

Design som utvecklingskraft

*En studie om sätt att tänka och arbeta för
samhällets transformation i hållbar riktning*

Svensk
Form

SVID

Stiftelsen
Svensk
Industridesign

Design som utvecklingskraft

En studie om sätt att tänka och arbeta för samhällets transformation i hållbar riktning

Mars 2022, Svensk Form och SVID

Utgivning: Svensk Form

Utreddare/skribenter: Lisa Daram Westling, Lisa Daram Arkitektur & Text och Daniel Byström, Design Nation

Faktagranskning och vissa textdelar: Claes Eriksson och Lisbeth Svengren Holm

Grafisk form: Daniel Byström, Design Nation

Studien är en beställning från Kulturdepartementet till Föreningen Svensk Form
i samarbete med SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign

Kulturdepartementets diarienummer för beslut om beviljade medel till studien: Ku2021/00982

Citera oss gärna, men ange källan!



Lisa Daram Westling, Huvudskribent

Arkitekt SAR/MSA med mer än tjugo års erfarenhet av utredningar och publicering av praktiska forskning inom arkitektur bland annat som sekreterare och sakkunnig i den statliga offentliga utredningen Rådet för arkitektur, form och design (Ku 2004:02), 2004–2008 samt som kanslichef i Stiftelsen Arkus 2008–2018. Driver sedan 2018 egen verksamhet i Lisa Daram Arkitektur & Text.



Daniel Byström, Medskribent och designstrateg

Designer och grundare av Design Nation. Har sedan tjugo år arbetat med destinationsdesign och platsutveckling runt om i Sverige och Norden, och är flitigt anlitad föreläsare inom dessa ämnesområden. Omfattande erfarenhet av att arbeta med designprojekt i samarbete med SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign, Svensk Form, Vinnova och ArkDes – Statens centrum för arkitektur och design. Är aktiv inom den svenska yrkesorganisationen för designers och sitter i styrelsen för Form/Design Center i Malmö.

"Många av de värden som gör skillnad för människors livsvillkor är inte mätbara i naturvetenskaplig mening. Då vår kultur använder sig av mätbarhet som enda värdemätare blir mycket av det som design kan bidra med, inte dokumenterat och formaliserat. I beslutsprocesser kring upphandling räknas inte de flesta värden in vilket leder till att producenterna inte utvecklar de aspekterna av produkterna. Det finns också en tendens hos konsumenter och brukare att säga att en vill ha 'utveckling' och 'nytänkande' när en egentligen menar att en vill ha det bekanta men av rätt referensgrupper högt värderade. Förändringsobenägenheten är en av de stora bromsklossarna för utveckling i en hållbar riktning."

Citat från en av respondenterna i enkät skickad till lärosäten på frågan
"Vilka hinder finns för design/designprocesser att bidra till utveckling och hållbarhet?"

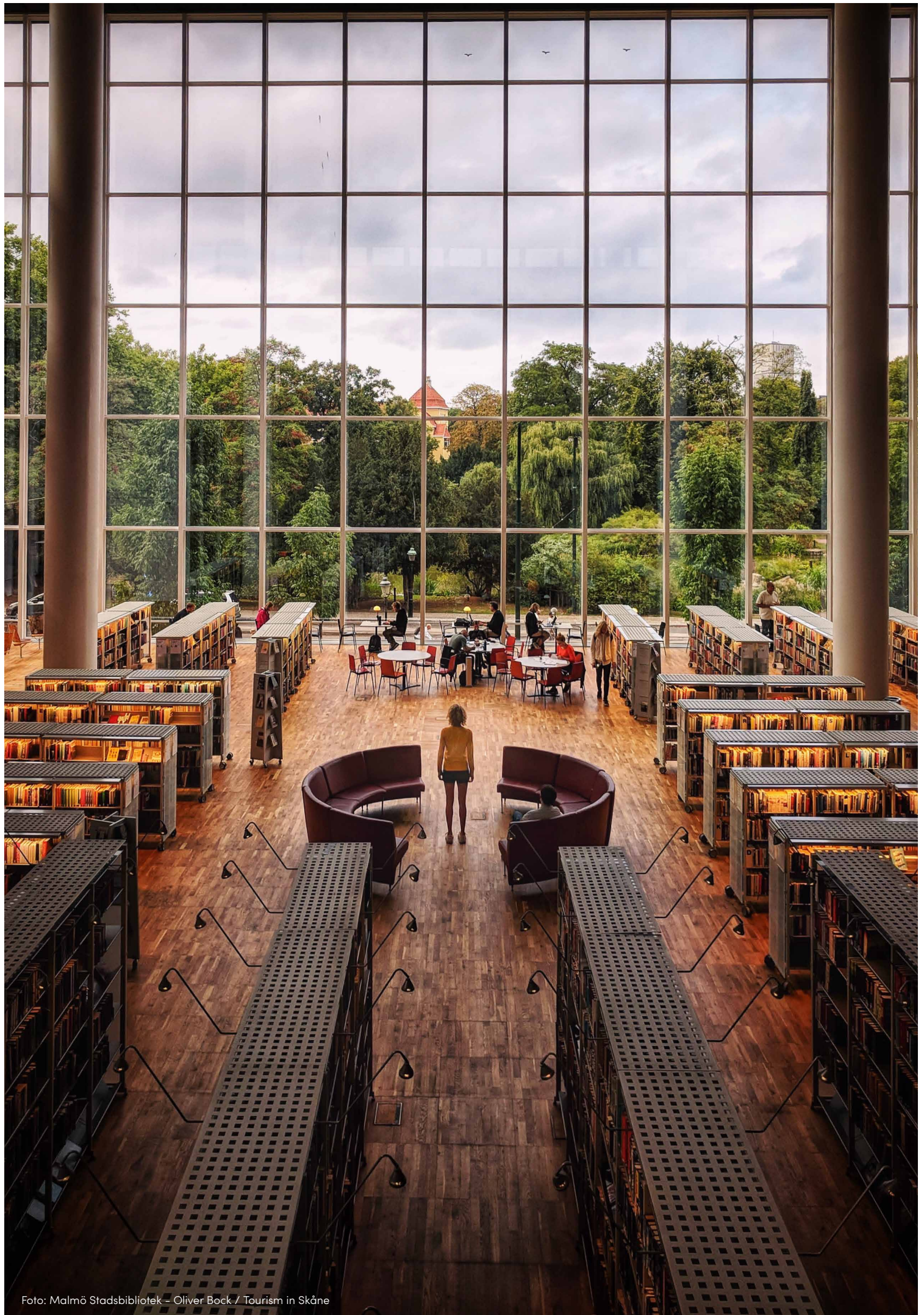


Foto: Malmö Stadsbibliotek – Oliver Bock / Tourism in Skåne

Innehållsförteckning

Förord	6
Sammanfattning	8
Summary	9
Uppdraget och arbetets bedrivande	11
Vad är design? En inledande diskussion	13
Berättelse: Experio Lab	18
Några centrala designrelaterade begrepp	23
Designprocesser – en fördjupad diskussion	29
Designprocesser och hållbarhet	37
Universell design	41
Berättelse: Värdig entré	42
En nationell designpolitik föds och utvecklas	47
Designorganisationer i Norden	59
New European Bauhaus (NEB)	63
Avslutande reflektioner	66
Berättelse: Teknikjakten. Nycklar till ett digitalt innanförskap	74
Berättelse: De osynliga systemen	78
Goda exempel	81
Umeå stadsdelar	83
SPOK	85
Street Moves	87
Cake	89
Förnyelselabbet	91
LKAB	93
Om Föreningen Svensk Form	94
Om SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign	96
Utredarnas tack	99
Designområden – Ordlista	100
Litteratur och länkar	105
Appendix 1. Enkätfrågor och svar från lärosäten	110
Appendix 2: Intervjuade personer	123

Förord

Den här studien lyfter fram design som utvecklingskraft med fokus på samhällets hållbara utveckling. Studien är framtagen på uppdrag av Kulturdepartementet för att belysa hur designperspektivets olika delar kan stärkas för genomförandet av politiken för gestaltad livsmiljö. En politik som klubbades med bred förankring i riksdagen 2018. Men redan i mitten av 1990-talet fanns designområdet med på den politiska agendan – en agenda som vi kommer gå igenom för att sätta in studien i en historisk kontext.

Även om designfrågorna idag finns förankrade inom en rad myndigheter, organisationer och företag så pekar studien tydligt på att den kunskap om design som förmedlas och utvecklas på utbildningsinstitutionerna inte tas tillvara i den omfattning som skulle behövas för samhällets transformation i hållbar riktning. Stora satsningar som Industriklivet och Klimatklivet skulle ha mycket att vinna på att få med designtänkandet i sitt förändringsarbete och stora delar av både näringsliv och offentlig sektor har en syn på design som fokuserar på slutprodukter snarare än på design som verktyg eller process.

I vår enkät om designämnet på utbildningsinstitutionerna, och i många av de intervjuer som utredarna har genomfört, är det tydligt att design idag ofta handlar om de metoder, verktyg och processer som används för att genomföra olika projekt och förändringsarbeten. Många av informanterna i studien hänvisar också till designprocesser där sambandet mellan problemformuleringar och användarcentrerade lösningar är tydliga. Genom visualisering kan designers göra olika komplexiteter begripliga, vilket är särskilt viktigt i relation till hållbarhetsutmaningen som ofta är komplex och kräver ett holistiskt perspektiv. Och eftersom holistiska, komplexa frågor ofta kräver komplexa svar kan designprocesser göra skillnad för att ge tydliga och ändamålsenliga resultat.

I jämförelse med våra nordiska grannländer står det dock klart att Sverige har halkat efter i tolkningen av vad design är och kan göra och därmed även i nyttjandet av design som utvecklingskraft. En bredare definition av designbegreppet har i våra grannländer lett till att design har kopplats upp mot fler politikområden – både gällande uppdrag och finansiering – som i Norge där fyra olika departement ger uppdrag till norska designorganisationen *DOGA*. Eller i Danmark där *Dansk Design Center* framgångsrikt bedriver en verksamhet med design som metod och tankesätt som zoomar in på behoven hos människor, samhällen och vår planet. Och där konkret designkunskap förmedlas till många företag och organisationer under devisen "*Designing the irresistible circular society*".

Så varför ser vi inte en liknande utveckling i Sverige? Kanske beror det på att design i så hög utsträckning har kommit att förknippas med gestaltning av fysiska objekt som inom industridesign, produktdesign och möbeldesign, eller åtminstone av något visuellt som inom grafisk formgivning, webbdesign och illustration. Och kanske har vår självbild som en stark designnation så ofta bekräftats genom internationella framgångar så att det har blivit svårt för de nya designfälten att bryta igenom. Kanske handlar det även om att designdelen inom gestaltad livsmiljöpolitiken har varit underordnad arkitekturdelen när hållbara städer och byggd miljö har stått i fokus snarare än hållbara samhällen i ett vidare perspektiv.

En särskild utmaning ligger i det faktum att samhällets transformation i det gröna systemskiftet måste ske på kort tid – ja ett tiotal år om man lyssnar på forskarna och de mest ambitiösa färdplanerna för en fossilfri framtid. En logisk slutsats vore därför att anlita fler designer – att låta det decennium som kommer definiera vår framtid också bli designernas decennium. Till exempel ska över 1 000 miljarder kronor investeras i den gigantiska industriomvandlingen i Övre Norrland. Och med detta följer förstås en stor omställning av hela samhällsbygget. Ja, komplexa frågor kräver ofta komplexa svar och här kan design och designprocesser göra skillnad, i synnerhet om designers ges möjlighet att komma in tidigt i planeringen och design ges rätt förutsättningar att verka inom fler politikområden.

Men design som verktyg eller process kan både leda fel och leda rätt. Och denna insikt är särskilt viktig i en tid där samhällsbygget måste transformeras i hållbar riktning på kort tid. Vi hoppas därför att studien ska bli ett användbart kunskapsdokument för vår beställare Kulturdepartementet men även för andra departement och intressenter som kan ha nytta av en ökad kunskap och förståelse för vad design är och kan göra, både inom och vid sidan av politiken för gestaltad livsmiljö: Regional utveckling, näringspolitik, transporter och infrastruktur, miljö och klimat, konsumtionspolitik, offentlig upphandling, innovation, energi, statlig förvaltning, utbildning och forskning, arbete mot segregation, funktionshinder, folkhälsa och sjukvård, digitaliseringspolitik och arbetsmarknadspolitik. Till alla dessa områden har design och designprocesser värdefulla erbjudanden som kan stärka politiken och bidra till samhällets hållbara utveckling.

I och med överlämnandet av denna studie så börjar en ny resa.....

Mats Widbom, vd Föreningen Svensk Form
Jonas Olsson, vd SVID, Stiftelsen Svensk Industriedesign

Sammanfattning

Den här studien lyfter fram design som utvecklingskraft med fokus på samhällets hållbara utveckling. Studien är framtagen på uppdrag av Kulturdepartementet för att ge en samlad bild över designperspektivets olika delar och hur det kan stärkas för genomförandet av den nationella politiken för gestaltad livsmiljö. Bakom studien står Föreningen Svensk Form och SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign. Studien har tagits fram genom en sammanställning och analys av ett stort antal intervjuer med personer både inom och utanför designbranschen, enkäter till lärosäten på högskolenivå, rundabordssamtal och studier av relevanta texter.

Studien inleds med en diskussion om vad design är och kan göra för att svara mot politikens målsättningar, samt visar hur design som läroämne har utvecklats med fokus på själva designprocessen. Bland annat pekar studien på att den kunskap som utvecklats på utbildningsinstitutionerna inte tas tillvara i den omfattning som skulle behövas för samhällets hållbara utveckling. Därefter beskrivs olika centrala designrelaterade begrepp som till exempel design thinking, designprocesser, cirkulär design, wicked problems och frugal design.

I det följande kapitlet förs en fördjupad diskussion om designprocesser och hur de kan bidra till ökat värde inom både privat och offentlig sektor, något som studien menar är eftersatt idag. Studien beskriver vidare hur både praktiserande designer och designhögskolor förhåller sig till hållbarhetsfrågorna. Delområdet universell design beskrivs och illustreras med en berättelse om projektet *Värdig entré*.

För att öka förståelsen för designpolitiken går det följande kapitlet igenom den nationella designpolitikens ursprung och utveckling från 1995 fram till idag. Därefter gör studien en utblick till hur designorganisationerna i de nordiska grannländerna har arbetat med designfältet. Studien pekar här på att Sverige har halkat efter de nordiska grannländerna i tolkningen av vad design kan göra för ökad hållbarhet. Efter avslutande reflektioner och slutsatser kring studien följer en serie goda exempel på design som utvecklingskraft inom näringsliv och offentlig sektor.

Studien belyser att det har varit ett problem vid tillämpningen av politiken att beskriva designområdets bredd och dess möjligheter att stärka politiken på samma ingående sätt som sker med hjälp av områden som stadsplanering och arkitektur. Detta skulle kunna tolkas som att designområdets potential att kunna bidra till att uppfylla de politiska målsättningarna för arkitektur, form och design vore marginella. Studiens analys och slutsatser visar tvärtom att design är ett strategiskt område för att förbättra människors liv, företagens konkurrenskraft, det offentligas förmåga att leverera rätt tjänster till medborgarna och inte minst, att utveckla verktyg och processer för att minska klimatpåverkan och därmed bidra till samhällets hållbara utveckling.

Summary

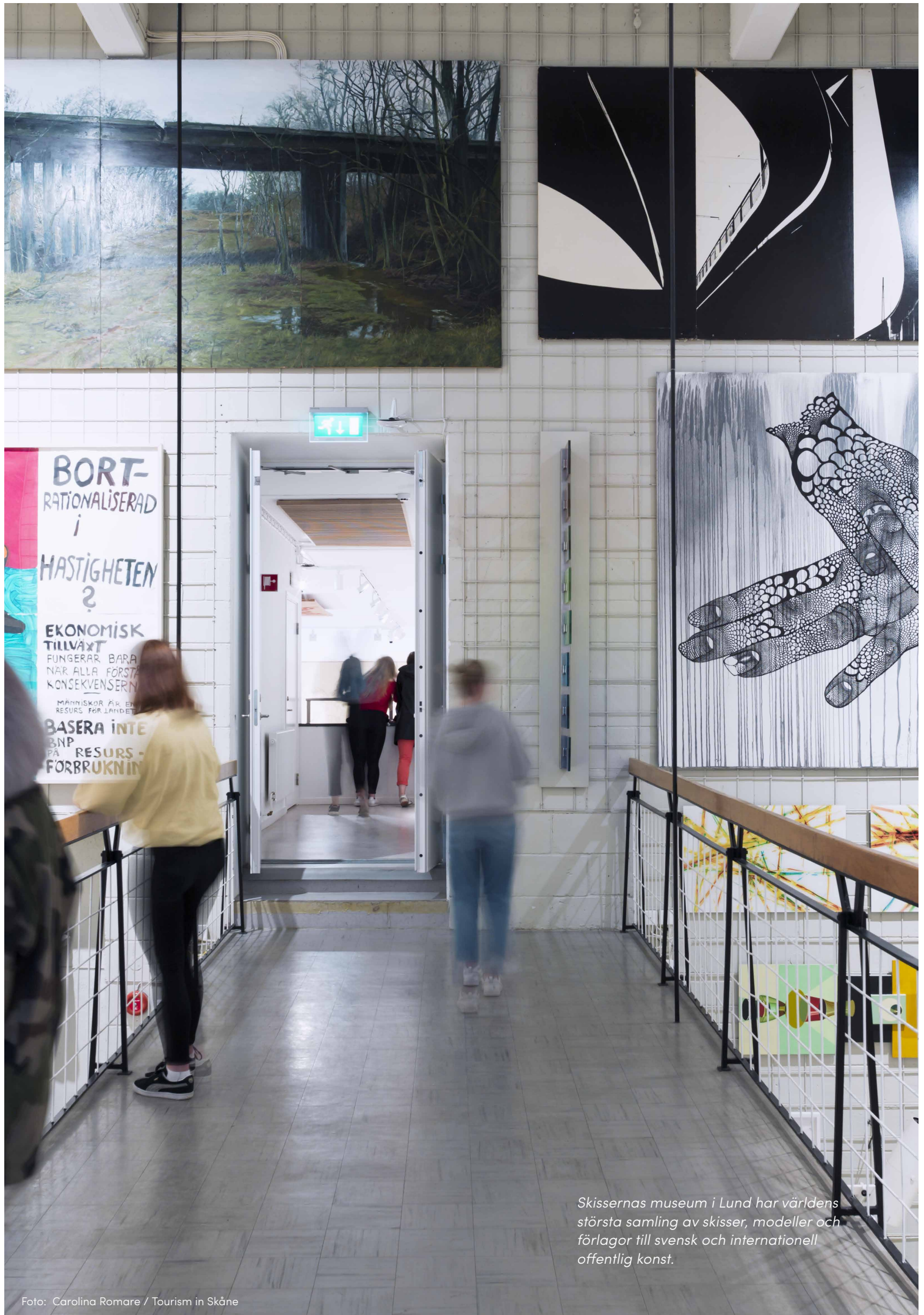
This study highlights design as a force for sustainable development. The study is commissioned by the Swedish Ministry of Culture to provide an overall picture of different design perspectives and how these can be strengthened for the implementation of the national policy for designed living environments. Behind the study is *Svensk Form*, *The Swedish Society of Crafts and Design* and *SVID, The Swedish Industrial Design Foundation*. The study has been produced through a compilation and analysis of many interviews with people both within and outside the design industry, questionnaires to higher education institutions, roundtable discussions and studies of relevant texts.

The study begins with a discussion of what design is and can do to respond to policy objectives and shed light on how design as a subject has developed with focus on the design process itself. Among other things, the study indicates that the knowledge developed at the educational institutions is not utilized to the extent that would be needed for society's sustainable development. Then various central design-related concepts are described, such as design thinking, design processes, circular design, wicked problems and frugal design.

The following chapter provides an in-depth discussion of design processes and how they can contribute to increased value in both private and public sectors, something that the study argues is neglected today. The study further describes how both practicing designers and design universities relate to sustainability issues. The sub-area universal design is described and illustrated with a story about the project *Dignified Entrance*.

To increase the understanding of design policies, the following chapter reviews the origins and development of national design policies from 1995 until today. The study provides an overview of how the design organizations in the Nordic neighboring countries have worked within the design field. Here the study points out that Sweden has lagged the Nordic neighbors in the interpretation of what design can do for increased sustainability. Following concluding reflections and conclusions about the study, a series of best practices of design as a development force in both industry and public sector follows.

The study highlights that it has been a problem to describe the breadth and possibilities of design in the same manner as urban planning and architecture in order to strengthen the policy for designed living environments. This could be interpreted as if the design area's potential to be able to contribute to the political objectives for architecture, form and design would be marginal. On the contrary, the study's analysis and conclusions show that design is a strategic area for improving people's lives, companies' competitiveness, the public sector's ability to deliver the right services to citizens and not least, to develop tools and processes to reduce climate impact and thereby contribute to society's sustainable development.



Skissernas museum i Lund har världens största samling av skisser, modeller och förlagor till svensk och internationell offentlig konst.

Uppdraget och arbetets bedrivande

I pressmeddelandet från Kulturdepartementet den 26 augusti 2021 framgår att Föreningen Svensk Form ska *"genomföra och redovisa en studie som tydliggör och analyserar förutsättningarna för att lyfta design som utvecklingskraft med fokus på samhällets hållbara utveckling."* Vidare förmedlar departementet att *"studien ska genomföras i samarbete med Stiftelsen Svensk Industridesign"* och att *"dialog ska ske med andra relevanta aktörer på nationell, regional och lokal nivå."*

Det konstaterades vidare i pressmeddelandet att design spänner över kultur, miljö, näringsfrågor och samhällsbyggnad, samt att studien ska möjliggöra för Kulturdepartementet att få en samlad bild över designperspektivets olika delar och hur dessa kan stärka politiken för gestaltad livsmiljö i hela landet.

Syftet med denna studie är att föra en kortfattad men fördjupad diskussion om vad design är och kan göra för att svara mot politikens målsättningar, samt visa hur design som ämne har utvecklats med fokus på själva designprocessen. Utredningen innehåller även en kort beskrivning av både den svenska designpolitiken och designämnets historiska utveckling, med början i Bauhaus och Ulm, för att därigenom öka förståelsen för hur designämnet har utvecklats till vad det är idag.

Utredningstiden har varit kort – ett halvår från start till landning för att analysera och tydliggöra ett område som *i förståelsemässig mening* befinner sig avskilt från omvärlden, trots att det berör och påverkar oss/alla människor dagligen och stundligen. Trots uppgiftens omfattning och tidsbegränsning har synpunkter på var design står idag och hur man beskriver utvecklingen av design inhämtats genom samtal med ett hundratal informanter på nationell, regional och lokal nivå.

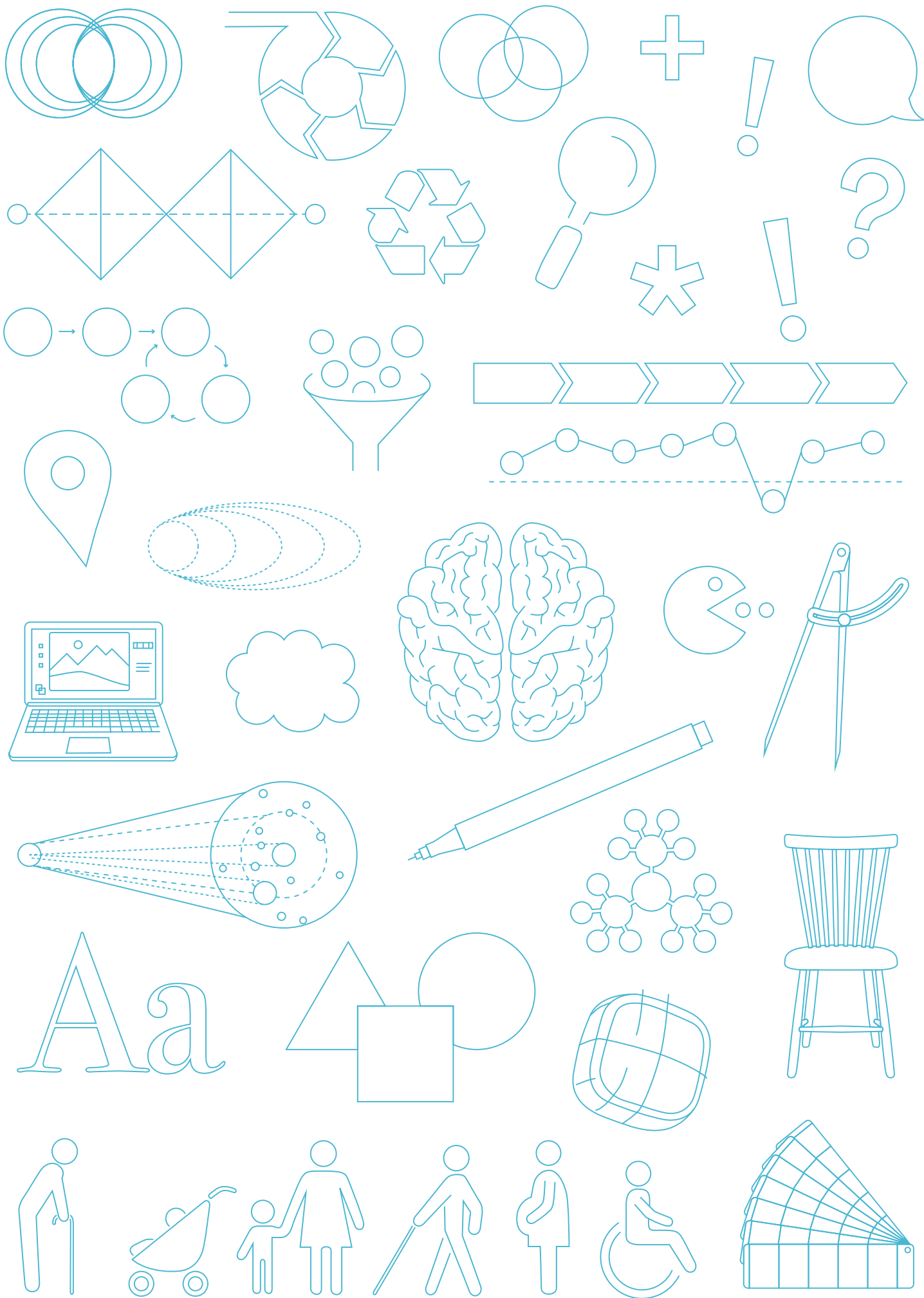
Urvalet av intervjupersoner har skett med utgångspunkt från beställarnas och utredarnas egna kunskaper om designfältet, samt om offentliga myndigheter och organisationer. Intervjuer har

skett med personer både inom designbranschen och i organisationer som inte har erfarenhet av att arbeta med design.

Utredarna har även skickat ut en enkät till lärosäten på högskolenivå som undervisar och/eller forskar om design (se sid 109), samt deltagit i ett rundabordssamtal med forskare från Luleå Tekniska Universitet. Vidare har utredarna tagit del av en mängd relevanta texter. I underlagen till studien finns också uppgifter från Form/Design Center (Svensk Form Syd) och Vinnova om deras respektive arbete kopplat till politiken för gestaltad livsmiljö samt till EU-satsningen New European Bauhaus (NEB). En sammanfattning av Svensk Forms och SVID:s verksamheter inom design- och hållbarhetsområdet återfinns på sid 94 och 96.

Som utredare till studien har Föreningen Svensk Form och SVID anlitat Lisa Daram Westling som huvudskribent och Daniel Byström som designstrateg och medskribent. För granskning och tillägg i texterna har Lisbeth Svengren Holm och Claes Eriksson anlitats. Svensk Form och SVID ansvarar för rapportens helhet. Datum för studiens inlämnande till Kulturdepartementet är den 31 mars 2022.

¹ Kulturdepartementet, pressmeddelande, 26 augusti, 2021 <https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2021/08/bidrag-till-genomforande-av-studie-om-design-som-utvecklingskraft-for-samhallets-hallbara-utveckling/> (hämtad 2022-02-09)



Vad är design?

En inledande diskussion

Som individer lever vi dagligen och stundligen, privat och i yrkeslivet, omgivna av artefakter, dvs föremål, tjänster och sammanhang, som på olika sätt är *skapade av människor*. Det gäller artefakter i hela skalan, från de stora kulturlandskapen, staden med dess hus, parker, gatunät och broar, belysning, infrastruktur, alla sorters fordon, till den digitala, virtuella världen och den privata sfärens mest all dagliga föremål. Alla dessa föremål har tillkommit med en särskild avsikt och för att lösa olika behov. I det engelska ordet *design* finns både en referens till att teckna – av det franska ordet *dessiner* – och just "avsikt". Artefakterna kan vara mer eller mindre funktionella liksom mer eller mindre tilltalande. Bakom tillkomsten av artefakterna ligger ofta ett omfattande arbete, baserat både på beprövade erfarenheter (hur man gjorde förra gången) och med en kreativ öppenhet inför varje uppgifts unika förutsättningar. I grunden skiljer sig inte komplexiteten i detta från minsta utvecklingsprojekt, vad varje sommarstugeägare ställer inför eller en nybörjares blick på drejskivans lerklump.

Vi är dock inte alla designer även om vi alla skapar mängder av föremål både till vardags och i arbetet. Design är ett eget professionellt kunskaps- och kompetensområde med specifika metoder och synsätt. Medvetenheten om den kunskap som designer utvecklar i sin utbildning om vad, hur och varför något skapas samt vilka konsekvenser det får på lång sikt behöver öka om hållbara samhällen ska kunna uppnås. Det är här design kommer in som utvecklingskraft.

Design är ett samlingsnamn för en mängd olika yrkespraktiker, kunskapsområden och slutresultat. Det kan skilja sig mellan olika framställningstekniker, olika materialanvändning, förhållningssätt till omvärld, till hur man ser på användare av produkt eller tjänst. Även marknadsförutsättningar kan skilja sig åt mellan de olika områdena. Trots dessa olikheter är det rimligt att tala om alla dessa praktiker som just design.

Få utanför designområdet vet vad design är, eller vad en designer egentligen kan och gör. I detta avsnitt ger vi en översiktlig bild av processerna, design handlar långt ifrån enbart om produkter. När design ställer sig fritt från det föremålsliga visar sig designyrket vara en professionell, kvalificerad och kunskapsintensiv praktik tillämplig inom problemlösning oavsett om det berör det immateriella eller det materiella.

Kompetenser att på en kvalificerad nivå driva processer för förändring och omställning är högaktuella på många områden inom samhället. Ofta är dessa behov både akuta och omfattande, samtidigt som de ställer krav på att, utifrån ett vidgat samhällsperspektiv, kunna hantera målkonflikter och komplexitet. Designkunskap och designkompetens har visat på en unik förmåga att bidra till denna förändring.

För att förstå utvecklingskraften i design finns också ett värde i att förstå utvecklingen av designområdet sedan design blev ett eget område i början av 1900-talet. Flera designområden har tillkommit under senare decennier.

Vi kan följa Buchanan's (1992) beskrivning av utvecklingen av design som:

1. symboler, som i visuell kommunikation människor ser och tolkar,
2. saker, som i fysiska objekt som människan interagerar med,
3. aktiviteter, som i processer, interaktioner och tjänster där människor och objekt interagerar och
4. [tanke-] system, som i miljöer och hela system där grupper av människor och objekt samverkar med andra grupper av människor och objekt.²

Dessa definitioner av design har präglat områdets utveckling och breddat det mot andra sektorer där designers kunskap och kompetens har fått en viktig roll.

2 Wikberg Nilsson, Å. (2022). Design som strategisk utvecklingskraft. i E. Arnell-Szurkos, *Kunskap för framgångsrik inkludering* (ss. 16-23). Stockholm: Akademikerförbundet SSR.

Designämnets tillkomst

För att förstå vad design är kan det vara relevant att lyfta fram hur designämnet har utvecklats. Design är – till skillnad från dess nära släkting arkitektur – ett ungt ämne. Denna historiska bakgrund kan ge en förklaring till varför det ibland har varit svårt att särskilja design och arkitektur trots att ämnena har utvecklats i olikartade riktningar.

Det kan vara relevant att även säga något om skillnaden mellan arkitektur och design för att klargöra kritiken nedan om att design har en alltför svag del i politiken gestaltad livsmiljö. Men också för att förstå bakgrunden till EU:s projekt the New European Bauhaus, som återkommer längre fram i studien, kan det vara relevant att kort återge vad det ursprungliga Bauhaus handlade om. Design är ett ungt ämne som i praktiken tillkom med industrialiseringen under 1800-talet³. Men som utvecklat utbildningsämne etablerades design först efter första världskriget med Bauhaus-skolan i Weimar 1919.

Vid Bauhaus-skolan integrerades konst, skulptur, arkitektur och design för att studenterna skulle kunna arbeta kreativt i storskaliga, tvärgående samarbetsprojekt: "total works of arts" eller "Gesamtkunstwerke"⁴. Lärarna vid Bauhaus var arkitekter, konstnärer och konsthantverkare. Skolan delades in i avdelningar för metall, keramik och textil, en för möbler och design, en för målning och skulptur och en för arkitektur.

Vid Bauhaus-skolan skapades ett formspråk som skulle bidra till att även standardiserade, billiga produkter i massproduktion höll en god kvalitet, också estetiskt. Massproduktionen skulle leda till lägre priser och därmed bli tillgängliga för en arbetarklass med låga inkomster. Förutom att lösa sociala problem ville Bauhaus bidra till att skapa det "moderna" samhället som skulle utvecklas efter första världskriget. Detta krävde ett nytt formspråk och funktionalismen var svaret på detta

En central aspekt i den pedagogik som utvecklades vid Bauhaus-skolan var strävan att

sätta människan, användaren, i centrum. Men även om man hade ambitionen att utveckla produkter och bostäder för arbetarklassen, resulterade den höga hantverksmässiga kvaliteten dock i höga priser och det blev främst medelklassens borgare och arkitekter som attraherades av Bauhaus produkter och formspråk. Detsamma gällde även i Sverige. Här fick funktionalismen ett genombrott under 1930-talet efter Stockholmsutställningen 1930, som framför allt kommit att förknippas med funktionalismens arkitektur. De svenska arkitekterna blev entusiastiska för det nya.

Arvet från Bauhaus-skolan är en rad ikoniska produkter, speciellt möbler och byggnader, men framför allt ett nytt formspråk – modernismen eller funktionalismen – som har präglat både produktutveckling och arkitektur i Europa under lång tid från mitten av 1920-talet.

Bauhaus-skolan har haft stor påverkan på arkitektur och design, inte minst på utbildningarna. Ett mycket större inflytande på designområdet och designutbildning har arvtagaren till Bauhaus i Tyskland haft, nämligen Designskolan i Ulm, som grundades efter andra världskriget (1953) och som knöt an till Bauhaus och ville återuppväcka något som uppfattades som positivt med Tyskland⁵. En av grundarna, Max Bill, var utbildad vid Bauhaus. Ulm-Skolan betonade, liksom Bauhaus, det holistiska och multidisciplinära sammanhanget för design. I Ulm integrerades konst, hantverk och nu även teknologi. Ämnen som sociologi, psykologi, politik, ekonomi, filosofi och systemtänkande integrerades med estetik och teknologi. En progressiv ansats i designprocessen tillämpades i avdelningarna för produktdesign, visuell kommunikation, industriella byggnader, information och filmskapande⁶.

Designskolan i Ulm introducerade även en vetenskaplig grund för designundervisningen och det var här som semiotik och ergonomi introducerades som ämnen för design. Det var också i Ulm som teorier kring designmetoder, som betonade analytiska studier, togs fram⁷. Design skulle vara en balans mellan det konstnärliga och

3 Man kan också säga perspektivet design som funktion började redan på 1700-talet när till exempel tillverkningen av porslin hos stora producenter som Wedgwood i England, delades upp i olika faser och design, skisser av produkter för tillverkning, infördes som egen funktion. Adrian Forty beskriver denna utveckling på ett intressant sätt i sin bok *Objects of Desire*, som utkom 1986.

4 Rowland, Anna, 1990. *Bauhaus. Source Book*. Oxford, Phaidon, sid 10.

5 Grundare var Inge Aicher-Scholl, syster till Sophie och Hans Scholl, två kända motståndskämpar under kriget, som Gestapo avrättade 1943. Inge Aicher-Scholl skrev en bok om syskonen "Vita Rosen" efter kriget. Övriga grundare var grafiska designern Otto Aicher (gift med Inge) och designern Max Bill.

6 https://en.wikipedia.org/wiki/Ulm_School_of_Design

7 En av lärarna vid skolan var Bruce Archer som skrev den klassiska boken *"Design Methods"*. En annan lärare var Horst Rittel som senare myntade begreppet Wicked problems.

det vetenskapliga. Detta orsakade en splittring i relation till design som å ena sidan var formgivning och hantverk, där man betonade det konstnärliga och å andra sidan den analytiska och vetenskapliga delen av design. Skolan stängdes det turbulenta året 1968, mycket på grund av denna splittring, men dess inflytande på designutbildningar världen över har varit fortsatt stort.

Allra störst inflytande har Designskolan i Ulm haft på ämnet industridesign med fokus på användarvänliga produkter för massproduktion; ett ämne som balanserar estetik, teknik och ergonomi. Industridesign som yrkesbeteckning uppstod i Sverige på 1950-talet. Industridesign introducerades som ämne på Högskolan för Design och Konsthantverk (HDK) 1966 och på Konstfack 1980.

Arkitektur och design hänger således ihop historiskt, men har utvecklats på olika sätt i olika länder. Marknaderna, målen och processerna, men också de historiska och teoretiska referenserna skiljer sig åt mellan design och arkitektur. Inte minst har forskningen inom arkitektur och design gått åt olika håll. Arkitektur och design möts i många sammanhang, vilket inte minst uppmärksammas i politiken för gestaltad livsmiljö, en politik som får sägas vara inspirerad av Bauhaus-skolans integrerande synsätt. Båda ämnena har en kärna i de visuella och konstnärliga kompetenserna, visualisering, prototypillverkning, och att uttrycka och gestalta idéer tredimensionellt. Trots likheterna verkar designer och arkitekter till största del på olika marknader med olika förutsättningar.

I Sverige kom arkitektutbildningen att föras över från Konstakademien till de tekniska högskolorna (Chalmers, KTH och LTH), i Danmark ligger den kvar på Konstakademien (KADK). Designutbildningarna i Sverige utvecklades framför allt på högskolor som Konstfack och HDK (Högskolan för Design och Konsthantverk) i Göteborg. Efterhand som designområdet har vidgats och kommit att beröra allt fler områden, inte bara materialbaserade, har också utbildningarna i design vidgats och numera finns designutbildningar, speciellt produktdesign, industridesign och digital design, även på tekniska högskolor. Dessutom har forskning i, genom och för

design utvidgats sedan 1960-talet och har nu en stor påverkan på utbildningarna i design oavsett om dessa bedrivs på konstnärliga eller tekniska högskolor.

Även olikheterna mellan konstnären och designern är stora, det skiljer mellan uppgiftens art och mål.⁸ Medan konstnären själv ansvarar för hela processen från idé till produktion, ingår designern i kontexter som handlar om *användning, deltagande* och/eller *samskapande*. Någon ska bruka eller delta i det som har producerats eller skapats och/eller tillverkas för ett visst ändamål. Konstnären har ingen användare i den meningen, förutom betraktare av konsten. Men design som ämne står på konstnärlig grund, vilket inte minst framgår av Konstfacks definition av vad design är: *Design visar på konstnärlig grund. Detta innebär ett gestaltningssmässigt fokus och kritiskt/undersökande förhållningssätt...*

Designämnets fortsatta utveckling

Ett av de stora skiftena inom designområdet har varit klivet över till den immateriella sidan, som skedde när man började använda designprocessens metoder och synsätt för att utveckla tjänster. Sverige var tidigt med att utveckla co-design (participatory design) eller deltagande design, där de som berördes av designresultatet skulle delta i processen. Under 1970-talet blev introduktionen av digitala verktyg och människa-maskin-interaktion centrala för designområdet, inte minst i Sverige. Vi var tidiga med att utveckla interaktionsdesign som en särskild inriktning inom design. Ämnet interaktionsdesign kan ses som en föregångare till tjänstedesign, då man här inte betonade det fysiska resultatet utan upplevelserna av produkten eller tjänsten, som oftast då var digital. Den digitala teknikutvecklingen blev en central ingrediens i designprocessen.

En stark utveckling internationellt av området tjänstedesign började i praktiken när designkonsulter, som till exempel det amerikanska designföretaget IDEO Design, gjorde projekt inom den amerikanska sjukvården.⁹ Det centrala i detta projekt var att använda designprocessens fokus på användaren, i det här fallet patient, vilket var något nytt för sjukhusets traditionella planering av verksamheten och byggnaderna. Detta projekt

⁸ Resonemanget kan kopplas till diskussionen i Håkan Edeholts avhandling *Design, Innovation och andra paradoxer*, om att en konstnär utforskar "how things are" medan en designer utforskar "how things ought to be" Research.chalmers.se: <https://research.chalmers.se/publication/1204> (hämtad 2022-02-16)

⁹ Lisa Carlgren, Chalmers, har i sin doktorsavhandling *"Design Thinking as an enabler of innovation: Exploring the concept and its relation to building innovation capabilities"* beskrivit denna utveckling (2013).

fick stor uppmärksamhet och ledde till grundandet av Hasso Plattner Institute, allmänt känt som D-School, vid Stanford University¹⁰. Man erbjöd en masterutbildning där man använde och utvecklade designprocessens metoder med fokus på att främja och utveckla studenters kreativitet och innovativa förmåga. Design Thinking blev ett begrepp som man använde för att beskriva processen.

Designämnet på designhögskolorna idag – en sammanfattning

Vad design är och gör – produkter och processer – kan sammanfattas i citaten från designhögskolornas definitioner av design. Fokus på användare och design som process framkommer tydligt i svaren. ¹¹

"Design är en metod för att generera och gestalta värden i relation till människors behov, krav och förväntningar."

Designhögskolornas definition av design visar också att man vill komma ifrån en föreställning om att design bara är ett resultat. Man betonar design som process men också vad design gör för att påverka och förändra.

"En process som syftar till att omformulera en given situation till det bättre: "att designa", och resultatet av den processen "en design", som har en viss gestaltning och avsedd mening för användaren. "Vi definierar design som ett sätt att förändra – på produkt och system, och paradigmnivåer. Vi arbetar med design som en förändringskraft för hållbarhet. ..."

En annan aspekt är mångfalden inom designområdet, men också det som både Bauhaus och Ulm strävade efter – integrationen:

"Design omfattar allt från visuell kommunikation, fysiska objekt, interaktioner/tjänster till hela system och miljöer där människor och saker interagerar med andra människor och saker."

Cirkulära processer har kommit att bli centralt även för designutbildningarna:

"Design har kommit att kopplas till utveckling p g a möjligheten att koordinera resurser mot ett specifikt mål, en rationell aspekt. Dock är utveckling i sig ett komplext begrepp kopplat till linjära processer, medan design snarare är cirkulär i sitt förhållande till omvärlden. Ett bättre ord vore "förändring" som inte antyder en implicit riktning. Design är intimt förknippat med förändringsprocesser."

Ett lärosäte med särskild inriktning på möbler definierade design som "... ett samlingsbegrepp för utformningen av fysiska objekt avsedda för industriell rationell tillverkning i större eller mindre upplagor och med syftet att säkerställa och berika människors hälsa och välbefinnande". Även om design vid en möbeldesignutbildning självklart handlar om de fysiska designkvaliteterna ser man ändå produkten som del av ett system.

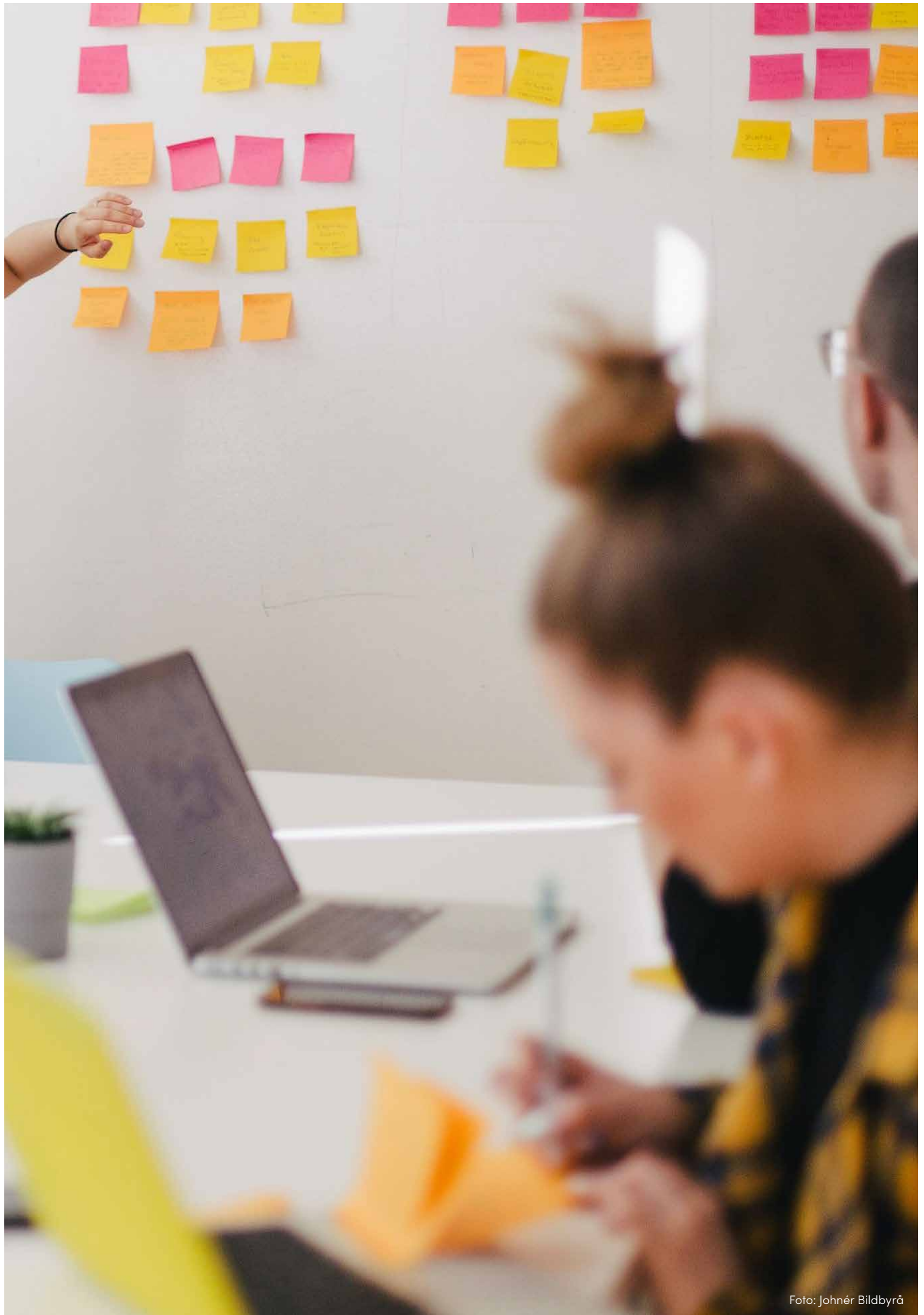
I denna studie ligger fokus på *processer fram till de färdiga resultaten*, både materiella och immateriella, det som alla designer är utbildade och tränade i, vare sig de arbetar med fordonsdesign, tjänstedesign eller något annat designområde.

