

Hér birtist hönnunarstefna stjórnvalda sem byggir á tillögum frá stýri-
hópi sem iðnaðarráðherra skipaði í samstarfi við mennta- og menningar-
málaráðherra í ársbyrjun 2011.

Stýrihópin skipuðu Sigurður Þorsteinsson, formaður, fulltrúi iðnaðarráð-
herra, Sóley Stefánsdóttir og síðar Jóhannes Þórðarson, fulltrúar mennta-
og menningarmálaráðherra og Halla Helgadóttir, fulltrúi Hönnunar-
miðstöðvar. Er þetta í fyrsta sinn sem unnin er opinber stefnumörkun
á sviði hönnunar eins og tíðkast hjá mörgum nágranna- og samkeppnis-
löndum okkar.

Víða hafa þjóðir markað sér hönnunarstefnu, s.s. Finnland, Bretland,
Danmörk, Singapúr og Suður-Kórea. Finnland hefur til að mynda fyrir
rúnum áratug markað sér heildstæða hönnunarstefnu til að styðja við
hagkerfið og efla samkeppnishæfni. Er það mat sérfræðinga að innleiðing
hönnunarstefnu í Finnlandi hafi haft veruleg áhrif á efnahagslegan vöxt
og samkeppnishæfni landsins eftir efnahagskreppuna á níunda áratugnum.

Gert er ráð fyrir að endurskoðun íslenskrar hönnunarstefnu 2014–2018
hefjist á árinu 2016.



Stefna þessi er sett fram vegna þess að...

- ... hönnun er einn af drifkröftum aukinnar verðmætasköpunar, meiri lífsgæða og sjálfbærni
- ...hönnun er aðferðafræði, hugsunarháttur og verklag sem leitast við að brúa bilið milli sköpunargáfu og nýsköpunar, tækni og notanda, vísinda- og markaðstengdra greina.
- ...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 við stjórnsýslu, stofnanir, stjórnsmál, fyrirtæki og heimili.
- ...hönnun 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 sam-
heiti 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.

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
lýst því yfir að hönnun sé ein af lykilgreinunum í verkefni Evrópusambands-
ins *EU 2020 Flagship Initiative – Innovation Union*¹.

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

4 Í skýrslu Evrópusambandsins *Design as a driver of user-centred innovation* frá 2009² er komist að eftirfarandi niðurstöðu:

- Fyrirtæki sem fjárfesta í hönnun hafa tilhneigingu til öflugri nýsköpunar, skapa meiri tekjur og vaxa hraðar en þau sem gera það ekki. Áhersla á hagnýtingu hönnunar hefur jákvæð áhrif á samkeppnishæfni þjóða.
- Þótt hönnun sé oft tengd við útlit, er gildi hennar mun víðtækara. Aðferðafræði hönnunar nýtist til að samþætta umhverfis- og efnahagsþætti í þróun vöru, þjónustu og kerfa.
- Hönnun sem drifkraftur í nýsköpun er góð viðbót við hefðbundnari nýsköpunarstarfsemi eins og rannsóknir.

Dönsku stofnanirnar *Danish Design Centre* og *National Agency for Enterprise and Housing* birtu skýrslu³ árið 2003 um efnahagsleg áhrif hönnunar innan viðskipta og stjórnýslu. Megintilgangurinn var að skoða hagfræðilegan ávinning hönnunar og móta aðferð til að mæla hagnað af fjárfestingum í hönnun og hönnunarkynningum.

Hönnunarstiginn

% AF FYRIRTÆKJUM 2003
% AF FYRIRTÆKJUM 2007



Í rannsókninni voru yfir eitt þúsund fyrirtæki skoðuð yfir fimm ára tímabil. Rannsóknin sýndi fram á 22% meiri tekjuaukningu 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 herra 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 herra sem fyrirtækin eru í hönnunarstiganum því betur gengur þeim.

