

Innenarchitektur

Curriculum
2023/2024

Mehr Infos unter
[hslu.ch/
innenarchitektur](https://hslu.ch/innenarchitektur)



Aufbau des Bachelor-Studiums

Kernmodule
mindestens 90 ECTS-Credits

Kernmodule	Innenraum	Technik	Gestaltung
Advanced	Bauerneuerung und Umnutzung 6		Philosophie 6
	Interiors and Furnishings 6	Finishings and Details 6	Farbe Fläche Körper Raum 6
			Methode und Haltung (Blockwoche) 3
Intermediate	Konzept, Programm und Organisation 6	Beleuchtung, Akustik und Klima 6	Atmosphäre, Farbe, Licht und Material 6
	Design Context 6	Design Process 6	Design Basics 6
Basic	Raum, Nutzung und Umfeld 6	Struktur, Statik und Fügung 6	Verantwortung 6
			Nachhaltigkeit Bau 3
	Raum und Wahrnehmung 6	Grundlagen der Innenarchitektur 3	Identität 6

■ Modul ist Pflicht
■ Modul ist Wahl
 ⑥ ECTS-Credit-
 angabe (hier 6)

Projektmodule

mindestens 51 ECTS-Credits

Bachelor-Thesis 12

Bestand 6

Praxiserfahrung 3

Public Interiors 6

Interdisziplinärer Workshop (Blockwoche) 3

Design Project 6

Entwurf und Konzept Innenraum 6

Autorschaft im Team 3

Räumliches Selbstportrait 6

Mensch und Raum 3

Erweiterungsmodule

mindestens 15 ECTS-Credits

Architektur Szene 3

Marke und Raum 3

BIM 2 (Building Information Modelling) 3

Architektur und Psychologie 3

Bauplanung 3

3D-Design Architektur 3

Innenraumdarstellung 3

Externes Fachseminar Architektur (Blockwoche) 3

Studienarbeit 3

Studienreise (Blockwoche) 3

Immersive Technologies 3

Summer School Fachbereich Bau (Blockwoche) 3

IT-Tools Architektur 3

Konstruktion im Innenraum 3

Digital Construction Grundlagen – Transformation 3

Digital-Twin-Grundlagen 3

Kernmodule Innenraum

Raum und Wahrnehmung **Pflicht**

Architektur als Ordnung des Lebensraumes wird anhand der Methode Typologie untersucht. Der Prozess der Informationsgewinnung, des Sammelns und des Einordnens ermöglicht den Überblick und das Verstehen der Zusammenhänge. Innerhalb der Kategorie Wohnen werden Gebäude in Bezug auf Raum, Wirkung, Nutzung und Kontext analysiert und interpretiert. In einer weiterführenden Aufgabe wird anhand der Transformation das analysierte Objekt morphologisch weiterentwickelt.

Raum, Nutzung und Umfeld **Pflicht**

Differenzierte Auseinandersetzung mit Fragen der Wohnnutzung und den Raum-, Konstruktions- und Proportionsmassen; Gestaltung räumlicher Situationen unter Einbezug von sozialen Mustern; Erkennen, Bewerten und Umsetzen räumlicher Konzepte im Spannungsfeld von Nutzung und Interaktion.

Design Context **Pflicht**

Bewusstsein für eine ganzheitliche Designpraxis und Anwendung von digital-analogen Methoden für Ideenfindung im Designprozess; Wissen über Designtheorie, Produktanalyse, Nachhaltigkeit und Materialökologie, Analyse von Mobiliar, Leuchten und Beschlägen unter Berücksichtigung von Proportion, Volumen, Kontext, Funktion und Ergonomie, Erstellen von Szenarien; Design im Spannungsfeld zwischen Funktion, Erfahrung und Emotion.

Konzept, Programm und Organisation **Wahl**

Erstellen von Raum- und Funktionskonzepten unter Einbezug von Nutzerbedarf und Nutzerbedürfnissen; Auseinandersetzung mit und Ermittlung von Bedürfnissen und deren Umsetzung, Erkennen und Bewerten der Raumqualität hinsichtlich ihrer Funktionalität.

Interiors and Furnishings **Wahl E**

Comprehensive investigation of dwelling and respective spatial concepts as a core competency of interior architecture; appreciation and knowledge of the cultural conditions generating meaningful interior spaces, appropriate furniture, suitable fittings and coherent furnishings; insights into historic and contemporary models of dwelling as the interplay between such aspects as representation and at-homeness, physiology of habitation and comfort as well as expression and function.

