein, N.N. (Beteiligte vor Ort)

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung GD. Über einen Quereinstieg entscheidet die Studienrichtungsleitung.

MyCampus

DK.BA_GD_400.F2301 ↗

Bildlabor

DK.BA_GD_410.F2301

In diesem Modul experimentieren die Studierenden mit analogen und algorithmisch-digitalen Bildgebungsverfahren. Sie benutzen auch Code als Entwurfsmedium, entwerfen eigene generative Systeme und explorieren Möglichkeiten von Transfer und Remixing. Das spielerische Erzeugen von Bildern, der Zufall und das Experiment werden eingesetzt. Unerwartetes angenommen und weiter entwickelt, die eigene Entwurfskultur erkundet, erkannt, genutzt, variiert und reflektiert. Die, aus zufälligen Experiment entstandenen Ideen, werden sprachlich gefasst und reflektiert. Aussagen überprüft und geschärft, um Inhalte gezielt zu kommunizieren.

Die Studierenden konzipieren, gestalten und programmieren codebasierte Visualisierungen, realisiert in Webtechnologien (JavaScript). Über den kreativen und experimentellen Ansatz hinterfragen sie auch Web-Standards / Konventionen kritisch und erforschen neue Darstellungsformen.

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Hanna Züllig, Corina Flühmann, Monika Gold

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vorangehende Module bestanden

MyCampus

DK.BA_GD_410.F2301 ↗

Einführung Seminararbeit

DK.BA_GD_450.F2301

Die Studierenden vertiefen das wissenschaftlichen Schreiben, lernen den korrekten Umgang mit analogen und digitalen Quellen sowie unterschiedlichen Zitiertechniken. Textbeispiele, Vergleiche von Textsorten und Meinungsbeiträge aus ästhetischen, politischen und gesellschaftlichen Debatten unterstützen das Vorhaben, einen eigenen wissenschaftlich fundierten Text zu verfassen und eine eigene These zu formulieren. In kleinen Arbeitsgruppen werden die individuellen Erkenntnisse und Positionen vertreten und kritisch diskutiert. Das Paraphrasieren und Zusammenfassen von Beispieltexen und Definitionen aus anderen Wissensbereichen schliesst auch die Analyse von Argumenten, sprachlichen Möglichkeiten und den Aufbau eines Textes mit ein.

Gegenseitige Hilfestellungen, unterstützende Stellungnahmen zu Themenvorschlägen aus der Gruppe sowie Lösungsfindung im kleinen Team oder in der Gruppe stärken den eigenen Entwicklungsprozess im Schreiben

Semester

4

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Roland Grieder

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_GD_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_GD_600.F2301

Ideenfindungs- und Recherchemethodiken sowie individuelle Besprechungen unterstützen die Studierenden dabei, ihr Thema für die gesamte BA-Arbeit zu finden (die schriftliche und die gestalterische Arbeit sind inhaltlich miteinander verbunden). Besprechungen mit der Studienrichtungsleitung und mit Mentor:innen aus Praxis und Theorie bestärken sie darin, ihr Thema zu konkretisieren und ein schriftliches Konzept zu verfassen. Dieses beinhaltet Inhalt, Art, Ziele, Umfang, Medien, Fragestellungen, Zielpublikum, Methodiken zur künstlerisch-gestalterischen und zur theoretischen Arbeit und Vorstellungen zur BA-Ausstellung sowie einen Zeitplan und einen Lebenslauf. Das schriftliche Konzept muss vor der Weiterbearbeitung vom Mentor:innengremium und der Studienrichtungsleitung genehmigt werden.

Nach Abschluss der schriftlichen BA-Arbeit findet die Seminarwoche als Einstieg in die praktische BA-Arbeit statt. Die Studierenden setzen sich in dieser Woche in einer freien gestalterischen Form mit der Darstellung ihres BA-Themas auseinander und präsentieren das Resultat einem Dozierendegremium.

Das künstlerisch-gestalterische BA-Projekt wird – von Mentor:innen begleitet – selbstständig ausgeführt. Bestandteil ist die Entwicklung eines eigenständigen, variantenreichen gestalterischen Repertoires.

Das Endprodukt wird professionell umgesetzt und in der Abschlussausstellung auf adäquate Weise gezeigt und präsentiert. Die Komplexität des BA-Projektes zeigt sich auch darin, dass dieses in mindestens zwei Medien umgesetzt ist, wobei eines davon die Ausstellung selbst sein kann. Eine Zwischenpräsentation mit Feedback einer Jury findet in der Mitte der praktischen BA-Arbeit statt. Die Studierenden sind für Aufbau und Betreuung ihrer BA-Ausstellung selber zuständig. Den Abschluss bildet die visuelle und mündliche Präsentation der BA-Arbeit vor einer Fachjury.

Semester

6

Datum

20. März – 16. Juni 2023

Dozierende

Monika Gold, Ralph Schreivogel, André Meier, Martin Woodtli, Megi Zumstein, Valentin Hindermann, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Alle Module des 1. – 5. Semesters sind bestanden. Besuch der Themenfindung und Konzept-Besprechungen.

MyCampus

DK.BA_GD_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_GD_601.F2301

Die mündliche Verteidigung der Bachelor-Arbeiten und die Präsentation in der Ausstellung sind integrale Bestandteile der BA-Arbeit. Die Präsentation der Bachelor-Arbeit soll die theoretischen, künstlerischen und gestalterischen Intentionen und die während des Arbeitsprozesses getroffenen Entscheidungen professionell überzeugend begründen sowie den theoretischen Hintergrund, den Kontext der Arbeit, deren Relevanz und den Schaffensprozess aufzeigen. Zur Vorbereitung auf die mündliche Verteidigung ihrer BA-Arbeit können die Studierenden die Unterstützung von Marco Paniz in Anspruch nehmen. Beim Ausstellungsaufbau erhalten die Studierenden punktuellen Support durch André Meier und die Assistenz. Der Ausstellungsaufbau mit der eigenen Arbeit ist Sache der Studierenden.

Semester

6

Datum

12.–23. Juni 2023

Dozierende

Monika Gold, Marco Paniz, André Meier, Joachim Schönenberger, Zwischen- und Diplomjury: N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Alle Pflichtmodule des 1. – 5. Semesters sind bestanden.

MyCampus

DK.BA_GD_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_GD_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

30. Januar – 17. März 2023

Dozierende

Ulrike Felsing, Roland Grieder, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_GD_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Graphic Design

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

**ILLUSTRATION
FICTION**

Editoriale Illustration

DK.BA_ILF_200.F2301

Die Studierenden werden in verschiedene kreative Methoden zur Ideenfindung wie Visual Mindmapping eingeführt. Sie üben den Umgang mit Bildsprache, Bildkomposition und die Inszenierung der Bildidee. Die Studierenden arbeiten in Varianten, reflektieren die Ergebnisse und entwickeln eine dreiteilige Serie zu einem Thema. Im zweiten Teil über die Studierenden, wie man einen Text liest, analysiert und zu einer persönlichen Umsetzung seines Inhaltes findet. Aus der Analyse von Magazinen lernen die Studierenden Konventionen, Formate und Stilmittel der Editorial Illustration kennen und können diese fachlich einordnen und interpretieren. In der konkreten Anwendung setzen die Studierenden ihr erworbenes Wissen um und entwickeln eine Editorial Illustration in analogen und digitalen Anwendungen.

Semester

2

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Anna Haas, Evelyne Laube, Pierre Thomé, Yves Nussbaum und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

12

MyCampus

DK.BA_ILF_200.F2301 ↗

Small Press

DK.BA_ILF+_210.F2301

Das Modul richtet sich an all jene, die an Fanzines oder selbstinitiierten Publikationen in Kleinstauflage interessiert sind. Kooperationen sind erwünscht, aber nicht obligatorisch. Die hausinternen Drucktechniken Risographie, Siebruck und Offset dienen den Studierenden als Versuchslabor. Die Verwendung von Volltonfarben eröffnet ein viel breiteres Farbspektrum als das vierfarbige Standard Farbmodell CMYK. Diese Möglichkeiten der besonderen Farbigkeit, des Farbauftrags und der Haptik des Papiers gilt es zu erkunden. Die Studierenden eignen sich die drei Phasen der Druckproduktion an und erwerben das fachliche und handwerkliche Know-how dafür. Sie vertiefen ihre Fähigkeiten und Interessen in einer Drucktechnik und entwickeln ein eigenständiges Druckprodukt. Sie verstehen den Druckprozess als spielerisches Experiment, das gestalterische Flexibilität und genaues Hinschauen erfordert. Die Studierenden erproben verschiedene Formen der Zusammenarbeit in kleinen Gruppen und lernen, sich dabei zu organisieren und gegenseitig zu coachen.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Nina Wehrle

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an analogen Druckverfahren und an künstlerischen und selbstinitiierten Publikationen in Kleinstauflage ist Voraussetzung. Kooperationen sind erwünscht aber nicht Zwang.

MyCampus

DK.BA_ILF+_210.F2301 ↗

Texte, Bilder, Diskurse

DK.BA_ILF_250.F2301

Im Zentrum des Moduls stehen Verfahren und Übungen über Text und Bilder nachzudenken und zu schreiben. Zur Grundlage und Analyse werden konkrete Formate aus Literatur, Theater, Zeitung, Katalogen, podcasts u.v.m. studiert und an eigenen Texten geübt. Befragt wird der Einsatz von Argumenten sowie die dahinter liegenden gestalterischen, gesellschaftlichen und theoretische Positionen und deren ästhetische Qualitäten. Was wird wie dialogisch, diskursiv, (inter-)subjektiv, essayistisch mitgeteilt oder erzählt? Wie kann man Faktisches und Gestalterisches zusammendenken und (be-)schreiben? Wie aus diesem Wechselspiel eine künstlerisch-wissenschaftlich-forschende Praxis entwickeln? Neben dem Close-Reading /-Seeing wird begonnen, forschend und selbstreflexiv zu arbeiten und zu analysieren.

Semester

2

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Agnès Laube, Tabea Steiner, Pierre Thomé, Sören Schmeling, u.a.

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.BA_ILF_150.22_Einführung in die visuelle Kultur

MyCampus

DK.BA_ILF_250.F2301 ↗

Screen: Erzählung + Experiment

DK.BA_ILF_400.F2301

Die Studierenden werden für die Eigenarten des Mediums Screen sensibilisiert. Ausgehend von einem ersten Entwurf entwickeln sie ein illustratives Projekt für den Bildschirm, das sie bis zur Präsentationsreife präzisieren. Sie befassen sich dabei mit den Eigenarten des Mediums wie Ton, Schnitt, Rhythmus, Bildfolge und müssen das Projekt so planen und gestalten, dass sie trotz aller Einschränkungen (Zeit, Aufwand, Ressourcen) zu einem wirkungsvollen Endergebnis kommen.

Im zweiten Teil arbeiten sie im Selbststudium an einer selbstgewählten Aufgabe. Die einzige Vorgabe ist, dass das Projekt auf einen vorgegebenen Raum reagieren muss. Die Studierenden dokumentieren den Arbeitsprozess digital und machen ihn öffentlich zugänglich. Ausgehend von der eigenen Faszination erlaubt die Anwendung das eigene Verhalten auf sozialen Medien spielerisch zu reflektieren. Eine begleitende Analyse der Dynamiken und Funktionsweisen von sozialen Medien soll den Studierenden einen kritischen, kreativen Zugang ermöglichen.

Semester

4

Datum

20. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Pierre Thomé, Simon Schnellmann, N.N. social media und KI

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen der vorherigen Module

MyCampus

DK.BA_ILF_400.F2301 ↗

Malen

DK.BA_ILF_410.F2301

Wie wirken Bilder, wenn sie übergross, fassbar und im Raum klar eingebettet sind? Wie entwickelt man eine eigene und erkennbare Bildsprache? Das Modul bietet Studierenden der Illustration fiction und nonfiction den nötigen Freiraum für eine vertiefte – und körperlich fordernde, aber von Dogmen befreite – Auseinandersetzung mit Farbe, Technik und grossen Formaten. Inhaltlich und formal frei verfolgen sie vier Wochen lang eine selbstgewählte Fragestellung. Am Ende wird aus dem Arbeitsfundus eine möglichst kohärente Auswahl von Bildern als Ausstellung vor Publikum gezeigt.

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Yves Nussbaum, Rachel Lumsden, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Illustration Fiction und Non Fiction; sämtliche ECTS-Punkte der Theoriefächer.

MyCampus

DK.BA_ILF_410.F2301 ↗

Begleitung Seminararbeit

DK.BA_ILF_450.F2301

Das Modul bereitet sukzessive auf die Seminararbeit vor: Die inhaltliche und thematische Ausrichtung und Eingrenzung findet im Dialog mit den Dozierenden und Mitstudierenden statt. Der Untersuchungsgegenstand sollte mit der gestalterischen Praxis verschränkt sein. Daraus wird eine eigene visuelle wie schriftliche Darstellungsform und -haltung entwickelt. Zu Beginn des Moduls werden unterschiedliche bekannte Analyse- und Darstellungsformen wiederholt und aktiviert (Beschreibung, Deutung, persönliche und bild-textliche Reflexionen, pointierte Zusammenfassung, Kommentar, Kritik, Interview). Daraus wird ein eigenes (auch visuell argumentierendes) Schreibprojekt entwickelt, das zu einem Exposé für die Seminararbeit ausgearbeitet wird. Dieses entsteht im Wechsel von Entwurf und Feedback in individuellen und kollektiven Coachings und geht in die Erstellung der schriftlichen Seminararbeit über.

Semester

4

Datum

20. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Agnès Laube, Silvia Henke, Tabea Steiner, Sören Schmeling

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.ILF_EINFÜHRUNG INS KÜNSTLERISCHE FORSCHEN UND WISSENSCHAFTLICHE ARBEITEN

MyCampus

DK.BA_ILF_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_ILF_600.F2301

Zuerst präsentieren die Studierenden ein eigenständiges auktoriales Projekt, das ihren Interessen entspricht und sie sowohl vom inhaltlichen als auch vom narrativen und/oder bildsprachlichen oder technischen Anspruch her fordert. Sie arbeiten selbstständig bzw. mit Unterstützung durch Mentor*innen. Sie strukturieren die zur Verfügung stehende Zeit von der Ideenfindung bis zur fristgerechten Abgabe des Endprodukts. Die im Studium erworbenen Kompetenzen bezüglich Recherche, Konzeptentwicklung und kreative Bildfindung setzen sie gezielt ein. Sie präsentieren eine technisch professionelle Umsetzung, die visuell intelligent und formal überzeugend ist. Sie definieren ein Zielpublikum und entwerfen ihre Arbeiten im Hinblick auf dieses.

Semester

6

Datum

20. März – 16. Juni 2023

Dozierende

Pierre Thomé / Yves Nussbaum / Evelyne Laube und weitere Mentorinnen und Mentoren

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene Pflichtmodule der Studienrichtung Illustration Fiction; sämtliche ECTS-Punkte der Wahl- und Wahlpflichtmodule.

MyCampus

DK.BA_ILF_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_ILF_601.F2301

Die Studierenden präsentieren ihre Abschlussarbeit vor der Kommission. Dafür finden sie eine passende und ansprechende Inszenierungsform. Sie lernen, wie sie ihr Produkt vor der Jury verteidigen, es zur Diskussion stellen, allfällige Kritik/Kurskorrekturen entgegennehmen und diese in ihre weitere Arbeit einfließen lassen können. Sie halten den gestalterischen Prozess in einer Arbeitsdokumentation für Dritte nachvollziehbar fest. Sie üben, wie sie ihre Entscheidungen und Endergebnisse rhetorisch überzeugend, d.h. unter Verwendung des zugehörigen Fachvokabulars, präsentieren und argumentieren können. Parallel dazu entwickeln sie ihr Webportfolio und stellen es bis zum Prüfungstermin online.

Semester

6

Datum

19.–23. Juni 2023

Dozierende

Jury der Abschlusskommission

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene vorgängige Module der Studienrichtung Illustration Fiction; sämtliche ECTS-Punkte der Theoriefächer

MyCampus

DK.BA_ILF_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_ILF_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen bis am Ende des fünften Semesters alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_ILF_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Illustration Fiction

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

**ILLUSTRATION
NONFICTION**

Archäologisches Zeichnen und Dokumentation

DK.BA_ILN_200.F2301

Zu Beginn erlernen die Studierenden die Konventionen und Möglichkeiten der archäologischen Illustration mit entsprechenden Übungen. Sie lernen, im Umfeld eines archäologischen Betriebs Fundgegenstände zu vermessen, zeichnerisch zu erfassen und zu dokumentieren. Als Basis für diese Arbeit wird die Basis des vektorbasierten Zeichnens vertieft (Adobe Illustrator), sie erlernen die Grundlagen der Objektfotografie sowie das Scannen und die digitale Bildaufbereitung bzw. -bearbeitung von analogen Schwarz-Weiss Vorlagen. Eine Einführung in die 3D-Visualisierung rundet die Kompetenzen in diesem Berufsfeld ab. Abschliessend werden anhand einer Unterrichtsdokumentation die Skills im Bereich Layout und Typographie vertieft. Im Austausch mit Dozierenden und Archäologinnen eignen sich die Studierenden das fachspezifische Vokabular an. Theorie-Inputs greifen dialogisch die Inhalte des Moduls auf und regen zur theoretisch-gestalterischen Reflexion und Kontextualisierung des praktisch Erarbeiteten an.

Semester

2

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Eva Kläui, Katrin Bernet, Rolf Joray, Matthias Bünzl

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen der vorhergehenden Module.

MyCampus

DK.BA_ILN_200.F2301 ↗

Malerei Arcegno

DK.BA_ILN_201.F2301

Dieses Modul findet im Campo Pestalozzi in Arcegno TI statt. Die Studierenden finanzieren Essen und Unterkunft selber, Material und Unterricht werden vom Studiengang zur Verfügung gestellt. Kosten: ca. CHF 570.-. Zu Beginn des zweiwöchigen Aufenthalts werden die praktischen und theoretischen Grundlagen der Freiluftmalerei vermittelt. In der Plein-Air Malerei werden die Erscheinungen von Licht und Farbe unter natürlichen Lichtverhältnissen beobachtet. Erste Versuche mit Komposition in der Auseinandersetzung mit der vorgefundenden Landschaft bilden den Einstieg ins Thema. Danach wird auf kleineren und grösseren Formaten mit Ölfarbe alla prima vor dem Motiv gearbeitet. Im Fokus stehen die Hell-Dunkel Verhältnisse und die Abstufung der Tonwerte bei natürlichen Lichtverhältnissen. Zwischenbesprechungen und individuelle Begleitung sind die üblichen Unterrichtsformen. Am Ende gibt es eine Präsentation der Arbeiten und eine Reflexion über die gemachten Praxiserfahrungen.

Semester

2

Datum

28. August – 8. September 2023

Dozierende

Roland Hausheer, Nathalie Neff

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.BA_ILN_201.F2301 ↗

Visual Exploration

DK.BA_ILN_210.F2301

Die strukturelle Grundlage für die eigene visuelle Forschung bietet ein gemeinsames Überthema. Innerhalb dieses vorgegebenen Themenraumes verteilen die Studierenden ihre persönlichen Interessen und entwickeln daraus ihr individuelles Thema. Ganztägige Exkursionen, in denen Skizzentools wie z.B. die Aquarellmalerei oder das Zeichnen mit dem iPad im Zentrum stehen, bieten die Möglichkeit, das Naturstudium unter freiem Himmel zu üben und dieses zu nutzen um Objekt, Licht und Schatten, Materialität und Atmosphäre zu präzisieren sowie diese Sichtungen und Ideen zu visuellen Konzepten weiterzuentwickeln. Anhand der entstandenen Studien reflektieren die Studierenden Komposition und Bildkonzeption und vertiefen so ihre Kenntnisse der Bildgestaltung. Gerarbeitet wird in verschiedenen analogen und digitalen Techniken. Am Ende steht die Präsentation der Arbeiten im «VISUAL EXPLORATION SUPERMARKET» in einem selbstgewählten Format.

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Fabienne Boldt , Sören Schmelling, Anja Sitter

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_ILN_210.F2301 ↗

Texte, Bilder, Diskurse

DK.BA_ILN_250.F2301

Im Zentrum des Moduls stehen Verfahren und Übungen über Text und Bilder nachzudenken und zu schreiben. Zur Grundlage und Analyse werden konkrete Formate aus Literatur, Theater, Zeitung, Katalog, Podcasts u.v.m. studiert und an eigenen Texten geübt. Befragt wird der Einsatz von Argumenten sowie die dahinter liegenden gestalterischen, gesellschaftlichen und theoretischen Positionen und deren ästhetischen Qualitäten. Was wird wie dialogisch, diskursiv, (inter-)subjektiv, essayistisch mitgeteilt oder erzählt? Wie Faktisches und Gestalterisches zusammendenken und (be-)schreiben? Wie aus diesem Wechselspiel eine künstlerisch-wissenschaftlich-forschende Praxis entwickeln? Neben dem Close-Reading / -Seeing wird begonnen, forschend und selbstreflexiv zu arbeiten und zu analysieren.

Semester

2

Datum

20.–24. Februar 2023

Dozierende

Agnès Laube, Tabea Steiner, Pierre Thomé, Sören Schmelting, u.a.

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.BA_ILF_150.22_Einführung in die visuelle Kultur

MyCampus

DK.BA_ILN_250.F2301 ↗

Figur & Szenerie

DK.BA_ILN_400.F2301

In einem praxisnahen Projekt werden Figuren entwickelt und in einen szenischen Kontext überführt. Dabei werden nicht nur stimmige Posen entworfen, sondern auch Figuren erarbeitet, deren Erscheinung möglichst faktengestützt dargestellt ist. Als Ausgangsmaterial werden Vorlagen verschiedenster Herkunft benutzt. Dies kann ab Modell, Fotografie oder Skizze sein – in Verbindung mit diversen digitalen Tools. In der Entwicklung der Bildsprache werden Fragen zur Komposition, didaktischen Bildstrategie und Vermittlung gestellt. Es wird geübt, Figuren gezielt als Informationsträger einzusetzen (Expressivität der Körperhaltung, Gesichtsausdruck etc.). Die getroffenen gestalterischen Entscheide werden in Einzelbesprechungen und Präsentationen überprüft und diskutiert. Theorie-Inputs greifen dialogisch die Inhalte des Moduls auf und regen zur theoretisch-gestalterischen Reflexion und Kontextualisierung des praktisch Erarbeiteten an.

Semester

4

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Fabienne Boldt

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Bestehen der vorhergehenden Module oder nach Absprache mit der Studienrichtungsleitung Illustration Non Fiction

MyCampus

DK.BA_ILN_400.F2301 ↗

Sequenzielles Erklären

DK.BA_ILN+_410.F2301

Im Zentrum des Moduls steht die Bildsequenz und deren didaktischen und erzählerischen Möglichkeiten. Über erste Einstiegsübungen werden die spezifischen Problemstellungen thematisiert. Im Anschluss realisieren die Studierenden ein eigenes Projekt und werden dabei von den Dozierenden unterstützt. Dabei werden Aspekte von Dramaturgie, Bildlogik und Informationsvermittlung überprüft und optimiert. Mittels Storyboard und Animate können die Produkte in einem zeitbasierten Medium neu beurteilt werden und geben Einblick in die weiterführenden Möglichkeiten der Animation.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Roland Hausheer, Evelyne Laube, Gast

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_ILN+_410.F2301 ↗

Begleitung Seminararbeit

DK.BA_ILN_450.F2301

Das Modul bereitet sukzessive auf die Seminararbeit vor: Die inhaltliche und thematische Ausrichtung und Eingrenzung findet im Dialog mit den Dozierenden und Mitstudierenden statt. Der Untersuchungsgegenstand sollte verschränkt mit der gestalterischen Praxis sein. Daraus wird eine eigene visuelle wie schriftliche Darstellungsform und -haltung entwickelt. Zu Beginn des Moduls werden unterschiedliche bekannte Analyse- und Darstellungsformen wiederholt und aktiviert (Beschreibung, Deutung, Reflexionen, pointierte Zusammenfassung, Kommentar, Kritik, Interview). Daraus wird ein eigenes (auch visuell argumentierendes) Schreibprojekt entwickelt, das zu einem Exposé für die Seminararbeit ausgearbeitet wird. Dieses entsteht im Wechsel von Entwurf und Feedback in individuellen und kollektiven Coachings und geht in die Erstellung der schriftliche Seminararbeit über.

Semester

4

Datum

20. Februar – 31. März 2023

Dozierende

Sören Schmeling

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.BA_ILN_350.22_DK.ILN_EINFÜHRUNG INS WISSENSCHAFTLICHE SCHREIBEN

MyCampus

DK.BA_ILN_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_ILN_600.F2301

Die während der Themfindung entwickelten Vorhaben werden in einem gestalterischen Projekt über 14 Wochen umgesetzt.

Dieser Prozess wird durch individuell ausgewählte Mentor*innen begleitet. Die Studierenden agieren generell selbstständig und folgen ihrem eigenen Zeitmanagement. Eine Zwischenpräsentation vor einer Jury von Dozierenden und vor den Mitstudierenden dient der Standortbestimmung, gemeinsamen Reflexion und einer allfälligen Kurskorrektur.

Während der gestalterischen Abschlussarbeit vertiefen die Studierenden ihre Fähigkeiten im selbständigen und strukturierten Arbeiten und der kreativen Bildfindung. Sie setzen das im Studium erlernte gestalterische Repertoire zielführend ein und entwickeln ihr BA-Projekt bis zur Produktreife.

Semester

6

Datum

13. März – 16. Juni 2023

Dozierende

Roland Hausheer, Mentorinnen und Mentoren

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_ILN_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_ILN_601.F2301

Die Studierenden (in 2-3er Gruppen) präsentieren ihre gestalterische BA-Arbeit vor einer Jury aus Expert*innen innerhalb eines definierten Zeitrahmens. Dabei liegt das Augenmerk weiterhin auf dem gestalterischen Prozess, der schlüssig und argumentativ überzeugend der Jury mündlich (Schriftsprache) und anhand der gestalterischen Produkte präsentiert wird. Die Verteidigung zeichnet sich durch klare Entscheidungsfähigkeit, kritische Reflektion und ein professionelles Fachvokabular aus. Die Jury stellt im Anschluss, falls notwendig, Fragen zum Verständnis. Es werden aber keine Diskussionen geführt.

