

Hönnunarstefna

2013-2018

Hönnun sem drifkraftur til framtíðar

**Tillaga starfshóps atvinnuvega- og
nýsköpunarráðuneytis.**

Febrúar 2013

Inngangur

Hér er lögð fram hönnunarstefna stjórnvalda sem unnin var af stýrihópi atvinnuvega- og nýsköpunarráðherra (áður iðnaðarráðherra) í samstarfi við mennta- og menningarmálaráðherra sem settur var á laggirnar í ársbyrjun 2011. Stýrihópin skipuðu Sigurður Þorsteinsson formaður fulltrúi atvinnuvega- og nýsköpunarráðherra, Sóley Stefánsdóttir og síðar Jóhannes Þórðarson fulltrúar mennta- og menningarmálaráðherra og Halla Helgadóttir fulltrúi Hönnunarmiðstöðvar Íslands. Er þetta í fyrsta sinn sem unnin er stefnumörkun á sviði hönnunar eins og tíðkast hjá mörgum nágranna- og samkeppnislöndum okkar.

Víða hafa þjóðir áttað sig á mikilvægi hönnunar í stærra samhengi og markað sér hönnunarstefnu s.s. Finnland, Bretland, Danmörk, Singapúr og Suður Kórea. Finnland hefur til að mynda fyrir rúmum áratug markað sér heildstæða hönnunarstefnu til að styðja við hagkerfið og efla samkeppnishæfni. Er það mat sérfræðinga að innleiðing heildstæðrar hönnunarstefnu í Finnlandi hafi haft veruleg áhrif efnahagslegan vöxt og samkeppnishæfni landsins eftir efnahagskreppuna á níunda áratugnum. Það ljóst að efling hönnunar hefur efnahagslegan ávinning svo fremi sem hönnun er þáttur í stefnu stjórnvalda og fyrirtækja.

Hönnunarstefnan verði endurskoðuð eigi síðar en á árinu 2016

stefna þessi er sett fram vegna þess að...

... hönnun er einn af drifkröftunum á bak við aukna verðmætasköpun, meiri lífsgæði, sjálfbærni og betra þjóðfélag

... hönnun snertir öll svið tilveru okkar hvort sem um er að ræða þróun atvinnulífsins, samfélagsins sjálfs og efnahagslífsins eða þróun hugmynda, verkefna, vöru, þjónustu, ferla og viðburða

... hönnun á erindi stjórnsýslu, stofnanir, stjórnmal, fyrirtæki og heimili

... hönnun er aðferðafræði, hugsunarháttur og verklag sem leitast við að brúa bilið milli sköpunargáfu og nýsköpunar, tækni og notanda, vísinda og markaðstengdra greina

... hönnun vísar veginn til framtíðar um leið og hún sækir styrk í sérstöðu lands og þjóðar

... allt manngert í umhverfi okkar, borgir, byggingar, kerfi og hlutir, er hannað

...hönnun er...

Í þeirri hönnunarstefnu sem hér birtist, er orðið hönnun notað sem samheiti yfir mismunandi greinar sem sameina sköpun og hagnýtar lausnir. Þannig tengir hönnun sköpunarkraft og nýsköpun og mótar hugmyndir að framleiðslu nothæfra og góðra afurða fyrir notendur og kaupendur. Hönnun er þannig skilgreind sem sköpunarkraftur sem notaður er til að ná ákveðnu takmarki.

Styrkur hönnunar felst í hugmyndafræði sem er beitt við þróun efnislegra og óefnislegra lausna sem tryggja bestu mögulegu útkomu fyrir notandann, þarfir hans og langanir, og tekur mið af efnahagslegri, samfélagslegri og umhverfislegri sjálfbærni.

Hönnun snýr að því að umbreyta og formgera. Hönnun brúar bilið á milli tækni og notanda, verkfræði og viðskiptalífs.

Í stefnuskjalinu Ísland 2020 eru sett fram efnahagsleg og samfélagsleg markmið og sérstaða Íslands skilgreind. Hugmyndafræði hönnunar er lykilþáttur í að árangur náist á þessum sviðum í formi nýrra lausna.