Bauerneuerung und Umnutzung **Wahl**

Wissen über bauliche und soziale Strategien der Transformation und deren Bedingungen in Ökonomie und Ökologie; Untersuchung der Schnittstelle von Baubestand und Nutzungsprogramm mit den Aspekten von Erhalt, Weiterbau und Erneuerung; Analyse von Umbaukonzepten im Hinblick auf Absicht, Ausführung und Wirksamkeit.

Kernmodule im Bereich Technik

Grundlagen der Innenarchitektur **Pflicht**

Das Modul Grundlagen der Innenarchitektur vermittelt die dem Fachgebiet zugrunde liegende Basis an Wissen und Methoden für die theoretische Reflexion und die praktische Tätigkeit. Aufgaben, Inhalte und Wertschöpfung der innenarchitektonischen Planung werden thematisiert, immer anhand von historischen und zeitgenössischen Beispielen. Eine spezifische Intérieur-Geschichte auf mentalitäts- und rezeptionsgeschichtlicher Ebene schafft ein spezifisches Bewusstsein für das Berufsfeld, seine Entwicklungen und Aufgaben.

Struktur, Statik und Fügung **Pflicht**

Kennenlernen der Typologie von Tragwerken in Holz in verschiedenen Grössen; Analyse von raumbildenden Baustrukturen in Holz und ihren Verbindungen; Ableitung von Gestaltungsideen und formalen Absichten nach Kriterien der Konstruktion im Entwurfskonzept eines Möbels; Einblicke in Aspekte des Bauingenieurwesens und der Materialkunde.

Design Process Pflicht

Wissen über den aktuellen digitalen Prozess im Design. Erfahrung mit Werkstoffen, ihren Eigenschaften und ihrer industriellen Verarbeitung und ihren Anwendungsgebieten in der Praxis, Kennen von Ergonomie und Arbeitsprozessen sowie deren Relevanz für die Gestaltung, Verständnis der Konstruktion und Aufbau von Produkten im Bereich Möbel, Leuchten, Beschläge in Serienfertigung bzw. Customized Furniture.

Beleuchtung, Akustik und Klima Wahl

Wissen und Erfahrung im Bereich der physikalischen Grundlagen und Wirkungen von Licht, Schall und Raumakustik, Klima und Raumluft in Bezug auf die Wahrnehmung und das Befinden; Einsatzbereiche von technischen und gestalterischen Massnahmen; Relevanz der physikalischen Umweltfaktoren in Raum und Gebäude.

Finishings and Details Wahl E

Study of the process of constructing interiors including space-defining surfaces, cladding and coatings; analysis of the effect and meaning of these elements; knowledge of the specific properties of materials and constructive systems of finishings; sustainability and building biology, tactile, visual and accoustical aspects, building physics; visits to construction sites in relation to the topics of the module.

Kernmodule im Bereich Gestaltung**Identität Pflicht**

Grundvoraussetzungen der Raumwahrnehmung und Identitätsbildung in Bezug zur Architektur werden durch bildnerische Untersuchungen und thematische Reflexionen mittels Zeichnung und Sprache aufgebaut und verortet. Das Ergebnis der Arbeit ist die Reflexion und Transferleistung vom bildnerischen zum konkreten Raum.

Verantwortung Pflicht

Verantwortlichkeit und Gesellschaftsrelevanz in Bezug zu unserem Lebensraum werden durch visuelle Untersuchungen und thematische Reflexionen mittels Fotografie und Sprache analysiert und verortet. Das Produkt der Arbeit ist die Reflexion und Transferleistung vom fotografischen zum realen Raum und wird in der «Architekturbibliothek – ein Bautenlexikon der Schweizer Architektur ab 1920» sichtbar. Thematisiert werden das kollektive Verständnis städtischer Räume und ihre historischen Entwicklungsbedingungen in Bezug zur Gesellschaft sowie die besondere Verantwortung von Architekten und Architektinnen bei ihrer Planung.

