

STUDIENFÜHRER

2024/2025

**HOCHSCHULE FÜR
GESTALTUNG UND KUNST
BASEL FHNW**



Die Informationen in Englisch
finden sich auf der Webseite.

Information in English is available
on the website.



JOIN

Inhaltsverzeichnis

Herzlich willkommen	2
Studieren an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW	114
Campus und Infrastruktur	122
Studienangebote Bachelor	128
Informationen Bachelor-Studium	129
Bildende Kunst (BA)	132
Industrial Design (BA)	136
Innenarchitektur und Szenografie (BA)	140
Mode-Design (BA)	145
Prozessgestaltung (BA) am HyperWerk	149
Vermittlung von Kunst und Design (BA)	153
Visuelle Kommunikation und digitale Räume (BA)	156
CoCreate	159
Studienangebote Master	160
Informationen Master-Studium	161
Digital Communication Environments (MA)	163
Fine Arts (MA)	168
Masterstudio Fashion Design (MA)	171
Masterstudio Industrial Design (MA)	174
Masterstudio Scenography (MA)	177
Transversal Design (MA)	180
Vermittlung von Kunst und Design (MA), Lehrdiplom für Maturitätsschulen	183
PhD	186
Weiterbildung	188
Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW	194
Kontakt	196

HERZLICH WILLKOMMEN

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW (HGK Basel) auf dem Basler Dreispitzareal bietet ein kreatives Umfeld für Ihr Studium in den Bereichen Kunst und Design und deren Vermittlung. Zentrales Anliegen unserer Bachelor-, Master- und PhD-Studiengänge ist es, den Studierenden individuelle Freiräume zu eröffnen und gleichzeitig ein kritisches Bewusstsein für unser Zusammenleben in gesellschaftlichen Kontexten zu schaffen. Die HGK Basel sieht sich als untrennbar verbunden mit der zivilen Gesellschaft und stellt sich deren aktuellen Fragen. Bei uns zu studieren, bedeutet, die Zukunft mitzugestalten.

Technische und handwerkliche Fähigkeiten werden den Studierenden durch experimentelle Herangehensweisen vermittelt. Resultatoffene und prozessorientierte Methoden des Designs und der künstlerischen Forschung gelten ebenso als Grundlage für ein reflektiertes Handeln wie das Wissen um historische und aktuelle Diskurse. Die übergreifenden Themen Digitalität und Diversität spielen dabei in gesellschaftlichen, soziokulturellen, politischen und ökologischen Transformationen eine wichtige Rolle.

Die Kulturstadt Basel mit ihrer vielfältigen Museumslandschaft, ihren Kunstmessen, Designevents und Theaterfestivals sowie die geografische Lage der Nordwestschweiz im Dreiländereck machen die HGK Basel zu einem einzigartigen Studienort. Auf unserem Campus und an unserer Hochschule bieten wir Atelierplätze für alle Studierenden 24/7, herausragend ausgestattete Werkstätten und Labs, individuelles Mentoring, internationale Austauschprogramme, offene Diskursräume und soziale Infrastrukturen. Ein Studium an der HGK Basel befähigt Sie zur

Entwicklung zukünftiger Praktiken in Bildender Kunst, Visueller Kommunikation, Industriedesign, Prozessgestaltung, Innenarchitektur, Szenografie, Mode-Design, Digitalen Räumen und Umgebungen, Transversalem Design sowie in der Vermittlung von Kunst und Design. Schwerpunkte unserer Studienprogramme liegen dabei auf der Relevanz und den Potenzialen von Materialkulturen und Materialkreisläufen, Verhältnissen von Kunst und Design zu Gender, Natur, Technologie und Wissenschaft, Digital Environments und Co-Creation.

Wir freuen uns über Ihr Interesse und hoffen, dass Sie zur nächsten Generation gehören, die mit uns studiert.

Prof. Dr. Claudia Perren
Direktorin der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW



Foto: Pati Grabowicz

Die Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW (HGK Basel) befindet sich in historischen Gebäuden wie auch im 47 Meter hohen Hochhausneubau auf dem Campus Dreispitz. Auch die Campus.Werkstätten und der Ausstellungsraum <der TANK> befinden sich auf dem Gelände rund um den Freilager-Platz. Dieser bildet das Zentrum einer Nachbarschaft mit Akteur:innen aus Kunst und Kultur, Design und Kreativwirtschaft. Foto: Pati Grabowicz





Unmittelbare Nachbar:innen der HGK Basel sind unter anderem der Ausstellungsraum und die Bibliothek der Schule für Gestaltung Basel (SfG), das HEK Haus der elektronischen Künste, das Archivgebäude des Architekturbüros Herzog & de Meuron, die Ateliers des internationalen Stipendienprogramms Atelier Mondial, RadioX und ab 2024 das Kunsthaus Baselland.
Foto: Pati Grabowicz

Im Rahmen der Initiative PUBLIC ART@FREILAGER-PLATZ wird mit «Appearing Rooms» des Künstlers Jeppe Hein im Frühsommer 2023 eine Brunnenskulptur auf dem Freilager-Platz installiert. PUBLIC ART@FREILAGER-PLATZ ist eine gemeinsame Initiative von der HGK Basel, dem HEK Haus der Elektronischen Künste, dem Kunsthaus Baselland und der Interessengemeinschaft Freilager-Platz.

Jeppe Hein, Appearing Rooms, 2004. Water, wood, iron grating, jets, electrical pumps, computer controller, 230 × 700 × 700 cm. Courtesy KÖNIG GALERIE, Berlin, 303 GALLERY, New York, and Galleri Nicolai Wallner, Copenhagen. Installation View Freilager-Platz, Basel/Münchenstein. Foto: Pati Grabowicz, © Kunsthaus Baselland





Ursprünglich von der Landwirtschaft über einen Materiallagerplatz und ein Waren- und Zollfreilager zu einem Gebiet mit gemischter Nutzung: Der Dreispitz befindet sich in einem permanenten Wandel, das städtische Quartier ist in einer Transformation. Das Kunsthaus Baselland wird mit seinem Neubau ab 2024 unmittelbarer Nachbar der HGK Basel. Foto: Pati Grabowicz



Wenige Gehminuten von der HGK Basel entfernt befindet sich mit den Merian Gärten ein grosszügiger botanischer Garten, der zum Verweilen und Spazieren einlädt. Foto: Pati Grabowicz



Die HGK Basel ist mit dem Öffentlichen Verkehr in wenigen Minuten vom Bahnhof Basel SBB erreichbar. Foto: Pati Grabowicz

«To be an artist today is to be entangled in questions of gender and nature, within a system of racial capitalism and its constant disassembling of community. At Institute Art Gender Nature our belief in art is equal to our belief in community – one practice does not exist without the other.»

Quinn Latimer, Studiengangleiterin Master Fine Arts und Dozentin IAGN

«Aus dem Strickatelier über die Grenzen hinaus: Ein einzelner Faden verschlingt sich mit sich selbst, greift aus in Flächen, Formen, Gebilde – vermischt sich mit anderen Materialien, wirkt in seiner angenommenen Form über sich hinaus, verbreitet eine Stimmung, erzeugt ein Gefühl, vermittelt ein Anliegen.»

Iva Willi, Wissenschaftliche Mitarbeiterin Bachelor Mode-Design

«Im Institute Contemporary Design Practices gehen wir neue Wege: Die Studierenden des Studiengangs Industrial Design lernen alles, was sie brauchen, um sich zukünftig als Industrial Designer:in erfolgreich im Beruf zu profilieren. Darüber hinaus profitieren sie vom Austausch und von den Kooperationen mit den Studiengängen Mode-Design sowie Innenarchitektur und Szenografie. Mit unserem Konzept der kodisziplinären Ausbildung in den Designpraktiken sind wir einmalig in der Schweiz.»

Prof. Werner Baumhaki, Institutsleiter ICDP und Studiengangleiter Bachelor Industrial Design



Die Mediathek befindet sich im achten Stockwerk des Hochhauses und bietet sowohl geografisch als auch im übertragenen Sinn weitläufige Aus- und Einblicke. Die modulare Regalarchitektur der Mediathek nimmt auf die Bestandsgeschichte der Medien Rücksicht und eröffnet durch die benachbarten Themenbereiche vielfältige, disziplinübergreifende Bezüge. Die ruhige Umgebung erleichtert das vertiefte und konzentrierte Arbeiten. Foto: Archiv AnDiCo Lab, Institute Digital Communication Environments (IDCE)



Master-Symposium «Songs to Sound Worlds, Stories to Rewrite Them: On Gender, Storytelling, and Myth» Chus Martínez, Saodat Ismailova, Tessa Mars, Quinn Latimer, Institute Art Gender Nature (IAGN) 2022.
Foto: Christian Knörr



«Kunst- und Designvermittlung stellt sich aktuellen Herausforderungen in Gesellschaft, Kultur, Politik und Bildung, indem sie künstlerische, gestalterische und entsprechend forschende Arbeitsweisen auf ihr transformatives Potenzial hin überprüft und in Bildungs- und Entwicklungsprozessen initiierend und begleitend einsetzt.»

Prof. Beate Florenz, Studiengangleiterin Bachelor
Vermittlung von Kunst und Design

«Ich denke, dass die Idee der geschlossenen Hochschule der Vergangenheit angehört und dass Orte wie CIVIC eine wertvolle Schnittstelle zwischen der Institution und der Öffentlichkeit sind, bei der Gemeininn, Experiment und Energie im Vordergrund stehen.»

Matylda Krzykowski, Künstlerische Leiterin CIVIC

«Die Geschichte des Grafikdesigns ist deshalb relevant, weil sie uns erlaubt, unsere aktuelle Praxis zu reflektieren. Die Geschichte der Ausbildung der Visuellen Kommunikation ist deshalb relevant, weil sie uns erlaubt, unsere aktuellen Lehrformate zu reflektieren.»

Prof. Michael Renner, Institutsleiter IDCE und Studiengangleiter Master Digital
Communication Environments



«PUSHY TALKS» ist eine Serie von Vorträgen am «Messy Kiosk» im Ausstellungs- und Diskursraum CIVIC, initiiert und organisiert von Push, einer Gruppe von Studierenden aus dem Institute Digital Communication Environments (IDCE). Push bedeutet für die Gruppe: reden, verbinden, erforschen und Inspiration finden. Foto: Push



Projekt von Anastasia Bull, Masterstudio Fashion Design, Milano Design Week 2023, House of Switzerland. Foto von Camilla Fivian für die Milano Design Week. Creative Direction: Adrian Forkin und Anastasia Bull



Anlässlich der International Workshop Week lädt der Bachelor-Studiengang Industrial Design internationale Designer:innen nach Basel ein, um mit den Studierenden eine Woche lang an aktuellen Themen zu arbeiten. Im Workshop von Yael Mer von Raw-Edges Design Studio haben die Studierenden die Aufgabe, präzise Modelle aus Papier zu entwickeln. Foto: André Hönicke

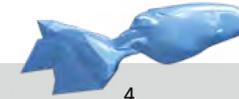
Projekteinblick: Li Electra (kein Pronomen/dey/sie), Noa Steiner (sie/kein Pronomen) und Jan Neuenschwander (er/ihm): «Hyping Sextoys»; Bachelor Prozessgestaltung. Instagram: @hying_sextoys; Web: sextoyaquarium.ch. Fotos: 1) Screenshot von sextoyaquarium.ch; 2) und 3) Selva Meyer @venuscyborg; 4) Recherche, Toy Design, Material und Rendering: Noa Steiner; 5) Recherche und erster Designentwurf: Li Electra; finales Design: Jan Neuen-

schwander, Daniel Nikles; Material und Rendering: Noa Steiner; 6) Recherche und erster Designentwurf: Li Electra; finales Design: Jan Neuenschwander; Material und Rendering: Noa Steiner

3



2



4

Hyping Sextoys

«Das Kollektiv «Hyping Sextoys» legt den Fokus auf Neuinszenierungen und Entstigmatisierung von Sextoys aus queerfeministischen Perspektiven. Unser Ziel ist es, lustvolle, humorvolle, provozierende und experimentelle Herangehensweisen zu vermitteln und Normativitäten zu hinterfragen. In den Gestaltungsprozessen beschäftigen wir uns mit der Herstellung und Inszenierung von Sextoys und fragen uns, wie der Kontext das Verständnis und damit auch den Zugang zu den Spielzeugen prägt und was passiert, wenn das Erlebnis rundherum verändert wird. Durch verschiedene Projekte möchten wir die Vielfalt dieser Themen erlebbar machen. Eine erste Umsetzung ist das Sextoy-Aquarium, das bisher am HGK-Campus und an der Art Book Fair I Never Read in der Kaserne Basel ausgestellt wurde. Das Aquarium ist eine persönliche und politische Auseinandersetzung unsererseits und präsentiert eigens hergestellte Designs. Das bestehende Sextoy-Aquarium soll als Ausstellungsobjekt an unterschiedlichsten Orten gezeigt werden, um den aktiven Austausch über Sextoys und die damit verbundenen Stigmata zu fördern. Die dazugehörige Webseite sextoyaquarium.ch zeigt die Ereignisse im Aquarium in einem Loop-Video und macht das Projekt zusätzlich im digitalen Raum zugänglich.»



5



6

Li Electra (kein Pronomen/dey/sie), Noa Steiner (sie/kein Pronomen) und Jan Neuenschwander (er/ihm), Bachelor Prozessgestaltung am HyperWerk, 4. Semester



1

Alice Tioli an ihrem Atelierplatz im Institute Art Gender Nature (IAGN), Herbstsemester 2022/2023.
Foto: Pati Grabowicz



CoCreate ist das studiengangübergreifende Lehrprogramm aller Bachelor-Studiengänge. In den jährlich ca. 140 Kursen des CoCreate-Programms arbeiten Studierende in Gruppen kooperativ, interdisziplinär und experimentell. Foto: Pati Grabowicz





Neon-Signs Workshop im Rahmen des Summer Workshops «Inquiry by Design» unter der Leitung von Prof. Brian Kwok, Hong Kong Polytechnic University und Prof. Michael Renner, Institutsleiter IDCE und Studiengangleiter Master Digital Communication Environments. Die HGK Basel bietet zahlreiche Workshops zu künstlerisch, gestalterisch und gesellschaftlich relevanten Themen und Methoden, die es ermöglichen, sich in spezifischen Kompetenzbereichen weiterzubilden. Foto: Renée Labek

«Welche Gesellschaft in welcher Umwelt braucht welche Designlösungen? Im Masterstudio Design wird die Position der Extrapreneur:in eingenommen, die sich für verbesserte und nachhaltigere Designstrategien oder -produkte einsetzt. Anstelle der traditionellen unternehmerischen Dynamik, die auf Gewinnmaximierung abzielt, orientieren sich unsere Ansätze an einer kollaborativen, systemischen, inklusiven und nachhaltig ausgerichteten Ökonomie.»

Prof. Nicole Schneider, Studiengangleiterin Masterstudio Design ICDP und Leiterin Masterstudio Industrial Design

«Wie wecke ich mit meinem Portfolio Interesse, um nicht in der Masse der Eingaben unterzugehen? How to grab attention to my Portfolio? Ein Thema, das uns im 5. Semester als Vorbereitung auf das Praxissemester <OUT OF CLASSROOM> beschäftigt.»

Françoise Payot, Wissenschaftliche Mitarbeiterin Bachelor Mode-Design

«The Institute Art Gender Nature is a community constituted by artist-teachers and artist-students. It is dedicated to the understanding of an art practice grounded in the values of diversity, interspecies coexistence, social justice, and love. Art deals with experience and experience is an immediate way to understand our relations to the world: to nature, to all forms of life. At Institute Art Gender Nature we exercise our ability to relate to very different thought systems; it is a place where we shelter and care for the values of life.»

Prof. Dr. Chus Martínez, Institutsleiterin IAGN und Studiengangleiterin Bachelor Bildende Kunst

CoCreate Workshop «Expanded Bodies» mit Annika Filkorn, Bachelor Mode-Design, 3. Semester mit Léa Birrer, Entwurfsmethode. Foto: Jacqueline Loekito



Wie können aus einem scheinbaren Abfallmaterial neue Werte geschaffen werden? Während eines Workshops entwickelten Prozessgestalter:innen am HyperWerk Materialtests und -experimente mit Bauschutt, einem der grössten Abfallströme weltweit. Foto: Ivana Jović



«Basel Graphic Design Reimagined» im Rahmen der Initiative «Swiss Graphic@China»: eine Ausstellung kuratiert von Tao Lin in Chengdu, China über Schweizer Grafik-Design mit vielen Exponaten von Dozent:innen, Alumni:ae und ehemaligen Mitarbeitenden des Institute Digital Communication Environments (IDCE) sowie einem historischen Rückblick auf die Schweizer Grafik und die «Basel School of Design». Die Ausstellung ist eine von vielen internationalen Kooperationen des Instituts. Foto: zvg. Tao Graphic Design



Josefina Leon Ausejo: «Asymmetric Psychogeography», 2022. Installationsansicht «Peace or Never»,
Diplomausstellung Institute Art Gender Nature (IAGN), Kunsthau Baselland, 2022.
Foto: Christoph Bühler



PROFECIA DO GRAN SOL

«We developed this piece for the 2023 edition of ACT Performance Festival, held at the Rhein, inside the MS Evolutie ship. «Profecia do Gran Sol» is part of our ongoing project «Sempre se encontra consolo» composed by tales, songs and prophecies. Our research is a way of trying to comprehend how intrahistory, memory, fantasy and possibility are entangled in oral traditions, especially in the ones that have been present in the Coast of Death (Galicia, Spain).

The Grand Sole is a fishing ground in the North Atlantic, which has been exploited by Spanish and Portuguese sailors for decades. Among them our grandfather.

The «Grand Sole» is named after the fish known as sole, which in Galician and Spanish was mistranslated as «o gran sol» (the great sun).

So following the thought of a prophecy that speaks of futures that have already come to past, we were interested in the idea of how the violence of memory carried through storytelling can be transformed into a hymn to care, as well as being analysed from a critical point of view that allows the construction of a different perspective, introducing our own bodies and the audience voice in a rather ludic way.»

Lara and Noa Castro Lema, Master Fine Arts, 4. Semester



Pat Homse beim Arbeiten in der Keramikwerkstatt der Campus.Werkstätten, Herbstsemester 2022/2023. Foto: Pati Grabowicz





Installationsansicht Annette Barcelo: «Lebe deine Veränderung». «der TANK», Institute Art Gender Nature (IAGN), Frühlingssemester 2023. Foto: Christian Knörr



CoCreate-Kurs «CIVIC Fast Shop», Programmpunkt «SKETCH SHOP & DISPLAY (ohne Laptop)» mit Matylda Krzykowski, künstlerische Leiterin CIVIC. Foto: Pati Grabowicz



Die Ausstellung «New Territories» im House of Switzerland am Salone del Mobile Milano 2023 zeigt die Vielfalt des Institute Contemporary Design Practices (ICDP) mit seinen vier Studiengängen, den drei Labs und den individuellen Perspektiven der Studierenden. Foto: Lorena von Büren

Smash – ein Raum als Sprachrohr

«Smash» ist ein Raum, der im Rahmen des Semesterprojekts «Future Me» im dritten Semester entstanden ist. Der Raum wurde als Prolog für eine Ausstellung zum Thema Arbeit und Berufsfindung konzipiert, die sich an eine Hauptzielgruppe von Menschen zwischen 15 und 25 Jahren richtet. Das Ziel von «Smash» war es, die Besucher:innen in das Thema Berufsfindung einzuführen und ihnen den Druck zu nehmen, sich nach gesellschaftlichen Einflüssen richten zu müssen. Stattdessen wurden sie bekräftigt, auf ihre eigenen Gefühle und Interessen zu hören. Die Botschaft des Raums war klar: «Es ist egal, was du tust, solange du es mit Freude und Überzeugung tust, wird es dich zum Erfolg führen.» Um diese Botschaft zu vermitteln, wurde der Raum so gestaltet, dass er die Besuchenden inspiriert, ihre eigenen Interessen zu erkunden und zu verfolgen. Entstanden ist ein audiovisueller Raum, der die Rezipierenden durch eine immersive Erfahrung in das Thema Berufsfindung einführt.»

Odin Steinhauser, Bachelor Innenarchitektur und Szenografie, 3. Semester



1

2



3

«AUSTAUSCH IST DAS WICHTIGSTE, WAS WIR HABEN», kuratiert von Lea Bongni und Marina Klein-Hietpas, Studierende der Prozessgestaltung am HyperWerk. Anstatt mit Geld zu bezahlen, konnten die Kund:innen am Open House 2023 der HGK Basel für Geschichten, Zeichnungen oder eine Gesangseinlage alles aus dem Sortiment ertauschen. Auf diesem alternativen Handelsplatz wurden bald Sympathie und Sorgfalt wichtiger als Kaufkraft und Kapital.
Foto: Pati Grabowicz





Holz, Metall, Kunststoff, Rapid Prototyping, Lackieren, Bildhauerei, Siebdruck, Buchbinden, Nähen, Digital Fabrication Lab, Foto-, Video- und Audiolabs: Die hochschuleigenen Werkstätten und Ateliers auf dem Campus ermöglichen das Erlernen von analogen Techniken und digitalem Know-how. Die Werkstätten sind für Studierende, Dozierende und Mitarbeitende nahezu das ganze Jahr zugänglich. Foto: Pati Grabowicz

Projekteinblick: EMMBER – Reto Emmenegger und Samantha Graber: «Night Vision»; Thesis-Projekt Masterstudio Fashion Design; Mentor:innen: Jamie-Maree Shipton, Jacqueline Loekito, Jörg Wiesel. Fotos: Jana Jenarin Beyerlein: 1) Denis is wearing the curved door handle necklace, overgrown jewelry belt and pink latex pants. 2) Ainoa is wearing the latex chaps top,

door handle bracelet, jersey slip and latex socks. 3) Ainoa is wearing the silk bat dress, door handle necklace and bejeweled latex sock.

NIGHT VISION

«NIGHT VISION» sheds a light on a usually hidden world. References to lingerie that suddenly transforms from under- to outerwear and wilderness, infused with a distinct notion of sophistication are in the centre of this collection.

The design process started with a sharp bra shape that can be found in many of the garments. Transparency allows to highlight what lies underneath and brings to the surface what usually remains unseen. A curved door handle was the inspiration for the body hugging jewelry. The hand bended stainless steel frames the wearer's figure. Its sensual shape is also translated onto silk fabric as a print, referencing «real tree camouflage» that is traditionally used in hunting to disguise in the forest. Delicate and fabric-like, the carefully crafted latex pieces introduce a new way of using the material.

The garments can be worn by different body types, promoting a more inclusive point of view when it comes to dressing, actively challenging current social stereotypes regarding gender, age or size. The creative vision represents the fusion of identities, a love letter to adornments of the body.»

EMMBER – Reto Emmenegger und Samantha Graber, Masterstudio Fashion Design, 4. Semester



Teilnehmende am Summer Workshop «Poster Design» unter der Leitung von Jiri Oplatek, Dozent am Institute Digital Communication Environments (IDCE), entwerfen ein Plakat für die Plakatsammlung Basel. Plakatgestaltung wird im Bachelor Visuelle Kommunikation und digitale Räume wie auch im Master-Studiengang Digital Communication Environments gelehrt und konfrontiert Studierende mit gestalterischen Fragen auf inhaltlicher, bildlicher, aber auch auf technischer Ebene. Foto: Renée Labek





Wie und für wen stellen wir geteilte Räume her?
Prozessgestalter:innen versammeln verschiedene Ansätze des Zusammenkommens und bringen diese in einen Austausch: Räume sind nicht einfach da, sie werden durch kollektive Handlungen erst gemacht.
Foto: Matthias Böttger



Jamsession zum «The Sleepover», einer Nacht der Gastfreundschaft und mit der Möglichkeit, miteinander in Kontakt zu treten, im CIVIC während der Art Basel 2023. Mit einem Programm des studentischen Audio Club: Improvisation mit soundbegeisterte Studierenden. Foto: zVg CIVIC

«In Transversal Design we work on the futures-we-need, collectively defining and cultivating a plurality of material practices of resistance, recovery, generosity, flourishing and pleasure. This involves experimenting with a range of different transversal practices together with others. Embedded within our research communities of critical media lab and HyperWerk we work at intersection of art, design, media, publishing and digital practice as well as generating new alliances with the environmental and social sciences. Join our community transition-infrastructure building!»