Undanfarin ár hefur skilningur á hlutverki hönnunar aukist og því hvernig hönnun er aflagjafi nýsköpunar á öllum sviðum. Meðal þjóða sem hafa náð miklum árangri má nefna Finnland, Danmörku, Holland, Bretland, Eistland, Suður-Kóreu og Singapúr. Þá hefur Evrópusambandið gefið út að hönnun sé ein af lykilgreininum (e. key discipline) í verkefni Evrópusambandsins EU 2020 Flagship Initiative – Innovation Union.¹

Í skýrslu Evrópusambandsins Design as a driver of user-centred innovation frá 2009 er komist að eftirfarandi niðurstöðu:

- Fyrirtæki sem fjárfesta í hönnun hafa tilhneigingu til sterkari nýsköpunar, skapa meiri tekjur og vaxa hraðar en þau sem gera það ekki. Á þjóðhagslegu stigi (*macro-economic level*) er sterk jákvæð fylgni á milli notkunar á hönnun og samkeppnishæfni þjóðar.
- Þótt hönnun sé oft tengd við útlit, er beiting hennar í raun mun víðari. Aðferðafræði hönnunar nýtist mjög vel til að samþætta umhverfis- og efnahagsþætti í þróun vöru, þjónustu og kerfa.
- Hönnun sem drifkraftur í nýsköpun er góð viðbót við hefðbundnari nýsköpunstarfsemi eins og rannsóknir. Í núverandi efnahagsástandi, þar sem fjármagn (*resources*) til nýsköpunar er af skornum skammti, hentar aðferðafræði hönnunar sérstaklega vel. Aðferðir hönnunar krefjast minna fjármagns og möguleikar á því að ná árangri hraðar eru meiri en til dæmis í tæknirannsóknum.

¹ EU Commission: Europe 2020 Flagship Initiative – Innovation Union, October 2010, SEC(2010) 1161

² EU Commission: Design as a driver of user-centred innovation, April 2009, SEC(2009) 501

...hagnýt sem...

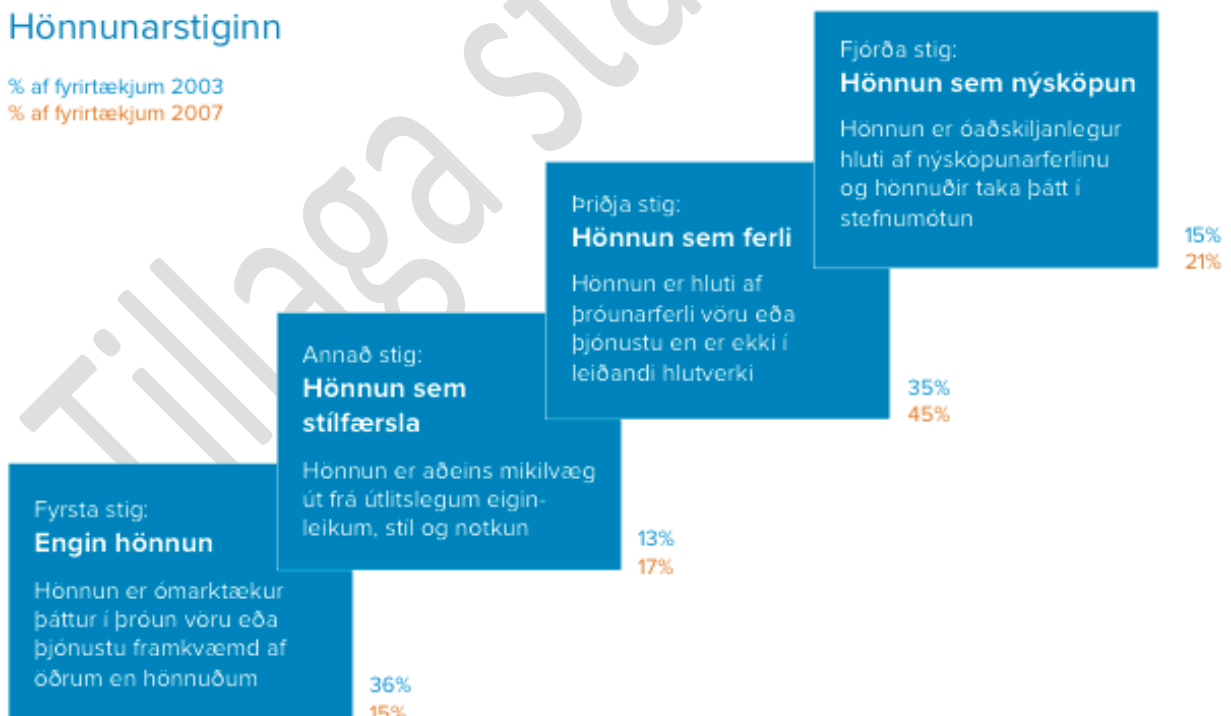
Í Danmörku þótti vanta þekkingu og skilning á þeim möguleikum sem hönnun býr yfir. Því gerðu dönsku stofnanirnar, *Danish Design Centre* og *National Agency for Enterprise and Housing*, rannsóknarskýrslu³ árið 2003 um efnahagsleg áhrif hönnunar innan viðskipta og stjórnsýslu. Megintilgangurinn var að skoða hagfræðilegan ávinning hönnunar og móta aðferð til að mæla hagnað af fjárfestingum í hönnun og hönnunarkynningum. Í rannsókninni voru yfir eitt þúsund fyrirtæki skoðuð yfir fimm ára tímabil. Rannsóknin sýndi fram á 22% meiri vöxt á tekjum hjá þeim fyrirtækjum sem fjárfestu í hönnun auk þess sem þau sköpuðu fleiri störf og fluttu meira út. Í skýrslunni var sett fram aðferðafræði, svokallaður hönnunarstigi sem þykir gagnlegt verkfæri til að meta hversu langt einstök lönd eða fyrirtæki eru komin á þeirri vegferð að nýta sér kosti hönnunar til verðmætasköpunar. Því hærra sem fyrirtæki lendir í stiganum þeim mun meira máli skiptir hönnun í heildarstefnu fyrirtækisins.