Semester

6

Datum

19.–23. Juni 2023

Dozierende

Diplomjury

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_ILN_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_ILN_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_ILN_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Illustration Nonfiction

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR
KUNST &
VERMITTLUNG

Kickoff – Act

DK.BA_KVA_200.F2301 | DK.BA_KVB_200.F2301

Mit Rückgriff auf Letter of Intent, Feedbacks bei All inclusive Festival, Kolloquien, Mentorate und Diskussionen im Modul Kickoff-Check ziehen Studierende Bilanz. Sie gleichen eigene Vorstellungen und Erwartungen mit dem Erreichten ab. Kultur der offenen und wertschätzenden Kritik wird praktiziert und ein förderlicher, professioneller Umgang mit kritischen Feedbacks entwickelt. Im «Betriebssystem 1» gewinnen Studierende Einblicke in den Kunstbetrieb an der Schnittstelle von Kunstproduktion, -rezeption und -vermittlung. Der Fokus liegt auf der Museums-, Sammlungs- und Ausstellungsgeschichte und künstlerischen Strategien im Umgang mit dem Betriebssystem «Kunst». Ausgehend von gesammelten Erfahrungen bei All Inclusive Festival und unter Einbezug kuratorischer, vermittelnder, konservatorischer und ausstellungstechnischer Perspektiven aus «Betriebssystem 1» werden individuelle künstlerische Entwicklungsoptionen reflektiert. Angesichts anstehender Arbeitsschritte erweitern Studierende gezielt ihre technischen und methodischen Kompetenzen und lassen sie in den aktuellen Arbeitsprozess einfließen. Dieser wird laufend im Portfolio festgehalten.

Semester

2

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Klodin Erb, Karin Fromherz, San Keller, Marie-Louise, Nigg, Anina Schenker, Nika Spalinger, Christof Steinmann, Monica Studer/Christoph van der Berg, Ewald Trachsel, Sebastian Utzni, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, N.N., Guests

Modultyp

Pflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandene Module Kickoff-Plan und Kickoff-Do

MyCampus

[DK.BA_KVA_200.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB_200.F2301 ↗](#)

Participation 2

DK.BA_KVA_201.F2301 | DK.BA_KVB_201.F2301

Studierende bringen sich aktiv in die Organisation des Studiengangs und des Departements ein und beteiligen sich an der Durchführung von Veranstaltungsformaten: Mitwirkung bei 24h-Aufnahmetag, Unterstützung von Diplomprojekten, Koordination und Moderation des Forums für Fragen, Organisation der Gemeinschaftsküche, Bespielung des Instagram-Accounts und weiterer digitaler und analoger Displays, Mitorganisation von Anlässen, Beteiligung an der SUMO u.a. Dabei entwickeln Studierende ein Bewusstsein für Teilhabe und Verantwortung. Sie sammeln Erfahrungen, wie kollaborative Prozesse und Formate kollegial und konstruktiv entwickelt und mitgestaltet werden können.

Semester

2

Datum

20. Februar – 14. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Klodin Erb, Karin Fromherz, San Keller, Marie-Louise, Nigg, Anina Schenker, Nika Spalinger, Christof Steinmann, Monica Studer/Christoph van der Berg, Ewald Trachsel, Sebastian Utzni, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

[DK.BA_KVA_201.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB_201.F2301 ↗](#)

The Pitch

DK.BA_KVA+_210.F2301 | DK.BA_KVB+_210.F2301

Am Ende des Studienjahres suchen die Studierenden einen Kontext, um ein entstandenes Projekt im Hinblick auf ein Berufsfeld, ein Publikum, den Markt, eine Zusammenarbeit etc. weiterzuführen. Je nach Arbeit kann eine Ausstellung, ein Vermittlungsformat, ein Festival, ein schulischer Kontext, ein Wettbewerb etc. ins Auge gefasst werden. Das Projekt soll für diesen neuen Kontext weiterentwickelt und finalisiert werden. Es sollen je nach Situation Querschnittskompetenzen aus dem Kulturmanagement oder dem Entrepreneurship wie Anträge schreiben, Bewilligungen einholen, Bewerbung verfassen, Budget oder Businessplan erstellen etc. angeeignet oder ein Konzept für eine Zusammenarbeit erstellt werden. Mit diesem Modul werden einerseits Kompetenzen, die für das Abschlussprojekt gebraucht werden, geübt, andererseits Kompetenzen, die nach dem Studium zum Tragen kommen, erarbeitet.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Dozierende K++V, N.N., Guests

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_KVA+_210.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB+_210.F2301 ↗](#)

Methodenmodul 2: Auslegeordnungen und Diskurse. Ansätze zum Verstehen und Deuten

DK.BA_KVA_250.F2301 | DK.BA_KVB_250.F2301

Im Zentrum des Moduls stehen Verfahren von Kritik, die an konkreten Formaten (Zeitung, Katalog, youtube Gespräch u.a.) studiert werden. Analysiert werden der Einsatz von Argumenten sowie die dahinter liegenden gesellschaftlichen und theoretische Positionen: Was ist ein Diskurs und wie kann er eingesetzt werden – zum Beispiel in einer mündlichen Debatte oder in einer schriftlichen Erörterung? Was ist affirmativ, was historisch-kritisch oder dekonstruktiv? Pflegen künstlerische Werke auch einen Diskurs oder wird er ihnen durch die Kritik zugewiesen? Wie könnte sich daraus eine künstlerisch-wissenschaftliche-forschende Praxis ergeben? Geübt wird die Aneignung und kritische Analyse kultureller Diskurse in ihrem jeweiligen Kontext mit den Mitteln des Close-Reading und der Werkkritik.

Semester

2

Datum

20.–24. Februar 2023

Dozierende

Marie-Louise Nigg, Silvia Henke

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.KVB_Methodenmodul 1: Einführung visuelle Kultur.
Beschreibung und Reflexion ästhetischer Phänomene

MyCampus

[DK.BA_KVA_250.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB_250.F2301 ↗](#)

Progress – Act

DK.BA_KVA_400.F2301 | DK.BA_KVB_400.F2301

Studierende nehmen eine Standortbestimmung vor. Sie vergleichen Feedbacks aus All inclusive Festival, Kolloquien, Mentoraten und Diskussionen mit ihrem Letter of Intent, nehmen Optimierungen vor und reflektieren Entwicklungsmöglichkeiten. Kritik und Selbstkritik wird dabei im Austausch mit Mentor:innen evaluiert. Sie vergleichen Feedbacks aus All inclusive Festival, Kolloquien, Mentoraten und Diskursen mit ihrem Letter of Intent, blickten resümierend auf das bisher Erarbeitete und analysierten ihre sich daran abzeichnende Position. Anpassungen oder eine Neusaurichtung der Projektziele wird vorgenommen. Im «Betriebssystem 2» erweitern Studierende mithilfe von theoretischen Inputs, Lectures und Ausflügen in institutionelle ebenso wie alternative künstlerische Kontexte das Spektrum möglicher Fokusbilder und künstlerischen Praxen. Daraus resultiert eine Vertiefung oder Erweiterung der individuellen Arbeitsweisen als Schritt zur Professionalisierung und Vorbereitung auf bevorstehenden Bachelorabschluss. Kontinuität, Engagement und Agilität zeichnen das Handeln der Studierenden aus. Die Fähigkeit, Kritik konstruktiv und für Mitstudierende unterstützend zu formulieren, wird geübt.

Semester

4

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Klodin Erb, Karin Fromherz, San Keller, Marie-Louise Nigg, Anina Schenker, Nika Spalinger, Christof Steinmann, Monica Studer/Christoph van der Berg, Ewald Trachsel, Sebastian Utzni, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, N.N., Guests

Modultyp

Pflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes 1. Studienjahr, bestandene Module Progress-Plan, Progress-Do, Progress-Check, Participation 1-3

MyCampus

[DK.BA_KVA_400.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB_400.F2301 ↗](#)

Participation 4

DK.BA_KVA_401.F2301 | DK.BA_KVB_401.F2301

Studierende bringen sich aktiv in die Organisation des Studiengangs und des Departements ein und beteiligen sich an der Durchführung von Veranstaltungsformaten: Mitwirkung bei 24h-Aufnahmetag, Unterstützung von Diplomprojekten, Koordination und Moderation des Forums für Fragen, Organisation der Gemeinschaftsküche, Bespielung des Instagram-Accounts und weiterer digitaler und analoger Displays, Mitorganisation von Anlässen, Beteiligung an der SUMO u.a. Dabei entwickeln Studierende ein Bewusstsein für Teilhabe und Verantwortung. Sie sammeln Erfahrungen, wie kollaborative Prozesse und Formate kollegial und konstruktiv entwickelt und mitgestaltet werden können.

Semester

4

Datum

20. Februar – 14. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Klodin Erb, Karin Fromherz, San Keller, Marie-Louise Nigg, Anina Schenker, Nika Spalinger, Christof Steinmann, Monica Studer/Christoph van der Berg, Ewald Trachsel, Sebastian Utzni, Theres Waeckerlin, Eva-Maria Würth, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

[DK.BA_KVA_401.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB_401.F2301 ↗](#)

The Voice

DK.BA_KVA+_410.F2301 | DK.BA_KVB+_410.F2301

Ausgehend vom besonderen Interesse an einem gesellschaftlich relevanten Thema recherchieren Studierende im künstlerischen, kulturellen, sozialpolitischen o.a. entsprechenden Kontext. Das in Ausstellungen, Filmscreenings, Bauprojekten, Performances, Theateraufführungen, Publikationen gesammelte Material wird mit Mitstudierenden, Dozierenden und in den Diskurs involvierten Akteur:innen kritisch verhandelt. Durch aktive Teilnahme am Austausch schärfen Studierende ihre sprachliche Kommunikation und Argumentarium. In Zusammenarbeit mit der Gruppe lernen sie, den Diskurs zu steuern und selbst zu initiieren. Sie entwickeln eine eigene diskursive Position im erforschten Kontext. Kritik und Selbstkritik wird als Denkweise erfahren. Die gewonnenen Erkenntnisse werden in Verbindung mit der eigenen künstlerischen Praxis gebracht und reflektiert.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

N.N., Doz. K++V, Guests

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

[DK.BA_KVA+_410.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB+_410.F2301 ↗](#)

Methodenmodul 4: Schreibweisen – Anwendung. Begleitung Seminararbeit

DK.BA_KVA_450.F2301 | DK.BA_KVB_450.F2301

Das Modul bereitet auf die Seminararbeit vor: Dabei geht es um die Konturierung eines geeigneten inhaltlich/thematischen und/oder methodischen Rahmens. Der Untersuchungsgegenstand ist verschränkt mit einer künstlerischen Praxis. Daraus wird eine eigene Schreibhaltung und ein geeignetes schriftliches Format entwickelt. Zu Beginn des Moduls werden unterschiedliche bekannte Textgattungen wiederholt und aktiviert (Beschreibung, Deutung, persönliche Reflexion, pointierte Zusammenfassung, Kommentar). Daraus wird ein eigenes Schreibprojekt entwickelt, das zu einem Exposé für die Seminararbeit ausgearbeitet wird. Diese entsteht im zweiten Teil im Wechsel von Entwurf und Feedback in individuellen und kollektiven Coachings und bereitet auf die schriftliche Abschlussarbeit vor.

Semester

4

Datum

20. Februar – 20. März 2023

Dozierende

Silvia Henke, Marie-Louise Nigg, André Rogger

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

DK.KVB_Methodenmodul 3: Künstlerisch Forschen und wissenschaftlich Schreiben

MyCampus

[DK.BA_KVA_450.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB_450.F2301 ↗](#)

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_KVA_600.F2301 | DK.BA_KVB_600.F2301

Studierende realisieren künstlerisch-gestalterische Bachelorarbeit in einem Fokusfeld, in dem sie sich beruflich etablieren wollen. Mit künstlerischem Portfolio, schriftlichem Projektproposal und durchdachter Umsetzungs- und Kommunikationsstrategie treten sie in Kontakt mit potenziellen Partner:innen mit dem Ziel, sie vom Projektvorhaben zu überzeugen. Die Bachelorkommission prüft Qualität, Kohärenz, Machbarkeit und Relevanz eingereicher Portfolios und Projektproposals. Anhand des Portfolios wird Entwicklung des bisherigen Arbeitsprozesses ersichtlich. Projektproposal gibt Auskunft über den Titel, Projektbeschreibung, Zeitplan, Budget, sowie Einschätzung von Chancen und Risiken des Projektvorhabens. Künstlerisch-gestalterische Bachelorarbeit gilt als bestanden, wenn die Mehrheit der Kommissionsmitglieder ein «Go» erteilt. Anschliessend übernimmt die Bachelorkommission eine unterstützend-beratende Funktion. Sie begleitet Projektvorhaben während des letzten Semesters und gibt aufgrund einer Projektpräsentation am Semesterende eine detaillierte Rückmeldung zum aktuellen Projektstand. Im Rahmen der Werkschau der Hochschule Luzern Design & Kunst werden die Projektvorhaben in einer angemessenen Form präsentiert.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

San Keller und Sebastian Utzni (Vorsitz),
Theorieexpert:innen, Praxisexpert:innen, externe
Fachperson

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Erreichte 150 ECTS

MyCampus

[DK.BA_KVA_600.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB_600.F2301 ↗](#)

Bachelor-Präsentation

DK.BA_KVA_601.F2301 | DK.BA_KVB_601.F2301

Bachelorkommission besteht aus Studiengangsleitung, Kunst- und Fachtheoriedozierende und einer externen Fachperson aus dem gewählten Fokusfeld. An der Werkschau werden künstlerisch-gestalterische Bachelorarbeiten angemessen repräsentiert, unabhängig vom tatsächlichen Ort und Form ihrer Umsetzung. Im Zentrum von Präsentation der Bachelorarbeit stehen realisierte Projektvorhaben und deren Vermittlung mit Bezugnahme auf die schriftliche Bachelorarbeit gegenüber Bachelorkommission und Öffentlichkeit.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

San Keller und Sebastian Utzni (Vorsitz),
Theorieexpert:innen, Praxisexpert:innen, externe
Fachperson

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

5 abgeschlossene Semester, Fertigstellung der BA-Arbeit
künstlerisch-gestalterisch

MyCampus

[DK.BA_KVA_601.F2301 ↗](#)

[DK.BA_KVB_601.F2301 ↗](#)

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_KVA_650.F2301 | DK.BA_KVB_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_KVA_650.F2301 ↗

DK.BA_KVB_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Kunst & Vermittlung

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

OBJEKTDESIGN

Design Positions 1

DK.BA_OD_200.F2301

In den beiden Modulen der «Design Positions» entwerfen die Studierenden mit Gastdozierenden aus verschiedenen Bereichen der Designbranche sowie internen Dozierenden einfache Objekte. Über zwei stark unterschiedliche Positionen lernen sie so die Weite des Designhorizontes kennen. In «Design Positions 1» entwickeln sie aus einer experimentellen, materialorientierten Auseinandersetzung ein Designobjekt. Das Modul wird von Reflektionen in Fachenglisch begleitet. Die Fachtheorie führt in theoretische und historische Entwicklungen ein, um ein vielseitiges Verständnis von Design als «Position», bzw. als Denk- und Handlungsweise zu gewinnen. Die Studierende lernen Diskurse kennen, die Design in Bereichen wie Kunst, Industrie, Wissenschaft und Umwelt positionieren. Dabei debattieren sie diese Positionen anhand einer Präsentation (Gruppenarbeit). In einer schriftlichen Aufgabe (Einzelarbeit) analysieren sie einen ausgewählten Design Diskurs. Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Semester

2

Datum

27. Februar – 24. März 2023

Dozierende

Gäste (projektspezifisch),
Thomas Skelton-Robinson, Thinking & Wording
Mònica Gaspar, Integrierte Fachtheorie

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_OD_200.F2301 ↗

Design Positions 2

DK.BA_OD_201.F2301

In den beiden Modulen der «Design Positions» entwerfen die Studierenden mit Gastdozierenden aus verschiedenen Bereichen der Designbranche sowie internen Dozierenden einfache Objekte. Über zwei stark unterschiedliche Positionen lernen sie so die Weite des Designhorizontes kennen. In «Design Positions 2» entwickeln die Studierenden mit einer dienstleistungsorientierten, technischen Haltung nahe am Industriedesign ein funktionales Objekt. Das Modul wird von Einführungskursen in CAD (Rhino) begleitet. Die Fachtheorie führt in theoretische und historische Entwicklungen ein, um ein vielseitiges Verständnis von Design als «Position», bzw. als Denk- und Handlungsweise zu gewinnen. Die Studierende lernen Diskurse kennen, die Design in Bereichen wie Kunst, Industrie, Wissenschaft und Umwelt positionieren. Dabei debattieren sie diese Positionen anhand einer Präsentation (Gruppenarbeit). In einer schriftlichen Aufgabe (Einzelarbeit) analysieren sie einen ausgewählten Design Diskurs. Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Semester

2

Datum

27. März – 21. April 2023

Dozierende

Christof Sigerist,
Thai Hua, CAD Rhino3D
Mònica Gaspar, integrierte Fachtheorie

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_OD_201.F2301 ↗

Repair

DK.BA_OD+_210.F2301

Seit dem Zeitalter der Massenproduktion ist der schonende Umgang mit Ressourcen keine wirtschaftliche Notwendigkeit mehr. Unter den Vorzeichen einer zukunftsfähigen, nachhaltigen Haltung bekommen Flicker, Reparieren, Renovieren und Restaurieren eine ganz aktuelle Bedeutung. Dabei geht es nicht nur um die Wiederherstellung von Funktionen, sondern ebenso um ein ästhetisches Konzept. Welche Gegenstände lassen sich reparieren, welche nicht und warum? Wie verändern sich Wahrnehmung und Wertschätzung durch die Reparatur? Gilt es, den Originalzustand wieder herzustellen? Oder ist der Schaden ein Anlass, aus dem Bestand etwas Neues zu schaffen? Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Christoph Schindler, Michael Niederberger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Neugier, Freude am Experiment, handwerkliche Grundkenntnisse

MyCampus

DK.BA_OD+_210.F2301 ↗

Produktsprache verstehen

DK.BA_OD_250.F2301

Produkte sind mit vielfältigen Botschaften und Bedeutungen aufgeladen, die häufig nur unterschwellig und vorbegrifflich wahrgenommen werden. Das Modul führt in Designsemiotik ein und vermittelt die einschlägigen Begriffe, Methoden und Tools der Theorie der Produktsprache. Die Studierenden lernen dieses theoretisch-methodische Rüstzeug bei der Analyse und Interpretation von vorhandenen Produkten deskriptiv anzuwenden; weiterhin wissen sie es auch im eigenen Entwicklungs- und Entwurfsprojekt präskriptiv einzusetzen, um die Botschaften ihrer Entwürfe zielgerichtet steuern und im mündlichen oder schriftlichen Diskurs rational nachvollziehbar begründen zu können. Sie sind für die Bedeutungsdimension von Objekten und die eingesetzten formalen Gestaltungsmittel (Form, Farbe, Material, Oberflächen etc.) sensibilisiert.

Semester

2

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Dagmar Steffen

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_OD_250.F2301 ↗

Autorschaft und Dienstleistung

DK.BA_OD_400.F2301

Die Studierenden lernen, die Bedürfnisse eines Partners zu erfassen und daraus neue, marktfähige Möglichkeiten und/oder Nischen für dessen Zielpublikum erschaffen. Sie sind in der Lage, als Autor*innen eigene Positionen zu beziehen und auf die Interessen der Institution abzustimmen, mit der sie zusammenarbeiten.

Der nachhaltige und angemessene Umgang mit Materialien, kluger Einsatz von Fertigungstechniken und wirtschaftliche Umsetzung wird als Teil der Autorschaft begriffen. In begleitenden Kursen werden Grundlagen zum Thema Nachhaltigkeit, CAD (Rhino) und Fachenglisch vertieft.

In der integrierten Fachtheorie setzen sich die Studierenden anhand von Quellentexten, in denen Designer:innen ihre Rolle und ihre Verantwortung gegenüber Auftraggebern und Gesellschaft reflektieren, mit ihrem zukünftigen Arbeitsfeld auseinander. Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der Sustainable Development Goals der United Nations und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Semester

4

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Florian Hauswirth, Andreas Saxer

Thai Hua, CAD

Thomas Skelton-Robinson, Thinking & Wording

Dagmar Steffen und Mònica Gaspar: Fachtheorie

Modultyp

Pflicht

Credits

12

MyCampus

DK.BA_OD_400.F2301 ↗

DataSculptures

DK.BA_OD+DDA_410.F2301

Die Studierenden der Studienrichtungen Data Design & Art und Objektdesign konzipieren und realisieren gemeinsam eine Datensculptur. Unsichtbare, aber mit verfügbaren Daten beschreibbare Phänomene werden recherchiert und in ein oder mehrere konkrete, sinnlich erlebbare Objekte übersetzt. Die Inhalte des Moduls stehen im Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und fokussieren auf zu Beginn des Moduls kommunizierte Ziele.

Offenes Fachmodul

Zusammen mit Data Design & Art

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Christof Sigerist, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Kompetenzen der eigenen Studienrichtung, gepaart mit Neugier, Freude an Recherche und Analyse, handwerkliches Grundwissen, Experimentierfreude

MyCampus

[DK.BA_OD+DDA_410.F2301 ↗](#)

Design konfrontieren: Kontexte und Zusammenhänge

DK.BA_OD_450.F2301

Das Modul führt in das wissenschaftliche Arbeiten und das Verfassen einer Seminararbeit ein. Vermittelt werden Methoden der Datenerhebung (Desktop-Recherche, Beobachtung, Interview), der Umgang mit Quellen sowie die Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens. Beginnend mit Recherche, Themenwahl und der Formulierung einer Fragestellung über das Verfassen des Exposés, Gliederung und Aufbau einer Argumentation bis hin zur sprachlichen Ausformulierung, dem Erstellen eines Quellenverzeichnisses und der Textkorrektur werden alle Phasen des Schreibprozesses behandelt. Als Vorbereitung auf die Seminararbeit schliesst das Modul mit dem Verfassen eines Exposés, einer Gliederung und eines Quellenverzeichnisses für diese ab.

Semester

4

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Dagmar Steffen, Mònica Gaspar, Jonas Leysieffer

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Methodenmodul 3

MyCampus

DK.BA_OD_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_OD_600.F2301

Die Bachelor-Arbeit ist ein mentoriertes Selbststudium. Begleitet von einer Einführung zur Themenfindung und Einzelbesprechungen skizzieren die Studierenden selbstständig ein anspruchsvolles Thema.

Sie erarbeiten die theoretischen Grundlagen zu ihrem Abschlussprojekt und lassen diese in eine gestalterische Arbeit in ausreichender Tiefe und Breite einfließen. Projektspezifische Kriterien werden sowohl theoretisch als auch praktisch in die Arbeit aufgenommen. Die Kandidat:innen bestimmen die zur Umsetzung nötige Methode und den dazugehörigen Zeitplan.

Die Studierenden stellen ihre Arbeit in den Kontext der UN Sustainable Development Goals (SDG) und definieren für ihre Arbeit eines oder mehrere derer Ziele.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

interne Mentorierende

Florian Hauswirth, Thai Hua, Andreas Saxer, Christof Sigerist

ggf. ergänzt mit individuell gewählten, externen Fachmentoren

Bachelor-Kommission:

Michael Niederberger, Christoph Schindler, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlusssemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_OD_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_OD_601.F2301

Die Studierenden präsentieren ihre Bachelorarbeit verbal vor einer eingeladenen Jury, in einer analogen und/oder digitalen Präsentation sowie mit einer didaktisch durchdachten Inszenierung, die auf den theoretischen Hintergrund eingeht, das Thema ihrer Arbeit und dessen Kontext vorstellt, den zugrundeliegenden Entwicklungs- und Umsetzungsprozess wiedergibt und die weiterführenden Konsequenzen der Arbeit analysiert.

Semester

6

Datum

19.–30. Juni 2023

Dozierende

Marco Paniz, Präsentations-Coaching

Bachelor-Kommission:

Micheal Niederberger, Christoph Schindler, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_OD_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_OD_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_OD_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Objektdesign

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR
SPATIAL
DESIGN

Explore 1

DK.BA_SD_200.F2301

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher im Studium erworbenen praktischen Kompetenzen anwenden und dabei die erste Phase des Designprozesses (Recherche und Analyse) exemplarisch durchlaufen und üben (Fachtheorie 2). Die Studierenden werden dabei auch unterstützt, bereits frühzeitig gestalterische Experimente zur Gewinnung von Erkenntnissen einzusetzen. Die Studierenden analysieren dabei einfache, vorgegebene räumliche Situationen, darin stattfindende Abläufe, die Nutzungsanforderungen und Bedürfnisse, formulieren ein räumlich-gestalterisches Projekt und entwickeln darauf basierend Konzepte und erste Lösungsvarianten, in denen sie, wo es im Sinne des Projekts und in Bezug auf die entwickelten Konzepte sinnvoll ist, auch den Einsatz von Medien im physischen Raum (Media Architecture) berücksichtigen.

Begleitende Kurse vermitteln Methoden und Techniken der Vermittlung von Projektinhalten.

Semester

2

Datum

27. Februar 2022 – 24. März 2023

Dozierende

Stefanie Wandiger, Klaus Marek, Thai Hua, Julia Büchel, Johannes Binotto, Robert Bossart

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_SD_200.F2301 ↗

Design 1

DK.BA_SD_201.F2301

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und aufgrund von Erkenntnissen aus der im Modul Explore 1 durchlaufenen Recherche- und Analysephase gestalterische Lösungsvarianten kontinuierlich weiterentwickeln und ausarbeiten sowie in einem dem Projekt angemessenen Ausarbeitungsgrad in Form von Präsentationsmodellen, -visualisierungen und/oder Videos umsetzen. Im Diskurs werden kompetentes Urteilen nach definierten Kriterien und das einbringen der eigenen gestalterischen Position geübt. Begleitende Kurse vermitteln Methoden und Techniken der Vermittlung von Projektinhalten.

Semester

2

Datum

27. März – 21. April 2023

Dozierende

Stefanie Wandiger, Klaus Marek, Thai Hua

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Design 1 ist die erfolgreiche Teilnahme am Modul Explore 1.

MyCampus

DK.BA_SD_201.F2301 ↗

Realize 1

DK.BA_SD_210.F2301

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden. Die Studierenden erhalten dabei die Möglichkeit, ein in den davor liegenden Fachmodulen entwickeltes Projekt im physischen Raum als Ganzes oder die entwurfsbestimmenden Elemente in Form von Prototypen zu realisieren und deren Funktion und Wirkung zu testen. Dabei werden sie in begleitetem Selbststudium bei der Planung und Umsetzung durch die Dozierenden unterstützt: Die Umsetzbarkeit wird diskutiert und, wenn nötig, das gestalterische Konzept hinterfragt und angepasst – mit dem Ziel, dieses im Zuge der Ausarbeitung nochmals zu schärfen und zu verdichten.