I studien betonas vikten av *kunskapsintensiva designpraktiker*¹² och designprocesser, som i sig utgör utvecklingskrafter och som på olika sätt har betydelse för individer, näringsliv, myndigheter och inte minst för samhällets hållbara utveckling. Innan studien går lite djupare in på designprocessen och hur den har utvecklats presenteras nedan några centrala designrelaterade begrepp som har påverkat designområdet och några av de begrepp som vi ansett vara viktiga att lyfta fram i denna studie. Se även vidare på sid 109 det intressanta resultatet av den enkät som skickades ut till designhögskolorna som underlag till studien.

¹⁰ D-School grundades 2004 och leddes av David Kelley, ingenjör, som tillsammans med Bill Moggridge, industridesigner, var grundare till IDEO Design, Palo Alto, USA. Moggridge, och Kelley blev båda professorer på D-School.

¹¹ Svar i vår enkät utskickad till lärosäten 2021-12-07, på frågan *Hur definierar ni på lärosätet "design"?*

¹² Holmlid, S., Wetter-Edman, K. (2021) *Tjänstedesign. Principer och praktiker*. Lund: Studentlitteratur, s. 200–201.



Berättelse:

Experio Lab

Foto: ExperioLab

Designprocesser i samhällets tjänst

Det här avsnittet beskriver området *tjänstedesign* och *inbäddad design* med hjälp av plattformen, nätverket och "motorn" Experio Lab. Avsnittet bygger på intervjuer med Tomas Edman, Experio Labs grundare, samt genom deltagande i en konferens som arrangerades i januari 2022 och genom den rapport som utredaren Kajsa Westling skrev om Experio Lab 2020: *Relation, transformation och motstånd – en genomlysning av Experio Labs första år*.¹⁴⁶

Vad är Experio Lab – hur började det?

Experio Lab startade som en del av landstinget i Värmland 2013 och var ett resultat av att det i regionen fanns kompetens och medvetna satsningar inom fyra områden: *patientdelaktighet, tjänste-forskning, design* och *användardriven innovation*. Framväxten av Experio Lab har skett i kontakter med nationella organisationer, bland andra SVID och Sveriges kommuner och regioner (SKR, dåvarande SKL). Delar av finansieringen har kommit från Vinnova.

Tomas Edman som startade Experio Lab, och som fortfarande utgör en viktig del av den samlande kraften, beskriver verksamhetens tre ben så här:

- "Det tjänstelogiska perspektivet"¹⁴⁷
- Designprocessen
- Användardriven innovation"¹⁴⁸

Syftet med satsningen Experio Lab var att möta behovet i Region Värmlands strategiska plan – Patientens delaktighet. Ett övergripande syfte var att använda ett *tjänstelogiskt tankesätt* så att värde skapas *vid användning* i stället för vid produktion. I det tjänstelogiska tankesättet ligger därför att man ser på patienten som subjekt och aktiv samskapare med egna resurser, inte som passiv mottagare. Utifrån detta tankesätt samskapas tjänster, flöden, möten, styrning och ledning. Nyckeln i förändringsarbetet Experio Lab är således *användarcentrering* – ett annat sätt att se på vårdmottagare och på vårdens organisering och samordning.

¹⁴⁶ Westling, Kajsa (2020) *Relation, transformation och motstånd – en genomlysning av Experio Labs första år*. Karlstad: Experio Lab. <https://experiolab.se/wp-content/uploads/2020/01/Relation-transformation-och-motstand-1.pdf> (hämtad 2022-01-31)

¹⁴⁷ Begreppen tjänstelogik och tjänstedominant logik härrör från området beteendekonomi eller psykologisk ekonomi och syftar förenklat på att värde skapas när en produkt eller tjänst används. Se kapitlet "Vad är tjänst?" Holmlid, Stefan; Wetter-Edman, Katarina (2021) *Tjänstedesign – principer och praktiker*. Lund: Studentlitteratur.

¹⁴⁸ Intervju med Tomas Edman 2021-10-18

Namnet Experio Lab kommer av engelskans *experience* (uppleva, erfara) och *lab* (laboratorium, plats för experiment och testning). Båda begreppen syftar i fallet Experio Lab på att *vinna kunskap genom erfarenheter*. Självklart använder man även andra kunskapskällor, men praktiska erfarenheter sätts i fokus. Dels lyssnar man på patienters erfarenheter i verkliga situationer, dels låter man exempelvis sjukhusledning och politiker delta i verkliga situationer i syfte att förmedla praktiska och direkta insikter om hur vården fungerar till de som tar de större besluten.

Både erfarenhet, experiment och testning kopplar till *designprocesser* och *designpraktiker*: Användares och beställares positioner sammanförs genom en *gemensam erfarenhet* av vissa grundläggande sociala och humanitära värden i den tjänst som ska levereras – något som sedan underlättar kommunikation och fortsatt utveckling av tjänsten. Man har tillsammans fått syn på något som jämte vårdinsatser på mekanisk väg handlar om kärnvärden.

Genom att involvera designer, användare och personalgrupper i vårdsektorn i utvecklingsarbetet har man stimulerat ett nytt arbetssätt kring utveckling och samordning, som deltagarna i nätverket bär med sig in i sin vardag. Flera regioner, kommuner, akademiska miljöer, forskningsinstitut och nationella myndigheter har tagit del av och utvecklat egen förmåga, via Experio Lab. En viktig samarbetsyta är den mellan kommunal omsorg och regional hälso- och sjukvård.

Att förändra kulturer tar tid. Vad som visat sig vara svårt är genomförandet av förändringar på systemnivå.

I praktisk mening förmedlar Experio Lab designtänkande och utvecklar förmåga genom *inbäddad* verksamhet i vårdverksamheter ute i regionen. Det betyder konkret att labb har inrättats lokalt på platser i vården. Designer och delar av vårdpersonalen verkar med utgångspunkt från labbet i syfte att initiera och bidra till utveckling av verksamheten.

Men att förändra kulturer tar tid. Vad som visat sig vara svårt är genomförandet av förändringar på systemnivå. Labbfunktionerna och kunskapsbyggande mellan labb har inte räckt för att åstadkomma utbredd förändring. Flera större frågor spelar in – kunskap kring effektiviseringsåtgärder inom vården i en komplex samtid är till exempel ett fortsatt angeläget område på ett övergripande plan. Vårdsektorn är också i sig komplex och består av många aktörer som sedan länge är inarbetade ordningar. Sammantaget är större, omvälvande förändringsarbete inom överskådlig tid inom vården en utmaning.

Satsningen Experio Lab och den positiva anda som växte kring projektet spred sig i och utanför Sverige – projektet uppmärksammades bland annat på Harvard och tilldelades Svensks Forms utmärkelse Design S år 2016. Det kanske mest betydelsefulla erkännandet kom 2019, när Experio Lab som en av fyra aktörer tilldelades Distinguished Recognition Award av International Society of Service Innovation (ISSIP) i Santa Clara, Kalifornien.¹⁴⁹ Men utmärkelser leder inte automatiskt till långvarig, stabil förändring. Ännu viktigare är en etablerad internationell samverkan genom forskningsprogrammet Horizon 2020 och att man idag har goda kontakter med liknande miljöer i Europa.

Ambitionen att nå förändring på systemnivå är fortfarande inne i en etableringsfas, men vissa projekt som vuxit ur Experio Lab har burit frukt och medfört långvarig förändring. Ett sådant exempel är *Måltidresan 2.0* på Södersjukhuset i Region Stockholm. Citatet är hämtat från rapporten *Relation, transformation och motstånd – en genomlysning av Experio Labs första år*:

"På Södersjukhuset (Sös) har man arbetat med ett nytt måltidskoncept för att förbättra patientens upplevelse av måltiderna, och i arbetet har man genomfört två patientresor. Medarbetare från kardiologen, Sjukhuservice och designteamet från Sös Innovation följde under en av patientresorna Sös köksmästare Håkan som blev patient för en dag. Håkan blev undersökt av läkare, gjorde en simulerad lungröntgen och fick syrgasslangar i näsan. Liksom de tre andra patienterna på hans

149 Läs om utmärkelsen av ISSIP här: <https://issip.org/issip-announces-the-2019-excellence-in-service-innovation-award-winners/>

sal åt han sina måltider och väntade på nästa rond. Observatorerna runt Håkan dokumenterade det som hände och Håkan själv skrev dagbok om sin upplevelse. Håkan upplevde bland annat att han blev passiv och tappade sin självständighet i sjukhusmiljön. Han visste inte vad han kunde be om och åt bara när han blev erbjuden något, trots att han var hungrig tidigare. Arbetet visade även att patienter som var tvungna att bli hämtade till undersökningar mitt i lunchen efteråt kunde bli utan lagad mat för att det då inte fanns någon ny mat att värma. Under tre månader gjorde sedan designteamet ett analysarbete samt visualiserade processen för måltider på sjukhuset. Arbetet bidrog med många insikter till det nya måltidskonceptet som successivt togs i bruk på Sös vårdavdelningar under 2018. Idag kan patienterna själva välja när och vad de vill äta från en bred och varierad meny. Sös har ett eget kök där mat lagas som är anpassad efter olika patienters behov. Huvudrätterna packas i smarta plastlådor med öppningsbar botten, så att rätternas utseende bevaras när vårdavdelningens personal lägger upp dem på patienternas tallrikar – allt för att locka fram patienternas aptit. Analyser visar att det nya måltidskonceptet lett till att matsvinnet har minskat med 72 procent på sjukhuset, och att måltiden har blivit en höjdpunkt på dagen för patienterna.”¹⁵⁰

Berättelsen talar för sig själv och är ett tydligt exempel på tjänstedesign som lett till resultat. Resan Experio Lab fortsätter. Region Värmland fortsätter sin satsning och kommer nu allt tydligare att driva Experio Lab som ett kompetencentrum för design i offentlig sektor. Tillsammans med Centrum för Tjänsteforskning har Experio Lab skapat den icke vinstdrivande plattformen Karlstad universitet Samhällsnytta AB. Genom denna ger man möjligheter för aktörer att arbeta med att lösa ut gemensamma policyfrågor om komplexa samhällsutmaningar. Just nu ges stöd till Sveriges Kommuner och Regioner i omställningen Nära Vård och till Regeringskansliet i en genomförd utredning om samsjuklighet, samt till en pågående utredning om äldreomsorgslagstiftning (se länkar i slutet av avsnittet).

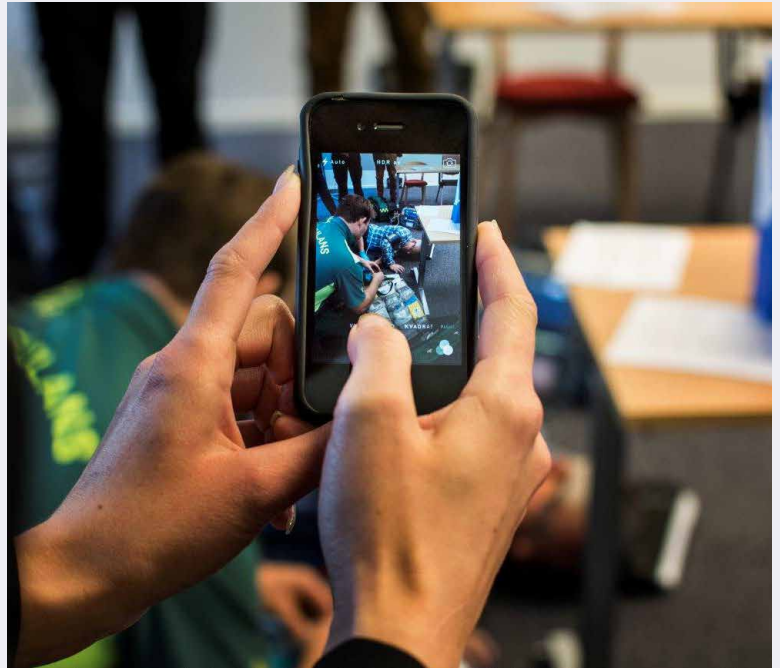


Bild: Etnografisk insamlingsarbete under Patientreseprojektet, Experio Lab

Forskningssamverkan kring Experio Lab har engagerat många olika forskningsaktörer i Sverige och i Europa. En samhällsvetenskaplig orientering finns bland annat på Karlstads universitet och på University of Maastricht. Designvetenskaplig orientering finns bland annat på Linköpings universitet, Politecnico di Milano, TU Köln, Aalborgs Universitet och Luleå tekniska universitet. Vidare finns en mer teknikvetenskaplig orientering bland annat på University of Porto, och Mittuniversitetet. Det tjänstelogiska designlabbandet i Experio Lab har varit tätt kopplat till forskning i Sverige, dels till tjänsteforskning och dels till designforskning.

Landskapet för tjänsteforskning och designforskning är omfattande och utspritt. Här finns skäl för översikt och sammanställning över utbildnings- och forskningsterrängen. En universitetsutbildning i tjänstedesign saknas i Sverige idag. Samtidigt utmärker sig Sverige internationellt, och inget tyder i dagsläget på att området kommer att minska i betydelse, snarare tvärt om.

150 Ibid, s. 54.





LÅNGED PARK. Designprocessen i projektet gjordes i generationsöverskridande samarbete med lokal-
invånare, design- och arkitekturstudenter och mentorer
för att tillsammans förstå och prototypa behov, som
vidare realiserades genom gemensamt byggande.
Deltagande och design/build för landsbygdsutveckling,
en allmän plats mitt i byn med bland annat bastu,
utekök, grillplats, lekpark och odlingar, som sammanför
folk, möjliggör aktiviteter och skapar tillhörighet.
Av Luka Jelusic, Daniel Winterbottom och
Eva-Johanna Isestig.

Några centrala designrelaterade begrepp

Design Thinking – designtänkande

Som begrepp och koncept utvecklades Design Thinking framför allt i mitten av 2000-talet och kopplades till designprocesser och innovation oavsett om det handlade om fysiska produkter eller tjänster, men har främst kommit att kopplas till tjänstedesign. Design Thinking ställs mot innovationsprocesser baserade på ett traditionellt "Management Thinking", som en process där man försöker kontrollera förloppet och definiera resultatet i förväg, vilket utifrån ett designperspektiv är omöjligt. Definitionen och förståelsen av problemet kräver en omfattande inventering av olika perspektiv i tidiga skeden som gör att man inte i förväg kunde veta vart projektet tar vägen eller vilka resultat som dyka upp. Detta sätt att tänka bidrog till nytänkande och innovation. Grundandet av D-School vid Stanford, USA, fick stor uppmärksamhet även bland managementforskare som också de började beskriva Design Thinking som ett alternativ till "Management Thinking"¹³. En rad lärosäten i management, främst i USA och Kanada, anammade begreppet och integrerade design som ett kreativt och innovativt koncept i managementutbildningar. I Sverige har inte begreppet Design Thinking fått samma genomslag, även om det används, men däremot har dess fokus på designprocessen och tjänstedesign etablerats som ett centralt område för såväl designforskning som designutbildning, till exempel vid Linköpings universitet, Högskolan för Design och Konsthantverk, Göteborgs universitet och vid Karlstad universitet.

Linjära processer vs designprocesser

Historiskt har utvecklingsprojekt bedrivits med utgångspunkt i linjära processer utifrån en föreställning om effektivitet. Denna föreställning har gynnat silotänkande. Forskning inom produktutveckling och innovation har visat på modellens ineffektivitet, då varje delmoment

saknar förståelse för och insikter i de övriga delmomenten. Den linjära processen står i en motsatsställning till designprocessen, som betonar en iterativ, integrerande process. Designprocesser är situationsanpassade för de unika uppgifter de ska lösa. I motsats till linjära processer rör sig designprocesser undersökande och iterativt för att ta sig fram på den specifika terräng som skapas i varje projekt.

På flera ställen i studien nämns "vattenfallsmodellen" som en modell av en linjär process och därmed motsats till designprocesser. Med vattenfallsmodellen åsyftas en vedertagen modell för processtyrning inom bygg- och tillverkningsindustrin. Bo Tonnquist, konsult med lång erfarenhet från projektledning definierar vattenfallsmodellen som "en modell där produkten tas fram i successiva, seriella steg."¹⁴

Vad som framför allt skiljer designprocesser åt från vattenfallsmodellen är förmågan att röra sig fritt och kreativt i processerna, samt förmågan att gå tillbaka om något fel har upptäckts. Det ligger inbäddat i så kallade iterativa, repetitiva processer, är att erkänna fel och att backa i processer. Flera av intervjupersonerna uttrycker att det är mer regel än undantag i projekt att man upptäcker fel och därför behöver backa. Detta är en unik styrka i designprocesser och som inte återfinns i exempelvis byggsektorns vattenfallsmodell där processer går framåt i definierade steg som följer på varandra och där acceptans för backande normalt saknas.

Lars Ydreskog utvecklingsstrateg på LKAB beskriver:

"Förmågan att backa är en central ingrediens i designprocessen och skiljer den från många andra utvecklingsprocesser, till exempel vattenfallsmodellen."¹⁵

¹³ Dunne, M, and Martin, R. 2006. Design thinking and how it will change management education. Academy of Management Learning and Education, Volume 5, Issue 4, Dec 1st. 2009 gav Roger Martin ut boken: Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage (Rotman School of Management, University of Toronto). 2015 hade Harvard Business Review ett helt temanummer med Design Thinking med argumentet att design leder till innovation och innovation kräver design.

¹⁴ Tonnquist, B. (2016) Projektledning. Stockholm: Sonoma Utbildning.

¹⁵ Citat från intervju med Lars Ydreskog 2022-01-11.

Hållbarhet

På enkätfrågan om hur lärosäten definierar design inkluderar flera hållbarhet i svaren. Det visar vilken tyngd detta numera har inom utbildningarna. Hållbara mål antogs i FN 2015 som Agenda 2030 och formulerades med 17 globala utvecklingsmål. Några av de stora målen handlar om att utrota fattigdom och hunger, förverkliga de mänskliga rättigheterna för alla, uppnå jämställdhet och egenmakt för alla kvinnor och flickor samt säkerställa ett varaktigt skydd för planeten och dess naturresurser. Målen i Agenda 2030 är således både komplexa och tunga även om de i sin tur är indelade i 169 delmål. Att sprida kunskap om målen var i sig en utmaning. På olika vägar involverades designern Jakob Trollbäck. Det omfattande arbetet mellan designteamet och FN skedde i två steg; till en början omformulerades de 17 övergripande målen i ord, symboler och färger som skulle vara lätta för alla, runt om hela världen, att förstå. Visuellt formades varje mål en "kloss" i något som nästan liknar ett bygge eller ett periodiskt system. Helhet och delar fogades ihop till en ikonisk bild som idag

känns igen och fungerar som referens och drivkraft, över hela jorden. Efter en längre period gjordes samma typ av genomgripande designarbete med de 169 delmålen. En av designskolorna pekade på insatsen i enkäten:

"Här har designen av de 17 målen och 169 delmålen betydelse för människors förståelse av de samhälleliga utmaningar och komplexa företeelser som världens står inför. Systemet kan på så vis bidra till att målen är enklare att uppfatta och därmed mer uppnåeliga samt att visualiseringarna kan bidra till både insikter och engagemang."

Det är varje lands ansvar att finna vägar för att uppnå målen och den svenska regeringens ambition är att Sverige ska vara ledande i genomförandet av agendan, både nationellt och internationellt.¹⁶ Politiken för gestaltad livsmiljö kan ses som en del av detta arbete. Vår bedömning är att design har relevans för och kan kopplas till vart och ett av målen, men studien har inom tidsramen inte haft förutsättningar att göra en sådan kartläggning.

THE GLOBAL GOALS For Sustainable Development



Figur 1. De globala målen för hållbar utveckling (Sustainable Development Goals, SDG), är en del av Agenda 2030 för hållbar utveckling.

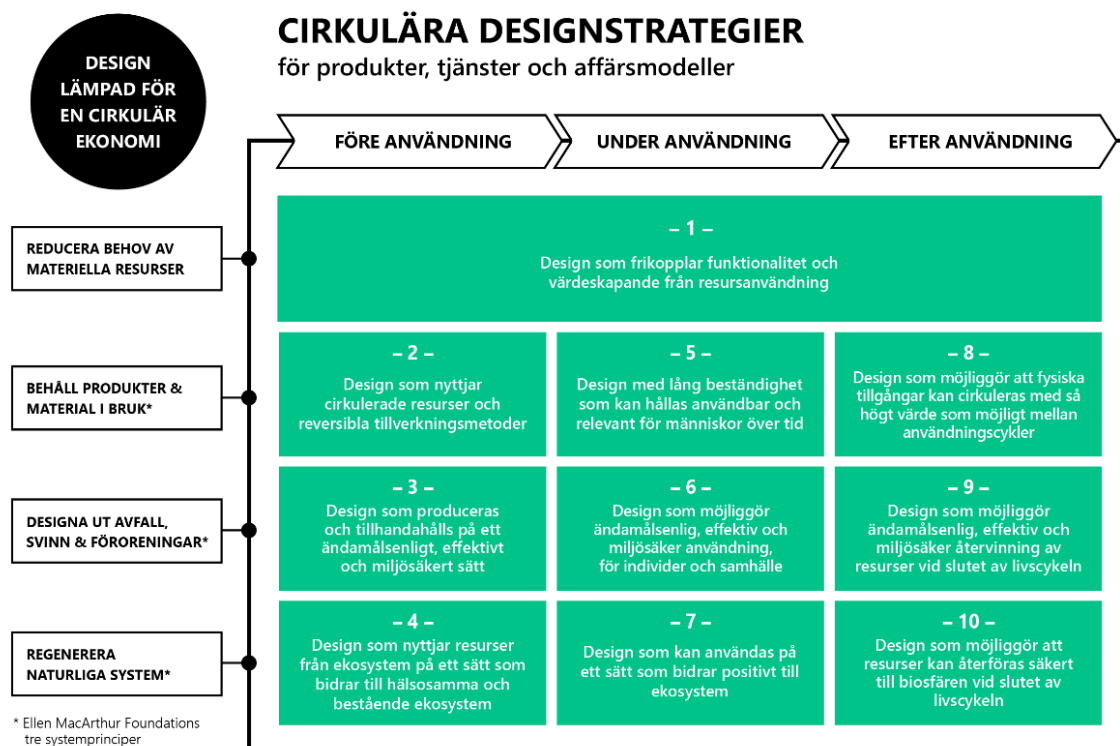
¹⁶ Politik för gestaltad livsmiljö. Prop 2017/18:110, sid 12.

Cirkulär ekonomi, cirkulär design

Begreppet "cirkulär" har blivit centralt för att uppnå hållbara samhällen. Designområdet har fått stor betydelse för utveckling av cirkulära system där material och produkter kan tas tillvara i olika loopar och åtskilliga forskningsprojekt med denna inriktning pågår inom till exempel fordonsindustrin, möbelindustrin och textilindustrin. Det är tre stora miljöpåverkande branscher där miljöfrågan har hög prioritet på alla nivåer i företagen och där cirkulär design och cirkulär ekonomi ses som en del av lösningen.

Det har framstått som problematiskt att man länge har kommit att fokusera på det sista ledet i en

produktlivscykel, dvs själva *avfallet* och hur det ska återanvändas, vilket gör att vi egentligen aldrig blir av med problemet utan i stället riskerar att låsa in oss i lösningar som både rättfärdigar och kräver en stor mängd avfall. Delegationen för cirkulär ekonomi menar i sin slutrapport att vi "i stället måste designa våra samhällen för att undvika att avfall uppkommer från första början och i de fall då det oundvikligen uppkommer säkerställa en mycket högre återvinningsgrad än idag". Delegationen menar att design spelar en central roll i en cirkulär omställning. Läs mer om cirkulär ekonomi på delegationcirkularekonomi.se.¹⁷ I figur 1 nedan illustreras relationen mellan design och cirkulär ekonomi på ett tydligt sätt.



Figur 2. Cirkulära designstrategier. Källa: Slutrapport för Expertgruppen för cirkulära designprinciper (2020). Delegationen för cirkulär ekonomi.

¹⁷ Delegationen för cirkulär ekonomi: Vad är cirkulär ekonomi? <https://delegationcirkularekonomi.se/om-oss/vad-ar-cirkular-ekonomi> (hämtad 2022-02-09).

Wicked problems

På några ställen i studien används begreppet "wicked problems" som syftar på en typ av komplexa samhällsproblem som först beskrevs av forskarna Rittel och Webber, 1973.¹⁸ I antologin *"Stadsutveckling & design för motstridiga önskemål. En bok om nödvändigheten av förändring i tanke och handling för sociala hållbarhetsprocesser"*¹⁹ översätter arkitekten och forskaren Björn Hellström begreppet till *stökiga problem*. Han förklarar begreppet på följande sätt:

*"De (Rittel/Webber) menar att det inte finns några givna lösningar på städernas oräknliga problemställningar. De kedjor av orsakssamband som binder samman olika stadsrealiteter har inga start- och ändpunkter, som ohälsa-bostadsbrist-fattigdom-utanförskap. Urban utveckling handlar därför om att i viss mån planera för det oförutsedda, vilket medför att den som planerar måste tänja på planprocessens regelverk. Begreppet stökig avser problem som inte kan hanteras utifrån precisa frågor och svar och – som en effekt – inte har en slutgiltig lösning. Stökiga problem har inga stoppregler: 'Sociala problem löses aldrig definitivt. I bästa fall blir de bara åter lösta – om och om igen' enligt Rittel och Webber."*²⁰

Det komplicerade och det komplexa

Inom design används ofta begreppet komplext, att design hanterar komplexa frågor, omväxlande med begreppet komplicerat. Ofta används dessa begrepp utan åtskillnad men det är intressant att uppmärksamma de skillnader som påverkar beslutsfattandet. Kurtz och Snowden²¹ delar in beslutssituationen i fyra situationer: kända, komplicerade, komplexa och kaos. I kända situationer behöver man inte inhämta ny kunskap, man fattar beslut utifrån det man vet, och kan använda standardiserade processer och "best practice".

Vid komplicerade situationer måste man hämta in ny kunskap när man vet vilken kunskap som behövs, till exempel i en kundundersökning där man vet vilka frågor som man vill ha svar på. Komplexa situationer kan jämföras med wicked problems, det finns konsekvenser av beslut man inte kan förutse och situationen kräver en omfattande undersökning och inte minst prövning, man prövar olika lösningar för att försöka utröna ett mönster innan man beslutar vad man går vidare med. Det är denna situation som i Double Diamond benämns "Discover" (se beskrivning nedan), där man spenderar mycket tid för att upptäcka en mängd olika perspektiv på ett problem för att öka insikt och förståelse innan man slutligen fattar beslut om vilket perspektiv och problem man bör eller kan gå vidare med. Därför är också designprocessen värdefull för komplexa situationer – och wicked problems.

Frugal design

Ytterligare ett designbegrepp som blivit aktuellt i ett hållbarhetssammanhang är Frugal design, som betyder att med knappa materiella och finansiella medel genom samskapande kan uppnå ändamålsenliga resultat. Frugal design lanserades initialt som frugal innovation i forskningsprojekt i utvecklingsländer där det råder brist på materiella resurser och finansiella medel men tillgången till tanke- och arbetskraft är desto större²².

Helena Hansson, designer och forskare vid Göteborgs universitet, tydliggör innebörden av frugal design i sin avhandling *Designing Together: A Frugal Design Approach. Exploring Participatory Design in a Global North-South Cooperation Context*. Hennes avhandling visar hur man genom att betona hantverk och samskapande (co-craft) kunde öka både den kreativa och den organisatoriska förmågan för att skapa en verksamhet som ger levebröd till den lokala befolkningen.²³ Hantverket var en enkel och hanterbar ingång till designprocessen. Helena Hansson har tagit lärdomarna från Kenya vidare till designutbildningarna vid HDK där hon noterar

18 Rittel, Horst., Webber, Melvin. 1973. Dilemmas in a General Theory of Planning, Policy Sciences. Horst Rittel var en av lärarna vid Designskolan i Ulm och bidrog till den vetenskapliga utvecklingen av designämnet.

19 Hellström, B. 2019. Om Decode. Antologi: Daram, L. (red). 2019. Stadsutveckling & Design för motstridiga önskemål. En bok om nödvändigheten av förändring i tanke och handling för sociala hållbarhetsprocesser. Stockholm: Arkus, skrift nr 77. S., 13.

20 Hellström, B., Daram, L. (red) 2019. Stadsutveckling & design för motstridiga önskemål. En bok om nödvändigheten av förändring i tanke och handling för sociala hållbarhetsprocesser. Sid 13. Stockholm: Arkus, skrift nr 77.

21 Kurtz, C.F. and Snowden, D.J. 2003. The new dynamics of strategy: Sense-making in a complex and complicated world. IBM Systems Journal, vol 42, no 3.

22 Bhatti, Y., Khilji, S. & Basu, R. (2013) "Frugal Innovation". In S. Khilji & C. Rowley (eds). Globalization, Change and Learning in South Asia. Oxford, UK: Chandos Publishing Bhatti, Y., Basu, R., Barron, D., & Ventresca, M. 2018. Frugal Innovation: Models, Means, Methods. Cambridge University Press.

https://en.wikipedia.org/wiki/Frugal_innovation

23 Hansson, Helena (2021) Intervju 2022-01-18

ett ökat intresse för slöjd, att få tillverka saker med egna händer och enkla verktyg. Detta är i linje med det ökade intresset från studenterna att arbeta materiellt, men i ett hållbart perspektiv där man tänker cirkulärt, att reparera och ta tillvara det som finns, dvs det frugala förhållningssättet. Det kan vara en motvikt mot den alltmer komplexa verkligheten och gör även det materiella designarbetet mer meningsfullt. Frugal design är även intressant i ett hållbarhetsperspektiv då det utgår ifrån att tillvarata det som finns och på återvinning i cirkulära system.

Innovation

Innovation har fått en central betydelse inom flera områden, även inom designforskningen. Ämnet kopplas till behovet av nytänkande för ökad hållbarhet, både socialt och miljömässigt. Men också till designens potential att kunna bidra till innovativa lösningar, inte minst sådana som är komplexa eller "wicked problems".

Olika innovationsbegrepp har utvecklats inte minst inom managementområdet, bland annat Mission Oriented Innovation, myntat av professor Mariana Mazzucato.²⁴ Begreppet är intressant att nämna här då det även används av OECD OPSI (OECD Observatory of Public Sector Innovation) som ett sätt att förbättra tekniska, sociala och organisationsmässiga lösningar som adresserar större samhällsutmaningar.²⁵

I Sverige använder Vinnova begreppet *missionsorienterat arbetssätt* i projekt som handlar om att möta komplexa samhällsutmaningar.²⁶ I mars 2022 lanserades en handbok med titeln *Missionsorienterad innovation – en handbok från Vinnova*.²⁷ På Vinnovas webbsida beskrivs missionsorienterad innovation så här:

"Utmaningarna som dagens samhälle står inför är både komplexa och vardagliga men även globala och lokala. Vare sig de handlar om fattigdom, klimatförändringar eller ojämlikheter

*i hälsa, individuella, privata eller sektorsspecifika så räcker det inte med enskilda insatser. Det krävs förändringar på systemnivå. Om vi ska nå en hållbar framtid i tid måste vi tänka och samarbeta på nya sätt. Det kan ett missionsorienterat arbetssätt bidra till, där olika aktörer arbetar i samma riktning mot gemensamma mål och möjliggöra förutsättningarna och leda vägen till systemförändringar. Ett missionsinriktat angreppssätt syftar till att uppnå systemförändring genom ett aktivt deltagande. Aktörer från olika sektorer, branscher och discipliner samlas för att designa och utforma ett djärvt, ambitiöst, inspirerande och mätbart mål som adresserar en stor utmaning, en ledstjärna, som ett flertal projekt och aktiviteter kan samskapa kring. Målet ska ha effekt på samhället och politiken men också vara relevant för en stor del av befolkningen. Detta bidrar till att göra det konkret, relevant och testbart genom prototyper och demonstratorer."*²⁸

Tjänst/service

Traditionellt sett har man delat upp konsumtion och produktion i varor – som är materiella, och som produceras i förväg för att konsumeras vid senare tillfällen – i motsats till tjänster eller service – som är immateriella och som utförs av människor och konsumeras samtidigt som de produceras och därför inte kan lagras. En tjänst eller service definieras därför som en interaktion mellan producent och konsument vid konsumtionen av en tjänst.

Denna definition av tjänst och service har dock stött på kritik då den förminskar tjänst och fysisk produkt till att bara vara varandras motsatser. Snarare handlar både tjänst och vara om att vara del av ett system med olika funktioner och mötesplatser. Traditionellt sett har industridesigner samarbetat med ingenjörer för produktutveckling i varutillverkande företag. I tjänsteföretag har industridesigner i stället haft ingången för utveckling på marknadsavdelningen och/eller på personalavdelningen.

24 Mazzucato, M. (2022) Mission Economy. A moonshot guide to changing capitalism. London: Penguin Books Ltd. Mariana Mazzucato, professor i Economics of Innovation and Public Value vid University College London (UCL), grundare och vd för Institute for Innovation and Public Purpose. Hennes resonemang rör sig kring inkluderande och hållbar innovationsdriven tillväxt.

25 OECD, UCL Institute for Innovation and Public Purpose. PPT: Mission oriented innovation. Reframing the direction of Economic Growth. https://www.oecd.org/naec/NAEC_Mazzucato.pdf (hämtad 2022-02-11)

26 Vinnova, om "Missions": <https://www.vinnova.se/m/missions/> (hämtad 2022-02-11)

27 Vinnova, lansering: Hill, Dan (2022) Missionsorienterad innovation – en handbok från Vinnova. <https://www.vinnova.se/kalenderhandelser/2022/03/boklansering--missionsorienterad-innovation--en-handbok-fran-vinnova/> (hämtad 2022-02-16)

28 Ibid.

Åtskillnaden mellan fysiska produkter och immateriella tjänster är inte heller längre relevant, då dessa är mycket mer integrerade och utgör ett system för företaget, till exempel för Volvo som säljer en fysisk bil och en rad tjänster som omger bilen. Även kraven på att bli mer kundfokuserad har lett till att man lyfter fram service som utgångspunkt, vilket lett till att företagen måste gå från ett *"goods-dominant logic"* till ett *"service dominant logic"*²⁹. De allt större kraven på integration och samverkan i företagen har bidragit till samverkan mellan teknik och marknad. Många företag har problem med silotänkandet och gapet mellan till exempel tekniksidan och marknadssidan påverkar förmågan till integration. I denna utveckling har dock flera företag upptäckt design som en brygga mellan just teknik och marknad. Även forskningen visar på att design har bidragit till att stärka denna integration och samverkan³⁰.

Designer som arbetar som service- eller tjänstedesigner har fått utveckla sin roll och process relativt detta systemtänkande, vilket också har påverkat utvecklingen av designprocessen, inte minst med hjälp av den digitala tekniken. Tjänster, i synnerhet digitala tjänster, har växt fram som ett sätt att minska produktanvändning och materiell konsumtion, vilket bidrar till ett hållbarare samhälle. De digitala tjänsterna spelar till exempel en stor roll för den växande delningsekonomin.

29 Vargo, S. L., and Lusch, R. F. (2008). Service-dominant logic: continuing the evolution. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 36(1), 1–10.

30 Se t ex Johansson U. och Svengren Holm, L. 2008. Möten kring design. Om relationen mellan design, teknik och marknadsföring, Lund. Studentlitteratur.

Designprocesser

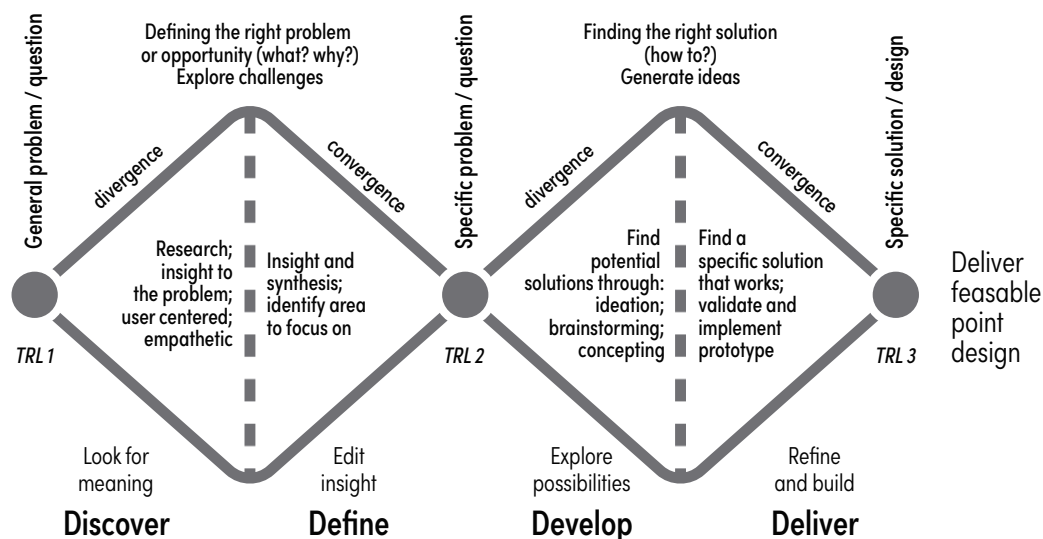
– en fördjupad diskussion

Designprocesser fungerar och beskrivs på olika sätt, beroende på vilket designområde det handlar om, i vilken kontext de ingår och även genom personligt präglade arbetssätt. Stefan Holmlid, forskare i tjänstedesign på Linköpings universitet, pekar på att designprocessen som *praktik* är *kunskapsintensiv*, innehåller och förutsätter en komplex uppsättning *kvalificerade kunskaper och förmågor*.³¹ Dels inom design, dels inom andra kunskapsområden som är relevanta i den aktuella situationen. Detta omfattar kunskaper om användare och användares behov, samt kunskaper om produktionsmetoder, material, ekonomi, logistik, sociala frågor och miljöfrågor, samt kulturarv med mera.

En generell beskrivning och bild av designprocessen som fått stort genomslag är Design Council's Double Diamond som togs fram 2005, vilket också bekräftas av designhögskolornas definition av hur man beskriver designprocessen:

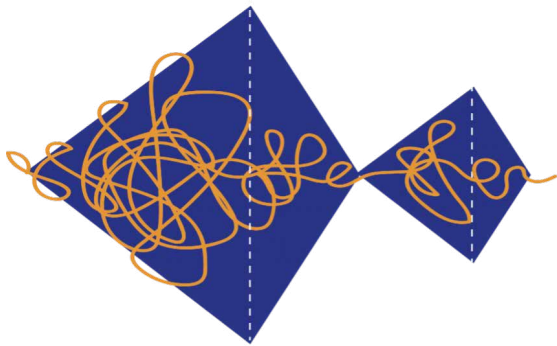
"Vi utgår ifrån dubbel Diamond, att få studenterna på en hög nivå med förståelse för process och metod, med en mera övergripande bild av vad designprocessen är."

Double Diamond (figur 3) visar på hur man måste öppna upp processen för att få kunskap och insikter i problemställningen. När en linjär process betonar



Figur 3. Double Diamond – en beskrivning av designprocessen framtagen av Design Council, 2005.

det snabba beslutsfattandet, i en föreställning om att man därigenom snabbare kommer vidare, betonar designprocessen nödvändigheten av att ägna tid åt den första fasen, att rama in och rama om problemet (frame and re-frame) för att få en bättre kunskap om problemets art. Ofta upptäcker man att den initiala frågan var fel ställd och behöver formuleras om, inte minst för att man blandar ihop medel med mål.

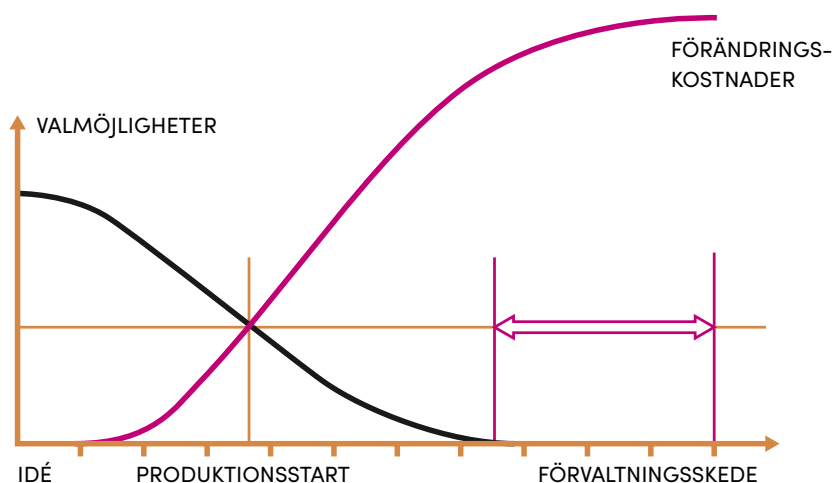


Figur 4. En illustration av tidsaspekten i Double Diamond-processen³²

Att ringa in, undersöka, analysera och definiera ett upplevt problem, eller en mer omfattande utmaning, låter kanske enkelt, men är sällan det

när man väl börjar vända på stenarna. Om vissa designområden fokuserar på problemlösning kan andra, exempelvis tjänstedesign, fokusera på systemförändring. Oavsett vilket så kräver designprocesser öppenhet för delar som man till en början inte ser eller känner till. Detta innebär ett systematiskt arbete kring okända faktorer. Omfattande frågeställningar som klimatansvar och ansvar för sociala frågor tar allt större plats samtidigt som ingen aktör har alla svar. I viss mening framträder förmågan att ringa in komplexa problem som designprocessernas själva nav.

Det är även i ett ekonomiskt perspektiv motiverat att använda sig av designprocessens metoder och tänkande vid utvecklingen av produkter, framför allt i en utvecklingsprocess tidiga skeden, då kostnaderna för att göra fel och upptäcka fel i efterhand blir kostsamma att åtgärda, den första fasen i Double Diamond: Discover. Figur 5 nedan illustrerar på ett tydligt sätt relationen mellan utrymme för undersökningar och kostnader för att åtgärda i efterhand. Att man måste ta beslut om vilket problem man ska fokusera på är också en del av designprocessen, men tas då med en bättre insikt om problemet och dess art.



Figur 5. Utrymme för valmöjligheter i inledningsfasen kontra kostnader för att ändra efter produktionsstart och under förvaltningsskede.

³² Figuren togs fram i en masteruppsats vid HDK, där man undersökte kreativa designprocesser i olika organisationer (Herzfeld and Nguyen, 2018)

Att skapa ett öppet klimat, där alla involverade vågar tillföra förslag och frågor, samtidigt som de känner sig trygga i processen, kräver som redan har nämnts aktiva insatser från ledningar och processledare. "Man måste satsa för att vinna" – ett talesätt som inte minst gäller utveckling. Det krävs mod att satsa och mod att pröva och riskera att misslyckas (icke att förväxlas med dumdristighet och vårdslöshet med resurser). Flera av de intervjuade trycker särskilt på mod: "Man måste ha mod att ifrågasätta värderingar och tyckanden och mod att pröva och riskera att göra felsteg."³³

Mod hos ledningar och beslutsfattare, eller avsaknaden av mod, kan vara ett hinder för att lita på designprocessen och dess resultat.³⁴ I företag där design har blivit en strategisk resurs och bidragit till framgång är just förhållningssättet relativt till design det som skilt dem från andra företag där design endast används på ett taktiskt, yttligt sätt, till exempel att "snygga till något". Det krävs både mod, eller *kurage och empati*, för att lyckas.

Trots det uppenbara värdet av designers kompetenser, kunskaper och förmåga att utveckla produkter och tjänster och bidra till en kreativ omställning är det ändå inte självklart att vare sig företag eller organisationer i offentlig sektor anlitar utbildade designer. Flera av informanterna i studien beskriver att de efter utbildningarna har kommit ut till en arbetsmarknad som inte förstår vad de kan och som inte efterfrågar deras kompetens. Samtidigt ingår designer inte på ett självklart sätt i konstnärsfältet och har därför svårt att inordna sig i stödformer och initiativ som särskilt riktar sig till konstnärer. Man hamnar mellan stolar. Kombinationen av arbetsmarknadens sega strukturer med silotänkande och svårigheter att samarbeta över kunskaps- och yrkesgränser, och en politik för kulturskapares villkor där designer inte självklart ingår är problematisk. Det är ytterligare en konsekvens av de glapp som verkar råda mellan gängse verksamhetskulturer och kulturer som finns i de kreativa och kulturellt betingade förändringsprocesser som design ytterst är ett uttryck för.

Visualisering och prototypande

I designarbete, särskilt inom industridesign, finns ofta möjlighet att arbeta med fullskalemodeller som kan prövas av användare. Här upptäcks svårigheter och eventuella svaga länkar på ett konkret sätt och kan därmed förhindras att gå vidare till produktion – något som kan bli mycket kostsamt. "Prototypande plockar ut idéer ur huvudet och gör dem till verklighet" uttrycker man i ett informationsblad från Hasso Plattner Institute.³⁵ Till stöd för det senare finns designers förmåga att i bilder *visualisera* analyser och synteser som sker och därigenom underlätta kommunikation mellan deltagare i processen. Förutsatt att bilden är tydligt framställd och presenterad vid rätt tillfälle – så att den blir förstådd och upplevs relevant – kan en bild som fångar upp idéer och tankar ofta vara mer effektiv i kommunikationsarbetet med att få alla inblandade att förstå, än om samma förhållanden hade förklarats enbart med ord. På detta sätt skapas en grund för förståelse i komplexa situationer.

De metoder som utvecklats i designprocessen liknar de etnografiska och antropologiska, men i design betonas *visualiseringen* för att därigenom skapa en gemensam bild för dem som deltar i processen. Designarbete innebär intensiv kommunikation och delande av information, i bilder eller prototyper, för att uppnå resultat som grundar sig på verkliga problem.

Kompetenser som på en kvalificerad nivå kan driva processer för förändring och omställning är högaktuella inom många områden i samhället. Behoven av förändring är idag ofta akuta och omfattande och ställer många gånger krav på att kunna hantera målkonflikter och komplexiteter, eller så kallade wicked problems. Designprocesser används ofta som motor och organiserande kraft i förändrings- och utvecklingsarbeten och som därför också kan utnyttjas i arbetet med att uppnå långsiktigt hållbara samhällen.

33 Citat från intervju genomförd hösten 2021.

34 Svengren Holm, Lisbeth (1995). Industriell design som strategisk resurs. En studie i designens metoder och synsätt som del i företags strategiska utveckling. Lund, Studentlitteratur.

35 Ibid. Översatt från engelska: "Prototyping gets ideas out of your head and into the world".

Helhetstänkandet i design

Silotänkande i linjära processer har ofta framförts som problematiska därför att man missar det integrerade helhetstänkande som präglar designprocesser. Designerns förmåga är att kunna "zooma in och ut", dvs se både helhet och detalj, eller som Konstfack lyfter fram i sin definition av designprocessen, kunna använda ett helhetstänkande: "... Designprocessen möjliggör också samskapande mellan olika professioner, den är en kreativ process, som genererar problemlösningar eller t o m radikal problemomformulering."