Prof. Dr. Helen V. Pritchard, Studiengangleiterin Master Transversal Design

«Gute Gestaltung kann das Leben vieler Menschen merklich vereinfachen – oder zusätzlich erschweren. Das betrifft vor allem Bereiche, in denen geschlechterspezifische Gestaltung essenziell ist.»

Eva Böhlen, Wissenschaftliche Assistentin Industrial Design

«Es gibt viel zu tun. Design sollte damit beginnen, eine nachhaltige Zukunft für alle vorstellbar zu machen.»

Dr. Meret Ernst, Dozentin Industrial Design

«Unser Master am Institute Digital Communication Environments zeigt, dass gelebte Diversität nicht nur eine bereichernde Erfahrung, sondern auch für Erkenntnisprozesse unverzichtbar ist.»

Dr. Arno Schubbach, Dozent Master Digital Communication Environments und Leiter Forschung IDCE

Holz, Metall, Kunststoff, Rapid Prototyping, Lackieren, Bildhauerei, Siebdruck, Buchbinden, Nähen, Digital Fabrication Lab, Foto-, Video- und Audiolabs: Die hochschuleigenen Werkstätten und Ateliers auf dem Campus ermöglichen das Erlernen von analogen Techniken und digitalem Know-how. Die Werkstätten sind für Studierende, Dozierende und Mitarbeitende nahezu das ganze Jahr zugänglich.
Foto: Pati Grabowicz





In der Modulgruppe «Kollektive Praxis» starten alle Studierenden des Bachelors Vermittlung von Kunst und Design in das Studienjahr. Mit «Harvest HGK» entwickeln und setzen die Studierenden im Herbstsemester 2022/2023 kollaborative Projekte um. Foto: Simon Mader



Backstage Live-Act 2023, Bachelor Mode-Design, Lorenzo Cicirò, Model: Ablexu; Foto: Mark Siumin



Die HGK Basel ist im Herbstsemester 2022/2023 Host der Junior Research Conference, welche durch das Institute Digital Communication Environments (IDCE) organisiert wurde. Die generativ programmierte Lightshow von Studierenden des Masters Digital Communication Environments ist Teil der Afterparty im Anschluss an die nationale Konferenz. Foto: Renée Labek

Leihbar

«Warum haben Pausenplätze für Kinder ab einem gewissen Alter keine Spielgeräte mehr? Die «Leihbar» ist ein Ausleihschrank sowie ein Treffpunkt für den Campus. Sie umfasst unterschiedliche Spielgeräte für Spiel und Spass.

Die «Leihbar» ist ein rollbarer Ausleihschrank für Spielgeräte. Er beinhaltet momentan sieben unterschiedliche Spielgeräte. Das Konzept bezieht sich in erster Linie auf den Campus der HGK Basel. Zusätzlich soll sie auch auf Pausenplätzen von Schulen und Unternehmen stehen können. Sie lädt ein, den Alltag spielerisch aufzulockern.

Von formell diversen Pingpongschlägern über Stelzen und ein Minigolf-Set bis zu Kufen, die Stühle in Schaukelstühle verwandeln – es gibt für alle etwas! Die Spiele und der Schrank erscheinen in einfachen Grundformen, reduzierter Materialwahl und der Akzentfarbe Neongelb. Alles ist möglichst simpel gebaut, sodass man die Spiele, falls diese abhandenkommen oder defekt sind, schnellstmöglich nachbauen kann. Die «Leihbar» bietet Platz, um sie mit neuen Spielen zu erweitern.»

Silja Fleischli, Damian Klepel, Luca Maibach, Noemi Planzer,
Laurence Ziegler, Bachelor Industrial Design, 5. Semester



Studentische Arbeitsbesprechung im Modul Grafik-Design. Das Modul gehört zum umfangreichen Wahlpflichtbereich des Bachelors Vermittlung von Kunst und Design.
Foto: Simon Mader



In einem Workshop mit HyperWerk-Alumnae Politesse Publique erarbeiten Studierende des Bachelor Prozessgestaltung und des Master Experimental Design einen Stadtrundgang auf dem Theaterplatz Basel. Mittels spekulativen Designs wurden mögliche Zukünfte kollaborativ entworfen und performativ geteilt.
Foto: Olivia Schneider, Politesse Publique





Einblick in den Atelierbereich des Learning Lab Arts and Design (LLAD) im Institute Arts and Design Education (IADE). Diese Arbeitsplätze stehen semesterweise für spezifische Projektarbeiten zur Verfügung. Foto: Simon Mader

«Ein Kunststudium ist immer sowohl Möglichkeit als auch Herausforderung. Die zentrale Gewichtung im Studium, einen intensiven Diskurs über Kunst in der gegenwärtigen politischen und sozialen Lage zu führen, lädt dazu ein, das eigene Schaffen und Interesse einzuordnen, und verschmilzt dabei Grenzen zwischen forschender und künstlerischer Herangehensweise.»

Jennifer Scherler, Alumna:us Bildende Kunst

«Wir erfinden Vermittlungssituationen, testen und verbessern sie. Wir entscheiden und reflektieren kollektiv und arbeiten partizipativ. Und wir überprüfen die Begriffe in der Praxis, sodass die Wörter zu Werkzeugen werden.»

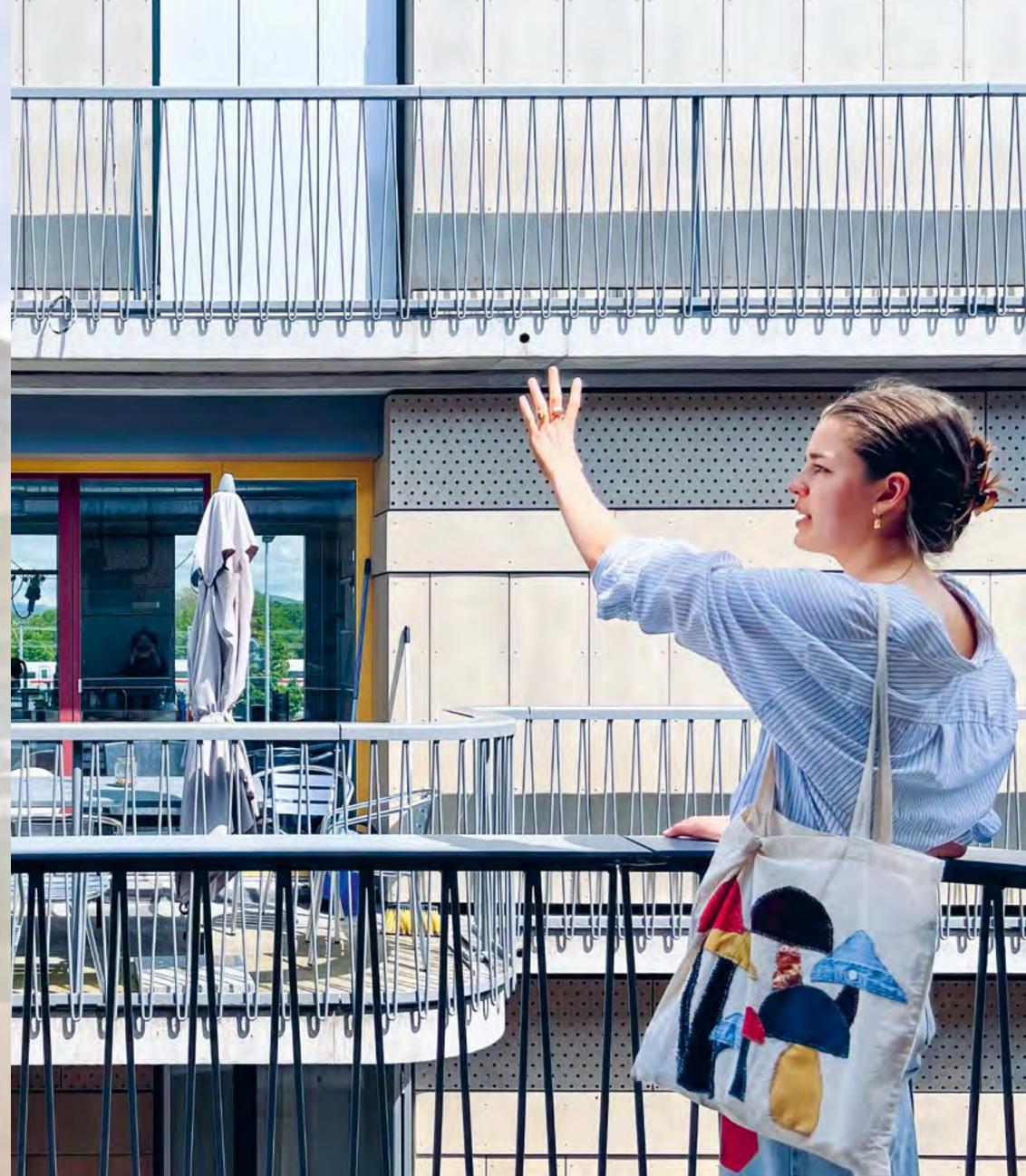
Markus Schwander, Dozent Vermittlung von Kunst und Design

«In fashion we don't just make a <product>, we create a universe. A language has been created through the impact of political, economic, socio-cultural, environmental and other external/internal influences. We don't create so-called <trend>, instead we reflect upon our zeitgeist. What a privilege to be able to help create that universe and how lucky to be part of the creative minds behind it!»

Jacqueline Loekito, Leiterin Masterstudio Fashion Design, Dozentin Bachelor Mode-Design



Die Studierenden im Bachelor Industrial Design entwickeln mit Keramik-3D-Drucker Konzepte für neue Fassadenelemente. Eine Woche lang wurden aktuelle Themen des Digital Integration Labs bearbeitet. Durchgeführt wurde der Workshop mit Maria Smigielska, Forscherin am ICDP. Foto: Adrian Forkin



Studierende des 2. Semesters im Bachelor Innenarchitektur und Szenografie setzen sich im Rahmen des Seminars «Architekturgeschichte und -Theorie» bei Prof. Dr. Aylin Tschoepe (Assistenz: Maja Sendecski) und der dabei initiierten Kooperation mit Open House Basel mit der kritischen Analyse verschiedener Gebäude auseinander, die sie am Open House Basel durch Führungen den Besuchenden näher bringen. Foto: Aylin Tschoepe

Realisierungsprojekt «Socialandscape» auf dem FHNW-Campus in Brugg,
2. Semester, Bachelor Innenarchitektur und Szenografie; Dozent: André Haarscheidt;
Assistenz: Kathrin Mast. Foto: André Haarscheidt





mono_alpin Der Schnittpunkt von Nachhaltigkeit und Sport-Performance im Alpinsportbereich.

«Funktionalität und Nachhaltigkeit müssen sich nicht ausschliessen. Um das zu zeigen, habe ich mich in meiner Master-Arbeit mit zirkulären Design-Ansätzen beschäftigt und diese entwurfsbasiert anhand der Neuentwicklung einer zirkulären Jacke erforscht und getestet.

Die dreilagige Hardshell-Jacke «mono_alpin» ist für den Alpinsportbereich konzipiert und bildet den Schnittpunkt von Nachhaltigkeit und Sportperformance. Als Monomaterialdesign, unter der ausschliesslichen Verwendung eines einzigen Polymers, kann sie vollständig zirkulär recycelt werden. Durch innovative Schweissverfahren und neue Faltechniken können stabile und wasserdichte Nähte trotz der Materialhomogenität generiert werden. «mono_alpin» ist somit die erste wasserdichte Hardshell-Jacke, bei der ohne Einbussen in der Funktionalität vollständig auf umweltbelastende Klebstoffe und Elasthan verzichtet werden kann.

In der Produktentwicklung von «mono_alpin» ist ein Handbuch für den Designprozess in Monomaterial entstanden. Es beinhaltet eine konkrete Handlungsanweisung für Designer:innen und handfeste Tipps für Monomaterialdesign von Outdoorbekleidung.»



Jamming mit Düngemittel-Synthesizern und Prototyping von Bodensensoren im Rahmen des Workshops Regeneration 2030. Organisiert durch das Forschungsprojekt «Regenerative Energy Communities» mit Prof. Dr. Helen V. Pritchard, Studiengangleiterin Master-Studiengang Transversal Design in Zusammenarbeit mit Climate Neutral Växjö 2030. Foto: Leah Ireland, 2022, CC4r.

«Die heutige Arbeitswelt ist Disruptionen und Transformationen ausgesetzt, denen mit Mut und Offenheit begegnet werden muss. Der Bachelor Prozessgestaltung am HyperWerk schliesst hier eine wichtige Lücke.»

Nelly Riggenbach, Alumna HyperWerk und Leiterin Standortkommunikation Novartis

«Die Szenografie...

- ... reagiert auf ihr Umfeld: Zwischen-Raum**
- ... choreografiert den Besucher in Zeit und Umfeld: Zeit-Raum**
- ... vermittelt Inhalte und Botschaften: Erzähl-Raum**
- ... entführt ihn in andere Welten und weckt Emotionen: Stimmungs-Raum**
- ... schafft Raumbilder, kleine und grosse Gesten für Objekte und Inhalte: Transformationsraum**
- ... und bewegt sich zwischen den kulturellen Disziplinen: Grenz-Raum. Als Kunst-Raum besitzt sie noch unendlich viel unausgeschöpftes Potenzial.»**

Prof. Charlotte Tamschick, Gastprofessorin Innenarchitektur und Szenografie

«Mein Rucksack <mono> ist aus einem Material gefertigt. Damit wird ein sortenreines Rezyklieren ermöglicht. Und das ist relevant, weil so die Performance des Kunststoffs erhalten bleibt.»

Julia Vegh, Bachelor-Studentin Industrial Design

Studierende des Masterstudio Scenography arbeiten an einem Gruppenprojekt in Zusammenarbeit mit Mammut zum Thema Circular Design. Foto: Pati Grabowicz.



I'm too sexy for your gendernorms

«In meiner ersten Semesterarbeit «I'm too sexy for your gendernorms» thematisiere ich, was es für mich heisst, nichtbinär zu sein, und wie meine Geschlechtsidentität meine Auseinandersetzung mit Kleidung und Design beeinflusst. Was bedeutet es, ein Geschlecht zu verkörpern, und was macht es mit einer Person, die gezwungen ist, Geschlechternormen zu übernehmen, welche nicht mit dem wahren Geschlecht übereinstimmen? Ich blicke zurück in die Vergangenheit und untersuche, wie es für mich war, in einer Rolle aufzuwachsen, in der ich mich nie wirklich wohlfühlte. Auf welche Weise haben mich die Erwartungen anderer zurückgehalten und Scham bezüglich meiner wahren Geschlechtsidentität gelehrt? Und wie kann ich diese Scham in etwas umwandeln, das mir Freude bereitet?

Ich versuche mit Farben, Stoffen und Materialien, die mir von klein auf aufgezwungen wurden, so unkonventionell wie möglich zu arbeiten. Durch das endlose Überschreiben von alten Regeln erfinde ich eine eigene Welt, in der stark kodierte Kleidung eine neue Sprache spricht. Ich treibe es bis an die Spitze, sodass ich in einer Form von Satire aufzeigen kann, wie sinnlos diese erfundenen Normen bezüglich Kleidung sind. In meiner Designwelt gibt es nur eine Regel: Alles ist erlaubt und nichts ist falsch.»

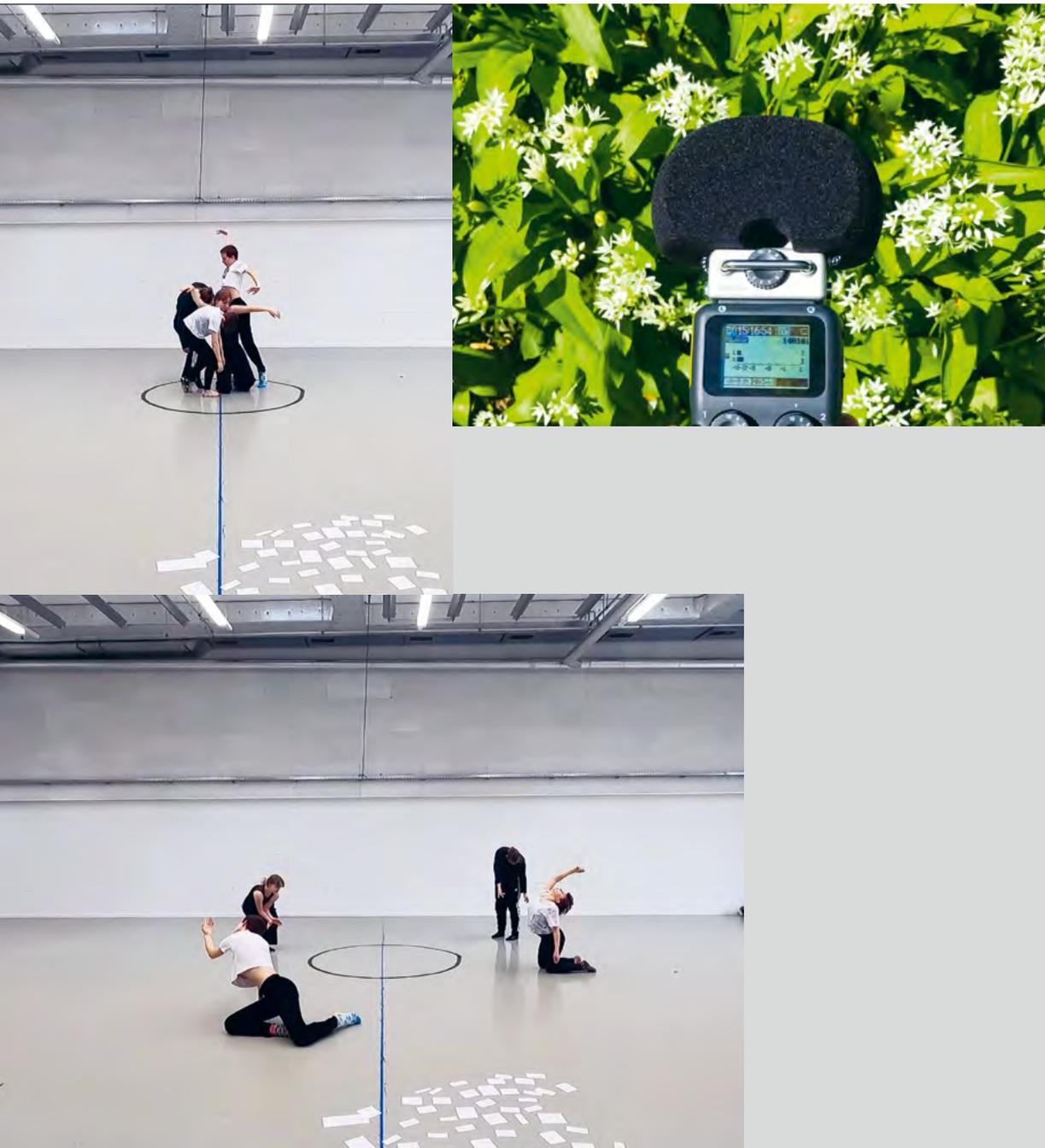
Merel Wennekes, Bachelor Mode-Design, 1. Semester



Im Rahmen der Semesterausstellung «LOOK» stellen die Studierenden des Bachelor Industrial Design ihre Projekte aus. Foto: André Hönicke



Projekteinblick: Gioia Maria Nessi: «Pflanzenwissen bewegt. Aneignungsverfahren, in Form von Übersetzungs- und Transformationsprozessen, als künstlerisch-performative Verfahren zur Vergegenwärtigung, Dokumentation und Übertragung»; Bachelor-Thesis Vermittlung von Kunst und Design, Vertiefung Community; Betreuende Bachelor-Thesis: Prof. Beate Florenz, Iris Ganz und Haimo Ganz. Fotos und Filmstills: Gioia Maria Nessi



Pflanzenwissen bewegt

«Die Bachelor-Arbeit «Pflanzenwissen bewegt» übersetzt gemeinsam mit Menschen Wissen über die Wirkung von Pflanzen in Bewegung. Die Ausgangslage des Projekts «Pflanzenwissen bewegt» stellt vier Interviews mit Menschen, die sich im beruflichen Alltag mit Pflanzen auseinandersetzen, dar – eine Ausgangslage, die den roten Faden meiner Bachelor-Arbeit bildet. Die Interviews bzw. das dabei gesammelte Pflanzenwissen durchlaufen einen Kreislauf von Übersetzungs- und Transformationsprozessen, werden angeeignet, umgeformt, verändert und sichtbar gemacht, vergegenwärtigt und immer wieder in neuer Form weitergegeben, vermittelt. Das Endprodukt verkörpert eine tänzerische, performative Übersetzung des Pflanzenwissens aus den Interviews in die Bewegung.

Mein Ziel war es, das Pflanzenwissen aus den Interviews, im Rahmen eines Workshops, über den Akt der performativen Übersetzung, in Form von Aneignungs- und Transformationsverfahren, weiterzugeben, zu vermitteln und so das Pflanzenwissen zirkulieren zu lassen sowie verändert, transformiert am Leben zu erhalten – lückenhaft, mit Zwischenräumen und Neues, Unvorhersehbares, noch nicht Vorhandenes hervorbringend.»

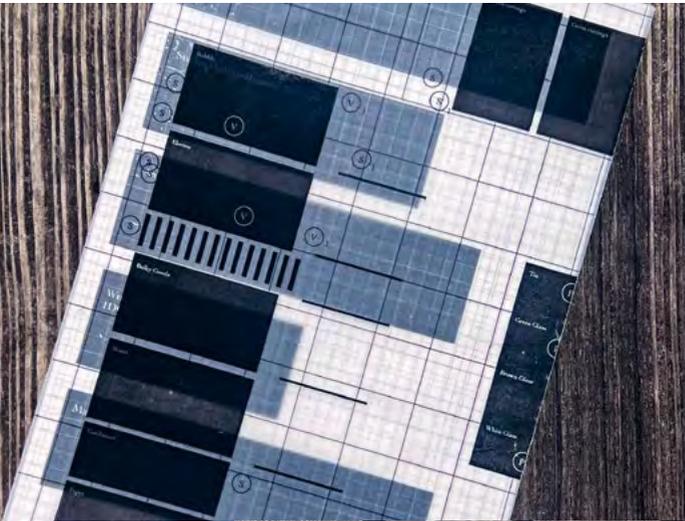
Gioia Maria Nessi, Bachelor Vermittlung von Kunst und Design, 6. Semester



Werkzeuggürtel aus der «Nani&Friends Performance» und Installation «Bubbles and Giggles», eine Zusammenarbeit zwischen Master-Studierenden, Künstler:innen und Forscher:innen bei der «Energy Giveaway at the Humuspunk Library», AIA gallery, Zurich Art Weekend, inspiriert durch den Master-Workshop zu «Productions of Care». Foto: Nicolas Petit, 2023. CC4r.



Den Studierenden, Lehrenden und Mitarbeitenden stehen viele Möglichkeiten in den Bereichen Broadcasting, Bewegtbild und Sound zur Verfügung. Foto: Hans-Peter Huser



Recycle-Station – Swiss Recycling Services

«A hypothetical world in the future is viewed in which we are supposed to look back to our current world by exploring its goals, success' and failures concerning the ecological society especially regarding the reduction of pollution by recycling. The advanced humanity may have been impacted by the substantial repercussions of the contemporary world we live in and is able to ask questions such as «What possible solutions did the humans in the previous world have obtained and how did this affected the society in their daily occurrence?».

During a project with the Studio HübnerBraun «Who We Were», the subject employed ethical researches regarding the current affairs in the view of the succeeding humanity. Extensively the project Recycling-Station is focusing on the exploration and concerted documentation of the biggest recycling-station in Allschwil, Switzerland. In addition to the informative exchange with an associate, the attention is brought to the transparent behaviour of the contributors identified in the location. Furthermore the environment is elucidated by collections of samples spotted on site. To complement the documentation, photographs and motion pictures are to hold true and unaltered conditions of the materials and practices. The documentation with its informations is introduced in a form of a book in the format of A5.

The project «Recycling-Station» encourages to contemplate about modern occurrences. A perspective from the future creates a different impact of how we perceive our current position, which may result an atypical strategy of conduct towards recycling. With this advantage of knowledge we are able assist and direct our future regarding the reduction of pollution.»