Niðurstaðan var skýr: Möguleikar hönnunar eru illa nýttir þegar notkunin felst aðeins í því að fegra vöru, þjónustu og umbúðir. Því hærra sem fyrirtækin eru í hönnunarstiganum því betur gengur þeim.

Í framhaldi af þessu samþykkti danska ríkistjórnin fjögurra ára hönnunarstefnu sem eina af fimm leiðum til að stuðla að efnahagsþróun sem kallaðist „Danmörk í menningar- og upplifunarhagkerfi“. Einn hluti af þessari stefnu var ísbrjótsverkefni, (Icebreaker-program) sem beinist að litlum og meðalstórum fyrirtækjum til að hvetja þau til að nýta sér hönnun í fyrsta skipti.

Hönnunarstiginn

% af fyrirtækjum 2003
% af fyrirtækjum 2007



Source: The Economic Effects of Design, National Agency for Enterprise and Housing, Copenhagen, September 2003 & Design Creates Value, National Agency for Enterprise and Housing, Copenhagen, September 2007

³ The Economic Effects of Design, National Agency for Enterprise and Housing, September 2003

...aflgjafi farsældar og hagvaxtar

Hönnun er einn áhrifavaldur í því að auka verðmæti og bæta lífsgæði. Til að leysa úr læðingi þá krafta sem hönnun býr yfir, þjóðfélaginu til heilla, þarf margt að vinna saman. Í þeirri vinnu sem liggur að baki þessari hönnunarstefnu er lögð áhersla á þrjár grunnstoðir:

- **Menntun og þekking** sem reiðir sig á öfluga skóla, góða verkþjálfun og sterkt rannsóknarsamfélag á sviði hönnunar eykur samkeppnishæfni atvinnulífs og stjórnsýslu.
- **Starfs- og stuðningsumhverfi hönnuða** þarf að vera skilvirkt og hvetja til samtals milli hönnunar og annarra atvinnugreina sem og stuðningskerfis atvinnulífsins.
- **Vitundarvakning** þarf að eiga sér stað jafnt í fyrirtækjum, stjórnsýslu og samfélaginu í heild um það hvað hönnun stendur fyrir og þá möguleika sem felast í hönnun. Sköpunarferlið sjálft skiptir ekki síður máli en afrakstur verksins.

Til að ná settu marki er mikilvægt að sett sé fram skýr stefnumörkun og jafnframt því skilgreindar aðgerðir með mælanlegum markmiðum.

Menntun og þekking

– byggja upp, efla og styrkja hönnunarmenntun

Galdurinn í hugmyndafræði hönnunar er að hún fléttar saman ýmsa nálgun skapandi og gagnrýnnar hugsunar. Hönnun brýtur á agaðan hátt upp hefðbundið mynstur og reglur, og varpar nýju ljósi á viðteknar hugmyndir og niðurstöður. Fyrir vikið er sköpunarverkið hvort tveggja NÝTT og NYTSAMLEGT.

Þetta þarf að styrkja hjá nemendum og kennurum!

við skulum...

...auka veg hönnunar í grunn- og framhaldsskólum

Aðgerð 1: Að tryggja að metnaðarfullt kennsluefni í hönnun sé til fyrir grunn- og framhaldsskóla

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneytið og Námsgagnastofnun fyrir grunnskólastig

Framkvæmd: Fagfólk í nánun og öflugum samstarfi við mennta- og menningarmálaráðuneytið, þar með talin söfn (Hönnunarsafn Íslands, Listasafn Íslands) og skólarnir sjálfir.