Marcus Jahnke, forskare och verksamhetsledare för Centre for Sustainable Urban Futures,³⁶ kopplat bland annat till Göteborgs stad, beskriver design och bakomliggande orsaker till silotänkande och till att helhetssyn åsidosätts i ett uppföljande mejl efter sin intervju:

"Ett sätt att beskriva vad som är speciellt med design, och som kanske kan förklara varför designprocessen fungerar som den gör, är att design handlar om att skapa helheter, till exempel en hel sko, en hel banktjänst eller en hel rumsinredning.

Givetvis är dessa "helheter" också delar i ännu större sammanhang, en sko i en hel outfit, en banktjänst i en banks uppsättning tjänster och en inredning i ett helt hus med olika rum med sina inredningar. Men dom är kompletta i sig, och som helheter innehåller dom allt ifrån funktionella tekniska lösningar till estetiska och symboliska uttryck.

En designer måste klara av att hantera den helheten – ibland med en egen kunskap som täcker in hela komplexet av teknik, form, symboliska uttryck etc, som exempelvis en grafisk formgivare som förstår både läsbarhet och symbolik, eller en glasformgivare som kan kombinera form med funktionalitet i skapandet av till exempel en vas.

Oftare är designern en av många discipliner som samverkar, men där designen är just konsten att få ihop helheten. Ingenjören behöver inte bry sig om vad materialet symboliserar, bara att det ska hålla (men även inom ingenjörsyrket görs så klart estetiska överväganden – t ex att göra kabeldragningen i ett datorskåp ordnat utöver vad som är strikt funktionellt motiverat, men den kunskapen tillhör ofta det tysta outtalade yrkeskunnandet).

Designern förstår att varje detalj också påverkar helheten, praktiskt, tekniskt, symboliskt och estetiskt. Det är inte minst därför som designern måste laborera med hur allt hänger ihop genom en skissande praktik. En förändring i en del, till exempel i ett materialval, har konsekvenser för funktionen, men också för uttrycket.

Det är också därför som designprocessen är så tillämpbar på samhällsutmaningar av olika slag. Sådana utmaningar är inte enskilt antingen tekniska, sociala eller politiska – utan en komplex sammansättning av alla dessa aspekter, och fler därtill. Samma typ av undersökning krävs mellan del och helhet, och mellan funktion, symbolik, mening etc. även här. Och dessa undersökningar utgår, idealt i alla fall, ifrån en öppen undersökning av vad som egentligen är det grundläggande behovet eller frågan – vad utmaningen handlar om.

Poängen är att inom samhällsbyggandet tappades fokus på helheten, och vilken process den kräver, bort under efterkrigstiden när planeringen ensidigt modellerades på naturvetenskapens processer – det uppstod ett gap. Och det är därför som man nu inom dessa områden hämtar inspiration och process från design.

Inom andra områden har det varit otänkbart att reducera helheten ensidigt till funktion och teknologi – inget skulle kunna säljas, inget skulle tilltala människors vilja att bygga identitet, skapa status, bekräftas socialt, uppleva verkligheten estetiskt och sinnligt om inte teknik kombinerades med estetik och mening, ofta genom design.

Man kan se det som att den förmoderna kunskap som design representerar, en kunskap från tiden innan estetik och teknik separerades, och som alltså tappats bort inom vissa områden, gör ett återtag och fyller gap efter gap i det moderna bygget, så att mening, estetik och teknik åter kan hanteras som självklara delar av allt ifrån produktutveckling till samhällsbyggande.

Att detta är så svårt att förklara, och för många svårt att förstå, är ju för att de flesta av oss, och inte minst många av de ledare och politiker som ska 'övertygas' – är barn av moderniteten och fostrade in i en ordning som övervärderar funktionalitet och undervärderar konst, estetik och mening."³⁷

³⁶ Göteborgs universitet, Centre for Urban Sustainable Futures. <https://gm.vu.se/urbanfutures/sv> (hämtad 2022-02-15)

³⁷ Citatet är hämtat från ett mejl från Marcus Jahnke till utredarna, 2022-02-03

Designprocessen inom tjänstedesign

Även inom tjänstedesign används metoder som handlar om att *materialisera* och *förkroppsliga* (embody) skeenden för att på så sätt tydliggöra och kommunicera till exempel brister i ett visst system. Ett exempel på materialisering och förkroppsligande som metod finns i berättelsen om Experio Lab, Södersjukhuset och maten på sid 18. Tjänstedesign har i allt högre utsträckning kommit att användas för att möta samhällsutmaningar genom förbättrad organisering av offentliga verksamheter. Tjänstedesignområdet är liksom andra designområden flerdisciplinärt. Christian Bason, vd på Danskt Design Center, uttrycker koppling till samhällsbehoven så här:

*”Framtidens samhälle kommer att kräva tjänstedesign på en ännu högre nivå. Design för mer systemisk, hållbar transformation är ett snabbt växande område som alla som har att göra med långsiktiga förändringar i samhället bör ta itu med.”*³⁸

Tjänstedesign utgår från att individer är experter på sina egna erfarenheter och att deras erfarenheter är en viktig komponent i att förstå de förutsättningar som finns för att skapa mening och värden för individer och verksamheter.³⁹ Det betyder att processen även innehåller en *lekpersonspraktik*, det vill säga att man tillsammans i projekten skapar en gemensam spelplan som *alla kan vara delaktiga i*, trots vars och ens brist på kunskap inom andra områden än det egna.⁴⁰ Alla som på olika sätt berörs av verksamhetens tjänster involveras i processen; användare, medarbetare och chefer. Specialistkunskaper och terminologi behöver översättas mellan yrkesgränser och mellan professionella och användare så att alla kan förstå. Det behöver vara högt i tak och finnas tolerans för felsägningar och ”dumma frågor”. Allt för tillvaratagande av kunskap och sammanvägande av motstridiga intressen så att processen kan röra sig framåt. Att skapa ett tillåtande klimat för detta som möjliggör kreativt tänkande är en gemensam uppgift både för ledningen hos beställarorganisationen och för de designer som har anlåtats. Alla ska inte bara veta vad som sker, de ska också tycka det är angeläget att framföra sina kunskaper och sin mening, känna engagemang

och ägandeskap. Involverande är centralt i designprocesser, dess själva kärna. Designer är skolade i att inrikta sig på att förstå användare och aktörer för att undvika att något skapas som inte fungerar i praktiken.

Inom tjänste- och systemdesign fungerar prototypande och testande på ett annat sätt än inom produktdesign. Själva grunden i tjänstedesign handlar om att undersöka hur organisationer fungerar som *system* för att kunna svara mot en komplex uppsättning av behov, exempelvis i vårdssituationer där patienter, personalgrupper som tillhandahåller vården och den fysiska miljön ska fungera ihop som en helhet. Berättelsen om Experio Lab på sid 18 handlar om hur tjänstedesign har utvecklats inom vården.

Samtidigt som tjänstedesign och digitaliseringen av tjänster hänger tätt samman finns det stora problem för många användargrupper. De är visserligen experter på sina upplevelser, men det hjälper dem inte när de möter ny teknik. Teknikjakten, på sid 74, är en berättelse om detta problem och hur designprocessen kan bidra till att minska det digitala utanförskapet.

Tjänstedesign i den offentliga sektorn

Inom området tjänstedesign talar man i offentlig sektor i stället om *inbäddad design*. Förhållningssätt och själva förmågan att arbeta med designprocessen som utgångspunkt lyfts fram som en princip för organisationens arbete. Designer finns kanske permanent i organisationen, eller arbetar med olika deluppdrag. En undersökning visar att antalet anställda designer i statliga och kommunala organisationer ökar – om än från en låg nivå⁴¹. Inte minst har samarbetet mellan SVID och SKR bidragit till att man har lärt sig att förstå och använda designprocessen för utvecklingsarbeten genom ”Innovationsguiden” (läs mer om detta på sid 77). Medarbetare i verksamheten som utvecklas blir successivt bekanta med processerna och assimilerar framför allt de delar som handlar om sätt att förhålla sig till problem, att inkludera alla berörda på ett tidigt stadium, att ständigt söka kunskap, att ta del av konkretiserande visualiseringar, samt att undersöka flera möjliga lösningar innan man

38 Bason, Christian (2021) Förord. Holmlid, S., Wetter Edman, K. *Tjänstedesign – principer och praktiker*, s. 9. Lund: Studentlitteratur.

39 Holmlid, S., Wetter Edman, K. (2021) *Tjänstedesign – principer och praktiker*, s., 53. Lund: Studentlitteratur.

40 Ibid; Stefan Holmlid, 2022-01-19

41 Se <https://designleadership.se/state-of-design-the-swedish-edition/the-state-of-design-swedish-edition-2020-report/>

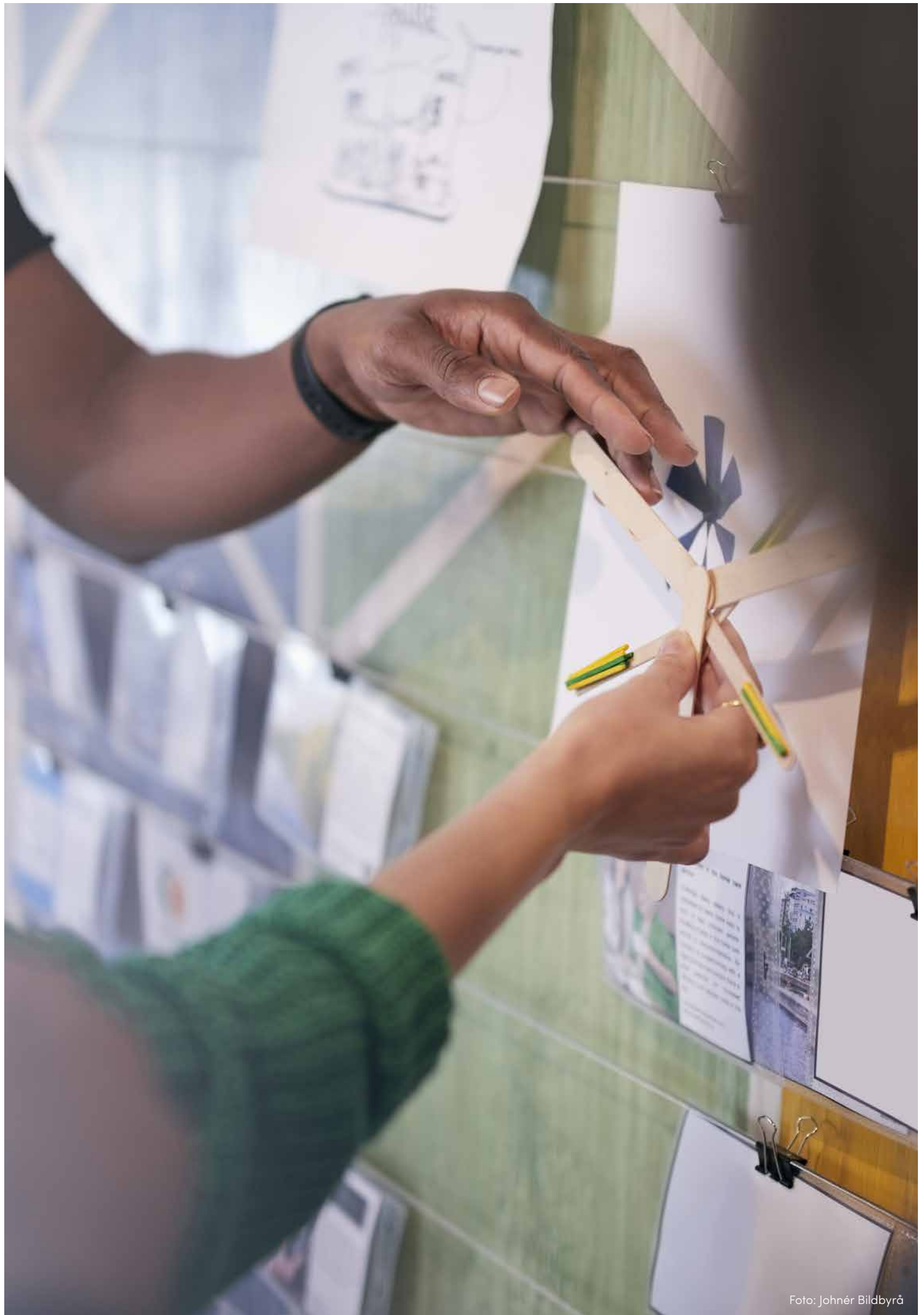
bestämmer sig. Läs mer om inbäddad design i exemplet Experio Lab i Värmland på sid 18.

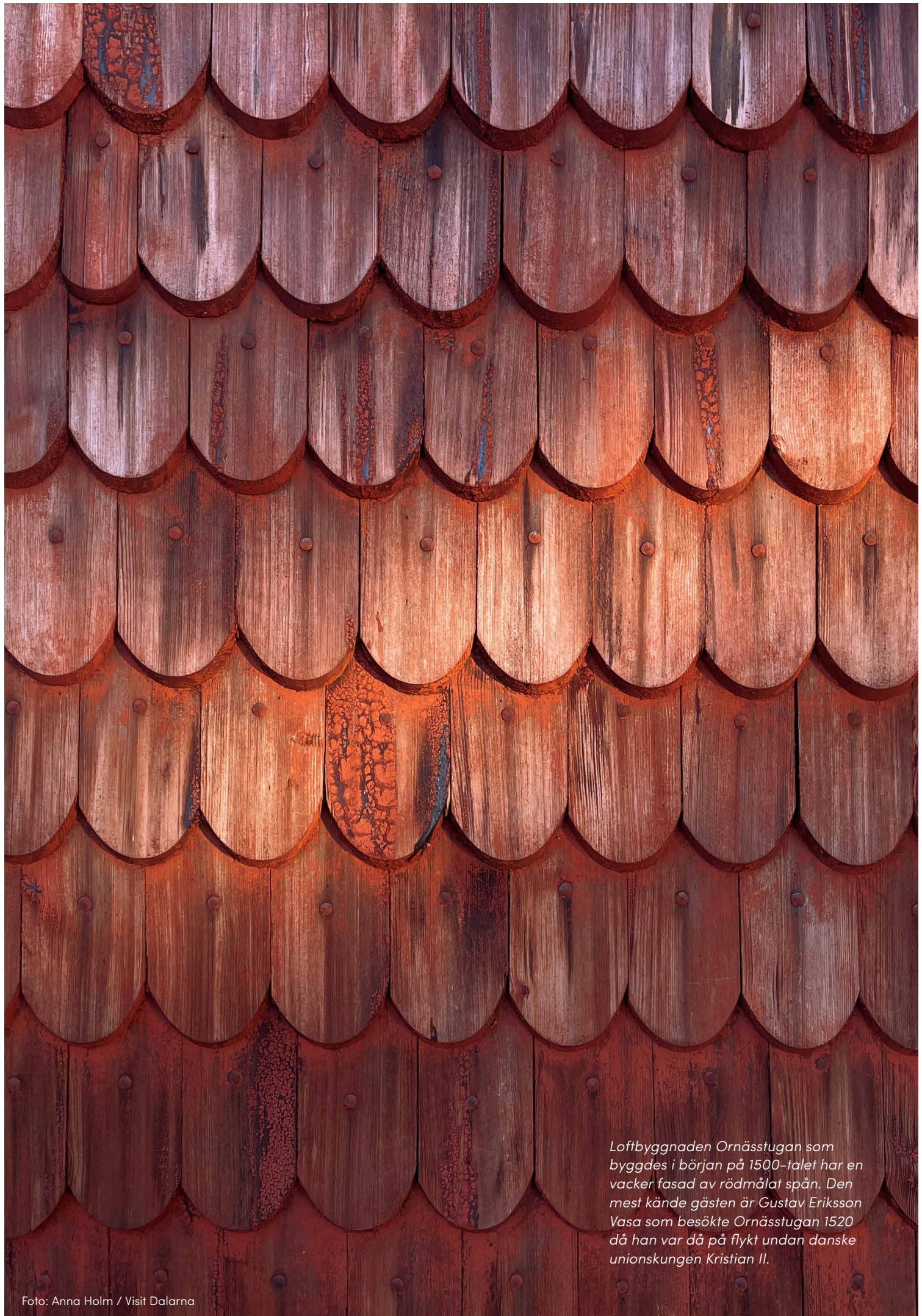
På frågan hur design/designprocesser kan bidra till utveckling inom företag och offentlig förvaltning svarade designhögskolorna att design – både som analysverktyg och processmetodik – ger möjligheter att stödja organisationer och företag att undersöka/analysera, testa och styra mot ökad hållbarhet. Flera svar i enkäten handlar om samhällsperspektiv och effektivisering i offentlig förvaltning och om kvalitativa aspekter av social hållbarhet. Några särskilda områden pekas ut, bland annat innovationsupphandling och universell utformning i citaten nedan:

"Offentlig förvaltning kan ha stor nytta av designprocessen som arbetsmetod för att skapa förnyelse, ökat medborgare/kundvärde och effektivisera sin verksamhet. När inte osthyvel-principen längre räcker till för effektivisering i offentlig förvaltning så tror vi att designprocessen som arbetsmetod kan skapa innovativa resultat där mer värde för medborgarna kan skapas ur begränsade resurser."

"I en samhällskontext där tillgången på resurser är begränsad och effekterna av en aktivitet måste bedömas på både kort och lång sikt, både vertikalt och horisontellt, kan designprocesser bidra till att verksamheter får större kontroll på sina processer. Det i sin tur gör att de kan bli mer effektiva, i betydelsen bättre på att uppfylla och leva upp till omvärldens behov, krav och förväntningar."

"Ett exempel är inom universell utformning och digital tillgänglighet där företag och offentlig förvaltning idag behöver ställa om och utveckla design av system och tjänster för att möta samhällelig förändring."





Loffbyggnaden Ornässtugan som byggdes i början på 1500-talet har en vacker fasad av rödmålat spån. Den mest kände gästen är Gustav Eriksson Vasa som besökte Ornässtugan 1520 då han var då på flykt undan danske unionskungen Kristian II.

Designprocesser och hållbarhet

Under intervjuerna har vi sett tydlig vilja, förmåga och kraft hos designföretagen att bidra till det större arbete som omställning till långsiktigt hållbara samhällen innebär. Denna vilja tycks även koppla till öppenhet kring egna avsikter och till självkritik. Här finns mycket att göra för samhällsaktörer överlag och visst – även designaktörerna har sega strukturer att göra upp med vad gäller exploatering av resurser, representation och interna företagskulturer.

Hur designers arbetar med hållbarhetsfrågor varierar beroende på var de befinner sig. I arbetet med studien har många konkreta exempel på hållbarhetsarbete och utvecklingskraft framkommit. Några designers arbetar i företag där miljötanket är genomgripande. Andra bidrar till processer där omställningsarbete just har påbörjats. Några designers har gått före och skapat företag där utveckling mot hållbarhet och cirkularitet genomsyrar allt i företaget och i produkterna, som till exempel Cake och Houdini⁴² men det finns många fler. Ett av de tydligaste exemplen på miljömässig hållbarhet är samarbetet mellan Usify och LKAB (se sid 93). Den av UD finansierade satsningen Swedish Design Movement⁴³ är en samlande plattform för att främja hållbar designexport. Genom att lyfta fram banbrytande aktörer inom design, arkitektur och mode stärker programmet omvärldens nyfikenhet på svensk design och bidrar till en ökad efterfrågan på hållbara varor och tjänster. Instagramkontot med samma namn ger en överblick över medverkande företag.⁴⁴

Miljömässig och social hållbarhet har också fått en framskjuten plats i designutbildningarna. Man har anammat behoven att åstadkomma cirkulära system, att se på hela livscykler av produkter. Adrian Forty beskriver i boken *Objects of Desire*⁴⁵ den historiska utvecklingen om hur design bidragit till att skapa produkter vi åtrår, som attraktiva föremål för en konsumtionsorienterad marknad. Det märks i designutbildningarnas svar att de vill ha en annan syn på design, man vill ta ansvar för vad design gör,

som en svarande påpekade, "man vill bort från så kallad 'kreativ förstörelse', som ett sätt att kasta ut det gamla till förmån för nya produkter". Men också vikten av att nya produkter ska ha en mening:

"Här ser vi ett skifte i synsättet på design; en förflyttning från att vi tidigare designade objekt till att vi idag designar mening."

"Grunden är att de är hållbart producerade och ansvar tas till produktens hela livscykel och dess potentiella konsekvenser. Design som utformats med sociala och inkluderande perspektiv öppnar för att social, ekologisk och ekonomisk hållbarhet stärks [...]"

"För att sammanfatta så arbetar vi med tre olika typer av designprocesser och utnyttjar dessas olika styrkor för att angripa hållbarhetsproblematik och generera hållbara lösningar:

- *Kritiska designprocesser använder vi för att uppmärksamma våra attityder mot överkonsumtion, fossila råvaror och slit-och-släng.*
- *Traditionella designprocesser använder vi bland annat för att skapa mer robusta produkter och positiva känslor mellan produkt och människa, vilket ökar sannolikheten att produkten får en ökad livslängd då den kan repareras, vårdas och kanske även uppgraderas efter nya behov.*
- *Utöver detta så konstaterar vi att fysiska produkter består av material, och inte sällan fossila material, vilket har en negativ klimatpåverkan."*

"[...] vi vill helst se innovation, det vill säga helt nya sorters produktinnovationer som kan skapa nya värdekedjor, hållbar tillväxt och konkurrera bort produkter bestående av fossila material. Vi vill alltså åstadkomma det som Schumpeter kallar "kreativ förstörelse" vilket är en kraftfull mekanism inom innovation och förnyelse."

⁴² Intervjuer med Eva Karlsson (2021-12-03) och Stefan Ytterborn (2021-12-03).

⁴³ Swedish Design Movement leds av Svenska institutet i samarbete med Svensk Form, Sveriges Arkitekter, Swedish Fashion Association, Trä- och möbelföretagen, samt företrädare för Göteborg, Västsverige, Malmö, Stockholm, Umeå, Business Sweden och Visit Sweden

⁴⁴ <https://www.instagram.com/swedishdesignmovement/>

⁴⁵ Forty, A. 1986. *Objects of Desire. Design and Society since 1750*. London: Thames & Hudson Ltd.

I enkäten till designhögskolorna ställdes också frågan om vilka hinder de ser för att design/designprocesser ska få bidra till utveckling och hållbarhet. Det är en fråga som engagerar. I svaren pekar flera svarande på svårigheter som hänger samman med en mycket förenklad men samtidigt utbredd föreställning om design, i samhället i stort. Man pekar också mot att de värden som design ger – som är högst verkliga, med verkliga effekter – sällan är mätbara. Vidare pekar man mot försörjningsförutsättningar och bundenhet till en industri som många gånger fortsätter sina utvecklingsprocesser och produktion i ohållbara spår. Flera av svaren tar upp dessa förhållanden:

"The negative impacts of industrial design today largely have to do with design's strong liaison with industries and businesses producing things and services for consumption. This has led to design being enmeshed in ecological and economical practices of unsustainability, which need to be re-thought if design is to be able to support sustainable ways of living."

"De främsta hindren är de föreställningar som är dominanta kring design – att det handlar om formgivning och design thinking, en naiv inställning inom arkitekturen till design, och att organisationer inte arbetar med sin designförmåga (eller annorlunda uttryckt inte arbetar med att integrera design i organisationen utan särbehandlar). Ett hinder som följer med detta är att organisationer och individer fortsätter att reproducera de här bilderna. På samma sätt som att samma aktörer reproducerar idén om designprocessen som ett isolat, snarare än design som en profession och kompetens som behöver integreras i organisation och processer."

"[...] invanda ovanor, normstrukturer i samhället och institutionalisering i designbransch vara hinder för hur mer hållbara designprocesser kan bidra till utveckling."

"Dels kan design i ett för snabbt problem-lösarparadigm ibland leda till design som genererar onödig greenwashing, överflödig produktion i strävan efter innovation etc."

"Många av de värden som gör skillnad för människors livsvillkor är inte mätbara i naturvetenskaplig mening. Då vår kultur använder sig av mätbarhet som enda värdemätare blir

mycket av det som design kan bidra med, inte dokumenterat och formaliserat. I beslutsprocesser kring upphandling räknas inte de flesta värden in vilket leder till att producenterna inte utvecklar de aspekterna av produkterna. Det finns också en tendens hos konsumenter och brukare att säga att en vill ha "utveckling" och "nytänkande" när en egentligen menar att en vill ha det bekanta men av rätt referensgrupper högt värderade. Förändringsobenägenheten är en av de stora bromsklotsarna för utveckling i en hållbar riktning."

Att det behövs en förändring även vid designskolorna lyftes också fram:

"Att design fortsätter att beskrivas som endast yta och endast produkter. [...] ska vi åstadkomma en hållbar framtid behöver vi prata design, på allvar. Att utbildningsprogrammen inte förmedlar en bredare kunskap och ansvar för design och adresserar design som utvecklingskraft. Att designers inte tar ansvar för sina lösningar."

Man tar också upp det som vi tidigare diskuterat, tidsaspekten, att inte tillåta den inledande problematiserings- och undersökande fasen att ta den tid som skulle ge värdefulla perspektiv och insikter:

"Att pröva idéer inkluderande och hållbart kan ibland kräva (tidsmässigt och monetärt), därför måste värdet att gå denna extra mil bli synligt för dem som engageras."

Det är något som också ställer krav på kurage i organisationer där beslutsfattande för att "komma vidare" ses som centralt:

"Bristande mod och bristande resurser att satsa på små produkter i små begränsade upplagor för små kundgrupper är kanske det främsta hindret för utvecklingen av en hållbarhetsbefrämjande design. Begränsad tid för omvärldsanalys, tvärvetenskapliga och gränsöverskridande möten och designdriven forskning är ett annat hinder."

Med tanke på den roll som design har för att ställa om till ett cirkulärt samhälle ställdes också frågan till designhögskolorna vad politiken kan göra för att stärka designens ställning. Svaren tar upp allt ifrån ökad akademisk frihet till upphovsrätt, arvoden och fungerande stöd för ökade möjligheter till experiment kopplade till utveckling/transformation

och hållbarhet. En svarande pekar på behovet av intresse från politiken, och för nationell samling av designfrågor och aktörer.

"Detta är en svår fråga men vår uppfattning är att politiken kan stärka designens ställning genom att bejaka och politiskt stödja designprocessen som en kraftfull förändringsmetodik som är tillämpningsbar för många fler situationer och problem än man tror."

"Beslut [behövs] (utredarens tillägg) som stödjer hållbar utveckling, nyttjande av designforskning och mer medel att söka på både vetenskaplig och konstnärlig grund."

"Stödja utbildning, forskning och innovationshubbar öppet för företag, organisationer, offentlig sektor och entreprenörer med seriöst hållbarhetsfokus."

"Initiate a national design council that includes not just the traditional and established areas of design (or form), but that starts from the much wider and more transformative notion of design that is now driving new business areas, as well as education and research. Such a council would have to collaborate across sectors, including both private and public spheres as well as higher education and research."

"Designpolitiska mål och visioner bör vara vägledande för de politiska beslut som krävs för att få till stånd en strukturell förändring av produktionen från det linjära till det cirkulära."

"Energimyndighetens utlysning "en energieffektiv vardag" är ett exempel på ett bra projekt som stärker våra möjligheter till att göra skillnad."

Vilka målgrupper är det då som behöver öka sin kunskap om designprocesser, samt om vad design gör? Svaren från högskolorna visar att förståelse för design behövs i många grupper och på olika nivåer i samhället. Inte för designens egen skull, eller för designer i första hand, utan för att främja en positiv utveckling och transformation till långsiktig hållbarhet. Svaren speglar också frustrationen och vad som framkommit i studien att förutsättningarna för att bedriva ett utredningsarbete som kan vara lite av ett moment 22. Var börjar man när man vill synliggöra ett område som i all sin komplexitet är osynligt för många? Enkla, snabba förklaringar om design kan vara lockande att göra men då

missar man att förmedla djupet och potentialen som finns i designprocesser för att uppnå samhällsförändringar med sikte på hållbarhet.

"Vår erfarenhet är att designmedvetandet behöver stärkas hos många målgrupper. I detta tror vi att det är viktigt att få olika målgrupper att se design/designprocessen som ett effektivt och ändamålsenligt förändringsverktyg när något nytt och bättre eftersträvas och/eller då mångdimensionella, komplexa och illa definierade problem ska lösas. Vår erfarenhet är att då vi genomfört designprojekt med nya externa aktörer så är det först då de får ta del av de kreativa och nytänkande lösningarna som genererats i slutet av designprocessen som de förstår nyttan och förändringskraften i design. Målgrupperna brukar då även få en djupare förståelse för design som process. Ju fler målgrupper som involveras i designprocesser/projekt desto mer stärks målgruppernas designmedvetenhet."

"Målgrupper som behöver nås är inte i första hand de som själva arbetar med design och designutbildning utan de som förväntas vara dess kunder, inköpare och beställare av möbler och inredningar till offentliga rum. Och då tänker jag inte i första hand på de rum där medvetenheten om design redan är hög (som museer och andra kulturarenor). Jag tänker på en stor gråzon av offentliga rum inom kyrklig, kommunal och landstingens förvaltning (församlingsgårdar, skolor, förskolor, väntrum i vårdcentraler, vård- och omsorgsboende mm)."

"Designmedvetandet behöver stärkas hos politiker, i offentlig förvaltning och på designbyråer. Även den vanliga konsumenten behöver förstå designens påverkan på samhället, här kan en nyckelmålgrupp vara aktörer i sociala mediekkanaler."

"Politiker, beslutfattare men även bred allmänhet. Designämnet borde adresseras redan i grundskolan. Lika självklart som bild och slöjd!"

"De producerande företagen. Det är nästan enbart de som har makten över medlen inom produktion idag. Så länge designers har försvagade arbetsvillkor finns inte kraften att kunna påverka företagen mer än i små former, som förvisso också gör skillnad: i materialval och upplysning."

"Beslutsfattare inom näringsliv och offentlig sektor."

"På ledningsnivå inom olika sektorer; privat/regionalt/ lärosäten och inom politiken. I det gemensamma mötet- med visualisering som kommunikativt verktyg."

"Beslutsfattare inom offentlig och privata sektorn behöver få en starkare förståelse för detta för att på så sett få en så optimal utväxling av den kunskapen som tillhandahålls via KTH/ITM/IPU (teknisk design) samt andra lärosäten som driver dessa frågor."

"Beslutsfattare inom offentlig och privata sektorn behöver få en djupare förståelse för design. Idag är det självklart att man arbetar med jurister, ekonomer och kommunikatörer men design är ännu viktigare om man söker efter att utveckla en hållbar framtid. Kunskap som finns hos oss och som våra studenter har när de kommer ut i samhället skulle kunna växlas upp och få ge resultat."

En fortsatt diskussion med utgångspunkt från lärosätenas samlade synpunkter och svar på frågorna är ett bra underlag för den politiska diskussionen om design. Inte bara för politiken för gestaltad livsmiljö och utbildnings- och forskningspolitiken, utan även för andra politikområden där design kan bidra till samhällets utveckling i hållbar riktning.

Universell design

Universell design eller *universell utformning* är ett förhållningssätt med fokus på att miljöer, produkter och tjänster ska fungera för alla människor. Detta är ett område som tidigt var en styrka inom svensk industridesign. Design för alla, och universell design var begrepp som förknippades med svensk design redan på 1970-talet. Produkter och miljöer skulle fungera även för personer med funktionsvariationer. Hur aktuellt är begreppet universell design idag?

Vid samtal med organisationerna Delaktighet Handlingskraft Rörelsefrihet (DHR) och Synskadades Riksförbund (SRF) får vi veta att utformning av fysiska, byggda miljöer, även nybyggda, alltför sällan tar hänsyn till funktionsvariationer. Däremot har digitala miljöer utvecklats i högre grad med hänsyn till funktionsvariationer av olika slag. Berättelsen om "Värdig entré" illustrerar också de hinder som finns i projekt med fokus på universell design.

Karolina Celinska, sakkunnig inom tillgänglighet och användbarhet inom områden som miljö, varor, tjänster, utveckling av produkter och aktiviteter i DHR svarar på frågan om hon ser att DHR jobbar med design:

*"Ja – vi jobbar med universell utformning. Värdet ligger både i funktion och i signalvärde. Inkludering och användarfokus är huvudfokus för oss."*⁴⁶

Även Henrik Götesson på Synskadades Riksförbund (SRF) svarar jakande på frågan om förbundet jobbar med design:

*"Ja, vi jobbar med fysisk tillgänglighet och digital tillgänglighet. Vi pratar mycket om universell utformning, tillgänglighet och att saker ska gå att använda."*⁴⁷

På frågan om design spelar roll för samhällets hållbara utveckling svarar Karolina Celinska kort och tydligt: – Ja.⁴⁸ Karolina Celinska beskriver vidare hur hon ser en tillbakagång i intresset för universell design sedan början av 2000-talet, att saker och ting inte får ta tid. Som exempel nämner hon Stockholms Stads arkitekturpolicy som inte innehåller något om användare eller universell design trots att man hänvisar både till Globala utvecklingsmålen och till Gestaltad livsmiljö.⁴⁹ (När man söker i policyn efter orden "universell design", "användare", "brukare" och "funktionsvariation" får man endast en träff på "brukare".)

Liksom Karolina Celinska pekar Henrik Götesson på förändringar, vissa som blivit bättre och vissa som blivit sämre:

*"Det var enklare att gå i en stad för 20 år sen. Då var det enkelt, vad gäller ingångar. Nu ska man in i en galleria och hitta en butik. En traditionell gatustruktur var bättre. På det sättet har det blivit sämre. Det finns en hel del som blivit bättre, ny teknik för ljud och text, punktskrift, skärmförstoringar. Det har blivit bättre men det är inte tillräckligt bra."*⁵⁰

Både DHR och SRF konstaterar att det finns en tröghet i arbetet med att implementera arbetssätt som omfattar utformning av miljöer, föremål och system så att de passar alla.

46 Intervju med Karolina Celinska, Delaktighet Handlingskraft Rörelsefrihet (DHR), 2021-10-21

47 Intervju med Henrik Götesson, Synskadades Riksförbund 2022-01-20

48 Ibid.

49 Stockholm stad. (oktober 2021) *Arkitekturpolicy*. <https://vaxer.stockholm/globalassets/tema/stockholms-arkitektur/arkitekturpolicy.pdf> (hämtad 2021-10-22)

50 Ibid.

Berättelse:

Värdig entré



Foto: Nina Broberg

Om människor och processer i en statligt driven innovationsupphandling

Det är fredagskväll i november på Hornsgatan på Södermalm i Stockholm. Natthimlen är mörk men den breda gatan är upplyst. Trafiksignaler, cyklar och bilar skickar ut ljusstrålar i olika färger över den regnvåta asfalten. Restriktionerna för smittspridning har just släppt och trottoarerna är fyllda av människor som är på väg någonstans eller står i klungor utanför krogar och butiker. Utanför Folkoperan är det extra mycket folk. Föreställningen börjar om en halvtimme och besökare i olika åldrar trängs vid den sparsamt tilltagna entrén. Det är naturligt att entréförhållandena här vid stadsgatan är trånga i jämförelse med kulturlokaler som ligger på öppnare platser i staden. Samtidigt är det en fin tillgång både för staden och operan att stadslivet och kulturen bokstavligen talat trängs på samma yta för en stund. Människor har olika mål och olika saker i sinnet – några tänker på att bänka sig på krogen, andra är på väg hem släpandes på kassar efter matinköp inför helgen och ytterligare några är förväntansfulla inför en föreställning.

Det rör sig i klungan av människor som väntar på att gå in i foajén. En rullstolsburen kvinna försöker ta sig genom trängseln. – Ursäkta, kan jag få komma fram? Hon får hjälp av de som står nära att påkalla uppmärksamhet och lämna plats, och

rullar fram mot den tunga granittrappan som leder upp till operans entrédörrar. – Ska vi lyfta upp dig? frågar en person som står invid. – Tack för vänligheten men jag klarar det här med lite hjälp från personalen, svarar kvinnan. En vakt som stått vid entrén kliver fram och ber människor att lämna plats i trappan. Sedan sätter han in en nyckel och trycker på en knapp på en låg stolpe helt nära sig. Tyst och långsamt sänker sig de tre stegen i den tunga granittrappan tills de planar ut och blir till en platta i marknivå precis framför kvinnan i stolen. Lugnt rullar hon på och låser hjulen. – Allt ok? frågar vakten och kvinnan nickar. Plattan höjer sig sakta till entrédörrens nivå. Kvinnan rullar av och byter några ord med vakten innan hon försvinner in genom entrén. Den tunga stenstadstrappan återtar sin ursprungliga form på samma tysta vis som när den förvandlades till en lyftplattform.

Vad är detta för något? En lyftplatta för hjulburna som knappt är skönjbar för ögat när den inte är i gång? Så olik alla otympliga ramper av sträckmetall som behöver fällas ut och placeras rätt eller är fasta och formade på sätt som gör det tydligt att de kommit till utan närmare engagemang vare sig i människor eller miljö. Det enda som syns av lyftplattan utanför Folkoperan, för den som

tittar mycket nära, är millimeter-smala springor i trappans granitsteg och den diskret placerade stolpen med strömbrytare. Någon har designtänkt här, på hus, människor, innovationer och hållbarhet. Men vem? Och hur?

Året är 2005. Det är Designår i Sverige. Syftet är att främja designområdet som sedan cirka tio år har en plats i kulturpolitiken. Institutioner och näringsliv har informerats och Kulturdepartementet har gett uppdrag till 150 statliga myndigheter att uppmärksamma Designåret. På Statens Fastighetsverk (SFV) finns yrkespersoner som kan bygga och kulturarv. Deras jobb är att förvalta och utveckla det statliga fastighetsbeståndet. "SFV ska bruka, bevara och förädla natur- och kulturvärden i bidragsfastigheterna och verka för att värdena levandegörs", säger generaldirektör Bo Jonsson i Fastighetsverkets egen tidning Kulturvärden.⁵¹ Regeringen väntar sig att myndigheter som fått uppdrag ska medverka i det statliga programmet. Men vem ska ta sig an uppgiften på Fastighetsverket, och med vad? Som punkt tre på GD:s prioriteringslista kommer tillgänglighet. Byggnaderna behöver vara tillgängliga för alla människor. Det innebär i praktiken en hel del.

Tillgänglighetsfrågan och uppdraget att uppmärksamma designåret klingar väl ihop. På verket är man trötta på att upphandla klumpiga ramper och hissar som erbjuds på marknaden. De passar inte de byggnader man förvaltar och är inte särskilt välkomnande för människor. Dåvarande chefsarkitekten på SFV Peter Ohrstedt berättar för Kulturvärden att man har reserverat särskilda medel och att det projekt man tänker sjösätta under Designåret har namnet *Värdig entré*. Namnet föds under en grundlig problemanalys – första steget i en designprocess. I stället för att fråga sig – Hur ska vi forma en ramp? öppnar man för reflektioner kring vad det innebär att känna sig väl behandlad som människa och varför det är viktigt att behandla hus på ett omsorgsfullt sätt. – Varför ska en person som inte kan gå i trappor hänvisas till en sämre ingång än andra? frågar man sig. Och varför ska ogenomtänkta tillägg solka ner helhetsupplevelsen av kulturbyggnader för besökare och förbipasserande? Varför behandlas inte entréer med omsorg och i ett rättviseperspektiv så att alla människor kan använda dem? På ett sätt som också visar respekt för huset?

Det man tänker sig att göra för att lösa problemet med ovärdiga ramper är något ovanligt för en fastighetsförvaltare: Man planerar helt medvetet, att gå in i en designprocess med tillverkare av tillgänglighetslösningar. Syftet är att både stimulera industrin och att få fram genomtänkta, välfungerande och välutformade produkter och tjänster som sedan kan användas för uppdatering av fastighetsbeståndet. "Vi tror att många tillverkare, framför allt mindre industrier, inte har någon tradition att arbeta med kvalificerad formgivning."⁵² säger Peter Ohrstedt. "Alltför ofta handlar det enbart om tekniska lösningar. [...] Vi hoppas på en framväxande medvetenhet hos tillverkningsföretagen, och att de upptäcker att design är kommersiellt gångbart."⁵³ fortsätter han.

Den som får ansvar att hålla samman styrgruppen för projektet är arkitekten och designern Per Anders Johansson, anställd vid SFV. Han råkar vara både inrednings- och byggnadsarkitekt. Inredningsarkitekter ingår i designfältet genom sitt sätt att arbeta utifrån en designprocess. De utbildas på konstnärliga högskolor medan byggnadsarkitekter i allmänhet utbildas på tekniska högskolor. Inredningsarkitekter får en gedigen utbildning i att förstå rum och att forma möbler, medan byggnadsarkitekter mer inriktar sig på större strukturer som hus och planering av hela områden. Konkret kan man säga att inredningsarkitekter har mer träning i att förstå användare – människokroppen, människors beteenden, perception och ergonomi. Likaså har de träning i att förstå produktdesign och produktframtagning – både i hantverksmässig och industriell mening. Att stå i kontakt med produktionen och testning av produkter ingår i inredningsarkitekters och designers jobb, medan arkitekter ofta befinner sig längre från produktionen.

Dessutom har Per Anders ytterligare en kompetens. Han är nämligen bondson. Tillika var hans föräldrar innovativa när de startade en glassfabrik på 1950-talet. På en gård och i en glassfabrik är det mycket som måste ordnas och fixas och det är långt till affären när något hakar sig. Per Anders har därmed fått påhittigheten med modersmjölken och uppväxtåren bland djur, maskiner, odlingar och glasstillverkning har satt sina spår. Ofta handlar det om att vara smart och hitta en lösning på plats, inte sällan i samarbete med andra. Livet på landet kan vara hårt och bönder måste hjälpa varandra, så är det bara. Och det finns ännu en sak att tillägga:

51 Ulla-Karin Höynä. Statens Fastighetsverk. 2005. Design och tillgänglighet. Kulturvärden. Nr 1/05. S. 3.

52 Ibid, s. 3.

53 Ibid, s. 3.

Per Anders är dyslektiker, vilket ger en djupare förståelse för vad det innebär att leva med en funktionsvariation. Har detta något att göra med förmågan att leda Statens Fastighetsverks insats under Designåret och projektet Världig Entré?

Nu börjar en resa. Att inte hitta det man söker efter på den befintliga marknaden, utan att i stället fungera som innovatör utifrån ett slags nollpunkt är inget som Fastighetsverket är helt hemma i, även om mycket av det man gör hela tiden innebär att lösa unika problem. Alla hus, miljöer, installationer och byggnadsdelar är ju olika. Beslut om insatser behöver fattas och övervägas dagligdags. Konkreta risker som brand, säkerhet i konstruktioner, hälsofarliga material och emissioner – allt behöver balanseras mot önskade funktioner för användare, resursanvändning på lång sikt och inte minst medvetenhet om historia och det formmässiga uttrycket i kulturarvsbyggnader.

Hursomhelst – en design- och innovationsprocess kräver en hel del av de inblandade. I korta ordalag handlar det om det känsliga läget att strukturera kreativitet och kunskaper utan att ta död på energi och förmåga. Det handlar om koll på tid och resurser, det vill säga på pengar och människor med olika slags personligheter och kunskaper. Inte minst gäller det att ha is i magen, att tåla motgångar och konflikter som oundvikligen uppstår i ett läge på väg mot ett ökänt mål. En designprocess går sällan eller aldrig rakt fram. Den krånglar sig fram och går då och då bakåt. En annan risk är att den som håller i pengarna (som ofta inte ingår i designteamet) tröttnar och ger upp när hen inte ser resultat tillräckligt snabbt. Och tillräckligt snabbt är ofta för kort för innovationer. Då och då, men långt ifrån alltid, händer det att personer med mycket energi och förmåga att jobba dygnet runt klarar uppgiften trots trycket från ledningar. Det vanliga är tyvärr att innovationsarbete dödas innan det ens börjat. I själva verket skiljer sig ledningspersoner och innovatörer ofta åt på många sätt.

Per Anders och resten av styrgruppen har tur då ledningen för SFV har tillit och gruppen får sjösätta sina planer. Delmål nummer ett är att formulera kravspecifikationer för upphandling av en leverantör som är beredd att gå in och utveckla en produkt som ännu inte finns. Rätt och slätt – designprocessen rör sig om något som få talar om vid denna tid år 2005 – en innovationsupphandling. Så kallat innovationspartnerskap ska först 2014

komma att antas som upphandlingsförfarande i Lagen om offentlig upphandling.⁵⁴

Det första som sker i Världig entré-arbetet är en identifiering av miljöer som ska fungera som piloter. Det kulturhistoriska värdet måste vara högt och av allmän betydelse. Vidare måste svårigheter med tillgänglighetsanpassning ha identifierats. Man väljer ut fyra piloter i Stockholm, varav två är Södra Bankohuset vid Järntorget i Gamla stan och Liljevalchs konsthall på Djurgården. Bankohuset färdigställdes 1680 – sannolikt världens första och därmed också äldsta bankbyggnad.⁵⁵ Byggnaden har en tre steg lång trappa i entréhallen innan man når entréplanet och hissen. En hjulburen person är därmed förhindrad. På Liljevalchs har Stockholms stad sedan länge försökt lösa problemet med en entré som kan användas av alla, utan att lyckas. Nu involveras också staden i Världig entré-projektet.

Samtidigt som man väljer piloter engageras personer med olika kompetenser. För första gången involverar Fastighetsverket flera industridesigner och kärnan i teamen består av en industridesigner och en arkitekt för var och en av de fyra pilotprojekten. Dessutom kallas en rad yrkesgrupper och experter in inom olika områden; tillgänglighet, kulturarv, inredningsarkitektur, konstruktion, el, material, miljö, kommunikation, mm. Vid sidan av projektledare och experter finns även administratörer, ekonomer och jurister som följer upp budgetar och att man följer lagar och regelverk. Mellan sex och elva kompetenser är det frågan om.

Av alla är användarna Per-Olof Bengtsson och Dagny Mörck de allra viktigaste. Detta är en av designprocessens viktigaste ingredienser – att tidigt involvera användare. Om lösningar man kommer upp med inte fungerar för dem är arbetet förgäves. Per-Olof rör sig på hjul och Dagny känner av vägen framåt med en vit käpp. De ska båda komma att spela betydelsefulla roller i projektet som länkar till nödvändig kunskap om funktionsvariationer. Kunskap som är av högsta vikt för projektets resultat men som sällan låter sig formuleras kortfattat.

Jobbet är krävande och många samtal blir det. Telefonsamtal och e-mail, även om kvällar och helger för att utreda synsätt och förväntningar, lösa delproblem och jämkla ihop de olika kunskapsperspektiven som inte sällan går stick i stäv mot varandra. Den gemensamma drivkraften

54 Mer om innovationsupphandling på sid 42

55 SFV. Södra Bankohuset. <https://www.sfv.se/fastigheter/sok/sverige/stockholms-lan/gamla-stan/sodra-bankohuset/> (hämtad 2021-11-17)

i att söka och finna både stärks och sätts på prov. Man lär känna varandra. Alla är huvudpersoner och representanter för sina respektive kompetenser men industridesign- och byggnadskunnande är särskilt centralt. I Bankohuset är det industridesigner Ralf Rosenberg och arkitekt Erland Montgomery som slår sina kloka huvuden ihop. Per Olof och Dagny undervisar dem löpande och reagerar direkt på tankegångar och skisser. Ralfs och Erlands uppgift är alltså att lösa ett problem på ett helt nytt sätt. En är expert på utveckling för att underlätta och förbättra livet för människor med lång träning i att i första hand lyssna till de som ska använda det han tänker fram. En är expert på det byggda – på byggnader och deras kulturella värden. Nytt och gammalt, hus och människor, ska mötas i trappan i Bankohuset.