Im Frühjahressemester 2022 beschäftigten sich Studierende der Innenarchitektur und Szenografie in der Lehrveranstaltung «Sensing (What) Matter(s)» damit, unsere Existenz zu beleuchten und das Leben auf dieser Erde als einen ganzheitlichen Organismus zu begreifen. Dies, um sich befähigt zu fühlen, als Gestalter:innen sinnvoll zu wirken. Zur Schule des Denkens kam die Schule des Erfahrens hinzu und mit dem diskursiven Ausstellungsformat zum Schluss übten sich die Studierenden im Storytelling («for earthly survival»). «Sensing (What)Matter(s)»: Dozierende Eva Hauck; Assistenz: Lea Kuhn; Studentin: Tamara Schneider (4. Semester), Projekt: «Zunderschwamm, eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Pilz in 6 Stationen». Foto: Eva Hauck

«Prozessgestalter:innen verstehen, dass die Gestaltung unserer Welt bereits mit der Formulierung eines Gedankens, dem Führen von Beziehungen oder dem Aufbau von Organisationsstrukturen beginnt. Transdisziplinär gehen sie der Frage ‹Wie können wir zusammen leben?› nach und bringen ihre konkreten Praktiken in gesellschaftliche Veränderungsprozesse ein.»

Prof. Matthias Böttger, Institutsleiter IXDM und Studiengangleiter Bachelor Prozessgestaltung am HyperWerk

«THE HOLISTIC DISCOVERY OF THE HUMAN BEING. Breaking conventions and reformatting ways of thinking is what we aim to do at the programme ‹Doing Fashion›, which promises a holistic understanding of fashion. This entails BODY EXPERIENCE courses, where students are guided through several conscious contact and eutonic movement exercises to strengthen the connection between body, emotion, design and mind.»

priskAMORger, Prof. Priska Morger, Dozentin ‹staging the bodies and embodied fashion*design practice›, Mode-Design

«Finding tools, methodologies and expert support fostering design research is extremely valuable to achieve a more meaningful and informed practice.»

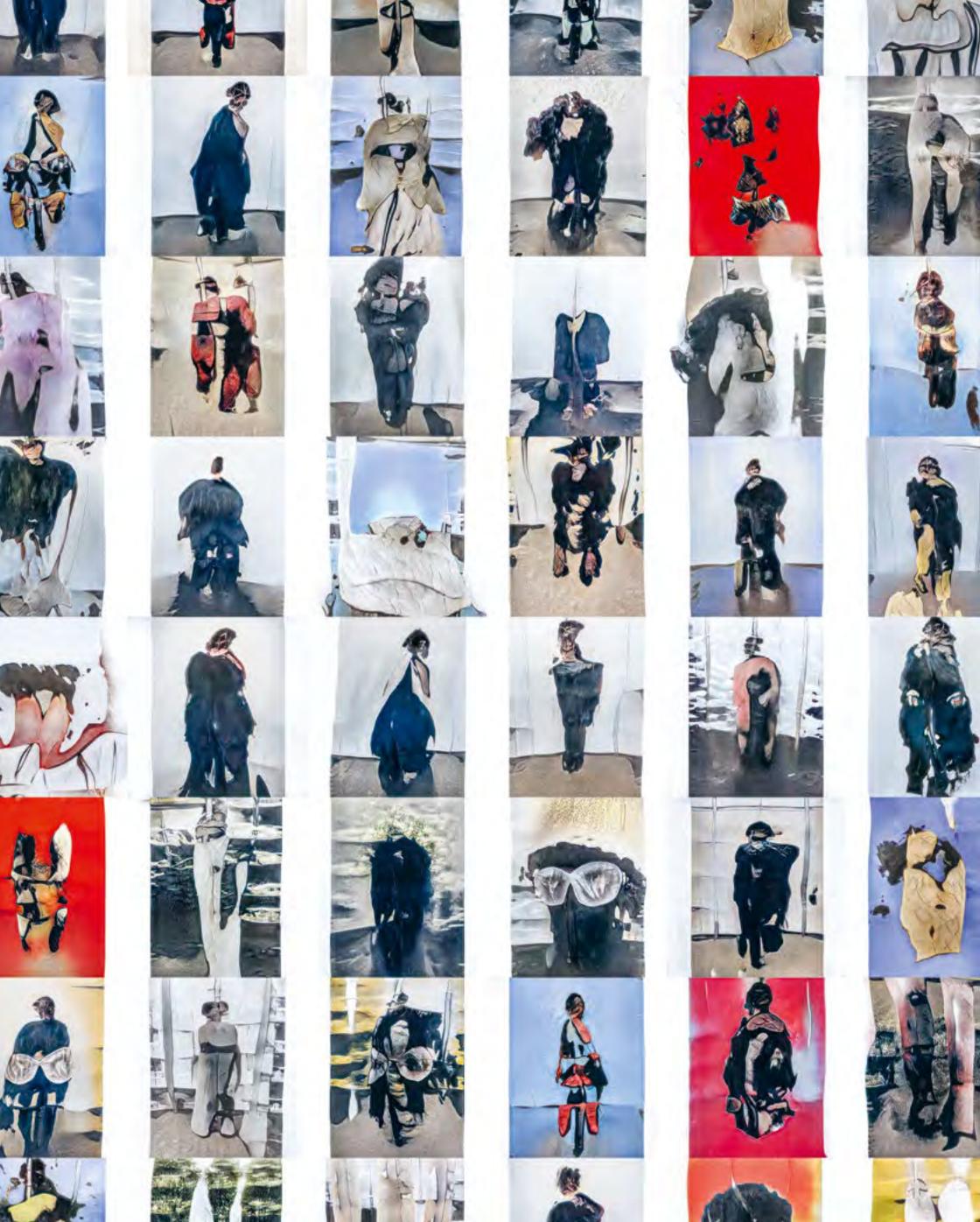
Claudia Colombo, Alumna Master Digital Communication Environments



Harumi Mumenthaler: «Immersive Fear». Präsentation Bachelor-Thesis Visuelle Kommunikation und digitale Räume, Frühlingssemester 2022. Harumi Mumenthaler befasst sich in der Bachelor-Thesis mit dem Thema der Angststörung und sucht anhand einer multimedialen Performance eine gestalterische Ausdrucksform für die Erkrankung. Foto: Ana-Laura Rivarola



Projekteinblick: Julien Gfeller, Doing Fashion Studio Phase, Bachelor Mode-Design; Mentoring: Danielle Harris und Jacqueline Loekito. Foto: Andrea Sommer



Christoph Cong Fässler: «TÄUSCHUNG UND DEREN ENTTÄUSCHUNG», Entwurfsmethode mittels AI-generierten Bildern anhand eines eigenen Datensatzes, Bachelor-Thesis Mode-Design, 2023

STUDIERN AN DER HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG UND KUNST BASEL FHNW

Die HGK Basel bietet Bachelor-, Master- und PhD-Studiengänge in den Bereichen Kunst, Design, Medien und Vermittlung an. Als praxisorientierte Lern-, Lehr- und Forschungsgemeinschaft widmet sie sich den Herausforderungen der Gegenwart aus künstlerisch-gestalterischer Perspektive und bildet die nächste Generation von kritisch denkenden und handlungsfähigen Designer:innen, Künstler:innen und Vermittler:innen aus. Die Studiengänge sind an fünf Instituten angesiedelt:

- Institute Arts and Design Education (IADE)
- Institute Art Gender Nature (IAGN)
- Institute Contemporary Design Practices (ICDP)
- Institute Digital Communication Environments (IDCE)
- Institute Experimental Design and Media Cultures (IXDM)

In einer professionell ausgestatteten Infrastruktur mit Werkstätten, multifunktionalen Performance Spaces, rund um die Uhr zugänglichen Atelierräumen, Labs, einer Mediathek und in spezialisierten Aufnahmestudios für Fotografie, Video und Ton haben die rund 1000 Studierenden, Dozierenden und Mitarbeitenden hervorragende Bedingungen für ihre Lern-, Lehr- und Forschungstätigkeit.

Berufsaussichten

Designer:innen wirken am Selbstverständnis unserer Gesellschaft und am Ausdruck unserer Kultur mit. Entsprechend breit sind die beruflichen Perspektiven: Kreative Handlungsfähigkeit ist im eigenen Designbüro oder Atelier ebenso gefragt wie in der Privatwirtschaft oder in öffentlichen Institutionen.

Künstler:innen und ihre verhandelten Themen erschliessen einen breit gefächerten Zugang zu Aktivitäten des Kulturlebens. Künstler:innen arbeiten in der freien Kunstszene, präsentieren und veräußern ihr Schaffen in Galerien, Museen und Kunsthallen, suchen adäquate Formate der Zusammenarbeit, modifizieren die Wahrnehmung im öffentlichen Raum oder engagieren sich in kuratorischen Projekten.

Mit dem Abschluss eines Studiums an der HGK Basel verfügen Absolvierende über ein fundiertes praktisches und theoretisches Können und Wissen in der gewählten Disziplin, das sie uneingeschränkt berufsbefähigt. Grundlage dafür sind fachspezifische Lehrveranstaltungen, obligatorische und fakultative Praktika sowie Erfahrungen aus praxisbezogenen Projekten, die bereits während des Bachelor-Studiums mit Partner:innen aus Wirtschaft, Kultur und Wissenschaft bearbeitet werden.

Studienleistungen

Ein Studium kann sich aus drei Zyklen zusammensetzen:

1. Bachelor-Studium (BA)

Das Bachelor-Studium an der HGK Basel dauert in der Regel sechs Semester und führt in der jeweiligen Disziplin zur Berufsbefähigung. Abweichungen in der Dauer hängen vom individuellen Verlauf des Studiums, von durchgeführten Praktika oder Auslandsaufenthalten ab.

2. Master-Studium (MA)

Das Master-Studium an der HGK Basel dauert drei oder vier Semester. Nach erfolgreichem Abschluss eines Bachelor-Studiums bietet es die Möglichkeit zur Vertiefung der eigenen künstlerischen und gestalterischen Praxis und den Anschluss an aktuelle, forschungsorientierte Diskurse.

3. PhD

Nach erfolgreichem Abschluss eines Master-Studiums ist es möglich, sich für einen PhD an der HGK Basel zu bewerben. Voraussetzung dafür ist ein konkretes angewandtes und Drittmittel-gefördertes Forschungsvorhaben.

ECTS

Die Studienangebote im Bachelor (BA) und im Master (MA) sind modularisiert; es werden einzelne Module sowie auch Modulgruppen abgeschlossen und geprüft. Die Bewertung der Studienleistungen erfolgt nach dem European Credit Transfer System (ECTS). Nach diesem System sind den Lehrveranstaltungen Punkte zugewiesen, die den Studierenden nach inhaltlichem Anspruch und zeitlichem Aufwand als Studienleistungen gutgeschrieben werden. Der Hauptzweck des ECTS ist die Vergleichbarkeit von Studienleistungen zwischen Hochschulen im In- und Ausland und damit die Erleichterung von Mobilität. Die Leistungsnachweise werden in Form von Leistungsausweisen (pro Semester) und Transcripts of Records, ToR, (Abschriften der gesamten Studienleistungen) ausgestellt. Sie enthalten neben den Modultiteln, die

Leistungsbewertung erfüllt/nicht erfüllt, die Noten und ECTS-Noten (ECTS Grades) sowie die erworbenen ECTS-Punkte (ECTS Credits). Die ECTS-Punkte werden von den Hochschulen im europäischen Raum anerkannt. Ein Bachelor-Studium wird mit 180, ein Master-Studium mit 90 (Masterstudio Design) beziehungsweise mit 120 ECTS-Punkten abgeschlossen.

Praktika

Falls eine Vertiefung in die berufliche Praxis angebracht ist, kann das Studium nach Absprache unterbrochen werden und ein Praktikum ausserhalb der Hochschule absolviert werden. Das Bachelor-Studium verlängert sich damit um zwei Semester. Beim Bachelor-Studium Mode-Design ist das Praktikum integraler Bestandteil der siebensemestrigen Bachelor-Ausbildung.

Studien- und Prüfungsgebühren

Die aktuelle Gebührenordnung findet sich unter:

www.fhnw.ch/hgk/studium

Lehrveranstaltungen

Das Vorlesungsverzeichnis der HGK Basel beinhaltet die detaillierten Informationen zum Lehrangebot der Bachelor- und Master-Studiengänge. Neben der fachspezifischen Lehre und der individuellen Projektarbeit in Praxis und Theorie bestehen disziplin- und institutsübergreifende Formate.

vorlesungsverzeichnis.hgk.fhnw.ch

Arbeitsplätze

Allen Studierenden stehen 24/7 ein persönlicher Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers und Co-Working-Spaces zur Verfügung.

Dozierende

An der HGK Basel lehren rund 200 Dozierende: professionelle Gestalter:innen, Künstler:innen, Vermittler:innen, Theoretiker:innen. Die Mehrheit der Dozierenden ist auch ausserhalb der Hochschule in ihrer Disziplin tätig. Die Lehre ist geprägt von Persönlichkeiten, die sich durch ihre eigene erfolgreiche Kunst- und Gestaltungspraxis in ihrem Fachgebiet qualifiziert haben und berufsbefähigend wirken.

Darüber hinaus sind externe, regional wie international agierende Spezialist:innen, renommierte Künstler:innen, Kurator:innen als Gastdozierende und Juror:innen engagiert. Sie beleuchten das Schaffen und die vorherrschenden Diskurse aus externer Perspektive und machen alternative Handlungsräume sichtbar.



In einer Atmosphäre des gegenseitigen Respekts und des Austauschs achtet die HGK Basel darauf, ein grosses und diverses Spektrum an Haltungen, Medien und Ausdrucksweisen zuzulassen. Alle Studierenden werden individuell in ihrer Projektarbeit durch Mentorierende begleitet. Die Studierenden werden ermutigt, die verfügbaren Labs und Ateliers für Experimente zu nutzen und sich mit Dozierenden und Mitstudierenden über eigene Fragestellungen auszutauschen.

Beratungsstellen

Immatrikulierte Studierende werden unterstützt bei Fragen zum Studium und bei Schwierigkeiten, die in Zusammenhang mit dem Studium auftreten können. Die Studierendensekretariate und Studiengangleitenden in den einzelnen Studienrichtungen stehen den Studierenden bei allfälligen Fragen beratend zur Verfügung. In spezifischen Fällen können interne und externe Expert:innen zugezogen werden.

Die Psychologische Beratungsstelle FHNW ermöglicht den Studierenden zudem eine niederschwellige und einfache Zugänglichkeit. Die FHNW schützt die Persönlichkeit ihrer Angehörigen und fördert Diversity-Kompetenz in allen Bereichen der Hochschule. Die FHNW stellt gegenüber ihren Studierenden, Teilnehmenden an Weiterbildungsprogrammen und Mitarbeitenden die Voraussetzungen zur Wahrung ihrer Würde und ihrer persönlichen Integrität sicher. Zur Beratung und Unterstützung stehen an der FHNW Vertrauenspersonen zur Verfügung.

Foundation for Art and Design in Basel (FAB)

Die Stiftung FAB bezweckt die Unterstützung von Studierenden und Alumni:ae der HGK Basel mittels Vergabe von Stipendien, Projektförderungen und Förderpreisen. Talentierte und bedürftigen Studierenden soll das Studium an der HGK Basel durch finanzielle Unterstützung ermöglicht werden.

www.fab-foundation.ch

Studentische Fachschaft

Die Fachschaft der HGK Basel vertritt die Interessen der Studierenden. Bei Fragen und Herausforderungen adressiert sie die richtigen Ansprechpersonen, setzt sich ein für den Erfahrungsaustausch unter den Studierenden, unterstützt studentische Projekte, kommuniziert mit Dozierenden, mit der Hochschulleitung und der Direktorin und engagiert sich stellvertretend in ausgewählten Gremien der Hochschule.



Kulturveranstaltungen

Ausstellungen, Veranstaltungen, Workshops, Konferenzen: Die Veranstaltungen der HGK Basel widmen sich aktuellen Themen und Diskursen. Informationen über die zahlreichen kulturellen Events und Informationsveranstaltungen:

www.fhnw.ch/hgk

Instagram: [@hgkbasel_fhnw](https://www.instagram.com/hgkbasel_fhnw)

Hochschulsport

Das Programm des FHNW-Hochschulsports bietet ein breites Angebot an wöchentlich stattfindenden Kursen und konzentrierten Workshops. Die meisten wöchentlichen Trainings und Sportangebote sind für Studierende und Mitarbeitende kostenlos. Die Studierenden der FHNW können zudem am Programm des Universitätssport Basel teilnehmen.

www.fhnw.ch/sport

www.unibas.ch/unisport

Studienort Basel

Basel gilt als Kulturhauptstadt der Schweiz und zeichnet sich durch ein ausserordentlich dichtes, hochstehendes und international beachtetes kulturelles Angebot aus. Die Tradition der Wertschätzung für Kunst, Design, Architektur, Film, Theater, Literatur, Musik u. v. a. m. bildet eine Basis für attraktive Arbeits-, Lebens- und Studienbedingungen, gerade im Kunst-, Gestaltungs- und Kulturbereich.

Die HGK Basel knüpft durch Kooperationen mit Institutionen und selbst organisierten Initiativen an das kulturelle Leben an und wirkt aktiv daran mit.

Wohnungs- und Zimmervermietung

Studierende der HGK Basel sind berechtigt, sich beim Verein Studentische Wohnvermittlung (WoVe) um subventionierte Zimmer in Wohngemeinschaften oder um eine kleine Wohnung zu bewerben. Aktuelle Wohnangebote finden sich auch auf dem virtuellen Marktplatz der Universität Basel.

www.wove.ch

www.unibas.ch/markt



Alumni:ae-Netzwerk HGKx

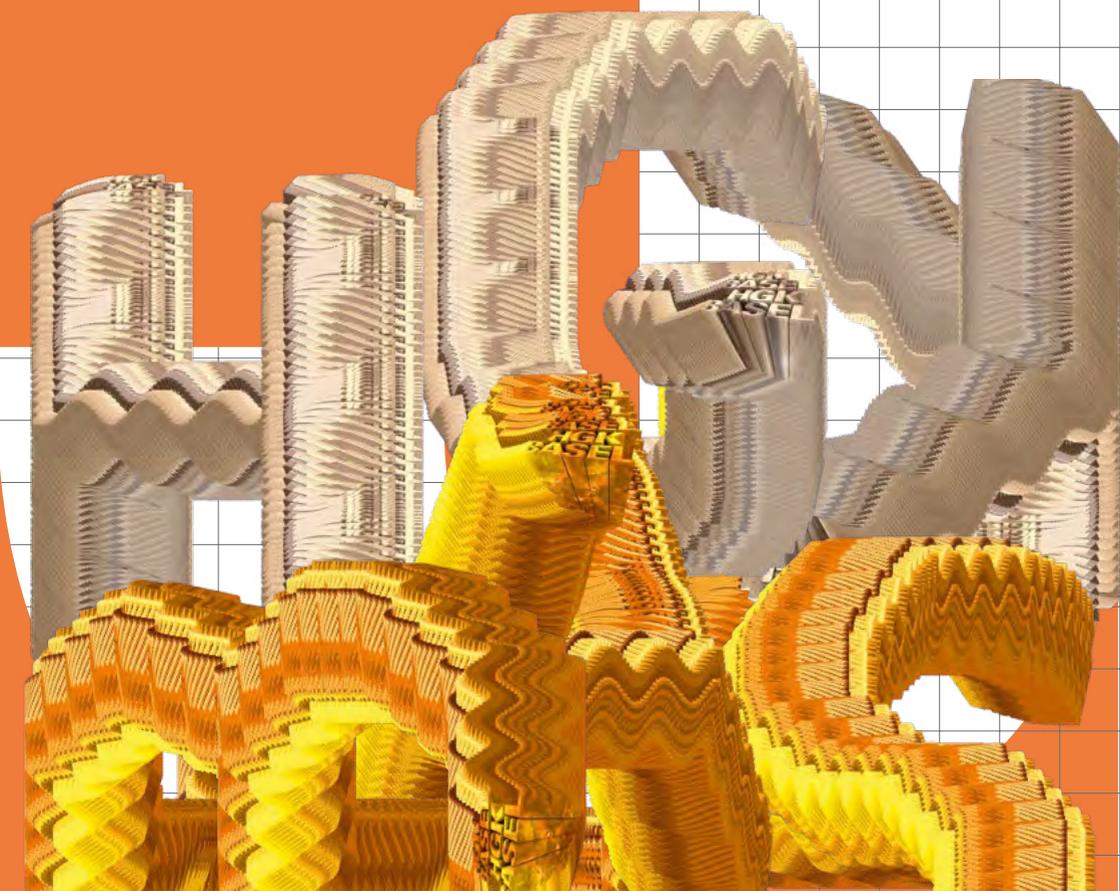
Die HGKx ist ein Verein, der ehemaligen Studierenden der HGK Basel eine Plattform bietet, um sich zu vernetzen, Erfahrungen und Wissen auszutauschen und gegenseitig zu unterstützen. Organisiert und gestaltet wird der Verein von freiwilligen Alumni:ae und Studierenden, und sein Zweck ist es, eine lebendige und authentische Community zu schaffen, die einen Mehrwert für das gemeinsame Netzwerk bietet.

Durch aktive Teilhabe und die Mitgestaltung aller ist der Verein erfolgreich; indem Absolvierende ihr Wissen und ihre Fähigkeiten einbringen, können sie gleichzeitig neue Verbindungen knüpfen und ihre beruflichen Netzwerke erweitern.

www.hgkx.ch



CAMPUS UND INFRASTRUKTUR



Die HGK Basel befindet sich auf dem Campus Dreispitz. Ateliergebäude, Hochhaus, die Campus.Werkstätten, das FoodCultureLab und der Ausstellungsraum «der TANK» befinden sich in kürzester Gehdistanz zueinander rund um den Freilager-Platz. Im Hochhaus und im Ateliergebäude sind die verschiedenen Institute und Studiengänge, die allgemeine Infrastruktur wie auch Mensa und Cafeteria untergebracht; ebenso der Diskurs- und Ausstellungsort CIVIC.

Die HGK Basel befindet sich in unmittelbarer Umgebung zu zahlreichen Kulturinstitutionen und kulturnahen Unternehmen wie unter anderem der Bibliothek der Schule für Gestaltung Basel, dem HeK – Haus der elektronischen Künste Basel, den Ateliers des internationalen Stipendienprogramms Atelier Mondial oder dem Archivgebäude des Architekturbüros Herzog & de Meuron, dem Kunsthaus Baselland und dem Schaulager.

Campus.Werkstätten

Ob in den BauRaum.Werkstätten mit Holz, Metall, Kunststoff, Rapid Prototyping, Lackieren, Nähen und Digital Fabrication Lab, in den Pavillon.Werkstätten mit Bildhauerei, Siebdruck- und Buchbindewerkstatt oder in den Medien.Werkstätten mit Foto-, Video- und Audiolabs, Multimedia-Workstations, Dunkelkammer und der Medienausleihe: Die hochschuleigenen Werkstätten auf dem Campus ermöglichen das Erlernen einer Vielzahl von analogen Techniken und digitalem Know-how. Die Werkstätten sind für Studierende, Dozierende und Mitarbeitende nahezu das ganze Jahr zugänglich. Sie stehen für Projektarbeiten in Lehre und Forschung zur Verfügung.

Einführungskurse vermitteln die Grundlagen, um in den Campus.Werkstätten sicher und selbstständig arbeiten zu können. Je nach Studiengang und Curriculum werden unterschiedliche Kombinationen von Werkstattkursen obligatorisch durchgeführt. Für interessierte Studierende werden zusätzlich fakultative Kurse angeboten, die nach Möglichkeit auf den Studienschwerpunkt zugeschnitten sind. Werkstattleiter:innen

unterstützen mit ihrem umfassenden fachlichen Wissen und Informationen zu geeigneten Technologien, Werkzeugen und Verfahren.

Die gemeinsame Arbeit in den Campus.Werkstätten ist von Eigenverantwortung bezüglich Sicherheit und Gesundheitsschutz sowie Solidarität gegenüber Mitnutzenden getragen. Es wird Wert auf Nachhaltigkeit gelegt im Sinne eines verantwortungsbewussten Umgangs mit Materialien, Geräten und Maschinen.

Ein Team aus Tutor:innen, die alle einen handwerklichen Hintergrund haben, betreut die Studierenden in der <offenen Werkstatt>. Nach dem bestandenen Einführungskurs für eine Werkstatt können Studierende selbstständig oder mit Unterstützung der Werkstattleitenden Studienprojekte in dieser Werkstatt umsetzen.