Markmið:

- Efla skilning á efni, aðferðum og færni í hugmyndavinnu þar sem handbragði og vinnu með efni er beitt til að samhæfa hug og hönd.
- Leggja áherslu á skapandi hugsun og sjálfstæð og fagleg vinnubrögð þar sem gleði og jákvæðni eru höfð að leiðarljósi.
- Virkja vinnustaði, skóla, söfn og sérmenntað starfsfólk til að miðla metnaðarfullri dagskrá til eflingar á kennsluefni og kennsluáferðum.

Mæling: Kortlagning á kennsluefni um hönnun sem til er og stuðst er við. Bera efnið saman á milli ára. Samráðshópur sérfræðinga yfirfer og metur árangur og kemur með ábendingar.

Lýsing: Leggja þarf sérstaka áherslu á sköpun með það að markmiði að nemendum nýtist námsefnið í sem flestum greinum grunnskólans á jákvæðan og uppbyggilegan hátt. Megináherslan verður að vera á ferlið frá hugmynd til framsetningar. Hvetja þarf nemendur til framsetningar með sem fjölbreyttum hætti, með áherslu á að afurð er ekki bara vara, heldur líka kerfi eða þjónusta.). Kennsluefnið verður að miðast við að nemendur fái þjálfun í framsetningu hugmynda og í að lesa og skilja texta þar sem fjallað er um menningu og sjónlistir. Mikilvægt er að nemendur geti beitt mismunandi framsetningaraðferðum ýmist með mótun, teikningu, stafrænum miðlum og orðum hvort sem er í rituðu eða mæltu máli. Nauðsynlegt er að fræða kennara um ákjósanlegar leiðir til að kenna hönnun.

Aðgerð 2: Styrkja sérhæfðar námsbrautir í list- og hönnunarnámi í framhaldsskólum

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneyti .

Framkvæmd: Mennta- og menningarmálaráðuneyti .

Markmið: Að styrkja og efla starf framhaldsskóla sem starfrækja námsbrautir þar sem áhersla er lögð á skapandi hugsun og þróun hugmynda á forsendum sjónlista.

Mæling: Meta þróun fjárframlaga og fjölda nemenda í með sérhæfðar námsbrautir á sviði lista og hönnunar.

Lýsing: Nauðsynlegt er að tryggja úrval öflugra námsbrauta sem hafa það að markmiði að undirbúa þá nemendur sem vilja leggja stund á háskólanám í skapandi greinum. Kortleggja og endurmeta núverandi námsbrautir og meta þörfina á sérhæfingu með hliðsjón af brottfalli og með hliðsjón af framboði framhaldsmenntunar og þarfa atvinnulífsins til að styrkja umgjörð hugmyndavinnu. Móta umgjörð sem heldur utan um og eflir frumkvæði, sköpun og endurhugsun innan samfélagsins. Mikilvægt er að móta rétta umgjörð fyrir námsbrautirnar sem gefur svigrúm til að fara út fyrir rammann, að tryggja þverfaglega nálgun og samstarf við atvinnulífið.

Aðgerð 3: Að tryggja menntun og endurmenntun grunn- og framhaldsskólakennara í hönnunargreinum

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneyti.

Framkvæmd: Mennta- og menningarmálaráðuneyti.

Markmið: Tryggja að ávallt sé í boði menntun fyrir kennara í hönnun á öllum skólastigum þar sem tekið er mið af forsendum og vinnubrögðum hönnunargreina og áhersla lögð á fagmennsku og framsýni í starfi, miðað við íslenskar aðstæður.

Mæling: Kortleggja og leggja mat á nauðsynlega nýliðun í hópi kennara í hönnun í grunn- og framhaldsskólakerfinu. Fylgja eftir athugasemdum sem fram kunna að koma í kjölfar úttekta alþjóðlegs gæðaráðs á viðkomandi námsbraut og fræðasviði.

Lýsing: Stefna skal að því að þjálfar öfluga og hæfa kennara í listgreinakennslu með séráherslu á hönnun, sem geta unnið með nemendum og listafólki úr ýmsum listgreinum. Mikilvægt er að leggja áherslu á að efla persónulega færni kennara með markvissri þjálfun í að setja sér persónuleg og fagleg markmið sem reyna á sjálfstæði nemenda. Námið þarf að opna dyr fyrir samvinnu á milli listgreina og þar með fyrir nýjum möguleikum í listkennslu.