Styrgruppen har gjort ett bra jobb när de matchat ihop teamen. Det kan behövas när den ena utmaningen efter den andra träffar designern och arkitekten; begränsningar av olika slag hos kulturarv, teknik och den mänskliga kroppen. Det enda som flyter på relativt tryggt är utrymmet som SFV:s ledning ger projektet. Det finns tid och rum att tänka, pröva och göra misstag. Efter att ha kontaktat olika slags hissleverantörer som finns på marknaden kommer industridesignern, arkitekten och styrgruppen fram till att det inte är på hissmarknaden de ska leta. I stället vänder de sig till andra marknader – saxliftar för industrin och personliftar som används inom vården. Från vården lär de sig att lyftplattor får lyfta upp personer 50 cm ovan mark utan krav på räcken. Arkitekten och designern börjar skissa på en saxlift som lyfter en platta där en rullstol ska stå. Plattan, som lyfts av saxliften, behöver rulla framåt för att möta entréplanet vid trappans slut. Någon sådan lösning finns inte på marknaden.

Medan Erland mäter trappan och funderar över skonsamma sätt att göra ingrepp i ett hus från 1670 besöker Ralf mässor och letar efter maskindelar. Hans kunskap är inte mekanik men han vet att det han tänker på går att åstadkomma i praktiken. Så han vet ungefär vad han ska leta efter och finner det han söker. När så all kunskap är inhämtad, inklusive kännedom om precis alla mått på trappa och maskindelar, skissar Erland och Ralf fram en unik och genialisk idé. Per Anders och övriga i styrgruppen tar vid för att formulera ett förfrågningsunderlag och ger sig ut för att leta efter leverantörer som kan konstruera det som än så länge är en idé – en måttsatt skiss.⁵⁶

Som redan nämnts kräver all utveckling ett risktagande. Det ska visa sig att ingen av de svenska företag som styrgruppen kontaktar är villiga att satsa på ett utvecklingsprojekt som detta. I stället blir det ett danskt företag som ger sig in i processen – Guldman A/S. Det är Jørgen Guldman själv som fattar beslutet och nu börjar ett konstruerande och ett prototypande. Det hela lyckas inte. Hur mycket delarna i liften än slimmas så uppnår man inte exakt det resultat som måste till. Lyftplattan blir 1 cm för hög. Därmed skapar den problem i golvet på Bankohuset vilket gör att den aldrig kan byggas där. Men än är historien inte slut.

56 I styrgruppen för Världig entré deltog; Anna Bellander, dåvarande kommunikationsansvarig i Design for all Sverige, Lars Cedergrund, dåvarande projektchef för Stockholms stads tillgänglighetsprojekt, Per-Anders Johansson, dåvarande projektledare och kulturarvsspecialist på Statens fastighetsverk, Finn Petré, Design for all Sverige, Hans A Tell, dåvarande designsamordnare för SVID, Rasmus Renglin, dåvarande projektledare på Statens fastighetsverk och Lennart Klaesson, dåvarande arkitekt i Stockholms stad

För att göra en lång historia kort: Guldmann A/S utvecklar produkten och börjar sälja den under namnet *Stepless*. Tillsammans med Fastighetsverket ska det danska företaget komma att installera Stepless bland annat i Östra och Västra Boställhusen på Skeppsholmen, Långa raden i folkmun.⁵⁷ Ytterligare en utveckling av produkten, där trappstegen först sänker sig och bildar själva lyftplattan, ska komma att installeras på Folkoperan i Stockholm och i katedralen Notre Dame i Paris.⁵⁸

Historien om Världig entré en fantastisk resa om en designprocess full av lärdomar. Den visar inte minst varför det är viktigt att förstå användare av alla slag – deras behov och deras sätt att fungera – vid formande av produkter och miljöer.

En annan sak som är viktig och som ofta glöms bort i dagens arbetsklimat är vad som krävs för verklig, kreativ förmåga. Hur föds idéer om att lösa problem, hur går det till när de tas vidare till något som fungerar och skapar mening i det stora hela och på lång sikt? Något som är praktiskt möjligt att genomföra och som också är miljövänligt och ekonomiskt rimligt, vid investering och förvaltning? Sammantaget är det här frågor som alla verksamheter borde ställa inför omställning till hållbarhet. Sammantaget handlar dessa frågor om designprocesser.

Det enda tråkiga i den här historien är att innovationen som kom ur Världig entré-projektet landade i ett danskt företag och inte i ett svenskt. Frågan om varför svenska företag inte ville ge sin in i utvecklingsprocessen tål också att undersökas vidare.

57 Statens fastighetsverk i samarbete med Spoon Publishing (2014) *Världig Entré. En skrift från Statens fastighetsverk om innovation och allas rätt att gå in genom samma dörr.*

58 Stepless by Guldmann. <https://www.stepless.com/se/exempel/dignified-access-for-all-at-notre-dame-cathedral>. Hämtad 2021-11-17.

En nationell designpolitik föds och utvecklas

Betänkandet Kulturpolitikens inriktning

Den svenska designpolitikens ursprung kan härledas till det stora betänkandet Kulturpolitikens inriktning⁵⁹ som överlämnades till regeringen i augusti 1995. Här formulerades för första gången behovet av en särskild politik för områdena arkitektur och formgivning i kulturpolitiken. En bakgrund till detta nya område var omfattande diskussioner i samhället om byggfusk och kvalitetsförsämringar i den byggda miljön. De delar av området som huvudsakligen behandlades var därför just stadsplanering och arkitektur. I ett avsnitt skilt från arkitekturfrågorna behandlades formgivning och industrideSIGN, ett område som bedömdes vara betydelsefullt för såväl kultur som näringsliv. Utredningen föreslog att en sammanhållande instans, ett Statens designråd, borde inrättas för att främja formgivning och design, nationellt och internationellt i likhet med övriga nordiska länder. Rådet skulle genomföra utställningar och hålla kontakt med producerande företag. Till designrådet skulle sakkunniga knytas och samverkan ske med berörda myndigheter samt erfarenheter tas till vara från Svensk Form och Stiftelsen Svensk IndustrideSIGN.

Utredningen ansåg också att det var angeläget för formområdets utveckling att en museisatsning kunde göras med inriktning på nutida konsthantverk, formgivning och design genom en samordning av verksamheterna och samlingarna inom Nationalmuseum (dåvarande Statens konstmuseer), Röhsska museet och med kopplingar till Glasmuseet i Växjö samt till Form/Design Center (Svensk Form Syd) i Malmö. Vi kan konstatera att utredningen då inte såg arkitektur, form och design som det samlade och integrerade område det senare skulle behandlas som inom politiken. En drivkraft bakom utvecklingen av politiken för arkitektur, form och design har varit, och är ofta, att inte komma efter i utvecklingen i förhållande till de ambitiösa satsningarna i de nordiska grannländerna.

I propositionen *Kulturpolitik* från september 1996⁶⁰ som följde på kulturutredningen konstaterade

regeringen att *"Människans gestaltning av den byggda, anlagda och formade miljön spänner över verksamheter som direkt eller indirekt berör de flesta politikområden"* och räknade upp industri och handel, infrastruktur och kommunikationer, miljö, utbildning, forskning, kultur, bostadsbyggande och skatter. Det är nu politiken tar steget att skriva samman arkitektur och formgivning (i vilket även innefattas design), ett område som omfattar *"planering och gestaltning i vid bemärkelse, från stadsbyggnadskonst, landskapsarkitektur och byggnadskonst till inredning och utformning av föremål."*

Regeringen konstaterade att Sverige till skillnad från sina nordiska grannländer saknade en uttalad arkitektur- och formgivningspolitik och åtog sig nu att arbeta fram ett särskilt handlingsprogram för området. Vidare angav regeringen särskilda mål för detta nya politikområde. Dessa inriktningsmål kom efter diverse mindre ändringar att bilda stommen i senare politiska dokument för arkitektur, form och design under åren 1995–2018. Politiken var nu i sin linda och skulle komma att justeras. Begreppet design fanns inte med i propositionen, men skulle komma in i formuleringarna i själva handlingsprogrammet.

Till följd av propositionen *Kulturpolitik* bildades även en interdepartemental arbetsgrupp i Regeringskansliet. Arkitektur, design, konsthantverk och slöjd är tvärdisciplinära, tvärpolitiska områden och gruppen formades med representanter från åtta departement: Kulturdepartementet (ordförande), Finans-, Jordbruks-, Miljö-, Närings-, Social-, Utbildnings- och Utrikesdepartementet. Inspirationen till upplägget kom bland annat från regeringskanslierna i Danmark, Norge, Finland och Nederländerna. Flera regeringar i Europa hade vid den här tidpunkten redan satt upp mål för arkitektur-, form- och designpolitiken till följd av ett ökat intresse för dessa områden under 1990-talet.

I november 1997 lade den interdepartementala arbetsgruppen fram sitt arbete *Framtidsformer:*

59 SOU 1995:84. Kulturutredningens slutbetänkande. *Kulturpolitikens inriktning*.
60 Regeringens proposition 1996/97:3. *Kulturpolitik*. 12 september.

*Förslag till handlingsprogram för arkitektur & formgivning.*⁶¹ Rubrikerna i förslaget hade direkt koppling till regeringens föreslagna mål i propositionen *Kulturpolitik*. Värt att nämna här är att man i huvudsak skriver om arkitektur, form och design på ett sätt som visar att det handlar om den materiella kulturen – *ting och miljöer* – att det är kvaliteten i *de materiella resultaten* som är det centrala.

Med det remitterade förslaget till handlingsprogram som utgångspunkt presenterade regeringen år 1998 propositionen *Framtidsformer – handlingsprogram för arkitektur, formgivning och design*.⁶² De sex punkterna som formulerats redan i propositionen *Kulturpolitik* hade nu, med några ändringar, gjorts om till mål.⁶³ Den viktigaste förändringen sett ur ett brukskonstperspektiv var att begreppet design hade tagits med i själva namnet för politikområdet – *Arkitektur, formgivning och design*. Att ordet formgivning fick vara kvar kan kopplas till att man såg konsthantverk och hemslojd som viktiga områden för politiken. De av riksdagen beslutade målen löd:

"Statens insatser inom arkitektur och formgivning skall medverka till att

- *arkitektur och formgivning ska ges goda förutsättningar för sin utveckling,*
- *kvalitet och skönhetsaspekter inte underställs kortsiktiga ekonomiska överväganden,*
- *kultuhistoriska och estetiska värden i befintliga miljöer tas till vara och förstärks,*
- *intresset för hög kvalitet inom arkitektur och formgivning stärks och breddas,*
- *offentligt och offentligt stött byggande, inredande och upphandlande blir föredömligt i sina kvalitetskrav,*
- *svensk arkitektur och formgivning utvecklas i ett fruktbart internationellt samarbete.*"⁶⁴

Riksdagen tog därefter enhälligt beslut om dessa mål, vilket skulle komma att ge en stabil och långsiktig inriktning på politiken framåt (dessa mål kom att gälla under två decennier, fram till nästa riksdagsbeslut 2018). En sådan bindning med

landets parlament har inte skett i våra grannländer där frågor om arkitektur, form och design har beslutats av sittande regeringar och därför kunnat revideras eller avvecklas vid regeringsskiften.

Genom riksdagens beslut infördes de så kallade "skönhetsparagraferna" om *estetiskt tilltalande utformning* i plan- och bygglagen (1987:10), i väglagen (1971:948) och i lagen om byggande av järnväg (1995:1649).⁶⁵ Åtta statliga verk fick därefter med stöd i de nya bestämmelserna uppdrag att ta fram egna riktlinjer för sitt arbete med arkitektur- och gestaltningsfrågor.

Form- och designutredningen

Redan året efter riksdagens beslut om politiken formulerades en kritik om att designområdet inte hade utvecklats tillräckligt utförligt i propositionen och att behovet av en genomlysning av förutsättningarna för form och design därmed kvarstod. Denna kritik skulle visa sig vara återkommande i de fortsatta stegen i arkitektur- och formpolitikens framväxt. Regeringen tillsatte en ny utredning i februari 1999 med uppgift att rätta till detta, som tog sig namnet *Form- och designutredningen*. Utredningen lämnade först ett delbetänkande, *Mötesplats för form och design*⁶⁶ redan i november samma år och ett slutbetänkande följande år, *Statens insatser för form och design*.⁶⁷ Uppgiften för delbetänkandet (*Mötesplatsen*) var kortfattat att:

*"Överväga och lämna förslag till hur musei- och utställningsverksamheten på formgivnings- och designområdet kan och bör utvecklas med hänsyn till behovet av att skapa en slagkraftig mötesplats för samtida formgivning och design."*⁶⁸

Utredarna skulle även lämna förslag till särskilda satsningar inom formgivnings- och designområdet som kunde genomföras under det av regeringen initierade Arkitekturåret 2001.

I delbetänkandet kommenterade utredarna att i den politik som beslutats föregående år "behandlas

61 Regeringen. DS 1997:86. *Framtidsformer: Förslag till handlingsprogram för arkitektur & formgivning*

62 Regeringens proposition 1997/98:117. *Framtidsformer – Handlingsprogram för arkitektur, formgivning och design*.

63 Ibid. s. 12

64 Ibid. s. 104

65 Regeringen. Dir 2014:69. De så kallade *skönhetsparagraferna* ska komma att följa med i formuleringar för politiken. Här i direktiven till utredningen *Gestaltad livsmiljö – en ny politik för arkitektur, form och design*, s. 2. <https://www.regeringen.se/49bb9d/contentassets/34a4c92e7cbd4dc696c0688b40f90fc4/gestaltad-livsmiljo--en-ny-politik-for-arkitektur-form-och-design-dir.-201469> (hämtad 2022-02-10)

66 SOU 1999:123 (Kulturdepartementet. Dir. 1999:9)

67 SOU 2000:75

68 SOU 1999:123, s. 11.

genomgående arkitekturfrågorna med större djup än de frågor som rör form och design. De konkreta förslagen hanterar också främst arkitekturfrågor." Man konstaterade även att det görs en rad insatser som innefattar design inom flera politikområden på EU-nivå, så som näringspolitik, sysselsättnings- och socialpolitik, samt inom forskning.⁶⁹ Inom dessa områden ingick design som en del av en större helhet men utan att det fanns några sammanhållande riktlinjer för insatser inom designområdet. Utredaren preciserade detta faktum så här:

*"I insatser inom de områdena ingår design ofta som en av flera delar i sammanhang som till exempel innovation för små- och medelstora företag eller utveckling av informationsteknologi för att möta nya behov i samhället. Det kan vara tvärvetenskapliga utvecklingsprojekt, eller insatser som syftar till en kommersiell tillämpning av befintliga forskningsresultat."*⁷⁰

När det gällde utredarnas förslag till den nya myndigheten *Mötesplats för design i Sverige* skulle den främja form- och designområdet genom utställningar och kunskapsuppbyggnad och involvera offentliga och privata aktörer/samarbetsparter inom området. Verksamheten som föreslogs starta 2001 skulle ha en årlig grundfinansiering med 15 miljoner kronor, varav hälften skulle vara statliga medel och andra hälften delad mellan näringsliv, kommuner och landsting. Ytterligare 3 miljoner kronor beräknades kunna komma från intäkter.

Slutbetänkandet *Statens insatser för form och design*⁷¹ som lämnades i september 2000 var den första grundliga genomgången och analysen som gjorts i Sverige av form- och designområdet. En bred genomgång presenterades av andras länders insatser, de statliga insatsernas inriktning och omfattning, arkivens betydelse och designens olika roller. Utifrån detta lämnades ett flertal förslag till utveckling av den nationella politiken. Utredningen beskrev redan uppnådda resultat genom statliga åtaganden som indirekt berörde formgivnings- och designområdet. Kartläggningen visade att 70 miljoner kronor satsades på designområdet (330

miljoner kronor inklusive utbildningsinsatser). Dessa medel kanaliserades genom flera departement och disponerades av ett antal myndigheter, statliga stiftelser och fristående organisationer.⁷² Utredningen föreslog att ett nationellt form- och designråd knutet till kulturministern med ett flertal stödjande uppgifter skulle inrättas samt regionala formcentra, det senare till en kostnad om 65 miljoner kronor.

Som en följd av *Form- och designutredningen* tillförde regeringen Föreningen Svensk Form fem miljoner kronor för att genomföra det mötesplatsuppdrag som skisserats av utredningen. Svensk Form tillfördes därefter ytterligare en miljon kronor under tre år för att fullgöra ett nationellt uppdrag inom form och design, ett uppdrag som sedan permanentades. Ansvaret för mötesplatsen med denna finansiering låg kvar fram till 2008.

Frågan om inrättandet av ett särskilt råd för politikområdet återkom i regeringens skrivelse om arkitektur, form och design överlämnad till riksdagen 2002. I skrivelsen, som innehöll redogörelser för utfallet av insatserna inom politikområdet, informerades om att:

*"Regeringen avser att inrätta ett råd för arkitektur, form och design, med huvuduppgift att driva på arbetet inom arkitektur, form och design, med utgångspunkt i målsättningarna i handlingsprogrammet Framtidsformer. Rådet ska organiseras som en statlig kommitté."*⁷³

Rådet för arkitektur, form och design påbörjade sitt arbete 2004. Direktiv och syfte inriktades på att följa upp och främja de sex målen och politiken som helhet, som den beskrivs i handlingsprogrammet *Framtidsformer*.⁷⁴

Rådet bestod av en beslutande grupp sakkunniga under ledning av en ordförande, samtliga tillsatta av regeringen, och man hade till sitt förfogande ett mindre kansli med begränsade resurser. Rådet skulle komma att producera ett flertal rapporter med fördjupning av olika delområden. Två områden som rådet särskilt fokuserade var kvalitetsfrågor inom offentlig upphandling och

69 Ibid, s. 174.

70 Ibid.

71 Regeringen. SOU 2000:75, s. 11–19.

72 Ibid, s. 12.

73 Skr 2002/03:129: *Arkitektur, form och design*. S. 48.

74 Regeringen: Dir. 2004:24

den fysiska miljön för barn och unga i skolan. Frågeställningar och slutsatser i rapporterna på dessa teman har fortfarande hög aktualitet.⁷⁵ Rådet tydliggjorde vidare (i likhet med den interdepartementala arbetsgruppen på 1990-talet) hur relevansen för frågor om arkitektur, form och design – fysiska miljöer, föremål, digital och analog teknik – spände över flera departement, men att kulturella förutsättningar och så kallade *omätbara kvalitetsaspekter* som exempelvis estetik, upplevda kvaliteter och socioekonomisk påverkan var svåra att kommunicera på ett sätt som passade in i övriga politikområden och i synnerhet i den juridiska process som inramar offentlig upphandling. För att fördjupa denna diskussion tog Rådet tillsammans med professor Lars Strannegård initiativ till den brett upplagda antologin *Den omätbara kvaliteten*⁷⁶, som idag lär ingå som kurslitteratur inom akademien.

Rådet verkade fram till 2009 och dess uppgifter överfördes därefter genom regeringsbeslut till Arkitekturmuseet, som i och med det fick ett väsentligt vidgat uppdrag (hela politikområdets bredd) och en ny roll att vara debatterande och pådrivande inom politiken för arkitektur, form och design. I praktiken kan man därmed säga att en ny myndighet skapades. Ett antal år senare döptes denna om till *Statens centrum för arkitektur och design*, för att förtydliga det vidgade uppdraget för såväl myndigheten som dess omvärld.⁷⁷ Det mer kommunikativa och officiella namnet på myndigheten, *ArkDes*, antogs som tilltalsnamn. Mer om detta längre ned.

Svensk Forms mötesplatsuppdrag och förslag till ett designcenter i Stockholm

I samband med vidgandet av Arkitekturmuseums ansvarsområde så övergick det så kallade mötesplatsuppdraget för form- och design med sin finansiering från Föreningen Svensk Form till ArkDes, ett statligt uppdrag som Svensk Form hade haft sedan 2002. Detta föranledde både kraftigt minskad personalstyrka för föreningen och flytt till mindre lokaler. Svensk Forms mötesplats för form och design hade haft sitt nav i Arkitekturmuseets

tidigare lokaler på Skeppsholmen (Sjökarteverkets gamla byggnad) och betraktades av Svensk Form som något av en försöksverksamhet inför ett större designcenter med placering i Stockholm.

Under åren 2005–2006 arbetade Svensk Form, SVID och en rad andra designaktörer för att etablera en förstärkt mötesplats genom ett designcenter vid Telefonplan i Stockholm och en särskild projektsamordnare med finansiering från Stockholms stad tillsattes. Svensk Form och SVID var drivande genom samtal med både Stockholms stad, kulturdepartementet och näringsdepartementet. Den gemensamma visionen var ett Designcenter med en utåtriktad programverksamhet för hela form- och designområdet, en mötesplats med publik bredd, tillgänglighet och internationell räckvidd.

Regeringen gav i juni 2006 Rådet för arkitektur, form och design i uppdrag att göra en analys av förutsättningarna för att etablera ett nytt nationellt formmuseum⁷⁸. I sin påföljande rapport om detta (med förslag på alternativa lösningar på lokalisering och storlek av ett nytt museum) underströk Rådet inte bara behovet av att inrätta ett nytt formmuseum i Stockholm utan även värdet av att ett designcenter kunde etableras i Stockholm. Med de nya politiska majoriteter som tillträdde under hösten samma år föll dock dessa förslag och båda projekten avfördes från den politiska dagordningen. Under 2017 togs en ny designcenterstudie fram av Svensk Form i samarbete med en rad andra designaktörer inom nätverket SDS, Svenskt Designsamarbete, och även denna gång med finansiering av Stockholms stad, men återigen utan detta kunde konkretiseras.

Design som utvecklingskraft, åren 2002–2005

I december 2002 överlämnade Stiftelsen Svensk Industridesign (SVID) och Svensk Form ett utvecklat förslag till regeringen (Näringsdepartementet och Kulturdepartementet) om ett nationellt handlingsprogram med rubriken *Design som utvecklingskraft för näringsliv och offentlig verksamhet*.⁷⁹

75 Rådet gav ut ett flertal rapporter, bl a *Kvalitet inom offentlig upphandling – när medborgarnas behov styr och staten handlar* (Rapport 2008:3) och *Vår tids skola – hur ska den byggas?* (Rapport 2008:2)

76 Strannegård, L., (red). *Den omätbara kvaliteten*. Stockholm: Norstedts 2007

77 Förordning (2013:71) med instruktion för Statens centrum för arkitektur och design

78 Regeringen hade tillkännagivit i regeringsförklaringen 13 september 2005 att "Förutsättningarna för ett nytt formmuseum klargörs".

79 SVID och Föreningen Svensk Form (2002): *Nationellt program för Design som utvecklingskraft för näringsliv och offentliga myndigheter* (fördjupat förslag). Utkast, sommaren 2002: Förslag till Design som utvecklingskraft inom näringsliv och offentlig verksamhet.

Under tio rubriker föreslogs satsningar på design inom olika samhällsområden: Anställda och företag i god form, Design för entreprenörskap, Design för export av medicinsk teknik, Design för små och stora samhällen, Design för tjänster, Fordonsleverantörers konkurrenskraft, Förpackningen som värdeskapare, Regional utveckling, Utemiljön – design för den lärande skolan samt Sommardesignkontoret.

Regeringen antog programmet som blev treårigt och pågick under åren 2003–2005. Staten bidrog med 60 miljoner kronor, varav 9 miljoner av dessa gick till genomförandet av det av regeringen utlysta *Designåret 2005*. 17 miljoner kronor per år gick till olika industriinriktade projekt som utvärderades av Ulla Johansson, då docent vid Ekonomihögskolan vid Växjö Universitet.⁸⁰ Ulla Johansson skriver om satsningen:

”Även om de olika delprojekten skiljer sig åt, måste satsningen som helhet betraktas som mycket lönsam från statens perspektiv. För ett mindre antal företag har den inneburit förutsättningen för en stark expansion, som inte skulle kommit till stånd annars. Denna expansion har varit så kraftig att den motiverar hela satsningen.”⁸¹

349 företag fick svara på frågan *”Har projektet bidragit till/eller kan det förväntas bli en del i framtida ökad omsättning (för företaget som helhet eller en viss produktgrupp)?”*⁸² 162 företag svarade på enkäten, och av dem svarade 46% ja på frågan. Den tillväxt som företagen tillskriver satsningen på design var så stor att enbart momsintäkten från denna tillväxt mer än väl motsvarade regeringens satsning. För den som närmare vill förstå kopplingar mellan industridesign och industriell utveckling i Sverige är Ulla Johanssons studie om *Design som utvecklingskraft* fortfarande ett viktigt grunddokument.

Kulturpropositionen Tid för kultur

I september 2009 överlämnade regeringen en proposition till riksdagen med en ny kulturpolitik

kallad, *Tid för kultur*, bland annat med förslag på nya kulturpolitiska mål.⁸³ I ett särskilt avsnitt behandlas gestaltning av den gemensamma miljön (s. 77ff). Regeringen pekar ut en samverkan mellan myndigheterna Arkitekturmuseet, Riksantikvarieämbetet, Statens konstråd och Boverket som betydelsefull för att stärka gestaltningen av den gemensamma miljön och främjandet av en allsidig stadsutveckling. Konstrådet skulle också få ett särskilt uppdrag att, i samverkan med de övriga tre myndigheterna, genomföra projekt för gestaltning av offentliga rum som inte är i statlig ägo. *”I uppdraget ligger att etablera samarbeten mellan planerare, arkitekter, antikvarier, formgivare, designer och konstnärer samt med övriga professioner som arbetar med utvecklingen av den fysiska miljön.”* Även om regeringen framhåller värdet av en medveten arkitektur, form och design, så görs det även denna gång inga konkretiseringar kring hur just designområdet kan bidra till detta.

Ett par interna utredningar om design

För att råda bot på dessa brister tog Kulturdepartementet fram ett par interna promemorior som här bör lyftas fram för sina värdefulla synpunkter på designområdet. Det är dels *Översyn av form- och designområdet – att synliggöra och skapa insikt*⁸⁴ del 1 och 2 (2012) av Ann Katrin Agebäck och Kersti Sandin Bülow, dels *Förstudie om arkitektur-, form- och designpolitiken*⁸⁵ (2014) av Lena Dübeck. Som uppgift för den förra översynen angavs att:

”[...] se över möjligheterna att samordna de många aktiviteter som redan pågår inom landet genom att synliggöra och tillgängliggöra dessa, och skapa en bättre samverkan mellan aktörerna.”⁸⁶

Som hinder för designrådets synlighet anger Agebäck/Sandin Bülow bland annat att *”Designrådets omfattning och komplexitet gör det svårt att avgränsa. Design, form och arkitektur skär genom flera samhällsområden, näringsbranscher och departement.”⁸⁷* Man pekar också på regeringens ottydlighet i frågor som rör

80 Johansson, Ulla (2006) *Acta Wexionensia* nr 92/2006. Design som utvecklingskraft. En utvärdering av regeringens designsatsning 2003–2005. Växjö University Press.

81 Ibid, s.16.

82 Ibid, s. 16.

83 Tid för kultur, prop. 2009/10:3

84 Regeringen, Kulturdepartementet. Promemoria Ku 2012/1387/KO, del 1 och 2. *Översyn av form- och designområdet – att synliggöra och skapa insikt.* (Ann Katrin Agebäck, Kersti Sandin Bülow)

85 Regeringen, Kulturdepartementet. Promemoria 2014–01-15. *Förstudie om arkitektur-, form- och designpolitiken.* (Lena Dübeck)

86 Ibid, not 25. S., 5.

87 Ibid, s., 8.

design och föreslår bland annat ett inrättande av en interdepartemental arbetsgrupp samt att dåvarande Arkitekturmuseets uppdrag om att vara en mötesplats för arkitektur, form och design bör förtydligas i regleringsbrevet.

I promemorian *Förstudie om arkitektur-, form- och designpolitiken*⁸⁸ från 2014, som föregår den offentliga utredningen *Gestaltad livsmiljö* (se nedan), pekas på behovet av en tvärssektoriell strategi mot bakgrund av de stora förändringar som skett i omvärlden efter det att politiken för arkitektur, form och design hade beslutats 1998:

*"Globalisering, urbanisering, digitalisering, klimat-hot, bostadsbrist och en åldrande befolkning är omständigheter som ändrar politikens förutsättningar. En hållbar utveckling är beroende av hög kvalitet och helhetssyn när det gäller utformning av städer, byggnader, föremål och tjänster. Betoning på hållbarhetens sociala dimension i samhället stärker politikens relevans. Arkitektur-, form- och designdisciplinerna har också utvecklats vilket i sin tur påverkar förutsättningarna för politiken."*⁸⁹

Promemorian poängterar att andra länder går före och fortsätter:

"Andra länder har förnyat sin nationella politik för arkitektur, form och design med ett innehåll som speglar samtidens utmaningar och därav nödvändiga förhållningssätt. Även EU har uppdaterat olika agendor inom området. Ofta är flera politikområden engagerade och strategierna vittnar om anpassning till hållbar utveckling, tillväxt, innovation och ett utökat medborgarperspektiv."

Det konstateras också att:

*"Arkitektur, form och design är inte självklara begrepp. Skilda föreställningar, språk, ideal och förebilder förvirrar och försvårar möjligheten att nå ut och nå fram. Det behövs både språklig utveckling, informativa insatser och folkbildning för att synliggöra frågornas betydelse."*⁹⁰

Sammantaget är *Förstudie om arkitektur-, form- och designpolitiken*⁹¹ en grundlig och ändamålsenlig

sammanställning av politikområdets läge och potential. Studien täcker in samtliga områden med stor insikt om vad respektive delområde i politiken är och innebär. I studien finns även en genomgång av politiken för arkitektur, form och design i våra nordiska grannländer.

Statens centrum för arkitektur och design bildas med ny instruktion

I maj 2013 beslutar regeringen att byta myndigheten Arkitekturmuseets namn till Statens centrum för arkitektur och design. Samtidigt genomförs en tydlig revidering av instruktionen där politikens helhet lyfts in som ett ansvarsområde i instruktionens portalparagraf:

"§1

Statens centrum för arkitektur och design ska stärka kunskapen om och främja intresset för arkitekturens, formens och designens värden och betydelse för individen och för samhällsutvecklingen. Myndigheten ska verka för att dess verksamhet ska vara en angelägenhet för alla människor i samhället. Myndigheten ska vara en nationell mötesplats för aktörer inom sitt område. Myndigheten ska driva och stödja utställningsverksamhet och annan pedagogisk och debatterande verksamhet för att stärka arkitekturens, formens och designens ställning i samhället.

Myndigheten ska verka för att de mål som riksdagen har fastställt för arkitektur, formgivning och design uppnås. Myndigheten ska också följa upp politikens genomslag på området och vid behov föreslå åtgärder för att stärka måloppfyllelsen."

Därmed kan man säga att den centrala statliga myndighet för politiken för arkitektur, form och design som efterfrågats i ett flertal tidigare rapporter och utredningar, formellt har kommit på plats, i en organisation som i övrigt också har ansvar för Sveriges Arkitekturmuseum med dess samlingar. Trots den tydliga skrivningen i myndighetens instruktion ifrågasätter utredningen *Gestaltad livsmiljö* redan efter ett par år om detta är tillräckligt.

⁸⁸ Ibid, not 26.

⁸⁹ Regeringen, Kulturdepartementet. Promemoria 2014-01-15. *Förstudie om arkitektur-, form- och designpolitiken* s., 3. (Lena Dübeck)

⁹⁰ Ibid, s. 3.

⁹¹ Ibid.

Utredningen Gestaltad livsmiljö

I maj 2014 beslutade regeringen om direktiv⁹² till en utredning för att göra en översyn av den statliga politik för arkitektur, form och design som förts sedan 1998. Uppdraget skulle redovisas i oktober 2015. Till utredare utsågs byggnadsarkitekt och Malmös dåvarande stadsbyggnadsdirektör Christer Larsson. Som huvudsekreterare utsågs landskapsarkitekten och överantikvarien i Riksantikvarieämbetet Per-Magnus Nilsson. Till sekreterare utsågs dåvarande kommunikationschef på Svensk Form Anna Bellander samt Christina Zetterlund, professor på Konstfack.

Fyra deluppgifter låg på utredningens bord. Sammanfattningsvis skulle den:

- föreslå hur en ny politik för arkitektur, form och design skulle utformas,
- beskriva hur några relevanta länder utformat sin politik, samt peka på lärdomar,
- analysera och föreslå insatser för att öka möjligheterna till ökad dialog,
- analysera befintliga mål och vid behov föreslå nya.

Under rubriken *Den gestaltade livsmiljöns utmaningar* beskrivs i direktivet hur regeringens perspektiv på arkitektur, form och design inriktas mot områdenas relevans för samhället i stort:

*”Hur vår gestaltade miljö ser ut och upplevs är en viktig aspekt i tillvaron för oss som individer och för samhället i stort. Levande och trygga livsmiljöer kan bidra till att motverka utanförskap, ohälsa och minskat samhällsengagemang. Därmed blir det också en viktig demokratifråga. Regeringen vill verka för ett skapande Sverige där människor kan växa och utvecklas till självständiga, kreativa och aktiva individer.”*⁹³

Utöver utanförskap, ohälsa och minskat samhällsengagemang anges klimatförändringar, digitalisering och en åldrande befolkning som exempel på stora utmaningar för det gemensamma samhället.⁹⁴ I direktivet beskrivs också hur tvärsektoriella perspektiv och en helhetssyn behöver anläggas, samt att arkitektur, form och design påverkar flera politikområden:

*”Samhällsplanering, boende, kultur, miljö, social utveckling, transporter, handel och konsumentpolitik hänger intimt samman med hur byggnader, anläggningar, produkter, tjänster och system utformas. Ett ökat medvetande om kvalitet inom området kan leda till en hållbar samhällsutveckling i stort och till en ökad tillväxt. Politikens utgångspunkt ska vara ett helhetsperspektiv utifrån den enskilda människans behov och möjligheter i dag och i framtiden.”*⁹⁵

I förordet till utredningens betänkande⁹⁶ skriver utredaren Christer Larsson om tron på att arkitektur, form och design kan möta samhällsutmaningar som globalisering och ökande segregation. Han anser att det är det offentliga som sitter på de starkaste redskapen och som därför ska gå före i gestaltningen av livsmiljön.⁹⁷ För att uppfylla målen och åstadkomma ett starkt och långsiktigt genomslag krävs det enligt utredaren en ny statlig myndighet som ska spana, perspektivisera, stimulera, samarbeta, ställa ut, debattera, följa upp och vid behov föreslå nya och uppdaterade mål. Denna nya myndighet föreslås inrättas genom att ArkDes läggs ned och ombildas till Myndigheten för gestaltad livsmiljö. Utredaren föreslår också att en ny befattning, en riksarkitekt, inrättas inom Statens fastighetsverk, att en utvecklingsfond som främjar politikens utveckling i hela landet och som stödjer områdets möjligheter till export bör utredas samt att den nya Myndigheten för gestaltad livsmiljö, tillsammans med Statens fastighetsverk, ska ge vägledning och stöd till statliga myndigheter att utveckla arkitektur-, form-, och designprogram inom sina verksamheter.

Betänkandet betonar att arkitektur, form och design är delar av ett sammanhållet område. Samtidigt är det tydligt att designområdet återigen hamnar i skuggan av frågor om stadsplanering och arkitektur i betänkandet. Upphandling av design inom utvecklingsområden som tjänstedesign, teknisk utrustning, webbtjänster, grafisk form/visuell kommunikation – områden som i hög grad påverkar individers dagliga liv och spelar en betydande ekonomisk roll för samhället i stort – omnämns till exempel inte i betänkandets genomgång av upphandling. Denna brist på en djupare och

92 Kommittédirektiv 2014:69 *Gestaltad livsmiljö – en ny politik för arkitektur, form och design.*

93 Ibid, s. 2.

94 Ibid, s. 3.

95 Ibid, s. 3.

96 SOU 2015:88 *Gestaltad livsmiljö. En ny politik för arkitektur, form och design.*

97 Ibid, s. 13.

mer konkret utveckling av designrelaterade frågor kommer därmed även att känneteckna propositionen *Gestaltad livsmiljö*.

Propositionen *Gestaltad livsmiljö* 2018

Den 22 februari, 2018 överlämnar Regeringen propositionen *Politik för gestaltad livsmiljö* till riksdagen efter genomgång av remissyttranden och egna överväganden.⁹⁸ En rad nya mål föreslås i och med detta;

"Arkitektur, form och design ska bidra till ett hållbart, jämlikt och mindre segregerat samhälle med omsorgsfullt gestaltade livsmiljöer, där alla ges goda förutsättningar att påverka utvecklingen av den gemensamma miljön. Det ska uppnås genom att;

- *hållbarhet och kvalitet kan inte underställas kortsiktiga ekonomiska överväganden*
- *kunskap om arkitektur, form och design utvecklas och sprids*
- *det offentliga agerar förebildligt*
- *estetiska, konstnärliga och kulturhistoriska värden tas till vara och utvecklas*
- *miljöer gestaltas för att vara tillgängliga för alla*
- *samarbete och samverkan utvecklas, inom landet och internationellt.*"⁹⁹

I propositionen pekar regeringen vidare ut ett antal huvudområden som berörs av politiken för gestaltad livsmiljö:

- Bostäder av hög arkitektonisk kvalitet
- Kvalitet i arbetsmiljön
- Hållbar gestaltning av samhällets offentliga rum
- Plats för barn och unga
- Samhällen som hänger ihop
- Ökad tillgänglighet
- Kulturhistoriska värden
- Konst i gemensamma miljöer
- Livscykelperspektiv
- Gestaltad livsmiljö för global hållbar utveckling
- Arkitektur, form och design som export- och besöksnäring

I stället för att, som utredningen föreslår, inrätta en ny myndighet för gestaltad livsmiljö vill regeringen återigen se en ökad samverkan mellan berörda myndigheter. Regeringen pekade

i propositionen särskilt ut de fyra myndigheter som redan omnämnts i *Tid för kultur* som centrala för genomförandet av politiken: Statens centrum för arkitektur och design (ArkDes), Statens konstråd, Riksantikvarieämbetet och Boverket. Tanken är att dessa, med sina respektive ansvarsområden, ska bidra till den helhetssyn på gestaltungsområdet med arkitektur och design, offentlig konst, kulturmiljö samt stadsplanering och byggande (arkitektur) som är en grundläggande idé i politiken. Boverket gavs samtidigt ansvar för samordning, kompetensstöd och främjandeinsatser till offentliga aktörer på nationell, regional och lokal nivå i frågor om arkitektur och gestaltad livsmiljö.

I propositionen konstaterar regeringen "Att gestalta en hållbar livsmiljö handlar om att organisera komplexa och ibland motstridiga intressen till en helhet. (...) Att leda den processen är arkitektens, designerns eller i vissa fall även konstnärens särskilda yrkeskompetens och uppgift. Att skapa goda förutsättningar för detta arbete är av väsentlig betydelse för att kreativitet och konstnärlig kvalitet ska kunna prägla samhällsutvecklingen." (s. 17).

Vidare konstaterar regeringen gällande design- och formområdet att "det omfattar en mångfald av discipliner och professioner, och i linje med det utgör företrädarna för form- och designområdet också en bred och delvis splittrad grupp. Bland de som företräder en större del av området hör Föreningen Svensk Form, som är en ideell medlemsförening som bl.a. verkar för att stimulera designutvecklingen i Sverige, och Stiftelsen Svensk Industriedesign (SVID), som verkar för att sprida kunskap om designmetodiken i såväl privat näringsliv som offentlig sektor. Regeringen konstaterar att den bredd som finns bland företrädarna inom form- och designområdet utgör en styrka, men att det samtidigt kan behövas en samlad röst för att öka förståelsen av designens och formens betydelse. I t.ex. Danmark har designorganisationerna varit drivande genom att bl.a. presentera en gemensam vision, vilket fått goda effekter. Regeringen ser därför positivt på ett mer utvecklat samarbete och samordning inom området och bedömer att Svensk Form och SVID i sammanhanget har särskilt viktiga roller" (s. 48).

⁹⁸ Regeringen, proposition: 2017/18:110 *Politik för gestaltad livsmiljö*

⁹⁹ Ibid.

Senare utveckling av designpolitiken

I budgetpropositionen för 2018 lämnade regeringen förslag om att stärka arkitektur-, form- och designområdet med totalt 28 miljoner kronor årligen för treårsperioden 2018–2020 och med 5 miljoner kronor permanent från och med 2021:

"I syfte att stimulera kunskapsutveckling inom arkitektur, form och design för hållbart gestaltade livsmiljöer tillförs Statens centrum för arkitektur och design (ArkDes) 5 miljoner kronor per år från och med 2018 för en ny forskningsfunktion med inriktning på gestaltad livsmiljö. Vidare avser regeringen att stärka förutsättningarna för en mötesplats för arbetet med arkitektur, form och design och hållbara gestaltade livsmiljöer i södra Sverige genom ett bidrag till Form/Design Center i Malmö med 3 miljoner kronor årligen för 2018–2020.

Regeringen tillför även Statens konstråd 20 miljoner kronor årligen för 2018–2020 för att stärka myndighetens utåtriktade arbete med kunskapsutveckling inom offentlig konst i gestaltningen av gemensamma miljöer."¹⁰⁰

Sedan 2018 har ett flertal uppdrag som direkt eller indirekt kopplar till politiken för gestaltad livsmiljö givits av regeringen till olika myndigheter, bland andra:

- *"Uppdrag till Boverket att förstärka arbetet med arkitektur och gestaltad livsmiljö"¹⁰¹*
- *"Ändring av uppdraget om att förstärka arbetet med arkitektur och gestaltad livsmiljö"¹⁰² (Uppdrag till Boverket)*
- *Uppdrag till Upphandlingsmyndigheten: Uppdrag om utvecklat stöd för hur kvalitetsfrågor som avser arkitektur och gestaltad livsmiljö kan tas till vara vid offentlig upphandling."¹⁰³*
- *"Uppdrag till Statens konstråd om hur bild- eller formkonstnärlig gestaltning kan integreras när staten bygger."¹⁰⁴*

Trots att begreppet design benämns i övergripande texter saknar propositionen, med enstaka undantag, en djupare förståelse för hur designområdet skulle kunna bidra till genomförandet av politikens målsättningar.

Man kan sätta denna svaga position i samband med att designområdet, som trots allt är ett område som på många sätt skulle kunna genomsyra och stärka politiken, är ett relativt ungt område med en fragmenterad institutionsstruktur. I det svenska politiska systemet bygger frågor anhängiggörande i politiken till stor del på att utomstående aktörer har en förmåga att analysera och artikulera frågor i dialog med de politiska instanserna – och då i synnerhet med regeringen. Inom stadsbyggnad och arkitektur finns idag ett väletablerat system av starka aktörer som uppvaktar centrala myndigheter och regeringen med sina frågor. Ett motsvarande system tas inte i anspråk inom det svenska designområdet. Här finns heller inget renodlat yrkesförbund, likt Sveriges Arkitekter. Inte heller har den myndighet med sakansvar för designfrågor med koppling till politiken – ArkDes – kunnat bidra till att lyfta designområdets integrerade roll i gruppen av gestaltningsdiscipliner, något som är en grundtanke i politiken för gestaltad livsmiljö.

Tillämpningen av politiken för gestaltad livsmiljö – ur ett designperspektiv

Studien vill här lyfta fram några iakttagelser som är relevanta för det uppdrag vi har fått av Kulturdepartementet. Vi har återkommande i denna redogörelse för designpolitikens utveckling sedan 1998 kunnat konstatera hur designområdet har kommit i skymundan, både i utredningar, i propositioner och vid tillämpningen av politiken, vilka i huvudsak har fokuserat på arkitektur och stadsbyggnad.

Även vid en genomgång av betänkandet *Gestaltad livsmiljö – en ny politik för arkitektur, form och design*¹⁰⁵ syns att det saknas perspektiv på vad design gör, samt vad designprocesser är och

¹⁰⁰ Regeringen.se. Kulturdepartementet. *Regeringen satsar på att stärka arbetet med arkitektur, form och design*. <https://www.regeringen.se/artiklar/2017/09/regeringen-satsar-pa-att-starka-arkitektur--form--och-designarbetet-for-hallbart-gestaltade-livsmiljoer/> (Publicerad 2017-09-20, Hämtad 2020-02-10)

¹⁰¹ Regeringen, Näringsdepartementet. Regeringsbeslut. D nr: N2018/02273/SPN, N2017/03879/SPN. *Uppdrag till Boverket att förstärka arbetet med arkitektur och gestaltad livsmiljö*.

¹⁰² Regeringen, Finansdepartementet. Regeringsbeslut, 2020-03-05. D nr: Fi2020/00942/SPN. *Ändring av uppdraget om att förstärka arbetet med arkitektur och gestaltad livsmiljö*.

¹⁰³ Regeringen, Finansdepartementet. Regeringsbeslut, 2020-06-11. D nr: Fi2020/02740/SPN. *Uppdrag om utvecklat stöd för hur kvalitetsfrågor som avser arkitektur och gestaltad livsmiljö kan tas till vara vid offentlig upphandling*.

¹⁰⁴ Regeringen, Kulturdepartementet. Regeringsuppdrag D nr: Ku2018/01350/KO. *Uppdrag till Statens konstråd om hur bild- eller formkonstnärlig gestaltning kan integreras när staten bygger*.

¹⁰⁵ SOU 2015:88 *Gestaltad livsmiljö – en ny politik för arkitektur, form och design*.

kan användas till inom politiken. Denna brist har sedan vidareförts i tillämpningen av politiken, där myndigheterna har få förarbeten eller styrmedel från sina huvudmän som kan vägleda deras arbete. Design förblir till stor del en outnyttjad potential som minskar kraften i politiken. Samtidigt kan man konstatera att det finns förväntningar om att denna potential borde tas om hand. Här behöver kunskapen om vad design gör och kan bidra med inom olika politikområden utvecklas genom både teori och praktik. Goda exempel behöver synliggöras och spridas, bland annat exempel från de nordiska grannländerna.

I arbetet med denna studie har intervjuer bland annat genomförts med tjänstepersoner vid berörda myndigheter. Utredarna har också tagit del av såväl styrdokument som information från myndigheterna. Sammantaget bekräftar empirin att det i stor utsträckning finns kunskapsbrister vad gäller designområdet, om designprocessernas innehåll och komplexitet. Framför allt gäller det betoningen av användarcentrering i designprocesser och den praktiska kunskapen om lyhörddhet, analys, visualiseringstekniker och problemformuleringar som är förknippade med dessa. Ibland framhålls det att designperspektivet redan är inkluderat i de metoder som tillämpas inom områden som planering och arkitektur. Vanligt är också att synsättet på design begränsas till materiella resultat och artefakter.