In der Medienausleihe der Medien.Werkstätten stehen Leihgeräte für die Bereiche Audio, Video, Fotografie, Beleuchtung und Präsentation zur Verfügung.

www.fhnw.ch/hgk/werkstaetten

IT

Die IT der HGK Basel stellt IT-Dienstleistungen, Support und Beratung für Studierende und Mitarbeitende im Informatikbereich bereit.

Der IT-Helpdesk ist die zentrale Anlaufstelle für alle Supportanfragen. Hier erhalten Studierende Auskunft zu allen Dienstleistungen der IT sowie Hilfestellung bei auftretenden Problemen und technischen Fragestellungen.

Auch bei speziellen Anforderungen bezüglich Hard- und Software steht die IT der HGK Basel beratend zur Seite und verfolgt stets das Ziel, eine möglichst optimale Lösung zu finden.

FoodCultureLab

Das FoodCultureLab ist mehr als eine studentische Küche: Als Raum für die Lehre um Fragen einer zukunftsfähigen Esskultur, für interdisziplinäre Projekte und Workshops, aber auch für Forschungsfragen bietet das FoodCultureLab den Studierenden und Mitarbeitenden eine vielseitig nutzbare Plattform. Im FoodCultureLab entwickeln und reflektieren Kunst und Design die Schnittstellen zu Kochen, Essen, Ernährung, Nachhaltigkeit und Diversität.

Gleichzeitig können Studierende, Dozierende und Mitarbeitende im FoodCultureLab gemeinsam kochen und die Tradition der ehemaligen



Atelierküchen weiterführen. Das FoodCultureLab dient dabei als spontaner, interdisziplinärer Begegnungsort sowie dem informellen Zusammenkommen neben und zwischen den Lehrangeboten.

www.fhnw.ch/hgk/foodculturelab

Mediathek

Die Mediathek schafft Zugang zu Informationsquellen von Gestaltung und Kunst. Der Fokus liegt auf dem Bedarf für Studium, Lehre und Forschung. Neben eigenen analogen wie digitalen Buch-, Zeitschriften-, Videobeständen können über das Bibliotheksnetzwerk SLSP (Swiss Library Service Platform) auch Medien aus den anderen FHNW- sowie den schweizweiten Verbund-Bibliotheken ausgeliehen werden. Ein besonderer Fokus richtet sich auf den Umgang mit digitalen Quellen, Open Access und freien Wissensressourcen. Zudem erschliesst die Mediathek digitale Inhalte wie z.B. Abschlussarbeiten, Bild- und Mediensammlungen der Hochschule sowie Inhalte von Einrichtungen, die mit der HGK Basel vernetzt und inhaltlich verbunden sind. So werden diese Daten als Quellen idealerweise frei digital zugänglich.

Als Lernort fördert die Mediathek Inspiration und Kreativität. Sie befindet sich im achten Stockwerk des Hochhauses und bietet sowohl geografisch als auch im übertragenen Sinne weitläufige Aus- und Einblicke. Die modulare Regalarchitektur nimmt auf die Bestandsgeschichte der Medien Rücksicht und eröffnet durch die benachbarten Themenbereiche vielfältige, disziplinübergreifende Bezüge. Die ruhige Umgebung erleichtert das vertiefte und konzentrierte Arbeiten.

Die Mediathek lernt von ihren Nutzenden und entwickelt sich daher kontinuierlich weiter. Sie liefert vielfältige Einstiegs- und Anknüpfungspunkte zur analogen wie auch zur digitalen Lehr- und Lernkultur, zu Reflexion und gestalterischen sowie künstlerisch-gestalterischen (Research-)Praktiken. Neben der Mediathek stehen in Basel viele weitere Fachbibliotheken zur Verfügung: Direkt auf dem Campus befindet sich die Bibliothek der Schule für Gestaltung, hinzu kommen die Bibliotheken von Kunstmuseum, Kunsthalle und Schaulager, die Bibliothek der Musik-Akademie Basel, die Bibliotheken der übrigen öffentlichen Museen sowie die Universitätsbibliothek Basel.

mediathek.hgk.fhnw.ch





CIVIC

CIVIC ist eine soziale Infrastruktur, ein Diskurs- und Ausstellungsort an der HGK Basel. CIVIC ist ein Bildungs- und Experimentierumfeld, das Möglichkeiten zur Partizipation, Mitgestaltung und zum Austausch für und mit Studierenden, Forschenden, Mitarbeitenden und der Öffentlichkeit bietet, um das Verständnis für die gesellschaftliche Relevanz von Kunst und Design zu fördern.

civic.hgk.fhnw.ch

FoodCultureLab

Das FoodCultureLab ist eine Küche und ein kollaboratives Lab für Lebensmittelpraktiken am Institute Art and Design Education der HGK Basel. Eine Vielzahl von Formaten und Iterationen, die Lebensmittel als Medium, als Material und als miteinander verbundenes lebendes System erforschen, werden im FoodCultureLab erprobt. Das FoodCultureLab bietet für alle Studierenden der HGK Basel eine gut ausgestattete Küche und einen Gemeinschaftsraum für Zusammenkünfte, Veranstaltungen, Projekte, Kurse und Experimente rund ums Thema Essen.

www.fhnw.ch/hgk/foodculturelab



Café Freilager und Bistro der Künste

Im Café Freilager wie auch im Bistro der Künste werden täglich warme und kalte Speisen, Suppen und Salate sowie Sandwiches angeboten; vegane Optionen sind erhältlich. Die Preise sind für Studierende, Mitarbeitende und externe Gäst:innen abgestuft. Ausserhalb der Öffnungszeiten können aus diversen Automaten Snacks bezogen werden. Mikrowellengeräte zum Aufwärmen mitgebrachter Speisen stehen zur Verfügung.

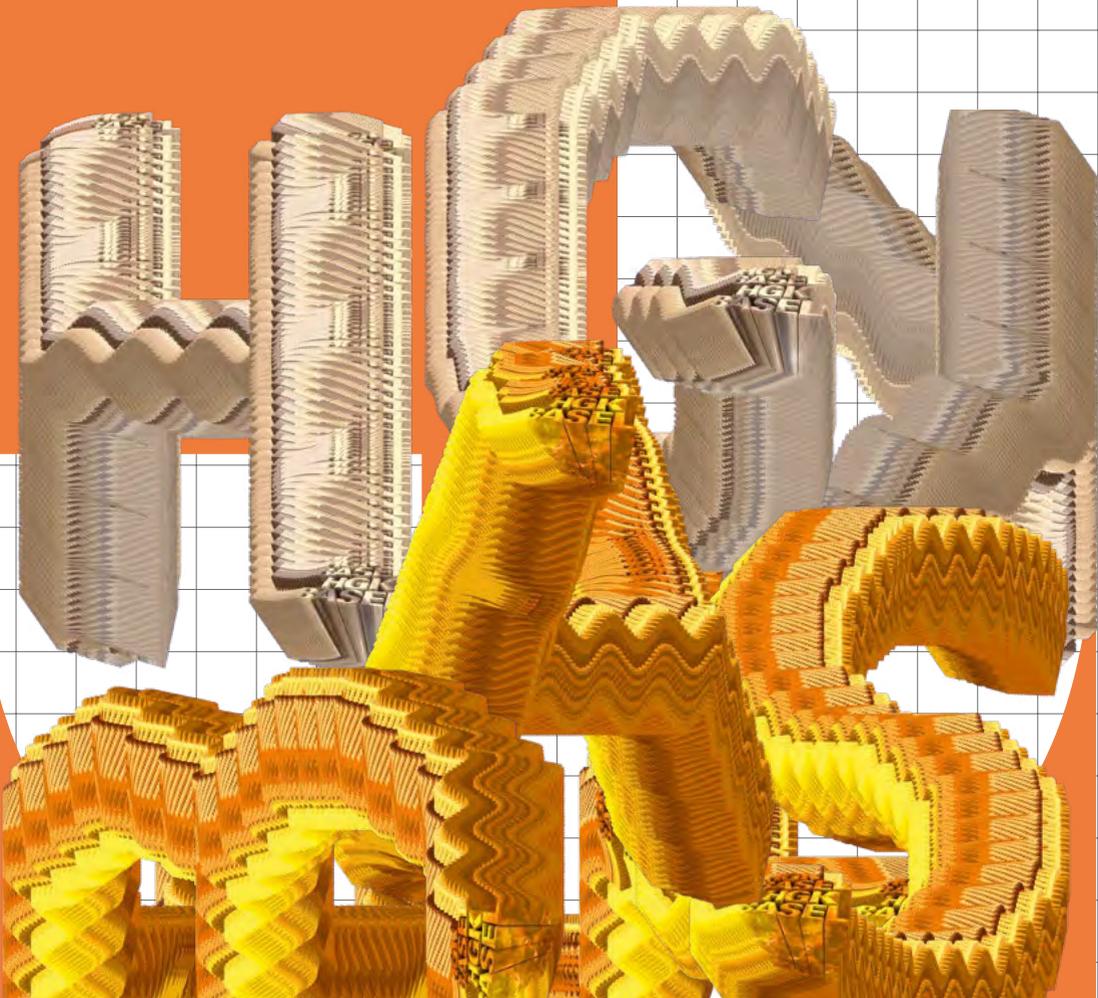
Eltern-Kind-Raum

Der Eltern Kind-Raum ist offen für alle Eltern, Betreuungspersonen und Kinder und kann selbstverantwortlich genutzt werden.

Studi-Lounge

Die Studi-Lounge ist ein Ort von und für Studierende, für Veranstaltungen und das Zusammensein.

STUDIENANGEBOTE BACHELOR



Informationen Bachelor-Studium

Zulassungsvoraussetzungen im Bereich Design

Schulische Voraussetzungen

Für die Zulassung zur Eignungsabklärung für die Bachelor-Studiengänge im Fachbereich Design (Industrial Design, Innenarchitektur und Szenografie, Mode-Design, Prozessgestaltung, Visuelle Kommunikation und digitale Räume) wird in der Regel einer der folgenden Bildungsabschlüsse vorausgesetzt:

- eine Berufsmaturität
- eine gymnasiale Maturität
- eine Fachmaturität
- der Nachweis einer anderweitig erworbenen, gleichwertigen Ausbildung auf der Sekundarstufe II



*Weiterführender Hinweis zum Bildungssystem der Schweiz
via QR-Code*

Arbeitswelterfahrung oder gestalterisches Propädeutikum

Zusätzlich ist der Nachweis einer einjährigen Arbeitswelterfahrung oder der Besuch eines zweisemestrigen gestalterischen Propädeutikums erforderlich. Die Arbeitswelterfahrung muss berufspraktische und -theoretische Kenntnisse in einem mit der Studienrichtung verwandten Berufsfeld vermitteln. Eine Liste der anerkannten Berufsausbildungen finden Sie auf der Website der HGK Basel.

Der Nachweis einer Arbeitswelterfahrung oder eines gestalterischen Propädeutikums ist nicht erforderlich für Studienanwärter:innen, die eine Berufsmaturität mit einer Grundausbildung in einem mit der Studienrichtung verwandten Berufsfeld oder eine Maturität mit Schwerpunkt bildnerisches Gestalten oder eine Berufsmaturität gestalterischer Richtung nachweisen können.



Weiterführender Hinweis zu den Berufsausbildungen bzw. den Berufsfeldern
via QR-Code

Zulassungsvoraussetzungen im Bereich Bildende Kunst

Für die Zulassung zur Eignungsabklärung für den Bachelor-Studiengang Bildende Kunst wird dieselbe schulische Vorbildung wie im Bereich Design vorausgesetzt. Eine einjährige Arbeitsweiterfahrung oder der Besuch eines gestalterischen Vorkurses werden nicht vorausgesetzt, aber empfohlen.

Zulassungsvoraussetzungen im Bereich Vermittlung von Kunst und Design

Für die Zulassung zur Eignungsabklärung für den Bachelor-Studiengang Vermittlung von Kunst und Design wird dieselbe schulische Vorbildung wie im Bereich Design oder ein EDK-anerkanntes Primarlehrdiplom vorausgesetzt. Eine einjährige Arbeitsweiterfahrung oder der Besuch eines gestalterischen Vorkurses werden nicht vorausgesetzt, aber empfohlen.

Weiterführender Hinweis: Für die Zulassung zum Master-Studium «Vermittlung von Kunst und Design, Lehrdiplom für Maturitätsschulen» wird eine gymnasiale Maturität bzw. eine Universitätszulassung vorausgesetzt.

Nachholen der Berufsmaturität

Studienanwärter:innen ohne abgeschlossene Ausbildung von mindestens drei Jahren auf Sekundarstufe II haben keinen gesetzlichen Anspruch auf Zulassung zu einem Bachelor-Studium. Informationen für vollzeitliche oder berufsbegleitende Ausbildungsgänge der technischen, gestalterischen und gewerblichen Berufsmaturität geben die örtlichen Berufsschulen.

Zulassung aufgrund ausserordentlicher Begabung

Für die Zulassung zu einem Bachelor-Studiengang im Fachbereich Design und Bildende Kunst kann ausnahmsweise von einer abgeschlossenen Ausbildung auf Sekundarstufe II abgesehen werden, wenn eine ausserordentliche künstlerische bzw. gestalterische Begabung für das Berufsfeld nachgewiesen werden kann.

Den Anmeldeunterlagen sind ein Motivationsschreiben, ein Portfolio sowie ein tabellarischer Lebenslauf beizulegen. Die Leitung des Studienganges entscheidet aufgrund der Anmeldeunterlagen, ob ein solcher Nachweis vorliegt.

Studienanwärter:innen, die die regulären Zulassungsbedingungen mit einer abgeschlossenen Ausbildung auf Sekundarstufe II erfüllen, sind von einer Zulassung aufgrund besonderer Begabung ausgeschlossen.

Anmeldung

Zur Bewerbung und Anmeldung zur Eignungsabklärung für einen Studienplatz an der HGK Basel müssen die erforderlichen Unterlagen jeweils bis am 15. Februar eingereicht werden.

www.fhnw.ch/hgk/apply



Weiterführender Hinweis zur Anmeldung:
FAQ via QR-Code

Bildende Kunst (BA)

Das Bachelor-Studium in Bildender Kunst fördert die Entwicklung einer individuellen künstlerischen Haltung. Sie lernen in der Atelierarbeit, in Workshops, Projekten und Ausstellungen, Ihre eigene künstlerische Sprache zu erarbeiten. Dabei setzt das Studium auf ein hohes Mass an Selbstinitiative.

Kunst zu studieren, bedeutet, mit Kunst vertraut zu werden. Künstler:innen sind Pionier:innen, wenn es darum geht, Welten, die scheinbar nichts gemein haben, auf neuartige Weise zu verbinden. Sie definieren die Sprache traditioneller Medien, Materialien und Technologien neu, indem sie Werke schaffen, Konzepte ersinnen, Essays verfassen, Archive aufdecken oder Körper im Raum choreografieren. Künstler:innen interessieren sich für die fortlaufende Auseinandersetzung mit allem, was zur andersartigen Betrachtung der sogenannten Realität beiträgt.

Zielpublikum

Neugier und die Bereitschaft, ein kritisches Bewusstsein für die eigene künstlerische Praxis und für das Betrachten von anderen Arbeiten im Kunst- und Gestaltungskontext zu entwickeln, werden vorausgesetzt. Ebenso das Interesse, anders zu denken und unterschiedliche Denkweisen, welche nicht zwingend Ihren eigenen entsprechen, nachzuvollziehen. Studierende, die das Unbekannte reizt und die sich in die Debatten des Kunstschaffens begeben möchten, werden sehr geschätzt.

Es braucht Zeit, die eigene Stimme zu finden. Bei dieser Suche erhalten Sie im Studium die grösstmögliche Unterstützung. Das Studium der Bildenden Kunst kann keine Antworten liefern, aber Ihnen helfen, Ihre Fragen zu formulieren und Fragestellungen zu klären. Es soll in Ihnen das Bewusstsein geweckt werden, dass diese Fragen – die Kunstfragen – ein öffentliches Leben führen.

Das Studium

Studienaufbau

Die Studieninhalte sind über die dreijährige Studienzeit in die vier Veranstaltungsbereiche «Kunst und Praxis», «Kunst und Kommunikation», «Kunst und Reflexion» sowie «Kunst und Präsentation» unterteilt. Hier wird Ihnen sowohl fundiertes praktisches als auch theoretisches Wissen vermittelt, welches für Ihre künstlerische Praxis notwendig ist. Jedes Modul beinhaltet unterschiedliche Lehrveranstaltungen. In Ergänzung dazu besuchen die Bachelor-Studierenden CoCreate, das Lehrangebot aller Bachelor-Studiengänge mit Kursen und Vorlesungen. In den jährlich etwa 140 Kursen des CoCreate-Programms arbeiten Studierende in Gruppen kooperativ, interdisziplinär und experimentell. An der Entwicklung der Lehrinhalte und -formate sind sowohl Vertretungen aller Studiengänge als auch Studierende beteiligt.

Module

Kunst und Praxis

In diesem Modul verschaffen Sie sich einen Überblick über unterschiedliche Medien und erarbeiten sich in medien-spezifischen Workshops sowie Supportangeboten der Werkstätten Kenntnisse, ergänzt durch Ihre individuelle Vertiefung im Rahmen der eigenen künstlerischen Praxis. «Kunst und Praxis» setzt auf Ihre Eigeninitiative: Sei es bei der Wahl der Medien, sei es in der Weiterentwicklung Ihres technischen Wissens oder Ihrer Erfahrungen der eigenen künstlerischen Praxis.

Kunst und Kommunikation

Da Diskurs- und Kritikfähigkeit wichtige Elemente in der Entwicklung von künstlerischen Prozessen sind, vertiefen Sie in regelmässigen Arbeitsbesprechungen mit Dozierenden sowie im Forum mit anderen Studierenden die Kompetenz, über Ihre künstlerische Arbeit und im Rahmen von Ausstellungsbesuchen über andere Kunstwerke zu sprechen.

Kunst und Reflexion

In diesem Modul erarbeiten Sie sich reflexiv-theoretische Kenntnisse für die eigene Praxis und allgemeines theoretisches Wissen. Insbesondere werden Kenntnisse in grundlegenden kulturwissenschaftlichen und ausgewählten kunsttheoretischen Gebieten vermittelt.

Kunst und Präsentation

Dieses Modul umfasst neben den Semesterpräsentationen alle wichtigen Prüfungen während des dreijährigen Bachelor-Studiums, unter anderem die Basis-Thesis und die Bachelor-Thesis. Abgesehen davon, dass Sie Ihre künstlerische Arbeit im Rahmen einer Präsentation oder Ausstellung inszenieren und präsentieren, schreiben Sie jährlich eine durch Mentorate begleitete Textarbeit, die Ihre reflexiv-schriftlichen Fähigkeiten prüft.

Ziele und Nutzen

Im Bachelor-Studium werden Sie mit Fragestellungen der heutigen Kunstpraxis vertraut gemacht und bei der Entwicklung Ihrer individuellen Arbeit unterstützt. Neben der freien Atelierarbeit gehören sowohl Workshops, Projekte, Studienwochen mit Fokus auf Praxis und Theorie sowie Gruppendiskussionen als auch individuelle Mentoratsgespräche mit Dozierenden, technischen Mitarbeitenden und Mitstudierenden zum Kern des Studiums. Sie lernen technische Kenntnisse sowie Fragestellungen der heutigen Kunstpraxis kennen und vertiefen diese im Studium. Nebst dem Team des Institute Art Gender Nature begleiten Sie Künstler:innen sowie Theoretiker:innen aus dem In- und Ausland als Gastdozierende.

Berufsaussichten

Der Bachelor-Studiengang Bildende Kunst schafft eine Grundlage, sich als werdende Künstler:innen zu begreifen.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus. Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung. Den Studierenden stehen zudem institutsinterne Werkstätten im Bereich analoge und digitale Medien sowie Equipment und Software zur Verfügung. Ergänzend verfügt das Institut über einen Ausstellungsraum, ‹der TANK›, welcher auch durch Studierende bespielt werden kann.

Unterrichtssprache

Deutsch und teilweise Englisch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Art Gender Nature (IAGN)
Bildende Kunst (BA)

T +41 61 228 40 77

info.kunst.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/ba-kunst

Institutsleiterin IAGN und Studiengangleiterin Bildende Kunst (BA):

Prof. Dr. Chus Martínez



Industrial Design (BA)

Ästhetik, Brauchbarkeit, Materialität, emotionale Wirkung, Lesbarkeit, Formwert: In die Gestaltung serieller Güter fließt das Wissen verschiedener Disziplinen ein. Um im schnellen Wandel unserer Lebenswelt als Designer:in eine aktive Rolle übernehmen zu können, lernen Sie während Ihres Bachelor-Studiums Industrial Design ein selbstbewusstes Vorgehen in der eigenen Disziplin und den fach- und sozialkompetenten Umgang mit angrenzenden Bereichen.

Als Basis für eine selbstständige, kritische Entwurfsarbeit nähern Sie sich während des Grundstudiums den konzeptionellen, methodischen und handwerklichen Komponenten des kreativen, problemorientierten Gestaltungsprozesses an. Sie beschäftigen sich zudem mit seinen kommunikativen und darstellenden Elementen: Zeichnung, Modell und virtuelle Simulation. Das Hauptstudium besteht überwiegend aus vertiefter Projektarbeit, die sich entlang der frei wählbaren Schwerpunkte Einführungs-, Praxis- und Visionsprojekt entwickelt. Diese Module sind von unterschiedlicher Dauer und Komplexität.

Zielpublikum

Der Studiengang Industrial Design richtet sich an neugierige und kreativ denkende Menschen, die gestalten und verändern wollen. Sie interessieren sich dabei nicht nur für die Form und die Funktion seriell hergestellter Güter, sondern wollen verstehen, wie Dinge verwendet werden und in welchen Kontexten sie wirken. Der Studiengang setzt eine grosse Bandbreite von Interessen voraus und eine Neugier auf die sozialen, kulturellen, wirtschaftlichen und technologischen Herausforderungen unserer Gesellschaft. Fokussiert wird dabei in der Perspektive auf die Nutzenden. Neben den konzeptionellen Aspekten ist die praktische gestalterische Arbeit hands-on mit Materialien, bestehenden Verfahren und neuen Technologien wesentlich.

Das Studium

Das Studienangebot reflektiert gesellschaftlich relevante Themen: Dazu wurden für die Vermittlung in der Lehre drei Labs eingerichtet. Das Design Culture Lab bietet die Möglichkeit, kritisches Denken anzuwenden und neue Designperspektiven zu erfassen. Das Material@Sustainability Lab befasst sich mit der Nachhaltigkeit und das Digital Integration Lab bietet unseren Studierenden eine erweiterte Perspektive und Infrastruktur bezüglich des digitalen Wandels. Die Studierenden erleben den Umgang mit den neuesten Designtechnologien, sei es dreidimensionales Skizzieren, Projektpräsentationen im virtuellen Raum oder Coding.

Die inhaltlichen Schwerpunkte reichen von nachhaltiger Produktion über Medical Design und Transportation bis hin zu sozialer Innovation, «Home and Living» sowie Interfacegestaltung. Auch gestalterische Fragen, welche Investitions- und Konsumgüter betreffen, werden behandelt. Die kritische Reflexion der Inhalte und Vorgaben als Voraussetzung für innovative Konzepte und Lösungen ist dabei zentral.

Grundstudium (1. und 2. Semester)

Im Grundstudium werden Ihnen parallel zur Projektarbeit technische, handwerkliche, methodische und gestalterische Kenntnisse vermittelt. Sie machen sich mit verschiedenen Arbeits- und Entwurfsmethoden vertraut. Einfache, in kurzer Zeit realisierbare Projekte werden mit gezielten Übungen und vertiefenden Vorlesungen ergänzt.

Hauptstudium (3. bis 6. Semester)

Im Hauptstudium widmen Sie sich überwiegend Ihrer eigenen Projektarbeit. Einführungs-, Praxis- und Visionsprojekte variieren in Umfang und Komplexität. Durch die Auswahl von Studienmodulen (Wahlpflichtfächern) setzen Sie individuelle Schwerpunkte. Im 6. und letzten Semester bearbeiten Sie hauptsächlich Ihre Bachelor-Thesis.