Design Basics Pflicht

Verständnis von Design als Entwicklungs- und Gestaltungsprozess im digital-analogen Spannungsfeld. Wissen um die Bedeutung von Design und dessen Positionierung im Umfeld von Architektur und Innenarchitektur, Wirkungen von Form, Fläche, Materialität, Licht und Farbe am Produkt im Raum, Material als Bedeutungsträger und Form der Interaktion mit den Benutzenden, Trend und Marktanalyse von aktuellen und visionären Möbeln und Leuchten, Wissen über aktuelle Produkte, Designerrinnen und Designer und Herstellung von Bezügen zur Designgeschichte.

Atmosphäre, Farbe, Licht und Material Wahl

Wissen und Erfahrung über die Phänomene von Farbe, Licht und Material verbunden mit Form und ihrem Einfluss auf die Wirkungsentfaltung von Atmosphäre und Aussage des Raums; Analysieren der Potentiale von Atmosphärischem in Praxis, Theorie und Kontext.

Farbe Fläche Körper Raum Wahl

Erproben und Erfahren von Wirkung und Zusammenspiel von «Farbe Fläche Körper Raum», Kenntnis über Beschaffenheit und Anwendung von Farbe, Tapeten und Textilien, Wissen über Techniken der Applikation von Farbe als Material, Tapeten und Textilien; Einblick in Handwerk und dessen Werkzeuge, Erkennen der Farbe als architektonisches Mittel, Vertiefen von theoretischem Wissen über Farbe.

Nachhaltigkeit Bau Pflicht

Verstehen des generischen Begriffs «Nachhaltigkeit», der heutigen Interpretationen und der gesellschaftspolitischen Einordnung. Übertragung in den Bereich Bau, Erkennen der Zielkonflikte und der Handlungsmöglichkeiten. Erkennen der Chancen und Risiken von Bewertungsinstrumente, als Leitdokument gilt der Standard Nachhaltiges Bauen Schweiz SNBS. Befähigung zur Konfliktkultur mittels Anleitung zu kritischem Denken, Diskutieren und Reflektieren.

Philosophie Wahl

Durch die individuelle Auseinandersetzung mit philosophischen Ansätzen in ihrem Bezug zum zeitgenössischen Architekturdiskurs werden Werkzeuge für das eigene Projekt sowie ein konzeptuelles und kulturelles Verständnis von Architektur und Raum aufgebaut. Das Ziel der Arbeit ist eine Reflexion und Transferleistung vom wahrgenommenen zum konzipierten Raum.

Methode und Haltung (Blockwoche) Pflicht

Ausgehend von der Auseinandersetzung mit Grundlagentexten der Architektur/Innenarchitektur und ihrem geschichtlichen Kontext vermittelt das Modul, wie man eine eigene Haltung entwickelt, formuliert und gegenüber anderen fachlich fundiert argumentiert.

Projektmodule

Räumliches Selbstportrait Pflicht

Anwendung von Entwurfs- und Planungswissen aus subjektiver Erfahrung und Erkenntnis; Umsetzung eines Raums der eigenen Wohnung im Projekt; Analyse des Spannungsfeldes der baulichen Anforderungen und der Bedürfnisse; Einbezug grundlegender Erkenntnisse zu innenräumlichen Phänomenen und Wirkungen.

Mensch und Raum Pflicht

Einführung in grundsätzliche Wahrnehmungs- und Denkprozesse als Grundlage für den Aufbau eines disziplinären Repertoires und einer persönlichen Arbeitsmethodik, Vermitteln von Grundlagen für den Aufbau einer systematischen und professionellen Arbeitsweise: Recherche, Bewertung und Analyse von Informationen, Argumentations- und Begründungspflicht in der eigenen Arbeit und Kommunikation, Herleitung und Definition des Projekts «Lebensraum» als verbindender gesellschaftlicher Auftrag an alle Baudisziplinen.

Entwurf und Konzept Innenraum Pflicht

Umsetzung eines innenarchitektonischen Projekts am konkreten Beispiel eines bestehenden Gebäudevolumens; praxisbezogene Auseinandersetzung mit dem Thema «Raum und soziales Umfeld» in Wohnungen; Technik, Konstruktion und räumliche Komposition als Lösungsansatz im Dienste der Bedürfnisse der Nutzerinnen und Nutzer.