Vår bedömning är att de designprocesser och designmetodik som finns utvecklade idag, bland annat inom tjänstedesign, inte i tillräcklig utsträckning tillämpas inom samhällsplaneringen. Detta sagt i perspektivet av att medborgardialoger och användarcentrering inom samhällsplaneringen återkommande har uppmärksammats av forskare och praktiker i en rad skrifter.^{106 107 108}

Att designperspektiv sätts åt sidan och osynliggörs vid tillämpningen av politiken för gestaltad livsmiljö är något som bekräftas framför allt av designaktörer som varit informanter i studien. Form/Design Center skriver exempelvis så här beträffande hur man uppfattar designområdets roll vid tillämpningen av politiken för gestaltad livsmiljö:

"Med designområdets svaga representation i politiken för Gestaltad livsmiljö ser vi särskilt en svaghet i att ämnesområdet inte framstår som en samlad kraft både vad gäller gestaltande och metodiska aspekter. Därför driver F/DC tillsammans med Röhsska Museet en konferensserie om 'Designens roll i Gestaltad livsmiljö' med relevant konkretisering av ämnesområdets påverkan på utvecklingsprocessen mot målgrupper som offentlig sektor, akademi, relevanta aktörer samt designers. Första konferensen ägde rum på Röhsska museet i november 2021 och nästa konferens äger rum på F/DC i april 2022."¹⁰⁹

Särskilt tydligt blir utelämnandet av designperspektiven i ett uppdrag som 2020 gavs av Finansdepartementet till Upphandlingsmyndigheten (UHM) inom ramen för politiken för gestaltad livsmiljö. Uppdraget gäller hur kvalitetsfrågor kan tas till vara vid offentlig upphandling av "arkitektur och gestaltad livsmiljö".¹¹⁰ På UHM:s webbsida där uppdraget från Finansdepartementet presenteras blir det tydligt att myndigheten har inriktat sig på upphandling av arkitektjänster och byggprocesser. Universell design omnämns, men sätts i huvudsak i samband med tillgänglighet i byggd miljö. Varken Form/Design Center, Svensk Form eller SVID har tillfrågats om att bidra med designkompetens i uppdraget och möjligen har idén att design per automatik ingår i arkitektur påverkat genomförandet.

106 Lindholm, T., et al., red. (2015) *Medborgardialog – demokrati eller dekoration? Tolv röster om dialogens problem och potential i samhällsplaneringen*. Stockholm: Stiftelsen Arkus.

107 Bornemark, J., red (2016) *Medborgardialog – om det svåra i att mötas. Praktikers reflektioner om ett av demokratins viktigaste verktyg*. Stockholm: Stiftelsen Arkus.

108 Hellström, B. Daram, L., (red). (2019). *Stadsutveckling & design för motstridiga önskemål: en bok om nödvändigheten av förändring i tanke och handling för sociala hållbarhetsprocesser*. Stockholm: Arkus.

109 Citat taget ur ett brev till utredarna från Form/Design Center, Malmö i januari 2022.

110 Regeringsbeslut. 2020-06-11. Fi2020/02740/SPN. Uppdrag om utvecklat stöd för hur kvalitetsfrågor som avser arkitektur och gestaltad livsmiljö kan tas till vara vid offentlig upphandling.

Även i projektet *Visioner i Norr*, en av satsningarna i Sveriges nu pågående deltagande i New European Bauhaus (se vidare sid 63), för vilken ArkDes och riksarkitekten har ett värdskap, saknas med något undantag designföretag och designorganisationer bland de team som valts ut.¹¹¹

Regeringens uppdrag till Boverket, som också blev huvudman för den riksarkitekt som aviserades i propositionen, har en betoning på stadsplanerings- och arkitekturområdet medan designområdet överhuvudtaget inte benämns i regeringens styrning av myndigheten. Det är därför angeläget att en myndighet som Statens centrum för arkitektur och design kan komplettera detta och lyfta designområdet inte minst inom myndighetssamverkan. Det är också Boverket som tillförts mest nya anslagsmedel för arbetet med politiken för gestaltad livsmiljö. I sin årsredovisning för 2019 (det första verksamhetsåret för arbetet med gestaltad livsmiljö) redovisar Boverket under rubriken Stadsutveckling och arkitektur en total ekonomi för området om 69 miljoner kronor, inklusive intäkter av anslag om 63 miljoner kronor. Motsvarande förstärkning av ArkDes anslag i samband med etableringen av politiken för arkitektur, form och design bedöms ligga mellan 21–25 miljoner kronor, beroende på hur beräkningen görs¹¹² (motsvarande i storleksordningen en *tredjedel* av myndighetens totala anslag).

111 ArkDes. Visioner i norr. <https://arkdes.se/arkdes-think-tank/visionerinorr/>

112 Utredningen Gestaltad livsmiljö beräknade tillförda medel till drygt 16 miljoner kronor. Därefter har regeringen tillfört 5 miljoner kronor för forskning på området gestaltad livsmiljö. Vidare har anslaget räknats upp under en följd av år enligt ett index, varav en andel får räknas som kompensation till området gestaltad livsmiljö.



Rapporterna med titeln The Nordic Report, från projektet Sustainordic Projektet, tar utgångspunkt i Agenda 2030 och FN:s globala utvecklingsmål.

Designorganisationer i Norden

Vid intervjuer med arkitektur- och designorganisationer i våra grannländer framkommer ett betydligt mer uppdaterat och uttalat förhållningssätt till designområdet från respektive lands regeringar, än vad vi kan se i Sverige. Framför allt i Norge och Danmark ser man designområdet och designprocesser som viktiga nycklar i arbetet med omställningen till ett hållbart samhälle. I stycket som följer redogörs i korthet för designläget hos våra grannar.

Följande organisationer och personer i våra grannländer har intervjuats:

- Dansk Design Center: DDC
– Cristian Bason, CEO
- DOGA: Design og arkitektur Norge
– Tor Inge Hjemdal, CEO
- Iceland Design and Architecture
– Halla Helgadóttir, CEO
- Design Forum Finland
– Aino Vepsäläinen, ansvarig för projekt med koppling till hållbarhet och cirkulär ekonomi.
- Ornamo Art and Design Finland
– Salla Heinänen, CEO

Här nedan redogörs i korthet för vad som framkommit under intervjuerna:

Dansk Design Center: DDC

Organisationen grundades 1978 av dansk industri. DDC finansieras av Näringsdepartementet, samt via olika fonder som Industriens Fond, Realdania, Bikubenfonden och genom olika projektmedel.

Ursprungligen var DDC ett nationellt forum för industridesign. Men kring millennieskiftet ändrades synen på design radikalt – från fokus på produkter till fokus på designprocesser där man antog ett vidgat designperspektiv som innefattade systemdesign, tjänstedesign, design thinking och samskapande. Ett perspektiv som ser design som källa och drivkraft för innovationer med inriktning på hållbarhet. I dagsläget fokuserar man helt och hållet på att samla, analysera och kommunicera kunskap om designprocesser. En kontext till DDC:s nya inriktning var att den danska regeringen 2013 hade formulerat en ny politik för design. I samband

med den nya politiken initierades även BLOX – en stor byggnad med lokaler för både DDC och DAC (Dansk Arkitektur Center), samt nätverk och verksamheter kopplade arkitektur- och design och de aktuella samhällsperspektiv som dessa områden kan bidra till.

2016 lanserade DDC en ny strategi som, med respekt för historien, på ett tydligt sätt hade siktet inställt på samtid och framtid genom designbaserat värdeskapande i företag. År 2020 införlivades designklustret D2i med DDC. Kontoret i Kolding fokuserar framför allt på SME – Small and Medium Enterprises.

2021 antog DDC sin senaste strategi för 2025. DDC är aktiva och har tillsammans med Creative Denmark, Bloxhub och Danish Architecture Center tagit fram ett *"White Paper"* med vision av det helt cirkulära samhällen och de steg som anser krävs för att förverkliga detta i Danmark. Detta är Danmarks bidrag till EU:s New European Bauhaus program *"Designing the irresistible circular society"*. Christian Bason citerar på hemsidan: *"it is a fundamental truth in our world that the future must be imagined before it can be created. That is the power of design"*.

Här är fokus på att skapa hållbar tillväxt genom att bidra till lösningar på samhällsutmaningarna. Fokus ligger på gröna, digitala och sociala omställningar, där DDC har formulerat ett antal uppdrag som ska lösas tvärsektoriellt tillsammans med och mellan andra aktörer. Här kommer både designer och företag – från startups till SME:s och större företag – spela en nyckelroll. DDC:s unika bidrag är således att bidra till skapandet av nya marknader för hållbara lösningar.

Genom samverkan och kontinuerlig återkoppling av projekt och events till designsektorns företag har DDC en stark ställning inom både akademien och näringslivet. Som rådgivare för regeringens designfrågor har man också en strategisk roll för designfrågor på regeringsnivå. Näringsdepartementet utser ordförande i DDC:s styrelse. DDC har således en viktig position hos de politiska företrädarna.

DOGA: Design og arkitektur Norge

DOGA:s förklaring om sig själva lyder: *"DOGA fremmer god bruk av design og arkitektur i Norge for å skape fremtidens nye, grønne og lønnsomme løsninger."*¹¹³

2013 beslutade den norska regeringen att slå samman Norsk Designråd (som bildades 1964) och Norsk Form (som bildades 1993). I och med sammanslagningen bildades 2014 i stället stiftelsen Norsk Design- og Arkitektursenter (DOGA) och 2017 bytte stiftelsen namn till Design og Arkitektur Norge, fortfarande med kortnamnet DOGA. Norsk Form finansierades via det norska kulturdepartementet och Norsk Designråd via det norska näringsdepartementet. I samband med sammanslagningen övergick finansieringen helt till näringsdepartementet, idag med en årlig finansiering på ca 80 miljoner norska kronor. Och det råder ingen tvekan om att den norske näringsministern ser designområdet som centralt för regeringens arbete:

– *Design og arkitektur er helt avgjørende hvis vi skal løse mange av de store utfordringene som vi står ovenfor*, säger Norges näringsminister Jan Christian Vestre, vid ett besök på DOGA hösten 2021.¹¹⁴

DOGA arbetar med samverkan mellan design, arkitektur och stadsutveckling. Man arbetar tvärssektoriellt och det förekommer ingen konkurrens mellan design och arkitektur eller andra kompetenser. DOGA har idag 38 anställda.

Även om finansieringen kommer från näringsdepartementet kommer uppdraget från fyra olika departement – näringsdepartementet, kommunal- och distriktsdepartementet, utrikesdepartementet och kulturdepartementet. DOGA är en innovationsaktör som arbetar med privat näringsliv och offentlig sektor och fungerar som ett paraply för andra fackområden som är relevanta för frågeställningar och projekt.

DOGA verkar internationellt, nationellt, regionalt och lokalt. Man har en tät dialog med de 11 fylkeskommuner som Norge består av. Fylkeskommunerna har i sin tur kontakt med de 350 kommunerna. Man har även ett tätt sam-

arbete med Innovasjon Norge som har 19 regionkontor. DOGA använder sig av infrastrukturen i fylkeskommunerna och Innovasjon Norge för att nå ut regionalt. I folktäta områden har man en starkare närvaro.

Iceland Design and Architecture

Webbsidan om organisationen inleds så här: *"Iceland Design and Architecture aims for progress in design and architecture in Iceland focusing on sustainable development. Its role is to facilitate and promote design of all kinds as a vital aspect of the future Icelandic society, economy and culture."*¹¹⁵

Iceland Design and Architecture startades då man 2007 bestämde sig för att vidga begreppet Isländsk Form och skapa en ny typ av designplattform – ett design- och arkitekturcentrum.

50% av finansieringen kommer via innovations- och industridepartementet och 50% från Islands sammanslagna motsvarighet till de svenska utbildnings- och kulturdepartementen. Inför bildandet knöt man till sig nio branschorganisationer för att undersöka om man gemensamt kunde driva designcentret. Organisationerna enades och ett centrum som bildades i form av ett företag som till lika delar ägs av branschorganisationerna.

Arbetet med en nationell designpolicy startade 2010 och pågick till 2014. Den togs emot av regeringen men ledde inte till något statligt stöd. 2018 blev policyn reviderad då det fanns en idé om att den skulle integreras med en innovationspolicy, men arbetet slutfördes inte och en fungerande tillämpning har aldrig genomförts fullt ut. Nu under 2022 har Island fått en ny regering och ministerierna har ändrats avsevärt, vilket bland annat innebär att design och arkitektur nu tillhör *Ministry of Culture and Business Affairs*, där kreativa näringar är i fokus. Där finns nu intresse för att skriva klart och genomföra en nationell designpolicy.

Idag arbetar Iceland Design and Architecture med att synliggöra design och arkitektur både på Island och internationellt med fokus på hållbarhet. Man initierar och driver olika projekt, bland

113 DOGA/Om oss. <https://doga.no/om-oss/dette-er-doga/> (hämtad 2022-02-14)

114 Hämtat från DOGA:s LinkedInkonto 2022-02-16 https://www.linkedin.com/posts/vera-pahle-2442245_n%C3%A6ringsminister-jan-christian-vestre-om-design-activity-686995558254886912-mUXR

115 Iceland Architecture and Design / About / Role and operations. <https://www.honnunarmidstof.is/en/about/role-and-operations> (hämtad 2022-02-14)

annat faciliterar man kontakter mellan designers, arkitekter och företag samt föreslår förbättringar i utbildningar. Man försöker nu även förändra bilden av design – från produktorienterad till helheter och hållbar utveckling, samt att designprocesser behöver komma in tidigt i olika projekt. En betydelsefull aktivitet är *DesignMarch* som kommit att bli ett av de viktigaste initiativen för att driva på isländsk design och arkitektur.¹¹⁶

Jämförelsevis är nivåerna för statligt stöd lägre för design- och arkitekturområdet än för andra kulturområden som exempelvis filmindustrin. Vidare är Islands definition av begreppet innovation fortfarande smalt, menar Halla Helgadóttir, CEO på Iceland Design and Architecture. *"Fokus koncentreras ofta till tekniska perspektiv och till områden som till exempel medicin och spelteknik."*¹¹⁷

Design Forum Finland

Finansieras delvis av arbets- och näringsministeriet, delvis av medlemskap, delvis genom finansiering av projekt. Syftet är att driva frågor och utbildningar, samt stödja designkompetens i finska företag.

Aino Vepsäläinen, ansvarig för projekt med koppling till hållbarhet och cirkulär ekonomi, uttrycker att arbetet inte enbart inriktas på produkter, utan även på tjänster, processer och företagskulturer eftersom sätten att arbeta med design har förändrats. Idag talas det mer allmänt om värden som design ger, samt om vikten av att designprocesser integreras från start vid omställningsarbete. Andra områden som är viktiga är cirkulär ekonomi, eco-design, hälsa, utbildning, material samt sociala frågor som beteenden. En nationell designpolicy formulerades av finska regeringen 2012.

Ornamo Art and Design Finland

På webbsidan presenterar man sig så här:

*"Founded in 1911, Ornamo Art and Design Finland is the oldest community for design professionals in Finland. Our 110-year-old organization has established its place in the international design community."*¹¹⁸

Delar av finansieringen till Ornamo kommer från medlemsavgifter, anslag från kulturdepartementet och intäkter från försäljning av advokattjänster som till exempel kan gälla upphovsrätt. Dessutom får man intäkter genom att sälja annonsplatser och synlighet, och genomförande av designtävlingar för företagen.

Finska riksdagen har ännu inte fattat något beslut om arkitektur- och designpolitiken. Ett arkitekturpolitiskt handlingsprogram har dock tagits fram via en beställning från kulturdepartementet. Senaste programmet från den finska regeringen var *Design Finland Programme 2013–2019*. Nyligen presenterade regeringen även en nationell IP-strategi där design står med som immateriellt värde.

Salla Heinänen, CEO på Ornamo, beskriver att designanvändning har ökat och förändrats. Inställningen till design har förändrats de senaste fem-tio åren. Design finns nu i fler sektorer, framför allt inom områden *"där en användarfokuserad approach har ökat."*¹¹⁹ Tidigare fanns design inom kläder och möbler, nu finns design i alla sektorer. För fem-tio år sen blev designföretagen större, nu är det tvärtom – in-house-designavdelningar blir större, medan designföretagen krymper. Även andra tjänstserviceföretag erbjuder designtjänster, liksom konsultföretag inom tech-digi-business-advertising. Dessa rekryterar också designers. Det är viktigt att designföretagen förstår den nya konkurrenssituationen.

Salla Heinänen talar om behovet av tydlighet vad gäller design, att inte tala om design och hållbarhet i övergripande termer utan mer konkret. Det viktiga är inte metoder, det viktiga är att *"knåda problemet"*¹²⁰ Angelägna teman är system- och strategiska nivåer, att designens roll kommer att ske mycket mer på strategiska och analytiska nivåer med *"en human approach."*¹²¹

Sammantaget kan sägas att designpolitiken framträder på olika sätt i de nordiska länderna. Gemensamt för dem alla är dock att fokus på ett tydligt sätt förflyttats från design som artefakt till design som process och praktik. De nordiska

116 Design March. designmarch.is. <https://designmarch.is> (hämtad 2022-02-14)

117 Ref. till intervju gjord med Halla Helgadóttir 2021-11-08.

118 Ornamo Finland. ornamo.fi / About us. <https://www.ornamo.fi/en/about-us/> (hämtad 2022-02-14)

119 Ref. till intervju gjord med Salla Heinänen 2021-11-05.

120 Ibid.

121 Ibid.

ländernas regeringar har alla uppmärksammat potentialen i designperspektiven och kopplingar till klimat och sociala frågor, samt genom olika innovations- och omställningsinitiativ. Vad som skiljer länderna åt är beslutsformer, praktisk tillämpning och finansiering. Norge och Danmark tycks i dagsläget placera sig långt fram vad gäller medvetenhet på nationell nivå, samt med en stark statlig finansiering för utveckling och samhällstransformation med designmetodiskt innehåll.

Det nordiska samarbetet för hållbarhet

Flera av de intervjuade representanterna för designorganisationer i Norden uttrycker att samskapande och samarbeten över landsgränser i Norden borde öka. 2018–2020 genomfördes det samnordiska projektet *Sustainordic*.¹²² Nätverket bildades redan 2013 under det svenska ordförandeskapet i Nordiska ministerrådet. I tre rapporter med titeln *The Nordic Report*¹²³ publicerades en omfattande samling initiativ och projekt. Initiativtagare till projektet var ArkDes och Form/Design Center och för finansieringen stod Nordiska Ministerrådet. Projektet och rapporterna tar utgångspunkt i FN:s globala utvecklingsmål Agenda 2030. Bedömningen är att innehållet i projektet har hög aktualitet och angelägenhetsgrad, samt att samskapande mellan de nordiska länderna gällande hållbarhetsinsatser genom designmetodik borde drivas vidare.

Sammantaget kan sägas att designpolitiken framträder på olika sätt i de nordiska grannländerna. Gemensamt för dem alla är dock att fokus på ett tydligt sätt förflyttats från design som artefakt till design som process och praktik. De nordiska grannländernas regeringar har alla uppmärksammat potentialen i designperspektiven och dess kopplingar till klimatförändringar och sociala frågor, samt genom olika innovations- och omställningsinitiativ. Vad som skiljer länderna åt är beslutsformer, praktisk tillämpning och finansiering. Norge och Danmark tycks i dagsläget placera sig långt fram vad gäller medvetenhet på nationell nivå, med en stark statlig finansiering för utveckling och samhällstransformation med designmetodiskt innehåll.

122 Sustainordic. (2018–2020) <http://www.sustainordic.com> (hämtad 2022-02-15)

123 Ibid. Rapporterna finns tillgängliga digitalt på Sustainordic.com

New European Bauhaus (NEB)

New European Bauhaus är ett initiativ från Europeiska kommissionen som lanserades hösten 2020. Det beskrivs som *"a creative and interdisciplinary initiative that connects the European Green Deal to our living spaces and experiences"*.¹²⁴ Fokus är på hållbarhet, estetik och inkludering (*sustainability, aesthetics and inclusion*).

Ursula von der Leyen, ordförande i Europeiska kommissionen, citeras så här på EU-kommissionens webbplats om NEB: *"If the European Green Deal has a soul, then it is the New European Bauhaus which has led to an explosion of creativity across our Union"*.¹²⁵

Fyra tematiska områden pekas ut och fungerar också som kategorier för NEB:s tävlingar:

- Återgång till naturen
- Återtagande av en känsla av tillhörighet
- Prioriterande av platser och människor med störst behov
- Skapande av ett cirkulärt industriellt ekosystem och stödjande av livscykelänkande

Tidigare politiskt drivna fokus på städer, stadsmiljöer och köpstarka grupper har fått ge vika för teman som natur och människors utsatthet – inte bara i Europa utan även globalt.

Det första uppropet om att delta i NEB:s tävlingar skedde 2021.¹²⁶ Över 2000 idéer och projekt kom in. Det andra uppropet stängde den 28 februari 2022. Tävländande kan anmäla sig till två utmärkelser; The New European Bauhaus Award (för genomförda projekt som inte är äldre än två år) och The New European Rising Stars (för idéprojekt).

NEB är uppbyggt genom partner som förbinder sig att bidra till initiativet genom en eller flera av följande stödformer:

- Genom att samla en mångfald av yrkesrepresentanter från skilda discipliner i syfte att generera idéer
- Genom att identifiera inspirerande projekt, praktiker eller koncept

Genom att engagera medborgare i diskussioner för att samla in kunskap om behov och förväntningar

Närmare 400 partner, framför allt från städer och regioner i Europa, medverkar. Några globala och europeiska branschorganisationer och nätverk är exempelvis: Architects Council of Europe, Art Directors Club of Europe, Association of European Civil Engineering Faculties, The Bureau of European Design Associations, Culture Action Europe, Cradle to Cradle NGO, European Heritage Centre, Housing Europe, Rethinking Economics, Solar Power Europe och UN Habitat.

I dagsläget dominerar organisationer med fokus på kulturellt, socialt och ekonomiskt innehåll, samt lärosäten inom partnergruppen i NEB. Industrin är mer sparsamt representerad men kommer möjligen in i projekt som tävlar i NEB:s två tävlingskategorier.

Svenska partner i NEB är i skrivande stund: Blivande i Stockholm, Form/Design Center i Malmö, Göteborgs universitet, Malmö universitet, Navet i Borås, Rådet för hållbara städer, RISE och TransEuropeHalles i Malmö/Lund.

Form/Design Center (Svensk Form Syd) utsågs 2020 av EU-kommissionen att vara nationell nod för gestaltad livsmiljö.¹²⁷ År 2021 hölls den första upplagan av *Southern Sweden Design Days* – ett nytt årligt internationellt event arrangerat av Form/Design Center med syfte att synliggöra och bygga kunskap om design.¹²⁸ Eventet riktar sig till en designintresserad allmänhet och till yrkesutövare inom design, arkitektur och konsthantverk.

Sammanfattningsvis förefaller klimatfrågor samt fokus på människor/användare vara grundläggande i NEB och initiativet är därmed lämpat för en designmetodik. Ovan har redan nämnts utlysningen Visioner i Norr, för vilken ArkDes står som värd, och som i huvudsak engagerar arkitektföretag.

¹²⁴ Europeiska kommissionen. Europa.eu/new-european-bauhaus. https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_sv (hämtad 2022-02-14)

¹²⁵ Ibid. (hämtad 2022-02-14)

¹²⁶ New European Bauhaus. Finalister 2021: <https://2021.prizes.new-european-bauhaus.eu/finalists> (hämtad 2022-02-14)

¹²⁷ Form/Design Center – Nod för gestaltad livsmiljö <https://www.formdesigncenter.com/nod-gestaltad-livsmiljo> (hämtad 2022-02-16)

¹²⁸ Southern Sweden Design Days. <https://southernswedendesigndays.com/sv> (hämtad 2022-02-16)

Ytterligare satsningar inom NEB står forskningsinstitutet RISE, NEB:s första svenska partner, för tillsammans med Umeå kommun och det strategiska innovationsprogrammet *Viable Cities*. Under 2021 arrangerade RISE i samarbete med bland andra, Svensk Form, SVID, Umeå kommun och Region Västerbotten en internationell digital konferens inom ramen för New European Bauhaus med fokus på hur de kulturella och kreativa näringarna kan stärkas för samhällets transformation i hållbar riktning.

I Umeå kommun pågår ett löpande samarbete med RISE, Designhögskolan och Arkitektshögskolan vid Umeå Universitet. Designprocesser och användarnärhet är centrala och inte minst i stadsplaneringsprocesser används design och man ser likvärdigt på arkitektur och design, något som visar förståelse för innehållet i politikområdet gestaltad livsmiljö. Ett av flera exempel på stads-

utveckling med fokus på användare, och för att öka förutsättningarna för kollektivt resande är busshållplatsen *Station of being*¹²⁹ på universitetsområdet i Umeå.

Andra exempel är den strategiska utvecklingen av staden i stort – idag är Umeå en av Sveriges större städer som inte har något så kallat utsatt område. En av orsakerna till detta kan vara satsningar på föreningslivet i Umeå. Överlag sker stadsutvecklingen med en bred kommunikationsbas och löpande inhämtande av kunskaper om behov hos kommunens invånare.¹³⁰ Samarbeten mellan kommunen, RISE, Arkitektshögskolan och Designhögskolan vid Umeå universitet är bra exempel på nyttan av praktisk forskning samt kunskap och förmåga i kreativa processer för praktiskt genomförd stadsutveckling – just det som NEB efterfrågar.



Busshållplatsen Station of Being i Umeå, Foto: Samuel Pettersson

129 Station of Being, Youtube: <https://youtu.be/GsdXOyjvnZM>

130 Stiftelsen The Global Village. Uppgiften är hämtad från rapporten *Fakta för förändring* (2021) <https://theglobalvillage.se/wp-content/uploads/2021/03/Fakta-för-förändring-Final-version.pdf>



Southern Sweden Design Days är ett årligt återkommande event i Malmö som arrangerades för första gången under 2021 av Form/Design Center. Eventet synliggör och bygger kunskap kring design – med fokus på hållbarhet, samverkan, utveckling och innovation.

Foto: Daniel Engvall / Form/Design Center

Avslutande reflektioner

Några av de viktigaste slutsatserna av studiens analys och empiri är;

- att stora delar av näringsliv och offentlig sektor har en syn på design som fokuserar på slutprodukter snarare än på design som verktyg eller process
- att den kunskap om design som utvecklas på utbildningsinstitutionerna inte tas tillvara i den omfattning som skulle behövas för samhällets hållbara utveckling
- att potentialen hos designer och designprocesser behöver förmedlas tydligare för att förbättra förutsättningarna för en ändamålsenlig offentlig upphandling
- att Sverige i jämförelse med våra nordiska grannländer har halkat efter i tolkningen av vad design är och kan göra och därmed även i nyttjandet av design som utvecklingskraft
- att designdelen inom gestaltad livsmiljöpolitiken är underordnad arkitekturdelen när hållbara städer och byggd miljö har fått stå i fokus snarare än hållbara samhällen
- att kunskapen om vad designperspektivet innebär i sina olika dimensioner behöver utvecklas vid myndigheter med uppdrag för gestaltad livsmiljöpolitiken

Det råder emellertid ingen tvekan om att politiken för gestaltad livsmiljö som riksdagen beslutade om 2018 har haft stor betydelse. Inte bara statliga myndigheter bedriver nu ett aktivt och ambitiöst arbete för att förverkliga politiken i nya eller redan etablerade konstellationer, utan även civilsamhället i stort, regioner och kommuner över hela landet och inte minst inom våra egna designorganisationer. Detta visar i vilken grad politiken uppfattas som angelägen och hur väl anpassad den är för att hantera centrala utmaningar i vår tid. Möjligen har den svenska politiken till och med inspirerat den nya given från EU-kommissionen, *New European Bauhaus*. I vilket fall överensstämmer programmets centrala tematik i hög grad med ambitionerna i den svenska politiken. Det är därför viktigt att analysera vilka framgångsfaktorerna har varit för politiken och att lära av dem inför nya steg. Men det är minst lika viktigt att analysera var politiken brister och söka åtgärder som kan hantera detta.

Studien belyser att det har varit ett problem för politiken ända sedan 1998 att på ett ingående sätt beskriva designområdets bredd och möjligheter att stärka politiken på motsvarande sätt som man har kunnat för övriga gestaltungsområden, i synnerhet stadsplanering och arkitektur. Detta skulle kunna

tolkas som att designområdets potential att kunna bidra till att uppfylla de politiska målsättningarna för arkitektur, form och design vore marginella. Studiens analys och slutsatser visar att design tvärtom är ett strategiskt område för att förbättra människors liv, företagens konkurrenskraft, det offentligas förmåga att leverera rätt tjänster till medborgarna och inte minst, att utveckla verktyg och processer för att minska klimatpåverkan och därmed bidra till samhällets hållbara utveckling.

I propositionen Politik för gestaltad livsmiljö betonar regeringen vikten av att arkitektur, form och design behandlas som en helhet samt att det behövs ett myndighetsstöd för att följa och utveckla området. I denna studie konstateras att det finns få tecken på att kunskaper och praktiker inom designområdet har tagits tillvara i det arbete som den nya politiken har utlöst genom olika insatser från statliga myndigheter, regioner och kommuner, liksom på flera håll inom näringslivet. Att design på detta sätt har kommit att förbises beror enligt vår bedömning på ett antal faktorer som denna studie lyfter fram. Vi menar att bristen på vidgade designperspektiv i det arbete som följt på propositionen har inneburit att politikens målsättningar inte fullt ut har kunnat förverkligas.

Från att till stor del vara förknippat med formgivning av föremål och fysiska miljöer har design utvecklats till att bli ett kraftfullt processverktyg med möjlighet att driva på samhällets transformation i hållbar riktning inom en mängd olika politikområden och verksamheter. Designprocesser kan givetvis användas även i en produktion som varken tar hänsyn till miljön eller till sociala faktorer. Ett kritiskt tänkande är därför viktigt i alla designprocesser som involverar samspelet människa, teknik, miljö, natur och samhälle. Design som verktyg kan således både leda fel och leda rätt. Och denna insikt är särskilt viktig i en tid där samhällsbygget måste transformeras i hållbar riktning på kort tid.

Vad studien glädjande visar är att det finns en kunskap om och prioritering av hållbarhet hos samtliga designers som intervjuats. Idag är hållbarhet en hygienfaktor som alla förhåller sig till och även begreppet cirkularitet är idag brett förankrat inom designbranschen. Att designprocesser inte nyttjas fullt ut för klimatomställning och transformation kan bero på okunskap hos andra yrkesgrupper så att områden och verksamheter inte krokar i varandra. Här behövs en utvecklad pedagogik som ökar förståelsen mellan discipliner. Kunskap och forskning inom designområdet behöver även tydligare kopplas samman med industrin. En ökad medvetenhet och kännedom om designområdets potential hos tillverkare, beställare, beslutsfattare och användare är därför viktigt.

Under senare tid har hållbarhetsinriktade designpraktiker fått ökad relevans och användbarhet i och med att vi möter allt komplexare samhällsutmaningar. Man kanske kan säga att designområdet håller på att ömsa skinn. Dels har designområdet breddats med nya delområden, dels har det fördjupats vad gäller insikter om att designprocesser bär på verkliga möjligheter till förändring och transformation. En övervägande del av alla som intervjuats inom designbranschen och på högskolor/universitet vittnar tydligt om detta.

Men vad som också framträtt tydligt i utredningen är att det fortfarande finns stora kunskapsluckor gällande designbegreppets olika delområden, inte minst inom svensk offentlig förvaltning. Många utanför designbranschen lever kvar i en föreställning om att design endast handlar om objekt och fysiska miljöer med en viss gestaltning

och att området inte är särskilt viktigt när det gäller "verkliga" samhällsfrågor. Endast några av de icke-designers som intervjuats i studien har en djupare förståelse för designprocessen, av styrkan i arbetssättet och vad det kan användas till. Man kan se detta som ett "glapp" mellan designprofessionen och övriga samhället. Detta glapp är också ett genomgående tema i intervjuerna och i enkäten kopplat till utbildningsinstitutionerna.

När det gäller tillämpningen av politiken för gestaltad livsmiljö framgår att den främst är fokuserad på arkitektur, stadsbyggnad och den fysiska miljön hos myndigheter med uppdrag för politiken, bland annat på ArkDes, hos riksarkitekten på Boverket och vid Upphandlingsmyndigheten. Den centrala roll Boverket fått i genomförandet av politiken har inneburit att det holistiska perspektivet på hållbar samhällsutveckling som politiken vill uppnå blivit svårare att se. För Boverkets del, med sina kärnuppgifter, är det förvisso rimligt att betona frågor som stadsbyggnad och arkitektur. Men konstellationen av fyra myndigheter som i nära samverkan skulle bevaka denna större helhet har inte kunnat komplettera och balansera Boverkets perspektiv med ett utvecklat designperspektiv. Även intervjuerna styrker att kunskapen om vad designperspektivet innebär i sina olika dimensioner behöver utvecklas vid myndigheterna med uppdrag för gestaltad livsmiljöpolitiken.

En förklaring kan vara att specialisterna som bidragit med kunskap till formandet av politiken, och även vid tillämpningen, till övervägande del har varit arkitekter. Kunskap om designområdet som helhet saknas ofta, inte minst gällande designprocesser. Problemet ligger möjligen även i att det råder en uppfattning om att designprocesser per automatik ingår i byggande och arkitektur och att arkitekter därför redan implicit har ett kunnande om design. En skrivning i betänkandet *Gestaltad livsmiljö* vittnar på sätt och vis om detta:

*"Arkitektur, form och design är olika discipliner och skiljer sig åt på flera sätt. Utredningen menar dock att det finns viktiga fördelar med att se arkitektur, form och design som en helhet."*³¹

Att se arkitektur, form och design som en helhet är givetvis relevant eftersom det sammanbinder arkitektur, form och design till ett gemensamt

politikområde under ett och samma namn. Men denna helhet är mer komplex än att bara handla om skalnivåer ("från sked till stad"). Både teoretiskt och praktiskt i forsknings- och praktikerperspektiv är områdena arkitektur, form och design till mångt och mycket olika. Dessutom finns inom respektive område även stora olikheter mellan skilda kunskapsfält och yrken. Att se dessa områden på ett förenklat sätt som en helhet riskerar därför att leda till ett generaliserande som i sin tur kan leda till ett osynliggörande av områdenas specifika styrkor.

Arkitektur och stadsbyggande har således kommit att dominera tillämpningen av politiken för gestaltad livsmiljö, vilket har framgått i intervjuerna, samt vid studier av initiativ och svar på regeringsuppdrag från myndigheterna som har nationellt huvudansvar för tillämpning av politiken. Att designprocesser utelämnas framkommer till exempel i Rådet för hållbara städers arbete med Visioner i Norr, i Upphandlingsmyndighetens svar på uppdrag från Finansdepartementet samt i Boverkets sammanställning av sex myndigheters rapportering av insatser kring gestaltad livsmiljö.

Centrala delar inom designområdet missas därmed vid tillämpningen av politiken. Framför allt gäller det iterativa processer, inkludering av användare, kunskapsdelande samarbeten och systematik i arbeten med förnyelse/transformation. Alla dessa förhållnings- och arbetssätt är viktiga om arkitektur, form och design ska kunna bidra till ett hållbart, jämlikt och mindre segregerat samhälle, så som formuleringen lyder i regeringens proposition som följde på betänkandet:

*"Arkitektur, form och design ska bidra till ett hållbart, jämlikt och mindre segregerat samhälle med omsorgsfullt gestaltade livsmiljöer, där alla ges goda förutsättningar att påverka utvecklingen av den gemensamma miljön."*¹³²

Men för att kunna uppnå målsättningar som hållbarhet, jämlikhet och minskad segregation krävs delaktighet från boende, användare, brukare och från personer som inte alltid själva har förmåga att göra sina röster hörda. Även delaktighet från beställare, fastighetsägare, förvaltare, affärsinnehavare och

byggföretag är viktiga. Att lyssna till och förstå människor – att uppfatta tyst kunskap och tysta behov – är en av huvudingredienserna i designarbetet, en del i en strävan efter att forma helheter. Att se till helheter innebär för en designer att *förstå alla perspektiv* som behöver inkluderas för att ändamålsenliga, fungerande helhetsresultat ska kunna tas fram. Reflektioner kring varför vissa näringar, till exempel byggandet, har förlorat detta helhetstänk förmedlas av Marcus Jahnke på sid 32.

Cirkulär ekonomi är ett annat område som har tagits upp av många informanter i studien. Att inte tänka avfall som slutprodukt – utan även som en resurs, som något av värde att ta till vara är viktigt. Delegationen för cirkulär ekonomi (som intervjuats) uttrycker sig så här om en nationell satsning på design för en cirkulär ekonomi i sin rapport *Delegationens rapport 2021. Förslag på styrmedel som kan påskynda omställningen till en cirkulär ekonomi*.¹³³

*"Valen i designfasen är avgörande för produktens livslängd och hur mycket av komponenter som kan återbrukas och material som kan återvinnas. Men inte bara produkten utan produktionssystem och affärsmodeller behöver designas för att vi ska kunna lämna den linjära ekonomi som vårt samhälle är uppbyggt på idag. Så länge det är dyrare att använda återbrukade produkter och återvunnet material står vi inför ett systemfel som måste åtgärdas, utan att det påverkar svensk industri negativt. Det måste vara billigare, och lättare, att göra rätt. En omställning kan innebära nya intressanta möjligheter för näringslivet."*¹³⁴

I regeringens strategi för cirkulär ekonomi från 2020, anges fyra fokusområden (i intervjuerna i den här utredningen återfinns representanter för samtliga fokusområden):

"Cirkulär ekonomi..."

... genom hållbar produktion och produktdesign
... genom hållbara sätt att konsumera och använda material, produkter och tjänster
... genom giffria och cirkulära kretslopp
*... som drivkraft för näringsliv och andra aktörer genom åtgärder som främjar innovation och cirkulära affärsmodeller."*¹³⁵

132 Regeringen, Kulturdepartementet. Prop 2017/18:110 Politik för gestaltad livsmiljö. S., 1.

133 Delegationen för cirkulär ekonomi (2021), delrapport 3: *Delegationens rapport 2021. Förslag på styrmedel som kan påskynda omställningen till en cirkulär ekonomi*. [https://delegationcirkularekonomi.se/download/18.544e1c0b1784a907392da50e/1618560001862/210414%20Delegationens%20rapport%20\(tillgänglig\).pdf](https://delegationcirkularekonomi.se/download/18.544e1c0b1784a907392da50e/1618560001862/210414%20Delegationens%20rapport%20(tillgänglig).pdf) (hämtad 2022-02-20)

134 Ibid.

135 Regeringen (2020): *Cirkulär ekonomi – strategi för omställning av Sverige*. https://www.regeringen.se/4a3baa/ontentassets/619d1bb3588446deb6dac198f2fe4120/200814_ce_webb.pdf (hämtad 2022-02-20)

Designorganisationerna i våra nordiska grannländer har också inspirerat med sitt design- och hållbarhetsarbete, där just omställning till en cirkulär ekonomi står i fokus i Dansk Design Centers verksamhet. En verksamhet med design som metod och tankesätt, som zoomar in på behoven hos människor, samhällen och vår planet. Och där konkret designkunskap förmedlas till många företag och organisationer under devisen "*Designing the irresistible circular society*". De nordiska grannländernas regeringar har uppmärksammat potentialen i designperspektiven och dess kopplingar till klimatförändringar och sociala frågor, samt genom olika innovations- och omställningsinitiativ. Här är det uppenbart att Sverige i jämförelse med våra nordiska grannländer har halkat efter i tolkningen av vad design är och kan göra och därmed även i nyttjandet av design som en utvecklingskraft.

Social hållbarhet

I de exempel på tjänstedesign inom organisationsutveckling som tagits upp i studien är de sociala delarna bärande för att se värden hos en tjänst snarare än i en produktion. Något som paradoxalt nog både tycks effektivisera verksamheter, sänka kostnader och förbättra miljön. Södersjukhusets förändrade tankesätt när det gäller patientmaten är ett bra exempel som omfattar både sociala och miljömässiga vinster (sid 19). Även LKAB beskriver hur den sociala acceptansen är viktig inom omställningsarbetet och pekar därmed på vikten av att kommunicera så att människor blir delaktiga på riktigt.

Ett annat centralt område för social hållbarhet är universell design – ett område med stark förbättringspotential. Många goda exempel finns, men området förtjänar att lyftas särskilt och bäddas in i sammanhang där det tenderar att tappas bort, som exempelvis inom samhällsbyggandet. Projektet Värdig entré (sid 42) genomfördes redan under Designåret 2005 men allt för många berättelser om brister i nybyggda miljöer visar att frågan fortfarande behöver lyftas. Representanterna för organisationerna Delaktighet, Handlingskraft, Rörelsefrihet (DHR) och Synskadades Riksförbund vittnar tydligt om detta.

Att köpa design – att vara beställare eller uppdragsgivare

Beställarens roll är ett återkommande tema i många av intervjuerna. Flera intervjuade menar att många beställare saknar kunskap om designarbetet. Det händer att beställare skickar iväg en skriftlig beställning och tänker att designern ska komma tillbaka med ett färdigt resultat. Men om utvecklings- och transformationsarbetet ska ha goda förutsättningar att utmynna i fungerande, goda resultat måste det finnas ett tydligt samarbete mellan beställare och designer. Beställare behöver förstå och se värdet av designprocesser. Detta gäller inte minst vid förändring av arbetssätt inom hållbarhetsarbete.

Bruket av designprocesser lämpar sig således väl för omställning till hållbarhet eftersom så mycket behöver tänkas om i grunden och på djupet. I utredningen är det även värt att notera att det är vanligt att större företag har separata avdelningar med ansvar för hållbarhet och design. Vad skulle hända om man förde ihop dessa avdelningar? Men för att fler beställare ska kunna lära sig utveckla genom designprocesser behövs också ökad kunskap. Flera intervjuade har nämnt managementkulturer och att dessa ofta innehåller löften om förändring och utveckling. Dock saknas ofta arbetssätt som är nödvändiga för att uppnå varaktiga resultat och systemförändring. Det kan till exempel gälla förmågan att få syn på möjligheter i den befintliga verksamheten, något som ännu inte finns men som har förutsättningar att komma till stånd. Detta – att få syn på – kräver dels upptränad känslighet och kunskap om metoder att upptäcka dolda behov och möjligheter. Dels att de beställare och konsulter som anlitas för utveckling och förändring utvecklar en relation som möjliggör kunskapsöverföring i båda riktningarna över tid. Manualer och handböcker kan stödja, men inte ersätta mellanmänniska relationer i utvecklings- och transformationsarbetet.

Det är här designkompetensen kommer in när beställare och designers delar ett relationellt processarbete som tar till vara kunskaper från båda parter och gemensamt identifierar sådan kunskap som behöver tillföras. Studien argumenterar därför för att ökad kunskap om vad designprocesser innebär och vad de kan bidra till i högre grad behöver spridas till beställare inom både näringsliv och offentlig sektor.

Offentlig upphandling

På Konkurrensverkets webbplats kan man läsa att värdet av upphandlingspliktiga inköp för 2019 uppgick till 803 miljarder kronor.¹³⁶ En betydande del av denna upphandling berör olika delar av designområdet. En förbättrad förmåga hos det offentliga att ställa kvalitetskrav på arkitektur, form och design skulle ha en systemförändrande betydelse för dessa frågor ställning i samhället. Det är samtidigt viktigt att se att detta inte är ett särintresse. Hög kvalitet inom arkitektur, form och design tillför värden till hela samhället och inte minst stärker det utvecklingskraft och hållbarhet.

Rådet för arkitektur, form och design såg den offentliga upphandlingen som ett centralt område för förverkligandet av politiken för arkitektur, form och design. I rapporten *Kvalitet i offentlig upphandling – när medborgarnas behov styr och staten handlar*¹³⁷ pekade man på brister i förmågan att efterfråga både materiella och immateriella kvaliteter i upphandlingar, något som ledde till att väsentliga värden hos produkter och tjänster som skulle kunna levereras inte kunde efterfrågas. Arkitektur och design innehåller kvalitetsdimensioner som inte kan kvantifieras och som det offentliga med gällande regelverk riskerar att gå miste om. Att ställa upp icke-kvantifierbara kriterier i ett förfrågningsunderlag innebär ett risktagande för den upphandlande enheten som kan leda till en kostsam överprövning. De bekymmer Rådet fört fram kring dessa frågor har därefter behandlats av både utredningen och propositionen Politik för gestaltad livsmiljö¹³⁸. Det är positivt att regeringen ser dessa svårigheter och att de bedömer att de samverkande myndigheterna Statens konstråd, Boverket, Statens centrum för arkitektur och design (ArkDes) samt Riksantikvarieämbetet bör verka för att dessa kvalitetsdimensioner "bättre kan tillvaratas vid offentliga inköp" och – inte minst – att "andra berörda myndigheter och aktörer involveras" i arbetet.

I de uppdrag som refereras nedan kan vi dock konstatera att varken Svensk Form eller SVID, eller såvitt vi känner till, någon annan aktör med djupare kännedom om designområdet har inbjudits att bidra till detta arbete.

Regeringen (Finansdepartementet) gav 2020 i uppdrag till Upphandlingsmyndigheten (UHM) att, med utgångspunkt i politiken för gestaltad livsmiljö, se hur kvalitetsfrågor kan tas tillvara vid offentlig upphandling av "arkitektur och gestaltad livsmiljö".¹³⁹ Uppdraget har genomförts i samverkan med Boverket som, vid vår intervju med UHM, framhålls som den sakkunniga parten på designområdet. På UHM:s webbplats blir det dock tydligt att myndigheten har koncentrerat sig på upphandling av arkitekttjänster och byggprocesser. Universell design omnämns, men sätts i huvudsak i samband med tillgänglighet i byggd miljö.

I sitt uppdragsbeslut skriver Finansdepartementet att "Uppdraget ska genomföras i nära samarbete med Boverket"¹⁴⁰ samt att "synpunkter ska inhämtas från Statens centrum för arkitektur och design, Riksantikvarieämbetet, Statens konstråd, Trafikverket, Statens fastighetsverk, Fortifikationsverket, Sveriges kommuner och regioner samt andra berörda myndigheter och aktörer, exempelvis aktörer inom Samverkansforum för statliga byggherrar och förvaltare."¹⁴¹ Här finns en klar övervikt av myndigheter med huvudsaklig kompetens inom byggd miljö, vilket därmed begränsar kunskapsspridning om upphandling av de många områden som exempelvis omfattar digital teknik och tjänstedesign, för att bara nämna några områden. I denna studie argumenterar vi därför för att det vore en fördel om samtliga formområden inom politikområdet gestaltad livsmiljö inkluderas i regeringsuppdrag som rör offentlig upphandling.

Regeringen har nyligen gett UHM i uppdrag att stärka och utveckla den offentliga upphandlingen så att den främjar klimatomställningen och vägen till en cirkulär ekonomi. Uppdraget är i enlighet med strategin för cirkulär ekonomi och är ett av förslagen från samverkansprogrammet Näringslivets klimatomställning.