Ziele und Nutzen

Im Studium lernen Sie fortgeschrittene praktische und theoretische sowie methodische Aspekte von Design kennen. Das systematisch aufgebaute Ausbildungsprogramm ermöglicht es Ihnen, ein Bewusstsein für die Relevanz von Industrial Design zu entwickeln sowie die Gesellschaft und die Umwelt von heute und morgen aktiv mitzugestalten. Der Studiengang bereitet Sie auf die Herausforderungen einer sich rasch wandelnden Gesellschaft vor. Damit Sie innerhalb des Kreativsektors, in Industrie und Wirtschaft das Gelernte anwenden können, vermittelt das Curriculum ein breites Spektrum an Fähigkeiten und Kompetenzen, die sich in viele Gebiete erweitern lassen. Sie bieten die

Grundlage für eine methoden- und wissensbasierte Designpraxis, die mit den Herausforderungen der Gegenwart und der Zukunft umgehen kann.

Berufsaussichten

Als Absolvent:in des Bachelor-Studiums Industrial Design erwartet Sie ein vielschichtiges Berufsfeld mit teilweise sehr hoher Spezialisierung. Sie sind in der Lage, in Designabteilungen von Unternehmen und in freien Designbüros zu arbeiten oder sich selbstständig zu machen. Im Zusammenhang mit Informations- und Kommunikationstechnologien entstehen zahlreiche neue Aufgabenbereiche für Industrial Design, beispielsweise im Bereich digitaler Dienstleistungen. Falls Sie Führungsaufgaben im Designbereich, in der Lehre oder in der Wissenschaft anstreben, bietet sich die Weiterführung der Ausbildung im Rahmen des Masterprogramms Masterstudio Industrial Design als idealer Weg an.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung.

Im Studiengang Industrial Design experimentieren Sie mit klassischen Werkzeugen und Maschinen der Holz-, Metall- und Kunststoffverarbeitung, aber auch mit modernsten Anlagen wie Schneidlasern, CNC-Fräsen und 3-D-Druckern. Sie entwickeln Prototypen aus zahlreichen verschiedenen Materialien, die im Rahmen des Studiums bereitstehen. Sie haben Zugriff auf das «Digital Integration Lab», in dem Sie beispielsweise mit Virtual Reality, 3-D-Scanning, Arduino sowie Raspberry Pi und AI arbeiten. Die Infrastruktur steht den Studierenden während 365 Tagen im Jahr offen.

Unterrichtssprache

Deutsch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Contemporary Design Practices (ICDP)
Industrial Design (BA)

T +41 61 228 40 44

info.industrialdesign.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/industrialdesign

Institutsleiter ICDP und Studiengangleiter Industrial Design (BA):

Prof. Werner Baumhagl



Innenarchitektur und Szenografie (BA)

Die Transformation in eine fossilfreie, CO₂-neutrale Welt und die Kultivierung von Verantwortlichkeit sind bedeutende Gestaltungsaufgaben: Sie schliessen die ‹Wieder-lebenswert-Machung› unserer Räume in ihrer sozialen, ökologischen und ökonomischen Dimension ein. Im Studiengang Innenarchitektur und Szenografie ist es ein Anliegen, Nachhaltigkeit in der Lehre zu erproben und zu etablieren. Denn Gestalter:innen der Innenarchitektur und Szenografie entwerfen positive Konzepte und konkrete Bilder für den gesellschaftlichen Wandel: Für Innenräume wie für den urbanen öffentlichen Raum beschäftigt Sie die Mitgestaltung von nachhaltigen Zukunftswelten, welche in engem Zusammenhang stehen mit Räumen sozialer Aushandlung, mit der Koexistenz menschlicher und nicht menschlicher Akteur:innen sowie mit Diversität als kritisch-reflektierter Auseinandersetzung mit Inklusion. Dies sind miteinander verwobene Konzepte, welche in theoretische, forschungsbezogene und praktische Lehr- und Lerneinheiten einfließen.

Im Studiengang liegt der Fokus auf der Erzeugung von Atmosphären und der Vermittlung immersiver Erfahrungen durch Interaktion, Storytelling und durch das entstehende Wechselspiel zwischen Wahrnehmung und Affekt. Je nach Vermittlungsraum, Thematik und Teilnehmenden werden szenografische und innenarchitektonische Interventionen beispielsweise als Ausstellungen, Installationen, Performances, kritische Stadttouren oder Soundscapes entworfen. Immersive Momente können Teil der Vermittlung sein und finden in physischen, virtuellen und hybriden Räumen statt, u.a. mittels digitaler Medien oftmals in multimodalen Settings (virtual reality, augmented reality, mixed reality).

Während des Studiums erwerben Sie einen breiten Fundus an theoretischem Wissen und üben sich in Recherche, Analyse und Reflexion Ihrer Erfahrungen und in kritischem Denken. Dem Entwerfen von öffentlichen Räumen nähern Sie sich nicht nur in den Ateliers, Werkstätten und Seminarräumen – Sie setzen Ihre Konzepte auch öffentlich um. Gelegenheit hierfür bieten Kooperationsprojekte.

Zielpublikum

Kritisches, agiles Denk- und Interpretationsvermögen und Empathie sind neben Team- und Kommunikationsfähigkeit die Eigenschaften, die vorausgesetzt werden, um Sie im Studium individuell zu fördern und zu fordern. Während und nach dem Studium arbeiten Sie mit Fachpersonen aus Architektur, Dramaturgie, Film, Kuration, digitalen Medien, freier Kunst, Handwerk und vielen weiteren Disziplinen zusammen. In allen Aufgaben, die Sie als künftige Innenarchitekt:innen und Szenograf:innen bearbeiten, sind Ihr Wille zur Arbeit in diversen Teams, Ihre Kommunikationsfreudigkeit und Ihr kritisches, eigenständiges Denken und Handeln gefragt.

Das Studium

‹Räume zum Erzählen bringen›

In der Innenarchitektur und Szenografie haben Sie mit allen Facetten des Raumes zu tun: mit seinen Dimensionen, der Farbe und der Materialität seiner Oberflächen, seiner Beleuchtung sowie den raumstrukturierenden Objekten. Im Zentrum aller Überlegungen stehen menschliche und nicht menschliche Lebewesen als Nutzende, Rezipierende, welche Sie mit Ihrer Arbeit und in Ihrem Denken zielgerichtet involvieren und ansprechen. Sie analysieren die funktionalen Zusammenhänge und die kommunikativen Absichten von Innen- und Aussenräumen und konzipieren und planen zeitlich begrenzte oder dauerhafte Raumveränderungen. In Ausstellungen machen Sie inhaltliche Themen räumlich sichtbar, Sie rücken Exponate ins rechte Licht und unterstützen die zeitliche und dramaturgische Abfolge von Ereignissen mit Ton oder bewegtem Bild. Innerhalb architektonischer Rahmenbedingungen konzipieren und planen Sie ortsspezifische und zeitgenössisch reflektierte Raumgefüge.

Praxisbezug und Perspektiven

Regelmässig werden Kooperationen eingegangen, um die tatsächliche Wirkung von Modellen oder von Plänen öffentlich und im Massstab 1:1 zu erproben. Erst in der Umsetzung und Veröffentlichung eines Entwurfs, sei es in realen Ausstellungen, in Vorschlägen zu konkreten Aussenmöblierungen, temporären Beleuchtungen oder bildlichen Projektionen, wird die konzeptionelle Tätigkeit im Atelier und in der Werkstatt überprüfbar. Ob im Bereich Bühnenbild, in der Ausstellungsgestaltung oder in urbanen Szenografien und Interventionen im Bereich der Gastronomie, der Arbeit und des Corporate Design: Sie befassen sich kritisch mit Aspekten der Hoch- und Populärkultur und bearbeiten gesellschaftlich relevante Diskurse. Das disziplinübergreifende Studienangebot rüstet Sie mit einer umfassenden Palette an Kompetenzen aus und bereitet Sie

unter Berücksichtigung neuer Medien und Technologien auf ein weites Feld praktischer Tätigkeiten zwischen Architektur, Innenarchitektur, Szenografie und Theater vor.

Anschluss an den theoretischen Diskurs

Theoretische Diskurse stehen in Wechselwirkung mit gesellschaftlichen Diskursen und Wandel der gestalterischen Praxis. Um das eigene Wirken und Ihre Position kritisch verorten und diskutieren zu können, werden Sie an unterschiedliche designtheoretische Perspektiven, Hintergründe und Erfahrungen herangeführt. Durch Ansätze forschenden Lehrens und Lernens werden Eindrücke der Zusammenarbeit mit diversen Wissensgemeinschaften, lokalen Einrichtungen und Interessengruppen vermittelt und im Austausch reflektiert. Die Auseinandersetzung mit theoretischen Überlegungen sowie die Wahrnehmung historischer und zeitgenössischer Beiträge aus den Arbeitsfeldern unterstützen Sie im qualitativ hochwertigen Entwerfen.

Alle Projekte des Studiums folgen methodisch derselben chronologischen Struktur: von Recherche und Analyse zu Konzeption und Entwurf und vom Vorprojekt über das Projekt bis hin zur Dokumentation. Die methodische Vorgehensweise stellt eine Kombination aus szenografischer Praxis und architektonischem Entwurfsverständnis dar.

Studienaufbau

Grundstudium (1. und 2. Semester)

Sie eignen sich in experimenteller Weise den Raum als Ihr Beschäftigungsfeld an. In den Workshops «Raum» und «Szenografie» eröffnet sich Ihnen ein breites Spektrum an Entwurfsmethoden im Umgang mit unterschiedlichsten Anforderungen. Sie erproben Werkzeuge für die gestalterische Praxis und üben sich in der Vermittlung und Darstellung Ihrer Ergebnisse. Sie sammeln Erfahrung mit Farbe, Licht, Ton und Materialien, erlernen Techniken und Herangehensweisen der Recherche und beschäftigen sich mit der Rezeption. Sie üben sich in Begriffsbildung und Argumentation innerhalb Ihrer gestalterischen und künstlerischen Arbeit.

Hauptstudium (3. bis 6. Semester)

Anhand praxisnaher Projekte bringen Sie die im Grundstudium erworbenen Kenntnisse zur Anwendung. Innerhalb der Aufgabenstellungen, die in ganzsemestrigen Projektarbeiten entwickelt werden, konzipieren und gestalten Sie Innen- und Aussenräume, Ausstellungen und Bühnenbilder. Sie beschäftigen sich mit der Analyse und Recherche, der Konzeption sowie der Planung und der Dokumentation Ihrer Projekte. Nach Möglichkeit gelangen ausgewählte Entwürfe zur Ausführung und

werden öffentlich vorgestellt. Pro Semester werden Sie aus wenigstens zwei Aufgabenstellungen jeweils eine wählen können. Die Projektarbeiten werden durch spezifische Workshops ergänzt, in denen Sie Ihr erworbenes Wissen und Können weiter vertiefen.

Ziele und Nutzen

Mit dem Abschluss des Studiums sind Sie fähig, selbstständig durch anspruchsvolle gestalterische Entwurfs- und Entwicklungsprozesse zu navigieren. Sie verfügen über Methoden der Analyse und Recherche, um sich in neuen Aufgabenstellungen agil orientieren zu können, und sind in der Lage, Dritten Ihre Zwischen- und Endresultate professionell zu vermitteln. Sie verfügen über Erfahrungen in der Kollaboration in disziplinären und interdisziplinären Teams. Kurz: Sie sind in der Lage, Konzepte für Projektarbeiten selbstständig zu entwickeln, auszuarbeiten und durchzuplanen. Damit steht Ihnen ein breites Betätigungsfeld räumlicher Gestaltung in Architektur, Innenarchitektur, Szenografie und Theater offen, in welchem Sie aufgefordert sein werden, sich durch Ihre gestalterische Arbeit zu jeweils relevanten Fragen der Zeit zu positionieren.

Berufsaussichten

Als Absolvent:innen des Bachelor-Studiums Innenarchitektur und Szenografie qualifizieren Sie sich für eine breite Palette beruflicher Möglichkeiten. Sie werden Ihren erfolgreichen Einstieg ins Berufsleben in Architektur- und Innenarchitekturbüros, in der Ausstellungsgestaltung, der Szenografie, an Filmsets und im Bühnenbild finden. Sie werden befähigt zu Tätigkeiten in diesen Sparten der Kultur- und Kreativwirtschaft, sei es als Angestellte oder selbstständig Erwerbende oder als Akteur:innen eines Netzwerks, mit welchem Sie bereits in Ihrem Studium in Kontakt kommen.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung. Der Studiengang Innenarchitektur und Szenografie verfügt zusätzlich über eine analoge und eine digitale Werkstatt. Die Infrastruktur steht den Studierenden während 365 Tagen im Jahr offen.

Unterrichtssprache

Deutsch und teilweise Englisch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Contemporary Design Practices (ICDP)
Innenarchitektur und Szenografie (BA)

T +41 61 228 40 55

info.in3.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/innenarchitektur_szenografie

Studiengangleiter Innenarchitektur und Szenografie (BA):

Prof. Andreas Wenger



Mode-Design (BA)

«Doing Fashion» ist eine Kultur, und Mode-Design ist eine kulturelle Praxis. Mode ist ein globales und gesellschaftliches System, das Paradoxien produziert, die wir nicht immer auflösen können. Mode konfrontiert Menschen mit den eigenen Widersprüchen. Wie gestalten, produzieren, kaufen, lehren und lernen wir nachhaltig? Wie koordinieren wir ästhetische und zirkuläre Methoden und Abläufe, wenn wir Mode machen? Und wie begegnen wir Forderungen nach Diversität und Verantwortung im Kontext postkolonialer Diskurse – und markieren zugleich unseren kritischen Standpunkt?

Ein starker Fokus auf den Körper, seine Wahrnehmung, Bewegung und auf Entwurfsmethoden, die Körper-Wissen mit einbeziehen, zeichnen den Studiengang neben einer starken Gewichtung von Performance und Performativität aus. Wir beschäftigen uns mit anderen Körpern, anderen Körpern der Mode inmitten von Debatten, die die Konfrontation von Mensch und Maschine neu austarieren. Was sind künstliche und technische Veränderungen des humanen Körpers, wie bewegt sich der Körper der Mode im Metaverse?

Zielpublikum

Der Studiengang Mode-Design richtet sich an Menschen mit grossem Interesse an Mode und Mode-Design. Sie setzen sich mit gesellschaftlichen Themen auseinander und wollen kennenlernen, wie Design die Welt mitprägt. Sie haben Lust auf gestalterisch-handwerkliche Methoden und Techniken sowie auf partizipative und kollaborative Arbeitsprozesse, die Sie in den Feldern Fachkompetenz, Sozialkompetenz und Selbstkompetenz vertiefen. Während des Studiums erlernen Sie einen achtsamen Umgang mit den anderen, mit Materialien, der Umwelt und Sie positionieren sich verantwortungsvoll.

Das Studium

Das Studium erstreckt sich über 7 Semester inklusive des Praxissemesters (5. Semester).

Mode-Design und seine Zukunft werden in eine Diskussion zentraler Themen und Strukturen einer globalen Modegeschichte gestellt, denn jede Vergangenheit der Mode war immer auch Gegenwart und Zukunft. Die Entwicklung eigener Methoden wird gelernt, damit Studierende sich in kreativen Prozessen sicher und selbst organisiert bewegen und eine eigenständige Gestaltungssprache entwickeln können.

Das Studium gliedert sich in Wahl-, Wahlpflicht- und Pflichtmodule: Workshops, Projekte, Kurse, Seminare und Vorlesungen markieren die Grundstruktur. Dazu gibt es Peer-Learning, Mentorate, Studienreisen und Exkursionen zu modespezifischen Ausstellungen.

Studienaufbau

‹Doing Fashion Knowledges› (1. bis 6. Semester)

Die Lehrveranstaltungen fokussieren gestalterische, handwerkliche und technische Kompetenzen, Recherche- und Entwurfspraktiken: Studierende lernen Werkzeuge, Techniken, Theorien und Methoden kennen und üben sich in Fertigkeiten, die den Gestaltungsprozessen der Mode zugrunde liegen. Die Lehrinhalte sind spezifisch auf die jeweiligen Semester zugeschnitten. Die Studierenden des 3. Semesters begeben sich zudem auf eine mehrtägige Studienreise.

‹Doing Fashion Studio & Doing Fashion Purpose› (1. bis 4. Semester)

Ein semesterübergreifendes Wahlpflichtprogramm aus mehreren Vertiefungsrichtungen hebt die Unterteilung in einzelne Studienjahre auf und kreierte ein aktivierendes Miteinander entlang diverser Anknüpfungspunkte zu aktuellen Themen und gestalterischen Fragestellungen. Ebenso ermöglicht das Graduate Studio 1+2 (1. und 3. Semester) den Studierenden, in die Realisierung der Thesis-Projekte und in den öffentlichen Abschluss involviert zu sein. Ein wichtiger Bestandteil des Teilens von Wissen und Erfahrungen liegt im gegenseitigen Lernen und Verstehen.

‹Out of Classroom – Internship›

Im Praxissemester entwickeln Sie das erlernte Wissen weiter und überprüfen sowie vertiefen Ihre Fähigkeiten und Ihre Fertigkeiten in einem professionellen Berufskontext. Die Praxiszeit unterstützt auch das kritische Hinterfragen aktueller gesellschaftlicher wie wirtschaftlicher Systeme. Somit bietet sich die Möglichkeit, ein internationales berufliches Netzwerk zu erweitern.

Bachelor-Thesis (6. und 7. Semester)

Im Studio Pre-Thesis Research steht die Exploration eines kritisch reflektierten Entwerfens von Mode im Zentrum und eröffnet somit Freiräume zum eigenständigen Experimentieren und Recherchieren. Research im Sinne eines explorativen Prozesses wird als Erkunden, Untersuchen und Vertiefen der eigenen handwerklichen Fähigkeiten und gestalterischen Interessen verstanden. Ziel ist die konkrete Verortung des eigenen Entwerfens in Bezug auf aktuelle ökologische, ethische und ökonomische Herausforderungen des Modesystems.

Die Thesis-Prüfung ist eine performative Vermittlungssituation für die eigene Modevision. Das konkret Entworfenen wird hier im Raum, in Bewegung und in Relation zum Körperlichen erfahrbar gemacht. Hierbei steht einerseits die Verdeutlichung der eigenen Herangehensweise im Vordergrund, andererseits sind ebenso die bearbeiteten inhaltlichen Fragestellungen zu den Feldern der Mode, wie Materialien, textile Techniken, soziale und politische Implikationen etc., zu erörtern. Beides zusammen lässt eine klare Positionierung im Modegeschehen erkennen.

Ziele und Nutzen

Während Ihres Studiums werden Sie umfassend auf den schweizerischen und den internationalen Arbeitsmarkt vorbereitet. Neben den Studienreisen, dem Praxissemester und vielfältigen Kooperationsmöglichkeiten bietet der Studiengang im Rahmen der Thesis jährlich einen öffentlichen Anlass, der die Absolvierenden in der professionellen Vernetzung unterstützt.

Berufsaussichten

Als Absolvent:in des Studiengangs Mode-Design sind Sie befähigt, einen individuellen Einstieg in das breite Berufsfeld Mode und Mode-Design zu finden.

Das vielfältig aufgebaute und ebenso fundierte Studium vermittelt den Absolvent:innen ein differenziertes Repertoire an Entwurfsstrategien und berufspraktischen Handlungskompetenzen.

Der Abschluss befähigt zum beruflichen Einstieg in den Bereichen Mode-Design, Accessoires- und Schmuckgestaltung. Absolvierende steigen oft auch in angrenzende Felder ein wie Modedefotografie, -film und -journalismus, Kostümbild, Kunst und Performance und Curating. Das Praxissemester erweist sich dabei als unverzichtbarer Einstieg in die Berufswelt. Viele Absolvierende erhalten Förderbeiträge namhafter Institutionen und arbeiten als selbstständige Modedesigner:innen.

Das Master-Angebot (Studio Fashion, ICDP) an der HGK Basel bietet die Möglichkeit, sich weiter zu vertiefen.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung. Der Studiengang Mode-Design verfügt über ein professionell ausgerüstetes Näh-, Leder-, Strick- und Schnitt-Atelier, eine eigene digitale Werkstatt mit digitalem Cutting-System für Textil, Papier und feste Materialien. Die Infrastruktur steht den Studierenden während 365 Tagen im Jahr offen.

Unterrichtssprache

Deutsch und teilweise Englisch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Contemporary Design Practices (ICDP)
Mode-Design (BA)

T +41 61 228 40 99

info.modedesign.HGK.Basel@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/mode-design

Studiengangleiter Mode-Design (BA): Prof. Dr. Jörg Wiesel



Prozessgestaltung (BA) am HyperWerk

Als Gestalter:innen prägen wir die Welt: vom Formulieren eines Gedankens über das Führen unserer Beziehungen bis zum Aufbauen unserer Organisationsstrukturen – alles in unserer Welt ist gestaltet. Am HyperWerk lernen Studierende im Bachelor-Studiengang Prozessgestaltung, unterschiedliche Formen des Zusammenlebens zu entwickeln und gesellschaftlichen Wandel anzustossen. Die Frage dabei: Wie können wir die vielfältigen Möglichkeiten der Gestaltung für den Umgang mit unserer Umwelt einsetzen?

Zielpublikum

Prozessgestalter:innen nehmen sich neugierig und offen der Themen und Inhalte an, die unser Zusammenleben als Herausforderungen in sich trägt. Während des Studiums machen Studierende sie in selbst initiierten Projekten sichtbar und zeigen Möglichkeiten für Veränderung auf. Thematische Schwerpunkte liegen dabei auf Nachhaltigkeit, Gerechtigkeit und Digitalität. In diesem Spannungsfeld werden Projekte entwickelt, in denen nicht nur Menschen, sondern auch mehr als menschliche Akteur:innen wie Tiere, Pflanzen, Pilze und Roboter wichtig sind. Prozessgestaltung geht über die Vorgaben von klassischen Disziplinen hinaus – Studierende lernen interdisziplinär, eigeninitiativ und selbst organisiert. Prozessgestalter:innen werden in der Gegenwart handlungsfähig und lernen, auf lebenswerte Zukünfte hinzuarbeiten.

Das Studium

Der Studiengang Prozessgestaltung ist eingebunden in das HyperWerk des Institute Experimental Design and Media Cultures (IXDM). Das HyperWerk ist ein experimentelles Lab und ein sich ständig wandelnder Möglichkeitsraum für neue und unerwartete Formen der Gestaltung. Das HyperWerk ist Nährboden für transdisziplinäre Projektarbeit von und mit Student:innen, Mitarbeiter:innen und externen Personen.

Module

Das Studienjahr ist in sechs Module gegliedert: Innerhalb eines Moduls werden wöchentlich mehrere Workshops zu Prozessgestaltung angeboten, an denen die Studierenden aller Jahrgänge teilnehmen können. Um eine grosse Bandbreite des aktuellen Wissens und Könnens zu vermitteln, werden Spezialist:innen, Expert:innen, Künstler:innen, Designer:innen sowie Praktiker:innen als Workshopleitende und Gastdozierende aus einem regionalen und internationalen Netzwerk eingeladen. Die Jahresthemen werden von den Studierenden und den Dozierenden in einer intensiven Recherche- und Debattenphase entwickelt. Damit wird der Studiengang konstant weiterentwickelt und aktualisiert.

Projekte

Am HyperWerk lernen Studierende, sich aus eigenem Antrieb Wissen anzueignen und Projekte zu initiieren: Während die Module und Workshops inhaltliche Schwerpunkte setzen, arbeiten sie parallel dazu an eigenen, institutionellen und kollektiven Projekten. Dabei erhalten sie Unterstützung in der eigenständigen Umsetzung von der Idee über die Konzeption bis zur Produktion und darüber hinaus. Projekte ermöglichen das konzentrierte Arbeiten über einen längeren Zeitraum hinweg und den Wissensaustausch unter allen HyperWerker:innen – den Studierenden und den Mitarbeitenden. Die Vision eines individuellen Lernprozesses, der die Interessen und Bedürfnisse der Studierenden fördert, kann so realisiert werden.

Mentoring

Der regelmässige Dialog zwischen Mentor:in und Student:in definiert die zentrale Schnittstelle zwischen den Studierenden und den Lehrenden. So entwickelt sich eine Kultur des Austauschs, des Vertrauens und der Verbindlichkeit, die den Studierenden eine begleitete Reflexion und konstruktiv-kritische Auseinandersetzung mit den eigenen Interessengebieten, Studieninhalten und Lernfortschritten bietet.