Semester

2

Datum

16. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Stefanie Wandiger, Klaus Marek, Thai Hua

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Realize 1 ist die erfolgreiche Teilnahme am Modul Design 1.

MyCampus

DK.BA_SD_210.F2301 ↗

Space+

DK.BA_SD+_211.F2301

Space+ ist ein Fachmodul, das allen Studierenden des Departements offen steht. Das «Plus» in Verbindung mit Space bedeutet einerseits: Für ein räumliches Thema in Zusammenhang mit einer anderen Designdisziplin räumlich-gestalterische Projekte zu erarbeiten. Zwar sind bei räumlichen Themen immer verschiedene Disziplinen involviert. In diesem Modul soll aber eine Verbindung im Vordergrund stehen, um so in einem kleinen Projekt konkrete Erfahrungen in den Überschneidungsbereichen zu sammeln. Andererseits deutet das «Plus» auch darauf hin, dass sich die Studierenden mit ihrem persönlichen und fachlichen Hintergrund einbringen können und durch das Lernen voneinander gefördert wird und so ein zusätzlicher Mehrwert für die Studierenden entsteht.

Offenes Fachmodul

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Klaus Marek

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_SD+_211.F2301 ↗

Auslegeordnungen und Diskurse

DK.BA_SD_250.F2301

Das Modul behandelt unterschiedliche wissenschaftliche Methoden und Herangehensweisen zur Entwicklung eines eigenen Designprojekts. Thematisiert werden dabei verschiedene Forschungsdesigns aus der Designforschung (z.B. Design Thinking, Semantic Turn), der sozialwissenschaftlichen sowie ethnografischen Forschung (z.B. Experiment, Befragung, Beobachtung, Mapping), welche als Grundlage zur Gestaltung von Designprojekten eingesetzt werden können. Die Studierenden lernen dabei durch die verschiedenen Methoden relevante Fragestellungen und Hypothesen zu formulieren, diese mittels geeigneter Forschungsmethoden zu untersuchen und zu analysieren, um daraus eine Grundlage für ihre Designprojekte zu schaffen.

Semester

2

Datum

20.-24. Februar 2023

Dozierende

Julia Büchel

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_SD_250.F2301 ↗

Explore 2.1

DK.BA_SD_400.F2301

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im hybriden Raum, an dem sie die bisher im Studium erworbenen Kompetenzen anwenden und dabei die erste Phase des Designprozesses (Recherche und Analyse) bezogen auf die Entwurfsschritte für Projekte im hybriden Raum durchlaufen und üben. Die Studierenden setzen bereits frühzeitig gestalterische Experimente zur Gewinnung von Erkenntnissen ein. Sie analysieren komplexere, vorgegebene räumliche Situationen, darin stattfindende Abläufe, die Nutzungsanforderungen und Bedürfnisse, formulieren ein räumlich-gestalterisches Projekt in einer virtuellen Umgebung und entwickeln darauf basierend Konzepte und erste Lösungsvarianten.

In der Fachtheorie 4 werden die im Methodenmodul 4 vermittelten Grundlagen zu Schreibweisen vertieft sowie anhand der praktischen Projektarbeit verschränkt und kontextualisiert. Der Fokus liegt hierbei auf dem Coaching für die Seminararbeit, welche in diesem Modul geschrieben wird (Fachtheorie 4).

Semester

4

Datum

27. Februar – 24. März 2023

Dozierende

Christophe Merkle, Tobias Matter

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

MyCampus

DK.BA_SD_400.F2301 ↗

Explore 2.2

DK.BA_SD_401.F2301

Die Studierenden bearbeiten ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher im Studium erworbenen Kompetenzen anwenden und dabei die erste Phase des Designprozesses (Recherche und Analyse) durchlaufen und üben. Die Studierenden setzen bereits frühzeitig gestalterische Experimente zur Gewinnung von Erkenntnissen ein. Sie analysieren komplexere räumliche Situationen, darin stattfindende Abläufe, die Nutzungsanforderungen und Bedürfnisse, formulieren ein gestalterisches Projekt in einer physischen Umgebung und entwickeln darauf basierend Konzepte und erste Lösungsvarianten.

Im Modul werden die im Methodenmodul 4 vermittelten Grundlagen zu Schreibweisen vertieft sowie anhand der praktischen Projektarbeit verschränkt und kontextualisiert. Der Fokus liegt hierbei auf dem Coaching für die Seminararbeit, welche in diesem Modul geschrieben wird (Fachtheorie 4).

Semester

4

Datum

27. Februar – 24. März 2023

Dozierende

Stefanie Wandiger, Klaus Marek, Thai Hua

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Antrag mit Begründung für die Wahl des Moduls und Genehmigung durch die Studienrichtungsleitung in Absprache mit den Dozierenden

MyCampus

DK.BA_SD_401.F2301 ↗

Design 2.1

DK.BA_SD_402.F2301

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im hybriden Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und aufgrund von Erkenntnissen aus der im Modul Explore 2.1 durchlaufenen Recherche- und Analysephase gestalterische Lösungsvarianten kontinuierlich weiterentwickeln und ausarbeiten sowie in einem dem Projekt angemessenen Komplexitäts- und Ausarbeitungsgrad in Form von Virtual Reality oder Augmented Reality umsetzen. Im Diskurs werden kompetentes Urteilen nach definierten Kriterien und das einbringen der eigenen gestalterischen Position geübt. Die Studierenden werden im Entwicklungsprozess des Projekts durch Inputs und Coachings zur Handhabung der eingesetzten Programme und Geräte unterstützt.

Semester

4

Datum

27. März – 21. April 2023

Dozierende

Christophe Merkle, Tobias Matter

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Design 2.1 ist die erfolgreiche Teilnahme im Modul Explore 2.1

MyCampus

DK.BA_SD_402.F2301 ↗

Design 2.2

DK.BA_SD_403.F2301

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und aufgrund von Erkenntnissen aus der im Modul Explore 2.2 durchlaufenen Recherche- und Analysephase gestalterische Lösungsvarianten kontinuierlich weiterentwickeln und ausarbeiten sowie in einem dem Projekt angemessenen Komplexitäts- und Ausarbeitungsgrad mittels vorgegebener oder geeigneter Visualisierungstechniken (Pläne, Modelle, Bilder, Zeichnungen etc.) darstellen. Im Diskurs werden kompetentes Urteilen nach definierten Kriterien und das einbringen der eigenen gestalterischen Position geübt. Die Studierenden werden im Entwicklungsprozess des Projekts durch Inputs und Coachings zu Visualisierungstechniken sowie – falls diese im Projekt eingesetzt werden – zur Handhabung der eingesetzten Programme und Geräte unterstützt.

Semester

4

Datum

27. März – 21. April 2023

Dozierende

Stefanie Wandiger, Klaus Marek, Thai Hua

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Design 2.2 ist die erfolgreiche Teilnahme im Modul Explore 2.2.

MyCampus

DK.BA_SD_403.F2301 ↗

Realize 2.1

DK.BA_SD_410.F2301

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im hybriden Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und erweitern. Die Studierenden erhalten dabei die Möglichkeit, ein in den davor liegenden Fachmodulen entwickeltes Projekt im digitalen Raum als Ganzes oder – je nach Komplexität des Entwurfs – die entwurfsbestimmenden Elemente in Form von Prototypen im gewählten digitalen Medium (Virtual Reality/Augmented Reality) zu realisieren und deren Funktion und Wirkung zu testen. Dabei werden sie in begleitetem Selbststudium bei der Planung und Umsetzung durch die Dozierenden unterstützt: Die Umsetzbarkeit wird diskutiert und, wenn nötig, das gestalterische Konzept hinterfragt und angepasst – mit dem Ziel, dieses im Zuge der Ausarbeitung nochmals zu schärfen und zu verdichten.

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Christophe Merkle, Tobias Matter

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Realize 2.1 ist die erfolgreiche Teilnahme im Modul Design 2.1.

MyCampus

DK.BA_SD_410.F2301 ↗

Realize 2.2

DK.BA_SD_411.F2301

Im Modul bearbeiten die Studierenden ein Projekt zu einem vorgegebenen Thema im physischen Raum, an dem sie die bisher erworbenen Kompetenzen anwenden und erweitern. Die Studierenden erhalten dabei die Möglichkeit, ein in den davor liegenden Fachmodulen entwickeltes Projekt im physischen Raum als Ganzes oder – je nach Komplexität des Entwurfs – die entwurfsbestimmenden Elemente in Form von Prototypen, idealerweise im Masstab 1:1, zu realisieren und deren Funktion und Wirkung zu testen. Dabei werden sie in begleitetem Selbststudium bei der Planung und Umsetzung durch die Dozierenden unterstützt: Die Umsetzbarkeit wird diskutiert und, wenn nötig, das gestalterische Konzept hinterfragt und angepasst – mit dem Ziel, dieses im Zuge der Ausarbeitung nochmals zu schärfen und zu verdichten.

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Stefanie Wandiger, Klaus Marek, Thai Hua

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Voraussetzung für den Eintritt in das Modul Realize 2.2 ist die erfolgreiche Teilnahme im Modul Design 2.2.

MyCampus

DK.BA_SD_411.F2301 ↗

Redeformen und Schreibweisen

DK.BA_SD_450.F2301

Im vierten Methodenmodul lernen die Studierenden unterschiedliche literarische, philosophische, wissenschaftliche und journalistische Texte über Raum und Design kennen. Ausgehend von eigenen Erfahrungen, einer Recherche zu selbstgewählten Themenstellungen oder anstehenden Projekten praktizieren sie ein kreatives, freies Schreiben, das in eigenen kurzen Texten erprobt wird und in eine kleine Textsammlung mündet. Das Schreiben dient ihnen als kreatives, künstlerisches Mittel, Gedanken zu schärfen, Inhalte zu formulieren und sich auszudrücken.

Das Methodenmodul Redeformen und Schreibweisen dient als Vorbereitung für die Seminararbeit.

Semester

4

Datum

20.–24. Februar 2023

Dozierende

Renata Burckhardt

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_SD_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_SD_600.F2301

In der künstlerisch-gestalterische BA-Arbeit konzipieren die Studierenden in mentoriertem Selbststudium ein eigenes Projekt zu einem anspruchsvollen räumlichen Thema. Die Studierenden planen den eigenen Gestaltungsprozess, legen die darin vorgesehenen Designmethoden fest und entwickeln einen entsprechenden Zeitplan für das Projekt, sie erarbeiten die Grundlagen zu ihrem Abschlussprojekt und fassen Inhalt und Ziel ihres Vorhabens für die BA-Arbeit in einem Exposé zusammen, das sie vor einer Kommission präsentieren und von der Studienrichtungsleitung und den Mentor:innen schriftlich genehmigt werden muss.

Die Studierenden führen die Projektarbeit selbständig weiter und werden im Entwicklungsprozess durch Mentor:innen begleitet, vertiefen und/oder erweitern ihre gestalterischen Kompetenzen und steuern ihre Prozesse so, dass sie zum Semesterabschluss in der Lage sind, das Projekt vor der Abschlusskommission zu präsentieren.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Interne und externe Mentor:innen, Christophe Merkle, Jonas Leisieffer, Klaus Marek (Abschlusskommission Bachelor)

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlusssemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_SD_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_SD_601.F2301

Ziel der künstlerisch-gestalterischen Bachelor-Arbeit ist es, die Berufsbefähigung unter Beweis zu stellen. Die Studierenden präsentieren ihre Bachelor-Arbeit vor der Abschlusskommission mittels einer analogen und/oder digitalen Präsentation sowie mit einer didaktisch durchdachten Inszenierung, die auf den theoretischen Hintergrund eingeht, das Thema ihrer Arbeit und dessen Kontext vorstellt, den zugrundeliegenden Entwicklungs- und Umsetzungsprozess wiedergibt und die weiterführenden Konsequenzen der Arbeit analysiert. In der Präsentation der Bachelor-Arbeit können alle Ausbildungsinhalte abgerufen werden. Deren projektspezifische Auswahl und Gewichtung ist Teil der Aufgabe.

Semester

6

Datum

12.–30. Juni 2023

Dozierende

Klaus Marek

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_SD_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_SD_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Marie-Louise Nigg, Julia Büchel, Imanuel Schipper, Klaus Marek, Jonas Leisieffer (2. Gutachter)

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_SD_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Spatial Design

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

TEXTILDESIGN

Construct

DK.BA_TX_200.F2301

Das Modul eröffnet den Studierenden die Möglichkeit, Techniken zur Flächenbildung experimentell und angewandt zu erfahren – aus Einzelelementen schaffen sie durch Verhaken, Kreuzen, Umschlingen oder Knoten flächige Einheiten. Auf der Basis des generellen und kunsthandwerklichen Verständnisses findet eine Auseinandersetzung mit den Techniken Stricken und Weben an den Maschinen statt. Ebenso sind Experimente in weitere Techniken wie Häkeln oder Flechten möglich. Weben und Stricken werden weiter auf Grundlage digitaler Datenverarbeitung erschlossen. So erlernen sie die Grundlagen der Maschentechnik, Flachstrickerei, Jacquard- und Musterstricken sowie der Webereitechnik, Flachgewebe, Warenformen. Sie erarbeiten textile Grundlagen mit Fokus auf industrielle Faden- und Flächenerzeugung und Farbkompetenz (Farbwirkung, Kontraste, Phänomene, Farbtheorien basierend auf den Grundlagen im Modul Surface). Begleitend erfolgen kulturhistorische Einblicke zu flächenbildenden Techniken und Inputs zu Social Media.

Alle Inhalte im Kontext der Sustainable Development Goals (SDG):

4 – hochwertige Bildung/Wissenstransfer

12 – Schwerpunkt Lieferketten (Materialbeschaffung)

Semester

2

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Marion Becella, Christa Michel, Daniela Zimmermann, Jonas Leysieffer, Lilia Glanzmann, Christian Käser

Modultyp

Pflicht

Credits

12

MyCampus

DK.BA_TX_200.F2301 ↗

Make it Circular

DK.BA_TX+_210.F2301

The students deal with Circular Design Strategies in order to get closer to the basic idea of a Circular Economy. Not only should be thought of at the product level, but a system can also be designed. They practise Circular Design Strategies by recognising and defining their own system boundaries. Based on the results (samples, products and services) of previous modules, design strategies are analyzed and replayed, thought through in a future-oriented way and subjected to a circular upgrade. A speculative approach is desired. The aim is to show which other stakeholders (e.g. chemists, engineers, social scientists) can be involved, in order to enable a realistic approach to the speculative one. The students will examine Systemic Thinking, Supplychain Mapping, Research and Sources, Recycling- and Recovery Processes. Also they will explore alternative Business Models, Consumption Patterns, investigate Transformation, Degrowth and Rebound Effects.

All content in the context of the SDGs: 4 – Quality education/knowledge transfer, 8 – Decent Education and Economic Growth, Untapped Market Potential, 9 – Promoting sustainable industrialisation, innovation and resilient infrastructure Support, 12 – Sustainable consumption and production

Open specialised module

Semester

2

Date

12. June – 7. July 2023

Lecturers

Tina Tomovic, Guest Lecturers

Modultype

Related

Credits

6

MyCampus

DK.BA_TX+_210.F2301 ↗

Methoden künstlerisch-wissenschaftliches Arbeiten I: Stoffe & Diskurse

DK.BA_TX_250.F2301

In diesem Modul werden einige ausgewählte Stationen der Textilgeschichte vorgestellt und gemeinschaftlich vertieft. Dabei ist die Frage leitend, inwieweit historische Entwürfe, Objekte und Bedingungen unsere Gegenwart prägen. Zudem werden in der Gruppe Möglichkeiten diskutiert, wie eine zeitgemässe Rezeption aussehen kann. Nach der Auseinandersetzung mit der Frage nach der Bedeutung und dem Potenzial des Themas für das eigene Schaffen wird die Textilgeschichte selbst in den Blick genommen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf Europa vom Mittelalter bis in die Gegenwart mit einem besonderen Schwerpunkt auf dem 20. Jahrhundert. Ebenfalls zu den Lehrinhalten gehören grundsätzliche methodische Überlegungen zur Frage, wie man sich Geschichte überhaupt annähern kann. Schliesslich wird auch ein erster Kontakt mit den für die Fachgeschichte besonders wichtigen Recherchehilfsmitteln und Publikationen hergestellt.

Semester

2

Datum

20.–24. Februar 2023

Dozierende

Jonas Leysieffer

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_TX_250.F2301 ↗

Partner Up

DK.BA_TX_400.F2301

Mit externen Partner:innen erarbeiten die Studierenden Produkte und Projekte. Im Fokus stehen gestalterische Lösungen. Sie lernen Synergien textiler Kompetenzen und Anwendungen in der (nicht nur textilen) Praxis zu entwickeln. «Partner Up» beinhaltet Briefing & Zielgruppe, kontextrelevante Recherche, das Erstellen eines visuellen Konzeptes (Moodboard) inkl. Farbwelten. Die Studierenden verfassen einen Kurzttext (Konzept) mittels Storytelling. Sie planen Arbeitsschritte im Team und realisieren sie. Sie vertiefen ihr Know-how digitaler Entwurfssoftware und bearbeiten das Entwerfen in Coordinates (analog und digital). Das umfasst textile Designmethoden bezüglich Farbe, Dimension, Materialität und Fläche sowie das Kolorieren in Farbwelten. Die Studierenden erhalten Einblick in Produktion und Handel durch Workshops, Firmenbesuche, Gastreferate und Forschungsinputs. Sie reflektieren nachhaltiges Handeln im Kontext der Partnerfirma. Nach einem Coaching präsentieren sie die Resultate einer Jury. Entwürfe zeigen sie als Poster und erstellen Dossiers als Jury-Handout.

Alle Inhalte im Kontext der Sustainable Development Goals (SDG):

8 – nachhaltiges Wirtschaftswachstum und menschenwürdige Arbeit für alle

12 – für nachhaltige Konsum – und Produktionsmuster sorgen

Semester

4

Datum

27. Februar – 21. April 2023

Dozierende

Brigitt Egloff, Franziska Born, Daniela Zimmermann,
Jonas Leysieffer, Lilia Glanzmann, Christian Käser

Modultyp

Pflicht

Credits

12

MyCampus

DK.BA_TX_400.F2301 ↗

Keep it Local

DK.BA_TX+_410.F2301

Producing as locally as possible is the wish of many designers and start-ups. But what does that mean in times of globally organised supply chains? The module teaches skills for setting up production conditions for one's own textile product. Whether it's a foulard, a fan scarf, a bath towel, socks or a parasol: There are many challenges on the way to the finished product. "Keep it Local" teaches the basics of production preparation for a textile prototype – from material procurement to processing. The participants design the prototype of a locally produced, possibly circular, textile product based on a (self-defined or project-based) task. Critical thinking is trained regarding locally sourced and alternative materials with an understanding of life cycle perspectives. The students gain practical insights into the processes, supply chain, pricing/costing and understand these processes. They design using design sprint methodology and speculative design. Finally, they visualise a prototype and produce documentation on a website or as a 20-second clip. All content in the context of the Sustainable Development Goals (SDGs):

- 8 – Decent work and economic growth, Unexplored market potential.
- 9 – Promote sustainable industrialisation, innovation & resilient infrastructure
- 12 – Sustainable consumption and production

Open specialised module

Semester

4

Date

12. June – 7. July 2023

Lecturers

Daniela Zimmermann, Guest Lecturers

Modul type

Related

Credits

6

MyCampus

DK.BA_TX+_410.F2301 ↗

Methoden künstlerisch-wissenschaftliches Arbeiten III: Begleitung Seminararbeit

DK.BA_TX_450.F2301

Das Modul führt in das wissenschaftliche Arbeiten und das Verfassen einer Seminararbeit ein. Vermittelt werden Methoden der Datenerhebung (Desktop-Recherche, Beobachtung, Interview), der Umgang mit Quellen sowie die Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens. Beginnend mit Recherche, Themenwahl und der Formulierung einer Fragestellung über das Verfassen des Exposés, Gliederung und Aufbau einer Argumentation bis hin zur sprachlichen Ausformulierung und der Textkorrektur werden alle Phasen des Schreibprozesses behandelt. Als Vorbereitung auf die Seminararbeit schliesst das Modul mit dem Verfassen eines Exposés, einer Gliederung und eines Quellenverzeichnisses für diese ab.

Semester

4

Datum

20.–24. Februar 2023

Dozierende

Dagmar Steffen, Mònica Gaspar, Jonas Leysieffer

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Methodenmodul 3

MyCampus

DK.BA_TX_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_TX_600.F2301

Mentoriertes Selbststudium. Die Studierenden führen selbstständig ein ihren Interessen und Fähigkeiten entsprechendes Projekt durch, das sie theoretisch erarbeiten und praktisch umsetzen. Sie beleuchten das Thema von verschiedenen Seiten, leiten gestalterische Ziele ab und setzen diese mit textilen Mitteln um. Die Arbeit wird adäquat ausgestellt und vor einer Fachjury präsentiert.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Lilia Glanzmann, Brigitt Egloff, Doris Kurzmeyer, Franziska Born, Marion Becella, Daniela Zimmermann, Christa Michel, Jonas Leysieffer, Bernhard Duss, Christian Käser, externe Mentoren, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Es müssen in den DK.TX_Praxis- und Theoriemodulen mindestens 150 ECTS bei Beginn der Bachelor-Arbeit erarbeitet worden sein.

Die Vorbereitungsveranstaltungen zur Bachelor-Arbeit durch Inputs «Themenfindung» und Einzelcoachings sowie Peerfeedbacks zu den Konzepten müssen besucht werden.

MyCampus

DK.BA_TX_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_TX_601.F2301

Die Bachelor-Arbeit wird adäquat ausgestellt und vor einer Fachjury präsentiert.

Semester

6

Datum

26. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Lilia Glanzmann, Brigitt Egloff, Doris Kurzmeyer, externe Fachjury

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Die künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit muss abgeschlossen worden sein.

MyCampus

DK.BA_TX_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_TX_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Dozierende der Fachtheorie und/oder künstlerisch-wissenschaftlicher Praktiken

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_TX_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Textildesign

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

**BACHELOR
VIDEO**

Fokuspelder 3

DK.BA_VD_200.F2301

Im Keraseminar werden die Wirkung des Raumes und die Psychologie der Brennweiten untersucht. In einem Kurzprojekt schaffen die Studierenden einen filmischen Raum, lernen die Bedeutung von Standort, Perspektive und Handlungsachse kennen und erweitern ihr Know-how im Bereich Kamera- und Lichttechnik, Erzählhaltung und Inszenierung.

Mit Pro Tools wird eine DAW (Digital Audio Workstation) eingeführt mit professionellen Arbeitsabläufen in der Audioproduktion. Als praktische Anwendung gestalten die Studierenden die Tonspur einer Filmszene.

Die Fachtheorie vermittelt einen Überblick der Geschichte und Theorie des Films von den Anfängen bis zur Gegenwart. Die Studierenden halten ihre Betrachtungen in Form von experimentellen Videoskizzen und Videoessays fest. Ergänzend zeigt ein Input die dramaturgischen Unterschiede zwischen einer Hauptfigur und multiprotagonistischen Figurenkonstellationen auf.

Semester

2

Datum

20. Februar – 14. April 2023

Dozierende

Gabriela Betschart, Johannes Binotto, Hans Peter Gutjahr, Beni Mosele, Roland Unterweger, Simon Weber

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

Erfolgreiche Teilnahme im Modul DK.VD_Fokuspelder 2

MyCampus

DK.BA_VD_200.F2301 ↗

Dokregie

DK.BA_VD_210.F2301

Die Studierenden lernen Dok-Filmschaffende kennen, die sich in ihrer Arbeitsweise deutlich unterscheiden, und sie setzen sich mit den unterschiedlichen Philosophien und ethischen Herangehensweisen im Dokumentarfilm auseinander. In Begleitung der Dozierenden realisieren die Studierenden zwei Übungen nach jeweils verschiedenen Vorgaben. Sie erfahren so, welche Arbeitsweise welche Ergebnisse hervorbringen kann und werden gestärkt, ihre eigene Arbeitsweise zu entwickeln. Abschliessend diskutieren die Studierenden mit den Dozierenden im Plenum eigene Schwierigkeiten, ethische Konflikte und persönliche Erkenntnisse während der Projektumsetzungen.

Semester

2

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Matteo Gariglio, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Alle vorangehenden Pflichtmodule im 1. und 2. Semester sind bestanden.

MyCampus

DK.BA_VD_210.F2301 ↗

Filmanalyse

DK.BA_VD_250.F2301

Wir üben das close reading und die Analyse von Filmen in Form von schriftlichen Notationen und eigens entwickelten Video-Notation-Experimenten und abschliessenden Videoessays.

In dieser Woche wird jeweils ein exemplarischer Film ins Zentrum gestellt, ausführlich und genau analysiert und diskutiert, anschliessend in Zusammenhang mit relevanten theoretischen Diskursen (insb. gender studies, critical race studies), sowie weiteren Filmbeispielen gesetzt. Als Resultat dieser erstellen die Studierenden eigene Videoessays, die ihre Recherche- und Analysearbeit präsentieren.

Semester

2

Datum

17.–21. April 2023

Dozierende

Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_VD_250.F2301 ↗

Postproduktion

DK.BA_VD_400.F2301

Die Studierenden montieren, individuell begleitet von Dozierenden, das Rohmaterial, welches sie in der vorangegangenen Selbststudienzeit gedreht haben, zu einem fertigen Kurzfilm. Die Mischung erfolgt im Tonstudio, kombiniert mit einer Vertiefung in Pro-Tools. Die Studierenden lernen zudem eigene filmische Arbeiten gemeinsam kritisch zu reflektieren, differenziert zu diskutieren und mit relevanten zeitgenössischen Diskursen in Zusammenhang zu stellen. In einer schriftlichen Reflexion analysieren sie abschliessend den Realisationsprozess ihres 5–8minütigen Kurzfilmes.

Semester

4

Datum

20. Februar – 7. April 2023

Dozierende

Johannes Binotto, Katharina Bhend, Edith Flückiger, Myriam Flury, Hans Peter Gutjahr, Kathleen Moser

Modultyp

Pflicht

Credits

12

Eintrittsvoraussetzungen

DK.VD_Projektentwicklung & Dreh / für Erasmus-Studierende individuelle Vereinbarung

MyCampus

DK.BA_VD_400.F2301 ↗

Videoinstallationen

DK.BA_VD+_410.F2301

Als Einstieg erhalten die Studierenden einen Überblick über historische und zeitgenössische Videoinstallationen.