Det noteras vidare att UHM:s stöd kring innovationsupphandling inte tycks vara kopplat till politiken för gestaltad livsmiljö. Design och designprocesser nämns inte i den introducerande texten på UHM:s webbplats om innovationsupphandling. Därmed missar myndigheten att förmedla att innovations-

136 Konkurrensverket. <https://www.konkurrensverket.se/upphandling/om-offentlig-upphandling/siffror-och-fakta/> (hämtad 2022-02-18)

137 Statens offentliga utredningar, Ku 2004:02. Rapport 2008:3. *Kvalitet i offentlig upphandling – när medborgarnas behov styr och staten handlar*.

138 Se prop. 2017/18:110, s. 41 f.

139 Regeringsbeslut. 2020-06-11. Fi2020/02740/SPN. *Uppdrag om utvecklat stöd för hur kvalitetsfrågor som avser arkitektur och gestaltad livsmiljö kan tas till vara vid offentlig upphandling*.

140 Ibid.

141 Ibid.

arbete och kvalitetsfrågor i livsmiljöer hänger samman på ett direkt sätt trots att detta är något som politiken för gestaltad livsmiljö pekar på.

Samtidigt som frågor väcks kring statliga initiativ för ökad kompetens inom offentlig upphandling har flera av informanterna inom kommuner och regioner; Umeå, Göteborg, Region Västra Götaland och Region Västerbotten, samt organisationer som Innovationsguiden (SKR), ett uppdaterat förhållningssätt kring hur designprocesser lämpar sig väl i förändrings- och transformationsprocesser. Det är tydligt att dessa representanter för offentlig sektor, och som samarbetar med många andra aktörer, skulle kunna sprida kunskapen om offentlig upphandling av designtjänster till fler berörda aktörer.

En annan betydelsefull fråga som kommit fram i intervjuerna är att mindre designföretag har svårt att delta i upphandlingar samtidigt som en stark innovationskraft finns just i dessa företag. Produktionsplattformen SPOK (se sid 85) och Form/Design Center arrangerade 2019 ett samtal om offentlig upphandling i syfte att belysa temat från både upphandlares och designers perspektiv¹⁴² och liknande initiativ behöver ske löpande för att öka kunskapen.

Sammantaget ser vi att kunskap om innovation och kvalitetsfrågor, och potentialen som finns hos designer och designprocesser, fortsatt är angeläget för politiken att lyfta i syfte att förbättra förutsättningar för en effektiv och ändamålsenlig offentlig upphandling.

Vilka förvaltnings- och politikområden berör designfältet?

En fråga som löpt som en röd tråd genom intervjuerna, och som även ställts till designorganisationerna i våra nordiska grannländer, är frågan om hur design förhåller sig till olika förvaltnings- och politikområden. I en analys som gjordes av Rådet för arkitektur, form och design visade det sig att frågor som omfattar arkitektur, form och design i stort sett finns inom samtliga departement. Av intervjuerna till vår studie framgår att finansiering till designområdet i de nordiska länderna i flera fall kommer från motsvarande Kulturdepartementet och Näringsdepartementet.

Som exempel kan nämnas att i Norge styrs och finansieras organisationen Design og Arkitektur Norge, (DOGA) från fyra olika departement; näringsdepartementet, kommun- och distriktsdepartementet, utrikesdepartementet och kulturdepartementet. Detta underlättar arbetet med gränsöverskridande frågor och främjar ett mer holistiskt arbetssätt. Inte minst stärker det förmågan att hantera hållbarhetsfrågor. DOGA har även en tät dialog med Norges samtliga elva fylkeskommuner, som i sin tur har kontakt med de 350 kommunerna, vilket skapar en stark infrastruktur för tillämpning av norsk arkitektur- och designpolitik.

Designers arbetsvillkor

I utredningsarbetet framkommer att designer idag många gånger har svårt att hitta jobb. En informant uttrycker att det är för stort glapp mellan utbildning och arbetstillfällen. Vidare framkommer att arbetssituationen ofta är pressad på ett sätt som inte gagnar kreativitet och samarbete. Å ena sidan finns situationer där designers kompetens åsidosätts och inte tas till vara när man väl har ett uppdrag eller anställning. Å andra sidan kan designkompetenser i vissa fall överutnyttjas på ett okänsligt sätt som också leder till att kreativ kraft går till spillo. Vidare har designer inte samma möjligheter till kulturstöd som andra kulturutövare trots att marknaderna delvis har stora likheter.

Begreppet risk nämns sällan när man ber någon definiera design, men en fråga som är värd att ställa är: Hur kan samhället adressera ekonomiskt risktagande vid utveckling och transformation? Berättelsen om Världig entré i den här rapporten visar att inget svenskt företag i det fallet ville stå risken vid innovationsutvecklingen, vilket ledde till att den lyckade innovationen tillföll dansk exportekonomi. Sådana berättelser skulle kunna bidra till diskussioner om förbättrade stödsystem för risktagande i små och mellanstora företag.

Form- och designbranschen består till stor del av småföretagare och egenföretagare med mycket små marginaler och ett socialförsäkringssystem som är dåligt anpassat för rådande situation. Varje avbokat formgivningsuppdrag är kännbart, samtidigt som osäkerheten om framtida uppdrag skapar en långsiktigt svårförutsägbar situation.

142 Form/Design Center och SPOK, om offentlig upphandling. (2019) <https://play.formdesigncenter.com/offentlig-upphandling-for-designers/> (hämtad 2022-02-19)

Formgivare och designer verkar i hela landet och är inte bara en storstadsangelägenhet. Den ekonomiska utsattheten är lika stor oavsett var man befinner sig. Regeringens stödpaket och andra åtgärder under pandemin som skyddat och hjälpt småföretagen har därför varit värdefulla på en tuff arbetsmarknad med försämrade trygghetssystem.

Kultursektorn över lag har lidit svårt av konsekvenserna av covid-19-pandemin, och så även designområdet. Designbranschen i stort kanske inte är så drabbat ekonomiskt, utan har i stället kunnat visa på konstruktiva sätt att använda design under denna tid av utmaningar och omställning. Inte minst genom användarcentrerad digital utveckling och nya format för att bedriva arbete tillsammans under pandemins tider av mötes- och reserestriktioner.

Konstnärsnämndens rapport från 2016 visar att när konstområdena jämförs är det vanligast med enskild näringsverksamhet inom bild och form (65 procent). Andelen med enskild näringsverksamhet är störst i yrkeskategorierna tecknare/illustratör och konsthantverkare/formgivare/designer. En betydande del av dessa yrkesutövare deklarerar för enskild näringsverksamhet, dvs en grupp till stor del utanför a-kasssystemet. Det är således minst lika utmanande för formgivare och designer som för konstnärer inom bildkonst, scenkonst och musik när infrastrukturen försvagas och intäkter plötsligt uteblir.¹⁴³

Diskriminering, självkritik och den här utredningen

Liksom inom alla branscher sätts förmågan till självkritik idag på prov inom designbranschen. I studien märks att det finns en välgörande mognadsgrad inom designbranschen vad beträffar medvetenheten kring samtliga hållbarhetsdimensioner (även om man som konsult inte råder ensam över alla arbetsförutsättningar). Frågor om miljö och hållbarhet framstår som tidigare nämnts som centrala för de flesta informanter i enkätsvaren. Sociala frågor ses som sammanlänkade med miljömässiga frågor och står lika högt upp på agendan.

Samtliga sju diskrimineringsgrunder har påtalats av informanterna i studien enligt diskrimineringsombudsmannens definition – kön, könsidentitet, etnisk tillhörighet, religion eller annan trosuppfattning, funktionsnedsättning, sexuell läggning och ålder.¹⁴⁴ Dessa diskrimineringsgrunder har nämnts både i förhållande till uppdrag och i förhållande till hur det ser ut i den egna branschen. Gruppen *Omforma – nya strukturer för designbranschen*, som ursprungligen startades år 2014 med dåvarande Sveriges Designer som projektägare, har även lagt till ytterligare en diskrimineringsgrund – klass. Omforma har också gjort en intressant normkritisk granskning som blottlägger rådande dolda strukturer i designbranschen, bland annat hur den starka urbana normen påverkar vilka designprodukter och designer som får synas.¹⁴⁵

När det gäller olika normperspektiv, vem och vad som representeras samt alla perspektivens synlighet, finns mycket att göra i designbranschen precis som i övriga samhället. Vad som är positivt är dock att designbranschen internt har aktörer som sätter dessa frågor under lupp och en förhoppning är att de liksom andra kan fortsätta att arbeta med frågorna eftersom det gagnar alla i branschen, liksom samhället i stort.

143 Textavsnitten om pandemins påverkan på designområdet är hämtade från SVID:s och Svensk Forms remissvar på betänkandet *Från kris till kraft* i februari 2022.

144 Diskrimineringsombudsmannen. Diskrimineringsgrunder: <https://www.do.se/diskriminering/diskrimineringsgrunder> (hämtad 2022-02-19)

145 <https://www.omforma.se/>

Slutligen: Missar Sverige något viktigt? Hur ska kapaciteten som finns i design- branschen kunna utnyttjas bättre och inom fler områden?

Det är tydligt att Sverige skulle kunna göra mer av de kunskaper och kreativa förmågor som finns inom designbranschen. Men för att det ska ske behöver design som utvecklingskraft bli mycket synligare så att det blir allmänt känt vilken potential som finns. Det finns idag en alltför oklar föreställning hos centrala aktörer om vad design är och kan göra för att utveckla olika verksamheter och styra mot långsiktig hållbarhet. Bland de personer som intervjuats som är verksamma utanför designområdet är det ett fåtal som uppvisar kunskap om- och förståelse för designprofessionens arbetssätt och den potential som finns genom design. Personer som är verksamma inom designfältet vittnar om pedagogiska problem i kontakten med uppdragsgivare och beslutsfattare om hur design skulle kunna fungera i deras verksamheter.

Med den här studien har vi förmedlat kunskap om designområdets innehåll och potential för samhällsutvecklingen, politiken, näringslivet och den offentliga sektorn. Och framför allt att design kan bidra till att stärka dessa områdens arbete för en hållbar samhällsutveckling. Omställning och transformation till långsiktig hållbarhet är svåra frågor. Inkludering, samarbete, lyhördhet, kreativitet och visualiseringsförmåga – alla metoder och förmågor som finns hos designer – är nödvändiga resurser om det gröna systemskiftet ska ha en chans att lyckas. Kunskapen om design och designprocesser behöver därför spridas och samordnas bättre än vad som sker idag för att på allvar komma samhället till nytta, som utvecklingskraft.

Frågan som kvarstår: Har vi tid och råd att *inte* ta vara på all denna designkapacitet?

Berättelse:

Teknikjakten

Foto: Teknikjakten

Nycklar till digitalt innanförskap

Året är 2019. En grupp personer som nått pensionsåldern och mer än så, sitter runt ett bord i ett bibliotek i Umeå. Alla har paddor i händerna och tycks vara slukade av vad de gör. De samarbetar. Varför funkar inte det här? säger någon. –Jomen vänta nu, du måste googla! Du vet, du skriver så här, skriver in telefonnumret här, på den här raden här. En håller fram sin padda och visar. Någon annan säger: – Ja, fast jag tryckte på den här appen, jag. Titta här, här kan du söka efter vem som har ett speciellt telefonnummer. Men du måste ladda ner appen först. Vill du ha hjälp?

Så där håller de på. Paddorna hålls fram och man visar varandra, berättar tills alla förstått. Emellanåt råder full koncentration. Eller så skrattar man när någon trycker fort men fel. Ingen större skada skedd, ju. Vad är det som händer? Vad gör de för något?

Ett år tidigare har en grupp medarbetare på folkbiblioteken i Umeå kommun tillsammans med andra kulturskolor och bibliotek deltagit i ett fortbildningsprojekt anordnat av dåvarande Sveriges Kommuner och Landsting (nuvarande

Sveriges Kommuner och Regioner), tillsammans med Svensk Biblioteksförning och Kulturskolerådet. Satsningen med namnet *Mer för fler* har som mål att utbilda medarbetare i det användardrivna arbetssättet *tjänstedesign*, där användares upplevelser och behov sätts i centrum för att förstå problemområden, och när och hur lösningar behöver tas fram.¹⁵¹ Man analyserar och utvecklar tillsammans med användare. För att lära sig använda metodiken arbetar grupperna i fortbildningsprojektet med egna utvalda utvecklingsområden. 32 team deltar i utbildningsträffarna under nio månader och får tillgång till coachning som innebär samtal med en tjänstedesigner kring tillvägagångs- och förhållningssätt.

Bibliotekens verksamhet regleras i bibliotekslagen och där framgår bland annat att en av uppgifterna är att öka kunskapen om hur informationsteknik kan användas för kunskapsinhämtning, lärande och delaktighet i kulturlivet. Folkbiblioteken i Umeå arbetar aktivt med att få fler att använda internet, men upplever samtidigt att de har svårt att nå ut med sina insatser. Extra svårt är det att nå personer som inte kommit i gång med tekniken alls. Vetskapen

¹⁵¹ SKR: Projektet *Mer för fler*. <https://skr.se/skr/skolakulturfritid/kulturfritid/merforflerhurnarviflerinomkulturomradet.12157.html> (hämtad 2022-02-03)

om att gruppen som inte använder internet – enligt undersökningen *Svenskarna och internet 2018* – är så stor som 500 000 personer, ligger till grund för valet av undersökningsområde.¹⁵²

I *Mer för fler* vill man använda tjänstedesign för att förstå icke-användare som målgrupp och hur deras behov kan omformas till riktlinjer och krav för biblioteken. Som utbildningsverktyg används Innovationsguiden.se – ett material som SKR ligger bakom. Det är framtaget för att hjälpa kommuner och regioner igenom en tjänstedesignprocess. I *Mer för fler* får teamen stöd i processen genom ett antal utbildningstillfällen och coaching under 9 månader.¹⁵³ Det första steget i processen handlar om att ringa in och förstå problemområdet och att ta reda på målgruppens upplevelser och behov. Sara Tunheden, tjänstedesigner med djup kompetens inom området och vid tiden anställd av SKR som verksamhetsledare för Innovationsguiden, bidrar med stöd.

Gruppen från Umeås folkbibliotek bestämmer sig för att använda intervjuer som undersökningsmetod. Tidigt upptäcker man att det är svårare än man trott i idéarbetet, att utgå från användaren i stället för från den egna verksamheten. Ofta fastnar man i tankegångar om det befintliga, i stället för att försöka förstå *behov som inte uppfylls i det som redan är*. Det befintliga blir som en magnet, trots att det är en del av problemet i det man vill förändra och utveckla.

Hur ska man nå den grupp man vill rikta sig till och intervjua – personer som inte använder internet? Till en början sätter man upp affischer, men det lyckas inte särskilt bra. Så kommer någon på att hens mormor inte använder internet. Varför inte fråga henne? Undan för undan kommer fler på att de har en vän eller släkting som inte använder datorer eller telefoner för att söka kunskap eller använda samhällstjänster. På det sättet, och i kombination med utskick av pensionärsorganisationer, får man kontakt med fler och fler som vill ställa upp på intervjuer.

Svarsmaterialet man får fram överraskar. Det visar sig att merparten av de intervjuade bär på starka *känslor* av olika slag, kopplade till digitaliseringen. De har en ängslan, en rädsla för att trycka fel. Eller

"...Ibland kan man känna att man kan förstöra allt genom att trycka på en knapp, då rasar hela internet ner, att det blir fängelse osv. Vi äldre är ängsligare..."

så skäms de för att de inte "är med på tåget". De upplever negativa aspekter av digitaliseringen, så som svårigheter att få service, men många vet inte vad de är de missar – hur tekniken både kan underlätta och skapa glädje i tillvaron. En annan upplevelse är att "alla runt omkring kan och förstår".

Så här låter några svar i intervjuerna:

"Jo, men det kan det göra, tryck bara dit och dit", men det vågar ju inte jag. Så nu har jag också massa som inte är sparat."

"Vad menas med det? Vad betyder det här? Och så blir man jätterädd att man ska sabba alltihop om man trycker fel och så där."

"...Ibland kan man känna att man kan förstöra allt genom att trycka på en knapp, då rasar hela internet ner, att det blir fängelse osv. Vi äldre är ängsligare..."

Känslorna och den upplevda skammen att *inte kunna* verkar vara en viktig nyckelfaktor som håller de äldre tillbaka, som får dem att inte våga pröva. I takt med att samhällets internetutveckling ökar blir glappet större och större mellan de som använder och hela tiden lär sig nytt, och de som ännu inte tagit sina första trevande steg. Den roll som känslorna verkar spela i digitalt utanförskap blir en ögonöppnare för bibliotekspersonalen och alla övriga som deltar i projektet. Tänk om man behöver komma på ett sätt att hjälpa människor att mildra eller rent av överkomma sina rädslor och känslor av skam? Att skapa *Digital självkänsla* och *självförtroende*. Men *hur* ska det gå till?

En av de biblioteksanställda – Johan Sundlöf – presenterar en idé. Kanske kan man göra ett spel som är intressant och som både lär och tränar upp och lockar människor vidare i läroprocessen? Ett

152 Internetstiftelsen. Rapport: *Svenskarna och internet 2018*. <https://svenskarnaochinternet.se/rapporter/svenskarna-och-internet-2018/> (hämtad 2022-01-17)

153 Sveriges Kommuner och Regioner. Innovationsguiden.se <https://innovationsguiden.se> (hämtad 2022-01-17)

spel inspirerat av brädspel och escape-rooms som tillåter misstag, som kan spelas både individuellt och tillsammans med andra? Jon Fällström, en annan deltagare i gruppen kommer på idén att ta fram en digital lösning i form av ett spel man spelar i sin webbläsare. Till saken hör att Johan är en inbiten brädspels- och escape-room fantast. Jon har levt med dataspel sedan han var sex år gammal. Han har "lanat", byggt datorer och har även erfarenhet av programmering. Jon bygger vidare på en pappersversion av det tänkta spelet och tar utifrån den fram en prototyp – en testversion av ett spel som kan testas på några i målgruppen. Spelet, som heter Teknikjakten, bygger på en berättelse som innehåller gåtor och problem. Användaren tar sig fram genom att lösa problemen, steg för steg.

För att göra en lång historia kort (inte lång i tid, men i händelser – som till exempel kommunikation mellan projektdeltagare, kommunikation med testanvändare, tid för produktutveckling, testning, för administration och så vidare): Teknikjakten utvecklas till en färdig produkt – ett spel som nu finns som så kallad "open source" en öppen källkod på internet, som kan användas av andra som vill skapa digitala lärspele för ett visst sammanhang. Det kan vara för barn och unga, för personer med funktionsvariationer, eller för vilken målgrupp som helst som är i behov av stöd och hjälp för att lära grunder och komma över sin inre teknikosäkerhet, eller för någon som bara vill uppleva ett spännande spel.

För att underlätta spridning av metoden, som numera används på många olika platser runt om i Sverige, tar gruppen fram både text och videobaserade kurser. Sedan deltagandet i *Mer för fler* har metoden vidareutvecklats i flera steg genom feedback från användare runt om i Sverige som testat metoden. Därmed kan den anpassas till olika situationer och målgrupper.

En viktig insikt i projektet är att alla människor är *digitalvarierade* – var och en behöver hitta metoder för livslångt lärande och acceptans. Ingen kan allt. Resultat och känslor kopplade till digitaliseringen är viktigt både i och utanför biblioteksverksamheten. Deltagare utmanar sig själva genom jakterna, medan utmaningen för medarbetare är att skapa egna varianter av Teknikjakten. Anpassningar av kod efter olika behov kan bidra till avmystifiering av programmering och kod, inom organisationen. I det långa loppet kan detta ge möjligheter till att skapa och föreslå tekniska lösningar inom andra områden, men också till att ifrågasätta, ställa krav på och vidareutveckla nuvarande tekniska lösningar och gränssnitt i biblioteken.

En viktig insikt i projektet är att alla människor är digitalvarierade – var och en behöver hitta metoder för livslångt lärande och acceptans. Ingen kan allt.



Som avslutning; ett viktigt tillägg i den här historien, liksom i många designprojekt är tydliggörandet av projektgruppens förhållningssätt till användare. Man strävar efter att mötas i ögonhöjd, på samma grunder, inte olik en etnolog eller en antropolog. Syftet är att hitta dolda känslor och behov. För det krävs öppenhet, tolerans, lyhördhet, tålmod och närvaro hos de yrkesgrupper som är involverade. Kort sagt – det handlar om omsorg i designprocessen – om att lyssna på riktigt, göra sig fri från egna förutfattade meningar och använda sig av kommunikationsmetoder som alla kan förstå utan att känna sig bortstötta.

Innovationsguiden

Metodstödet Innovationsguiden, som användes i arbetet med Teknikjakten, startade som ett pilotprojekt 2016 av SVID och SKR. Projektet finansierades av Vinnova. Syftet var att undersöka hur tjänstedesign kan spridas och skalas upp i offentlig sektor. Satsningen, som nu går under namnet Innovationsguiden, handlade om att lyssna in och förstå aktörer i offentlig sektor och testa och utveckla olika typer av stöd för att etablera arbetssätt där utgångspunkterna var användarna, när nya stöd, tjänster och verksamheter skulle utvecklas.

Idag består stödet av en digital plattform – innovationsguiden.se – utvecklingsprogram och kurser riktade mot verksamhetsutvecklare, ledare och politiker för att sprida tjänstedesign som arbetssätt. Utbildningarna bygger på "att göra" och testa själv, för att verkligen lära sig arbetssättet. Allt material som tagits fram av Innovationsguiden är enkelt och fritt att använda och ta vidare i den egna organisationen.

En viktig del i arbetet är att bygga förmåga och kapacitet ute hos medlemmarna genom att också lära dem att utbilda andra, och på så sätt sprida arbetssättet på egen hand. Innovationsguiden står också bakom *Nätverk för tjänstedesign i offentlig sektor*, där tanken är att personer i offentlig sektor som arbetar med tjänstedesign och utveckling som utgår från användaren kan ta stöd och hjälp av varandra. Sedan 2018 är Innovationsguiden en del av SKR:s erbjudande till sina medlemmar.

Några siffror för åren 2016–2021:

- 170 team har gått igenom eller går Innovationsguidens utvecklingsprogram
- 700 personer har gått *Grundkurs i tjänstedesign* (över 1000 personer till har gått kursen i så kallad "egen regi", se punkten efter).
- 180 personer har gått *Utbilda i tjänstedesign och kan hålla utbildning* "i egen regi"
- 100 personer har gått *Planera, genomför och coacha i tjänstedesignprojekt*
- 500 ledare/politiker har gått *Leda för utveckling och/eller ögonöppnare för politiker*
- 60 coacher har gått *coachutbildning och coachat ett/flera team i utvecklingsprogrammen*
- 1100 personer är medlemmar i *Nätverket för tjänstedesign i offentlig sektor*

... och så en reaktion från Julia Olander, Göteborgs stad, som använt sig av material från Innovationsguiden sedan 2016 för att sprida arbetssättet i staden:

"Sara o Ulrika ni är stjärnorna bakom den absolut mest användbara o värdeskapande metod o mindset jag någonsin tagit del av från SKR. Vi i Göteborg snodde raskt allt rakt av! 😊 Hittills har vi nått ut till över 2000 medarbetare och stöttat närmare 30 innovationsteam sedan 2018. Det här är en självklar modell för att höja stadens innovationskapacitet och digitala transformation. Sedan icke att förglömma så erhöll ni ju även pris för "best culture change in public sector" på den globala konferensen inom service design i Dublin 2018 med innovationsguiden.se! Det säger mycket! 🌟🌟🌟 Vilket skifte vilken förflyttning och vilken rörelse ni skapat! Ser framemot att möta er i nya sammanhang framöver. Ni är briljanta! Helt outstanding!!!"¹⁵⁴

En viktig del inom designprocesserna är att identifiera befintliga resurser. I berättelsen om Teknikjakten framgår hur teknikovana personer kan bli hjälpta, inte bara av digitala spel för att lära sig tekniken, utan också av att komma samman i en social situation. Vilken roll exakt som detta spelar för upplevelser av mening och i förlängningen för hälsa och välbefinnande är en fråga som är väl värd att undersöka vidare.

154 Citatet skickades som meddelande via LinkedIn till Sara Tunheden från Julia Olander, Göteborgs stad, år 2020.

Berättelse:

De "osynliga" systemen



Foto: Ericsson

Designarbete bakom trådlösheten

Det är tyst i vagnen. Nackar böjs lätt över mobil-telefonskärmar, koncentrerat. Någon pratar lågmäلت i ett videosamtal med en släkting långt bort, någon läser e-post eller ser på nyheter, någon chattar med en kompis och ytterligare en vaggar sakta, förmodligen till musik. Kontakter sker snabbt – plötsligt kan en biodlare i Kenya komma i kontakt med biodlare över hela världen och utveckla sin verksamhet. En mormor i Sydostasien kan se och prata med sitt barnbarn i Vuollerim.

Vad är det som gör detta möjligt? Vad är det för "vägar" som leder ljud, ljus, färg och form till människors skärmar? Hur ser de ut? Att en väg för biltrafik kan vara belagd med grus eller asfalt, att den kan vara bred eller smal, lång eller kort, krokig eller rak – det är något man vet eftersom man kan se det. Men det här? Att vara uppkopplad mot ett magiskt osynligt nät som skickar ett lika osynligt... vad?

För tio år sedan slutade Ericsson göra telefoner. Den som har varit med ett tag minns den grå dialogmodellen på 70-talet. Med snurrskivan och det surrande ljudet när man drog runt varje siffra i ett telefonnummer med pekfingret. Telefonen var kopplad till väggens telefonjack och luren till själva

telefonen via en spiralsladd som på ett märkligt vis ofta vrängde sig fel. Telefonpratande var platsbundet, kostsamt och innehöll absolut inget googlande eller tv-tittande. Ville man veta något fick man slå i ett uppslagsverk – det var böcker som gällde. Tv-program sågs på tjocka apparater som kopplades till ett eget nät.

Telefonerande, böcker och tv – kommunikationsvärldar som varit åtskilda revolutionerades på några decennier. Snurrskivan ersattes med knappar och telefoner hamnade i folks fickor. Televerkets telefonstolpar, ledningar där fåglarna satt på rad, kablar i marken för analoga system – allt detta slutade vara bärare av ljudvågor som leddes in i människors öron.

Det synliga – stolprader, spiralsladdar och annat – ersattes av vad människor idag känner som en trådlös och till stora delar osynlig multimediavärld. Sedan ett drygt decennium tillbaka förmedlar denna värld inte bara ljud utan också bilder som i praktiken kan nå stora delar av jordens befolkning. Själva innehållet – information, nöjen och sociala kontakter – har enats om samma "vägar". Människor runt hela världen åker ständigt omkring på dessa numer osynliga "vägar" – "påfarten" finns i våra

egna mobila enheter. Men hur är det egentligen, är systemen som levererar alla signaler verkligen osynliga? Vad gör telekombolagen idag – i konkret mening – när de inte tillverkar telefoner?

Jag ringer industridesigner Andreas Säfström, Head of Design & User Experience på Ericsson, för att få veta mer. På hans enhet i Kista arbetar 40 designers. Det handlar om konnektivitet – om att koppla ihop i första hand människor, men också maskiner, på sätt som möjliggör samarbeten, sociala kontakter och skickande av mängder av information via trådlösa nätverk. Idag finns teknik så att medlemmar i ett band kan befinna sig på var sin sida om en ocean och ändå spela ihop tack vare minimal fördröjning av signalerna. Det som gör att allt detta kan ske är på intet sätt osynligt, även om det i många stycken är gömt.

För Andreas Säfström är det inte en fråga om att rita telefoner. Hans hjärna cirkulerar inte i första hand kring hur funktioner och telefonanvändare möts i slutänden av nätet. I stället handlar det om att tänka fram hur arbetet för installatörer ska underlättas, så att de som kopplar samman lådor, boxar och kablar till systemen som skickar signalerna, på ett smidigt sätt ska förstå hur allt ska placeras och anslutas. Beroende på hur effektivt installatörerna kan läsa av hur de ska utföra installationer och underhåll, ju mer undviks stopp i systemen.

Installatörer och servicetekniker spelar en viktig roll i hela den kedja av händelser som sammantaget bildar ett telekomsystem. I vissa länder kan det handla om daglönearbetare med begränsad utbildning, som förväntas ha med sig egna verktyg. Deras arbetsgivare är företag som levererar tjänster till telekomföretagen. I situationer som dessa duger det inte med monteringsinstruktioner i text. Det komplicerade installationsarbetet *måste förstås genom produkternas utformning*.

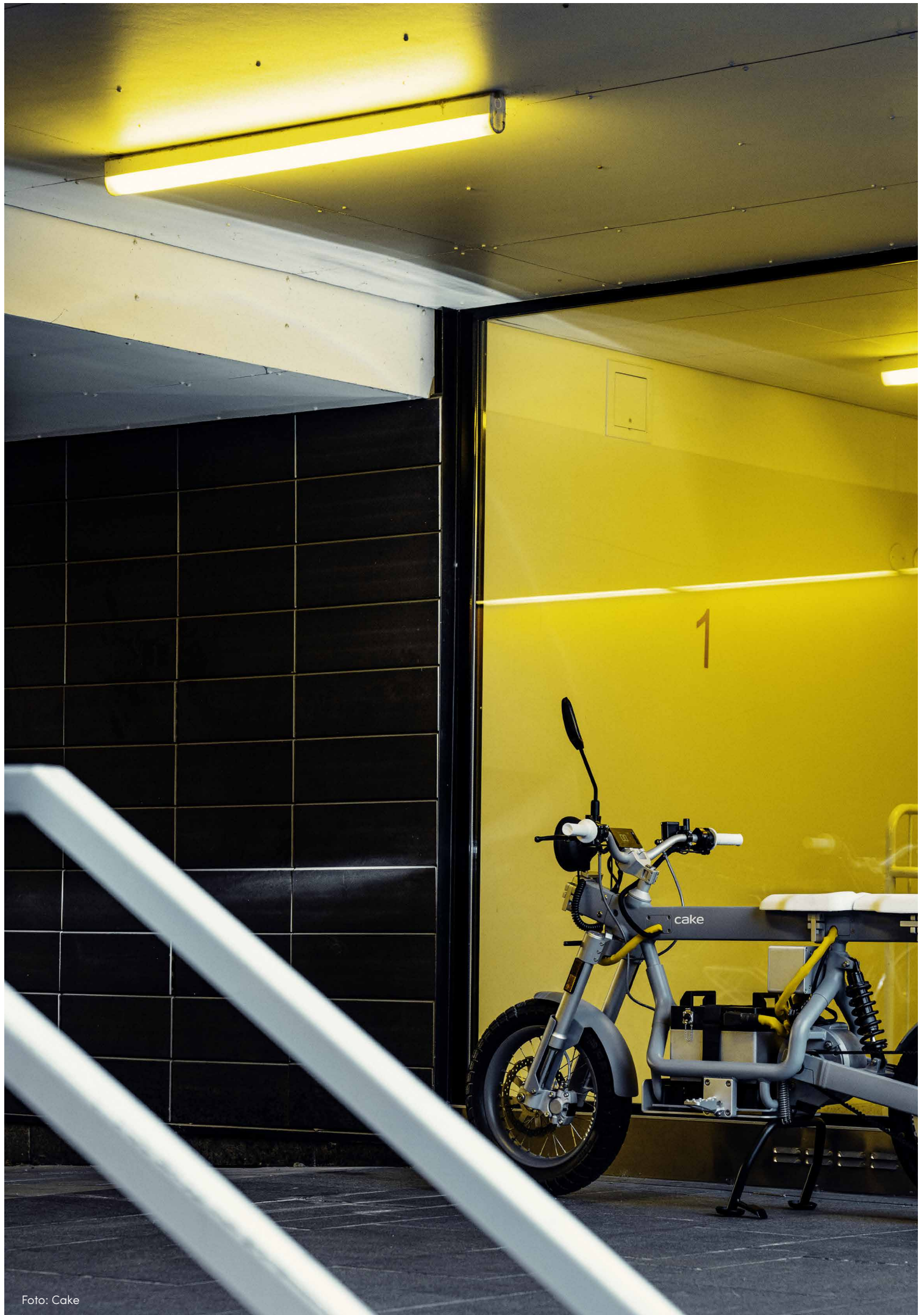
Ingen lätt uppgift för en designer, men ändå är det just detta som en industridesigner är utbildad och tränad att göra. Bokstavligt talat handlar det, för Andreas och hans enhet, om att på djupet förstå de människor som ska använda och hantera Ericssons system och att utifrån detta skapa förutsättningar – gränssnitt för fysiska och digitala produkter – som underlättar hanteringen av tekniken. Designarbetet innebär att överblicka flödet och människorna som hanterar systemen, förstå var problem kan uppstå och skapa lösningar som minimerar dem. Allt för att

komplexa installationer ska fungera störningsfritt, och kunna hanteras säkert och effektivt.

Ett annat arbetsområde för Design & User Experience-enheten är samarbeten med företag som bygger in Ericssons produkter i den fysiska miljön. I Sydafrika kan masterna vara konstgjorda träd. I San Francisco får teknik inte synas och lokala anpassningar är ett måste. Ett exempel är antenner som byggdes in i en nytillverkad kyrkspira för att dölja teknik placerad på en historisk byggnad.

Ett faktum idag, inte bara hos Ericsson utan generellt, i olika typer av verksamheter och överallt i världen, är de glapp som finns på alla nivåer mellan teknik- och beteendevärldar. Den tekniska utvecklingen har galopperat och avstånden mellan användare och tekniktillverkare är många gånger mycket stora. Beteende- och teknikvetenskaper är generellt uppdelade på utbildningar för respektive område. Design är dock ett tvärvetenskapligt område – på designskolorna sammanförs människor, konst och teknik till ett helt.

Kanske är det just detta – att öka förståelsen för hur människor och teknik möter varandra – som är en av vår tids stora utmaningar i skapandet av en värld som ska hålla för evigt. Dessa möten, mot bakgrund av planetens begränsningar, är högst konkreta. Trots det är de svåra att få syn på och "dechiffrera". Inte många yrkesgrupper utöver designer är utbildade och tränade i att få syn på, förstå och visualisera just detta.



Goda exempel

Under utredningen har vi stött på en mängd exempel på starka, innovativa och framtidsinriktade designprojekt, som drivs av viljan att skapa hållbarhet i alla led. Det rör sig om kreativa och lyhörda svar på komplexa utmaningar, svar som blir till i väl genomförda designprocesser. Vi är glada över att kunna presentera ett axplock i rapporten. Vår förhoppning är ju att kunskap om designprocesser ska spridas utanför designkretsar, så att fler kan bli delaktiga både vid skapande, användning och omhändertagande av sådant som gör livet bättre.



Foto: Umeå Kommun

Goda exempel: UMEÅ STADSDELAR

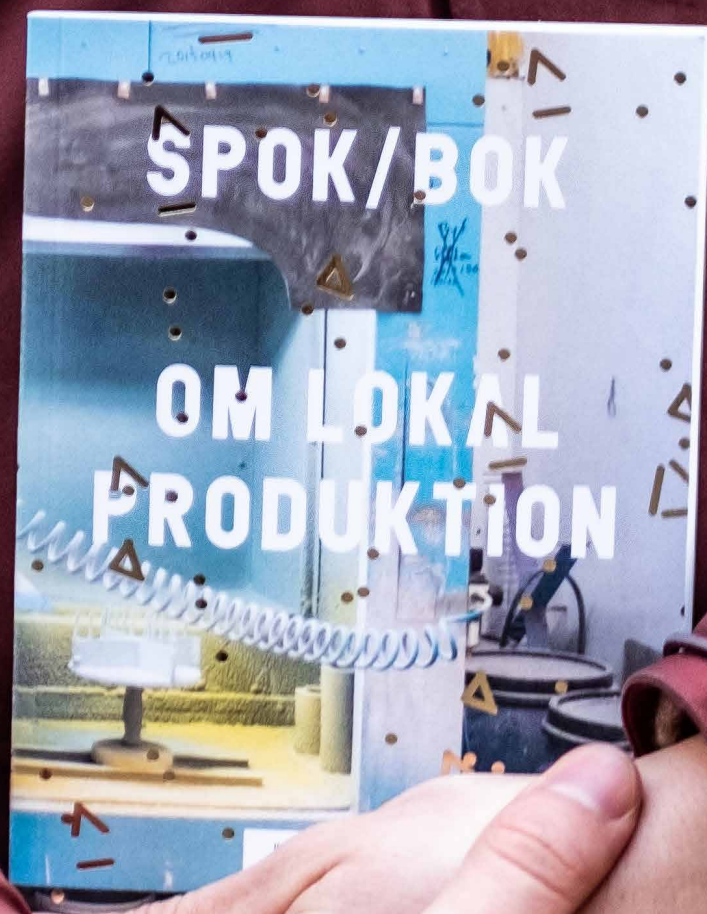
I Umeå har man börjat arbeta med designprocesser för att uppnå en mer socialt hållbar utveckling i staden. Med utgångspunkt från gestaltning av livsmiljöer med fokus på välbefinnande, tillit och trygghet har man initierat ett systematiskt och kontinuerligt arbete som bygger på dialog och medborgarinflytande. Man har skapat plattformar för tillsammansarbete och arbetar strategiskt med människan i centrum. I dialog med invånarna tar man reda på stadsdelarnas viktigaste särarter och hur dess grundläggande karaktärer kan utvecklas i framtiden.

Utifrån specifika utmaningar inhämtas kunskap och insikter genom dialog, statistik och sociala stadsrumsanalyser. Genom en inkluderande designprocess mellan invånare, ideella krafter och både privata och offentliga aktörer utkristalliseras värdeskapande byggprojekt baserade på identifierade behov. Umeå fokuserar på centrala åtgärder och perspektiv, till exempel främjande av social interaktion genom att överbrygga barriärer, stärka stråk och platser, prioritera gatan som mötesplats, öka möjligheterna att se varandra i vardagen samt främja utbytet mellan stadsdelar.

Därtill satsar man på attraktiva grön- och rekreationsområden, stärker sammanhang och miljöer som tillgodoser behov av trygghet, verkar för att förbättra rykten om utsatta stadsdelar, samt verkar för att skapa balans mellan sammanbindande och överbryggande socialt kapital. Arbetet med utvecklingen av Umeås stadsdelar är ett tydligt exempel på hur man med en designmetodik kan säkerställa en mer holistisk och inkluderande stadsplanering.



Foto: Umeå Kommun



Goda exempel: SPOK

SPOK (Samtida produktion och konsumtion) syftar till att samla och sprida kunskap om lokala tillverkningsmöjligheter. Initiativet listar företag som har en flexibel tillverkning och är öppna för att samarbeta med kreativa beställare. SPOK verkar för en utveckling av lokal produktion i hela Sverige och i förlängningen en mer lokal konsumtion som ett led i en långsiktig hållbar utveckling. SPOK:s nätverk växer från år till år med avsikt att bli nationellt täckande och består i januari 2022 av sju regionala hubbar som var och en ansvarar för listning i det egna närområdet.

Genom SPOK drivs aktivt frågor kopplade till FN:s globala hållbarhetsmål 12 i Agenda 2030: *Säkerställa hållbara konsumtions- och produktionsmönster, på ett lokalt och nationellt plan*. Deltagande aktörer i SPOK delar värdefulla insikter från olika perspektiv och utgör därigenom forum som annars kanske inte finns tillgängligt regionalt. Det ger organisationer möjlighet att på ett handfast sätt arbeta med utmaningar som KKN-företag står inför så att denna bransch kan utvecklas, stärkas och höras. Etablering av lokala SPOK-hubbar bidrar även till att lokala nätverk av formgivare och kreatörer stärks.

SPOK Skåne och SPOK Sverige drivs med Form/Design Center som huvudman. Anna Gudmundsdottir är projektledare och har arbetat med SPOK sedan projektet lanserades. SPOK är grundat och utvecklat av Jenny Nordberg som också är kreativ ledare. Satsningen har genomförts med stöd av Region Skåne, Malmö stad, Länsstyrelsen Skåne och Tillväxtverket.

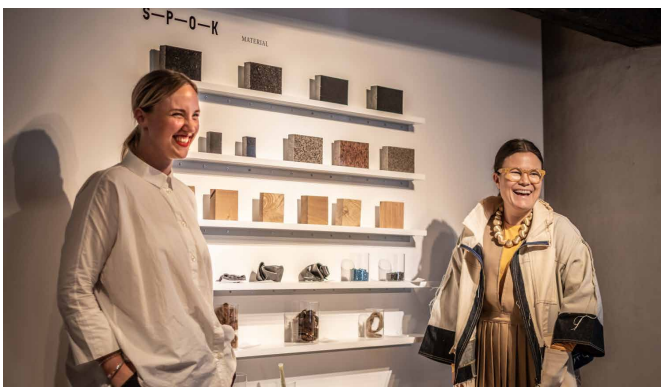


Foto: Nedre till höger Marcus Brumström / övriga SPOK

Välkommen in i experimentet!

Hej! Du som läser denna skylt deltar i ett experiment. Framför dig ser du en prototyp som vi håller på att utveckla. Det är en byggsats som snabbt kan placeras på en gata för att göra plats för fler funktioner. Byggsatsen består av en plattform som kan fyllas med vad vi vill. Det kan vara allt från plats för sparkcyklar, till ytor där vi kan umgås och vara aktiva på. Kort sagt, allt möjligt som vi vill att vår stad ska innehålla. Vilka funktioner skulle önska att din gata innehöll?

Prototypen är framtagen inom projektet Street Moves. Målet med projektet är att öppna upp för nya idéer och möjligheter för utvecklingen av våra städer och gator.

Prototyputvecklingen sker tillsammans mellan olika företag, organisationer och inte minst invånare. Lösningen ska kunna användas i städer och kommuner runt om i landet.

Street Moves finansieras genom Innovationsmyndigheten Vinnova och drivs av ArkDes Think Tank. Med i arbetet finns bland annat M - Volvo Car Mobility, Voi, Stockholm Stad och Transportstyrelsen. Bakom designen av byggsatserna står Lundberg Design, och prototyperna är tillverkade av Onemotion.

Vill du veta mer, har synpunkter och idéer? Läs mer om projektet på www.arkdes.se

ArkDes
Think Tank

Goda exempel: STREET MOVES

Projektet Street Moves handlar om att prototypa och "lära genom att göra". Initiativet påbörjades 2020 av ArkDes Think Tank inom Statens centrum för arkitektur och design, i samarbete med Vinnova som huvudfinansierare och andra privata och offentliga aktörer. Det övergripande målet för Street Moves är att bidra till missionen att göra alla gator i Sverige hälsosamma, hållbara och fulla med liv. Inom ramarna för den missionsorienterade agendan ser Vinnova att design är en metod som ger möjlighet att testa nya lösningar som leder till dialog, förståelse, samverkan och förändring. Projektet utgör också ett gott exempel på hur olika kompetensområden inom bland annat design, arkitektur, mobilitet och samhällsplanering kompletterar varandra och tar tillvara på samlade specialistkunskaper och användarbehov.

Street Moves har sedan starten fått stor spridning och uppmärksamhet såväl i Sverige som internationellt. Första delen av Street Moves handlade om att ta fram fysiska prototyper genom en designprocess som testades på olika gator i Stockholm, Helsingborg och Göteborg. Ytterligare stöd har beviljats för att driva vidare projektet i ett steg två som fokuserar på att undersöka hur gatans funktion kan utvecklas och bli mer dynamisk. Via designprocesser som involverar medborgare utvecklas platsanpassade moduler och andra lösningar för exempelvis umgänge, grönska och mobilitetslösningar. Projekten i steg två kommer att involvera lokalt drivna designprojekt i Helsingborg, Göteborg, Umeå och Stockholm, samt möjligheter för övriga kommuner runtom i Sverige att ansluta sig till initiativet.



Foto: Jennifer Glans



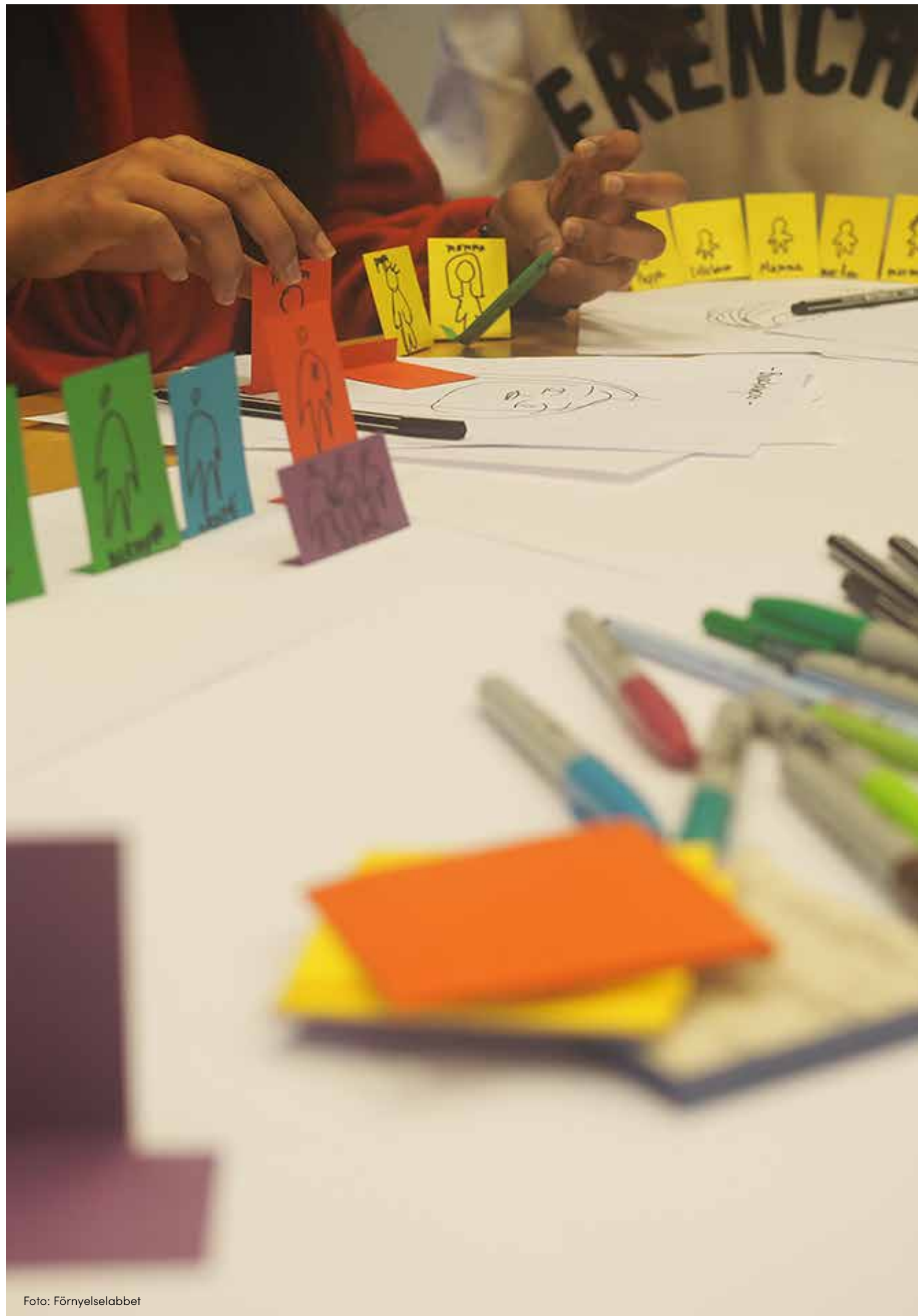
Goda exempel: CAKE

En av kategorierna inom designutmärkelsen Design S - Swedish Design Awards är hållbar utveckling. Utmärkelsen premierar nyskapande designlösningar som bidrar till ett hållbart liv i ett hållbart samhälle. Det kan vara processer, produkter eller tjänster som positivt påverkar utvecklingen för individer, företag och samhället i stort. När utmärkelsen delades ut senast 2020 fanns bland de nominerade Stockholms nya tunnelbanetåg C30, arbetskläderna Fristads Green som är världens första miljödeklarerade kollektion och den 3D-printade möbelen Reform som är gjord av återvunnen bio-plast från haven.