Autorschaft im Team Pflicht

Aufbauend auf der Aufgabenstellung «Lebensraum» Einführung in die Verantwortung für Baukultur als Qualitätsanspruch interdisziplinärer Planungsteams, vertiefendes Verständnis grundlegender Wahrnehmungs- und Denkprozesse unter Einbezug von Teamprozessen und -organisation. Heranführung an das Konzept «Autorschaft im Team» und das Verständnis für den baugeschichtlichen Prozess der disziplinären Ausdifferenzierung und die Stellung und Bedeutung der eigenen Disziplin, Vermittlung von Planungsmethoden und Kommunikationsprozessen in interdisziplinären Planungsteams.

Design Project Pflicht

Entwerfen eines Objekts in einem relevanten, spezifischen Kontext und einer definierten Funktion und Zielgruppe; gestalterische und funktionale Problemlösung anhand der Verknüpfung von Form, Material, Farbe und haptischen Eigenschaften, digital-analoger Modellbau und Präsentation des Objekts im Massstab 1:1.

Public Interiors Pflicht E

Elaboration of a project of interior architecture in spaces of public use; design process from the constructive, technical and functional analysis to the concrete design and detailed planning of spaces and their furnishings; presentation based on fragments of spaces and samples in detailed scale.

Interdisziplinärer Workshop Bau (Blockwoche) Pflicht

Analyse einer Aufgabe (Planung der Planung) an einem realen und komplexen Bestandsprojekt. Die Studierenden setzen sich vertieft mit den Fragestellungen und Herausforderungen interdisziplinären Zusammenarbeitens auseinander. Zur Vorbereitung des nachfolgenden interdisziplinären Projektmoduls BESTAND wird eine Bedarfs- und Bedürfnisanalyse durchgeführt. Auf die Erfassung von programmatisch relevanten Grundlagen folgt die Bestimmung von Anforderungen an das Projekt. Die Entwicklung von Nutzerszenarien für den Entwurf und eine Meilensteinplanung für das nachfolgende Semester schliessen die Blockwoche ab.

Interdisziplinärer Workshop B+ Interdisziplinarität am Bau

Zur Vorbereitung des folgenden Projektmoduls IP1 im Programm B+ wird eine Bedarfs- und Bedürfnisanalyse mit der Bauherrschaft durchgeführt. Der Erfassung von programmatisch relevanten Grundlagen folgt die Bestimmung von Anforderungen an das Projekt. Die Entwicklung von Nutzerszenarien für den Entwurf schliesst die Blockwoche ab.

Bestand Pflicht DE/E

Auseinandersetzung mit einer Transformationsaufgabe im Bestand, bei der nachhaltige und zukunftsfähige Nutzungsszenarien, Technologien und Konstruktionen ausgelotet und reflektiert werden. Im Fokus steht das komplexe Verhältnis zwischen Ausdruck und Konstruktion einer zeitgemässen, atmosphärischen Architektur, die in ihrem Kontext verankert ist.

Kohorte B+:

Aufbauend auf den Ergebnissen des vorgelagerten interdisziplinären Workshops B+ wird die Aufgabenstellung in den interdisziplinären Studierendenteams auf Basis der Bedürfnis- und Bedarfsanalyse und der daraus entwickelten Nutzerszenarien bis auf Stufe Vorprojekt entwickelt. Im Fokus stehen nachhaltige und zukunftsweisende Szenarien und Konstruktionen. In regelmässigen Besprechungen mit der begleitenden Bauherrschaft stellen die Studierenden ihr Projekt zur Diskussion und reagieren auf die Kritik der Bauherrschaft.

Praxiserfahrung Wahl DE/E

Erwerb und Erweiterung praxisbezogener Fach-, Methoden- und Sozialkompetenzen und/oder unternehmerischer Erfahrung auf Basis der im Studium aufgebauten Kompetenzen, in der Regel in Zusammenarbeit mit einem externen Unternehmen oder beim Aufbau eines eigenen Start-ups.

Bachelor-Thesis Pflicht

Entwerfen eines Projekts der Innenarchitektur mit Praxisbezug im thematischen Umfeld der öffentlichen Nutzung, der Dienstleistung, der Gastronomie oder der Kultur; Verflechtung von Programm und Nutzung mit adäquatem Ausdruck in einer vorgegebenen Struktur und in Relation zum Ort; Integration der Kriterien von Innenraum, Technik und Gestaltung; atmosphärische, technische und betriebliche Umsetzung des Projekts in eine schlüssige Detaillierung und Präsentation.