Ausgehend von kurzen Übungen realisieren die Studierenden in kleinen Gruppen ihre eigenen Projekte. In der Projektarbeit stehen folgende Themen im Zentrum: Wie kann das Publikum gelenkt werden bzw. wie viel Freiheit oder Führung ist erwünscht? Wie beeinflussen sich die Bilder und Töne im Raum gegenseitig? Was kann das Publikum gleichzeitig sehen? Wie beeinflussen Grösse, Materialität und Positionierung die Rezeption? Wie verändert das Material, auf das projiziert wird, Stimmung und Bedeutung des Bildes? Welche dramaturgischen Herausforderungen gilt es zu bewältigen?

Nach einer kurzen Konzeptphase werden Aufnahmen gemacht und im Raum inszeniert. In einer prozessorientierten Arbeitsweise führen diese Experimente zu einer Modifikation des Konzeptes, neue Aufnahmen werden gemacht und in weiteren Experimenten überprüft und reflektiert.

Offenes Fachmodul

Semester

4

Datum

12. Juni – 7. Juli 2023

Dozierende

Max Philipp Schmid, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Bereitschaft zur Teamarbeit.

Basiswissen Videoaufnahmen (können auch mittels Online-Tutorial erworben werden)

MyCampus

DK.BA_VD+_410.F2301 ↗

Schreibübungen

DK.BA_VD_450.F2301

Wir erlernen in kleineren Schreib- und Präsentationsübungen die verschiedenen Teile einer wissenschaftlichen schriftlichen Arbeit.

In Form einer Intensivwoche lernen die Studierenden die verschiedenen Teile und Formate einer wissenschaftlichen Arbeit wie wie Abstract, Forschungsüberblick, Zusammenfassung, Argumentation, Zitierweisen, Forschungshorizont und Bibliographie. Dabei werden auch Arbeitsstrategien, Umgang mit Schreibblockaden, Unterstützung suchen eingeübt. Am Ende dieser Intensivwoche wird eine kleine wissenschaftliche Arbeit verfasst, in der die erlernten Fertigkeiten dokumentiert sind.

Semester

4

Datum

10.–14. April 2023

Dozierende

Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.BA_VD_450.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_VD_600.F2301

Auf der Basis der vorgängig entwickelten Dossiers finden die Dreharbeiten statt. In der Postproduktion (Montage, Sounddesign/Tonmischung, Color Grading) entsteht schliesslich ein fertiger Kurzfilm. Je nach gewählten Fokusfeldern sind die Studierenden dabei in den Funktionen (Ko-)Regie, Kamera, Ton, Montage tätig. Der gesamte Prozess wird von Dozierenden fachlich begleitet.

In einem Input erhalten die Studierenden Informationen über Wege und Möglichkeiten der Filmpromotion und die konkrete Auswertung ihres Abschlussfilmes.

Semester

6

Datum

20. Februar – 23. Juni 2023

Dozierende

Myriam Flury, Hans Peter Gutjahr, Stella Händler, Volko Kamensky, Bernhard Mosele, Nathalie Oestreicher, Hannes Rüttimann, Rebecca Siegfried, Tania Stöcklin, Laura Walde, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_VD_600.F2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_VD_601.F2301

In einer Präsentation mit anschliessender Fragerunde vertreten die Studierenden ihre künstlerisch-gestalterische Bachelor-Arbeit vor einer Jury, bestehend aus internen wie externen Fachleuten. Für diesen Anlass wird ihre Auftrittskompetenz individuell trainiert.

Semester

6

Datum

19.–30. Juni 2023

Dozierende

Sabine Gisiger, Volko Kamensky, Roland Unterweger,
N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_VD_601.F2301 ↗

Bachelor-Arbeit schriftlich

DK.BA_VD_650.F2301

Die schriftliche Bachelor-Arbeit basiert auf einer selbst gewählten, klar formulierten Fragestellung und einem Erkenntnisinteresse. Konkrete Objekt- und/oder Kulturanalysen werden verbunden mit einer theoretischen Perspektive. Zu diesem Zweck bezieht die Bachelor-Arbeit neben den gestalterisch-künstlerischen Objekten als primäre Quellen auch relevante Sekundärwerke in angemessenem Mass mit ein. Sie zeichnet sich durch einen korrekten Umgang mit diesem Quellenmaterial und eine sorgfältige Sprache aus. Da die Arbeit erkenntnisorientiert angelegt ist, legt sie sowohl die eigenen Analyseergebnisse und Schlüsse dar, wie auch eine Reflexion über den Zusammenhang zwischen schriftlicher Bachelor-Arbeit und gestalterischem/künstlerischem Bachelor-Projekt.

Semester

6

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Johannes Binotto

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_VD_650.F2301 ↗

Offene Fachmodule für Video

Animation

- ▶ Qualification I (Motion Design)
- ▶ Qualification II (Unity (AT))

Camera Arts

- ▶ Open Studio I
- ▶ Open Studio II

Data Design & Art

- ▶ DataPerformance

Data Design & Art + Objektdesign

- ▶ DataSculptures

Design Management, International

- ▶ Transformation Lab

Digital Ideation

- ▶ Wearable Futures

Graphic Design

- ▶ Portfolio

Illustration Fiction

- ▶ Small Press

Illustration Nonfiction

- ▶ Sequenzielles Erklären

Kunst & Vermittlung

- ▶ The Pitch
- ▶ The Voice

Objektdesign

- ▶ Repair

Objektdesign + Data Design & Art

- ▶ DataSculptures

Spatial Design

- ▶ Space+

Textildesign

- ▶ Make it Circular
- ▶ Keep it Local

Video

- ▶ Videoinstallationen

BACHELOR

XS SCHMUCK

Bachelor-Arbeit künstlerisch-gestalterisch

DK.BA_XS_502.H2301

Die Bachelor-Arbeit ist ein von mehreren Mentoren betreutes Selbststudium. Begleitet von einer Einführung zur THEMENFINDUNG und regelmässigen Mentoraten entwickeln die Studierenden selbstständig eine ihren persönlichen Interessen und Befähigungen entsprechende Projektidee.

Basierend auf einer in ausreichender Tiefe und Breite angelegten Recherche, sowie projektspezifischer Experimente und Tests, leiten die Studierenden selbst gestellte gestalterische Ziele ab und formulieren die in einem BA-PROJEKT-VORHABEN.

Inhalt und Ausrichtung des gewählten Projekt-Themas wird vor der BACHELOR-KOMMISSION an einer Zwischenpräsentation im Detail vorgestellt. Die Bachelor-Kommission kommentiert den Entwicklungsstand der gestalterisch-künstlerischen Bachelor-Arbeiten und gibt Empfehlungen zur Weiterbearbeitung ab. Präzisierungsaufträge können eingefordert werden.

Die Bachelor-Arbeit wird innerhalb eines gesetzten Zeitplans praktisch umgesetzt.

Vor der aus Fachdozierenden und Mitgliedern der Bachelor-Kommission bestehenden PRÜFUNGSKOMMISSION präsentieren die Studierenden ihre finalen Bachelor-Arbeiten verbal in einer öffentlich zugängigen Ausstellungssituation. Die moderierte Prüfungskommission entscheidet intern und abschliessend über die Notengebung. Sie orientiert sich an den beim Modulstart kommunizierten Leistungs-Kriterien.

Semester

5

Datum

20. Februar – 9. Juni 2023

Dozierende

Christoph Zellweger, Ilona Schwippel, Thai Hua, Anina Schenker, Abschlusskommission Bachelor, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

21

Eintrittsvoraussetzungen

Erfolgreiches Absolvieren der Module DK.XS_300.18_XS Perspektiven-1 und DK.XS_301.18_XS Perspektiven2. Vor Beginn des Abschlussessemesters müssen bis am Ende des fünften Semesters alle gemäss Reglement notwendigen Studienleistungen abgeschlossen sein.

MyCampus

DK.BA_XS_502.H2301 ↗

Bachelor-Präsentation

DK.BA_XS_503.H2201

Die Studierenden erarbeiten Präsentationskonzepte, die auf ihre Bachelor-Arbeiten und Gestaltungsideen zugeschnittene sind und im Vorfeld im Kolleg:innenkreis (Tandem) getestet werden.

Die Studierenden kennen die Bewertungskriterien des Moduls DK.XS302.18 BACHELOR-ARBEIT (Leistungsbewertung) und präsentieren ihre Projekte angemessen strukturiert, übersichtlich und rhetorisch stringent.

Im Vorfeld der Bachelor-Präsentation wird eine elektronische Kopie der Projekt-Dokumentation (Bachelor-Arbeit) erstellt und an die Mitglieder der Prüfungskommission versandt. Eine gebundene Kopie der Projekt-Dokumentation liegt der Präsentation bei.

Semester

5

Datum

12. Juni – 2. Juli 2023

Dozierende

Christoph Zellweger, Abschlusskommission Bachelor, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Die theoretische (schriftliche) Bachelor-Arbeit wurde abgegeben. Die praktische Bachelor-Arbeit (künstlerisch-gestalterisch) wurde im Rahmen einer Ausstellungssituation in Szene gesetzt.

MyCampus

DK.BA_XS_503.H2201 ↗

+++MODULE

Kompetenzfelder

+Colabor

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ +Colabor – publiziert!							
▶ Creative Coding. Experimentelles digitales Design und codebasierte Medienkunst							
▶ Gender als Werkzeug							
▶ Grimswelt Art Walk							
▶ HSLU @ Milan Design Week							
▶ Images Out of Control – reclaiming spaces through post-photographic interventions							
▶ Interaktiver Dokumentarfilm							
▶ Malerei als Morph							
▶ Non/humane Interaktionen							
▶ PRINT – THINK – REPEAT – Exploring design strategies and concepts through iterative processes							
▶ Performatives Material							
▶ Situated Infrastructures							
▶ SoundLab – build, explore and perform							
▶ Spielst du mit?							

Kompetenzfelder

+Colabor

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ Sprache ist ein Virus		■			■		
▶ Südpol: Design & Kunst schafft Öffentlichkeit			■				■
▶ Tanz den Limbo! Künstlerisches Handeln in liminalen ökologischen Räumen zwischen alten und neuen Welten				■		■	
▶ The immersive laboratory	■				■		
▶ Ver-Ortung. Informationsdesign und Storytelling		■					■
▶ Visual Storytelling		■		■			
▶ Visualisierungen mit Bewegtbild und Musik	■						■
▶ Vom Beobachten des Beobachtens		■		■			
▶ Wenn ich hier pinkle, fließt das dann ins Meer? Künstlerische und designerische Feldforschung im alpinen Raum		■		■			
▶ Ästhetische Praktiken in den Ruinen des Kapitalismus				■		■	

Kompetenzfelder

+Reflect

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ Chinesische Kulturgeschichte							
▶ Digitale und analoge Vermittlung							
▶ Expanded Cinema and Beyond: Mapping the Territory							
▶ Gender, Medien, Kultur							
▶ Generative Art & Design: Algorithms in Motion							
▶ Ich und die Welt: Autobiographie und Autoethnographie in Kunst und Medien							
▶ Intermedialität II: Medienästhetik, Medientechnik, Medientheorie							
▶ Komplexität und Objektgeschichten							
▶ Kostümgeschichte im Kontext des Theaters							
▶ Kunst-, Design- und Architekturgeschichte: Vom Jugendstil zur Art Deco (1890-1930)							
▶ Materialität in Kunst und Design							
▶ Naturwahrnehmung in Kunst(-) und (Natur-) Wissenschaft							
▶ Neues aus der Forschung II							
▶ Philosophische Ästhetik II							

Kompetenzfelder

+Reflect

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ Sammeln und Zeigen							
▶ Stadt der Zukunft							
▶ Stories of Making: Craft between, Art, Design and Environment							
▶ Technofeminism							

Abendvorlesungen

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
▶ Designgeschichte 2: 1918 bis Gegenwart							
▶ Geschichte der visuellen Medien 2							
▶ Kunstgeschichte 4: Spätmoderne und Gegenwart							

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
A-B-C der Interkulturellen Kommunikation ↗							
Ab in die Zukunft – Die Zukunft des Arbeitens und ihre Herausforderungen ↗							
Ab ins Studio: Einen eigenen Podcast konzipieren, produzieren und vermarkten ↗							
About Self Publishing today ↗							
Airline- und Airportmanagement ↗							
Aktion, Wahrnehmung und Ausdruck! ↗							
Aktuelle Literatur Deutsch/Englisch ↗							
Angewandte Kulturdiagnosen ↗							
Asia ↗							
Auftrittskompetenz ↗							
Bau- und Architekturgeschichte ↗							
Bautechnik und Konstruktion historisch ↗							
Bildungs- und Sozialwissenschaftliche Grundbegriffe ↗							
Business Concept ↗							
Capturing Lake Lucerne ↗							

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
CreaLab Summer School ↗		■	■				
CreaLab Winter School ↗		■	■				
Critical Legal Tech ↗	■			■			
Critical perspective on global issues and sustainable development ↗				■		■	
Das Medium Film entdecken, deuten und verstehen ↗				■			
Das Recht auf Wir ↗				■			■
Design Thinking for Social Innovation ↗		■	■				
Digital Start-up ↗	■		■				
Einführung in den Animationsfilm ↗		■			■		
Einführung in die Ethnologie ↗				■			
Einführung in die Rechtswissenschaft ↗				■			
Entwicklungsperspektiven von Tourismus, Mobilität und Wirtschaft in Berggebieten ↗				■		■	
Flucht und Asyl – ein mehrperspektivischer Zugang ↗				■			
Forschungskommunikation ↗				■			
Forschungskompetenzen ↗		■					

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
Fotografie no more words ↗		■			■		
Gebäude als System ↗					■	■	
Gesund bleiben mit Jin Shin Jyutsu und Co ↗						■	
Gewaltfreie Kommunikation ↗				■		■	
Human Rights Education in Theory and Practice ↗				■			■
Ideation – Creating New Business Ideas ↗			■				■
Internationale Filmtage «All about Economy» ↗				■			
Kreatives Wissen in Innovationen ↗		■		■			
Kreativität – Erfolgsfaktor im Marketing ↗			■				
Kunststoff Formenbau ↗					■	■	
Menschenrechte ↗				■			
Musik und Philosophie ↗				■			
Musikunterrichten im Fokus (Trends & Themen 1) ↗				■			
Nachhaltigkeit ↗				■		■	
Nothing is lighter than light ↗					■		

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
Nutzung – Gestaltung – Wahrnehmung ↗							
Open Innovation ↗							
Pedagogical perspectives on global issues and sustainable development ↗							
Qualitative Forschungsmethoden I: Datenerhebung ↗							
Quantitative Forschungsmethoden 1 ↗							
Rechtsphilosophie heute: Theorien und Kritiken ↗							
Rethinking human-nature relations ↗							
Römisches Recht ↗							
Schall, Licht und digitale Fotografie ↗							
Schreibwerkstatt ↗							
SocialLab ↗							
Suburbia ↗							
Summer School Ticino ↗							
Summer School for Interdisciplinary urban and community planning ↗							
Sustainability ↗							

Kompetenzfelder

ISA

	Digitalität	Exploratives Forschen	Kreatives Unternehmertum	Kritisches Denken	Material & Praxis	Nachhaltigkeit	Selbstermächtigung & Engagement
Swiss-African Business Case Challenge ↗							
Swissness Swiss Culture ↗							
Switzerland and Europe in the 19th and 20th centuries ↗							
Technik- und Mobilitätsgeschichte ↗							
Theologie und Anthropologie der islamischen Mystik ↗							
Tourismus und nachhaltige Entwicklung ↗							
Underground Economics ↗							
Vom Studium in die Wirtschaft ↗							
Web-Entwicklung für alle ↗							
Webdesign ↗							
Wirtschaftssoziologie ↗							
relax – concentrate – create ↗							

Kompetenzfelder

Weitere Angebote

► Smart-up – Ideen erfolgreich umsetzen

Digitalität

Exploratives Forschen

Kreatives
Unternehmertum

Kritisches Denken

Material & Praxis

Nachhaltigkeit

Selbstermächtigung &
Engagement

BACHELOR

+COLABOR

+Colabor – publiziert!

DK.BA_+CO_106.F2301

Der kontinuierliche Publikationsprozess entspricht einem in der aktuellen Kunst- und Designszene oft angewendeten Vorgehen, welches Befragungen, Aushandlungen, kollektive Entscheidungen, vorläufige Ergebnisse in den Mittelpunkt stellt. Die Produkte reflektieren somit den Entstehungsprozess, sowohl der eigenen Arbeit beim Publizieren und beim Austausch mit den Expert:innen, wie auch der Arbeiten der Studierenden in den porträtierten Modulen. Eine der Herausforderungen für die laufenden Prozesse ist es, eine prägnante, allenfalls zugespitzte oder gar provozierende Aussage und oder Fragestellung zum Prozess zu erarbeiten.

Beispiele: Documenta 15 – das Lumbung-Prinzip, Shedhalle Zürich – Protozone, Atelier-Luma/Algae Platform

Etappe1: Das Interview: Portrait des Publikationsteams. Wie inszeniere ich ein Interview mit griffigen Fragen und einer überraschenden Inszenierung, damit es Interessierte inspiriert und sie es anschauen wollen? Wie erarbeiten wir ein Arbeitssetting, um Sichtbarkeit vor Ort zu generieren, damit die Zusammenarbeit mit den Studierenden und Dozierenden der anderen Module niederschwellig wird?

Etappe 2: Begegnung mit den Expert:innen. Wie entwickle ich eine Perspektive auf das Thema eines:r Expertens:in und vermittele einerseits die Inhalte des Vortrages und andererseits die eigens erarbeitete Perspektive? Parallel dazu bauen wir laufend Programmierkenntnisse für das Web auf.

Etappe 3: Das Prinzip +Colabor, der CoCreationHub oder das Luzerner System erklärt als überzeugende Infografik, Erkläranimation oder in einem Sachcomic.

Etappe 4: Jahresthema und Module erforschen. Diverse Arten ein Modul zu erkunden: wir lernen Kreativmethoden kennen und wenden sie für unsere Erkundungen, sowie für die publizistische Tätigkeit an. Wie nähere ich mich fremden Menschen an und befrage sie über ihre Arbeit? Wie baue ich Kontakte auf? Wie kann ich mich vorbereiten?

Etappe 5: Auswahl von Ergebnissen aus 6 Wochen +Colabor. Repräsentation, Dokumentation, Publikation. Wie zeige ich Ergebnisse prägnant, überzeugend, schlüssig und abwechslungsreich? Informationsbeschaffung und Zuspitzung gepaart mit der adäquaten Umsetzung bringen uns auf die Spur. Diskussionen rund um diverse Stile und ihre jeweilige Aussagekraft begleiten den Prozess.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Lea Häfliger, Urs Unternährer, Ursula Bachman

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Arbeiten vor Ort, Freude am publizistischen Arbeiten (Text, Bild, Sound): recherchieren, zuspitzen, Form finden, umsetzen

MyCampus

DK.BA_+CO_106.F2301 ↗

Creative Coding. Experimentelles digitales Design und codebasierte Medienkunst

DK.BA_+CO_112.F2301

In diesem Modul experimentieren die Studierenden mit Code als Entwurfsmedium. Sie benutzen generative Methoden, kritische Verfahren und binden in Echtzeit Daten ein. In iterativen Arbeitszyklen verbinden sie codespezifische Ästhetik, technische Praktiken und konzeptionelle Analyse. Spiel, Experiment, Variation, Zufall sind Aspekte der Bildgenese. Am Anfang des Moduls ermöglichen einführende, begleitete Übungen und Tutorials sowie die Auseinandersetzung mit theoretischen Konzepten sowie historischen und zeitgenössischen Beispielen den Einstieg auf unterschiedlichen Niveaus und bilden Grundlagen für die eigene Exploration. Die Studierenden konzipieren, gestalten und programmieren in Echtzeit generierte Visualisierungen, realisiert in Webtechnologien (JavaScript, HTML, CSS, p5.js u.a.).

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Hanna Züllig, Stefanie Bräuer (und weitere Dozierende)

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Grundkenntnisse in Webtechnologien sind von Vorteil.
Unterrichtssprache ist deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_112.F2301 ↗

Gender als Werkzeug

DK.BA_+CO_100.F2301

Der Genderdiskurs ist einer der wichtigsten und prägendsten der Gegenwart. Geschlecht wird dabei – neben Race und Class u. a. – zu einem zentralen Instrument der Analyse gesellschaftlicher Machtverhältnisse. Von feministischer und queerfeministischer Theorie angestossen, erfahren heute nicht nur Weiblichkeit(en), sondern auch Männlichkeit(en) eine kritische Betrachtung. Doch auch die Wirkmacht binärer Zuschreibungen und die Frage der (Un)Sichtbarkeit von nonbinären und LGBTQIA+ Positionen in verschiedenen gesellschaftlichen Zusammenhängen wird kritisch diskutiert. Anhand verschiedener Beispiele aus Kunst und Design fragen wir im Modul nach Verknüpfungen von Geschlecht, Körper, Identität, Emotion, Raum und Macht. Das Modul nutzt Gender als Werkzeug. In einem ersten Teil setzen sich die Teilnehmenden in Gruppen aktiv mit wichtigen Texten der Geschlechtertheorie auseinander und experimentieren mit Methoden der Texterschliessung. In einem zweiten Teil entwickeln die Gruppen eine künstlerische/gestalterische Arbeit zu einem gesellschaftlichen Thema, in dem Geschlecht zentral ist. Zum Schluss des Moduls stellen die Teilnehmenden die Erkenntnisse aus dem Arbeitsprozess in einem gemeinsamen Raum (in Form eines Zines, einer Ausstellung, einer Performance, einer Lecture, etc.) zur Diskussion.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Christoph Oertli, Theres Inauen, Andrea Zimmermann und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kritisches Denken
Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Offenheit, sich persönlich einzubringen, Interesse an gesellschaftlichen Fragen, Experimentierfreude in der künstlerischen Umsetzung. Geeignet für Studierende, die sich in ihrer künstlerischen Arbeit auch mit theoretischen Konzepten auseinandersetzen wollen.
Unterrichtssprache ist Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_100.F2301 ↗

Grimselwelt Art Walk

DK.BA_+CO_114.F2301

Die Grimselwelt ist eine einzigartige Welt zwischen Natur und Technik. Traumhafte Landschaften treffen auf knallharten Beton. Hier treffen extrem viele Themen der aktuellen Zeit aufeinander: Die grossen Wasserkraftwerke sind ein essenzieller Bestandteil des europäischen Stromnetzes, das in der aktuellen Energiekrise mehr denn je im Fokus steht. Mit ihrer CO2-neutralen Stromproduktion sind sie auch ein Symbol der Nachhaltigkeit und haben gleichzeitig die Landschaft geprägt. Auch das Naturre-sort Handeck steht für Nachhaltigkeit – als naturnahes Ziel im Tourismus in der sich durch den Klimawandel schnell verändernden Umgebung der Alpen.

Welche Rolle spielen wir Menschen in diesem Kontext? Wie verbinden sich die Themen? Welchen Beitrag können wir mit unseren Strategien aus Design, Film und Kunst dazu leisten und welche Erlebnisse kreieren wir dabei? All dies wird in diesem interdisziplinären Projekt in Kooperation mit der Region Grimselwelt erforscht und mündet in Beiträgen für einen temporären Art Walk für die Sommersaison 2023 entlang eines einen Kilometer langen Wanderwegs.

Die Inhalte des Moduls umfassen dabei die Beziehung zwischen Menschen untereinander, Mensch und Natur sowie der Schaffung von Schnittstellen zwischen Gesellschaft und Natur in Kontexten wie Nachhaltigkeit, Identität, Kommunikation und Geschichte.

Die Inputs kommen aus gesellschaftlichen, ökologischen und touristischen Hintergründen (speziell auch durch die Zusammenarbeit mit der Praxispartnerin Grimselwelt), aber auch aus den praktischen Bereichen von Kunst und Design. Durch Vorträge und Diskussionen wird eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema gefördert und die kreativen Ansätze und Positionen von Designer*innen und Künstler*innen diskutiert und reflektiert.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Sebastian Utzni (Leitung): Konzeptkünstler und Co-Leiter
BA Kunst & Vermittlung

Susanne Hefti: Künstlerin und PhD-Kandidatin an der
ETH Zürich

In Kooperation mit der Grimselwelt, speziell Florian
Spichtig (Leiter Grimselwelt).

Gäste: Werden mit dem detaillierten Programm
veröffentlicht.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Keine. Ausser, etwas vorhaben natürlich. Unterrichtssprache ist Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_114.F2301 ↗

HSLU @ Milan Design Week

DK.BA_+CO_122.F2301

Im Vordergrund des Moduls steht die interdisziplinäre Arbeit und die Auseinandersetzung mit dem Thema Gestaltung, Umsetzung und Kommunikation eines adäquaten Inhalts in einer Ausstellungsgestaltung im internationalen Kontext.

Es wird in der Gruppe ein gemeinsames Konzept erarbeitet, projiziert und das Projekt dann in einem weiteren Schritt vor Ort praktisch umgesetzt.

Durch ein im grossen Team erarbeitetes Projekt, erlangen die Studierenden relevante fachliche und soziale Kompetenzen im Umgang mit einem realen Gestaltungsauftrag.

Über entsprechende Inputs, Recherchen und Analysen sowie der Vermittlung von Enturfsmethoden werden die Studierenden «angeleitet-vorbereitet» für ihre Aufgabe zur Konzeption, Projektierung und Ausführung der Ausstellungsgestaltung, sowie deren Ablauf und Inszenierung des Ausstellungsbetriebs/ Besuchererlebnisses.

Die Dozierenden sowie externe Fachpersonen reflektieren den Prozess und das Ergebnis im realen, internationalen Kontext und geben den Studierenden Feedback.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Florian Hauswirth, Line Numme, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Material & Praxis

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

Das Modul eignet sich für alle Studienrichtungen, die sich mit Gestaltung und Vermittlung im Raum beschäftigen.

Offenheit, Neugier an der Beziehung von zwei- und dreidimensionaler Gestaltung, Bereitschaft zu Teamarbeit!

MyCampus

DK.BA_+CO_122.F2301 ↗

Images Out of Control – reclaiming spaces through post-photographic interventions

DK.BA_+CO_103.F2301

Photography has played a major role historically in perpetuating and enabling social control through practices of surveillance, forensics and analysis. Throughout this module, students will first learn about image-based control strategies that are put in place in public and networked spaces. From CCTV cameras to face recognition technologies on Instagram filters, students will learn to critically engage with hidden logics of control, and how they shape identities and behaviours through photographic technologies.

The course will offer a series of artistic positions that subvert, disrupt and ultimately reclaim control of these spaces, including surveillance strategies and extended documentary practices. Artistic examples will be accompanied by practical tutorials with the goal to teach students skills related to a number of image technologies: from AR in urban spaces to face filters, from CCTV camera “hacking” to projection mapping on architecture. Each student will experiment with a number of different approaches to misuse, challenge and disobey image control and reclaim urban and networked spaces through different interventions experimented throughout the module.