Í framhaldi af þessu samþykkti danska ríkisstjórnin fjögurra ára hönnunarstefnu sem eina af fimm leiðum til að stuðla að efnahagsþróun sem kallaðist „Danmörk í menningar- og upplifunargagkerfi“. Einn hluti þessarar stefnu var brautryðjendaverkefni fyrir lífli og meðalstór fyrirtæki þar sem þeim var gert keyft að nýta sér þjónustu hönnuða.

Aflgjafi farsældar og hagvaxtar

Til að leysa úr læðingi þá krafta sem hönnun býr yfir þarf margt að vinna saman. Í þessari hönnunarstefnu er lögð áhersla á þrjár grunnstoðir: **Menntun og þekking** – öflugir skólar, góð verkþjálfun og rannsóknir á sviði hönnunar. **Starfs- og stuðningsumhverfi hönnuða** – skilvirkt og hvetji til samtals milli hönnunar og annarra atvinnugreina sem og stuðningskerfis atvinnulífsins. **Vitundarvakning** – í fyrirtækjum, stjórnýslu og samfélaginu um þá möguleika sem felast í hönnun.

² EU Commission: *Design as a driver of user-centred innovation* apríl 2009, SEC(2009) 50.
³ *The Economic Effects of Design*, National Agency for Enterprise and Housing september 2003.

6 Menntun og þekking

Menntun er undirstaðan. Það þarf að auka veg hönnunar í grunn- og framhaldsskólum og styrkja og efla rannsóknartengt háskólanám í hönnun.

Auka veg hönnunar í grunn- og framhaldsskólum

Tryggja að kennsluefni í hönnun sé til fyrir grunn- og framhaldsskóla

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneyti og Námsgagnastofnun.

Framkvæmd: Mennta- og menningarmálaráðuneyti, Námsgagnastofnun og útgefendur námsefnis fyrir framhaldsskóla.

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 kennsluáðferðum.

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 með

sem fjölbreyttustum hætti, og leggja áherslu á að afurð er ekki aðeins vara, heldur líka kerfi eða þjónusta. Kennsluefnið miðast við að nemendur fái þjálfun í að setja fram hugmyndir og 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.

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.

Lýsing: Tryggja þarf úrval öflugra námsbrauta sem hafa það að markmiði að undirbúa þá nemendur sem vilja leggja stund á háskólanám í skapandi greinum. Núverandi námsbrautir verði kortlagðar

og metin þörfin á sérhæfingu með hliðsjón af brottfalli og með hliðsjón af framboði framhaldsmenntunar og þarfa atvinnulífsins til að styrkja umgjörð hugmynda-vinnu. Umgjörð verði mótuð 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.



Efla menntun og endurmenntun grunn- og framhaldsskólakennara í hönnunargreinum

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneyti.

Framkvæmd: Háskólar og þeir sem sjá um endurmenntun kennara.

Markmið: Í boði sé 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.

Lýsing: Stefna skal að því að þjálfa 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

Þróa rannsóknir á áhrifum hönnunar og möguleikum hennar

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti í samstarfi við mennta- og menningarmálaráðuneyti

Framkvæmd: Háskólar, Hönnunarmiðstöð, Nýsköpunarmiðstöð Íslands.

Markmið: Að gerð verði rannsókn 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. Rannsóknin verði endurtekin á þriggja til fjögurra ára fresti.

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, vinnustofum, fyrirlesturum, 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.

Tengja háskólamenntun í hönnun við aðrar háskólagreinar

Ábyrgð: Mennta- og menningarmálaráðuneyti.

Framkvæmd: Háskólar landsins.

Markmið:

- Þróa samstarfsferla og samþætta hönnun, tækni og vísindi með samstarfi atvinnulífs, háskóla, stofnana og annarra samfélags hópa.
- 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. Rannsaka og þróa sjálfbærni með hönnun og stuðla þannig að bættu samlífi manns og náttúru.