Ziele und Nutzen

Im Verlauf des Studiums eignen sich Studierende vielfältige prozessgestalterische Kompetenzen an:

Zusammenarbeit: Beziehungsweisen entwickeln

Prozessgestalter:innen lernen, Beziehungsweisen zu gestalten, die gleichzeitig dynamisch und dennoch verbindlich sind. Ob im kollektiven Prozess einer Teamarbeit, im Entwerfen eines physischen Begegnungsraums oder in der Interaktion auf Distanz: Studierende schärfen ihre Fähigkeit, vernetzt zu denken, Zusammenhänge einzuschätzen und dies für ihre Projekte zu nutzen.

Gestaltung: mit neuen Ausdrucksformen experimentieren

Während des Studiums experimentieren Prozessgestalter:innen sowohl mit analogen als auch mit digitalen Werkzeugen: von Text, Illustration, Fotografie über Audio, Video, Coding, 3-D-Printing und Virtual Reality bis hin zu multimedialen, performativen oder ganz neuen Formaten. Durch eine spielerische Herangehensweise entwickeln sich auf der Suche nach den passenden Ausdrucksweisen entschlossene Umsetzungen mit neuen Ästhetiken.

Reflexion: kritisch und achtsam dokumentieren und diskutieren

In der Auseinandersetzung mit den Studieninhalten lernen Prozessgestalter:innen, kritisch zu reflektieren und Normen zu hinterfragen. Diversitätssensibel eignen sie sich Wissen an, das die Vielfalt an unterschiedlichen Perspektiven verdeutlicht. Dabei berücksichtigen sie die politischen Dimensionen ihrer Tätigkeit und üben, wissenschaftlich zu arbeiten.

Berufsaussichten

Die Perspektiven für Absolvent:innen sind genauso unterschiedlich wie die individuellen Lernwege der Studierenden. Nach dem Studium treiben Prozessgestalter:innen gesellschaftliche Transformation interaktiv, kollektiv und prozessorientiert voran. Sie können ihre Fähigkeiten projektleitend, vernetzend und disziplinübergreifend einsetzen. Absolvent:innen des HyperWerks arbeiten in Projekten, Agenturen und Institutionen in den Bereichen Nachhaltigkeit, Digitalisierung, Antidiskriminierung, Gestaltung, Kulturmanagement, Bildung, Unternehmensberatung, Stadtentwicklung und Eventorganisation oder in dem Themenfeld ihres selbst gewählten Schwerpunkts.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus. Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung. Das HyperWerk verfügt zudem über eine eigene Werkstatt, ein umfangreiches technisches Lager und einen selbst verwalteten Arbeitsraum. In der Werkstatt warten neben Handmaschinen für Holz- und Metallbearbeitung auch Roboter, 3-D-Drucker, eine Ledernähmaschine und eine Tuftingmaschine sowie viel Kleinkram darauf, entdeckt zu werden. Studierende, die für ein Projekt in die Film- und Tonwelt eintauchen wollen, können ein Audiostudio und Videoschnittplätze nutzen. Das Lager mit VR-Equipment, Foto- und Videokameras, Projektoren, Computern, Monitoren, Licht- und Tonelektronik und vielen sehr speziellen Dingen bie-

tet Zugang zu raren wie auch zu neuesten Geräten. Die Infrastruktur steht den Studierenden während 365 Tagen im Jahr offen.

Unterrichtssprache

Deutsch und teilweise Englisch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Experimental Design and Media Cultures (IXDM)
Prozessgestaltung (BA)

T +41 61 228 40 33

info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/prozessgestaltung

Institutsleiter IXDM und Studiengangleiter Prozessgestaltung (BA):
Prof. Matthias Böttger



Vermittlung von Kunst und Design (BA)

Das Bachelor-Studium Vermittlung von Kunst und Design verbindet künstlerisch-gestalterische Praxis und kontextualisierend-diskursive Auseinandersetzung mit Kunst, Design und Vermittlung. Während des Studiums setzen Sie sich praktisch, theoretisch und vermittelnd mit Kunst, Gestaltung, Kultur, Gesellschaft, Politik der Bildung und Kommunikation auseinander. Sie lernen, die Erfahrung von Selbstwirksamkeit und das kritische Potenzial künstlerisch-gestalterischen Handelns in die Vermittlungstätigkeit einzubringen. Sie bauen Ihr gestalterisches und künstlerisches Ausdrucksvermögen auf, erlernen handwerklich-technische Fähigkeiten, künstlerische Forschungsweisen sowie kunst- und gestaltungstheoretisches Wissen und erproben sich in (multi-)medialen Arbeitsweisen.

Im Bachelor-Studium Vermittlung von Kunst und Design bilden diese Kompetenzen die Basis, um diversitätssensible und nachhaltige Lernsituationen, Community- und Bildungsprozesse anstossen und begleiten zu können. Kooperationen mit regionalen, nationalen und internationalen Partnern in Kunst, Kultur und Bildung ermöglichen Einblick und erste Erfahrungen in der Vermittlungspraxis.

Zielpublikum

Das Studium richtet sich an Personen mit gymnasialer, Berufs- oder Fachmatur, die Arbeitsweisen in Kunst und Gestaltung in Bildungsprozesse und Gesellschaft einbringen und sich selbst in künstlerischen, gestalterischen, vermittelnden und medialen Verfahren, Handlungs- und Denkweisen entwickeln wollen.

Das Studium

Studienaufbau

Das Studium ist im Pflichtbereich in die folgenden Modulgruppen gegliedert: Kollektive Praxis; Künstlerische und gestalterische Praxis; Vermittlung, Kunst und Pädagogik; Vermittlung, Kunst, öffentlicher Raum; Künstlerische Forschungsmodi; Vermittlung, Design Medien-

praxis; Vermittlung, Transdisziplinarität, Relationen; Vermittlung, Kunst, Medienwissenschaften; Vermittlung, Research, Transfer; Bachelor-Thesis. Im Wahlpflichtbereich wird in den Modulgruppen Vermittlung von Kunst und Design und CoCreate ein wechselndes Programm angeboten. Die Modulgruppe der Schwerpunkte ermöglicht Ihnen jeweils im Frühjahrssemester eine Fokussierung der eigenen Projekte.

Im jahrgangsübergreifenden Format Kollektive Praxis erarbeiten die drei Bachelor-Jahrgänge gemeinschaftlich Lösungen zu einem übergreifenden Thema und bauen dabei neben künstlerischen und gestalterischen Fertigkeiten Teamgeist, Sozialkompetenzen und Vermittlungsfähigkeit auf. In den jahrgangsspezifischen Pflichtmodulen entwickeln Sie Ihre eigenständige künstlerische Position in diversen Medien und Kontexten. Sie lernen, Ihre eigene Arbeit zu kontextualisieren, zu reflektieren, in Vermittlungskontexte einzubringen und so nachhaltige Bildungsimpulse, Reflexions-, und Kontextualisierungsräume zu erschliessen.

Die umfassenden Wahlmöglichkeiten ermöglichen Ihnen Ihre individuelle Vertiefung in Kunst, Gestaltung und einer zielgruppengerechten, experimentell-künstlerischen Vermittlung.

Der Wahlpflichtbereich wird mit dem studienübergreifenden Programm CoCreate der HGK Basel sowie dem Partnerprogramm des trinationalen IBM-Studiengangs der FHNW ergänzt.

Ziele und Nutzen

Das Bachelor-Studium erzielt die Bildung eines breiten, interdisziplinären Feldes von Kompetenzen. Entsprechend sind die praktischen wie die theoretischen Auseinandersetzungen mit Kunst, Kultur, Design, Gesellschaft und Kommunikation in einem Profil für die künstlerische Vermittlungsarbeit zusammengefasst.

Die Ausbildung künstlerisch-gestalterischen Ausdrucksvermögens, handwerklich-technischer und medialer Kompetenzen, kunst- und gestaltungstheoretischen Wissens sowie der Aufbau kreativer Prozesse und Strategien befähigen Sie, Kunst und Design und deren mediale Formen als eine Art Werkstoff zu begreifen, mit dem Sie transformative Bildungsprozesse initiieren und begleiten können.

Berufsaussichten

Der Abschluss des Bachelor-Studienganges befähigt sowohl zur Aufnahme in das MA-Studium Vermittlung von Kunst und Design, Lehrdiplom für Maturitätsschulen als auch zu einem direkten Berufseinstieg im Feld der Soziokultur, in Off-Spaces, der offenen Jugendarbeit oder der institutionellen Vermittlung in Museen.

Infrastruktur

Die HGK Basel FHNW bietet mit den zentralen Campus.Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken, den Umgang mit diversen Medien und Materialien und digitales Know-how zu verbinden. Den Studierenden im Bachelor Vermittlung von Kunst und Design steht rund um die Uhr ein Arbeitsplatz in den Ateliers oder auch im Learning Lab des IADE zur Verfügung. Videoschnittplätze sowie eine Medienausleihe, eine Malküche, die umfängliche Nutzung der Bildhauerwerkstätte und variabel einzusetzende Räume ergänzen die Infrastruktur des IADE.

Die Infrastruktur steht den Studierenden während 365 Tagen im Jahr offen.

Unterrichtssprache

Deutsch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Arts and Design Education (IADE)
Vermittlung von Kunst und Design (BA)

T +41 61 228 40 88

info.ba-vermittlung.iade.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/ba-vermittlung

Studiengangleiterin Vermittlung von Kunst und Design (BA): Prof. Beate Florenz



Visuelle Kommunikation und digitale Räume (BA)

Dank der fortschreitenden Digitalisierung und der damit einhergehenden Vereinfachung der visuellen Kommunikation hat der kritische Umgang mit Bildern wieder an Bedeutung gewonnen. Im Bachelor-Studiengang Visuelle Kommunikation und digitale Räume steht die reflektierte Entwicklung von Bildbotschaften für alltägliche und spezialisierte Kommunikationskontexte im Mittelpunkt. Das Ziel dieses Studiengangs ist es, die Fähigkeit zu erlangen, visuell wahrnehmbare Botschaften zu konzipieren, zu beurteilen und bewusst anzuwenden. Dabei spielt das Abweichen von bekannten Bildern eine zentrale Rolle in der Praxis der visuellen Kommunikation. Um diese Ziele zu erreichen, werden den Studierenden hochwertig ausgestattete Atelierräume und Werkstätten zur Verfügung gestellt. Hier haben sie die Möglichkeit, handwerkliche, technische, künstlerische und analytische Fähigkeiten zu erwerben. Diese Räumlichkeiten bieten eine ideale Umgebung, um praktische Erfahrungen zu sammeln und das nötige Fachwissen zu entwickeln.

Zielpublikum

Der Bachelor-Studiengang Visuelle Kommunikation und digitale Räume richtet sich an Studierende mit einer ausgeprägten gestalterischen Begabung, die je nach ihrer Neigung eine der beiden Vertiefungen wählen können.

Das Studium

Bei ihrer Bewerbung für den Studiengang haben die Studierenden die Wahl zwischen zwei Vertiefungen: «Visuelle Kommunikation» und «Digitale Räume». Durch die unterschiedlichen Schwerpunkte erhalten die Studierenden die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten in einem spezifischen Bereich zu vertiefen und ihre individuellen gestalterischen Interessen zu verfolgen. In beiden Vertiefungen haben die Studierenden nach einem zweisemestrigen Grundstudium die Möglichkeit, im Hauptstudium ihre eigene gestalterische Haltung im Rahmen individueller Projektarbeiten zu entwickeln.

Vertiefung Visuelle Kommunikation

Diese Vertiefung richtet sich an Studierende, die ihr gestalterisches Interesse auf Entwurfsverfahren fokussieren, die aus den analogen Kulturtechniken abgeleitet sind. In diesem Bereich können sie ihr gestalterisches Talent durch die Anwendung bewährter Gestaltungsprinzipien und -methoden weiterentwickeln. Die Studierenden arbeiten mit den vertrauten Verfahren des Entwurfs, der Zeichnung, der Collage, der Fotografie, der typografischen Komposition und Schriftgestaltung sowie ihren Pendants in digitalen Softwaretools, um visuelle Botschaften zu konzipieren und zu gestalten. Sie beschäftigen sich mit zeichnerischen Prozessen in der Formfindung, nutzen digitale Werkzeuge zur Herstellung von Illustrationen, Visualisierungen oder Publikationen. Sie erproben die Wirkung visueller Botschaften und üben den analytischen Umgang mit bestehenden visuellen Informationen. Das Konzipieren, Entwerfen und Analysieren von Kommunikationsmitteln steht im Zentrum des Curriculums.

Vertiefung Digitale Räume

Diese Vertiefung befasst sich mit der Gestaltung digitaler Kommunikationsräume. Hierbei dienen technologische Entwicklungen als Inspirationsquelle für die Erkundung und Exploration gestalterischer Möglichkeiten. Dabei findet eine über die üblichen Standard-Softwareprodukte hinausreichende Vertiefung statt. Die technologischen Errungenschaften der Human-Computer Interaction, der digitalen Animation, der generativen Gestaltung, des Creative Coding, der Augmented oder Virtual Reality etc. sind Ausgangspunkt für die Gestaltung von Botschaften in den digitalen Kommunikationsumgebungen. Mit vertieften Kenntnissen sind Sie in der Lage, technologische Neuerungen aufzunehmen und im Kontext der Kommunikation modellhaft einzusetzen. Das Konzipieren, Entwerfen und Analysieren von digitalen Kommunikationsmitteln steht im Zentrum des Curriculums.

Ziele und Nutzen

Durch die Kombination von theoretischem Wissen und praktischer Anwendung werden die Studierenden befähigt, anspruchsvolle visuelle Botschaften zu gestalten und erfolgreich in verschiedenen analogen und digitalen Kommunikationsbereichen einzusetzen. Mit diesem breiten Spektrum an Lehrinhalten und praxisorientierter Ausbildung bereitet der Studiengang die Studierenden optimal auf vielfältige berufliche Möglichkeiten vor. Zusätzlich sind die Absolvent:innen in der Lage, gesellschaftliche Veränderungen zu antizipieren und durch ihre Kreativität und Kompetenz zur Lösung dieser Herausforderungen beizutragen. Auf diese Weise nehmen sie aktiv am gesellschaftlichen Diskurs zu aktuellen Themen wie Diversität oder Nachhaltigkeit teil.

Berufsaussichten

Der Bachelor-Studiengang Visuelle Kommunikation und digitale Räume bereitet Sie gezielt auf die Anforderungen der stetig wachsenden Berufsfelder vor, in denen vernetztes und analytisches Denken, eigenständiges Entwerfen, visuelle Kompetenz und technisch-handwerkliches Know-how gefragt sind. Ziel des Studiengangs ist es, Sie darin zu unterstützen, eine eigene prägnante gestalterische Position zu entwickeln und zu vertreten. Nach Abschluss des Studiums sind Sie qualifiziert, als Gestalter:in von kommunikativen Botschaften tätig zu sein. Sie können in Kommunikations-, Medien- oder Corporate-Design-Agenturen, Verlagen oder Kommunikationsabteilungen von Unternehmen und öffentlichen Institutionen, in Designbüros oder sogar in Ihrem eigenen Atelier arbeiten. Das breite Spektrum an beruflichen Möglichkeiten ermöglicht es Ihnen, Ihre gestalterischen Fähigkeiten auf vielfältige Weise einzusetzen und in der professionellen Welt erfolgreich zu agieren.

Unterrichtssprache

Deutsch und teilweise Englisch

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung.

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Digital Communication Environments (IDCE)
Visuelle Kommunikation und digitale Räume (BA)

T +41 61 228 41 11

info.idce.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/visuellekommunikation

Studiengangleiterin Visuelle Kommunikation und digitale Räume (BA): Prof. Marion Fink



CoCreate

CoCreate ist das hochschulübergreifende Lehrprogramm aller Bachelor-Studiengänge. In den jährlich ca. 140 Kursen des CoCreate-Programms arbeiten Studierende in Gruppen kooperativ, interdisziplinär und experimentell. An der jährlichen Entwicklung der Lehrinhalte und -formate sind Vertretungen aller Studiengänge wie auch Studierende beteiligt.

Welchen Beitrag können Kunst und Gestaltung leisten, wenn es darum geht, Zukunft zu gestalten und sichtbar zu machen? CoCreate antwortet auf diese Frage unter anderem durch die Vermittlung von Diskursrahmen und Future Skills wie Kooperationsfähigkeit, Sense-Making, Selbstwirksamkeit oder Digital Literacy. CoCreate setzt auf ergebnisoffene, interdisziplinäre und experimentelle Arbeitsweisen. CoCreate erschliesst gesellschaftlich relevante Themenfelder, öffnet Türen in andere Studiengänge und Hochschulen und fördert so Future Skills.

Jeweils zu Beginn und in der Mitte des Semesters arbeiten Studierende für eine Woche in CoCreate. Einige CoCreate-Wochen setzen thematische Schwerpunkte, andere bieten ein breites Spektrum an Themen und Skills an.

CoCreate stellt ein Wahlpflichtprogramm dar. Studierende wählen aus dem Angebot entsprechend ihren Bedürfnissen verschiedene Kurse. Zusätzlich bietet CoCreate einmal wöchentlich ein Vorlesungsprogramm mit Diskussionsformaten an.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
CoCreate-Programm

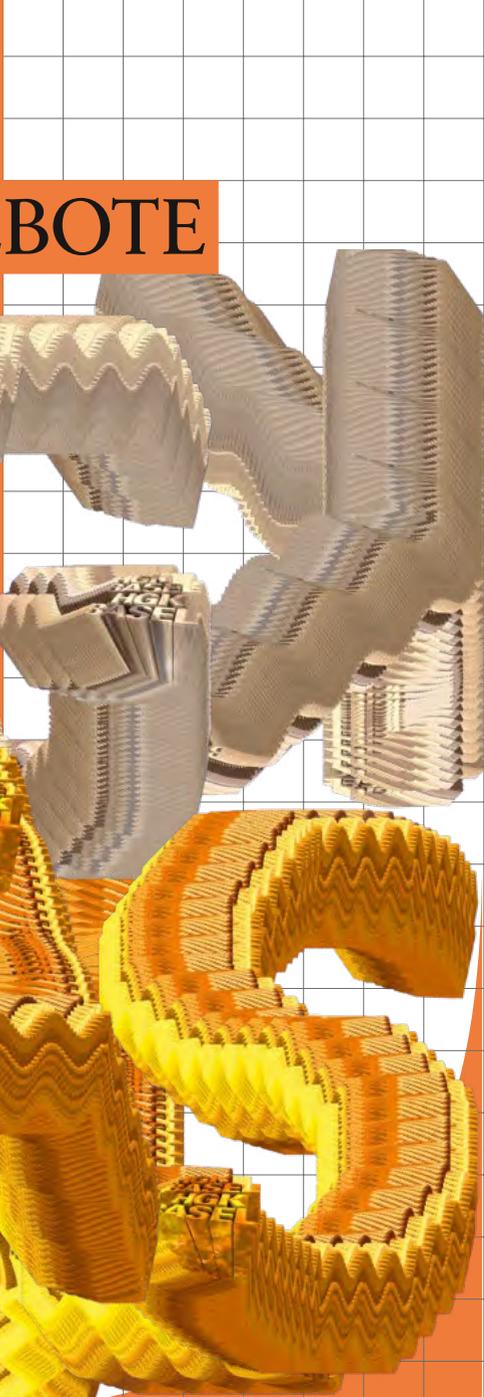
cocreate.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/cocreate

Leiter CoCreate-Programm: Prof. Dr. Nicolaj van der Meulen



STUDIENANGEBOTE MASTER



Informationen Master-Studium

Die Master-Studiengänge an der HGK Basel gehen von einer bereits formulierten künstlerischen Standortbestimmung oder gestalterischen Erfahrung aus. Das Master-Studium in Kunst oder Design vertieft das bisherige Können und Wissen, stellt es methodisch und inhaltlich in einen erweiterten Kontext und sichert den Absolvierenden den Anschluss an die forschungsorientierte Praxis und Reflexion.

In der Regel dauert das Master-Studium vier Semester (Masterstudio Design drei Semester) und wird mit dem international anerkannten Titel <Master of Arts FHNW> in der gewählten Disziplin abgeschlossen.

Schulische Voraussetzungen

Für die Zulassung zur Eignungsabklärung für die Master-Studiengänge wird in der Regel einer der folgenden Bildungsabschlüsse vorausgesetzt:

Fine Arts

- ein Bachelor-Abschluss in Kunst oder in einem kunstverwandten Bereich
- ein anderer, gleichwertiger Abschluss in Kunst (entsprechend Niveau BA gemäss <Dublin Descriptors>)

Digital Communication Environments

- ein Bachelor-Abschluss in Design (Visuelle Kommunikation) oder in einem dem Studiengang verwandten Bereich
- ein anderer, gleichwertiger Abschluss in Design (entsprechend Niveau BA gemäss <Dublin Descriptors>)

Masterstudio Design

(Fashion Design, Industrial Design, Scenography)

- ein Bachelor-Abschluss in Design oder in einem verwandten Bereich
- ein anderer, gleichwertiger Abschluss in Design (entsprechend Niveau BA gemäss <Dublin Descriptors>)

Transversal Design*

- ein Bachelor-Abschluss in Design oder in einem verwandten Bereich
- ein anderer, gleichwertiger Abschluss in Design (entsprechend Niveau BA gemäss «Dublin Descriptors»)

Vermittlung von Kunst und Design, Lehrdiplom für Maturitätsschulen

- ein Bachelor-Abschluss in Vermittlung und Kunst
- ein anderer fachwissenschaftlicher Bachelor-Studiengang, der auf die Unterrichtstätigkeit an einer Maturitätsschule und auf eine künstlerische oder designbezogene Vermittlungstätigkeit vorbereitet

Anmeldung

Zur Bewerbung und Anmeldung zur Eignungsabklärung für einen Studienplatz (Master) an der HGK Basel müssen die erforderlichen Unterlagen jeweils bis am 15. März eingereicht werden.

www.fhnw.ch/hgk/apply



Digital Communication Environments (MA)

Das Master-Programm bietet drei Bereiche, in denen die Studierenden ihre Kompetenzen über vier Semester erweitern können: 1. Erweiterung der experimentellen und reflektierten Entwurfspraxis von visuellen Botschaften für analoge und digitale Kommunikationsumgebungen, 2. Einführen in diverse Forschungsmethoden von der entwurfsorientierten Forschung über die experimentelle Exploration neuer Technologien zur empirischen Evaluation visueller Botschaften, 3. Vermittlung relevanter Positionen der Bild-, Medien- und Kommunikationstheorie sowie Philosophie, Anthropologie und Psychologie, um damit Designentscheidungen, Konzepte und Forschungsfragen kritisch zu kontextualisieren.

Ausgehend von einer praktischen Fundierung in einem entwurfsorientierten Bachelor-Studium oder einem theoretisch orientierten Bachelor-Abschluss der Kulturwissenschaften ist eine komplementäre Verbindung der Kompetenzen zwischen Entwurfs- sowie Kommunikationspraxis, Forschung und Theorie das zentrale Studienziel.

Zielpublikum

Das Master-Programm Digital Communication Environments richtet sich an Studierende mit einem Bachelor-Abschluss einer Hochschule für Gestaltung und Kunst (Visuelle Kommunikation, Kommunikationsdesign, Mediendesign, Grafikdesign, Fotografie etc.) oder einem kulturwissenschaftlich orientierten Bachelor-Studium (Kunstgeschichte, Medienwissenschaften etc.). Die Zielsetzung für beide Kategorien der Vorbildung besteht in der Verbindung von Entwurfspraxen für die Kommunikation in digitalen Kommunikationsumgebungen mit praxisorientierten Forschungsansätzen und Theorien im Bereich der Bild- und Medienwissenschaften. Es ist schweizweit der einzige Master of Arts im Bereich Design, der seit seiner Einführung den Umfang von 120 ECTS aufweist und damit die formalen Voraussetzungen für ein Doktorat erfüllt.