Date

1. May – 9. June 2023

Lecturers

Marco De Mutiis, Leonardo Angelucci

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Critical Thinking

Entry requirements

Basic command of English is required. Students are expected to be curious and open-minded, willing to experiment with different image technologies and contemporary network visual culture.

MyCampus

DK.BA_+CO_103.F2301 ↗

Interaktiver Dokumentarfilm

DK.BA_+CO_111.F2301

Dokumentarische Arbeiten sind mehr als nur formatierte TV-Beiträge. Das Genre ist reich an ungewöhnlichen, mutigen und experimentellen Filmen. In den letzten Jahren sind zudem viele dokumentarische Webvideos entstanden, die die Grenzen des Möglichen weiter austesten. In dem Modul pflegen wir einen sehr offenen und weitgefassten Begriff des Dokumentarischen und kombinieren diesen mit den Möglichkeiten des Internets. Dadurch sollen offene Arbeiten entstehen, die an einer multiperspektivischen Herangehensweise mehr interessiert sind als an individuellen Autor:innenpositionen. Im Modul werden die technischen Voraussetzungen zum Erstellen interaktiver Dokumentarfilme erarbeitet und vertieft, so dass während der Laufzeit in Kleingruppen mehrere Beiträge realisiert werden können. Begleitet wird das durch eine fundierte Einführung in die Theorie und Analyse sowohl des Dokumentarfilms als auch des interaktiven Films.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Florian Krautkrämer, Florian Thalhofer, Vanessa Zallot, Tobias Conradi

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

Das Modul richtet sich sowohl an Anfänger:innen als auch an Personen mit Erfahrung in der Arbeit mit Video oder interaktiven Arbeiten. Studierende sollten Interesse an Film, Gruppenarbeit und Austausch haben.

MyCampus

DK.BA_+CO_111.F2301 ↗

Malerei als Morph

DK.BA_+CO_121.F2301

Wir vergegenwärtigen uns materielle und zeitliche Bedingungen der Gattung Malerei und erkunden praktisch, was es bedeutet, sie räumlich und medial zu öffnen: Allianzen über den Keilrahmen hinaus hebeln eine zuweilen statische Auratisierung der Malerei aus und lassen sie sich, als «Morph», fließend mit anderen Medien verbinden. Theoretische und kunstkritische Inputs zur Malerei beleuchten auch deren historisch wechselnde Kontexte. Entsprechend werden die Teilnehmenden für interdisziplinäre Zugänge sensibilisiert und entwickeln ein praktisches Recherche-Projekt. Bedingung ist, dass dem Bild in der Malerei eine experimentelle weitere Ebene hinzugegeben wird. Während die Entwicklung des eigenen Projekts im Zentrum des sechswöchigen Moduls steht, geschieht jene stets im Hinblick auf das gemeinsame Präsentationsformat für die Schlussausstellung, welche die Vielfalt der medialen Erweiterungen zu einer Gesamtschau vereinen soll. Eine grosse Chance ist, dass Studierende unterschiedlicher Fachrichtungen, ihre jeweils spezifischen Blicke und Interessen/Fachkompetenzen einbringen und austauschen können – alle lernen voneinander.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Ray Hegelbach, Eva Maria Knüsel, André Rogger (MV),
Anita Wanner

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen
Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Vorkenntnisse werden nicht erwartet. Indes ist eine offene Arbeitshaltung entscheidend und die Bereitschaft, sich beim gemeinsamen Atelierbetrieb im Modul zu engagieren.

Unterrichtssprache ist Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_121.F2301 ↗

Non/humane Interaktionen

DK.BA_+CO_115.F2301

Dieses Modul beschäftigt sich mit non/humanen, posthumanen Ko-Existenzformen und Erkenntnisweisen. Einführende Inputs geben Einblick in aktuelle Diskurse, die an exemplarischen Beispielen aus Kunst, Design, Film u.a. diskutiert werden. Parallel dazu lernen die Studierenden in transdisziplinären Methoden-Workshops und mittels praktischer Übungen verschiedene Interaktions- und Datentransferformen kennen (z.B. Bewegungsströme) und setzen sich mit den wechselseitigen Beziehungen von unterschiedlichen Akteur:innen und deren Mehrdeutigkeiten auseinander, indem sie auch eigene Kommunikations-Protokolle erproben. Die Studierenden entwickeln anschliessend in Gruppen geeignete experimentelle gestalterisch-künstlerische Praktiken und Prototypen (analog und/oder digital) für ihr eigenes Projekt, das an einer individuell gewählten Schnittstelle zwischen Menschen, Tieren, Pflanzen, Dingen und Technologien/künstlicher Intelligenz angesiedelt ist. Dabei reflektieren die Studierenden auch die Chancen und Herausforderungen einer nicht-binären, horizontalen Kommunikation. Während des Moduls ist auch ein Ausstellungsbesuch/eine Exkursion zum Thema oder zu einer entsprechenden Institution geplant.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Marie-Louise Nigg, Gordan Savicic und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Exploratives Forschen

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_115.F2301 ↗

PRINT – THINK – REPEAT – Exploring design strategies and concepts through iterative processes

DK.BA_+CO_119.F2301

In a first step, the students will engage in experimental and exploratory procedures inherent in printing processes. Alongside practice in the print workshops, short lectures and discussions of the resulting samples will be held. Projects related to the Colabor's Theme of the Year will subsequently be elaborated in exchange with each other. Later, iterative strategies in design as well as artistic concepts that can be adopted from printing (and in principal comparable techniques) will be discussed in practice and theory. During the second CoCreationHub the students' projects will be taken further, hopefully to touch bottom. The last days of the module are reserved for consolidation, presentation and reflection, tackling the product as much as the process, paying attention to the strategies and concepts developed.

Date

1. May – 9. June 2023

Lecturers

Jörg Petri, Anja Sitter, guests

Modultype

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research
Materials and Practice

Entry requirements

The module is aimed at beginners as well as people with experience of working in print. Craftsmanship and care in handling machines, tools and materials as well as basic knowledge of applied colour theory and Adobe Photoshop and Indesign are desirable. Teaching language: English

MyCampus

DK.BA_+CO_119.F2301 ↗

Performatives Material

DK.BA_+CO_110.F2301

Das Eigensinnige von Materialien und das Interagieren mit diesem wird zur produktiven Ausgangslage. Das Material wird im Sinne des Neuen Materialismus als aktives Gegenüber verstanden, dessen «eigensinnige» Bedingungen den Prozess massgeblich prägen. Durch Bearbeitungs- und andere Interaktionsprozesse, Assemblagen, räumlichen Zueinander-oder Gegenüberstellungen setzen wir uns vertieft mit der Wirkung von Material auf Raum und Mensch auseinander. Das Besorgen, Sammeln, spricht die Materialflüsse von Material sind zu Beginn ein zentrales Thema. Es wird mit bereits vorhandenen, aussortierten oder weggeworfenen Materialien und Restposten gearbeitet, die in ihrem früheren Kontext an Bedeutung gewonnen und ihren Eigensinn erprobt haben.

Materialexplorationen, angeregt durch unterschiedliche Perspektiven und Herangehensweisen, führen zu einer Vielzahl von (Material-)Skizzen und eröffnen den Studierenden zu Beginn ein kollektives Experimentier- und Forschungsfeld. In dieser situativen Auslegeordnung werden Erkenntnisse diskutiert, die als Anregung dienen eine eigene oder kollektive, prozessorientierte Fragestellung zu formulieren. Erlaubt sind alle Be- und Verarbeitungstechniken, zu denen bereits Grundkönnen vorliegt. Die vertiefte Auseinandersetzung kann zu Artefakten, räumlichen Anordnungen, performativer Auseinandersetzung, Verarbeitungsprozessen, bis hin zu Videoarbeiten führen und ist offen angelegt. Der Prozess des Tuns ist zentral. Gemeinsam wird eine theoretisch und methodisch abgestützte Reflexion über den Umgang mit Materialien/Ressourcen und die Gegenüberstellung von unterschiedlichen Ansätzen kultiviert.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Cornelia Gassler, Fabienne Immoos, Dagmar Steffen, Martin Huwiler

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forsuchen
Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache ist Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_110.F2301 ↗

Situated Infrastructures

DK.BA_+CO_120.F2301

Infrastructures are things that move things. As such they have long been regarded as primarily of technical interest and invisible to most of us. The rise of platform capitalism has shown that platforms as digital infrastructures have a huge impact on how we communicate, act, and remember. Therefore, those underlying foundations are not just technical but also social, political, and aesthetic. Instead of hiding devices such as servers in depersonalized data centers, they could just as well be envisioned as highly relational or “situated technology” as the Feminist Server Manifesto has proclaimed.

The module “Situated Infrastructures” takes a critical as much as a practical look at digital infrastructures, by learning together how to modify, repurpose and even build our own infrastructures. But don’t let this scare you off! – Curiosity to reflect yourself and your work in the mirror of the topic is more important than any kind of prior technological knowledge.

We will use cheap and accessible DIY technologies and experiment with alternative concepts of infrastructures. We will analyze existing systems and discuss current theoretical approaches and art and design projects with like objectives. And we will do so by building collectives with shared questions and aims.

Date

1. May – 9. June 2023

Lecturers

Alexandra Pfammatter, Birk Weiberg, Thomas Knüsel, Valentina Vuksic, guests

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Self-empowerment and Engagement

Entry requirements

Language of instruction: English

MyCampus

DK.BA_+CO_120.F2301 ↗

SoundLab – build, explore and perform

DK.BA_+CO_104.F2301

The SoundLab module consists of different parts:

1. An electronic instrument/setup is built, physically or digitally or a combination thereof, and continuously developed during the module.
2. In parallel, the instrument/setup is explored acoustically and sounds are captured and developed. Participants will inspire each other, in creation as well as performance.

Students decide where they want to focus: sound design, prototyping, or performance. For the module conclusion different formats are possible, e.g. performance (live set), A/V installation, audio track as soundtrack (album, EP, single) and also “choose your appropriate medium”.

In smaller blocks, introduction to electronics, soldering, audio recording and DAW will be taught. Where desired and necessary, going deeper into CAD drawing, laser cutter and 3D printing can take place. The introductions are combined with practical exercises, which are also deepened either through self-study or in the group. Parts of the exercises can be used for the own realization and inspire the project.

In addition to the practical introductions, various artistic positions are worked through by the students in short presentations and presented to the others. This forms the basis for the joint analysis and discussion of various works. Further guided group work takes place in which the students are sensitized in their perception and with regard to the final presentations (exhibition, performance, etc.).

In self-study, the brainstorming takes place which is formulated in writing and presented orally. The project plan should serve as a guide or compass to help the students with the implementation. At regular intervals, short presentations (jam sessions) take place among each other, in which ideas can be exchanged and new directions can be taken. In individual discussions, students receive tips and suggestions for the realization as well as the final presentation. The students decide for themselves how they want to present their instrument.

Date

1. May – 9. June 2023

Lecturers

Chris Obrist, Ivana Lacic

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research

Sustainability

Entry requirements

Language of instruction: English

The module is aimed at students who want to explore DIY electronics and sound design and sound research in particular. The module is rather technique-focused in the first part, where students can build and deepen their practical skills in soldering, drawing (CAD) and rapid prototyping. The second part focuses on intuitive experimentation with the students' own created instrument/setup. The module is of interest to students who want to become more sensitive in creating tunings and choosing instrumentation.

MyCampus

DK.BA_+CO_104.F2301 ↗

Spielst du mit?

DK.BA_+CO_109.F2301

Das Modul hat die Auseinandersetzung mit kollaborativen Spielkonzepten sowie Mechaniken zum Inhalt. Wie wird ein Regelwerk definiert, welches die Zusammenarbeit als Team nicht bloss vorsieht, sondern eben eine zentrale wesentliche Rolle innehat? Es werden dabei Räume geschaffen, welche durch den kollektiven Austausch der Teilnehmer*innen spiel- und erfahrbar werden. Im Modul stellen wir ein konkretes Dispositif (Installation, interaktiver Raum) her, unter Einbezug von digitaler bzw. analoger Technologie.

Zunächst werden grundsätzliche Prinzipien und Dynamiken von Spielen aller Art vorgestellt, von der großen kommerziellen Game-Produktion, über Museums-Installationen, bis zum Hüpfen über den Gehweg. Es wird auf inspirativer Ebene die natürliche Verbindung des Menschen mit dem Spiel aufgezeigt: Was hat «fun» mit «play» und «game» zu tun? Was unterscheidet «Kooperation» von «Kompetition»? Die im Kurs umzusetzende «kooperative interaktive Rauminstallation» wird anschließend in diesem Gedankenfeld kontextualisiert. Es folgen kleine praktische Übungen zum Game Design mit Stift und Papier (Paper Prototyping). Alles wird durch theoretische Inputs zu Game Studies, Ludologie und der Geschichte von Games flankiert und in Kontext gesetzt.

In einer zweiten Phase werden mögliche zu verwendende Hardware- und Software-Komponenten vorgestellt. Dabei kommen einfache analoge sowie digitale Sensoren, Motoren bzw. andere elektronische Komponenten zum Einsatz (Mikrocontroller Arduino, LED Anzeigen, Monitore). Für die Rauminstallation werden «low-cost» und umweltschonende Materialien zum Einsatz kommen (Karton, Holz, Pappe, Kurbeln, Knöpfe, leitfähige Streifen, recycelter Elektroschrott). Für den Bereich der Micro-Controller gibt es eine Einführung in grundsätzliche Funktionsweisen (Programmierung und Verkabelung).

Anhand von Inputs zu physical computing im Feld von Games, interaktiven Installationen und Performance wird ein Überblick über aktuelle Anwendungsmöglichkeiten gegeben. In Gesprächen, Diskussionen und Tests wird der Einsatz von Technologie und das Handwerk in Kunst und Design vermittelt. Der Inspirations- und Theoriephase folgt die Planungs- und Umsetzungsphase eines eigenen Projektes in kleinen Teams. Der gesamte Prozess wird von den Projektgruppen dokumentiert. Zum Abschluss des Kurses muss eine öffentliche Ausstellung beweisen, dass die Installation vom Laufpublikum angenommen wird.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Sebastian Hollstein

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Exploratives Forschen

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache ist Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_109.F2301 ↗

Sprache ist ein Virus

DK.BA_+CO_102.F2301

Im Labor Sprache-ist-ein-Virus widmen wir uns gemeinsam dem Phänomen Sprache. Im Zentrum steht dabei das Material, die Erscheinungsformen, das vermeintlich nur transportierende Medium der Sprache. Wir stellen das Material über den Inhalt. Das Sinnliche von Sprache und Kommunizieren wird zum Brennpunkt und zur Botschaft. Dies gilt auch für die Theorie, wo wir sprachphilosophische Seiten der Sprache, wie beispielsweise Ludwig Wittgensteins Aspect Change kennen lernen. Wir erkennen grundsätzliche Aspekte von Wahrnehmung, Interpretation und Übersetzung von Bildern zu Text und vice versa.

In der Praxis geht es ergo oft um die gewählten Formate: Das prickelnde Experiment, die vielversprechende Versuchsanordnung, das überraschende Ensemble oder die aufschlussreiche mediale Kombination. Wir werden Sprache aus der Sicht, dem Gehör und dem Gespür der Gestalterin und des Künstlers, der Designerin und des Entwicklers untersuchen, um Erlebnisse und Erkenntnisse ausserhalb herkömmlicher Text- oder Sprachanwendungen zu finden.

Ziel eines jeden Virus ist natürlicherweise die Ansteckung, Übertragung und die Vermehrung. Was man durchaus auch als eine Form der Kommunikation verstehen kann. Für die Modulteilnehmenden bedeutet dies, bereit zu sein, das eigene Sprach-(Immun-)System vorübergehend herunterzufahren. Selbstverständlich um besonders gestärkt aus dem Modul hervorzugehen.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

René Gisler, Tine Melzer, Franziska Schläpfer (Big Zis), Christof Steinmann, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forsuchen
Material & Praxis

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_102.F2301 ↗

Südpol: Design & Kunst schafft Öffentlichkeit

DK.BA_+CO_113.F2301

Die Studierenden beschäftigen sich praktisch und theoretisch mit dem Thema der Kulturvermittlung anhand konkreter Beispiele aus Kunst und Design. Nach einer Einführung lernen sie den Kulturbetrieb Südpol «backstage» und mittels Besuchen von Konzerten, Clubnächten, Theater- oder Tanzperformances, Ausstellungen oder Proben kennen. Parallel entwickeln die Studierenden in interdisziplinären Teams für eine Veranstaltung ihrer Wahl ein eigenes künstlerisch-gestalterisches Vermittlungsformat mit dazugehörigen Kommunikationsstrategien und -massnahmen und lernen dabei «on the Job» ein Projektbeschrieb, Budget und Finanzierungsgesuch zu erstellen.

Auf Basis ihrer Beobachtungen, Gespräche, Recherchen und Erkenntnisse erarbeiten sie für ein ausgewähltes Publikum ein künstlerisch-gestalterisches Projekt unter Verwendung der Medien ihrer Wahl.

In der Vorbereitungsphase ist die kritische Auswertung der Ideensammlung, die Entwicklung narrativ-dramaturgischer Strategien, das Kennenlernen unterschiedlicher Beschreibungs-, Visualisierungs- und Dokumentierungsmöglichkeiten für die Eingabe eines Projekts wichtig.

In der Realisierungsphase sind es praktische Erfahrungen im Kontakt mit Kunstschaffenden, dem Publikum, dem eigenen Auftritt und der Zeit- und Materialplanung für das Gelingen des eigenen Projekts. Die Arbeit im Team mit Begleitung durch Dozierende und Verantwortliche des Südpols unterstützt die Entwicklung der eigenen Position und die Bildung eines für die Zukunft wichtigen Netzwerks.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Eva-Maria Würth, Nika Spalinger und Mitarbeitende des Kulturbetriebs Südpol

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum
Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache ist deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_113.F2301 ↗

Tanz den Limbo! Künstlerisches Handeln in liminalen ökologischen Räumen zwischen alten und neuen Welten

DK.BA_+CO_118.F2301

Liminale Räume sind Räume der Veränderung und Innovation, Räume, in denen alles möglich scheint und die sich ständig im Wandel befinden. Der liminale Zustand ist kein fester, sondern ein fluktuierender Schwebeszustand, wie zwischen Traum und Wachheit. Wir befinden uns gesellschaftlich im Zwischenraum, zwischen dem alten Leben, das wir verloren haben, und dem neuen Leben, das noch nicht entstanden ist.

Ein Teil der Theorien der Umweltbiologie (J. von Uexküll, 1926) besagt, dass das einzelne Lebewesen als ein mit Subjektivität ausgestatteter Organismus betrachtet wird. Dieselbe Theorie geht davon aus, dass die Umwelt ein stabiler Faktor ist. Die Realität hat jedoch etwas anderes gezeigt. Der Einfluss des Menschen auf die Natur hat zu massiven und schnellen Umweltveränderungen geführt. Daher kann die Umwelt vielleicht besser als zeitlicher Zustand, als liminaler Raum, beschrieben werden (M. Tønnessen, 2009).

In diesem Modul untersuchen wir die zahlreichen Über-, Durch- und Untergänge, in denen wir uns befinden und die die Gegenwart uns zeigt. Limbo ist Totentanz ebenso wie Bewegung der Vision und gesellschaftlichen Utopie. Darin versuchen wir gestaltend handlungsfähig zu werden.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Theres Waeckerlin, Stijn Ossevoort

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

Eintrittsvoraussetzungen

Für Studierende, welche Interesse am gegenwärtigen Geschehen in der Welt haben, sich mit den damit einhergehenden Fragen aktiv in der Gruppe auseinandersetzen möchten und die Bereitschaft mitbringen neue Zusammenhänge zu entdecken und experimentierend gestalterische und künstlerische Ideen im jeweils adäquaten Medium einzeln oder im Team umzusetzen.

Unterrichtssprache ist Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_118.F2301 ↗

The immersive laboratory

DK.BA_+CO_107.F2301

In the first part, students are immersed in virtual and augmented reality and during classroom time will receive introductions to new spatial narration methods, design software and Unity. In parallel, they get an introduction into architectural and game design theory about the creation of virtual spaces worth exploring. These principles come from recent studies and experiments about narrative architecture conducted by the HSLU CC Visual Narrative.

In the second part we explore the current state of virtual reality remote collaboration tools via distance learning.

In parallel, various immersive experiments will be created in interdisciplinary groups. Students will therefore have the choice to create either a project in spatial design, immersive animation or a simple interactive XR application in Unity.

It is important to create as much work as possible and to learn quickly from it. The experiments will be presented in group discussions at regular intervals so that we can all learn from each others experiences. There will also be guest lectures and critiques by representatives of the VR industry.

In the third part, the groups work on the projects in partly supervised self-study in order to create an immersive experience that will be showcased in the +Colabor exhibition.

Date

1. May – 9. June 2023

Lecturers

Christophe Merkle, Allison Crank, Markus Zank, Zoe Röellin, Janina Woods

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Digitality

Materials and Practice

Entry requirements

Teaching language: English

To be able to create a project in Unity, knowledge of programming with C# is advantageous.

Due to the technical requirements, the module can only accommodate a maximum of 12 students.

MyCampus

DK.BA_+CO_107.F2301 ↗

Ver-Ortung. Informationsdesign und Storytelling

DK.BA_+CO_101.F2301

Die Auseinandersetzung mit der visuellen Vermittlung von Information (Infografik, Storytelling, Karten, etc.) steht im Zentrum dieses Moduls. Über Einstiegsübungen und Fachvorträge wird das Thema der visuellen Vermittlung und deren kognitiven Grundlagen eingeführt. Die Arbeit am individuellen Projekt (einzeln oder in Gruppen) führt dann in die Tiefe der Auseinandersetzung mit visueller Kommunikation und deren spezifischen Fragestellungen. Punktuelle Fachvorträge ergänzen die Erfahrungen, die in der Praxis gemacht werden. Mittels individuellem Coaching kann wiederum gezielt auf die vielfältigen Gestaltungsfragen reagiert werden. Das Aufzeigen verschiedener Kreativstrategien in der Gruppe erweitert das Bewusstsein für die Vielfalt möglicher Vorgehensweisen im Gestaltungsprozess. Die abschließende Präsentation dient der Reflexion und Formulierung der gemachten Erkenntnisse über visuelle Didaktik.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Stefan Fraefel, Samuel Frei, Roland Hausheer, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_101.F2301 ↗

Visual Storytelling

DK.BA_+CO_108.F2301

Based on the annual theme of the +Colabor-modules, students develop their own visual projects with media of their choice, which they conceive, plan and realise individually or in groups. They receive input on research methods, dramaturgy and the work of various visual storytellers, who differ significantly from each other. Corresponding theoretical readings and discussions deepen the understanding of the respective topic and enable a more precise media application.

For the students' respective projects, individual presentation solutions will be found through open discourse and exchange within the group. The aim is to experiment, possibly to experience the creative potential of failure, but above all to listen to oneself and one's own interests and intentions and to develop and pursue one's own imagination.

Date

1. May – 9. June 2023

Lecturers

Johanna Lier (Module responsibility), Salvatore Vitale, Andrea Diefenbach

Modul type

Related

Credits

9

Competences

Explorative Research
Critical Thinking

Entry requirements

Module language: English.

The module is aimed at both, beginners and those with experience in visual media. Students should have an interest in research, the image and storytelling.

MyCampus

DK.BA_+CO_108.F2301 ↗

Visualisierungen mit Bewegtbild und Musik

DK.BA_+CO_105.F2301

Das Modul befasst sich mit verschiedenen Möglichkeiten des Zusammenspiels von Bewegtbild und Musik, insbesondere Live-Musik. Schwerpunkt bildet dabei der Bereich der zeitgenössischen, klassischen Musik. Visuelle Gestalter*innen experimentieren in Zusammenarbeit mit Musiker*innen und Komponist*innen der HSLU Musik und entwickeln daraus Live-Settings, die als Abschluss des Moduls gemeinsam aufgeführt werden. Dies kann von Visuals mit Live-Musik bis hin zu Installationen mit Film oder Performances mit Objekten, Bild- und Tonfragmenten sowie Tanz gehen.

Recherche in den Bereichen Kunst, Performance, Musik, Film, Videoclips, Literatur usw. nach relevanten Beispielen begleitet den ersten Teil des Moduls, von welcher ausgehend dann eine nach persönlichen Interessen geordnete Sammlung angelegt wird. Weiterer Bestandteil des Abschlusses ist neben der Live-Aufführung eine Projektdokumentation.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Robert Müller, Patrick Portmann, Ruth Stofer, Emilio Jose Guim Valencia (Hochschule Musik)

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Digitalität

Selbstermächtigung & Engagement

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse am experimentellen Umgang mit filmischen Bewegtbildformaten und Interesse an zeitgenössischer Musik von Jazz bis Klassik.

MyCampus

DK.BA_+CO_105.F2301 ↗

Vom Beobachten des Beobachtens

DK.BA_+CO_123.F2301

Wir treten in Kontakt mit Berufsbeobachter*innen: Ladendetektiv*in, Ethnolog*in, Script, Jäger*in, Vogelbeobachter*in, Astronom*in, Nachtwächter*in Wir fragen nach den besten Praktiken des Beobachtens im künstlerisch-gestalterischen Kontext und üben sie ein: Wir gaffen, wir beobachten heimlich, wir werfen beiläufige Blicke, wir untersuchen ganz genau. Wir schauen aus verschiedenen Distanzen, wechseln die Seiten und Perspektiven. Wir fühlen uns ein und fragen, wie ein Vertrauensverhältnis aufgebaut wird, damit ich befreit beobachten kann. Wir üben «neutrales» Beobachten, reflektieren den eigenen Anteil im Beobachtungsprozess und suchen geeignete «Beobachtungsziele». Wir begeben uns auf die Pirsch und tauschen uns aus über die eigenen Beobachtungsweisen. Das eigene Verhalten und die eigene Blickführung immer mit im Fokus. Gearbeitet wird mit Kameras, Pinseln, Stiften, digital und analog Die Wahl des Materials liegt bei dir.

Kontextualisierungen und theoretische Inputs können anhand folgender und weiterer Referenzen geschehen: Loraine Daston & Peter Galison, Susan Sontag, Gayatri C. Spivak, Friedrich Dürrenmatt, Sophie Calle, Material zur Fichenaffäre Schweiz, Arnold Odermatt, «Rear Window» von Alfred Hitchcock

....