...styrkja og efla rannsóknartengt háskólanám í hönnun

Aðgerð 1: Að hefja og þróa rannsóknir á áhrifum hönnunar og möguleikum hennar

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneyti og atvinnuvega og nýsköpunarráðuneyti

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð Íslands, Nýsköpunarmiðstöð Íslands, Rannsóknarmiðstöð Skapandi Greina, Hönnunarsafn Íslands .

Markmið: Að gerð verði grunnrannsókn á áhrifum hönnunar á þróun atvinnulífs. Niðurstöður rannsóknarinnar myndu nýtast til að skilja og meta möguleika og efnahagslegan ávinning hönnunar í atvinnulífinu og til að

skilgreina og meta áhrif hönnunar á lífsgæði fólks.

Að rannsóknin verði endurtekin á þriggja til fjögurra ára fresti

Mæling: Rannsókn verði gerð fyrir lok árs 2014 og endurtekin fyrir lok árs 2018.

Lýsing: Rannsóknir eru vettvangur þekkingarsköpunar (listsköpun getur verið þ.m.t.), samstarfs og miðlunar. Rannsóknir eiga að hvetja til skapandi hugsunar og gagnrýnins viðhorfs til viðfangsefna samtímans. Rannsóknir fara fram í háskólum, í vinnustofum, í fyrirlesturum, í málstofum, og innan stofnana og fyrirtækja undir leiðsögn fagfólks. Rannsakendur öðlast skilning á og fá reynslu af mikilvægi teymisvinnu í einstökum rannsóknarverkefnum og stærri þverfaglegum samstarfsverkefnum.

Aðgerð 2: Tengja háskólamenntun í hönnun við aðrar háskólagreinar

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneyti

Framkvæmd: Mennta- og menningarmálaráðuneyti, atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti, háskólar landsins.

Markmið:

- Þróa samstarfsferla og samþætta hönnun, tækni og vísindi með samstarfi atvinnulífs, háskóla, stofnana og annarra samfélagshópa.
- Efla samstarf þvert á faggreinar með rannsóknum þar sem aðferðafræði hönnunar er beitt á raunveruleg viðfangsefni innan samfélagsins.
- Nýta aðferðafræði hönnunar til rannsókna, stuðla að aukinni þekkingarsköpun og efla orðræðu um hönnun.
- Skapa vettvang til að þróa aðferðafræði og verkferla til að koma hugmyndum í framkvæmd, en áhrif hönnunar stuðla að auknum lífsgæðum. Rannsaka og þróa sjálfbærni með hönnun og stuðla þannig að bættu samlífi manns og náttúru.

Mæling: Fjöldi samstarfsverkefna og rannsóknarverkefna sem stuðla að endurhugsun þvert á faggreinar. Mæla og meta fjölda samstarfsverkefna milli háskóla eða milli námsbrauta innan háskóla, fjölda samstarfsverkefna á milli háskóla og atvinnulífs.

Lýsing: Efla samstarfsvettvang námsbrauta í rannsóknartengdu háskólanámi með skýr tengsl við atvinnulífið. Til þess þarf að vera til öflugt rannsóknartengt háskólanám í hönnun enda felur hönnun ávallt í sér samvinnu og samráð. Rannsóknartengt háskólanám í hönnun skapar tækifæri til víðtæks samstarfs þvert á faggreinar. Það þjálfar einstaklinga í sjálfstæðum og gagnrýnum vinnubrögðum í þverfaglegu og rannsóknartengdu námi þar sem rík áhersla er lögð á að beita hönnunarhugsun á raunveruleg viðfangsefni í samfélaginu. Mismunandi námsbrautum er stefnt saman í samtal og samvinnu undir leiðsögn fagfólks úr mismunandi faggreinum. Sett eru í gang rannsóknartengd vinnustofunámskeið með nemendum og leiðbeinendum af mismunandi námsbrautum og verkefni tengd atvinnulífinu beint.

Aðgerð 3: Að tryggja jafnt aðgengi háskóla landsins að fjármagni til rannsókna og samstarfsverkefna

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneytið, fjármálaráðuneytið,

Framkvæmd: Mennta- og menningarmálaráðuneytið, háskólar landsins.

Markmið:

- Gefa samstarfi og samstarfsverkefnum þvert á faggreinar tækifæri til að þroskast og vaxa með þátttöku hönnuða.
- Auka vöxt rannsókna í hönnun með það að leiðarljósi að efla og styrkja fjölbreytileika atvinnulífsins og auka lífsgæði.