* Vorbehältlich der definitiven Genehmigung durch den Fachhochschulrat; Start Herbstsemester 2024/2025

Das Studium

Das Studium orientiert sich an der Feststellung, dass weder eine rein technisch-handwerkliche Entwurfspraxis noch eine allein aus der Theorie hergeleitete Reflexion über Botschaften in den digitalen Kommunikationsumgebungen für eine reflektierte Tätigkeit im aktuellen Arbeitsfeld der Kommunikation ausreicht. Erst in der Verbindung der analytischen, prozessorientierten und experimentellen Entwurfspraxis mit der aktuellen Medientechnologie sowie der Forschungsmethodik und -theorie können zeitgemäße Qualifikationen entstehen. Nur so kann ein Beitrag zu aktuellen, gesellschaftlich relevanten Themen geleistet werden und die Auseinandersetzung mit dem Entwurf von bildlichen Botschaften und die experimentelle Gestaltung von digitalen Kommunikationskanälen als eigenständiges Erkenntnisinstrument erfahren werden. Die Gruppe der Studierenden ist international zusammengesetzt.

Studienaufbau

Alle Studierenden vertiefen sich über drei Semester in den Hauptmodulen Entwurfspraxis, praxisbasierte Forschung und theoretische Reflexion. Das vierte Semester ist als Thesis-Semester ausgestaltet. In einem breiten Angebot an Wahlpflichtmodulen (in den Bereichen Technologie, Entwurfspraxis, Forschung oder Theorie) lässt sich ein individuelles Studienprogramm zusammenstellen, welches auch stark von einer individuellen Projektidee geleitet werden kann. Durch die Zusammenarbeit von Studierenden mit verschiedenen Vorbildungen und kulturellen Prägungen wird im Verlauf des Studiums eine Verknüpfung von praktischer, forschender und theoretischer Kommunikationskompetenz erreicht.

Module

Entwurfspraxis

Sie bearbeiten komplexe Fragen des Entwurfs für digitale Kommunikationsumgebungen, entwickeln Ihre Entwurfsmethodik weiter und vertiefen Ihre technischen Fähigkeiten für die experimentelle Auslotung der digitalen Kanäle.

In den Modulen Authorship (1.Semester), Archive + (2.Semester) und Interdisciplinary (3.Semester) vertiefen Sie Ihr Wissen über und Ihre Erfahrung mit Gestaltungsprozessen. Ihre sprachliche Kompetenz im Diskurs über Entwurfsprozesse entwickeln Sie in Projektteams mit anderen Studierenden und in Präsentationen weiter.

Praxisorientierte Forschung

In den Modulen Entwurfsforschung (1. Semester), Inquiry into Emerging-Technologies (2. Semester) und Empirical Methodologies (3. Semester) lernen Sie unterschiedliche praxisorientierte Forschungsmethoden kennen, die dazu eingesetzt werden können, Entscheidungen im Bereich der Kommunikation wissenschaftlich zu verankern. Sie erfahren, wie Fragestellungen der Bild- und Medienwissenschaften, der Science und Technology Studies oder der Sozialwissenschaften mit praxisorientierten Methoden verbunden werden können.

In Kenntnis des State of the Art einer Forschungsfrage sind Sie in der Lage, einen eigenen Forschungsansatz zu definieren und diesen zu bearbeiten. Im Forschungsmodul werden praktische, technologische und theoretische Wissensbereiche in Verbindung gebracht.

Theoretische Wissensfelder

In den Modulen Bild- und Mediengeschichte (1. Semester), Theories of the Digital (2. Semester) und Critical Theory (3. Semester) vertiefen Sie Ihre konzeptionellen und strategischen Kenntnisse im Bereich der Kommunikation in digitalen Umgebungen. Der Erwerb von Wissen über Theorie und Praxis der bildbasierten Kommunikation und der aktuellen technologischen Entwicklungen sowie über angrenzende Wissensfelder dient dazu, eigene praxisbasierte Forschungsfragen zu formulieren. Die Auseinandersetzung mit theoretischen Wissensfeldern ist eine Grundlage, welche dazu dient, den State of the Art eines Wissensbereiches zu beschreiben und offene Fragestellungen zu definieren.

Kooperationen

Das Master-Programm basiert auf der engen Zusammenarbeit mit Partnerinstitutionen und bezieht ein weitläufiges Netzwerk ein. Kooperationspartner:innen sind Institutionen, welche sich im Bereich der technologiebasierten Bild- und Medienforschung betätigen. Konkreter Austausch besteht beispielsweise mit der Kunstuniversität Linz, der Royal Danish Academy of Fine Arts: Schools of Architecture, Design and Conservation, der University of Illinois at Chicago, der University of Cincinnati, der Rhode Island School of Design, dem Indischen National Institute of Design (NID), dem Politecnico Milano, der National Taiwan Normal University (NTNU), der Polytechnic University Hong Kong, der Hongik University Seoul, Südkorea etc.

Ziele und Nutzen

Das Master-Programm bereitet die Studierenden darauf vor, sich mit den aktuellen Herausforderungen der Kommunikation auseinanderzusetzen. Der Diversität unserer Gesellschaft und der daraus resultierenden Vielfalt an Perspektiven muss mit einer Vielstimmigkeit unserer visuellen Botschaften begegnet werden. Die Schnellebigkeit der technologischen Entwicklung bietet neue Chancen, erfordert aber auch eine kritische Hinterfragung. Durch die experimentelle Anwendung und Entwicklung von neuen technologischen Errungenschaften lassen sich Modelle erarbeiten, welche ihren Bestimmungszweck oder ihre Abweichung davon kritisch aufzeigen. Die Standardisierung und Omnipräsenz digitaler Werkzeuge und die damit einhergehende Verflachung des visuellen Ausdrucks erfordern neue Fähigkeiten, um die auferlegten Einschränkungen zu überwinden und Kommunikation als ein kulturell geprägtes Phänomen zu verstehen.

Berufsaussichten

Der Master-Studiengang vermittelt die Souveränität, in kommunikativen, gestalterischen, medialen, vermittelnden und forschenden Arbeitsfeldern bestmöglich auf künftige Herausforderungen vorbereitet zu sein. Die Absolvent:innen verfügen über vertiefte Fachkompetenzen, um sich in führenden Positionen der Kommunikationsbranche zu etablieren (Büros für Visuelle Kommunikation, Corporate Communication, Kommunikationsagenturen, Medienagenturen, Verlagshäuser, Journalismus, Fernsehen, Inhouse-Kommunikationsteams etc.).

Andere Absolvent:innen etablieren sich in Forschung und Lehre oder im Bereich der Cultural Entrepreneurship. Darüber hinaus besitzen sie die nötigen Methodenkompetenzen, um die eigene Arbeitsmethodik im Kontext des gesellschaftlichen und technologischen Wandels zu reflektieren und weiterzuentwickeln.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung.

Unterrichtssprache

Englisch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Digital Communication Environments (IDCE)
Digital Communication Environments (MA)

T +41 61 228 41 11

info.idce.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/digitalcommunication

Institutsleiter IDCE und Studiengangleiter Digital Communication Environments (MA): Prof. Michael Renner



Fine Arts (MA)

Im Master-Studium Fine Arts steht die vertiefte Auseinandersetzung mit Ihrer künstlerischen Praxis im Zentrum. Sie erweitern diese reflexiv und setzen sie zum aktuellen und historischen Kunstkontext in Beziehung. Der Studiengang bewegt sich im Spannungsfeld zwischen Experiment, Recherche, Theorie und kritischer Selbstreflexion.

Das Studium umfasst Plenen, Seminare, Symposien, Workshops und Mentorate, welche Ihre künstlerische Praxis und damit verbunden Ihre Fragestellungen anregen und vertiefen sollen. Hauptteil des Studiums bildet die eigene künstlerische Auseinandersetzung im Diskurs mit Mentorierenden sowie Expert:innen aus dem Kunstkontext. Der Studiengang wird in einer Kooperation mit der Hochschule der Künste Bern (HKB, MA CAP) angeboten.

Zielpublikum

Der Master-Studiengang richtet sich an Studierende, die eine vertiefte Debatte im Kunstschaffen interessiert. Neugier und die Bereitschaft, das kritische Bewusstsein für die eigene künstlerische Praxis und für das Betrachten von anderen Arbeiten im Kunst- und Gestaltungskontext weiterzuentwickeln, werden vorausgesetzt. Ebenfalls wird ein Interesse erwartet, anders zu denken und unterschiedlichen Denkweisen, welche nicht zwingend Ihren eigenen entsprechen, zu folgen und diese nachzuvollziehen. Das Studium der Bildenden Kunst kann keine Antworten liefern, aber Ihnen dabei helfen, Fragen zu formulieren und Fragestellungen zu klären. Es soll in Ihnen das Bewusstsein geweckt werden, dass diese Fragen – die Kunstfragen – ein öffentliches Leben führen.

Das Studium

Studienaufbau/Module

Die Module 1 bis 3 gelten durchgehend für Ihre Studienzeit vom ersten bis zum dritten Semester. Das vierte Semester ist für die Master-Thesis (Modul 4) reserviert.

Modul 1: Künstlerisches Studium und Reflexion

In Modul 1 planen Sie selbstständig und im Gespräch mit den Mentorierenden die Schwerpunkte Ihrer künstlerischen Arbeit. Diese individuelle künstlerische Entwicklung wird durch den Diskurs in den Plenumsveranstaltungen, Projekten und Exkursionen ergänzt.

Modul 2: Kunst im Kontext

Im Rahmen von Modul 2 steht die inhaltlich-theoretische Auseinandersetzung im Zentrum. Sie wählen aus einem Lehrveranstaltungsangebot die Inhalte aus, welche Sie interessieren (Seminare, Vorlesungen, Lektürekurse, Vorträge, wissenschaftliches Arbeiten). Die Veranstaltungen sind mit unserem Master-Partner MA CAP in Bern koordiniert und beinhalten auch Angebote der Universität Basel sowie weiterer Institutionen. Im Zentrum des Moduls steht der Kunstdiskurs, ergänzt durch Vertiefungsangebote in den Bereichen Theorie, Forschung und künstlerische Praxis.

Modul 3: Theorie und Praxis, Plattform-Pool CH

Modul 3 beinhaltet Angebote der Master-of-Fine-Arts-Plattform Schweiz in den Bereichen Theorie, Technologie und Kontext. Die Angebote werden schweizweit in einem Pool ausgeschrieben. Die Plattform fördert den Austausch unter den Studierenden aus den Master-of-Fine-Arts-Programmen der Schweiz. Zudem finden einmal pro Semester Master-Symposien an allen beteiligten Hochschulen statt, welche die Studierenden besuchen können.

Modul 4: Master-Thesis

Ausgehend von den bisherigen Studienerfahrungen konzentriert sich das vierte Semester auf die Konzeption und Erarbeitung einer eigenständigen Master-Thesis mit öffentlicher Präsentation.

Ziele und Nutzen

Das Master-Studium vermittelt Ihnen in diesen vier Modulen die konzeptionelle, methodische, theoretische und praktische Vertiefung Ihrer künstlerischen Praxis. Der Fokus liegt dabei auf der Entwicklung einer eigenständigen künstlerischen Position. Ein projektorientiertes Denken und Arbeiten, die Fähigkeit, Forschungsmethoden zu entwickeln, und das bewusste Vorgehen zwischen Experiment und Konzeption sind weitere Ansätze, welche im Zentrum des Studiums stehen. Zudem werden Ihnen Kompetenzen in theoretischem Wissen, wissenschaftlichem Arbeiten sowie Forschung und Projektmanagement im Kunstkontext vermittelt.

Berufsaussichten

Der Master-Studiengang befähigt die Studierenden, sich als freischaffende Künstler:innen zu verstehen. Sie sind im Umfeld des Kunstbetriebs berufsbefähigt.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung.

Am Institut stehen den Studierenden zudem institutsinterne Werkstätten im Bereich analoge und digitale Medien sowie Equipment und Software zur Verfügung. Ergänzend verfügt das Institut über einen Ausstellungsraum, «der TANK», welcher auch durch Studierende bespielt werden kann.

Unterrichtssprache

Englisch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Art Gender Nature (IAGN)
Fine Arts (MA)

T +41 61 228 40 77

info.kunst.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/ma-kunst

Leiterin Fine Arts (MA): Quinn Latimer



Masterstudio Fashion Design (MA)

Das vertiefende Studium im Masterstudio Fashion Design basiert auf dem ganzheitlichen Modebegriff von «Doing Fashion». Mode wird dabei als kulturelle Praxis des Gestaltens verstanden, die gesellschaftliche Veränderungen kritisch spiegelt und verantwortungsvoll vorantreibt. «Doing Fashion» heisst, sich in diese Praxis zu involvieren – radikal eigen, mit einer tragfähigen gestalterischen Vision und einer relevanten konzeptuellen Verortung in zeitgenössischen Modeszenarien.

Formen des impliziten Wissens, die über das gestalterische Experiment, die Aneignung von Handwerkstechniken sowie über Körperarbeit erworben werden, sind grundlegend für diese ganzheitliche Vermittlung von Mode-Design. Anhand eines konkreten Verständnisses von «Knowledge of Making» und «Embodied Knowledge» wird nicht nur die übliche, genormte Schneiderbüste, sondern der ganze Mensch und die je individuelle Körperwahrnehmung zum Vis-à-vis einer Gestaltungsvision.

Zielpublikum

Das Angebot richtet sich an Mode- und Textildesigner:innen, die ihre Position im Umfeld der Mode schärfen und ihr internationales Netzwerk gezielt erweitern möchten.

Das Studium

In einer kleinen Gruppe von bis zu sechs Master-Studierenden wird die eigene Modepraxis theoretisch verortet. Die Reflexion der künstlerischen Verfahrensweisen und die konzeptuelle Ausarbeitung sind selbstverständlicher Bestandteil des Master-Studiums. Unter dem Ansatz «Look Therapy» wird zusätzlich individuelles Auftreten als komplexes Zusammenspiel von Sehen und Gesehen-Werden untersucht. Renommiertere «critical friends» und externe Juror:innen sind eingebunden, um kritisches Feedback zur Aussagekraft und Relevanz der gestalterischen Visionen der Studierenden zu geben.

Die interdisziplinäre Zusammenarbeit wird im Masterstudio Fashion Design explizit gefördert. Zudem gibt es die Möglichkeit, die Master-Thesis im Team zu absolvieren – etwa, wenn ein kollektives Miteinander für alternative Handlungsräume im Kontext zu Mode angestrebt wird.

Übergreifende, interdisziplinäre Module der drei Masterstudios Industrial Design, Fashion Design und Scenography ergänzen und vertiefen die gewonnenen Perspektiven des Designs.

Ziele und Nutzen

Das Masterstudio Fashion Design befähigt Studierende zu selbstständiger, künstlerischer und gestalterischer Arbeit. Die konkret gestalteten Erzeugnisse werden auf www.doingfashion.ch als inspirierende «showing moments» präsentiert. So wird eine internationale Sichtbarkeit der Absolvent:innen ermöglicht und das professionelle Netzwerk erweitert.

Berufsaussichten

Absolvent:innen des Masterstudios Fashion Design nehmen als Gestalter:innen und Künstler:innen in kommerziellen Berufsfeldern, zum Beispiel bei grossen Modefirmen, oder in kulturellen Berufsfeldern wie dem Theater oder künstlerischen Institutionen verantwortungsvolle Positionen ein. Viele gehen nach dem Studium den Weg in die Selbstständigkeit. Ob allein oder als Kollektiv, sie sind stets durch das im Studium aufgebaute internationale Netzwerk gestärkt. Die akademischen Erfahrungen während des Studiums und die am Institut angesiedelte Forschungsabteilung eröffnen Absolvent:innen auch eine Karriere in Forschung und Lehre.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung.

Unterrichtssprache

Englisch, teilweise Deutsch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Contemporary Design Practices (ICDP)
Masterstudio Fashion Design (MA)



T +41 61 228 40 44

info.msd.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/masterstudio_fashiondesign

Leiterin Masterstudio Fashion Design: Jacqueline Loekito

Masterstudio Industrial Design (MA)

Das Studium im Masterstudio Industrial Design positioniert sich an drei Forschungsschwerpunkten der Gegenwart: Digital Integration, Design Cultures und Circular Design. Die Diskurse zu globalen Krisen wie Klimawandel oder sozialer Ungleichheit sind der Rahmen für konkrete Forschungsfragen und Designlösungen zu Nachhaltigkeit und Ökologie, Zukunftsgestaltung und Technologie, Interaktion und Materialität. Hierzu nehmen wir Stellung, definieren Werte und positionieren Design neu. Übergreifende, interdisziplinäre Module der drei Masterstudios ergänzen und vertiefen die gewonnenen Perspektiven des Designs.

Das Studium fördert Studierende individuell und in Hinblick auf die berufliche oder forschungsorientierte Karriere mit dem «Advanced Design». Advanced Design beschreibt Handeln und Haltung. Welche Gesellschaft in welcher Umwelt braucht welche Designlösungen? Wir nehmen die Position der Extrapreneur:innen ein, denen es um bessere, nachhaltigere Designstrategien oder -produkte geht. Statt der unternehmerischen Dynamik der Maximierung zu folgen, gehen wir von einer kollaborativen, systemischen, inklusiven und nachhaltig gedachten Ökonomie aus.

Zielpublikum

Das Angebot richtet sich an Absolvent:innen mit einem Bachelor in Industrie- oder Produktdesign, an Designer:innen und an Bewerber:innen anverwandter oder designaffiner Studiengänge.

Das Studium

Das erste Semester des Master-Studiums ist der Projektarbeit gewidmet und findet im Rahmen internationaler Kooperationen statt. Integrierte Projektaufenthalte im Ausland fördern interkulturelle Erfahrungen und erweitern den individuellen Kompetenzhorizont. «Advanced Design» ist unser Programm von Fachmodulen zu Technologie, Gesellschaft, Ökonomie und Umwelt. Sie nehmen Bezug auf sozioökonomische Entwicklungen und eröffnen Räume für theoretische und angewandte

Forschung. Die Master-Thesis soll Ausdruck der persönlichen Profilierung und der forschenden Auseinandersetzung sein. Gemäss internationalen Standards ist sie auf ein Jahr ausgelegt. Neben erfahrenen Mentorierenden des Masterstudios Industrial Design begleiten ausgewählte Associated Professionals – die Gegenwart prägende, internationale Persönlichkeiten des Designs – die Studierenden.

Übergreifende, interdisziplinäre Module der drei Masterstudios Industrial Design, Fashion Design und Scenography ergänzen und vertiefen die gewonnenen Perspektiven des Designs.

Ziele und Nutzen

Das Masterstudio Industrial Design fördert eine hohe, individuelle, berufliche und forschungsorientierte Qualifikation auf der Basis von «Advanced Design». Diese befähigt, methodisch und gestalterisch, eine eigene und zukunftsorientierte Handschrift weiterzuentwickeln. Produktdesign und Projekterfahrung finden in unserem internationalen Netzwerk und in enger Zusammenarbeit mit ausgewählten, dem ICDP verbundenen Expert:innen statt.

Berufsaussichten

Als Absolvent:innen nehmen Sie als Gestalter:innen in kulturellen oder kommerziellen Berufsfeldern verantwortungsvolle Positionen in Full-Service-Designagenturen ein, Sie begründen allein oder mit anderen zusammen Ihre Selbstständigkeit oder streben eine Karriere in Forschung und Lehre an. Das abgeschlossene Master-Studium vermittelt disziplinenübergreifende Kompetenzen, die Sie für eine professionelle Tätigkeit als Gestalter:in in einer Designagentur, für eine Karriere in Lehre und Forschung oder das Verfolgen einer selbstständigen Tätigkeit, alleine oder im Kollektiv oder durch Gründung einer eigenen Firma, befähigen.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung.

Unterrichtssprache

Englisch, teilweise Deutsch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Contemporary Design Practices (ICDP)
Masterstudio Industrial Design (MA)



T +41 61 228 40 44

info.msd.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/masterstudio_industrialdesign

Leiterin Masterstudio Industrial Design: Prof. Nicole Schneider

Masterstudio Scenography (MA)

Im Masterstudio Scenography entwickeln Sie Ihre Fähigkeit, anspruchsvolle Inhalte souverän in begehbare Raumbilder zu übersetzen und inszenierte Räume mit narrativer Qualität zu entwickeln. Parallel zur Aneignung der Methoden und Werkzeuge der Gestaltung des Inszenierens im Raum werden praxisnahe Projekte unter Beteiligung renommierter Expert:innen angeboten. Das Masterstudio Scenography verfolgt das Ziel, eigenständige Gestalter:innen zu befähigen, progressive Positionen im Kontext der Szenografie einzunehmen. Relevanz im Sinne der «Social Scenography», der ökonomische Umgang mit eingesetzten Mitteln und die Anwendung zeitgemässer Produktionstechniken bilden den Rahmen der projektbasierten, forschenden Praxis.

Zielpublikum

Das Studienangebot richtet sich an interessierte und kritische Designer:innen, Architekt:innen, Bühnenbildner:innen, Innenarchitekt:innen, die ihre Fähigkeiten in der Verdichtung räumlicher Erzählformen weiterentwickeln und für sich neue Anwendungskompetenzen und Handlungsfelder in der szenografischen Gestaltung erschliessen möchten.

Das Studium

In den ersten beiden Semestern werden im Masterstudio Scenography Entwurfsprojekte zu aktuellen Fragestellungen vorgeschlagen, anhand deren die Werkzeuge inszenatorischer, raumdramaturgischer Konzeption – insbesondere die szenografische Partitur und das Storyboard – eingeführt und erprobt werden. Die Parameter der Szenografie – die Objekt-, die Inhalts-, die Raum- und die Besucher:innen-/ Rezipient:innenparameter – werden vermittelt, um projektspezifisch einprägsame Raumdramaturgien und -parcours zu gestalten.

Im Laufe des zweiten Semesters beginnt zudem die Auseinandersetzung mit der individuellen Konzeption des Themas der das Studium abschliessenden Master-These. Die projektbasierende schriftliche und praktische Master-Arbeit kann wahlweise in einem (Vollzeit) oder zwei

Semestern (Teilzeit) erarbeitet werden. Die Wahl des Projektformates – Ausstellung, Installation, Performance, Bühnenbild etc. – bleibt den Studierenden überlassen. Die Wahl der betreuenden Mentor:innen richtet sich dabei nach den Erfordernissen des Projektformates und seines jeweiligen Inhalts.

Übergreifende, interdisziplinäre Module der drei Masterstudios Industrial Design, Fashion Design und Scenography ergänzen und vertiefen die gewonnenen Perspektiven des Designs.

Ziele und Nutzen

Das Masterstudio Scenography verfolgt das Ziel, eigenständige Gestalter:innen zu befähigen, progressive Positionen im Kontext der Szenografie einzunehmen. Relevanz im Sinne der ‹Social Scenography›, der ökonomische Umgang mit eingesetzten Mitteln und die Anwendung zeitgemässer Produktionstechniken bilden den Rahmen der projekt-basierten, forschenden Praxis.

Berufsaussichten

Mit dem Abschluss des Studiums sind Sie fähig, anspruchsvolle gestalterische Entwurfs- und Entwicklungsprozesse zu initiieren und zu leiten. Sie verfügen über Methoden der Analyse und Recherche, um sich in Themenfeldern agil orientieren zu können, und sind in der Lage, Dritten Ihre Zwischen- und Endresultate professionell zu vermitteln. Mit dem Abschluss des Masterstudiums steht Ihnen ein breites Betätigungsfeld räumlicher Gestaltung zwischen Architektur/Innenarchitektur, Szenografie und Theater offen, in welchem Sie fähig sein werden, sich durch Ihre gestalterische Arbeit zu jeweils relevanten Fragen der Zeit zu positionieren.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung. Der Studiengang Innenarchitektur und Szenografie verfügt zusätzlich über eine analoge und eine digitale Werkstatt. Die Infrastruktur steht den Studierenden während 365 Tagen im Jahr offen.

Unterrichtssprache

Englisch, teilweise Deutsch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Contemporary Design Practices (ICDP)
Masterstudio Scenography (MA)



T +41 61 228 40 44

info.msd.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/masterstudio_scenography

Leiter Masterstudio Scenography: Prof. Andreas Wenger

Transversal Design (MA)*

Im forschungsorientierten, transdisziplinären Master-Studiengang Transversal Design entwickeln die Studierenden spekulative Modelle, alternative Medien, Praktiken der Fürsorge und Solidarität, radikale Vorschläge für Gesellschaften und Welten im Wandel. Gestaltung ist dabei nicht primär auf Objekte und Produkte bezogen und fixiert, sondern schliesst Prozesse, Beziehungsweisen und Infrastrukturen mit ein, von denen die Menschheit gemeinschaftlich abhängt. Die Studierenden arbeiten an selbst entwickelten Projekten und werden im Critical Media Lab und HyperWerk des Institute Experimental Design und Media Cultures (IXDM) mentoriert und unterstützt. Sie gestalten, filmen, zeichnen, programmieren, veröffentlichen, spielen, bauen, forschen, organisieren oder schreiben – und dabei geht es um Prozesse und Möglichkeiten, um das Warum, das Wie und Für-wen in Theorie und Praxis.