Erweiterungsmodule

Konstruktion im Innenraum **Wahl**

Unterstützendes Konstruktionsmodul mit Schwerpunkt auf innenräumliche Details im Bereich Küche, Bad und Wohnen. «Das skizzierende Denken» und «die technische Problemlösung über Varianten» sowie «Engineering/Reverse-Engineering» stehen methodisch im Vordergrund. Vermittlung der Inhalte über Video-Tutorials und klassische Projektbesprechungen in Gruppen oder einzeln. Besichtigungen von Herstellern und Produzenten stellen den Bezug zur ausführenden Praxis her.

Digital-Construction-Grundlagen – Transformation **Wahl**

Die digitale Transformation durchdringt unseren Alltag auf allen Ebenen und generiert neue Abhängigkeiten und komplexe Ökosysteme. Unter anderem wird diese Transformation maßgeblich von den Entwicklungen im Bereich der künstlichen Intelligenz (AI) und generativen AI vorangetrieben. Die rasante Geschwindigkeit, mit der sich diese Technologien weiterentwickeln, stellt uns vor neue Herausforderungen. Gleichzeitig stehen wir auch unter dem Einfluss weiterer Drivers of Change, wie Klimawandel, Migration, demografischer Veränderung, etc. Für eine Gestaltung der Digitalisierung in der Planungs- und Baubranche aus Gesichtspunkten der Nachhaltigkeit müssen eine fachliche und eine Methodenkompetenz sowie eine persönliche Werthaltung entwickelt werden. Das Modul «Grundlagen - Transformation» adressiert die aktuellen technologischen und gesellschaftspolitischen Herausforderungen im Kontext der digitalen Transformation, beleuchtet Entwicklungen und Zielkonflikte und reflektiert Praktiken und Ansätze. Ein kritischer Diskurs soll angeregt und die Studierenden befähigt werden, eine eigene Position zu formen.

Digital-Twin-Grundlagen **Wahl**

Vor Baurealisation wird ein digitales Abbild - der Digital-Twin - multidisziplinär entwickelt und optimiert. Auseinandersetzung mit der konventionellen bzw. 3D- und der BIM-basierten Planung. Die Grundprinzipien der objektorientierten Modellierung, Koordination und strukturierte Informations-Erfassung verstehen. Einführung in die Grundlagen, Methoden und Technologien zur Erstellung eines Digital-Twin.

Immersive Technologies **Wahl**

Immersive Technologien wie Virtual und Augmented Reality bieten innovative Möglichkeiten zur Unterstützung von Präsentation und Kommunikation sowie Anwendungen im Lifecycle eines Bauobjekts. In diesem Modul befassen wir uns mit den verschiedenen immersiven Technologien, deren Möglichkeiten und Einsatzbereichen. Die Studierenden lernen, für welche Aufgaben und Anwendungen welche Technologie zielführend ist und wie diese Technologien eingesetzt und angewendet werden.

Studienreise (Blockwoche) **Wahl**

Studienreise im In- oder Ausland mit Besichtigungen und Exkursionen mit dem Schwerpunkt Innenarchitektur, Architektur und Design.

Summer School Fachbereich Bau (Blockwoche) **Wahl**

Behandlung der Kernthemen Struktur, Material und Klima: Gemeinsam mit Studierenden von internationalen Partneruniversitäten werden in einem Land der Klimazone «tropisch heiss und feucht» vor Ort lokale Ressourcen (Technologien, Materialien, Bauweisen) erforscht und Studien über vernakulär entstandene Bautypen verfasst.

Innenraumdarstellung **Wahl**

Vertiefung der Fähigkeiten genauen Sehens und Beobachtens in Bezug auf Darstellung von Raum, Objekt, Perspektive und Licht; Techniken, Abstraktion und Reduktion visueller Information hinsichtlich der Entwicklung eines persönlichen Skizzen- und Entwurfsprofils.

IT-Tools Architektur **Wahl**

Einführung und Anwendung der Programme InDesign und Photoshop. Erstellen mehrseitiger Dokumentationen mit Bild und Text; Anwenden von Musterseiten Text- und Objektformaten; Einrichten von Verzeichnissen; Bearbeiten von digitalen Bildern mit Fokus auf nicht-destruktivem Arbeiten; Anwenden von Korrekturen und Filtern; Erstellen vielschichtiger Bildmontagen.