Mæling: Kortleggja og mæla alla sjóði, fjárveitingar og styrki á vegum hins opinbera til rannsóknar- og samstarfsverkefna og meta hvernig skiptingu fjár á milli háskóla er háttað, óháð rekstrarfyrirkomulagi þeirra.

Lýsing: Tryggja faglegt mat á fjárveitingum til rannsóknar- og samstarfsverkefna með því að tryggja aðgengi hönnuða að faglegu mati á umsóknum þar sem hönnun er augljós og mikilvægur þáttur.

Starfs- og stuðningsumhverfi

– auka faglegar áherslur, einfalda leiðir og efla frumkvæði

Hönnun er ein af forsendum þess að Íslendingar nái markmiðum sínum um fjölbreytt atvinnulíf. Þess vegna þarf starfs- og stuðningsumhverfi hönnuða að vera skilvirkt og hvetja til samtals milli hönnunar og annarra atvinnugreina sem og stuðningskerfis atvinnulífsins.

...beita sjóðum og stuðningskerfi markvisst

Aðgerð 1: Að auka markvisst veg hönnunar í samkeppnissjóðum og hjá opinberum stofnunum

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti, Rannís, Nýsköpunarmiðstöð Íslands og Hönnunarmiðstöð Íslands.

Markmið: Ýta undir að hönnun verði sjálfsagður þáttur í verkefnum, þróun og rannsóknum á hvaða sviði sem er.

Mæling: Fagfólk á sviði hönnunar í matsnefndum og/eða verkefnastjórnnum samkeppnis- og rannsóknarsjóða.

Lýsing: Vinna markvisst að því að litið sé á hönnun sem sjálfsagðan þátt í allri umræðu um nýsköpun, rannsóknir og þróun, m.a. með því að tryggja að fagfólk á sviði hönnunar sitji í val- og dómnefndum sjóða sem ætlaðir eru til eflingar atvinnulífs.

Aðgerð 2: Að tryggja framtíð Hönnunarsjóðs

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneyti og atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð Íslands.

Markmið: Stuðla að hraðari uppbyggingu á sviði hönnunar á Íslandi. Efla möguleika fyrirtækja og verkefna á sviði hönnunar til að ná mun skjótari árangri en ella.

Mæling: Aukin velta fyrirtækja á sviði hönnunar.

Lýsing: Hönnunarsjóður Íslands styrkir verkefni á sviði hönnunar og arkitektúrs (sbr. Kvikmyndasjóð).

Hönnunarsjóður er verkefna-, þróunar- og útflutningssjóður sem styrkir verkefni á sviði hönnunar og arkitektúrs.

Ábyrgð með úthlutunum úr hönnunarsjóði hefur stjórn Hönnunarsjóðs en umsýsla sjóðsins er hjá Hönnunarmiðstöð Íslands.

Aðgerð 3: Að bæta hagrænar mælingar á sviði hönnunar á Íslandi

Ábyrgð: Fjármálaráðuneytið.

Framkvæmd: Fjármálaráðuneytið, Hagstofa Íslands

Markmið: Öðlast yfirsýn yfir umfang starfsemi og reksturs fyrirtækja sem byggja á hönnun (arkitektúr, fatahönnun, vöru- og iðnhönnun, grafísk hönnun, hönnun skartgripa, textíls og keramikur).

Mæling: Samanburðarhæfar mælingar frá ári til árs.

Lýsing: Skipuleggja hagrænar mælingar sem varða hönnunarfyrirtæki, svo að hægt sé að vinna markvisst að uppbyggingu greinanna, m.a. út frá tölulegum upplýsingum um umfang þeirra á Íslandi og útflutning.

Aðgerð 4: Að bæta samkeppnisaðstæður fyrirtækja á sviði hönnunar á Íslandi

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti

Framkvæmd: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti, skattayfirvöld, Tollstjóraembættið og Hönnunarmiðstöð Íslands.

Markmið: Auka möguleika íslenskra fyrirtækja á sviði hönnunar til að ná árangri og auka útflutning.

Mæling: Fjöldi starfandi fyrirtækja. Kalla eftir athugasemdum hagsmunaaðlia, gera aðgerðaráætlun og bera saman á milli ára.

Lýsing: Fara þarf yfir regluverkið sem fyrirtæki á sviði hönnunar búa við. Skoða lög er varða innflutning á frumgerðum eða sýnishornum. Bera saman VSK-reglur milli Íslands og ESB-landa og innflutning frá Íslandi í gegnum ESB-lönd, m.a. til að koma í veg fyrir að íslensk fyrirtæki neyðist til að koma sér upp kennitölum erlendis.

