



HSD

Hochschule Düsseldorf
University of Applied Sciences



Peter Behrens
School of Arts
Fachbereich Design

Bachelor of Arts

New Craft Object Design

Profil

Wir sehen und entdecken, erfassen, fühlen, begreifen, analysieren und experimentieren, inspirieren, prüfen, formen, verlangen und berühren.

Objekt, Schmuck und Produkt stehen im Fokus unserer Lehre. Der Studiengang New Craft Object Design untersucht gesellschaftliche Aspekte und Fragen, er stimuliert das Interesse an innovativen Lösungsansätzen. Uns geht es um Substanz und nicht nur um die Oberfläche. Zusammen mit unseren Studierenden betrachten wir die materielle Kultur im Kontext gesellschaftlicher Entwicklungen. Unseren Gestaltungsprozessen geht eine Fragestellung voraus und wird von der Analyse gegebener sowie sich wandelnder Lebensumstände in Bezug auf die Rolle des Designers begleitet.

Die Lehre zeichnet sich durch eine große Offenheit gegenüber allen Ausrichtungen von Kunst und Design aus. Das Kursangebot ist sehr breit aufgestellt. Die Resultate reichen von angewandt bis künstlerisch. Wir fördern und betonen einen offenen Austausch aller Gestaltungsbereiche. Klare Analysen, innovative Konzepte, Produktionsmethoden und künstlerische Experimente werden diskutiert und finden ihre Ausarbeitung in Unikat und/oder Serie. Der Stellenwert beider ist bei uns gleichwertig.

New Craft Object Design richtet sein Auge auf die Schnittmenge einer technischen und künstlerischen Ausbildung. Wir sehen ein großes Potential in der Verknüpfung beider Aspekte; dem künstlerischen mit technischem Wissen. Unsere Studierenden bringen durch ihre unterschiedlichen handwerklichen Vorerfahrungen eine große Diversität an Fachkenntnissen mit in das Studium. Sie erlernen neue Technologien und können sich schließlich kompetent und unbefangen zwischen den unterschiedlichen Praktiken bewegen, diese kreativ einsetzen und professionell kombinieren. Ihre Ideen werden in den Kursen durch experimentelles Arbeiten mit analogen und digitalen Verfahrenstechniken in Material visualisiert und mit intellektueller Recherche vertieft. Alle Kurse sind für die Entwicklung von Objekt, Schmuck und Produkt offen. Studierende entdecken individuelle Schwerpunkte sowie persönliche Vorlieben, Stärken und Faszinationen. Das Motto lautet #hands on – nicht nur in Bezug auf ökologische, ökonomische und gesellschaftliche Zusammenhänge, sondern in den Studios, Werkstätten und Laboren der Hochschule. Die Studierenden sind Macher*innen mit Feingefühl für Material, Form sowie Inhalt und erforschen neue Aufgabengebiete. Analoges verschmilzt mit dem Digitalen, das Klassische fordert mit Software zu neuen Interaktionen auf. Am Ende sind es neuartige und außerordentliche Objekte zum Gebrauch, bei denen der Mensch, Nutzer*in und Träger*in im Mittelpunkt steht.

Berufsfelder

Die vielfältigen Möglichkeiten und gestalterischen Kompetenzen des Studiengangs spiegeln sich auch in den unterschiedlichen Berufsperspektiven und Schaffensfeldern unserer Absolvent*innen wider. Diese arbeiten für Firmen im Bereich Produkt- und Schmuckgestaltung, in Designbüros, technischen Laboren, der produzierenden Industrie, in der Selbstständigkeit, in Gründerzentren und als Entrepreneur*innen eigener Entwicklungen. Durch diese Tätigkeiten ist auch ein Einstieg in die Lehre möglich.

Zugangsvoraussetzungen

Bitte prüfen Sie, ob Sie alle Zugangsvoraussetzungen für den Studiengang erfüllen. Nähere Informationen unter: [hs-duesseldorf.de/bod-voraussetzungen](https://www.hs-duesseldorf.de/bod-voraussetzungen)

STUDIENVERLAUF

1. UND 2. SEMESTER

- Gestalterische Techniken:
 - Praktische & theoretische Techniken I
 - Visualisierung & Konstruktion/3D I Material & Technik
- Gestaltungslabor Fläche & Raum:
 - Form, Farbe & Malerei I Körper, Raum & Struktur
- Gestaltungslabor Bild & Narration:
 - Zeichnung & Illustration I Fotografie
- Gestaltungslabor Schmuck & Produkt:
 - Modell & Schmuck I Form & Funktion
- Gestaltungslabor Kommunikation:
 - Bewegtbild & Sound I Typografie & Layout
- Kulturwissenschaften:
 - Kunst- und Bildwissenschaft I Designtheorie & Philosophie

3. UND 4. SEMESTER

- Gestalterische Techniken:
 - Digitale Technologien
- Orientierung:
 - 3 Projekte I Mentoring
- Perspektiven:
 - Prozesse & Positionen I Forschungsstrategien
- Mensch & Gegenstand:
 - 1 Projekt
- Gegenstand & Alltagskultur:
 - 1 Projekt
- Gegenstand & Medium:
 - 1 Projekt
- Kulturwissenschaften:
 - Gender & Cultural Studies I Kunst- und Bildwissenschaft I
 - Designtheorie & Philosophie

5. SEMESTER

- Auslandssemester oder internes/externes Praktikum/Praxisprojekt

6. SEMESTER

- Designmanagement:
Existenzgründung & Trendforschung | Recht für Designer
- Gegenstand & Raum:
2 Projekte
- Mensch & Gegenstand:
1 Projekt
- Gegenstand & Alltagskultur:
1 Projekt
- Gegenstand & Medium:
1 Projekt
- Kulturwissenschaften:
Gender & Cultural Studies | Kunst- und Bildwissenschaft |
Designtheorie & Philosophie

7. SEMESTER

- Theorie und Praxis
- Bachelor-Thesis

Detaillierte Informationen zu Studieninhalten finden Sie im Modulhandbuch des Studiengangs.

Anlaufstellen in der HSD

Dekanat Fachbereich Design
pbsa.hs-duesseldorf.de/dekanat

Zentrale Studienberatung, Zulassungsstelle u.v.m.
hs-duesseldorf.de/beratung

Weitere Informationen

Veranstaltungen für Studieninteressierte
hs-duesseldorf.de/zsb_veranstaltungen

Informationen zur Bewerbung
hs-duesseldorf.de/bewerbungsablauf

Informationen zum Studiengang und
zu den Zugangsvoraussetzungen

hs-duesseldorf.de/bod

Herausgeberin: Hochschule Düsseldorf
Zentrale Studienberatung in Zusammenarbeit
mit dem Dezernat Kommunikation und Marketing
Stand 02/2025

