

Design skapar konkurrenskraft och innovation utifrån användaren



NULÄGE

SVERIGE

Sverige uppfattas som ett kreativt och innovativt land. Sverige står starkt i internationella jämförelser av innovationsklimat och konkurrenskraft.

I EU:s strategi för tillväxt ses design som en viktig drivkraft för användarcentrerad innovation.

Policydokument för statsförvaltningen lyfter fram behovet av att utveckla efter användarnas behov genom enkla, öppna, innovativa lösningar.

DESIGN

Design är en kreativ arbetsprocess med utgångspunkt i de framtida användarna.

Designbegreppet utvecklas och breddas kontinuerligt och har gått från att på 50-talet handla om produktestetik, till 60-talets fokus på produktutvecklingsprocessen, 70-talets ergonomifokus, 80-talets designmanagement, 90-talets varumärkesbyggande till att på 00-talet handla om innovation och kundcentrering till dagens involvering och samskapande.

MÖJLIGHETER

Sverige är av tradition en känd designnation.

Användarfokus starkt.

En omvärld i förändring inspirerar till utveckling.

Starka utbildningar och lärosäten.

Många svenska företag har internationella kunder med stor utvecklingspotential.

Bredda förståelsen för designbegreppet i existerande strukturer, innovationssatsningar och forskningsutlysningar.

UTMANINGAR

Design tydligt i innovationsdebatten, policymakers omedvetna om design som synsätt.

Ej samverkande aktörer.

Svag konkurrens belönar inte risktagande/nyttänkande.

Forskning och kunskap kommer inte till användning, utbildningar inte anpassade efter efterfrågan.

Snäv bild av designbegreppet.

Mer reaktivitet än proaktivitet, tradition av att erbjuda det man kan snarare än det kunderna behöver.



BEHOV

KUNSKAP

BEHOV
Använda och hitta redan finansierad och publicerad designforskning och designrelevant forskning.
ATT GÖRA
Finansiering och driftsättning av digitalt gränssnitt för användande av designforskning baserat på SWEPUB och andra källor.
AKTÖRER
SVID, VINNOVA, akademi, Designfakulteten, designbyråer.

BEHOV
Tvärkompetens.
ATT GÖRA
Design inom andra utbildningar och andra ämnen än i designutbildningarna. Strategi inom designutbildningarna.
AKTÖRER
Utbildningsanordnare, privata och offentliga. Beslutsfattare.

BEHOV
Utforska framtidens möjligheter.
ATT GÖRA
Tvärvetenskapliga branschöverskridande forskningsatsningar och utlysningar för design som framtidsspaning.
AKTÖRER
VINNOVA, forskningsfinansierare akademi, tjänsteleverantörer, SVID.

LEDARSKAP

BEHOV
Designmedvetna beslutsfattare i företag och offentlig sektor.
ATT GÖRA
Design som beslutsunderlag. Fortbildning för beslutsfattare.
AKTÖRER
Tjänsteleverantörer, utbildningsanordnare, beslutsfattare.

BEHOV
Strukturer för design som process för innovation och utveckling.
ATT GÖRA
Designforskning, Living Labs och testbäddar för ökad designkunskap inom innovationssystem, inkubatorer, näringslivsutvecklare.
AKTÖRER
Politiker, VINNOVA, akademi, näringsliv, SVID, Designfakulteten.

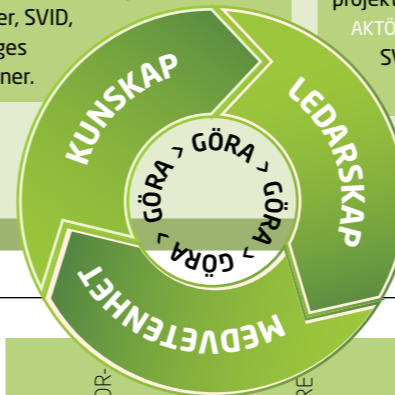
BEHOV
Kunskapsutbyte inom designområdet.
ATT GÖRA
Långsiktig finansiering av designfakulteten. Mentorer och nätverksträffar.
AKTÖRER
Designfakulteten, tjänsteleverantörer, SVID, Sveriges Designer.

MEDVETENHET

BEHOV
Ta initiativ till debatt för att utveckla och bredda designbegreppet och öka medvetenheten om design.
ATT GÖRA
Samverkan mellan designaktörer, leda uppfattningen om design från formgivning till förändringsprocess och utvecklingsprocess.
AKTÖRER
SVID, designforskning, designföretag i samverkan.

BEHOV
Kunna beskriva värdet av design.
ATT GÖRA
Fortsatt utveckling för att mäta effekten av design. Lyfta fram exempel som ger det mätbara en motbild.
AKTÖRER
OECD, EU, SCB, SVID, Tillväxtanalys, tjänsteleverantörer, akademi.

BEHOV
Design som ett alternativt prototypdrivet arbetssätt som föreslår relevanta helheter.
ATT GÖRA
Presentation av väl genomförda projekt.
AKTÖRER
SVID, tjänsteleverantörer, akademi.



SCENARIER 2020

ÖNSKAT LÄGE

Sverige är en nation som tar design på allvar och agerar därefter. Vi uppnår en starkare Svensk konkurrenskraft genom ökad insikt om potentialen inom design, hos näringsliv och offentlig sektor.

Starkt användarfokus i offentlig och privat produkt- och tjänsteutveckling.

Medvetenhet om att design är en användarcentrerad utvecklingsprocess där utforskande prototyparbete ger förslag till relevanta helheter.

Starka och internationellt konkurrenskraftiga designutbildningar.

Välkänd och använd designforskning.

NEUTRALT LÄGE

Design används till att omforma existerande infrastruktur så att vi kan hålla jämna steg med utveckling och konkurrenskraft som idag.

Vår konkurrenskraft är oförändrad jämfört med andra länder.

ICKE ÖNSKAT LÄGE

Designmedvetna organisationer och ledare finns till stor del utanför Sverige, svenskt näringsliv, offentlig sektor och policyområden vilket försämrar Sveriges konkurrenskraft.

Sverige leder inte utvecklingen. Värdskapandet sker på annat håll.

AGENDAARBETET



Developed from the customer journey canvas made by Marc Stickdorn & Jakob Schneider

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