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 hönnunarskyni á raunveruleg viðfangsefni í samfélaginu. Stefnt er á samvinnu mismunandi námsbrauta undir leiðsögn fagfólks úr ólíkum faggreinum. Sett eru í gang rannsóknartengd vinnustofunámskeið með nemendum og leiðbeinendum af mismunandi námsbrautum og verkefnum tengd atvinnulífinu beint.

Starfs- og stuðningsumhverfi

Starfs- og stuðningsumhverfi hönnuða þarf að vera skilvirkt og hvetja til samtals milli hönnunar og annarra atvinnugreina sem og stuðningskerfis atvinnulífsins.

Beita sjóðum og stuðningskerfi markvisst

Auka markvisst veg hönnunar í samkeppnis-
sjóðum og hjá opinberum stofnunum

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

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

Tryggja framtíð hönnunarsjóðs

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð, Rannís eða NMÍ.

Markmið: Stuðla að hraðari uppbyggingu á sviði hönnunar á Íslandi. Efla möguleika

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 atvinnulífi.

fyrirtækja og verkefna á sviði hönnunar til að ná mun skjótari árangri en ella.

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

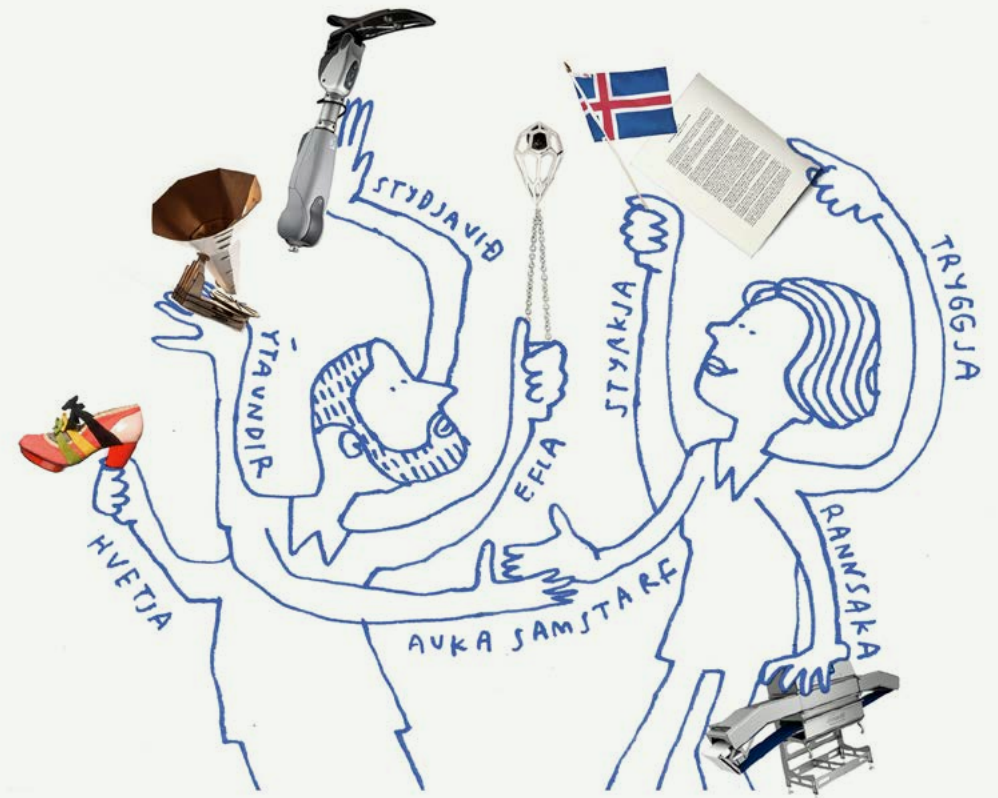
Ábyrgð: Fjármálaráðuneyti.

Framkvæmd: Hagstofa Íslands og/eða Rannsóknarmiðstöð skapandi greina í Háskóla Íslands.