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Christine Munz, Marianne Halter, Franziska Trefzer (MV)

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache: Deutsch

MyCampus

DK.BA_+CO_123.F2301 ↗

Wenn ich hier pinkle, fliesst das dann ins Meer? Künstlerische und designerische Feldforschung im alpinen Raum

DK.BA_+CO_116.F2301

Das Wasser der Alpen nährt drei der grössten Ströme Europas, Rhein, Donau, Po. So sind die Alpen mit der Nordsee, dem Mittelmeer und dem schwarzen Meer verbunden. In diesem Modul werden wir den Wasseradern entlang alpine Lebenswelten erforschen. Wir werden uns mit ethnografischen, ästhetischen und soziologischen Methoden an das Thema annähern und untersuchen, wie unsere Gesellschaft mit alpinen Landschaften umgeht. Neben intensiver Feldforschung soll die Auseinandersetzung mit Bezugswissenschaften, den Thesen des Kulturgeografen Werner Bätzing, dem ökologischen Denken von Timothy Morton und Bruno Latour, dem Hydrofeminismus, und mit künstlerischen und designerischen Referenz-Positionen als Grundlage für die eigene künstlerische und designerische Praxis dienen. Experimente mit Methoden der Rauman eignung sollen als Inspiration dienen, eigene Standpunkte, Perspektiven, Konzepte, Umsetzungen, Repräsentationen und Vermittlungsformate zu entwickeln (Artefakte, Texte, Filme, Publikationen, Websites, Audioguides, etc.).

Das Modul wird zu einem Teil nicht in den Schulräumen sondern im Feld stattfinden. Wir wollen uns den Kultur-, Sozial-, Technik- und Ökonomie-Räumen und ihren Gegensätzen und Elementen aussetzen.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Lena Eriksson, Jean-Pierre Grüter, Hans Kaspar Hugentobler

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen
Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Unterrichtssprache ist Deutsch.
Bereitschaft, gemeinsam einzelne und mehrere Tage am Stück im alpinen Raum zu verbringen und unterwegs zu sein. Termine noch nicht definiert

MyCampus

DK.BA_+CO_116.F2301 ↗

Ästhetische Praktiken in den Ruinen des Kapitalismus

DK.BA_+CO_117.F2301

Die für viele ruinösen planetaren Zustände, die sich durch Pandemien, Kriege, Ernährungsunsicherheit sowie Dürren, Hitze, Überschwemmungen und Wirbelstürme aller Arten gerade noch verstärken, sind grossteils immanente Funktionen einer kapitalistischen Welt. Hunger, Ausbeutung, Diversitätsverlust und Diskriminierung kommen nicht von irgendwoher, oder sind «von Natur aus» gegeben, sondern wurden und werden im Rahmen kapitalistischer Denk- und Verhaltensweisen (mit)hervorgebracht.

Im Modul werden wir diese verschiedenen Funktions- und Artikulationsweisen des Kapitalismus anschauen und analysieren, dabei einen Fokus auf seine neoliberale Spielweise legen, und die Diskussion darüber, was das Kapitalistische eigentlich ist, nicht aus den Augen verlieren. Gleichzeitig werden wir uns aber auch Brüchen, Verstecken, Alternativen und anderen (möglichen) Lebensweisen widmen.

Zu Beginn des Moduls wird es abwechselnd einführende Inputs, gemeinsames Lesen von relevanten Textausschnitten und Screenings geben. Dieser erste Teil wird als Gerüst dienen, von dem aus dann Fäden in Richtung der Arbeiten der Studierenden gesponnen werden. In diesem zweiten Teil entwickeln die Teilnehmenden in festeren oder loserer Gruppen eine künstlerisch-gestalterische Arbeit zu einem gesellschaftlichen Thema, in dem etwas Kapitalismus-spezifisches, -analytisches, -alternatives zentral ist. Am Ende des Moduls werden wir die Erkenntnisse aus den Arbeitsprozessen gemeinsam reflektieren und diskutieren sowie gegebenenfalls für andere zugänglich machen.

Datum

1. Mai – 9. Juni 2023

Dozierende

Max Heinrich, N.N., Gäst*innen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprache ist Deutsch.

MyCampus

DK.BA_+CO_117.F2301 ↗

BACHELOR

+REFLECT

Chinesische Kulturgeschichte

DK.BA_+RE_219.F2301

China blickt auf eine lange Kulturgeschichte zurück. Im Seminar werden die Elemente der Geschichte chinesischer Kultur und Kunst diskutiert. Vom ersten Reich «Xia» ab 2070 v. Chr. bis heute entstanden eine Philosophie, Medizin, Kunst, Literatur und eine Gedichtkultur sowie die traditionelle chinesische Kalligrafie und Malerei, deren Anfänge in der Neusteinzeit vor ca. 7000 Jahren liegen. Das Seminar führt in die chinesische Kunstgeschichte nach der Zeit des letzten Kaisers d. h. ab 1912 bis heute ein sowie in die Materialien der chinesischen Kalligrafie und Malerei bzw. die Funktion von Pinsel, Tusche und Reispapier. Während der Kulturrevolution (1966–76) orientierte sich die chinesische Kultur und Kunst verstärkt am Westen.

Das Seminar wirft einen Blick auf das zeitgenössische Kunstgeschehen in China. Die chinesische Kunst durchlief in den letzten Jahrzehnten einen drastischen Wandel wie das Land selbst. Das Seminar führt in die Arbeiten bedeutender Künstler der chinesischen Szene ein, u. a. Ai Weiwei, Li Song-song, Liu Jianhua, Lu Hao, Weng Fen, Xiao Yu, Xie Nanxing, Yu Youhan, Zhang Huan, Zhang Xiaogang und Zeng Fanzhi.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

René Stettler, Xinglai Yang

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_219.F2301 ↗

Digitale und analoge Vermittlung

DK.BA_+RE_207.F2301

Die Studierenden entwickeln in direkter Zusammenarbeit mit Anspruchsgruppen Instrumente, Trainingsprogramme und Tools, um technische Weiterbildungen und (interne) Wissensvermittlung aus unterschiedlichen Themenfeldern durchzuführen. Doch welches ist der beste Weg, dieses Wissen nachhaltig zu gestalten und auf dem neusten Stand zu halten? Welche Instrumente und Methoden eignen sich, analoge und digitale Inhalte weiterzugeben? Mit diesen Fragen beschäftigen sich die Studierenden und lernen so auch ihre ganz besonderen Fähigkeiten kennen. Bewusst sollen diese zusätzlichen Skills in Arbeitsgruppen zum Tragen kommen und in die Lösungsfindung einfließen.

Die Studierenden evaluieren im Vorfeld die Bedürfnisse möglicher Anspruchsgruppen und passen die Tools den zur Verfügung stehenden Ressourcen an. Die digitalen und analogen Umsetzungsmöglichkeiten sind auf das Zielpublikum abgestimmt. Illustration, technische Kreativität, Animation, Foto, Textkompetenzen und explorativer Umgang mit unterschiedlichen Tools, aber auch Flipchart und Performances kommen zum Einsatz. Produktion und Organisation berücksichtigen die individuellen Fähigkeiten der interdisziplinären Arbeitsteams.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Roland Grieder

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Digitalität

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_207.F2301 ↗

Expanded Cinema and Beyond: Mapping the Territory

DK.BA_+RE_208.F2301

In den späten 1960er-Jahren experimentierten die Exponent*innen des Expanded Cinema mit allen Elementen, welche die damalige Technik zur Verfügung stellte. Sämtliche Konventionen wurden hinterfragt: Die Narration wurde aufgebrochen, der Ton wurde an die Grenzen des Erträglichen geführt, das Material auf vielfältige Weise bearbeitet. Die Expansion bedeutet eine Bewusstseinsweiterung und einen Bruch mit überkommenen Wertesystemen. Es war der Aufbruch in die Postmoderne des Films, der Start ins 21. Jahrhundert. Ungefähr gleichzeitig setzte eine explosionsartige Vervielfältigung der Projektionsflächen ein. Doch mit welchen Geschichten und welchen Inhalten werden diese gefüllt? Wie beeinflussen sich Technologie und Inhalte: Is the medium still the message? Welche Erzählräume eröffnen uns die «neuen» Technologien? Und was ist aus dem Anspruch der Bewusstseinsweiterung geworden?

Die Fragen umreißen ein grosses Gebiet. Zu Beginn der Woche wird das Feld vorgestellt, Anhaltspunkte zur Orientierung werden gegeben. In begleiteten Kleingruppen wird ein Gebiet nach eigenem Interesse erkundet. Das Symposium am Schluss beleuchtet mehrere Stellen der Landkarte, so, dass sich ein lebendiges Bild des Expanded Cinema ergibt.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Franziska Trefzer

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Digitalität

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an aktuellen und historischen Fragestellungen rund ums Bewegtbild. Bereitschaft, sich auf experimentelle Formate einzulassen. Bereitschaft, unbekanntes Territorium zu erkunden.

MyCampus

DK.BA_+RE_208.F2301 ↗

Gender, Medien, Kultur

DK.BA_+RE_205.F2301

Gender Trouble, genderfluid, «gender is a spectrum»: Die Auseinandersetzung mit der sozialen Geschlechtlichkeit ist ein fruchtbares Thema sowohl für Wissenschaft und Forschung wie auch für Kunst-, Kultur- und Medien-schaffende. Dieser Kurs bietet die Gelegenheit, mediale Darstellungen von Geschlechterrollen und Geschlechterbildern zu analysieren und zu diskutieren. Ausgewählte Werke pflegen einen spielerischen Umgang mit der Gender-Thematik: sowohl als Inspiration für die gestalterische Praxis wie auch als mögliche Lesart für den Umgang mit medialen und kulturellen Produkten im eigenen Alltag.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Marcy Goldberg

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_205.F2301 ↗

Generative Art & Design: Algorithms in Motion

DK.BA_+RE_211.F2301

Since industrialisation, people have been preoccupied with the question of how they can use machines, and today computers, not only as tools but as active partners in design processes. From this, the field of generative design developed in the 20th century, which attempts to make the logic of algorithms visible as part of a digital culture.

On the one hand, the module provides an overview of the development of generative design and, on the other hand, introduces students to the creation of complex patterns and structures using code. The students investigate in their own projects which possibilities working with code offers for expanding their own vocabulary. This also involves questioning concepts such as authorship, creativity and the like.

Date

24.–28. April 2023

Lecturers

Joana Chicau

Modultype

Related

Credits

1

Competences

Digitality

Explorative Research

Entry requirements

English language skills

MyCampus

DK.BA_+RE_211.F2301 ↗

Ich und die Welt: Autobiographie und Autoethnographie in Kunst und Medien

DK.BA_+RE_216.F2301

«Ich ist ein anderer», sagt einst der Dichter Arthur Rimbaud. Dennoch (oder gerade deshalb?) beginnen viele künstlerische, literarische und filmische Arbeiten früher oder später bei der eigenen Biographie und finden Stoff in dieser. Der Zugang zur Welt, deren Logik und deren Geschichte führt über das unbekannte Ich und die eigene Erfahrung. Doch was heisst Erfahrung? Und wie führt sie zur Erkenntnis, die über den eigenen persönlichen Horizont hinausweist? Wie verbinden sich subjektive Perspektive und «die Vernunft der Welt» (Lévy-Strauss)? Dieser Frage geht das Modul nach in Übungen, Lektüren, Diskussionen und im Entwurf einer eigenen autoethnographischen Disposition.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Silvia Henke

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_216.F2301 ↗

Intermedialität II: Medienästhetik, Medientechnik, Medientheorie

DK.BA_+RE_215.F2301

Ob Stift, Papier, Software oder Kamera – all diese Medien sind nicht nur Werkzeuge. Sie haben eigene Potenziale. Medien arbeiten und denken mit an unserer Arbeit und an unseren Gedanken. In diesem Modul geht es darum, dass wir einen reflektierten, theoretisch fundierten, aber auch neuen und lustvollen Umgang mit den medialen Verfahren unserer eigenen Kunst- und Design-Praxis erlernen. Ausgehend von exemplarischen Beispielen wie ästhetische Praxis, theoretische Reflexion und experimentelle Forschung in einem Medium verbunden sind, machen die Studierenden ein eigenes künstlerisches Medium zum Untersuchungsgegenstand. Sie recherchieren zu dessen Technik und Ästhetik sowie seinen medientheoretischen Implikationen und führen ihre Untersuchung in Form eines künstlerisch-wissenschaftlichen Experiments vor.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Johannes Binotto

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Offenheit, Neugier, Experimentierfreude, Fähigkeit zur Exploration und künstlerisch-wissenschaftlichen Recherche, vorhandene Erfahrungen mit Schnittsoftware sind nicht zwingend aber hilfreich.

MyCampus

DK.BA_+RE_215.F2301 ↗

Komplexität und Objektgeschichten

DK.BA_+RE_201.F2301

Objekte – unsere Wahrnehmung, soziale Praktiken, kollektives Handeln wie auch unser Denken und Fühlen sind geprägt von der materiellen Kultur. Begehren nach Fortschritt, Innovation, Effizienz bringen stets neue Dinge hervor. Verstärkt erleben wir jedoch die Kehrseiten von Globalisierung, Konsum und Mobilität und finden uns in einer zunehmend zugemüllten, verrümpelten und vergifteten Welt wieder. Ausgehend von einer vertieften Objektstudie analysieren die Studierenden die Komplexität von Produktion, Wertschöpfung, Lebenszyklen und Obsoleszenz. Die Studierenden entscheiden sich für ein Objekt ihrer Wahl und zerlegen dieses in seine gegenständlichen und/oder emotional wahrgenommenen psychosozial aufgeladenen «Bestandteile». Sie recherchieren die Materialien, deren Herkunft sowie deren sozialen Produktionsbedingungen und die globalen Lieferketten im gesellschaftlichen Kontext. Zudem setzen sich die Studierenden aus ihrer fachlichen und autoethnografischen Position in Relation zum untersuchten Objekt. Sie schärfen ihr Denken in globalen und transdisziplinären Zusammenhängen und loten kritisch neue suffiziente Wohlstandsmodelle aus. Zuletzt erproben sie eine künstlerische Intervention am Objekt und zeigen Zukunftsszenarien einer enkeltauglichen Welt auf.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Wiktoria Furrer und Daniela Zimmermann

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+RE_201.F2301 ↗

Kostümgeschichte im Kontext des Theaters

DK.BA_+RE_200.F2301

Die Bühne des zeitgenössischen Theaters bietet Raum, Aspekte aus der Kostümgeschichte immer wieder neu zu betrachten. Jede Inszenierung ist ein hochkomplexer, dynamisch kreativer Prozess, der in konkreten Strukturen und Zeitabschnitten entsteht. Das Kostümbild ist Teil davon. Dies umzusetzen erfordert ein gemeinsames Konzept, Fantasie, kultur- und kostümgeschichtliches Wissen und eine intensive Auseinandersetzung mit dem Stück. Das Modul richtet sich inhaltlich nach dem aktuellen Spielplan des Luzerner Theaters. Der Besuch verschiedener Vorstellungen (mindestens eine) im Vorfeld des Moduls stellt eine persönliche Erfahrungsebene her. Die gesehenen Produktionen können ebenso wie andere Fallbeispiele aus Film, Fernsehen oder Videogames als Thema in Gruppen bearbeitet und in Form einer Kurzpräsentation in den Unterricht integriert werden. Ein gemeinsamer Probenbesuch während des Moduls, ein Blick in die Werkstätten und den Kostümfundus werden angestrebt. Mit anschaulichen Beispielen aus dem Arbeitsalltag am Theater erklärt die Dozentin, wie Kostümbild entwickelt und umgesetzt werden kann. Der theoretische Teil der Kostümgeschichte wird chronologisch über die Woche verteilt vermittelt.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Jonas Leysieffer, Ulrike Scheiderer

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+RE_200.F2301 ↗

Kunst-, Design- und Architekturgeschichte: Vom Jugendstil zur Art Deco (1890-1930)

DK.BA_+RE_214.F2301

Als eine der ersten international wirkenden Kunstströmungen der Avantgarde gingen die Impulse des Jugendstils von den Rändern des europäischen Kunstbetriebs in Nancy, Glasgow oder La Chaux-de-Fonds aus und wirkten von hier auf die Zentren Paris, Berlin und Wien. Als Reaktion auf klassische Modell-Studien an den Kunstakademien einte ein grosser Erneuerungswunsch alle Schulen des geografisch weit und fein verästelten Jugendstils: Eine moderne Ästhetik und mit ihr eine Lebensreform war im direkten Naturstudium und nicht in den überlebten Vorbildern des Klassizismus zu finden, und zwar für Architektur, Design und Kunst gleichermassen.

Das Modul behandelt die Strömungen des Jugendstils in dieser Wechselwirkung zwischen kreativer Peripherie (Schulen) und vermittelndem Zentrum (Ausstellungs- und Verkaufsorte). Es ist als Seminar mit höchstens 20 Teilnehmenden geplant, sodass eine objektnahe Diskussion der ausgewählten Kunstwerke/Themen im Zentrum stehen wird.

Datum

24.-28. April 2023

Dozierende

André Rogger

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Material & Praxis

MyCampus

DK.BA_+RE_214.F2301 ↗

Materialität in Kunst und Design

DK.BA_+RE_209.F2301

Das Material im Blick: Was heisst es, im und mit oder auch gegen das Material zu arbeiten? Fungieren Werkstoffe als Herausforderer, Ideenlieferanten, Spielverderber, Sparring-Partner, Fetische oder Metaphern oder sind sie schon das Werk selbst?

Zunächst geht es darum, mögliche Herangehensweisen kennenzulernen, wie mit Materialien künstlerisch gearbeitet wird. Die Frage, welche Rolle das Material im gestalterischen Prozess spielt, wird analysiert. Anhand von Werkbeispielen wird dann auf die verschiedenen, je nach Kontext wechselnden Bedeutungen der verwendeten Materialien eingegangen und Fragen der Material-Ikonologie bzw. Material-Semantik diskutiert. Begriffe wie «Haltbarkeit/ Veränderlichkeit/ Vergänglichkeit» oder auch «Gebrauchsspuren/ Patina als Bedeutungsträger» werden zur Diskussion gestellt. Ganztägige Exkursion in Museen: Überprüfung dieser Fragestellungen an Originalen.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Thomas Zirlewagen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_209.F2301 ↗

Naturwahrnehmung in Kunst(-) und (Natur-) Wissenschaft

DK.BA_+RE_204.F2301

Haben aktuelle künstlerische und (natur-)wissenschaftliche Visualisierungen von Naturzusammenhängen und -phänomen – etwa zur Klimadebatte – historische Vorbilder? In den Blick genommen werden sowohl frühere wie heutige «Wissensbilder» sowie die Netzwerke von visuell arbeitenden (Natur-)Wissenschaftler:innen und Künstler:innen und deren Auseinandersetzung mit Natur(-wahrnehmung). Dabei werden aktuelle Forschungsdebatten zur Bildkritik in Kunst, Wissenschaft und Technik aufgegriffen. Die Studierenden erarbeiten eigene thematische (Um)Setzungen in Sprache, Schrift und Bild, (v)erarbeiten Interviews mit Wissenschaftler:innen, Illustrator:innen, Kurator:innen, Autor:innen auch vor Ort.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Sören Schmeling und Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Nachhaltigkeit

MyCampus

DK.BA_+RE_204.F2301 ↗

Neues aus der Forschung II

DK.BA_+RE_217.F2301

Die Vorlesungsreihe stellt verschiedenen Fallstudien im Bereich der Design-, Film- und Kunstforschung vor. Problemorientierte, evidenzbasierte sowie stakeholder-orientierte bzw. eine prozessorientierte, kritische und ergebnisoffene Forschung werden vorgestellt. Verschiedene Biografien unserer Forschenden zeigen, welche Wege zu einer «practice-based» Forschung in Design, Film und Kunst führen können. Dabei ist es von grosser Wichtigkeit dazulegen, dass Forschung immer auch einen Einfluss in eigene Praxis der künstlerischen, Film schaffenden oder designenden Autor:innen hat – ein eigentliches Abenteuer. Die Vorlesungsreihe stellt in verschiedenen Fallstudien die Design-, Film- und Kunstforschung an der HSLU D&K vor. Die Vorlesung erprobt neue Vermittlungskonzepte zum aktiven Austausch mit den Studierenden.

Datum

28. Februar – 20. Mai 2023

Dozierende

Forschende aus den Kompetenzzentren Visual Narrative, Produkt & Textil, Kunst, Design & Öffentlichkeit und Design Management.

Modultyp

Wahl

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen
Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_217.F2301 ↗

Philosophische Ästhetik II

DK.BA_+RE_210.F2301

Ästhetik als philosophische Disziplin umfasst die Theorie des Schönen, der Kunst und der sinnlichen Erkenntnis. Das Modul «Philosophische Ästhetik II» knüpft an «Philosophische Ästhetik I» an und behandelt den Zeitraum vom 19. Jahrhundert bis in die Moderne; es kann aber auch unabhängig vom ersten Modul besucht werden. Inputs und gemeinsame Lektüre von Originaltexten führen in die wichtigsten historischen Positionen ein, die den ästhetischen Diskurs bis heute prägen.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Guy Markowitsch

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_210.F2301 ↗

Sammeln und Zeigen

DK.BA_+RE_213.F2301

Die Lehrveranstaltung ist Konzepten und Geschichte der Präsentation von Sammlungsgegenständen, vorzugsweise solchen der Kunst- und Kulturgeschichte (aber auch der Naturgeschichte) gewidmet. Museen hat es nicht immer gegeben. Veränderungen in der Wahrnehmung und Bewertung von Kunst, Geschichte, Religion, nationaler Identität und kulturellem Erbe sowie des Verhältnisses von Kultur und Natur, die Herausbildung von wissenschaftlichen Diskursen und Repräsentationsbedürfnisse von Einzelpersonen und Staaten haben dabei eine Rolle gespielt. Das lässt sich an den Sammlungsaufträgen ebenso ablesen wie den Gebäuden für die neuen Institutionen und der Präsentation der Gegenstände: Seit dem 18. Jahrhundert kann man die Umdeutung einstiger Gebrauchsgegenstände in Zeugnisse der Vergangenheit oder der künstlerischen Schöpferkraft an der Art ihrer Präsentation in Sammlungen ablesen. Wir verfolgen, welche Möglichkeiten und Tendenzen und Utopien sich daran knüpfen. Wir behandeln berühmte Sammlungen und fortschrittliche Gestaltungen von Ausstellungsräumen und Theorien des Sammelns und des Museums. Besuche in Museen und Präsentationen von dabei gewonnenen Einsichten sind Bestandteil der Lehrveranstaltung.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Wolfgang Brückle

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_213.F2301 ↗

Stadt der Zukunft

DK.BA_+RE_203.F2301

Gegenwärtig leben weltweit – und so auch in der Schweiz – mehr Menschen in Städten als auf dem Land. Durch Bevölkerungswachstum und Migration hält der Trend zu Verstädterung und Verdichtung an; zugleich hinterlassen die Städte einen erheblichen ökologischen Fussabdruck. Um die Ziele der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung erreichen zu können, muss daher auch in den Städten und Gemeinden eine Transformation erfolgen: Sie müssen die verschiedenen Handlungsfelder – Bauen und Wohnen, Mobilität, Energie, Ernährung, Infrastruktur u.a.m. – nachhaltig, sicher und widerstandsfähig gestalten und regenerative Kreisläufe etablieren. In dem Modul werden unterschiedliche Stadt(struktur)modelle, wichtige Handlungsfelder in Städten und Gemeinden sowie bereits existierende zukunftsweisende Initiativen und Projekte vorgestellt; weiterhin werden Möglichkeiten der Partizipation erkundet. Aufbauend auf diesen Inputs sowie Recherchen und Spaziergängen durch das eigene Quartier oder die eigene Stadt, entwickeln die Studierenden Zukunftsbilder, wie diese Orte nachhaltiger gestaltet und zugleich auch die Lebensqualität für die dort Wohnenden gesteigert werden können.

Datum

24.–28. April 2023

Dozierende

Dagmar Steffen

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Nachhaltigkeit

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_203.F2301 ↗

Stories of Making: Craft between, Art, Design and Environment

DK.BA_+RE_212.F2301

How do materials shape back on you, when you engage in practices of hand-making? Why people from over 40 countries come together to crochet a giant model of a coral reef? Ever heard of makers' movement, where hackers subvert political correctness of technology? What is the relevance of the handmade in today's world? Which colour, gender or class have those making hands? And are they still human?

Craft Studies and environmental humanities will provide the theoretical frame to meet the handmade in different scenarios: in artistic and designerly practice, in anonymous factories, on the street as form of protest, in the jungle as a source of knowledge, in neuroscience laboratories or in cosy living-rooms.

After having examined and discussed several examples together, a project in smaller groups will focus you on a particular practice of handmaking and set up a research wall about it. The resulting "ecologies of critical making" will visualise your insights through text, images and sketches. They will be presented in plenum to shed further light into the phenomenon of the handmade with its complex, emotional and often contradictory relations with the material world.

Date

24.-28. April 2023

Lecturers

Mònica Gaspar

Modul type

Related

Credits

1

Competences

Critical Thinking

Sustainability

Entry requirements

English language skills

MyCampus

DK.BA_+RE_212.F2301 ↗

Technofeminism

DK.BA_+RE_206.F2301

Gehören gewisse Vorstellungen von Männlichkeit und technischer Kompetenz der Vergangenheit an oder sind sie immer noch lebendig? Wie beeinflussen sich die Kategorien Geschlecht und Technik gegenseitig? Eine Einführung in die Thematik Geschlecht und Technik wird anhand grundlegender Texte erarbeitet. Darüber hinaus werden künstlerische Projekte und aktivistische Ansätze besprochen. Ein Experiment mit Selbsterfahrung und anschließendem Austausch lässt alle Studierenden eine persönliche Verbindung mit der Thematik finden

Datum

24.-28. April 2023

Dozierende

Cornelia Sollfrank

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

1

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

Selbstermächtigung & Engagement

MyCampus

DK.BA_+RE_206.F2301 ↗

BACHELOR
ABENDVORLESUNGEN

Designgeschichte 2: 1918 bis Gegenwart

DK.BA_+RE_ISA_105.F2301

Das Prinzip Design ist in westlichen Gesellschaften omnipräsent: Als ästhetische und kommunikative Optimierungsstrategie bestimmt es die Erscheinungsformen und Handlungsstrategien von Unternehmen, Organisationen und Personen. Als interdisziplinäres Berufs- und Forschungsfeld steuert es die Funktionslogik und das Zeichenrepertoire von Produkten und Prozessen. Beinahe alle Lebensbereiche werden kommerziellen Zielen untergeordnet – neue Lifestyles und Gesellschaftsideen werden permanent formuliert, um den Konsum auf hohem Niveau am Laufen zu halten. Gestaltende sind aufgefordert, ihre Rolle in diesem dynamischen Umfeld wahrzunehmen und mit neuen Ideen mögliche Alternativen aufzuzeigen, die Güterproduktion, Konsum und Verbrauch rechtfertigen.