Zielpublikum

Sie interessieren sich für global-gesellschaftliche Zusammenhänge und sind offen für normkritisches Experimentieren, spekulatives Design und kollektive Selbstorganisation. Studieren Sie bei und mit uns, wenn Sie daran interessiert sind, exemplarische Szenarien, spekulative Modelle und radikale Vorschläge für Gesellschaften und Welten im Wandel zu entwerfen, und wenn Sie offen sind für ein kollaboratives Miteinander und experimentell geleitetes Arbeiten und Sie die Komplexitäten und Widersprüche eines Hier und Jetzt produktiv herausfordern.

Der Master-Studiengang Transversal Design richtet sich an Personen, die Prozesse, Beziehungen und Infrastrukturen, von denen die Menschheit gemeinschaftlich abhängt, neu denken und zukünftige Lebensweisen entwerfen möchten. Personen mit einem Bachelor in Design, Kunst oder Architektur sind ebenso angesprochen wie gestaltungsaffine und designinteressierte Bewerbende aus Bereichen wie Anthropologie, Städtebau, Soziale Arbeit, Wirtschaft, Kultur- und Medienwissenschaften, Naturwissenschaften, Informatik und Umweltwissenschaften.

* Vorbehältlich der definitiven Genehmigung durch den Fachhochschulrat; Start Herbstsemester 2024/2025

Der Master-Studiengang hat mit einem Umfang von 120 ETCS eine Regelstudienzeit von zwei Jahren und erfüllt damit die formalen Voraussetzungen für ein Doktorat.

Das Studium

In den ersten beiden Semestern steht die Vermittlung von kollaborativen Methoden und transdisziplinären Praktiken im Zentrum. Ausprobiert werden diese im 1. Semester in drei Kernthemen: «Transdisziplinarität & Kollaboration», «Geschichten & Prozesse», «Materialitäten, Infrastrukturen & Ökologien». Das 2. Semester konzentriert sich auf Verschiebungen und Transformationen. Die Umsetzung eines kollaborativen Projektes ermöglicht eine kritische Auseinandersetzung mit sozialen, politischen, ökonomischen und ökologischen Fragen. Die Studierenden erproben die Anwendung ihrer Ideen und Konzepte in der Praxis, gestalten produktive Zusammenarbeit und Austausch und lernen, ihre Positionierung und Position zu reflektieren. Die erlernten Fähigkeiten umfassen neben der kritischen Reflexion auch pragmatische, wie z. B. Projekt-, Budget- und Zeitmanagement oder Moderations-, Abstimmungs- und Feedbackmethoden, welche für die Arbeit in transdisziplinären Kontexten erforderlich sind. Die ersten beiden Semester bilden die Grundlage für ein grosses Projekt im 3. und 4. Semester, welches mit externen Partner:innen wie wirtschaftlichen Unternehmen, wissenschaftlichen und kulturellen Institutionen, Praktiker:innen und Aktivist:innen, NGOs, Start-ups oder Forschungsgruppen bearbeitet werden kann.

Ziele und Nutzen

Der Master-Studiengang zielt auf eine Designpraxis ab, die über disziplinäre Grenzen hinweg arbeitet, Bedeutungshierarchien hinterfragt und Transformationsprozesse vorantreibt. Transversal denken und handeln heisst, soziale, politische, ökonomische und ökologische Prozesse in ihren komplexen Zusammenhängen, Medien, Interaktionen und Interdependenzen zu betrachten. Sie entwickeln eine gesellschaftlich relevante Fragestellung, bearbeiten sie individuell und im Kollektiv durch unterschiedliche Praktiken der transversalen Gestaltung und schaffen eine Öffentlichkeit für Ihre Ergebnisse.

Berufsaussichten

Die Studierenden orientieren sich nicht an vorgegebenen Berufsbildern, sondern lernen, ihre Ideen, Methoden und Fähigkeiten in unterschiedlichen beruflichen Zusammenhängen und Anwendungsgebieten einzusetzen. Der Master-Studiengang befähigt damit auch für zukünftige Arbeitsfelder. Die Studierenden denken voraus, vermitteln und publizieren, moderieren und transformieren. Durch die direkte

Anbindung an die Forschungsaktivitäten des IXDM bereitet das Master-Studium ebenso auf eine Karriere in Lehre und Forschung vor.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitalen Kompetenzen zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz zur Verfügung. Sie stehen im direkten Austausch mit den Studierenden, Lehrenden und Forschenden im HyperWerk und Critical Media Lab des IXDM.

Sprache

Englisch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Experimental Design and Media Cultures (IXDM)
Transversal Design (MA)

T +41 61 228 40 33

info.transversaldesign.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/transversaldesign

Studiengangleiter:in Transversal Design (MA): Prof. Dr. Helen V. Pritchard



Vermittlung von Kunst und Design (MA), Lehrdiplom für Maturitätsschulen

Der Master in Vermittlung von Kunst und Design, Lehrdiplom für Maturitätsschulen, wird in Kooperation mit der Pädagogischen Hochschule FHNW angeboten. Sie vertiefen im Master-Studium Ihre wissenschaftlichen, gestalterischen und künstlerischen Kompetenzen in Bezug auf Vermittlung und ästhetische Forschung. Am Institute Art and Design Education (IADE) der HGK Basel geschieht dies im Zusammenhang eines transdisziplinär breit gefächerten Vermittlungsverständnisses, das fachwissenschaftliche Diskussion und ästhetisch-praktische Exploration eng miteinander verschränkt. Zentraler Bestandteil des Studiums am IADE sind individuelle künstlerisch-gestalterische oder ästhetisch-forschende Projekte, die durch Kolloquien und Mentorate begleitet werden. Parallel erweitern Sie in Seminaren Ihre Kenntnisse von Kunst-, Kultur-, und Erziehungswissenschaften und künstlerischer Vermittlung. In überregionalen Netzwerkmodulen sowie praxis- und forschungsorientierten Modulen vertiefen Sie Ihre kunstpädagogische Kompetenzen auch kollaborativ und transdisziplinär. Durch die Studienanteile der Pädagogischen Hochschule FHNW lernen Sie, künstlerisch-gestalterische Inhalte erziehungswissenschaftlich und didaktisch fundiert aufzubereiten und in Schulpraktika kompetent zu vermitteln.

Zielpublikum

Der Master-Studiengang richtet sich an Studierende, die sich für Vermittlung im Feld von Kunst, Design und ästhetischer Forschung begeistern und diskursive, künstlerische und vermittlungsorientierte Praktiken miteinander verschränken wollen. Ein erfolgreich abgeschlossenes Bachelor-Studium im Fachbereich Art Education bzw. Kunstvermittlung ist Voraussetzung für die Zulassung zum Studium. Der Abschluss des Masters befähigt Sie zur Lehrtätigkeit auf der Sekundarstufe II, zur Vermittlungstätigkeit in Kunst- und Kulturinstitutionen sowie zu forschungsorientierten weiterführenden Qualifikationsarbeiten im Bereich Kunst, Gestaltung und Vermittlung.

Das Studium

Studienaufbau

Das Studium findet parallel an der HGK Basel und der PH FHNW statt. An der HGK Basel besuchen Sie in allen Semestern Lehrveranstaltungen der Modulgruppen «Studio, Forschung und Vermittlung», «Diskurs, Kunst- und Kulturwissenschaften» und «Künstlerische Methoden und ästhetische Verfahrensweisen». An der PH FHNW besuchen Sie Module der Erziehungswissenschaften, der Fachdidaktik und der Berufspraktischen Studien.

Vom 1. bis zum 3. Semester vertiefen Sie Ihre kunst-, kultur- und erziehungswissenschaftlichen Kenntnisse, erweitern Sie Ihre künstlerisch-gestalterischen und vermittlungspraktischen Kompetenzen und professionalisieren Sie den Umgang mit aktuellen ästhetisch-forschenden Verfahren und Diskursen. Im Zentrum des 4. Semesters stehen Erarbeitung und Abschluss der Master-Thesis an der HGK Basel.

Master-Thesis

Thematik und Methodik der Thesis definieren Sie als eigenständiges, forschungsorientiertes Projekt. Prinzipiell besteht das Thesis-Projekt aus sowohl künstlerisch-gestalterischen, diskursiv-kontextualisierenden wie auch vermittlungsorientierten Anteilen, die in verschiedener Form miteinander verschränkt werden können. Die Thesis bietet Ihnen Raum, Ihr ästhetisches Handeln und Denken forschend zu bearbeiten und eine eigene Positionierung im Kontext von Fachdiskursen, künstlerischer Gestaltung und Vermittlung zu erarbeiten.

Kooperationen

In Kooperation mit den Arts-Education-Programmen der ZHdK, der HSLU und der HKB findet je Semester eine einwöchige Netzwerkveranstaltung statt. Im Fokus dieser Blockwoche stehen der Austausch über die eigenen Hochschulgrenzen hinaus sowie die Auseinandersetzung mit aktueller internationaler Praxis, Forschung und Theoriebildung im Bereich Art Education. Kooperationen mit Museen, Ausstellungshäusern, Schulen und ausserschulischen Bildungsorten erweitern das Spektrum des Studienangebotes. Sie sammeln im Rahmen dieser Kooperationen Praxiserfahrung, setzen eigene Vermittlungsprojekte um und erproben und stärken Ihre Vermittlungskompetenzen.

Ziele und Nutzen

Das Master-Studium erweitert Ihre Kompetenz, Lernende für ästhetische Problemstellungen zu sensibilisieren und für gestalterisch-kreative Prozesse zu motivieren. Sie verfügen über fundierte, in aktuellen

Forschungsdiskursen verortete Wahrnehmungs-, Handlungs- und Reflexionskompetenz hinsichtlich ästhetischer Kulturen sowie in Bezug auf Lernsituationen und Unterrichtsgestaltung. Auf Grundlage Ihrer eigenen künstlerisch-gestalterischen Arbeit und in kritisch-reflexiver Auseinandersetzung mit professioneller Theorie und Praxis sind Sie in der Lage, gut fundierten, kreativen Unterricht zu gestalten. Sie initiieren und befördern dabei Prozesse ästhetischer Wahrnehmung und Analyse und ermöglichen die Erweiterung bildnerisch-gestalterischer Ausdruckskompetenzen.

Berufsaussichten

Als Absolvent:in des Master-Studiums bewähren Sie sich als Lehrkraft an unterschiedlichen Schulen sowie als Vermittler:innen in ausserschulischen Kunst- und Kulturinstitutionen. Das Studium qualifiziert zudem zur vertiefenden, forschungsorientierten Arbeit an einer (Kunst-)Hochschule oder Vermittlungsinstitution.

Infrastruktur

Die HGK Basel bietet mit ihren Ateliers, Labs und den zentralen Campus-Werkstätten ideale Bedingungen, um handwerkliche Neugier, das Erlernen von Techniken und digitales Know-how zu verbinden. Darüber hinaus steht allen Studierenden rund um die Uhr ein eigener Arbeitsplatz in den grossräumigen Ateliers zur Verfügung.

Im institutseigenen Learning Lab Arts and Design werden in Werkstätten, Workshops und Seminaren kreative Prozesse und die Gestaltung von Erfahrungs- und Erkenntnisräumen digital und analog erprobt, dokumentiert und erforscht. Die Infrastruktur steht den Studierenden während 365 Tagen im Jahr offen.

Unterrichtssprache

Deutsch

Weitere Informationen und Aufnahmebedingungen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Arts and Design Education (IADE)
Vermittlung von Kunst und Design (MA),
Lehrdiplom für Maturitätsschulen

T +41 61 228 40 88

info.iade.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk/ma-vermittlung

Studiengangleiterin Vermittlung von Kunst und Design, Lehrdiplom für Maturitätsschulen (MA): Prof. Dr. Ines Kleesattel



PHD



PhD-Programm MAKE / SENSE

Das PhD-Programm MAKE / SENSE konzentriert sich auf die praxisorientierte Forschung in Kunst und Design innerhalb von drei zukunftsweisenden Bereichen für soziokulturelle, politische und ökologische Transformationen: Planetarity, Materiality und «Response-ability». In individuellen Projekten und kollektiven Diskussionen erforschen die Doktorierenden die Potenziale der praxisbasierten Forschung in Kunst und Design für soziokulturelle, politische und ökologische Transformationen.

Das strukturierte dreijährige Curriculum erschliesst Forschungsmethoden, zeitgenössische Theorie und geisteswissenschaftliche Perspektiven für die praxisbasierte Forschung. Eine interdisziplinäre Praxis und ein regelmässiger Austausch zwischen Doktorierenden mit unterschiedlichen Hintergründen werden gefördert. Mit in das Programm einbezogen werden ausgewählte Gäst:innen und Diskussionspartner:innen und es zielt darauf ab, ein stetig wachsendes Vokabular der praxisbasierten Forschung zu entwickeln.

Das Programm integriert die Expertise von Dozierenden aus den Instituten der HGK Basel. Die Betreuenden haben einen praktischen und einen theoretischen Hintergrund, sind gut vernetzt und positioniert, um die Doktorierenden in ihrer Forschung zu unterstützen. Das PhD-Studium wird in Partnerschaft mit der Kunstuniversität Linz angeboten und von swissuniversities unterstützt. Die Programmaktivitäten stützen sich ausserdem auf ein hervorragendes Netzwerk von internationalen Partner:innen, darunter das Internationale Forschungszentrum Kulturwissenschaften (IFK), Exzellenzcluster Matters of Activity der Humboldt-Universität zu Berlin, Médialab Sciences Po, Paris, und Meta-Lab@Harvard.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
PhD-Programm MAKE / SENSE



www.makesensephd.ch

Leiterin PhD-Programm MAKE / SENSE: Dr. Selena Savić

WEITERBILDUNG



MAS International Master of Design: Graphic Design I / Graphic Design II

Im Umfeld der Entwurfspraxis der visuellen Kommunikation finden wir hauptsächlich implizites Wissen über die Entwurfsprozesse. An diesem Punkt setzen der MAS Graphic Design I (Bildlichkeit) und auch der MAS Graphic Design II (Medialität) an. Beide Studiengänge vertiefen die Entwurfserfahrung durch projektorientierten Unterricht und erhöhen die analytische Kompetenz durch die Auseinandersetzung mit historischen und theoretischen Wissensfeldern. Das Ausbildungsprogramm der beiden MAS knüpft an die pädagogischen Entwicklungen der «Basel School of Design» an. Dabei nimmt die Frage, wie das Unvorhersehbare Gestalt annimmt, eine zentrale Stellung im Studium ein.

Die beiden Weiterbildungsangebote richten sich an Grafikdesigner:innen, Praktiker:innen der visuellen Kommunikation sowie der Medienstaltung mit einem Bachelor-Abschluss oder Diplomabschluss. Angesprochen werden am internationalen Kontext interessierte Gestalter:innen.

Das Programm basiert auf der Zusammenarbeit mit der University of Illinois at Chicago (UIC). Die Studierenden sind an der UIC immatrikuliert, der Unterricht findet in englischer Sprache an der HGK Basel in Basel statt. Mit dem erfolgreich abgeschlossenen MAS Graphic Design I und dem MAS Graphic Design II erlangen Absolvent:innen einen international akkreditierten Master of Design (MDes) der University of Illinois at Chicago und zwei MAS-Zertifikate der HGK Basel.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Digital Communication Environments (IDCE)



T +41 61 228 41 11
info.idce.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/weiterbildung

CAS / Workshops

Zahlreiche Workshops zu künstlerisch, gestalterisch und gesellschaftlich relevanten Themen und Methoden ermöglichen es, sich in spezifischen Kompetenzbereichen weiterzubilden. Die wechselnd angebotenen Workshops können zu den modular aufgebauten angebotenen CAS individuell zusammengesetzt oder einzeln gebucht werden.

CAS Artistic Literacy

Mit dem Fokus auf das gemeinsame kulturelle Gestalten einer vielfältigen Gesellschaft bietet das CAS Artistic Literacy aktuelle Einblicke in verknüpfte künstlerisch-vermittelnde Strategien und kreative Auseinandersetzungen mit sozialen Prozessen. Die angebotenen Themen integrieren Methoden und partizipative Praktiken aus den Bereichen Kunst, Design und Pädagogik, darunter Module zu inklusiven Geschichten, Zeichnen mit Codes, kreativen Prozessverfahren und Möglichkeitsräumen intermedialen Arbeitens.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Arts and Design Education (IADE)

weiterbildung.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/weiterbildung



CAS Circular Literacy*

Einen wichtigen Ansatz, um den CO₂-Ausstoss im Sinne des Netto-Null-Ziels zu reduzieren, liefern Kreislaufmodelle. Auch gestalterisches Denken und Praktizieren – von Kunst über Design bis Architektur – erfährt hier einen Paradigmenwechsel. Das CAS Circular Literacy führt in spezifische Felder nachhaltigen Entwerfens ein und vermittelt aktuell notwendige Kompetenzen und Skills. Auf der Basis des praktischen Entwerfens und kritischen Reflektierens bietet es wichtige Einblicke in zirkuläre Konzepte, den ressourcenschonenden Einsatz von Materialien und Konstruktionen, Prinzipien der Kreislaufwirtschaft sowie den Umgang mit Ökobilanzierungen.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Contemporary Design Practices (ICDP)

weiterbildung.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/weiterbildung

* CAS noch im Aufbau



CAS Digital Literacy

Mit der zunehmenden Verbreitung von digitalen Werkzeugen und Kommunikationskanälen stellt sich die Frage nach deren Gestaltbarkeit deutlich. Das CAS Digital Literacy vermittelt Wissen, Kompetenzen und Skills, welche die Gestaltung von diversen digitalen Kommunikationskanälen ermöglichen. Angebote zu Creative Coding, UX/UI, Immersive Environments, AI/Deep Learning, Digitale Partizipation, Videodokumentation und Moving Graphics geben in diesem CAS einen aktuellen Einblick in die angewandte Praxis und theoretische Reflexion digitaler Gestaltung.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Digital Communication Environments (IDCE)

weiterbildung.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/weiterbildung



CAS Visual Literacy

Das Visuelle hat mit stetig wachsendem Angebot an digitalen Werkzeugen und Kommunikationskanälen verstärkt an Bedeutung gewonnen. Visuelle Botschaften in analogen und digitalen Medien prägen mehr denn je die Kommunikation und die damit verbundenen Inhalte und Interpretationen unserer Welt. Das CAS Visual Literacy führt in spezifische Felder der visuellen Kommunikation ein und vermittelt aktuell notwendige Kompetenzen und Skills. Bildbotschaften im Kontext von Typografie, Fotografie, Video, Plakaten, Publikationen, Websites sowie UX/UI werden angewandt entworfen sowie theoretisch analytisch reflektiert.

Weitere Informationen

Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW
Institute Digital Communication Environments (IDCE)



weiterbildung.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/weiterbildung



FACHHOCHSCHULE NORDWESTSCHWEIZ FHNW

Die Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW ist eine regional verankerte Bildungs- und Forschungsinstitution. Sie hat sich als eine der führenden und innovationsstärksten Fachhochschulen der Schweiz etabliert.

Die FHNW umfasst neun Hochschulen mit den Fachbereichen Angewandte Psychologie, Architektur, Bau und Geomatik, Gestaltung und Kunst, Life Sciences, Musik, Lehrerinnen- und Lehrerbildung, Soziale Arbeit, Technik und Wirtschaft. Die Campus der FHNW sind an Standorten in den vier Trägerkantonen Aargau, Basel-Landschaft, Basel-Stadt und Solothurn angesiedelt.

Rund 13 300 Studierende sind an der FHNW immatrikuliert. Rund 1370 Dozierende vermitteln in 31 Bachelor- und 20 Master-Studiengängen sowie in zahlreichen Weiterbildungsangeboten praxisnahes und marktorientiertes Wissen. Die Absolvierenden der FHNW sind gesuchte Fachkräfte.

Neben der Ausbildung hat die anwendungsorientierte Forschung und Entwicklung an der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW hohe Priorität. Gemeinsam mit nationalen und internationalen Partnerinnen und Partnern aus Industrie, Wirtschaft, Kultur, Verwaltung und Institutionen setzt die FHNW Forschungsprojekte um und wirkt an europäischen Forschungsprogrammen mit. Die FHNW fördert den Wissens- und Technologietransfer zu Unternehmen und Institutionen. 2022 umfasste die anwendungsorientierte Forschung und Entwicklung 1297 Forschungsprojekte sowie 384 Dienstleistungsprojekte.

KONTAKT



**Fachhochschule
Nordwestschweiz FHNW
Hochschule für Gestaltung
und Kunst Basel**
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
T +41 61 228 44 44 (Zentrale)
info.hgk@fhnw.ch

Direktorin und Stab
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 7.06 und D 7.07
T +41 61 228 44 11
direktion.hgk@fhnw.ch

Studierendenadministration
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 7.01
T +41 61 228 44 33
info.hgk@fhnw.ch

Kommunikation
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 7.09
T +41 61 228 44 70
kommunikation.hgk@fhnw.ch

Campus.Werkstätten
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
BauRaum: B
Pavillon: C
Ateliergebäude: A 3.11
T +41 61 228 42 22
campus.werkstaetten.hgk@fhnw.ch

Bildende Kunst / Fine Arts (BA, MA)
IAGN
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 1.10
T +41 61 228 40 77
info.kunst.hgk@fhnw.ch

Industrial Design (BA)
ICDP
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 0.13
T +41 61 228 40 44
info.industrialdesign.hgk@fhnw.ch

Innenarchitektur und Szenografie (BA)
ICDP
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 2.10
T +41 61 228 40 55
info.in3.hgk@fhnw.ch

Mode-Design (BA)
ICDP
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 3.14
T +41 61 228 40 99
info.modedesign.hgk@fhnw.ch

Masterstudio Fashion Design (MA)
Masterstudio Industrial Design (MA)
Masterstudio Scenography (MA)
ICDP
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 4.05
T +41 61 228 40 66
info.msd.hgk@fhnw.ch

Prozessgestaltung (BA) am HyperWerk
IXDM
Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 2.16
T +41 61 228 40 33
info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch

**Transversal Design (MA)
IXDM**

Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 4.05
T +41 61 228 40 33
info.transversaldesign.hgk@fhnw.ch

**Vermittlung von Kunst
und Design (BA, MA)
IADE**

Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Ateliergebäude: A 1.18
T +41 61 228 40 88
info.iade.hgk@fhnw.ch

**Visuelle Kommunikation
und digitale Räume /
Digital Communication
Environments (BA, MA)
IDCE**

Freilager-Platz 1
Postfach, 4002 Basel
Hochhaus: D 5.03
T +41 61 228 41 11
info.idce.hgk@fhnw.ch

Redaktion: Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW, Kommunikation

Gestaltung: Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW,
Andico Lab, Institute Digital Communication Environments (IDCE)
© Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW,
Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel, September 2023

Auflage: 2000 Exemplare

Die Angaben in diesem Studienführer haben einen
informativen Charakter und keine rechtliche Verbindlichkeit.
Änderungen und Anpassungen bleiben vorbehalten.

**News und Empfehlungen zu Kunst,
Design, Vermittlung, Kultur und
zum Studium an der Hochschule für
Gestaltung und Kunst Basel FHNW:**



www.fhnw.ch/hgk/newsletter
Instagram: [@hgkbasel_fhnw](https://www.instagram.com/hgkbasel_fhnw)

**Einblicke in die Abschlussprojekte
der Absolvent:innen:**



www.nextgeneration.hgk.fhnw.ch

L♥KE



Die Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
setzt sich aus folgenden Hochschulen zusammen:

- Hochschule für Angewandte Psychologie FHNW
- Hochschule für Architektur, Bau und Geomatik FHNW
- **Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel FHNW**
- Hochschule für Life Sciences FHNW
- Hochschule für Musik Basel FHNW
- Pädagogische Hochschule FHNW
- Hochschule für Soziale Arbeit FHNW
- Hochschule für Technik FHNW
- Hochschule für Wirtschaft FHNW

Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW
Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel
Freilager-Platz 1, Postfach, 4002 Basel

T +41 61 228 44 44

info.hgk@fhnw.ch

www.fhnw.ch/hgk