Markmið: Öðlast yfirsýn yfir umfang á starfsemi og rekstri fyrirtækja sem byggja á hönnun (arkitektúr, fatahönnun, vöru- og iðnhönnun, grafísk hönnun,

hönnun skartgripa, textíls og keramikur).

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



Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

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

Markmið: Auka möguleika íslenskra fyrirækja á sviði

Efla Hönnunarmiðstöð

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Markmið: Auka fagleg og markviss vinnubrögð til uppbyggingar hönnunar á Íslandi. Að samræmi sé á milli verkefna og fjármagns til Hönnunarmiðstöðvar.

hönnunar til að auka útflutning.

Lýsing: Fara þarf yfir regluverkið sem snertir fyrirækja á sviði hönnunar. 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.

Lýsing: Byggja upp sterka Hönnunarmiðstöð sem fyrsta viðkomustað fyrirækja, stjórnsýslu og opinberra stofnana þegar hugað er að verkefnum á sviði hönnunar. Miðstöðin skal veita upplýsingar, ráðgjöf, kynningu og fræðslu.

Fjölga stuðnings- og ísbrjótsverkefnum á sviði hönnunar

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð í samstarfi við Nýsköpunarmiðstöð Íslands.

Markmið: Auka nýsköpun í íslenskum fyrirækjum, efla framleiðslu og útflutning með aukinni samvinnu milli hönnuða og fyrirækja

og hvetja til aukinnar fjárfestingar fyrirækja í hönnunarverkefnum. **Lýsing:** Systurstofnanir Hönnunarmiðstöðvar á Norðurlöndum standa fyrir verkefnum á þessu sviði og hafa náð mjög góðum árangri og því hægt að flytja til landsins verkefna og þekkingu.

Stjórnvöld gangi á undan með góðu fordæmi

Stjórnvöld velji íslenska hönnun sem vöru og viðbrún verkefna og þjónustu

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð, Ríkiskaup og Framkvæmdasýsla ríkisins.

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

Lýsing: Leggja ávallt áherslu á íslenska framleiðslu og hönnun í stofnunum, byggingum, opinberum verkefnum, þjónustu og

kerfum sem og öllu kynningarefni, eins og í bíómyndum. Þetta gera t.d. Danir á hreinum viðskiptalegum forsendum. Með þessu er hægt að ná mun skjótari árangri, byggja undir fyrirækja 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

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

Efla kynningu á hönnun innanlands og fagkynningar hönnuða og fyrirtækja þeirra erlendis

Ábyrgð: Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti.

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð 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.

Lýsing: Efla 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. Vinna sérsniðnar kynningar um gildi hönnunar fyrir fyrirtæki, stjórn-sýslu, stjórnámamenn og fjölmiðla. 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 öflugum kynningarstarfi erlendis

Tryggja sjálfstæði fagkynninga hönnuða erlendis

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

Framkvæmd: Hönnunarmiðstöð í samvinnu við Íslandsstofu.

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

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 markmiðasetningum fagfólks.

- **Landkynningum:** Verkefnum þar sem kynning faggreinar eða einstakra hönnuða er hluti af stærra kynningarverkefni þar sem megináherslan er á kynningu lands, menningar eða þjóðar.

Framgang hönnunarstefnu

Hönnunarstefna stjórnvalda er sett fram til fimm ára í breiðu samstarfi stjórnvalda og hönnunarsamfélags. Endurskoðun stefnunnar mun hefjast á árinu 2016.

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

Atvinnuvega- og nýsköpunarráðuneyti í samstarfi við mennta- og menningarmálaráðuneyti mun bera ábyrgð á vinnu samráðs- og framkvæmdahópsins.



ATVINNUEGA- OG
NÝSKÖPUNARRÁÐUNEYTI

MENNTA- OG
MENNINGARMÁLARÁÐUNEYTIÐ