Diese Vorlesung untersucht aus historischer und soziologischer Perspektive, wie sich Designtendenzen und -diskurse während des 20. Jahrhunderts entwickelt haben. Von den Um- und Aufbrüchen des Ersten Weltkrieges hin zur gegenwärtigen Ausdifferenzierung hybrider und nachhaltiger Produktkulturen werden zentrale Ansätze, Konzepte und Herausforderungen der Designgeschichte in den Blick genommen.

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Roland Grieder, Jonas Leysieffer

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_ISA_105.F2301 ↗

Geschichte der visuellen Medien 2

DK.BA_+RE_ISA_101.F2301

Die zweisemestrig aufgebaute Vorlesungsreihe nimmt sowohl die mediale Entwicklung visueller Medien von der Neuzeit bis zur Gegenwart in Blick als auch die inhaltlichen Veränderungen, die damit einhergingen und -gehen. Thematisch werden dabei Schlüsselmedien und assoziierte Formate in einer eher lockeren Chronologie behandelt und jeweils hinsichtlich der beteiligten Studienrichtungen vertieft.

Medien werden dabei nicht aufgefasst als neutrale Werkzeuge, sondern als Formen des Denkens und Handelns, denen eine Eigendynamik innewohnt. Die Studierenden werden sensibel gemacht für diese Potenziale der Medien, mit denen sie in ihrer Praxis umgehen, um sie weniger als auswechselbare Tools und stattdessen als Mitarbeitende zu verstehen.

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Sören Schmeling, Johannes Binotto u. a.

Modultyp

Wahl

Credits

2

Kompetenzfelder

Exploratives Forschen

Kritisches Denken

Eintrittsvoraussetzungen

Bestandenes Modul «Geschichte der visuellen Medien 1»

MyCampus

DK.BA_+RE_ISA_101.F2301 ↗

Kunstgeschichte 4: Spätmoderne und Gegenwart

DK.BA_+RE_ISA_103.F2301

In der Lehrveranstaltung werden von mehreren Dozierenden Gegenstände der Kunstgeschichte nach Inhalten und Einsatzweisen sowie nach Ausdrucksmitteln und Inszenierungsstrategien befragt und in Raum und Zeit eingeordnet. Kunst soll als Tätigkeitsbereich, Gefäss für die Entfaltung von Ausdrucks- und Mitteilungsmöglichkeiten und Mittel gesellschaftlicher Auseinandersetzung begreifbar werden. Die Lehrveranstaltung ist Bestandteil einer viersemestrigen Einführung in die Kunstgeschichte. Gegenstand dieser Lehrveranstaltung ist die Zeit zwischen dem Ausklingen der Frühen Neuzeit um 1800 und dem Beginn der Moderne um 1900.

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Wolfgang Brückle sowie Silvia Henke, Rachel Mader, Guy Markowitsch, Marie-Louise Nigg, André Rogger

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

2

Kompetenzfelder

Kritisches Denken

MyCampus

DK.BA_+RE_ISA_103.F2301 ↗

BACHELOR
WEITERE
ANGEBOTE

Smart-up – Ideen erfolgreich umsetzen

DK.SMART-UP

Smart-up verfolgt das Ziel, Studierende und Alumni aller Studiengänge sowie Mitarbeitende der Hochschule zu motivieren und zu befähigen, ihre Geschäftsideen umzusetzen und sie auf dem Weg in die Selbstständigkeit zu begleiten. Hierfür führt Smart-up individuelle Coachings zu allen Themen rund um die berufliche Selbstständigkeit und die Unternehmensgründung durch: Das Spektrum umfasst Standortbestimmung und Klärung der nächsten Schritte, Businessplan, rechtliche Aspekte (Geschäftsform, Schutzrechte), Portfolioberatung, gestalterische und technische Beratung für Prototyping, Kommunikation, Marketing, Verkauf und Vertrieb, Antragstellung bei Förderinstitutionen (z.B. Filmförderung, BRIDGE) u.a.m. Ergänzt wird das Coachingangebot durch verschiedene Netzwerkaktivitäten.

The program is also suitable for English speakers.

<https://www.hslu.ch/de-ch/design-kunst/ueber-uns/smart-up/>

Dozierende

Dagmar Steffen

Kompetenzfelder

Kreatives Unternehmertum

Eintrittsvoraussetzungen

Interesse an beruflicher Selbstständigkeit oder eigener Unternehmensgründung, Zuverlässigkeit, Verbindlichkeit.

MASTER

FACHMODULE

**MASTER
DESIGN
DIGITAL IDEATION
ECO-SOCIAL DESIGN
SERVICE DESIGN**

Focus Module 2

DK.MAAD_201.F2301

Focus modules are 20 short 2 day classes and workshops covering a wide range of subjects from research, design, futures, services, interactions, and sustainability. As a supplement to the core module, they offer advanced, elective options to deepen individual aspects of the thematic clusters. The individual courses are described separately. Based on the course descriptions, fulltime students register for at least six out of 20 courses. A course includes 12 hours of contact teaching and 33 hours of self-study.

Semester

2

Date

20. February – 14. July 2023

Lecturers

Jan-Christoph Zoels, Marcel Uhr, Samuel Frei, Robert Bossart, Marta Lago, Christof Arn, Christoph Fischer, Jorge Hirter, Serena Cangiano, Fabian Frei, Ladan Pooyan-Weihs, Uwe Martin, Silke Zöllner, Sabrina Tarquini, Marina Bräm, Marion Delhees, Ellen Schweizer, Ramona Banfi, Joe Macleod, David Rose, Daniel Goddemeyer, James Dudley, Karin Fink, Andreas Unteidig etc.

Modul type

Core

Credits

9

Entry requirements

MA_Focus Module_1

MyCampus

DK.MAAD_201.F2301 ↗

Core Module Design 2

DK.MAAD_210.F2301

Based on the design vision and the identified goal of the personal project (Coremodule 1), the students develop an appropriate research and project plan related to a conceptual framework. Therefore, a methodological skill-set is developed, which integrates stakeholder interactions to plan knowledge creation in the process. Finally, the targeted value creation through design is initiated, explored, and critically evaluated. The goal is the understanding of design strategies with economic and socio-cultural interdependencies of design interventions to develop one's design project effectively, based on a conceptual argument and with a critical approach to state-of-the-art references. The module is organized around themes: Design Vision 1 (3 teaching sessions), Exploration 1 (3 teaching sessions), Question-led Process 1 (3 teaching sessions), and Outlook (1 teaching session).

Semester

2

Date

20. February – 14. July 2023

Lecturers

Robert Bossart, Klaus Marek, Isabel Rosa Müggler
Zumstein

Modul type

Core

Credits

6

Entry requirements

Core Module Design 1

MyCampus

DK.MAAD_210.F2301 ↗

Core Module Service Design 2

DK.MAAD_211.F2301

In the Service Design Core Module 2, students acquire knowledge about advanced terms, theories, models of service design processes, their phases, and the corresponding methods and tools. They learn to apply methods in practice as they prepare for their project. In addition, they develop an understanding of service design in the development and implementation of strategic goals and policies. Students gain an understanding of the role of services in achieving sustainable outcomes. The module is organized around themes: Service Design Basics 2 (three teaching sessions), Sustainable Organizations and Society 2 (three teaching sessions), Service Design & Policy 2 (three teaching sessions), Outlook (one teaching session).

Semester

2

Date

20. February – 14. July 2023

Lecturers

Prof. Sabine Junginger, PhD, Dr. Andrew Polaine, N.N.

Modul type

Core

Credits

6

Entry requirements

Core Module Service Design 1

MyCampus

DK.MAAD_211.F2301 ↗

Core Module Digital Ideation 2

DK.MAAD_212.F2301

This module focuses on three thematic clusters: User Experience 2, Computer Science 2 and Interaction Design 2. 3 sessions User Experience, 3 sessions Computer Science, 3 sessions Interaction Design, 1 Overview lecture Futures in Digital Ideation. Using practical examples and their own project, students define a project-related design process and apply it directly according to the phases of the chosen process.

Semester

2

Date

20. February – 14. July 2023

Lecturers

Dr. Marcel Uhr, Kim Mingo

Modul type

Core

Credits

6

Entry requirements

Core Module Digital Ideation 1

MyCampus

DK.MAAD_212.F2301 ↗

Core Module Eco-Social Design 2

DK.MAAD_213.F2301

In this module, students will deepen their understanding of ESD and refine and develop their own (theoretical and practical) approaches to contributing to sustainability transformation. Students will expand their transdisciplinary knowledge in related fields and methodologies and bring them into dialogue with their practical project work. The module comprises three main thematic clusters: Self, Common & Planet. “Self” – students will engage with the meaning, implications, and potentialities of individual practices in ecosocial transformation. Students will question and develop their role perceptions and attitudes as ecosocial designers. “Commons” – students continue to analyze and map dynamics of complex stakeholder systems. “Planet” – students will be introduced to (environmental) science concepts relevant to sustainability transformation to design work. The module provides the foundation to move from human-centred to planet-centred design approaches.

Semester

2

Date

20. February – 14. July 2023

Lecturers

Dr. Andreas Unteidig, Karin Fink, N.N.

Modul type

Core

Credits

6

Entry requirements

Core Module Eco-Social Design 1

MyCampus

DK.MAAD_213.F2301 ↗

Project Module 2

DK.MAAD_220.F2301

Project module 2 (PM2) deepens the understanding of devising, conducting and managing design projects in complex settings with a strong focus on developing a sound research basis. The module builds on the following cornerstones: 1. Connect project: A two-week design sprint in the middle of the semester with students responding in group work to a briefing by external partners from business, research, society or politics. 2. Exposé and kick-off research thesis: A research- and evidence-based text critically discussing the context of the final thesis project. Students might decide to collaborate on their thesis project. 3. Individual project: Throughout PM2, students will explore and translate research insights into ideas, concepts and prototypes of relevant aspects of their field of interest. It is recommended that these experiments be designed to impact the research thesis substantially. 4. Atelier days: Faculty supports the individual project during weekly atelier days. 5. Presentation showcasing research questions, insights, processes, concepts and prototypes of the personal design project.

Semester

2

Date

20. February – 14. July 2023

Lecturers

Robert Bossart, Karin Fink, Sabine Junginger, Isabel Rosa Müggler Zumstein, Marcel Uhr, Andreas Unteidig, Axel Vogelsang, Christoph Zellweger, Jan-Christoph Zoels.

Modultype

Core

Credits

15

Entry requirements

Successful completion of project module 1

MyCampus

DK.MAAD_220.F2301 ↗

Lab 2

DK.MAAD_221.F2301

In this module, students deepen their practical research of their thesis project. The workshop introductions provide them with access to the specialised workshop facilities of the Department of Design & Art at the Lucerne University of Applied Sciences and Arts. They receive input from specialised lecturers on fabrication-, design- and prototyping processes. They experiment systematically and process-oriented in order to evaluate their design approaches and solutions. Individual coaching sessions and peer group presentations support the process-oriented evaluation process. They document and reflect on their work processes. The students choose one out of four specialised labs. The labs support exploratory experimentation with materials / process sampling (Material Sampling Lab), process- and solution-oriented prototyping / 3D sketching / mock-ups (Dirty Prototyping Lab), digital experimentation / physical computing and prototyping (Digital Prototyping Lab), exploring narratives through visual media (Storytelling Lab).

Semester

2

Date

20. February – 14. July 2023

Lecturers

Simon de Diesbach, Christoph Zellweger, Meri Zirkelbach, Fabian Frei

Modul type

Minor

Credits

3

Entry requirements

Participation in workshop introductions and safety trainings.

MyCampus

DK.MAAD_221.F2301 ↗

Thesis Project

DK.MAAD_413.F2301

Building on the research thesis's findings, insights, and outcomes, the thesis project addresses relevant contemporary issues with the means of design. The master's project can either answer an urgent problem or explore the potential of specific materials, artefacts, practices, and systems. The research and development process takes place in close exchange with relevant stakeholders. Cooperation with external partners from business, research, society or politics is welcome. In consultation with the lecturers, students develop the objectives, ideas, concepts, designs and prototypes for the final master's thesis. The master's project concludes with a presentation and is exhibited as part of the annual degree show. The module includes planning, construction, supervision, and dismantling of the exhibition. Collaborative MA projects between two or more students are welcome. Individual contributions of each student need to be made explicit.

Semester

4

Date

20. February – 14. July 2023

Lecturers

Robert Bossart, Karin Fink, Sabine Junginger, Isabel Rosa Müggler Zumstein, Marcel Uhr, Andreas Unteidig, Axel Vogelsang, Christoph Zellweger, Meri Zirkelbach, Jan-Christoph Zoels

Modultype

Core

Credits

21

Entry requirements

Successful completion of Project Module 2 and the research thesis.

MyCampus

DK.MAAD_413.F2301 ↗

**MASTER
FILM
ANIMATION**

Framework Reference

DK.MAAF_102.F2301

Das Modul Framework Reference dient einem Überblick sowie einer vertieften Auseinandersetzung mit der Film- und Mediengeschichte. Die Studierenden wählen eine definierte Anzahl von Filmen, medialen und künstlerischen Arbeiten von einer nach historischen und gattungsspezifischen Gesichtspunkten strukturierten Liste. Die zu sichtenden audiovisuellen Arbeiten stehen repräsentativ für unterschiedliche Gattungen und historische Epochen, ihre ästhetischen Eigenschaften, Inhalte und Kontexte werden nach der Sichtung in zwei Kommentaren und einem Prüfungsgespräch diskutiert.

Semester

1

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Fred Truniger, Florian Krautkrämer, weitere Dozierende des Studiengangs

Modultyp

Pflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_102.F2301 ↗

Experiment A

DK.MAAF_105.F2301

Das Experiment A bildet einen aus der Logik und Chronologie des individuellen Masterprojekts ausgekoppelten Raum, in welchem Platz geschaffen wird für gestalterische Experimente und interdisziplinäre Kooperationen. Lehrende des MA Film / MA Animation vermitteln zusammen mit externen Lehrbeauftragten aus unterschiedlichen Berufsfeldern Grundlagen neuer Medientechnologien und Bewegtbildgestaltungen. Die Studierenden arbeiten in Kleingruppen an der Konzeption und Umsetzung eines selbstgewählten a/v-Projekts zum jeweiligen Semesterthema. Im Zentrum stehen dabei der interdisziplinäre Praxisbezug, der Erwerb neuer technischer wie gestalterischer Kompetenzen und der Aufbau von Selbstlernfähigkeiten, die eine eigenständige Berufsfeldorientierung der Studierenden unterstützen.

Semester

1

Datum

11.–27. April 2023

Dozierende

Elke Rentemeister, Jochen Ehmann, Robert Müller, Fred Truniger, Christoph Merkle, weitere Dozierende des Studiengangs, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_105.F2301 ↗

Research II

DK.MAAF_200.F2301

Im Modul Research II wenden die Studierenden selbst gewählte Forschungsmethoden der Kultur- und Sozialwissenschaften auf eine eigene Fragestellung an. Mit einer ergebnisorientierten Vorgehensweise entwickeln sie eine konkrete Forschungsfrage und ein für diese passgenaues Forschungsdesign. Sie machen erste Testläufe mit der von ihnen ausgewählten Methode, überprüfen deren Eignung und nehmen notwendige Anpassungen des Forschungsdesigns vor.

Semester

2

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Elke Rentemeister, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_200.F2301 ↗

Framework B

DK.MAAF_201.F2301

Im Zentrum des Framework B stehen die Themen Narration und Reflexion. Es vermittelt Kenntnisse aus verschiedenen Bereichen fachspezifischer Theorie und Geschichte verbunden mit künstlerisch-gestalterischer Praxis. Das Modul bindet auch externe Lehrpersonen ein, um diesen Praxisbezug und besonders die eigenständige, variable Berufsbildorientierung der Studierenden zu unterstützen. In verschiedenen Kursen geben Theoretiker:innen und Praktiker:innen Einblicke in den reflexiven Denkstil ihres jeweiligen Feldes und exemplifizieren diesen anhand von Beispielen aus ihrer Berufserfahrung. Ergänzt wird dieses Programm durch den Filmclub mit semesterübergreifender Sichtung und Diskussion relevanter Filmbeispiele, sowie Exkursionen zu internationalen Filmfestivals.

Semester

2

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Fred Truniger, Jochen Ehmann, Robert Müller, Christina Zimmermann, Elke Rentemeister, Florian Krautkrämer, Thomas Gassmann, Dozierende des Studiengangs, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_201.F2301 ↗

Experiment B

DK.MAAF_202.F2301

Das Experiment B bildet einen aus der Logik und Chronologie des individuellen Masterprojekts ausgekoppelten Raum, in welchem Platz geschaffen wird für gestalterische Experimente und interdisziplinäre Kooperationen. Lehrende des MA Film / MA Animation vermitteln zusammen mit externen Lehrbeauftragten aus unterschiedlichen Berufsfeldern Grundlagen neuer Medientechnologien und Bewegtbildgestaltungen. Die Studierenden arbeiten in Kleingruppen an der Konzeption und Umsetzung eines selbstgewählten a/v-Projekts zum jeweiligen Semesterthema. Im Zentrum stehen dabei der interdisziplinäre Praxisbezug, der Erwerb neuer technischer wie gestalterischer Kompetenzen und der Aufbau von Selbstlernfähigkeiten, die eine eigenständige Berufsfeldorientierung der Studierenden unterstützen.

Semester

2

Datum

11.–27. April 2023

Dozierende

Elke Rentemeister, Jochen Ehmann, Robert Müller, Christophe Merkle, Dozierende des Studiengangs, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_202.F2301 ↗

Selfmarketing

DK.MAAF_203.F2301

Das Modul ist in zwei Teilen aufgebaut. Der erste Teil besteht aus Basis-Inputs der Modulleitung und externer Gäste. Gegenstand dieser Inputs sind der Aufbau einer Karriere als Freischaffende*r, die Gründung von Studios und die Anforderungen an professionelle Filmschaffende in Angestelltenverhältnissen. Zu den Inhalten gehören die mehrkanalige Profilbildung in sozialen Medien, Anforderungen an Showreels und der Aufbau eines aussagekräftigen CVs, sowie die Instrumente und Anforderungen für den Netzwerkaufbau im professionellen Feld inklusive der Bedingungen für die Vertretung durch Agenturen oder Galerien.

Der zweite Teil des Moduls ist ein durch Mentorate begleitetes Selbststudium. Das geplante Masterprojekt wird für die Entwicklung einer Marketingstrategie nach dem Studium verwendet.

Semester

2

Datum

13. März – 23. Juni 2023

Dozierende

Chantal Molleur, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_203.F2301 ↗

Dossier A

DK.MAAF_204.F2301

Das Modul Dossier A besteht aus Basis-Inputs der Modulleitung und externer Gäste zu den Grundlagen von Produktionsdossiers im nationalen und internationalen Filmbereich und dient der Vorbereitung für die Produktion eines Dossiers der selbstgewählten Masterarbeit. Ausserdem erhalten die Studierenden Grundlagenkenntnisse des Selfmarketings und der Vermarktungsstrategien für ihr Masterprojekt.

Semester

2

Datum

13.–24. März 2023

Dozierende

Ted Sieger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Moduls Project Story Development.

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_204.F2301 ↗

Dossier B

DK.MAAF_205.F2301

Das Modul Dossier B beinhaltet ein mentoratsbasiertes Studium zur Entwicklung eines Produktionsdossiers für das selbstgewählte Masterprojekt. Das in erster Version fertiggestellte Dossier wird Vertreter*innen externer Produktionsfirmen präsentiert und damit ein Netzwerk im Bereich der Produktion aufgebaut.

Semester

2

Datum

27. März – 7. April 2023

Dozierende

Ted Sieger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Moduls Project Story Development.

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_205.F2301 ↗

Projectbased Research II

DK.MAAF_206.F2301

Das Modul Projectbased Research II verbindet erneut die Schreibwerkstatt mit den Recherchemethoden. Die Studierenden haben im ersten Teil des Moduls bereits kritische Aspekte für ihre gestalterischen Entscheidungen herausgearbeitet, nun vertiefen sie ihre Grundlagen indem sie mögliche Problemfelder ihrer audiovisuellen Projekte konkretisieren. Aus diesen entwickeln sie Fragestellungen für eine Rechercheaufgabe, die konkrete Themenbereiche, Gestaltungen oder medientheoretische Ansätze umfassen kann. Die Studierenden entwerfen einen passgenauen Forschungsplan basierend auf der Fragestellung, dem Recherchebereich und der angestrebten Problemlösung und beschreiben diesen schliesslich nachvollziehbar in einem Exposé.

Semester

2

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Elke Rentemeister, Marcy Goldberg

Modultyp

Pflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_206.F2301 ↗

Production: Story Consolidation

DK.MAAF_207.F2301

Das Modul führt die Arbeiten des ersten Semesters bis zur Abgabe eines Produktionsdossiers (in Zusammenarbeit mit den Modulen Dossier A und B) weiter und schliesst damit die Präproduktion des selbstgewählten Masterprojektes ab. Das Modul bereitet die Produktion eines Finanzierungsdossiers vor und begleitet die Entwicklung des Projektes bei der Suche nach externen Produzent:inn:en. Die intensive Betreuung im Modul beruht auf einführenden und generalisierenden Inputs und der darauffolgenden individuellen Umsetzung im selbstgewählten Projekt. Die zweite Phase ist ein mentoriertes Selbststudium.

Zu den Inhalten gehören in der Animation unter anderem die Umsetzung eines Scripts in ein Storyboard und ein Animatic, die Entwicklung der Parameter für die Visualisierung des Projektes, sowie des Tonkonzepts. Bei der Begleitung von dokumentarischen Projekten betreffen die Inhalte unter anderem die Recherche von Drehorten, Protagonist:inn:en und einer Filmcrew, die Entwicklung der Parameter für die Visualisierung des Projektes, sowie das Tonkonzept.

Semester

2

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Jochen Ehmann, Ted Sieger, Robert Müller, Christina Zimmermann, Gerd Gockell, Anja Kofmel, Marine Hugonnier, Christian Puille, Felicie Haymoz, Elke Rentemeister, Katharina Knust, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

Abgeschlossenes Modul Production: Story Development Study Agreement I

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_207.F2301 ↗

Concept: Story Development

DK.MAAF_208.F2301

Die Stoffentwicklung wird durch einen Kick-off Workshop angestoßen, in dem anhand von Testinszenierungen ein vertieftes Verständnis zu den Zusammenhängen zwischen Figurenpsychologie, räumlicher Choreografie und Handlungsbogen vermittelt wird. Die Selbstorganisation des fachlichen Austausches wird über die Community-Plattform eingeführt, auf der Sachwissen zu formalen Bestimmungen im Verfassen konventioneller Textformen im Film- und Medienbereich vertieft und gegenseitiges Feedback und Informationsquellen organisiert werden können.

Im begleiteten Selbststudium wird in gestalterischen Tests und praktischen Experimenten die audiovisuelle Sprache für das angestrebte Masterprojekt, ein realisierbares Konzept zur Umsetzung, sowie die Dramaturgie und die Autorenhaltung der Erzählung/Erfahrung entwickelt. Ein externes Mentorat kann in Rücksprache mit der Studiengangsleitung organisiert werden. Grundlagen der Produktion und Projektfinanzierung werden im Modul «Dossier A» vermittelt; die Teilnahme ist verpflichtend.

Semester

2

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Christina Zimmermann, Jochen Ehmann, Ted Sieger, Robert Müller, Fred Truniger, Anja Kofmel, Marine Hugonnier, Katharina Knust, Gerd Gockell, Elke Rentemeister, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

Study Agreement I

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_208.F2301 ↗

Exploration: Object Consolidation

DK.MAAF_209.F2301

Exploration: Object Consolidation ist ein angeleitetes, mentoratsbasiertes Modul mit hohen Anteilen an Selbststudium und Übungen. Die Studierenden machen eine Grundlagenrecherche zu einem definierten Projekt und entwickeln dieses mit gestalterischen und narrativen Tests, kritischer Variantenbildung und einem Storyboard, Skript oder Treatment weiter. Die schriftliche und die praktische Thesis werden integrativ betrachtet oder aber präzise argumentiert als zwei getrennte Projektteile behandelt.

Semester

2

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Robert Müller, Jochen Ehmann, Ted Sieger, Christina Zimmermann, Anja Kofmel, Marine Hugonnier, Katharina Knust, Elke Rentemeister, Fred Truniger, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

Study Agreement I

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_209.F2301 ↗

Production Design C

DK.MAAF_210.F2301

Das Modul Production Design C besteht aus Basis-Inputs der Modulleitung und Dozierenden des MA Film / MA Animation sowie externen Gästen zu den Grundlagen der Erzeugung von Bewegungseindrücken in unterschiedlichen filmischen Gattungen und Formaten. Die Studierenden lernen die Funktionsweisen derselben für ihre Projekte einzuschätzen und aktiv zu verwenden. Die Arbeit mit Ton als wichtigem Faktor der Bewegungs- und Raumerzeugung im Film wird diskutiert.

Semester

2

Datum

1.-12. Mai 2023

Dozierende

Jochen Ehmann, Felicie Haymoz, Christina Zimmermann, Robert Müller, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_210.F2301 ↗

Exchange A

DK.MAAF_211.F2301

Das Exchangemodul wird individuell aus Kursen zusammengestellt, die entweder mit anderen Studienrichtungen geteilt werden oder mit externen Partner:innen bzw. in Form eines Austausches oder Praktikums durchgeführt werden. Die besuchten Inhalte erweitern das Wissen und die Kompetenzen aus dem Kern der Ausbildung oder im Zusammenhang mit dem selbstgewählten Masterprojekt.

Semester

2

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Jochen Ehmann, Robert Müller, Christina Zimmermann, Fred Truniger, Elke Rentemeister, Florian Krautkrämer, Thomas Gassmann, Jeroen Visser, Garcia Carlos Isabel, Thais Odermatt, Dozierende des Studiengangs, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

MyCampus

DK.MAAF_211.F2301 ↗

Written Thesis

DK.MAAF_300.F2301

Die Studierenden bearbeiten eine selbstgewählte Aufgabenstellung mit hohem planerischem und reflexivem Anspruch in Form einer schriftlichen Arbeit unter Einhaltung von wissenschaftlichen Standards. Die schriftliche Arbeit weist im Idealfall einen unmittelbaren Bezug zum Gestaltungsprojekt auf. Die Arbeit wird von einem Mitglied der Thesis-Jury des Masters Film während ihrer Entstehung in Form von individueller Betreuung oder durch Gespräche in Kleingruppen mit Peerfeedbacks gecoached und abschliessend der Jury zur Beurteilung vorgelegt.