Aðgerð 5: Að efla Hönnunarmiðstöð Íslands

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti og mennta- og menningarmálaráðuneyti.

Framkvæmd: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti og mennta- og menningarmálaráðuneyti.

Markmið: Tryggja samræmi á milli verkefna og fjármagns til Hönnunarmiðstöðvar og auka með því fagleg og markviss vinnubrögð til uppbyggingar hönnunar á Íslandi. Tryggja hlutverk Hönnunarmiðstöðvar sem þekkingarmiðstöðvar á sviði hönnunar.

Mæling: Stefnumótun Hönnunarmiðstöðvar borin saman við árangur (miðað við ársskýrslu Hönnunarmiðstöðvar). Beita árangursmati og árangursmælingu.

Lýsing: Byggja upp sterka Hönnunarmiðstöð sem fyrsta viðkomustað fyrirtækja, stjórnslu og opinberra stofnana þegar hugað er að verkefnum á sviði hönnunar. Miðstöðin skal veita upplýsingar, ráðgjöf, kynningu og fræðslu í samræmi við markmið og samning við stjórnvöld.

... brjóta ísinn með því að styrkja ákveðin verkefni

Aðgerð 1: Að fjölga stuðnings- og ísbrjótisverkefnum á sviði hönnunar

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð Íslands í samstarfi við og Nýsköpunarmiðstöð Íslands.

Markmið: Auka nýsköpun í íslenskum fyrirtækjum, efla framleiðslu og útflutning með aukinni samvinnu milli hönnuða og fyrirtækja og hvetja til aukinnar fjárfestingar fyrirtækja í hönnunarverkefnum.

Mæling: Hafa árangurs- og eftirfylgnimælingar í verkefnunum, meta fjölda fyrirtækja, verkefna og kanna markvisst árangur af samstarfi.

Lýsing: Systurstofnanir Hönnunarmiðstöðvar á Norðurlöndum standa fyrir verkefnum á þessu sviði og hafa náð mjög góðum árangri. Hönnunarmiðstöð er í samstarfi við þessar stofnanir og því er rétt að leita ráðgjafar þar til að hægt sé að flytja til landsins verkferla og þekkingu. Mikilvægt er að þeir sem stýra verkefnum eins og þessum hafi mikla þekkingu á hönnun, fyrirtækjarekstri, og viðskiptum á sviði hönnunar.

...tryggja að stjórnvöld gangi á undan með góðu fordæmi

Aðgerð 2: Stjórnvöld velji íslenska hönnun sem vöru og við þróun verkefna og þjónustu

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð, Ríkiskaup, Framkvæmdasýsla ríkisins.

Markmið: Auka virðingu og sýnileika íslenskrar hönnunar og viðskipti með hana á Íslandi og erlendis.

Mæling: Setja markmið um að keypt sé íslensk hönnun og framleiðsla, (hlutir, þjónusta, kerfi).

Lýsing: Fara að fordæmi nágranna okkar á Norðurlöndum, svo sem Dana, sem leggja ávallt áherslu á eigin framleiðslu og hönnun í stofnunum, byggingum, opinberum verkefnum, þjónustu og kerfum sem og öllu kynningarefni, eins og í blómmyndum. Þetta gera þeir á hreinum viðskiptalegum forsendum. Með þessu er hægt að ná mun skjótari árangri, byggja undir fyrirtæki hér á Íslandi svo að forsendur þeirra til að ná árangri erlendis eflist til muna. Grundvallaratriði er að lögð sé áhersla á að íslensk hönnun sé alltaf í forgrunni í útstöðvum hins opinbera, hvort sem er innanlands eða erlendis.

Vitundarvakning

– fræða, kynna og sýna íslensk verkefni á sviði hönnunar

Dæmin sanna að hönnun getur skipt sköpum í að auka verðmæti og bæta lífsgæði. En betur má ef duga skal – og þess vegna skiptir það meginmáli að almenningur, atvinnulíf og stjórnvöld geri sér ávinninginn ljósan.

...sýna og kynna ávinning hönnunar

Aðgerð 1: Efla kynningu á hönnun innanlands og fagkynningar hönnuða og fyrirtækja þeirra erlendis

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð Íslands í samráði við sérfræðinga á viðkomandi sviði.

Markmið:

- Auka skilning hjá fyrirtækjum og stofnunum með því að kynna jákvæð áhrif hönnunar á verkefni, þjónustu, kerfi, fyrirtæki og samfélag með markvissum hætti.
- Flýta fyrir vexti og árangri sem hægt er að ná með markvissum kynningarverkefnum.
- Fjölga innlendum og erlendum samstarfsverkefnum.
- Efla faglega kynningu á íslenskri hönnun erlendis og vinna markvisst að því kynningarstarfi.