Till vinnare inom kategorin hållbar utveckling utsågs den eldrivna motorcykeln Ösa av företaget Cake. Ösa, som är gjord av återvinningsbart aluminium och märkning för enklare återvinning, är designad för att kunna anpassas till en mångfald brukare och användningsområden. Med Ösa tillämpar Cake design som verktyg för att främja en mer funktionell stadsmiljö genom att identifiera människors behov av mobilitet som en knäckfråga för hållbara städer.



Foto: Cake



Goda exempel: FÖRNYELSELABBET

Förnyelselabbet initierades av Sveriges Kommuner och Regioner och Socialdepartementet 2016 med uppdraget att med designmetodik utveckla mer användar- och systemcentrerade arbetssätt. SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign gavs uppdraget och upprättade ett designteam med inspiration från de policylabbs som genomförts internationellt.

Sedan starten har metoder för att samla många olika aktörer kring en målgrupp med komplex utmaning tagits fram och testats i ett antal labbprocesser, såväl i en kommunal som regional och nationell kontext. En viktig insikt som arbetet i labbet lett till är att flernivåstyrningen behöver koordineras i offentlig sektors komplexa utmaningar och därför samlas ofta tjänstepersoner från alla tre styrvåder i olika workshoppar. Designteamet ombesörjer att utforskningar görs med målgrupp och samverkande parter och bidrar till en ökad samsyn, systemförståelse för alla involverade, samt systeminnovation. Arbetet baseras på tjänstedesign med systemperspektiv. Om tjänstedesign handlar om att förstå behov och utveckla insatser tillsammans med invånare, så handlar systemisk design om att också få syn på dynamiker och tankemodeller som är i omlopp i de olika system som insatserna existerar i.

Förnyelselabb har genomförts i samarbete med kommuner som Degerfors, Vaggeryd, Österåker, Botkyrka, Malmö, Stockholm, Sundbyberg, Sollentuna och Fagersta. Dessutom har systemisk design med policy- och governancefokus genererat samarbeten med Energimyndigheten, Länsstyrelsen i Uppsala, Vinnova, RegLab, och Tillväxtverket. SVID initierade 2017 ett svenskt labbnätverk som samlar policylabbs i offentlig sektor till gemensamt erfarenhetsutbyte, lärande om metoder och förhållningssätt samt påverkansarbete. Deltagare i labbnätverket är, förutom Förnyelselabbet på SVID, Sida, Tillväxtverket, Vinnova, Arbetsförmedlingen Jobtech, Skatteverket, Arbetsmiljöverket, Samordningsförbundet centrala Östergötland, Experio Lab Sverige, OpenLab KTH, Malmö Social innovation, RISE, Uppsala kommuns systeminnovationslabbs och Samhällskontraktet. 2021 initierades ytterligare ett nätverk för att få till stånd en förnyad styrning och ledning inom offentlig sektor. Det kallas Governance Innovation Sverige och består förutom SVID av IPF, RISE, Innovation Leadership Group, Stockholm Center of Governance och Global utmaning. Ambitionen är att sprida goda exempel från aktörer som likt Förnyelselabbet på SVID prövar och tar fram nya styrnings- och ledningsmetoder och processer.

Goda exempel: LKAB

LKAB:s strategi som utarbetats tillsammans med designföretaget Usify stakar ut vägen mot noll utsläpp av koldioxid från egna processer och produkter till år 2045. Detta är en av de kraftigaste omställningsinsatserna som genomförs av ett svenskt företag, och som också har tillämpat kvalificerad designprocess på ledningsnivå. Några av de sociala, ekonomiska och miljömässiga målen för 2021 uttrycks som följer:¹⁵⁵

Sociala mål

- Minska olycksfall med frånvaro till frekvens 3,5 år 2021 (jämfört med 6,9, år per miljon arbetstimmar, 2015)
- Andelen kvinnor/kvinnliga chefer ska uppgå till minst 25 procent 2021 (jämfört med 20 procent/18 procent 2015)
- Efterlevnad av LKAB:s uppförandekod och ha en väl fungerande dialog med intressenter

Ekonomiska mål

- Avkastning på eget kapital ska överstiga 12 procent över en konjunkturcykel
- Nettoskuldssättningsgrad 0–30 procent
- Ordinarie utdelning ska uppgå till 40–60 procent av årets vinst

Miljömål

- Minska utsläpp av stoft till luft från reningsanläggning med 40 procent till 2021 jämfört med 2015, räknat som snitt från alla anläggningar
- Minska utsläpp av kväve till vatten med 20 procent per ton färdig produkt till 2021, jämfört med 2015
- Minska koldioxidutsläpp med 12 procent per ton färdig produkt till 2021 jämfört med 2015 och samtidigt minska utsläpp av kväve till luft
- Minska energiintensiteten (kilowattimmar per ton färdig produkt) med 17 procent till 2021, jämfört med 2015

Läs mer om komplex industriell transformation och Usifys arbete med LKAB här:
<https://usify.se/case/att-motivera-och-skapa-samsyn-i-komplex-industriell-transformation/>

¹⁵⁵ Målen är hämtade från LKAB.se, under fliken Hållbarhet: <https://www.lkab.com/sv/hallbarhet/vart-hallbarhetsarbete/> (hämtad 2022-02-22)

Om Föreningen Svensk Form

Svensk Form är en ideell oberoende medlemsförening med regeringsuppdrag som verkar för att stimulera och påverka arkitektur-, form- och designutvecklingen i Sverige samt främja svensk design internationellt. Föreningen har ca 2 500 medlemmar och är rikstäckande genom 14 ideella regionalföreningar, där Svensk Form Syd är äldst (grundad 1945) och med den mest omfattande verksamheten genom Form/Design Center i Malmö.

Svensk Form riktar sig till privatpersoner, företag, utbildningar och yrkesverksamma inom form, design, mode, konsthantverk och arkitektur. Föreningen, som är världens äldsta designorganisation, grundades redan 1845 som Svenska Slöjdföreningen och har sedan dess främjat design i Sverige och utomlands. Svensk Form ger även ut tidskriften Form sedan 1905 i både en svenskspråkig och engelskspråkig edition.

Främjandeverksamheten sker bland annat genom de båda designutmärkelserna *Ung Svensk Form*, som blivit det unga designsveriges viktigaste arena, och *Design S – Swedish Design Awards* (fd. Utmärkt Svensk Form) där ett tiotal branschorganisationer medverkar som jurygruppsvärdar. Föreningen arbetar med ett brett designbegrepp som innefattar formgivning av produkter, tjänster och miljöer. Alltifrån arkitektur, konsthantverk och mode till möbeldesign, industridesign och tjänstedesign.

Regeringsuppdraget från Kulturdepartementet lyder:

Föreningen Svensk Form ska stimulera designutvecklingen i Sverige samt vidga och fördjupa kunskapen om form- och designfrågor. Med utgångspunkt i samtiden ska föreningen visa vilka möjligheter design kan ge individen, kulturen, samhället och näringslivet. Vidare ska Svensk Form fortsatt initiera framtidsytande projekt och förmedla erfarenheter och lärdomar om designsatsningar. I uppdraget kan även ingå att främja svensk design internationellt i nära samarbete med svenska branschorganisationer och med svenska utlandsmyndigheter. Föreningen Svensk Form ska stärka den rikstäckande närvaron genom föreningens samtliga aktiva regionalföreningar i samverkan med regionerna.

Svensk Forms vision: Ett hållbart samhälle genom god design

Svensk Form har genom historien varit en viktig förändringsaktör med banbrytande utställningar som *Hemutställningen* på Liljevalchs 1917, *Stockholmsutställningen* 1930 och *H55* i Helsingborg. Skrifter och manifest som *Vackrare vardagsvara* (1919) och *Acceptera* (1931) har drivit på samhällsutvecklingen som en stark röst inom formområdet. En röst som idag är viktigare än någonsin att göras hörd för att påverka samhället i hållbar riktning.

2018 tog Svensk Form tydligare sikte på hållbarhetsutmaningen och arbetade tillsammans med regionalföreningarna fram en varumärkesplattform med visionen *Ett hållbart samhälle genom god design*. De fjorton regionalföreningarna arbetar löpande och systematiskt med hållbarhetsområdet med projekt som till exempel Svensk Form Dalarnas Formvecka, Svensk Form Örebro läns projekt Omformera och Svensk Form Syds (Form/Design Center) projekt SPOK som är en rikstäckande digital plattform för hållbar produktion och konsumtion där designcentret leder utvecklingsarbetet.

Genom implementering av den nya varumärkesplattformen och verksamhetsinriktningen producerar Svensk Form utställningar och publika samtal, kurser och tävlingar med särskilt fokus på hållbarhet och design, som till exempel vandringsutställningen *Röster som håller/Sustainable Voices*, den nordiska designtävlingen *Sustainable chairs* och kursen *Hållbarhet för inredningsarkitekter och formgivare*, i samarbete med Sveriges Arkitekter.

Den starka kopplingen mellan design och hållbarhet är central även inom ramen för Designprogrammet, som är del av Sveriges export- och investeringsstrategi. Programmet syftar till att kommunicera och positionera Sverige som designland internationellt och öka den svenska designexporten av hållbara produkter och tjänster. Från och med 2021 leds *Swedish Design Movement* av Svenska institutet i samarbete med Svensk Form, Sveriges Arkitekter, Swedish Fashion Association, TMF och ett antal svenska städer, regioner och

partners. Under 2022 producerar Svensk Form inom ramen för Designprogrammet en serie kortfilmer och en virtuell utställning som lyfter fram ledande design- och hållbarhetsdrivna arkitekt-, design- och modeföretag.

Andra aktiviteter har fokus på opinionsbildning genom medverkan i panelsamtal och webinarier om bland annat cirkulära materialflöden, design för en cirkulär ekonomi, hållbarhet som konkurrensfördel för den svenska möbelindustrin, designpolitikens möjligheter och hur vi kan använda metoder och arbetssätt från designområdet för att skapa goda livsmiljöer.

För att stärka målsättningen att vara en samlande röst inom designområdet flyttade SVID samman med Svensk Form i gemensamma lokaler på Skeppsholmen 2019. Detta för att nå samordningsvinster och möjligheter att driva hållbarhetsdrivna designfrågor med en enad och starkare front. Under 2021 arrangerade Svensk Form och SVID i samarbete med bland andra RISE, Umeå kommun och Region Västerbotten en internationell konferens inom ramen för New European Bauhaus med fokus på hur de kulturella och kreativa näringarna kan stärkas för samhällets transformation i hållbar riktning. Vi har även i samarbete med Region Västerbotten arrangerat workshops kring design och hållbarhet med syfte att visa hur olika yrken och intressenter berörs av politiken för gestaltad livsmiljö. Vidare har dialog förts om en regional nod för design i norr och samtal om designpotentialen för näringslivets investeringar och samhällsomvandling i det gröna systemskiftet i Övre Norrland.

Läs mer på www.svenskform.se

Om SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign

SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign är en forsknings- och utvecklingsstiftelse som sedan 1989 arbetat med att stärka svensk industri och näringsliv med hjälp av designmetodik. Idag arbetar stiftelsen brett med att utveckla hållbara cirkulära företag, organisationer och samhällen utifrån visionen *En hållbar samhällsutveckling genom design*. Om utgångspunkten för instiftarna, Näringsdepartementet (via Statens industriverk, idag Tillväxtverket), Kgl. Ingenjörsvetenskapsakademien och Föreningen Svensk Form, initialt var att stärka svensk industri och företagens konkurrenskraft så är det idag att genom design affärsutveckla och integrera hållbarhetsarbetet på ledningsnivå och genom hela organisationen ut i samhället. SVID vill vara en utforskande, lärande och inte minst samlade plats för kunskap om design.

Med missionen att *Vi bidrar till en hållbar samhällsutveckling ekonomiskt, socialt och miljömässigt genom att inspirera företag och organisationer att använda design som förhållningssätt och process i utvecklingsarbete* tar vi oss an utmaningar och den behövliga omställning och förnyelse som kan framtidssäkra vårt samhälle. SVID arbetar som en oberoende och offentligt finansierad stiftelse och har verksamhetsanslag från framför allt Tillväxtverket, men har även under perioder haft olika regeringsuppdrag och finansiering från Näringsdepartementet såväl som från Socialdepartementet. Annan projektfinansiering är också betydande och SVID samarbetar med en mängd olika aktörer från näringslivet, akademien och offentligt verksamhet. Både i Sverige och internationellt. Genom till exempel det EU-finansierade Interreg-projektet EcoDesign Circle som pågick mellan åren 2016 – 2021 och som drevs av designorganisationer och universitet från Sverige, Tyskland, Estland, Polen, Ryssland och Finland arbetade SVID med att utveckla projektets olika verktyg samtidigt som vi tillsammans med våra samarbetspartner la stor vikt vid att kommunicera vikten av att implementera cirkulär design hos företag i allmänhet och designers i synnerhet, inom Östersjöregionen. Goda exempel från länderna samlades in och presenteras tillsammans med praktiska verktyg om cirkulär design och hur design kan bidra

till att forma framtidens ekonomi och främja övergången till ett cirkulärt samhälle på portalen Sustainability Guide/Hållbarhetsguiden: <https://sustainabilityguide.eu/> och <https://hallbarhetsguiden.se>.

SVIDs huvudstrategier är lärande, forskning, samverkan och påverkan. Stadgarna gör gällande att stiftelsen har till ändamål att bedriva och främja forskning och utveckling inom designområdet, samt verka för den praktiska användningen av god design genom utbildning, rådgivning och information, till gagn för näringslivet och samhället i övrigt.

För att förverkliga ändamålet skall stiftelsen genomföra forskning, utveckling, utbildning, rådgivnings- och informationsverksamhet inom designområdet. Stiftelsen skall eftersträva samarbete med universitet, högskolor och forskningsinstitut.

SVIDs verksamhet står på tre ben: Näringslivets utveckling och industrins omställning, en transformativ och innovativ offentlig sektor samt forskning och utveckling. Hållbarhetsarbetet är integrerat i hela verksamheten, både i det interna arbetet såväl som i de projekt och verksamheter som bedrivs med- och i vår omvärld. I Förnyelselabbet på SVID, Sveriges första policylabb för systemförnyelse, har SVID sedan 2016 arbetat som en sektorsövergripande innovations- och samverkansplattform, för att med användarens perspektiv bättre kunna hantera komplexa frågor på nationell nivå. En hållbar samhällsutveckling efterfrågar nya sätt att förstå problem och behov. Labbet samlar aktörer på nationell, regional och lokal nivå med invånare och tillsammans tacklar samhällsutmaningar med hjälp av design och med utgångspunkt i FN:s globala mål för hållbar utveckling, EU:s ramverk New European Bauhaus och inte minst den nationella politiken för gestaltad livsmiljö.

Genom utbildningsprogrammet Användarcentrerad affärsutveckling – grundkurs för företagsfrämjare ligger fokus på att ta fram viktiga kundinsikter. Företag som använder sig av design

dubblar nästan sina intäkter och avkastning jämfört med andra företag. I kursen får man lära sig grunderna i designprocessen och hur den kan användas för företag i att identifiera strategiska utvecklingsområden baserat på kundernas behov.

En viktig faktor inom hållbarhet är att gå från konsumtion till tjänster. Därför är tjänstefiering ett område som vi fokuserar särskilt på i projektet *Response* vars utbildningsinsatser riktar sig till små- och medelstora företag. I projektet arbetar vi med att stärka kapacitet och förmåga hos företag i att praktiskt utveckla egna cirkulära produkter, affärsmodeller och tjänster. Det här är en viktig del eftersom design är en grundläggande del i omställningen till ett cirkulärt samhälle.

Till SVID finns medlemsföreningen Svenska Designsällskapet kopplad som en resurs som ska stötta SVID ekonomiskt och på andra sätt. Genom Svenska Designsällskapet når SVID ut i hela landet till de tematiska noder som etablerats, som verk-samma designer, regional utveckling, studenter, forskning och utbildning, svenska formbestämmare samt Svenskt Aluminium. Svenska Designsällskapet stödjer SVID i utvecklingen av designområdet och erbjuder sina medlemmar kunskap, verktyg och ett nätverk av företag, akademi och offentliga verksamheter som ska leda till affärsmässig, miljömässig och socialt hållbar utveckling i hela landet.

SVID bedriver allt sitt arbete i nära samarbeten med andra och har ett stort nätverk i hela landet, på nordisk såväl som inom EU. Sedan 2017 finns bland annat Svenska labbnätverket och sedan 2021 Governance Innovation Sverige. Vi har kontor i samma hus som vår systerorganisation och samverkanspartner Svensk Form på Skeppsholmen i Stockholm men även personal på flera platser och poster ute i landet.

Läs mer på www.svid.se



Utredarnas tack

Alla ni, runt om i Sverige, som bidragit i intervjuer och delat mer er av kunskap, klokskap och insikter om detta mångfacetterade fält. Era synpunkter har varit ovärderliga – de bär hela undersökningen.

Alla ni på lärosäte, som svarat på enkäten. Designutbildningarna är i en egen klass! Och ni tog er tid mitt i terminsavslut och julhets. Tack!

Claes Eriksson. För textgranskande, tillägg av text och ständigt pågående samtal såväl om de stora sammanhangen i politiken som om de små och nära, som är så betydelsefulla för vad som sker i mänsklig verksamhet.

Dan Hill. För kunskap i mellanrummet mellan design och omvärld, och om substansen i missionsbegreppet.

Doktorander Suzanna Törnroth, Minna Eronen, Liv-Jenny Sandberg och handledare Åsa Wikberg för rundabordssamtalet på Luleå tekniska universitet – tack för att ni tog er tid och gav oss en närmare inblick i pågående designforskning.

Dorte Bo Bojesen. För att vi fått bolla högt och lågt med dig närhelst vi behövt.

Emma Bondesson. För att du slog knut på dig och så tålmodigt orkade med utskick, excel-arksfix och påminnelser i arbetet med enkäten, mitt i ledighetstider.

Kersti Sandin Bülow. För samtalen och den djupa kunskapen om inredningsarkitekturen, yrket och människan.

Kerstin Wickman. För att du delar med dig av din outsinliga källa om det svenska designfältet och om områdets liv och leverne idag.

Linda Zachrisson. För att du kom och så generöst delade med dig av erfarenheter från utredningen Återstart för kulturen.

Lisbeth Svengren Holm. För ditt läsande och slit med texter och för ditt gedigna kunnande om design som utvecklingskraft.

Marcus Jahnke, Stefan Holmlid, och Åsa Wikberg Nilsson. För kunskaper om designprocessen och för orden, orden, orden som fångar och beskriver komplexiteten i det som designer kan och gör.

Omforma; Kerstin Sylwan, Karolina Westenhoff och Jenny Stefansdotter Stentoft. Ert arbete med självbilder och tillstånd i branschen, att ni lyfter åtta (!) diskrimineringsgrunder och inte sju är grymt. Sluta inte jobba med frågorna – världen behöver omformas!

Personalen på Svensk Form och SVID. Som vänligt och tillmötesgående ställt upp och försökt tolka oss i farten, när vi rusat på med våra "hackor och spadar" och inte alltid kunnat förklara vad det är vi hållit på med.

Våra familjer och vänner. Som stått ut med alla zoom-möten på konstiga tider, att vi svarat goddag yxskaft, titt som tätt, och att vi i stort sett bara har pratat om design i ett halvår.

Designområden – Ordlista

I studien har vi tidigare gått igenom några centrala designrelaterade begrepp. Begrepp som kräver längre resonemang och exemplifieringar över begreppens användning för att kunna förstå dess olika innebörder på djupet. Men för att även ge läsaren en enklare överblick över designområdet och olika delområdes innehåll presenteras nedan även en kortfattad och översiktlig ordlista.¹⁵⁶

Cirkulär design	Cirkulär design är ett verktyg för att ställa om till mer hållbara och långsiktigt lönsamma affärsmodeller, det vill säga design utformad efter en cirkulär ekonomi. Cirkulär ekonomi är inspirerad av naturens kretslopp. Strävan är att avfall inte ska existera utan ses som en råvara. Därför designas produkter så att de är lätta att återvinna. Biologiskt material ska kunna komposteras, och övrigt material designas så att det går att återanvändas, materialåtervinnas eller energiutvinna – i fallande skala.
Co-design	Co-design (även Deltagande design) är en metod för design som aktivt försöker involvera alla intressenter i designprocessen för att säkerställa att resultatet uppfyller deras behov och är användbart.
Demokratiserande design	I demokratiserande design läggs särskilt fokus på demokratisering i designprocesser. Det bärande syftet är delaktighet och medskapande (participatory design och co-design) av grupper vars röster inte självklart hörs i den allmänna samhällsdebatten. I förlängningen rymmer dessa processer tydliga potentialer att motverka ett delat samhälle förutsatt att de hanteras på rätt sätt. Design för Alla är en designfilosofi som syftar till att en produkt eller en tjänst kan användas av så många som möjligt utan behov av speciella anpassningar. Nära besläktat med begreppet Design för Alla är konceptet inkluderande design eller Universell design.
Design för alla	Design för alla är en designfilosofi som syftar till att en produkt eller en tjänst ska kunna användas av så många som möjligt utan behov av speciella anpassningar. Nära besläktat med begreppet design för alla är konceptet inkluderande design eller universell design.
Design Management	Design Management är ett forskningsfält som använder projektledning, designstrategi och underleverantör och logistiktekniker för att hantera en kreativ process, stödja en kreativ kultur eller bygga en struktur och organisation för design. Målet med design management är att utveckla och upprätthålla en effektiv affärsmiljö där en organisation kan uppnå sina mål genom designmetodik.
Design Thinking/ designtänkande	Designtänkande är en term som används för att beskriva en uppsättning kognitiva, strategiska och praktiska processer genom vilka designkoncept (förslag på produkter, byggnader, maskiner, kommunikation med mera) utvecklas. Många av nyckelbegreppen och aspekterna av designtänkande har identifierats genom studier över olika designområden.
Destinationsdesign	Destinationsdesign eller platsutveckling är ett sätt att arbeta med regional utveckling som utgår från en mindre plats. Den bygger på långsiktig samverkan mellan näringsliv, civilsamhälle och offentliga aktörer. Vilka frågor platserna arbetar med varierar men ofta rör det service, attraktivitet, besöksnäring eller näringsutveckling.

¹⁵⁶ Källunderlag till den förenklade ordlistan är primärt hämtade från beskrivningar i Wikipedia.

Digital design	Digital design kan handla om design av till exempel en app, ett användargränssnitt eller en webbplats. Det kan också handla om att göra en digital tjänst kopplad till en befintlig fysisk produkt.
Ekologisk design/ ekodesign	Ekologisk design, eller ekodesign, är ett tillvägagångssätt för att designa produkter och tjänster med särskild hänsyn till produktens miljöpåverkan under hela dess livscykel. Det definierades som "alla former av design som minimerar miljöförstörande effekter genom att integreras med levande processer."
Embedded design	Begreppet Embedded design anspelar på designerns roll i arbetsprocessen. Genom att få kunskap och redskap för att kunna arbeta med en organisation inifrån, kan designern få och skapa förståelse för komplexa system och fungera som en brobyggare mellan olika discipliner.
Formgivning	Formgivning, eller design, är ett begrepp som beskriver ett föremåls konstruktion, utseende eller den skapandeprocess som används från idéstadiet till färdig produkt. Dessa produkter utvecklas efter funktionella och estetiska krav med utgångspunkt från brukarens behov. Design tillämpas för utveckling av varor, tjänster, processer och miljöer. Då inkluderas funktioner som teknik, användarvänlighet, miljövänlighet, utseende, affärslösningar och även marknadsföring. Det finns emellertid ingen allmänt accepterad definition av ordet design, då termen har olika betydelser inom olika designdiscipliner och användarområden.
Gamification	Spelifiering (eng. Gamification) är användandet av spelelement inom verksamheter som traditionellt inte hör samman med spelande – exempelvis handel, IT, transport eller utbildning (spelifierat lärande). Det är ett sätt att öka interaktionen med ett material, digitalt eller fysiskt, för att därmed öka användarens engagemang för materialet. Spelifiering är ett fenomen som hämtat mycket inspiration från framförallt datorspel, men som i olika former har funnits långt tidigare. Spelifiering bygger, liksom spel, på frivilligt deltagande.
Grafisk Design	Grafisk design, eller grafisk formgivning, handlar om användandet av typsnitt, logotyper, färger och så vidare på saker och ting, i trycksaker, eller i digitala media och system. Det omfattar till exempel användargränssnitt, kalligrafi och typografi.
Industridesign/ produktdesign	Industridesign, även kallad industriell formgivning eller produktdesign, är formgivning av industriellt massproducerade föremål som tillverkas på ett kostnadseffektivt sätt samtidigt som den försöker tilltala beställaren eller köparen både ergonomiskt och estetiskt.
Inredningsdesign (inredning)	Inredning är en form av interiörkonst, där en inredningsarkitekt eller interiördesigner använder sig av diverse möbler, färg, prylar och andra föremål för att dekorera och möblera ett bostadsrum eller annat interiör. I offentliga lokaler sätts det andra krav på inredningsdetaljer av till exempel tillgängligheten vid lokalvård. I en inredning ingår förutom möbler bland annat tapeter, tyger och belysning.
Interaktionsdesign	Interaktionsdesign handlar om att forma produkter, tjänster och miljöer med särskilt fokus på avancerad informations- och interaktionsteknik så att digitala produkter ska vara lätta att använda och stödja människor i deras uppgifter. Interaktionsdesign fokuserar på ett systems beteende och flöden. Till exempel hur de olika stegen i din mobiltelefonens menyer ska utformas för att man snabbt och enkelt kan skicka ett SMS och hur eventuella felmeddelanden kan stödja användaren.
Konceptdesign	Konceptdesign är en tidig fas i designprocessen, där de stora konturerna av funktion och form av något formuleras. Den innehåller utformningen av interaktioner, erfarenheter, processer och strategier. Det innebär förståelse för människors behov och hur man möter dem med produkter, tjänster och processer.

Modedesign	Modedesign är konsten att applicera design, funktion, estetik, och klädkonstruktion på kläder och dess accessoarer. Den är influerad av kultur och olika trender, och har varierat över tid och plats.
Möbeldesign	Möbeldesign är konsten att formge och gestalta möbler. Det är möbeldesignern, möbelformgivaren eller möbelarkitekten som utför detta arbete.
Organisationsdesign	Organisationsdesign handlar om administration och genomförande av en organisations strategiska plan. Det betyder att organisationens strategi avgör den optimala organisationsdesignen. Det betyder också att det egentligen inte finns några bästa praxis för organisationsdesign.
Participatorial Design/ deltagande design	Se Deltagande design (eller co-design)
Platsinnovation	Platsinnovation är ett begrepp och ett koncept för designdriven helhetsutveckling av attraktiva samhällen, besöksmål, regioner och andra sorters platser. Platsinnovation väver samman de komponenter, processer och intressenter som är centrala för att en plats ska upplevas som attraktiv, med avstamp i platsens specifika identitet.
Produktdesign/ industrieldesign	Industridesign, även kallad industriell formgivning eller produktdesign, är formgivning av industriellt massproducerade föremål som tillverkas på ett kostnadseffektivt sätt samtidigt som den försöker tilltala beställaren eller köparen både ergonomiskt och estetiskt. Idag ställs ofta även krav på produktens miljöpåverkan.
Prototyp	Prototyp är en urtyp, urbild, första förebild eller grundform av något. En prototyp kan vara en förlaga eller testmodell som används vid utvecklingen av en produkt, exempelvis inom design, elektronik eller mjukvaruutveckling. "Prototypa" är det begrepp som används för att ta fram en prototyp.
Service design	Service design, även kallat Tjänstedesign, innebär att planera och organisera både människor, infrastruktur, kommunikation och andra komponenter kring en tjänst för att förhöja kundens upplevelse av tjänsten. Genom att utforma en tjänst efter kundens behov blir den användarvänlig, konkurrenskraftig och relevant utifrån kundens perspektiv.
Social design	Social design är tillämpningen av olika designmetoder för att hantera komplexa samhällsfrågor. Historiskt sett har social design uppmärksammat designers roller och ansvar i samhället, och användningen av designprocesser för att åstadkomma samhällsförändringar. Social design som disciplin har praktiserats främst inom två olika modeller, antingen i tillämpningen av en humancentrerad designmetodologi i sociala eller statliga sektorer, eller som en designpraktik inom socialt entreprenörskap.
Spekulativ design	Spekulativ design innebär att använda fantasin för att få nya perspektiv på komplexa problem och framtida utmaningar. Där klassiska designers ofta jobbar med form, rör spekulativ design de största frågorna i samhället. Metoden används för att skapa en kreativ diskussion om alternativa lösningar.
Speldesign	Begreppet speldesign används nästan uteslutande för datorspel eller konsolspel, men den innefattar även utvecklingen av andra spel, exempelvis brädspel. Speldesign är processen då man designar bakgrunden och spelreglerna för ett spel.

Strategisk design	Strategisk design är ett sätt att arbeta med design i ett bredare perspektiv som belyser utmaningar och möjligheter att utveckla hela organisationen. Strategisk design kan sägas handla om att ta ett helhetsgrepp där kunskaper inom designmanagement och marknadsföring kompletterar varandra. Strategisk design kan genom detta utveckla och stärka allt från den enskilda produkten eller tjänsten till organisationens varumärke och identitet. Detta sker ofta med ett starkt användarfokus som är en viktig del i designprocessen.
Systemisk design / Systemorienterad design	Systemisk design integrerar systemtänkande och människocentrerad design, med avsikten att hjälpa designer att hantera komplexa designprojekt. De senaste utmaningarna för design, som kommer från den ökade komplexiteten som orsakas av globalisering, migration och hållbarhet gör traditionella designmetoder otillräckliga. Systemisk design avser att utveckla metoder och tillvägagångssätt som hjälper till att integrera systemtänkande med design mot hållbarhet på miljömässig, social och ekonomisk nivå. Det är ett pluralistiskt initiativ där många olika tillvägagångssätt uppmuntras att frodas och där dialog och organisk utveckling av nya praktiker är centralt.
Textildesign	Textildesign som praktik har utvecklats till att bli en industri som är integrerad med andra discipliner som mode, inredning och konst.
Tjänstedesign	Se servicedesign
Transition Design	Transition Design är ett tvärvetenskapligt tillvägagångssätt som syftar till att ta itu med de många "wicked problems" som 2000-talets samhälle står inför, till exempel klimattförändringar, påtvingad migration, politisk och social polarisering, globala pandemier, brist på tillgång till bostäder, sjukvård eller utbildning till överkomliga priser, och många fler. Dessa problem är sammankopplade, beroende av varandra och manifesteras alltid på plats- och kulturspecifika sätt. Transition Design argumenterar för att ny kunskap och nya förmågor behövs för att ta itu med dessa problem, och att lösningen är en strategi för att skapa positiv förändring på systemnivå och samhällsliga övergångar mot en mer hållbar, rättvis och önskvärd framtid.
Universell design	Universell utformning betyder sådan utformning av produkter, miljöer, program och tjänster att de ska kunna användas av alla i största möjliga utsträckning utan behov av anpassning eller specialutformning.
User experience design / UX-design	User experience design (UX-design) är processen att skapa evidensbaserad interaktionsdesign mellan mänskliga användare och produkter eller webbplatser. Designbeslut inom UX-design drivs av forskning, dataanalys och testresultat snarare än estetiska preferenser och åsikter.
User Experience	User Experience (användarupplevelse) handlar om hur en användare interagerar med och upplever en produkt, ett system eller en tjänst. Det inkluderar en persons uppfattning om nytta, användarvänlighet och effektivitet.



Litteratur och länkar

Ahrne, G., Svensson, P., red. (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber.

Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., ... Thomas, D. (2001). *The Agile Manifesto*. Från: <https://agilemanifesto.org/iso/sv/manifesto.html> (hämtad 2022-02-24)

Bhatti, Y., Khilji, S. & Basu, R. (2013). "Frugal Innovation". In S. Khilji & C. Rowley (eds). *Globalization, Change and Learning in South Asia*. Oxford, UK: Chandos Publishing.

Bhatti, Y., Basu, R., Barron, D., & Ventresca, M. (2018). *Frugal Innovation: Models, Means, Methods*. Cambridge University Press.

van Berkel, K., Manickam, A. (2020). *Wicked World: Complex Challenges and System Innovation*. Groningen/Utrecht: Noordhoff Uitgevers.

Bornemark, J. (2018). *Det omätbara renässans: En uppgörelse med pedanternas världsherravälde*. Stockholm: Volante.

Bornemark, J. (2020). *Horisonten finns alltid kvar: Om det bortglömda omdömet*. Stockholm: Volante.

Bornemark, J. (2016). *Medborgardialog: om det svåra i att mötas – praktikers reflektioner om ett av demokratins viktigaste verktyg*. Stockholm: Stiftelsen Arkus.

Bornemark, J. & Svenaeus, F. (red.) (2009). *Vad är praktisk kunskap?*. Huddinge: Södertörns högskola. Från: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:sh:diva-3283>

Bronäs, A., Runebo, N. (2016). *Ämnesdidaktik: En undervisningskonst*. Lund: Studentlitteratur AB.

Brölde, B. & Strannegård, L. (2007). *Den omätbara kvaliteten*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag.

Carlgrén, L. (2013). "Design Thinking as an enabler of innovation: exploring the concept and its relation to building innovation capabilities" Göteborg: Chalmers (ISBN: 978-91-7385-918-9)

Cerda, Alejandra, Sylwan, Kerstin, Stefansdotter Stentoft, Jenny & Westenhoff, Karolina (red.) (2018). *Makt / egenmakt i designbranschen*. Göteborg: Omforma.

Daram, L. (red.) (2019). *Stadsutveckling & design för motstridiga önskemål: en bok om nödvändigheten av förändring i tanke och handling för sociala hållbarhetsprocesser*. Stockholm: Arkus.

Dunne, M. and Martin, R. (2006). Design thinking and how it will change management education. *Academy of Management Learning and Education*, Volume 5, Issue 4, Dec 1st.

Edeholt, H. (2004). *Design, Innovation och andra paradoxer: Om förändring satt i system*. (Doktorsavhandling, Chalmers tekniska högskola, Sektionen för arkitektur). Från: <https://research.chalmers.se/publication/1204>

Ehn, P., Nilsson, E. M., Topgaard, R. (2014). *Making Futures: Marginal notes on Innovation, Design and Democracy*. Cambridge, MA: MIT Press.

Finansdepartementet, regeringsbeslut, 2020-03-05. D nr: Fi2020/00942/SPN. *Ändring av uppdraget om att förstärka arbetet med arkitektur och gestaltad livsmiljö*.

Finansdepartementet, regeringsbeslut, 2020-06-11. Fi2020/02740/SPN. *Uppdrag om utvecklat stöd för hur kvalitetsfrågor som avser arkitektur och gestaltad livsmiljö kan tas till vara vid offentlig upphandling*.

Forser, T. (red.) (1978). *Humaniora på undantag?: humanistiska forskningstraditioner i Sverige : en antologi*. Stockholm: PAN/Norstedts.

Forty, A. (1986). *Objects of Desire*. London: Thames Hudson Ltd.

Goldhagen, S.W. (2017). *Welcome to your world: how the built environment shapes our lives*. First edition. New York, NY: Harper, an imprint of HarperCollinsPublishers.

Hellström, B. (2019). Om Decode. Daram, L. (red.). (2019). *Stadsutveckling & Design för motstridiga önskemål. En bok om nödvändigheten av förändring i tanke och handling för sociala hållbarhetsprocesser*. Stockholm: Arkus, skrift nr 77. S., 11.

Höynä, U-K., för Statens Fastighetsverk. (2005). Design och tillgänglighet. *Kulturvärden*. Nr 1/05. S., 3.

Johansson, U. (2006). *Acta Wexionensia* nr 92/2006. Design som utvecklingskraft. En utvärdering av regeringens designsatsning 2003–2005. Växjö University Press.

Johansson U. och Svengren Holm, L. (2008). *Möten kring design. Om relationen mellan design, teknik och marknadsföring*. Lund. Studentlitteratur.

Hansson, H. (2021). *Designing Together: A Frugal Design Approach. Exploring Participatory Design in a Global North-South Cooperation Context*. (Doktorsavhandling, Göteborgs universitet, Konstnärliga fakulteten).
Från: <http://hdl.handle.net/2077/69507>

Holmlid, S. & Wetter Edman, K. (2021). *Tjänstedesign: principer och praktiker*. Malmö: MTM.

Kulturdepartementet, Prop. 1996/97:3. *Kulturpolitik*.

Kulturdepartementet, DS 1997:86. *Framtidsformer: Förslag till handlingsprogram för arkitektur & formgivning*.

Kulturdepartementet, Prop. 1997/98:117. *Framtidsformer – Handlingsprogram för arkitektur, formgivning och design*.

Kulturdepartementet. Skr 2002/03:129: *Arkitektur, form och design*.

Kulturdepartementet. Dir. 2004:24. Rådet för arkitektur, form och design.

Kulturdepartementet. Prop. 2009/10:3. *Tid för kultur*.

Kulturdepartementet. Promemoria Ku 2012/1387/KO, del 1 och 2. Översyn av form- och designområdet – att synliggöra och skapa insikt. (Ann Katrin Agebäck, Kersti Sandin Bülow)

Kulturdepartementet. Promemoria 2014–01–15. *Förstudie om arkitektur-, form- och designpolitiken*. (Lena Dübeck).

Kulturdepartementet. Dir. 2014:69. *Gestaltad livsmiljö – en ny politik för arkitektur, form och design*.

Kulturdepartementet, Prop. 2017/18:110. *Politik för gestaltad livsmiljö*.

Kulturdepartementet. Dir 2021:100: *Nationell strategi för att främja de kulturella och kreativa näringarna*.

Kulturdepartementet. Regeringsuppdrag D. nr: Ku2018/01350/KO. *Uppdrag till Statens konstråd om hur bild- eller formkonstnärlig gestaltning kan integreras när staten bygger*.

Kulturdepartementet. Rådet för arkitektur, form och design. Ku 2004:02. Rapport 2008:3: *Kvalitet inom offentlig upphandling – när medborgarnas behov styr och staten handlar*. (Rådets rapporter har inte placerats på internet. Kontakta SVID:s kansli för information)

Kulturdepartementet. Rådet för arkitektur, form och design. Ku 2004:02. Rapport 2008:2: *Vår tids skola – hur ska den byggas?* (Rådets rapporter har inte placerats på internet. Kontakta SVID:s kansli för information).

Kurtz, C.F. and Snowden, D.J. (2003). The new dynamics of strategy: sense-making in a complex and complicated world. *IBM Systems Journal*, vol 42, no 3.

Liedman, S.-E. (1978). Humanistiska forskningstraditioner i Sverige. Forser, T. et al. *Humaniora på undantag? Humanistiska forskningstraditioner i Sverige – en antologi av Tomas Forser*. Stockholm: Pan/Norstedts.

Lindholm, T., Oliveira e Costa, S., & Wiberg, S. (red.) (2015). *Medborgardialog – demokrati eller dekoration?: tolv röster om dialogens problem och potential i samhällsplaneringen*. Stockholm: Arkus.

Mazzucato, M. (2021). *Mission economy: a moonshot guide to changing capitalism*. London: Allen Lane, an imprint of Penguin Books.

Magnason, Snaer A. (2021). *Om tiden och vattnet*. Stockholm: Norstedts.

Martin, R. (2009). *Design of Business: Why Design Thinking is the Next Competitive Advantage*. Rotman School of Management, University of Toronto. Boston: Harvard Business Review Press.

Minding Design (Symposium) (2015). *Mind in architecture: neuroscience, embodiment, and the future of design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Näringsdepartementet. Regeringsbeslut, D nr: N2018/02273/SPN, N2017/03879/SPN. *Uppdrag till Boverket att förstärka arbetet med arkitektur och gestaltad livsmiljö*.

Olsson, J., Uesson, H., & Ramdell, B. (2019). *The Nordic report 01 (2018)*. Stockholm: ArkDes.

Uesson, H., Ramdell, B., Bäcker, J., Olsson, J., Tissingh, J. & Skoglund, M. (2020). *The Nordic report 02 (2019)*. Stockholm: ArkDes.

- Skoglund, M., Uesson, H., Bäcker, J., Tissingh, J., & Ramdell, B. (2020). *The Nordic report 03 (2020)*. Stockholm: ArkDes.
- Pallasmaa, J. (1996). *The eyes of the skin: architecture and the senses*. London: Academy Ed.
- Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy sciences*, 4(2), 155-169.
- Rowland, A. (1990). *Bauhaus. Source Book*. Oxford: Phaidon.
- Svengren Holm, L. (1995). *Industriell design som strategisk resurs. En studie i designens metoder och synsätt som del i företags strategiska utveckling*. Lund: Studentlitteratur.
- SFS. Förordning (2007:1194) med instruktion för Arkitekturmuseet.
https://rkrattsbaser.gov.se/sfst?fritext=2008%3A1250&sort=desc&post_id=2 (hämtad 2022-03-17)
- SFS. Förordning (2008:1250) för dåvarande Arkitekturmuseet att verka för ett stärkt intresse för arkitektur, formgivning och design samt en ökad kunskap inom dessa områden. (Upphävd 2013-05-01) https://www.lagboken.se/Lagboken/start/sfs/sfs/2008/1200-1299/d_206328-sfs-2008_1250-forordning-om-andring-i-forordningen-2007_1194-med-instruktion-for-arkitekturmuseet (hämtad 2022-03-17)
- SFS. Förordning (2013:71) med instruktion för Statens centrum för arkitektur och design. https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/forordning-201371-med-instruktion-for-statens_sfs-2013-71 (hämtad 2022-03-17)
- SOU 1995:84. Kulturutredningen, slutbetänkande. *Kulturpolitikens inriktning*. <https://lagen.nu/sou/1995:84> (hämtad 2022-03-17)
- SOU 1999:123. Form- och designutredningen, delbetänkande. *Mötesplats för form och design*. <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentliga-utredningar/1999/12/sou-1999123/> (hämtad 2022-03-17)
- SOU 2000:75. Form- och designutredningen, slutbetänkande. *Statens insatser för form och design*. <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentliga-utredningar/2000/09/sou-200075/> (hämtad 2022-03-17)
- SOU 2015:88. Gestaltad livsmiljöutredningen. *Gestaltad livsmiljö. En ny politik för arkitektur, form och design*. <https://www.regeringen.se/rattsliga-dokument/statens-offentliga-utredningar/2015/10/sou-201588/> (hämtad 2022-03-17)
- Stickdorn, M. & Schneider, J. (red.) (2011). *This is service design thinking: basics, tools, cases*. Hoboken, N.J.: Wiley.
- Stiftelsen Svensk Industridesign och Föreningen Svensk Form (2002). *Förslag till nationellt program för Design som utvecklingskraft inom näringsliv och offentlig verksamhet*. Stockholm: SVID och Svensk Form.
- Stiftelsen Svensk Industridesign och Föreningen Svensk Form (2002). *Nationellt program för Design som utvecklingskraft för näringsliv och offentlig verksamhet*. Stockholm: SVID och Svensk Form.
- Stiftelsen The Global Village (2019). *Fakta för förändring: en rapport om Sveriges 61 utsatta områden*. (2019). Spånga: Stiftelsen The Global Village. Från: <https://theglobalvillage.se/wp-content/uploads/2021/03/Fakta-för-förändring-Final-version.pdf>
- Sylwan, K. (2015). *Omforma: nya strukturer för designbranschen*. Stockholm: Arvinus + Orfeus.
- Tonnquist, B. (2016). *Projektlledning*. Stockholm: Sonoma Utbildning.
- Umeå kommun (2020). *Umeås stadsdelar – så står det till: Sociala stadsrumsanalyser och stadsdelsbeskrivningar som underlag för gestaltning av livsmiljöer för välbefinnande, tillit och trygghet*. Från: <https://www.umea.se/download/18.333c64e217718860a233e3/1611148173163/Ume%C3%A5s%20stadsdelar%20-%20s%C3%A5%20st%C3%A5r%20det%20till.pdf>
- Vargo, S. L., and Lusch, R. F. (2008). Service-dominant logic: continuing the evolution. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 36(1), 1-10.
- Westling, K. (2020). *Relation, transformation och motstånd: en genomlysning av Experio Labs första år*. Karlstad: Experio Lab.
- Wickman, K., (red.) (1995). *Formens rörelse: Svensk form genom 150 år*. Stockholm: Carlsson.
- Wikberg-Nilsson, Å. (2022). Kapitel 2. Design som strategisk utvecklingskraft [Elektronisk resurs]. *Kunskap för framgångsrik inkludering*. 16–22. Från: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:ltu:diva-88915>

Länkar

ArkDes. *Visioner i norr*. <https://arkdes.se/arkdes-think-tank/visionerinnorr/>

Danish Design Center (DDC). <https://ddc.dk>

Delegationen för cirkulär ekonomi. <https://delegationcirkularekonomi.se>

Design March, Island. <https://designmarch.is>

Design Forum Finland. <https://www.designforum.fi/en/>

DOGA (Norge). <https://doga.no>

Diskrimineringsombudsmannen. Diskrimineringsgrunder: <https://www.do.se/diskriminering/diskrimineringsgrunder> (Hämtad 2022-02-19).

Ericsson. <https://www.ericsson.com/en> (Hämtad 2022-03-26)

EU:s gröna giv. https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal_sv

Europeiska Kommissionen. Europa.eu/new-european-bauhaus. https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_sv

Experio Lab Sverige (u.å.) <https://experiolab.se> (Hämtad 2022-03-11)

Form/Design Center – Nod för gestaltad livsmiljö <https://www.formdesigncenter.com/nod-gestaltad-livsmiljo>

Form/Design Center och SPOK, om offentlig upphandling. (2019) <https://play.formdesigncenter.com/offentlig-upphandling-for-designers/> (Hämtad 2022-02-19)

Göteborgs universitet, Centre for Urban Sustainable Futures. <https://gmv.gu.se/urbanfutures/sv>

Hasso Plattner Institute of Design. *Design Thinking Bootleg*. <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>

Iceland Architecture and Design / About / Role and operations. <https://www.honnunarmidstod.is/en/about/role-and-operations>

ISSIP: <https://issip.org/issip-announces-the-2019-excellence-in-service-innovation-award-winners/>

Innovationsguiden, <https://innovationsguiden.se> (hämtad 2022-01-17).