Semester

3

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Elke Rentemeister, Florian Krautkrämer, Fred Truniger, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

9

Eintrittsvoraussetzungen

Die Thesis wird in deutscher oder englischer Sprache verfasst.
Erfolgreiches Bestehen von Project Based Research II oder abgeschlossenes Qualifikationsmodul 1.

MyCampus

DK.MAAF_300.F2301 ↗

Exchange B

DK.MAAF_301.F2301

Das Exchangemodul wird individuell aus Kursen zusammengestellt, die entweder mit anderen Studienrichtungen geteilt werden oder mit externen Partner:innen bzw. in Form eines Austausches oder Praktikums durchgeführt werden. Die besuchten Inhalte erweitern das Wissen und die Kompetenzen aus dem Kern der Ausbildung oder im Zusammenhang mit dem selbstgewählten Masterprojekt.

Semester

3

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Jochen Ehmann, Robert Müller, Christina Zimmermann, Fred Truniger, Elke Rentemeister, Florian Krautkrämer, Thomas Gassmann, Jeroen Visser, Garcia Carlos Isabel, Thais Odermatt, Dozierende des Studiengangs, Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

6

MyCampus

DK.MAAF_301.F2301 ↗

Fokusmodul A

DK.MAAF_306.F2301

In diesem Modul arbeiten die Studierenden begleitet durch die Dozierenden und Lehrbeauftragten des Studiengangs am individuellen Masterprojekt.

Semester

3

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Robert Müller, Jochen Ehmann, Ted Sieger, Garcia Carlos Isabel, Christina Zimmermann, Marine Hugonnier, Anja Kofmel, Dozierende des Studiengangs, Gäste

Modultyp

Wahl

Credits

10

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_306.F2301 ↗

Fokusmodul B

DK.MAAF_307.F2301

In diesem Modul arbeiten die Studierenden begleitet durch die Dozierenden und Lehrbeauftragten des Studiengangs am individuellen Masterprojekt.

Semester

3

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Robert Müller, Jochen Ehmann, Ted Sieger, Garcia Carlos Isabel, Christina Zimmermann, Marine Hugonnier, Anja Kofmel, Dozierende des Studiengangs, Gäste

Modultyp

Wahl

Credits

10

Eintrittsvoraussetzungen

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_307.F2301 ↗

Production: Practical Thesis

DK.MAAF_400.F2301

Das Modul basiert weitgehend auf dem begleiteten Selbststudium, wobei der Projektfortschritt in regelmässigem Coaching durch Dozierenden des MA Film / MA Animation überprüft wird. Die Filmproduktion wird entsprechend den Abmachungen des letzten Study Agreements erfolgreich abgeschlossen und vor einer Jury mit externen Fachleuten, sowie an der Jahresausstellung/ Film Premiere des Departements Design & Kunst präsentiert.

Semester

4

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Jochen Ehmann, Ted Sieger, Robert Müller, Christina Zimmermann, Anja Kofmel, Marine Hugonnier, Gerd Gockell, Katharina Knust, Fred Truniger, Elke Rentemeister, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

30

Eintrittsvoraussetzungen

Abgeschlossenes Modul Production: Realisation
Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_400.F2301 ↗

Concept: Practical Thesis

DK.MAAF_401.F2301

Das Modul basiert weitgehend auf dem begleiteten Selbststudium, wobei der Projektfortschritt in regelmässigem Coaching durch Dozierenden des MA Film / MA Animation überprüft wird. Das Masterprojekt wird entsprechend den Abmachungen des letzten Study Agreements erfolgreich abgeschlossen und vor einer Jury mit externen Fachleuten präsentiert.

Semester

4

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Jochen Ehmann, Ted Sieger, Robert Müller, Christina Zimmermann, Anja Kofmel, Marine Hugonnier, Gerd Gockell, Katharina Knust, Fred Truniger, Elke Rentemeister, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

24

Eintrittsvoraussetzungen

Abgeschlossenes Modul Concept: Script

Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_401.F2301 ↗

Dossier C

DK.MAAF_402.F2301

Das Modul Dossier C besteht aus Basis-Inputs der Modulleitung und externer Gäste zu den Grundlagen eines Produktionsdossiers von Langfilm- oder Serienproduktionen im nationalen und internationalen Filmbereich und dient der Ausarbeitung eines Produktionsdossiers für die selbstgewählte Masterarbeit bis zur Präsentationsreife vor externen Fachleuten aus der Filmproduktion.

Semester

4

Datum

13.–24. März 2023

Dozierende

Ted Sieger, N.N.

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

3

Eintrittsvoraussetzungen

Erfolgreicher Abschluss des Moduls Concept: Script.
Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_402.F2301 ↗

Exploration: Practical Thesis

DK.MAAF_403.F2301

Das Modul basiert weitgehend auf dem begleiteten Selbststudium, wobei der Projektfortschritt in regelmässigem Coaching durch Dozierenden des MA Film / MA Animation überprüft wird. Das filmbasierte Masterprojekt wird entsprechend den Abmachungen des letzten Study Agreements erfolgreich abgeschlossen und vor einer Jury mit externen Fachleuten, sowie an der Jahresausstellung/Filmpremiere des Departements Design & Kunst präsentiert.

Semester

4

Datum

20. Februar – 30. Juni 2023

Dozierende

Jochen Ehmann, Ted Sieger, Robert Müller, Christina Zimmermann, Gerd Gockell, Anja Kofmel, Marine Hugonnier, Fred Truniger, Elke Rentemeister, Katharina Knust, Gäste

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

30

Eintrittsvoraussetzungen

Abgeschlossenes Modul Exploration: Realisation
Die Unterrichtssprachen sind Deutsch und Englisch.

MyCampus

DK.MAAF_403.F2301 ↗

**MASTER
KUNST**

StudioLab Praxis 2

DK.MAMM_200.F2301

Das StudioLab Praxis ist eine inhaltlich fokussierte integral funktionierende kollaborative Werkstatt an der Schnittstelle zwischen gemeinsamer Projektarbeit und individueller künstlerischer Praxis. Dafür steht ein gemeinsam genutztes Atelier zur Verfügung. Im StudioLab Forum werden die gemeinsamen Themen, Fragestellungen und Vorgehensweisen entwickelt und koordiniert. Die Studierenden arbeiten im Atelier des StudioLab kontinuierlich an eigenen und/oder gemeinsamen Projekten. In Kolloquien finden Präsentation und Diskussionen der Ergebnisse aus aktuellen Untersuchungen und laufenden Projekten statt. Im Rahmen von Workshops wird gemeinsam an praxisbezogenen Teilen der Untersuchungen und Experimenten gearbeitet. Für die Umsetzung von grösseren Projekten mit externen Kooperationspartner*innen bilden sich Agenturen, die je nach Bedarf und nach einem eigenen Zeitplan arbeiten. Im Rahmen vom StudioLab Day wird die Arbeit der StudioLabs und die Ergebnisse der künstlerischen Praxis der Studierenden regelmässig an eine interessierte Öffentlichkeit vermittelt. Die im Rahmen des StudioLab Praxis beforschten und bearbeiteten Inhalte werden laufend dokumentiert und in angemessener Form archiviert und publiziert. Den Studierenden stehen für individuelle Besprechungen und Beratungen persönliche Sprechstunden zur Verfügung.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Lena Eriksson, Sabine Gebhardt Fink, René Gisler, Jean-Pierre Grüter, Simon Kindle, Jerome Ming, Varsha Nair, Nika Spalinger, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg, Klodin Erb und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

9

MyCampus

DK.MAMM_200.F2301 ↗

StudioLab Reflexion 2

DK.MAMM_201.F2301

Das Modul dient der gemeinsamen Erarbeitung eines Überblicks über den aktuellen Stand von Praxis und Debatten im inhaltlichen Feld des StudioLab und des gewählten Majors und bietet Gelegenheit, Recherche und Forschungsmethoden kennen und anwenden zu lernen, die auf die spezifischen Frage- und Problemstellungen des StudioLab und des Majors zugeschnitten sind. Im Rahmen des Moduls werden eigene Fragestellungen für die schriftlichen Master-Thesis entwickelt.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Lena Eriksson, Sabine Gebhardt Fink, René Gisler, Jean-Pierre Grüter, Elisabeth Nold Schwartz, Silvia Henke, Jerome Ming, Varsha Nair, Nika Spalinger, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg, Stephan Wittmer, Klodin Erb und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.MAMM_201.F2301 ↗

Diskurs 2

DK.MAMM_202.F2301

Kenntnisse aktueller Diskurse, aber auch von Methoden und Strategien im Bereich Art in Public Spheres oder Critical Image Practices. Im Zentrum steht ein selbstgesteuertes und ermächtigendes Arbeiten und Forschen, auch in kollektivem Austausch. Die Diskurse unterstützen die Entwicklung einer eigenen künstlerischen Forschungsarbeit – auch in Kollaboration oder Co-Autorschaft.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Sabine Gebhardt Fink, Elisabeth Nold Schwartz, Silvia Henke, Rachel Mader, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

9

MyCampus

DK.MAMM_202.F2301 ↗

Berufsfeldpraxis 2

DK.MAMM_203.F2301

Erweiterung und Vertiefung der Praxiskenntnisse, Zusammenarbeit und Projektkompetenz, Fähigkeit zum Agieren in gesellschaftsrelevanten Kontexten und Kollaborationen. Praktische Anwendungen und Umsetzung im Rahmen eines Gruppen-Projektes oder einer Einzelarbeit.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Lena Eriksson und Gastdozierende

Modultyp

Pflicht

Credits

9

MyCampus

DK.MAMM_203.F2301 ↗

Transfer 2

DK.MAMM_204.F2301

Kenntnisse transdisziplinärer Methoden, Arbeitsweisen und Fragestellungen. Praktische Anwendungen und Umsetzung im Rahmen eines eigenen Projektes mit transdisziplinärer Ausrichtung.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Wird im Modulprogrammhandbuch kommuniziert.

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.MAMM_204.F2301 ↗

StudioLab Master Thesis

DK.MAMM_400.F2301

Studierende entwickeln im Rahmen des StudioLab bis Ende 3. (verlängert: 5. Semester) selbständig ein Master Thesis Vorhaben, stellen dieses in Kolloquien zur Diskussion und reichen ein finales Konzept bei der erweiterten Studiengangleitung zur Beurteilung und Abnahme ein. Das Vorhaben wird dann im Rahmen von gemeinsamen Projekten oder selbständig organisierten Kollaborationen mit externen Partner*innen umgesetzt. Neben den Kolloquien können die Studierenden während des gesamten Prozesses eine Anzahl persönlicher Sprechstunden mit Mentorierenden in Anspruch nehmen.

Semester

4

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Alle Dozierenden und Mentorierenden des MAK

Modultyp

Pflicht

Credits

24

MyCampus

DK.MAMM_400.F2301 ↗

Master Thesis Schrift

DK.MAMM_401.F2301

Verfassen einer Master Thesis-Schrift sowie Präsentation und Verteidigung in angemessener Form.

Semester

4

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Sabine Gebhardt Fink, Jean-Pierre Grüter, Elisabeth Nold Schwartz, Silvia Henke, Rachel Mader, Peter Spillmann, Monica Studer und Christoph van den Berg.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Erarbeitung eines Master Thesis Vorhabens; einschliesslich des Exposés zur Master Thesis Schrift.

MyCampus

DK.MAMM_401.F2301 ↗

Berufsfeldpraxis 4

DK.MAMM_402.F2301

Erweiterung und Vertiefung der Praxiskenntnisse, Zusammenarbeit und Projektkompetenz, Fähigkeit zum Agieren in gesellschaftsrelevanten Kontexten und Kollaborationen. Praktische Anwendungen und Umsetzung im Rahmen eines Gruppen-Projektes oder einer Einzelarbeit.

Semester

4

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Lena Eriksson und Gastdozierende

Modultyp

Wahl

Credits

9

MyCampus

DK.MAMM_402.F2301 ↗

StudioLab Praxis 2

DK.MAMM_MAT200.F2301

Das StudioLab Praxis ist eine inhaltlich fokussierte integral funktionierende kollaborative Werkstatt an der Schnittstelle zwischen gemeinsamer Projektarbeit und individueller künstlerischer Praxis. Dafür steht ein gemeinsam genutztes Atelier zur Verfügung. Im StudioLab Forum werden die gemeinsamen Themen, Fragestellungen und Vorgehensweisen entwickelt und koordiniert. Die Studierenden arbeiten im Atelier des StudioLab kontinuierlich an eigenen und/oder gemeinsamen Projekten. In Kolloquien finden Präsentation und Diskussionen der Ergebnisse aus aktuellen Untersuchungen und laufenden Projekten statt. Im Rahmen von Workshops wird gemeinsam an praxisbezogenen Teilen der Untersuchungen und Experimenten gearbeitet. Für die Umsetzung von grösseren Projekten mit externen Kooperationspartnern bilden sich Agenturen, die je nach Bedarf und nach einem eigenen Zeitplan arbeiten. Im Rahmen vom StudioLab Day wird die Arbeit der StudioLabs und die Ergebnisse der künstlerischen Praxis der Studierenden regelmässig an eine interessierte Öffentlichkeit vermittelt. Die im Rahmen des StudioLab Praxis beforschten und bearbeiteten Inhalte werden laufend dokumentiert und in angemessener Form archiviert und publiziert. Den Studierenden stehen für individuelle Besprechungen und Beratungen persönliche Sprechstunden zur Verfügung.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Lena Eriksson, Sabine Gebhardt Fink, René Gisler, Jean-Pierre Grüter, Simon Kindle, Jerome Ming, Varsha Nair, Nika Spalinger, Peter Spillmann, Monica Studer / Christoph van den Berg, Klodin Erb und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

9

MyCampus

DK.MAMM_MAT200.F2301 ↗

StudioLab Reflexion 2

DK.MAMM_MAT201.F2301

Das Modul dient der gemeinsamen Erarbeitung eines Überblicks über den aktuellen Stand von Praxis und Debatten im inhaltlichen Feld des StudioLab und des gewählten Majors und bietet Gelegenheit, Recherche und Forschungsmethoden kennen und anwenden zu lernen, die auf die spezifischen Frage- und Problemstellungen des StudioLab und des Majors zugeschnitten sind. Im Rahmen des Moduls werden eigene Fragestellungen für die schriftlichen Master-Thesis entwickelt.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Lena Eriksson, Sabine Gebhardt Fink, René Gisler, Jean-Pierre Grüter, Elisabeth Nold Schwartz, Silvia Henke, Jerome Ming, Varsha Nair, Nika Spalinger, Peter Spillmann, Monica Studer | Christoph van den Berg, Simon Kindle, Klodin Erb und Gäste

Modultyp

Pflicht

Credits

3

MyCampus

DK.MAMM_MAT201.F2301 ↗

Bildungswissenschaftliche Studien Kunstpädagogik 2

DK.MAMM_MAT202.F2301

Untersuchung der gesellschaftlichen Bedingungen in einer translokalen und pluralen Kultur, auf deren Grundlage kunstpädagogische Ansätze artikuliert werden können. Überblick über die aktuellen kunstpädagogischen Diskurse. Entwicklung einer eigenen kunstdidaktischen Position im kollektiven Austausch und in Verbindung mit Unterrichtsforschung.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Jean-Pierre Grüter, Silvia Henke, Gastdozierende (wird im halbjährlichen Modulprogrammhandbuch kommuniziert).

Modultyp

Pflicht

Credits

2

MyCampus

DK.MAMM_MAT202.F2301 ↗

Allgemeinebildungswissenschaftliche Studien 2

DK.MAMM_MAT203.F2301

Das Teilmodul «Pädagogische Psychologie 2» befasst sich mit lernpsychologischen und motivationalen Aspekten des Umgangs mit Diversität, heterogenen Lernvoraussetzungen und Strategien zur Bewältigung von komplexen Lern-, Erziehungs- und Entwicklungssituationen im Spannungsfeld pluraler Wertorientierungen und Zielvorstellungen der Beteiligten. Speziell werden motivationale Aspekte des Lernens – und Lehrens – thematisiert. Die Studierenden bauen ein grundlegendes Verständnis für die Dynamik und Unterschiedlichkeit individueller Lernprozesse auf. Vor allem werden Fähigkeiten zur Lerndiagnose und -beratung erarbeitet und angewendet.

In Auseinandersetzung mit psychologischem Fachwissen zu besonderen Gefährdungen in der Adoleszenz – insbesondere Jugendgewalt, Fremdheitserfahrungen, Suchtmittelmissbrauch, Mobbing – erwerben die Studierenden Wahrnehmungskompetenzen zum Erkennen solch spezifischer Situationen zur Entwicklung eines pädagogischen Umgangs und präventiver Massnahmen dazu. Gleichzeitig werden die Studierenden dafür sensibilisiert, Grenzen der eigenen Zuständigkeit zu erkennen, und erwerben Zuweisungswissen zu Fachstellen. Das Seminar legt grossen Wert auf den Theorie-Praxis-transfer und die Reflexion von pädagogischen Handlungsmustern.

Das Teilmodul «Allgemeine Didaktik 2» thematisiert grundlegende Aspekte einer partizipativen Unterrichtskultur, um den Forderungen nach Selbst- und Mitbestimmungs- sowie Solidaritätsfähigkeit der Lernenden gerecht zu werden. Dazu sind differenzierende Lernumgebungen nötig, die den im Verlauf der Adoleszenz zunehmend divergierenden Lernvoraussetzungen und Interessen der Schülerinnen und Schüler auf der Sekundarstufe 2 Rechnung tragen und deren kognitive und metakognitive Bewusstheit als autonome und kooperativ agierende Lernende aktiv fördern. Dies erfordert von angehenden Lehrpersonen nicht nur eine ausgeprägte didaktisch-methodische Kompetenz zur Gestaltung von sachadäquaten, autonomie- und kooperationsfördernden Lernumgebungen, in denen die Diversität der Lerngruppe als Lernchance genutzt werden kann, sondern auch ausgeprägte Diagnose- und Diskursfähigkeiten, Kompetenzen der individuellen Lernbegleitung sowie ein Instrumentarium für eine angemessene Leistungsbeurteilung. Hierzu sind berufsethische Einstellungen erforderlich, die es ermöglichen, unterschiedliche Lernvoraussetzungen, Ansprüche, Interessen und Wertevorstellungen in Hinblick auf eine zu schaffende Bildungsgerechtigkeit ausbalancieren und produktiv nutzen zu können.

Semester

2

Datum

27. Februar – 2. Juni 2023

Dozierende

Susanne Wildhirt, Wolfgang Ruepp

Modultyp

Pflicht

Credits

8

MyCampus

DK.MAMM_MAT203.F2301 ↗

Fachdidaktik 2

DK.MAMM_MAT204.F2301

Die Fachdidaktik und Kunstpädagogik des zweiten Semesters ist ebenfalls verknüpft mit der Planung des zweiten Praktikums. Dabei soll sich die inhaltliche Planung an den vorgegebenen Lehrplänen orientieren, aber es sollen vermehrt aktuelle Themen und Inhalte aus dem Alltagsgeschehen, aus Kultur und Politik in einen künstlerischen und pädagogischen Kontext gebracht werden. Diese Fokussierung auf gesellschaftsrelevante Inhalte wird methodisch untermauert durch eine vertiefte Auseinandersetzung mit aktuellen kunstpädagogischen Diskursen. Die fachdidaktischen und methodischen Kenntnisse werden mit Fokus auf Farbe (Farbsysteme in Kunst, Physik und Industrie, Farbenlehre, Farbpsychologie, Farbe in Kunst und Design) erweitert. Dazu stehen zusätzlich medienorientierte Kursangebote zur Verfügung, welche individuell belegt werden können. Optional zu diesen Kursen steht das Angebot Diskurs zur Verfügung, in dem sie theoretische Kenntnisse und Methoden zu grundlegenden Positionen ihrer jeweiligen Vertiefung CIP oder MAPS erwerben können. Die Studierenden analysieren und präsentieren ihr erstes Praktikum. Fachdidaktische und methodische Ansätze werden von Dozierenden und von Gastdozierenden, die im Schulbetrieb stehen, vorgestellt und diskutiert. Themen dieser Gastveranstaltungen sind: Unterrichtsprojekte, Prozessbeurteilung, Bewerbungsverfahren.

Semester

2

Datum

20. Februar – 19. Mai 2023

Dozierende

Jean-Pierre Grüter, Gastdozierende (wird im halbjährlichen Modulprogrammhandbuch kommuniziert).

Modultyp

Pflicht

Credits

4

MyCampus

DK.MAMM_MAT204.F2301 ↗

Praktikum 2

DK.MAMM_MAT205.F2301

Die Studierenden organisieren ihr zweites Praktikum und führen es in eigener Regie und unterstützt vom Mentorat (Umfang 8 DL) durch. Eine Hospitation von mindestens 1 DL ist zusätzlich als verpflichtendes Element festgeschrieben. Sie reflektieren ihren Umgang mit Jugendlichen im Schulkontext (Klassenführung, Lernberatung) und überprüfen die Erreichung der definierten Lernziele. Sie praktizieren erweiterte Formen der Prozessbeurteilung und beziehen die Lernenden in die Werkbesprechung und Beurteilung mit ein. Sie analysieren ihre methodischen Ansätze (Unterrichts- und Sozialformen, Rhythmisierung, Medieneinsatz, Zeitmanagement) und ihre Rolle im Unterricht und reflektieren ihre Interventionen. Sie analysieren und entwickeln ihre Auftritts- und Sprachkompetenz. Die Studierenden dokumentieren ihre Unterrichtsprojekte.

Semester

2

Datum

13. Februar – 14. Juli 2023

Dozierende

Jean-Pierre Grüter, Simon Kindle, N.N., verschiedene Praxislehrpersonen.

Modultyp

Pflicht

Credits

4

MyCampus

[DK.MAMM_MAT205.F2301 ↗](#)

Netzwerk 2

DK.MAMM_MAT206.F2301

Gemäss Ausschreibung der organisierenden Kunsthochschule.

Semester

2

Datum

5.-9. Mai 2023

Dozierende

Gemäss Modulprogrammhandbuch

Modultyp

Wahlpflicht

Credits

2

Eintrittsvoraussetzungen

Wird halbjährlich im Modulprogrammhandbuch kommuniziert.

MyCampus

DK.MAMM_MAT206.F2301 ↗

Transfer 2

DK.MAMM_MAT207.F2301

Kenntnisse transdisziplinärer Methoden, Arbeitsweisen und Fragestellungen. Praktische Anwendungen und Umsetzung im Rahmen eines eigenen Projektes mit transdisziplinärer Ausrichtung.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Wird im Modulprogrammhandbuch kommuniziert.

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.MAMM_MAT207.F2301 ↗

Berufsfeldpraxis 2

DK.MAMM_MAT208.F2301

Erweiterung und Vertiefung der Praxiskenntnisse, Zusammenarbeit und Projektkompetenz, Fähigkeit zum Agieren in gesellschaftsrelevanten Kontexten und Kollaborationen. Praktische Anwendungen und Umsetzung im Rahmen eines Gruppen-Projektes oder einer Einzelarbeit.

Semester

2

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Lena Eriksson und Gastdozierende

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.MAMM_MAT208.F2301 ↗

StudioLab Master Thesis

DK.MAMM_MAT400.F2301

Studierende entwickeln im Rahmen des StudioLab bis Ende 3. (verlängert: 5. Semester) selbständig ein Master Thesis Vorhaben, stellen dieses in Kolloquien zur Diskussion und reichen ein finales Konzept bei der erweiterten Studiengangleitung zur Beurteilung und Abnahme ein. Das Vorhaben wird dann im Rahmen von gemeinsamen Projekten oder selbständig organisierten Kollaborationen mit externen Partner:innen umgesetzt. Neben den Kolloquien können die Studierenden während des gesamten Prozesses eine Anzahl persönlicher Sprechstunden mit Mentorierenden in Anspruch nehmen.

Semester

4

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Alle Dozierenden und Mentorierenden des MAK

Modultyp

Pflicht

Credits

24

MyCampus

DK.MAMM_MAT400.F2301 ↗

Master Thesis Schrift

DK.MAMM_MAT401.F2301

Verfassen einer Master Thesis-Schrift sowie Präsentation und Verteidigung in angemessener Form; plus schriftlicher didaktischer Transfer der praktischen Abschlussarbeit.

Semester

4

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Marina Belobrovaja, Sabine Gebhardt Fink, Jean-Pierre Grüter, Elisabeth Nold Schwartz, Simon Kindle, Silvia Henke, Rachel Mader, Peter Spillmann, Monica Studer | Christoph van den Berg, N.N.

Modultyp

Pflicht

Credits

6

Eintrittsvoraussetzungen

Erarbeitung eines Master Thesis Vorhabens; einschliesslich des Exposés zur Master Thesis schriftliche Arbeit.

MyCampus

DK.MAMM_MAT401.F2301 ↗

Spezialpraktikum 4

DK.MAMM_MAT402.F2301

Im vierten Semester realisieren die Studierenden ein Spezial-Praktikum (Projektwoche, Erwachsenenbildung, Kunstvermittlung, soziokulturelle Animation mit gestalterisch-künstlerischem Fokus) im Umfang von 8 DL, das sie im Rahmen der Fachdidaktik 3 geplant haben. Sie ergänzen damit ihr Repertoire in Kunstvermittlung in einem erweiterten Berufsfeld. Sie setzen sich entsprechend mit neuen Raum- und Zeitgefäßen auseinander und entwickeln ihren Umgang mit unterschiedlichen Zielstufen und Institutionen. Die Organisation und Durchführung ihrer berufspraktischen Tätigkeit erfolgt in eigener Regie und in Absprache mit den Mentorierenden. Die Studierenden dokumentieren ihr Vermittlungsprojekt.

Semester

4

Datum

13. Februar – 14. Juli 2023

Dozierende

Jean-Pierre Grüter, Simon Kindle, N.N., verschiedene Praxislehrpersonen.

Modultyp

Pflicht

Credits

4

MyCampus

DK.MAMM_MAT402.F2301 ↗

Berufsfeldpraxis 4

DK.MAMM_MAT403.F2301

Erweiterung und Vertiefung der Praxiskenntnisse, Zusammenarbeit und Projektkompetenz, Fähigkeit zum Agieren in gesellschaftsrelevanten Kontexten und Kollaborationen. Praktische Anwendungen und Umsetzung im Rahmen eines Gruppen-Projektes oder einer Einzelarbeit.

Semester

4

Datum

20. Februar – 7. Juli 2023

Dozierende

Lena Eriksson und Gastdozierende

Modultyp

Wahl

Credits

3

MyCampus

DK.MAMM_MAT403.F2301 ↗