Mæling: Mæla vitund almennings og stjórnenda fyrirtækja og stofnana um mikilvægi og áhrif hönnunar. Fjöldi kynninga á sviði hönnunar sem íslensk fyrirtæki/hönnuðir taka þátt í.

Lýsing: Styrkja helstu kynningarverkefni svo sem HönnunarMars, Hönnunarverðlaun Íslands, Hönnunarsafn Íslands og fjölbreytt sýningarhald á sviði hönnunar hér á landi og erlendis. Vinna að gerð kynningarefnis um árangur á sviði hönnunar á Íslandi, sjónvarpsþætti, bæklinga, tímarit, efla vefsíður og fréttáflutning af hönnun. Vinna sérsniðnar kynningar um gildi hönnunar fyrir fyrirtæki, stjórnarsýslu, stjórnámálamenn og fjölmiðla. Mikilvægt er að samþætta stefnu og áherslur við fjárveitingar í erlend kynningar- og útflutningsverkefni þannig að fjármagni sem stjórnvöld veita til slíkra verkefna verði varið í samræmi við markmið sem Hönnunarmiðstöð setur í samstarfi við fagaðila um stærri kynningarverkefni á sviði hönnunar erlendis.

...standa fyrir öfluggu kynningarstarfi erlendis

Aðgerð 2: Tryggja sjálfstæði fagkynninga hönnuða erlendis

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti, mennta- og menningarmálaráðuneyti og utanríkisráðuneyti.

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð Íslands í samvinnu við Íslandsstofu.

Markmið: Efla veg og virðingu hönnunar á Íslandi innan stjórnkerfisins og auka marksækin og fagleg vinnubrögð.

Mæling: Mæla fjölda kynningarverkefna á vegum ríkisins og kostnað við þau vs. fjölda kynningarverkefna faggreina eða einstaklinga úr þeirra hópi og kostnað við þau.

Lýsing: Gera greinarmun á:

Fagkynningum – kynningarverkefnum þar sem hönnuðir, fyrirtæki hönnuða eða hópar hönnuða taka þátt í kynningarverkefnum erlendis að eigin frumkvæði eða vegna þess að þeim er boðin þátttaka af erlendum fagaðilum. Þessi kynningarverkefni eru unnin út frá markmiðssetningu fagfólks.

Landkynningum – verkefnum þar sem kynning faggreina eða einstakra hönnuða er hluti af stærra kynningarverkefni (oft mismunandi faggreina á stöðum sem stjórnvöld leggja áherslu á hverju sinni) þar sem megináherslan er á kynningu lands, menningar eða þjóðar.

... tryggja framgang þessarar hönnunarstefnu

Hönnunarstefna stjórnvalda er sett fram til sex ára í breiðu samstarfi stjórnvalda, atvinnulífs og hönnunarsamfélags. Endurskoðun hönnunarstefnu mun hefjast eigi síðar á árinu 2017.

Til að tryggja framgang stefnunnar verði settur á fót stýrihópur hönnunarstefnu sem mennta- og menningarmálaráðuneyti og atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti skipa. Í stýrihópnum eru hagsmunaaðilar sem hafa það hlutverk að meta stöðu þeirra aðgerða sem tilgreindar eru í hönnunarstefnunni og liðka fyrir nauðsynlegu samtali milli aðila, örva stjórnarsýsluna og upplýsingaflæði.

Tryggja þarf fjármagn svo hægt sé að hrinda stefnunni í framkvæmd.

Menningar- og menntamálaráðuneyti ásamt atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti munu bera ábyrgð á vinnu samráðs- og framkvæmdahópsins auk þess að tryggja fjárhagslegar hliðar verkefnisins.

Vegna þess að hönnun er einn af aflagjöfum farsældar og hagvaxtar skulum við

- 1 ... auka veg hönnunar í grunn- og framhaldsskólum
- 2 ... styrkja og efla rannsóknartengt háskólanám í hönnun
- 3 ... beita sjóðum og stuðningskerfi markvisst
- 4 ... brjóta ísinn með því að styrkja ákveðin verkefni
- 5 ... tryggja að stjórnvöld gangi á undan með góðu fordæmi
- 6 ... sýna með skýrum hætti ávinning hönnunar
- 7 ... standa fyrir öflugu kynningarstarfi erlendis
- 8 ... tryggja framgang þessarar hönnunarstefnu

Tillaga startshöps