3D-Design Architektur **Wahl**

Anwendung digitaler 3D-Werkzeuge als Entwurfsinstrumente; Entwicklung entwurfsrelevanter Themen im 3D-Modell; Einbezug von digitaler Bildherstellung und digitalem Modellbau in den Entwurfsprozess; digitale Fabrikation: Storyboard, Visualisierung, Faltmodell, Schichtmodell, Strukturmodell und Fotografie.

Studienarbeit Wahl DE/E

Erarbeiten einer Studienarbeit zu einem fachlich relevanten Thema aus der Architekturgeschichte über die Kunst bis hin zur Wohnsoziologie, Betreuung durch eine Spezialistin oder einen Spezialisten.

Bauplanung Wahl

Das Modul vermittelt den Prozess der Bauplanung von der ursprünglich erdachten Intention, dem Entwurf, bis zur Umsetzung in Gebautes, in städtebaulich-architektonische Materie. Beispiele aus der Praxis begleiten den Unterricht. Die Vermittlung von alten und neuen Methoden der Bauplanung und Realisierung sind ebenso Bestandteil des Moduls. Adressiert wird auch die aktuelle baukulturelle Debatte im Rahmen der zunehmenden Digitalisierung im Bauwesen.

Externes Fachseminar Architektur (Blockwoche) Wahl

Besichtigung von Gebäuden, Städten oder Landschaften im In- oder Ausland im Rahmen einer Exkursion, vertiefte Auseinandersetzung mit den Themenfeldern der Reise im Rahmen von Gesprächen und Referaten vor Ort, Führen eines Skizzenbuches, Erstellen eines fotografischen Portfolios.

Marke und Raum Wahl

Die Studierenden lernen anhand von Beispielen wie Marken sich definieren und wo die Bezüge zur Innenarchitektur sind. Sie verstehen die Begriffe Corporate Identity, Corporate Design und Corporate Architecture und wissen um deren Bedeutung in Bezug zur Innenarchitektur. Sie kennen die Formen der identitätsstiftenden Innenarchitektur und begegnen dieser auch mit einer fundierten kritischen Haltung. Durch das erlernte Wissen erkennen sie das Arbeitsfeld und die Grenzen von Corporate Architecture und sind in der Lage am Fachdiskurs teilzunehmen.

Architekturszene Wahl

Erforschen der verschiedenen Aspekte der Architekturdiziplin wie Stil, Ethik, Berufsbild, Medien als Mittler, Anspruchsgruppen, Erleben von Architektur als Teil des gesamten kulturellen Diskurses.

Architektur und Psychologie Wahl

Die Studierenden kennen die theoretischen Grundlagen und Modelle der Architekturpsychologie. Sie haben Grundkenntnisse über die Kernkonzepte der Umwelt- und Architekturpsychologie. Sie haben die praktischen methodischen Grundlagen der Wirkungsanalyse von Räumen erlernt und können diese praktisch auf Räumen und auf Pläne/Modelle übertragen und anwenden, die Ergebnisse dokumentieren und präsentieren. Sie können Wirkungen von Räumen analysieren und diese Wirkungen auf einen grösseren Zusammenhang Raum/Kontext übertragen. Das Wissen wird über Theorie und Umsetzungen in die Praxis - mittels Durchführung und Erstellung von konkreten Raumanalysen - vermittelt und angeeignet.

BIM 2 – Methodik Wahl

Interdisziplinäre 3D-/4D-Modellierung für das Planen, Bauen und Nutzen von Bauwerken. Anhand einer Fallstudie und ausgewählter interdisziplinärer bauprozessualer Problemstellungen lernen die Studierenden die Grundlagen einer BIM-gestützten Planung. Der Mehrwert digitaler Planungsmethoden und ein fächerübergreifendes Verständnis anderer Fachdisziplinen werden ebenso vermittelt. Dabei ist die BIM-Methode nicht nur Selbstzweck, sondern auch die Grundlage moderner interdisziplinärer Zusammenarbeit. Eine kritische Auseinandersetzung mit digitalen Tools und Methoden ist integrativer Bestandteil des Kurses.

Hochschule Luzern
Technik & Architektur
Technikumstrasse 21
6048 Horw

T +41 41 349 32 07
bachelor.technik-architektur@hslu.ch
hslu.ch/innenarchitektur



Mehr Informationen zum
Bachelor Innenarchitektur