Konkurrensverket. <https://www.konkurrensverket.se/upphandling/om-offentlig-upphandling/siffror-och-fakta/> (hämtad 2022-02-18)

Kulturdepartementet, pressmeddelande om uppdrag till Svensk Form, 26 augusti, 2021 <https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2021/08/bidrag-till-genomforande-av-studie-om-design-som-utvecklingskraft-for-samhällets-hallbara-utveckling/>

LKAB. Hållbarhet. (u.å.) Hämtad på lkab.se 2022-03-11: <https://www.lkab.com/sv/>

Mer för fler (Mina bibliotek) <https://www.minabibliotek.se/merforfler>

Misschiefs. <https://misschiefs.se>

New European Bauhaus, Finalister 2021: <https://2021.prizes.new-european-bauhaus.eu/finalists>

OECD, UCL Institute for Innovation and Public Purpose. PPT: *Mission oriented innovation. Reframing the direction of Economic Growth*. https://www.oecd.org/naec/NAEC_Mazzucato.pdf

OECD-OPSI (2020?) Mission oriented innovations. Läs mer här: <https://oecd-opsi.org/projects/mission-oriented-innovation/>

Omforma. <https://www.omforma.se>

Ornamo Finland. ornamo.fi / About us. <https://www.ornamo.fi/en/about-us/>

Regeringen.se. Kulturdepartementet. *Regeringen satsar på att stärka arbetet med arkitektur, form och design*. <https://www.regeringen.se/artiklar/2017/09/regeringen-satsar-pa-att-starka-arkitektur--form--och-designarbetet-for-hallbart-gestaltade-livsmiljoer/>

Station of Being, Youtube: <https://youtu.be/GsdXOyjvnZM>

Southern Sweden Designdays. <https://southernswedendesigndays.com/sv>

Stockholms Kommuner och Regioner (SKR), Innovationsguiden. <https://innovationsguiden.se>

Stockholm Stad (oktober 2021) *Arkitekturpolicy*. <https://vaxer.stockholm/globalassets/tema/stockholms-arkitektur/arkitekturpolicy.pdf>

Sustainordic. (2018–2020) <http://www.sustainordic.com>

Teknikjakten (u.å.) Hämtad på digiteket.se 2022-03-11. <https://digiteket.se/inspirationsartikel/teknikjakten-en-spelifierad-metod-for-att-starka-personers-digitala-sjalvkanla/>

Viable Cities. Pågående samlad satsning med stöd från Vinnova, Energimyndigheten och Formas. <https://www.viablecities.se>

Vinnova, om "Missions": <https://www.vinnova.se/m/missions/>

Vinnova, bok-lansering, 11 mars, 2022: *Missionsorienterad innovation – en handbok från Vinnova*. Författare: Dan Hill (2022). <https://www.vinnova.se/kalenderhandelser/2022/03/boklansering--missionsorienterad-innovation--en-handbok-fran-vinnova/>

Appendix 1:

Enkätfrågor och svar från lärosäten

I början av december 2021 skickades en enkät ut till lärosäten som forskar och/eller undervisar på kandidat eller magister-nivå inom design. En påminnelse gick ut i början av januari. Enkäten gick till 28 lärosäten, 14 svarade. Syftet med enkäten var att få en bild över hur lärosäten ser på design och designprocesser, samt hur man ser på utveckling, hållbarhet och politikens roll i förhållande till design.

Nedan följer ett urval av de svar vi fick in. Svaren är anonymiserade.

1. Hur definierar ni/lärosätet design?

"Vi har en transdisciplinär undervisningsform som ger en bred bild av Design. Menar ni begreppet Design, yrkesrollen eller forskningsämnet?"

"Vår ansats är att design är en utvecklingskraft för förändring och handlar om hur saker och ting borde vara. Den synen på design kan spåras tillbaka till Herbert Simon som var den förste som menade att vi behöver en designvetenskap och som definierade design med det kända citatet: "To design is to devise courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones" (Simon, 1996, s 111). Det vill säga att design ska förflytta en situation till en önskad situation och på så vis har design till uppgift att göra skillnad för människor och miljön.

Med denna definition följer också en annan aspekt av området design, nämligen den att det handlar om ett ansvar att inte smutsa ned samhället. Vid Institutionen [...] där vi erbjuder kandidatutbildningar inom Industridesign och Grafisk design samt kurser i fotografi, förhåller vi oss därmed till perspektivet universell utformning och att den design som utvecklas ska vara till för de många människorna, utan att det krävs särskild anpassning.

Inom forskningen tar vi utgångspunkt i Christopher Fraylings (1993) tre begrepp för att förstå designforskningens olika områden. Forskning om design studerar designens roll i samhället, forskning för design handlar om att utveckla designområdet som profession och bransch. Forskning genom design är inriktad mot att genom skisser, prototyper och undersökningar ta fram förslag på hur framtiden kan bli bättre. Inom de tre fälten är både kvalitativa och kvantitativa metoder vanligt – och däribland användarstudier, bildanalys, fokusgrupper, innehållsanalyser och experiment.

En gemensam röd tråd är att designforskningen bedrivs tvärvetenskapligt."

"Design hos oss vilar på konstnärlig grund. Detta innebär ett gestaltningsmässigt fokus och ett kritiskt/undersökande förhållningssätt. Design hos oss inbegriper en vidgad förståelse av produkt. Produkter designas ofta också i relation till tjänst och system. Hos oss utvecklar studenterna designförslag i form av prototyper. Prototyperna är designade för någon/några eller något i en specifik situation och/eller kontext."

"Design is about how products, environments, services and systems are created, with a focus on the processes and contexts that create, plan, determine and shape them."

"Kandidatprogram Industridesign ger en examen inom huvudområdet Design och formgivning som definieras som läran om designprocessen och tillämpningen av teoretiskt underbyggda designprocesser vid framtagandet av nya varor, tjänster, miljöer och system."

"En process som syftar till att omformulera en given situation till det bättre: "att designa", och resultatet av den processen "en design", som har en viss gestaltning och avsedd mening för användaren. Design omfattar allt från visuell kommunikation, fysiska objekt, interaktioner/tjänster till hela system och miljöer där människor och saker interagerar med andra människor och saker."

"Vi ser design som samlingsbegrepp för utformningen av fysiska objekt, avsedda för industriell rationell tillverkning i större eller mindre upplagor och med syftet att säkerställa och berika människors hälsa och välbefinnande."

"Vi definierar design som ett sätt att förändra – på produkt, system, paradigmnivåer. Vi arbetar med

design som en förändringskraft för hållbarhet, Design kan verka att ge form åt nya möjligheter, dvs spekulativt."

"(I grunden är design en grundläggande förutsättning för allt som omger oss, även om allt inte har en genomtänkt eller välgjord design. Den här utgångspunkten leder till att det finns dålig och välgjord design, att det finns design som görs av designers och av icke-designers.)

Design är välgjorda slutresultat (artefakter och dynamiska system), en samskapande process som innefattar och integrerar många aktörers perspektiv och ligger till grund för att avgöra vad som menas med välgjort, en process där lärande och gestaltande arbete är centralt, ett förhållningssätt till kunskap där både det analytiska och det estetiska har lika värde, och ett angreppssätt som både engagerar många aktörer och kräver engagemang från de som har designerrollen och fungerar på så sätt förstärkande. Delar av det här kunskapsområdet krävs det en kunskapsintensiv designpraktik för, andra delar går att integrera i olika lekpersonspraktiker, och andra delar besitter alla. / Det här är en sammanvägning av de olika sätt att förstå design på som introduceras och utvecklas under masterprogrammet."

"Design är en metod för att generera och gestalta värden i relation till människors behov, krav och förväntningar."

"Att design är en process som med sina kommunikativa och deltagande verktyg kan ta sig an en mängd olika uppdrag."

"[...] På master nivå, spåret Teknisk design arbetar studenterna med produktutveckling och tjänstedesign. Studenterna utvecklar sina kunskaper genom att arbeta med processen utifrån olika perspektiv som maskinteknik och industri-design. I designprocessen ligger fokus på användbarhet, idéutformning, konceptprövning, visualisering, snabb prototypingframtagning, system-design och detaljdesign, materialkännedom, tillverkningsfrågor och inte minst hållbar utveckling [...]."

"Vi ser design som en människocentrerad process för att skapa användbara produkter, tjänster och system för en hållbar samhällsutveckling. Våra studenter inom programmet för Design och produktframtagning hos oss, utvecklar sina kunskaper genom att arbeta med designprocessen utifrån olika perspektiv som konstruktion och industrideign. I designprocessen ligger fokus på

användbarhet, idéutformning, konceptprövning, visualisering, snabb prototypframtagning, system-design och detaljdesign, materialkännedom, tillverkningsfrågor och inte minst hållbar utveckling."

2. Hur beskriver ni/lärosätet designprocessen?

"Designprocessen är en viktig del av vår pedagogik och designmetoder. Den ser site olika ut för våra olika tre program och utvecklas därefter också individuellt beroende på hur våra studenter väljer att arbeta metodiskt. Om vi beskriver den kort och generellt:

Identifiera och analysera problem/frågeställning. Genom researchfas i form av omvärldsanalys, användarstudier, målgruppsidentifikation, ämnesfördjupning, material och teknikstudier etc. Parallellt pågår idé-fas och skiss-fas och sedan gestaltungsfas vid för att sedan definieras, kalibreras, justeras, genom prototyp och modell-arbete. Det trättas ned till en slutgiltig gestaltning. Om det omfattas av ett uppdrag ingår såklart dialog med intressenter."

"Lärosätet beskriver inte designprocessen på ett sätt. Det är mycket olika processer bakom ett projekt som handlar om en illustration till en bruksanvisning, ett inredningsarkitektprojekt, en möbel eller ett projekt för utvecklandet av en organisation. Vilken typ av svar förväntas här?"

"Designprocessen är en iterativ process där vi tar hänsyn till användarens behov och miljöers påverkan genom hela processen:
Förstå -> Definiera -> Idégenerera -> Prototypa -> Testa -> Nuläge"

"Designprocessen inbegriper en mängd metoder och verktyg för att undersöka situationer, kontexter samt behov och önskingar hos olika intressenter. Designprocessen möjliggör också samskapande mellan olika professioner, den är en kreativ process, som genererar problemlösning eller t o m radikal problemomformulering."

"A diverse set of practices and processes to design, some of which are linear, others iterative, some with clear beginnings and ends, others that are open-ended."

"Vi beskriver designprocessen som processen där ett så kallat designproblem (ett komplext och illa-definierat problem) analyseras, olika lösningar skapas som sen utvärderas och en vald lösning förfinas och kommuniceras. Vid Industridesignprogrammet så tillämpar vi tre olika sorters designprocesser."

Den första typen av designprocess är den mer traditionella designprocessen som har sin utgångspunkt i problem/behov/krav för användare. Den andra typen av designprocess är den materialdrivna designprocessen där startpunkten är ett material som sedan explorativt utforskas gällande egenskaper och potential, för att sedan transformeras till nya innovativa, hållbara och användarvänliga produkter, tjänster, miljöer eller system på en matchande marknad för materialet. Typiska material vi jobbar med i dessa designprocesser är restströmmar från träindustrin (för en cirkulär bioekonomi), underutnyttjade biobaserade material och nya biobaserade material. Dessa designprojekt syftar till hållbar innovation och nya värdekedjor. De materialdrivna designprocesserna som kan ge hållbar innovation är en spetskompetens vid Industridesignprogrammet. Den tredje typen av designprocesser är den kritiska designprocessen där problem (oftast hållbarhetsproblem av social, ekologisk eller ekonomisk dimension) förstärks och konkretiseras för att tydligt kunna kommuniceras och utgöra underlag för debatt för att sedan kunna angripa och lösa problemen.

Hybridform av dessa tre olika sorters designprocesser förekommer också. Att tillägga är att hållbarhet (ekologisk, social och ekonomisk) är integrerat i så gott som alla kurser vid Industridesignprogrammet, vilket resulterar i att de designproblem som studenter löser i regel alltid inkluderar hållbarhetsproblematik vilket driver på hållbar utveckling och uppfyllandet av Agenda 2030."

"Designprocessen, som vi ser det, bygger på en metodik där många olika led ingår – varav formgivningen är ett, hänsyn till material, funktion, produktion, teknik, pris och målgrupp är andra. Designprocessen börjar med frågor om vad och varför och fortsätter med frågan hur. Och hela tiden med hållbarhet i fokus."

"Designprocessen skapar förslag för förändring genom en successiv förfining av förståelser av avsändare (designer), mottagare (användare), kontext (kritiska frågeställning och behov)."

"(Alla processer innehåller design och leder till designade resultat, men inte alla processer tar designarbete på allvar och inte alla processer leder till välgjord design.) Som en deltagande-process (med rötter i kooperativ design och omsatt som participatory design och codesign). Där olika former av materialisering tillsammans med andra är centrala, för att förstå och kommunicera om både det som är och vad en framtid kan vara. Som både

bygger på och driver lärande i handling hos många olika aktörer som har eller skapar agens i system. Design är också en del av andra processmodeller, och bör inte bara ses som ett isolat eller som en övergripande dominant modell.

Delar av den här processen krävs det en kunskapsintensiv designpraktik för, andra delar går att integrera i olika lekpersonspraktiker, och andra delar besitter alla."

"Designprocessen är en cirkulär, teoretiskt och praktiskt utforskande process som drivs utifrån behovsrelaterade frågeställningar genom vilka olika utvecklingsfaser en produkt, tjänst eller system utvecklas. Behov, information, material, analys, idé, modell, prototyp, produkt, försäljning, distribution, brukande, återbruk, återvinning, behov..."

"Att design är en arbetsprocess av konvergent och divergent arbete men ändå med tydliga delar i Why, What, How och When där studenterna får en gemensam och överskådlig nomenklatur och sätt att se på aktiviteter och metoder som krävs för att kommunicera effektivt."

"Vi utgår ifrån double diamond, att få studenterna på en hög nivå med förståelse för process och metod, med en mera övergripande bild av vad designprocessen är."

"Designprocessen är en iterativ, användarcentrerad process, där designern växlar mellan divergerande och konvergerande faser, och mellan gestaltning och utvärdering. Vi använder ofta Double Diamond modellen, men vi använder även tjänstedesignmetoder och processer som komplement på mastersnivå. Genom dessa arbetar vi för att möjliggöra för studenterna att få förståelse för designprocesser, och designmetoder och designverktyg. Dessutom, och ju längre studenterna kommer i sin utbildning, adderar vi designprocesser som inbegriper systemtänkande (inklusive socio-tekniska systemkonfigurationer)."

3. På vilket sätt hör design/designprocessen och utveckling ihop? Beskriv med egna ord.

"En väl genomförd designprocess omfattar och säkrar alla perspektiv och olika förutsättningar i ett projekt. Det minskar risken för ytliga antaganden, förutfattade meningar, känslor och tyckanden till förmån för empiri och väl underbyggd research. Det ökar därmed chansen till att hitta lösningar som inte är synliga men kanske de allra viktigaste viktiga."

"Designprocessens enda syfte är att utveckla."

"I en hållbar utveckling måste vi förändra hur vi lever våra liv. Hur vi tänker. Och vad vi gör. Det är här design som ontologi har betydelse för utveckling. Hur vi designar påverkar hur vi lever våra liv. Ett exempel är att studenterna i sina designprocesser, oavsett om de studerar Grafisk design eller Industriedesign, tränas i kritiskt tänkande och att identifiera problem samt att lösa dem genom design. I designprocessen utvecklas inte bara artefakter utan även system, tjänster, metoder och verktyg. Resultatet säkerställs genom designprocessen genom att under processen ta hänsyn till användarnas behov och hur miljöer påverkas."

"Designprocessen kan facilitera nytänkande och tillåter prövande i form av upplevelser, skisser, mock-ups, probes och prototyper. Att olika professioner eller olika grupper ingår i delar av processen kan leda till ny kunskap och insikter. Designprocessen kan leda till utveckling genom att tillåta det spekulativa, kritiska, normbrytande, det fantasifulla och möjliggör för oss att pröva, föreställa (taktilt, formmässigt, funktionellt och konceptuellt) nya alternativ, lösningar och möjligheter."

"They are in symbiosis and can't be separated from each other. The design process is a process of development – designing, to bring forth the outcome – 'the' design."

"Vid Industriedesignprogrammet så hör design/designprocessen och hållbar utveckling intimt ihop. Design ses främst som en process och inte som resultatet av en designprocess. Vi använder design/designprocessen som en kraftfull framtidsorienterad förändringsmetodik som är tillämpbar på många olika sorters komplexa och illa definierade problem i samhället, varav hållbarhetsproblematik av olika slag i regel tillhör de mest komplexa och mångdimensionella. Designprocessen är en stark utvecklingskraft då den möjliggör att kunskap från olika discipliner och intressenter integreras i designprocessen för att angripa komplex mångdimensionell problematik. Designprocessen är även en lärande process där ny kunskap, som gagnar alla inblandade, gemensamt skapas. Att tillägga är att designprocessen även fungerar väl för att integrera olika intressenters drivkrafter i gemensamma mål och att designprocessen är ett skalbart och flexibelt arbetssätt vilket gör det relativt lätt att anpassa processen efter storlek och komplexitet gällande det problem som ska lösas. Vår erfarenhet är att designprocessens arbetssätt ger hållbara implementeringsvänliga lösningar som hanterar

och tar hänsyn till alla intressenters behov och krav, och inte minst människans/användarens behov, krav, förutsättningar och villkor. Om inte lösningarna är anpassade och tar hänsyn till människan så tror vi att lösningarna varken kommer att bli implementeringsvänliga eller livskraftiga. Att fånga kommersiella drivkrafter i lösningarna är också något som vi ser som eftersträfvansvärt för att de ska bli implementeringsvänliga och livskraftiga och även kunna bidra till nya värdekedjor och hållbar tillväxt.

Ska man beskriva ovan från perspektivet av vår industriedesignutbildning så skapar vi utvecklingsprojekt där studenter, lärare, forskare och externa samverkande aktörer (så som företag) gemensamt angriper komplex hållbarhetsproblematik och utforskar hållbarhetspotential för att skapa nya hållbara produkter, tjänster, miljöer och system. Dessa projekt drivs av studenterna i deras kurser. Här designar vi projekten och tar kommando över de möjligheter och den potential som finns inom hållbar utveckling men som inte så lätt skulle uppstå spontant utan vår inblandning. Viktigt i projekten är att få människan, teknik, miljö, samhälle och ekonomisk livskraft att samspela. De möjligheter som vi som industriedesignutbildning har att genomföra sådana här projekt ser vi som ett kraftfullt verktyg för akademi/högskola/universitet att konkret bidra till hållbar utveckling och skapa nytta av vår kompetens och kunskap i omgivande samhälle. Dessa projekt där utbildning, forskning, samverkan, innovation, entreprenörskap och hållbarhet integreras korresponderar också väl med Statens utredning Innovation som drivkraft – från forskning till nytta (SOU 2020:59) där högskolorna/universitetens innovationsverksamhet föreslås breddas till att innefatta, inte bara forskningsresultat, utan att även andra kunskaper tillkomna vid högskolan/universitetet kommer till kommersiell och icke-kommersiell nytta. Dessa projekt ger oss också möjligheten att vara en viktig aktör i omgivande samhälles innovationssystem, vilket även stärkts i projekten genom samverkan med regional inkubator och olika stödjande organisationer verksamma inom hållbar innovation, entreprenörskap och företagsskapande.

Vi ser även designprocessen som ett mycket användbart verktyg som kompletterar akademins analytiskt forskande tradition. Det finns en styrka i de mer konkreta resultaten som genereras genom design, något som vi också framgångsrikt kopplat ihop med andra ämnens forskningsprojekt, till exempel HiGs strategiska forskningsprogram inom Hållbar stadsutveckling, där vi konkretiserat ny kunskap dessa forskningsprojekt genererat i

nya och innovativa produkter, tjänster, miljöer och system. På så sätt blir design/designprocessen en hävstång för forskningsresultat att nå marknad och kommersialisering, något som SOU (2020:59) framhäver att högskolor/universitet behöver bli bättre på. På så sätt så kan designprocessen och traditionell analytisk forskning skapa kraftfulla synergier där kunskapsspridningen och nyttan till omgivande samhälle snabbas på genom att kunskapen konkret manifesteras. Att tillägga är att när våra studenter blir alumner så tar de med sig designprocessen som kraftfull förändringsmetodik/utvecklingskraft ut i arbetslivet och fortsätter att använda den för att skapa hållbar förändring och tillväxt. Speciellt då flera av våra alumner startar företag kring hållbar design och innovation så föds även hållbart entreprenörskap vilket förnyar och gör näringslivet mer hållbart."

"Design är synonymt med utveckling, människans ständiga vilja att utveckla saker/situationer/miljöer till det bättre. Designprocessen handlar om att tänka förbi ytan och arbeta på djupet: vad ska förändringen bidra till, för vem, vilka blir konsekvenserna av det för dem."

"Designprocessen så som vi ser och tillämpar den, innehåller undersökande moment i alla led – från omvärldsanalysen (utåt, bakåt, framåt), produktionsplanering, produktutveckling, fram till lansering av produkten och ansvarstagande för hela dess livscykel. Den innebär per definition utprovning, forskning, ifrågasättande och utveckling av såväl material som sammansättningsmetoder, verktyg och tillverkningsprocesser, liksom av den önskade produktens egenskaper både funktionellt och estetiskt."

"Designprocessen är en medveten utvecklingsprocess, i samspel med kända och okända faktorer."

"All utveckling innehåller design, men inte all utveckling bygger på en väl genomförd designprocess, och inte all utveckling leder till väl designade resultat. Design involverar många aktörer och ger dem utrymme att engagera sig och delta. Design värderar estetiska kunskaper och förmåga hos många deltagande aktörer, som värdefull grund för utveckling. Design skapar rik förståelse av nulägen, som undviker bias och fokusering på reduktionistiska problem-identifieringsprocesser. Design ger möjlighet för aktörer att tillsammans enkelt utforska och lära sig av möjliga framtider (och varandra), samtidigt som det driver vår förståelse av nuläget. Design kan ta ett systemperspektiv på utveckling/förändring/omställning/transformation."

"Design har kommit att kopplas till utveckling p g a möjligheten att koordinera resurser mot ett specifikt mål, en rationell aspekt. Dock är utveckling i sig ett komplext begrepp kopplat till linjära processer, medan design snarare är cirkulär i sitt förhållande till omvärlden. Ett bättre ord vore "förändring" som inte antyder en implicit riktning. Design är intimt förknippat med förändringsprocesser. Utveckling/förändring kräver att förutsättningarna och utgångspunkterna ifrågasätts och genomlysas. Designprocessen har sin styrka i att den även bearbetar just förutsättningar och utgångspunkter för processen."

"Vår erfarenhet av att fokusera på processen har gett oväntade lösningar i olika studentuppdrag, vilket uppdragsgivarna sett leda till utveckling. I programmets början var fokus 'design som formgivning' men över tid så har vi sett att 'design som process' så mycket starkare för helheten."

"Detta kräver en väldigt mycket mera omfattande svar än som kan ges kortfattat."

"För oss är design ett verb, något man gör, dvs detsamma som designprocessen. Slutresultatet kan vara en tjänst, en produkt eller en teknisk lösning. Därför är designprocessen centrala i produkt- och tjänsteutveckling, liksom i innovation, samt hållbar samhällsutveckling. Design inbegriper utveckling på flera nivåer: av enskilda produktnära, av produkt-tjänste-system, till sociotekniska system. I vår forskning verkar vi främst på den sociotekniska nivån och inom utbildning verkar vi för att studenter ska lära sig design på alla dessa nivåer."

4. Hur kan design/designprocessen bidra till hållbarhet? Beskriv med egna ord.

"Av samma skäl som ovan. Vi på Form (produkt-design) brukar sedan 5 år tillbaka koppla designprocessen till den cirkulära processen. Vilket gör det lättare att jobba med det mer inkorporerat, det märks också på våra senare examensarbeten. De har med hållbart tänk i hela kedjan även i de projekt som i huvudsak behandlar andra frågeställningar."

"Design gör skillnad för både människor och miljön genom att design är en kraft för förändring. Här menar vi att kvalitet inom design är måttet på förändringar den skapar hos människorna och i en miljö. Eftersom designen påverkar människor och miljö så har designers ett moraliskt ansvar att förbättra livet för de människor som möter och

använder designen. Här ser vi ett skifte i synsättet på design; en förflyttning från att vi tidigare designade objekt till att vi idag designar mening.”

”Design kan bidra till att göra mer hållbara alternativ till de existerande attraktiva, intressanta och meningsfulla. Grunden är att de är hållbart producerade och ansvar tas till produktens hela livscykel och dess potentiella konsekvenser. Design som utformats med sociala och inkluderande perspektiv öppnar för att social, ekologisk och ekonomisk hållbarhet stärks.”

”Foundational ways of thinking rooted in industrialized practices can be shifted to both circular and open approaches, expanding the context beyond human-centeredness, profitability and growth, considering a more holistic view, and finding ways to work with the complexity of ‘wicked problems’.

Design can provide an effective way to work with these wicked problems, “a problem whose social complexity means that it has no determinable stopping point” (Tonkinwise, 2016). by adopting and evolving new processes.”

”En del av denna fråga besvarades under fråga 3 men här kan ytterligare några aspekter adderas. Industridesignprogrammet HiG är inriktad mot hållbarhet och nya biobaserade material, bland annat för att skapa en robust kedja mellan biobaserade material – nya innovativa produkter – marknad. Vi konstaterar att mycket av de hållbarhetsproblem som finns i världen, sett ur ett ekologiskt- och klimatperspektiv, kan härledas till vårt konsumtionsmönster där överkonsumtion, slit-och-släng, fossila råvaror i produkter och våra attityder till detta är bovar i dramat. Alla dessa aspekter försöker vi adressera i vårt industridesignprogram på olika sätt. Kritiska designprocesser använder vi för att uppmärksamma våra attityder mot överkonsumtion, fossila råvaror och slit-och-släng. Traditionella designprocesser använder vi bland annat för att skapa mer robusta produkter och positiva känslor mellan produkt och människa, vilket ökar sannolikheten att produkten får en ökad livslängd då den kan repareras, vårdas och kanske även uppgraderas efter nya behov. Utöver detta så konstaterar vi att fysiska produkter består av material, och inte sällan fossila material, vilket har en negativ klimatpåverkan. Just detta är anledningen till att vi nischat vår industridesignutbildning mot biobaserade material (till exempel skogsråvarubaserade material) som är en förnyelsebar resurs. Och här siktar vi inte bara

på att ersätta befintliga produkters material mot förnyelsebara material, utan vi vill helst se innovation, det vill säga helt nya sorters produktinnovationer som kan skapa nya värdekedjor, hållbar tillväxt och konkurrera bort produkter bestående av fossila material. Vi vill alltså åstadkomma det som Schumpeter kallar ”kreativ förstörelse” vilket är en kraftfull mekanism inom innovation och förnyelse. För att sammanfatta så arbetar vi med tre olika typer av designprocesser och utnyttjar dessas olika styrkor för att angripa hållbarhetsproblematik och generera hållbara lösningar. Dessa tre olika designprocesser kan även kombineras i projekt för att passa specifik komplex hållbarhetsproblematik av social, ekologisk och ekonomisk dimension. Studenterna designar själva sina designprocesser, i dialog med uppdragsgivare (till exempel företag), i deras examensarbeten och det stora flertalet av dessa projekt har stort hållbarhetsinnehåll. När det kommer till designprojekt, i övriga kurser, där hållbarhetsproblematik angrips, så designas dessa av oss lärare och forskare i dialog med externa aktörer, såsom företag och andra organisationer, som har hållbarhetsproblematik. Studenterna genomför sedan projekten som designprocesser i sina kurser i samverkan med de externa aktörerna. I projekten får studenterna även lära sig att vara multidisciplinära gränsgångare för att hantera externa aktörers olika behov, krav och förutsättningar. Detta sätt att arbeta är enligt vår bedömning kraftfullt, speciellt då man får aktörer (studenterna) som under flera veckor helt och fullt lägger ner hårt arbete och kreativitet och tar fram innovativa, hållbara, ekonomiskt livskraftiga och fullt implementeringsvänliga lösningar som kan bidra till en hållbar utveckling och en mer hållbar värld. Då vi sätter cirka 20 studenter på samma hållbarhetsproblem blir det mycket kreativt designarbete som genomförs. Till exempel så är 3 veckor i ett projekt av 20 studenter ekvivalent mot ett års designarbete för en person, och inte minst lika viktigt är att projektet också får 20 studenters kreativitet direkt in i projektet. Är projekten längre så blir mängden arbete så klart mer. Att designa och bemanna våra designprojekt på detta sätt är enligt oss mycket kraftfullt och ger goda resultat i form av nya hållbara, eftersträvarsvärda och ekonomiskt livskraftiga produkter, tjänster, miljöer och system.”

”Design är ett verktyg för att hitta lösningar på människans problem. En medveten och ansvarstagande designprocess omfattar därmed att identifiera beteenden som kan ändras genom design, att identifiera sådant som kan minimera klimatpåverkan i användning, material, tillverkning,

frakt etc., och att arbeta med funktioner och estetiska uttryck som gör att lösningen blir uppskattad och används länge (social, ekonomisk och ekologisk hållbarhet)."

"Alla moment i designprocessen från funktions- och omvärldsanalysen (vad behöver vi och/eller hur kan något befintligt göras bättre?) via materialval, formgivning och utförande (hur gör vi?) till slutprodukten och det totala ansvaret för produktens hela livscykel (cradle to cradle) tar avstamp i hållbarhetsidén – ekologiskt, etiskt, ekonomiskt och estetiskt – och med en cirkulär möbelproduktion som mål."

"Vi arbetar med design som förändringskraft för hållbarhet, definierat som samspelande ekologiska, sociala, kulturella, ekonomiska system. Bidrag kan ske genom förslag på produktnivå (såsom artefakter, processer, vanor), systemnivå (såsom infrastrukturer, verksamhetsmodeller, relationer) och paradigmnivå (såsom normer, värderingar, språk)."

"På ett operativt plan genom att arbeta med lösningar på konkreta hållbarhetsutmaningar. Genom att ha tillvägagångssätt (oavsett omgivande process), som engagerar personer och aktörer i omställningsprocesser, i att kunna se och ta sitt ansvar i omställningar; och kunna fokusera på kunskapandet i omställningsprocessen i sig samtidigt som objekt och system för att stödja processen och varaktig förändring samskapas. Dessutom, genom att på ett strategiskt och kritiskt plan driva på andra områden och kompetenser att göra ännu bättre ifrån sig. (spekulativ och kritisk design)."

"Designprocessen beskriver en cirkulär rörelse. Även om den är till största del aktiv i en specifik fas av värdekedjan tar den hela rörelsen i beräkning när den bedömer lämpliga insatser. Den kan beskrivas som holistisk och fenomenologisk då den relaterar inte enbart till delen, utan även till helheten. Aspekter studeras i ett aktivt förhållande till sin omvärld, inte passiva och separerade från den som i ett laboratorium. Hållbarhetsperspektivet kräver långsiktighet, helhetssyn och en bred förståelse av kausalitet i en process. Dessa aspekter är grundstenar i designprocessen och kan vara ett effektivt (hög grad av målpuppfyllelse) verktyg när teorier skall utföras i praktiken. Designprocessen ifrågasätter även förutsättningarna för processen vilket innebär fördelen att den inkluderar långsiktiga och kontextuella aspekter."

"Det går att "rama in" kurserna i olika teman och därmed sätta ett fokus åt studenterna. Jag som lärare eller en extern uppdragsgivare kan ju också gå in med en frågeställning eller ett problem/hinder som ska tittas på. I programmet har under ett antal år en kurs i 'Design för hållbarhet' [...]."

"Vi anser att design är centralt för att ta sig an dagens komplexa samhällsutmaningar, vilka inkluderar hållbarhets- och klimatfrågor. Designprocesser kan hantera osäkerhet och hög grad av komplexitet i en samtid som präglas av föränderlighet. Vidare är designprocesser viktiga för att skapa positiva framtidsbilder och för att materialisera olika och mindre resurskrävande framtider. Design kan användas för att adressera olika inlåsningar, vilket är nödvändigt för att skapa grund för hållbarhetsomställning. Genom att skapa prototyper av hållbara lösningar, som kan testas och itereras kan design snabba på förändringsprocesser och verka som en katalysator för en hållbar framtid. Design är människocentrerad och bidrar till en helhetssyn där ekologisk, ekonomisk och social hållbarhet samspekar."

5. Hur kan design/designprocessen bidra till utveckling inom företag och offentlig förvaltning? Precisera varför och ange var det är särskilt angeläget att detta sker?

"I designprocessens tidiga skede handlar det om att förstå och definiera en utmaning eller en befintlig situation. Genom att förstå situationen och upptäcka problem, brister och/eller utvecklingspotential så kan också detta definieras om till nästa steg som handlar om att lösa problemet. Det sker iterativt och användarna är med i processen och testar olika lösningar och på så sätt säkerställs resultatet. Då kan vi på ett strukturerat och systematiskt sätt tillmötesgå användares behov. Ett exempel är inom universell utformning och digital tillgänglighet där företag och offentlig förvaltning idag behöver ställa om och utveckla design av system och tjänster för att möta samhällelig förändring."

"Designers är vana att arbeta med design metoder i processer som innebär intressekonflikter, olika mål och användares olika synpunkter och erfarenheter. Genom att visualisera, materialisera eller idégenerera kan företag och organisationer syn på kunskap och erfarenheter både inom och utanför den egna verksamheten. Design kan på ett direkt och kommunikativt sätt visa hur något skulle kunna se ut, göras, fungera."

"Companies can through well-informed design research and open innovation provide meaningful solutions. Through design we can also imagine futures and investigate consequences of choices made, to avoid unintended results."

"Vår erfarenhet är att design/designprocessen kan vara mycket användbar för offentlig förvaltning om det är så att designprocessen får resurser, legitimitet och tillåts ta plats. Här tänker jag spontant på fruktbara satsningar där design- och innovationskontor inrättats i landsting, kommuner och statliga verksamheter. Offentlig förvaltning kan ha stor nytta av designprocessen som arbetsmetod för att skapa förnyelse, ökat medborgare/kundvärde och effektivisera sin verksamhet. När inte osthyvel-principen längre räcker till för effektivisering i offentlig förvaltning så tror vi att designprocessen som arbetsmetod kan skapa innovativa resultat där mer värde för medborgarna kan skapas ur begränsade resurser. Gällande företag så är det självklart att designprocessen är användbar för att utveckla organisation, ledarskap, processer och värdeerbjudande mot kund och användare. Företag måste ständigt utvecklas på många sätt för att behålla sin konkurrensförmåga och här är designprocessen som central metodik självklar för oss. Hur vi som industridesignutbildning arbetar med detta framgår i svaren till fråga 3 och 4 ovan."

"Design omfattar ett annorlunda sätt att tänka och agera som skiljer sig från den teknisk-ekonomiska rationalitet som präglat företag och offentlig verksamhet under lång tid. Strategiskt implementerad design (personer med designkompetens såväl som designprocesser och lösningar) kan därmed vara effektiva verktyg för att tänka om verksamheten i grunden, och skapa lösningar som bidrar till bättre arbetsplatser, utvecklad affärspotential, breddad verksamhet och hållbarhet för företagen/offentliga sektorn samt bättre lösningar för människan."

"Design/designprocessen kan vara ett verktyg för både mindre och större företag inom tillverkningsindustrin att uppnå hållbarhetsmålen och stärker sitt varumärke genom utveckling av produkter i nyskapande design – och därmed skapa förutsättningar för egen ekonomisk utveckling och överlevnad. Designprocessen är för oss som arbetar med utbildning inom design en innovationskraft särskilt i de situationer där flera studenter/lärare/forskare arbetar ihop. Designade föremål kan öka välbefinnandet hos de anställda eller hos människor som vistas i lokalerna och umgås med föremålen på ett sätt som säkerställer trivsel och motverkar fysisk och psykisk ohälsa."

"Design kan bidra genom samarbetsprocesser och metoder, verksamhetsmodeller, förståelser av drivkrafter etc. Vi gör detta, tex, genom samarbeten, medverkan i forskning och utbildning, samt alumni. Det är angeläget eftersom samhället står inför samverkande miljömässiga och sociala utmaningar där alla aktörer måste agera."

"Genom verkligt samskapande. Genom relationellt arbete. Genom konstruktivt kritiskt arbete. Flera olika förklaringar finns i de andra svaren, hoppas jag."

"I en samhällskontext där tillgången på resurser är begränsad och effekterna av en aktivitet måste bedömas på både kort och lång sikt, både vertikalt och horisontellt, kan designprocesser bidra till att verksamheter får större kontroll på sina processer. Det i sin tur gör att de kan bli mer effektiva, i betydelsen bättre på att uppfylla och leva upp till omvärldens behov, krav och förväntningar. Som problemlösningsprocess har den sin styrka i att den ifrågasätter förutsättningarna och utgångspunkterna för processen."

"Designprocessen kan och bör medföra att det finns en stor empati i arbetet. Att alla berörda parter/aktörer får komma till tals/ tilltalas. Detta behövs för att inte de röststarka med pondus/ utbildning/ status och makt ska styra utan att alla aktörer får vara med. Inom offentlig förvaltning ser jag det som mest angeläget då man behöver förankra och förklara processer och förändringar för invånare eftersom all offentlig makt utgår från folket."

"Design kan bidra på många sätt och på flera nivåer: från en konkret utvecklingsnivå till en mer abstrakt och visionär nivå. Designers har en förmåga att behålla en helhetssyn och både kunna se till den enskilda individens behov, till praktiska förutsättningar och samtidigt hålla en strategisk utveckling i fokus. Just detta helhetstänkande, med människan i centrum, är viktigt för att skapa en hållbar samhällsutveckling. Ett konkret förslag där designers skulle kunna göra skillnad är i innovationsupphandling."

6. Ge exempel på (cases) när design gjort stor skillnad för utveckling och hållbarhet.

"Snart sagt alla designprojekt vi känner till gör stor skillnad för utveckling på olika sätt. Vårt designprogram är Hållbarhetsrelaterat och det görs inte ett enda projekt utan att hänsyn tas till hållbarhetsfrågor. Skall exempel tas från arbetslivet eller från projekt utförda inom lärosätet? Nationella eller internationella exempel?"

"Ett aktuellt exempel när design gör stor skillnad är Jakob Trollbäcks design av FN:s globala mål för hållbar utveckling. Här har designen av de 17 målen och 169 delmålen betydelse för människors förståelse av de samhälleliga utmaningar och komplexa företeelser som världens står inför. Systemet kan på så vis bidra till att målen är enklare att uppfatta och därmed mer uppnåeliga samt att visualiseringarna kan bidra till både insikter och engagemang. Ett exempel på hur vi arbetar inom designutbildning är att vi har fokus på design för ett hållbart samhälle. I det självständiga arbetet ska till exempel grafiska designstudenterna förhålla sig till och värdera designproblem, designprocesser och designlösningar med koppling till Agenda 2030. Det upplägget har tillämpats sedan 2012 och under åren har flertalet studenter i sina design-case manifesterat hur design bidrar till ömsesidig förståelse och på lång sikt en bättre värld."

"Kräver lägre svar. Inom cirkulär design, design för disassemblage eller produktionstekniker där LCA analyser har varit grundläggande och omfattande. Eller exempel där attraktiv hållbar design plötsligt gjort tidigare produkter helt obsoleta/irrelevanta eller etiskt oförsvarbara."

"BIG BAG who transformed the building material recycling transport system."

"Vi har vid Industridesignprogrammet genomfört många cases där design gjort skillnad för utveckling och hållbarhet. Ett exempel som pågår nu är att vi jobbar med stora spillbitar av så kallade KL-element (korslimmat trä) som används till att bygga höga trähus. I de stora block av KL som produceras skärs bitar sedan ut för dörrar och fönster och dessa bitar av prima korslimmat trä flisas i dagsläget ner och blir till värmepellets. Detta spill kan vara så högt som 40% av de ursprungliga KL-elementen. Vi har utifrån detta skapat ett större projekt där industridesignstudenterna får jobba med materialdrivna designprocesser där de utskurna KL-bitarna förädlas till nya hållbara produkter och värdekedjor som ökar den cirkulära bioekonomin. Projektet inkluderar studenter, lärare och forskare från industridesignprogrammet, företaget Holmen, White arkitekter, Sara Kulturhus i Skellefteå (som är byggt av KL-element) samt externa konsulter. Denna konstellation av aktörer har en ekonomisk uppsida från start och gemensamt arbetat för ökad cirkulär ekonomi med minskat spill. Detta har resulterat i nya hållbara och innovativa produkter som kommer att ställas ut på Möbelmässan i Älvsjö 2022. Ett annat framgångsrikt exempel på hållbarhetsprojekt är när vi jobbade med 3D-printat

trä i samverkan med Edsbyverken kontorsmöbler, The Wood Region i Värmland, Hälsinglands museum, RISE Bioekonomi, externa konsulter och studenter, lärare och forskare från Industridesignprogrammet. Här utvecklades nya innovativa och hållbara kommersiella kontorsmöbellösningar. Speciellt i detta projekt var kombinationen av en speciell tillverkningsteknik (3D-printing) och utskriftsbar biokomposit av granfibrer och bioplast. Social hållbarhetsproblematik hade ett stort utrymme i projektet i och med alla nya krav och behov som uppstod gällande kontorsarbete i hemmet i och med Covid-19 pandemin. Ytterligare exempel på projekt, med stort hållbarhetsinnehåll, som organiserats och genomförts likt ovan projekt, med externa aktörer, har varit materialdrivna designprocesser där världens starkaste papper, materialet FibreForm från Billerud Korsnäs, varit utgångspunkt för nya innovativa produkter. Ett projekt, tillsammans med Växbo lin AB och Hälsinglands museum, där materialet Lin utforskats för nya mer moderna tillämpningar inom friluftsliv är ett annat exempel. Ett projekt som precis avslutats är då vi arbetade med spillmaterial från sågverksindustrin som blånadsved, fetved och kvistved. Resultaten från detta projekt ska nu kommersialiseras i samarbete med ett annat innovationsprojekt vid Högskolan i Gävle som heter Horizontal lab, för att skapa hållbar innovation, nya hållbara värdekedjor och nya hållbara företag. Det finns många fler exempel, speciellt om man också räknar med alla examensarbeten som inkluderar hållbarhetsproblem."

"Experio labs arbete med tjänstedesign i regioner och kommuner Genuslabbets arbete med företag för att utveckla produkter och tjänster utifrån normkreativ design. Alla våra studenter examensarbeten..."

"Folkforms samarbete med belysningstillverkaren Örsjö, mässingsverket Skultuna och lädergarveriet Tärnsjö är exempel på en designdriven, forskningsliknande design i skärningspunkten mellan industri och design, hantverk och kulturarv som främjar både utveckling och hållbarhet på sikt."

"Föreställningar om att designer arbetar endast på produktnivå hindrar mer strategiskt arbete. Föreställningar att design per automatik är kopplat till industri hindrar också. Begränsning i vilka som ser design som ett möjligt yrke och ekonomiska möjligheter för en större mångfald av människor att studera design."

"Föreställningar om att designer arbetar endast på produktiv nivå hindrar mer strategiskt arbete. Föreställningar att design per automatik är kopplat till industri hindrar också. Begränsning i vilka som ser design som ett möjligt yrke och ekonomiska möjligheter för en större mångfald av människor att studera design."

"I den pågående omställningen till god och nära vård har design spelat en central roll för att på riktigt ta ett personcentrerat perspektiv och angreppssätt. Det handlar till exempel om etablering och spridningen av Experio Lab, och med det för några år sedan initierade Hälsolabbet. (social hållbarhet) I utvecklingen mot hållbarhet i städer (H22) bidrar design dels med att skapa visioner men också med att möjliggöra för många att delta i att göra avvägningar mellan olika sorters hållbarhet (tex mellan kulturarv och tillväxt) I samhällsutmaningar, som tex segregation (Hypoteslabbet Invånarlabbet i Helsingborg), bidrar design med angreppssätt som fokuserar på det långsiktiga och relationella snarare än de partikulära insatserna som driver normbegränsningar."

- "Förpackningsindustrins utveckling mot mer hållbara förpackningar; återvinning, återbruk, och värdeskapande.
- Fordonsindustrins utveckling mot hållbar produktion; återbruk, cirkularitet, spårbarhet, märkning
- Svenska möbelindustrins övergång från hantverksbaserad tillverkning till industriell (1940 – 1980-talet)
- Hushållsprodukters tillgänglighetsanpassning för funktionsvarierade (1970-talet –)
- Apples/Rank Xerox brukarfokuserade användargränssnitt för datorer (1980-talet)
- Hög- och sänkbara arbetsbord
- Håll Sverige Rent-kampanjen (1970-tal)"

"I kursen för 'Design för hållbar utveckling' har studenterna tittat på sitt egna konsumtionsmönster och även tagit sig an matsvinn på universitetet. Ett flertal examensarbeten har uppmärksammat idéer och förhållningssätt till mer klimatanpassade och hållbara lösningar för transport, elförsörjning och material i förbrukningsvaror bland annat. Sommar-designkontor har förekommit och då togs "kikhål" fram i IKEAs platta paket för att bekräfta rätt färg på detaljer istället för att paket bröts upp och då lämnades förstörda."

"Exempel är den arbetshubb i Botkyrka som skapades inom forskningsprogrammet Mistra Sams, ett koncept som fått spridning. Ett annat är design experimentlägenhet om CoLiving för studenter som byggt på KTH campus och som också ska skalas upp av Akademiska hus. För fler exempel på designforskning med fokus på hållbar utveckling titta gärna på Green Leaps hemsida: www.greenleap.kth.se. Vi har mer än 500 olika exempel på examensarbeten samt andra forskningsprojekt där design har gjort skillnad. Hållbarhet är centralt i alla våra designkurser och det är dessutom ett krav för högskolan. Se gärna vår hemsida för exempel."

7. Vilka hinder finns för design/designprocesser att bidra till utveckling och hållbarhet?

"Som högskola: Politisk styrning i fråga om akademisk och institutionell frihet. Som designer: Fortsatt illa fungerande arvoderingssystem och upphovsrättsliga frågor. Som företag: Fortsatt subventionering av energikostnader och fortsatt lite fokus på hur mycket producerande företag står för utsläpp m.m."

"Om vi designar ohållbart så lever vi våra liv ohållbart. Ur ett kritiskt designperspektiv kan därför invanda ovanor, normstrukturer i samhället och institutionalisering i designbransch vara hinder för hur mer hållbara designprocesser kan bidra till utveckling."

"Dels har samtida design en pedagogisk utmaning i att kommunicera vad design är och kan vara. Hur produkt, tjänst, systemtänkande numera präglar praktiken. Dels kan design i ett för snabbt problemlösarparadigm ibland leda till design som genererar onödigt greenwashing, överflödigt produktion i strävan efter innovation etc. Att pröva idéer inkluderande och hållbart kan ibland kräva (tidsmässigt och monetärt), därför måste värdet att gå denna extra mil bli synligt för dem som engageras."

"Design has formed as a field in an entanglement with the forces, ideals and practices that have shaped the current complex challenges we are facing. The negative impacts of industrial design today largely have to do with design's strong liaison with industries and businesses producing things and services for consumption. This has led to design being enmeshed in ecological and economical practices of unsustainability, which need to be rethought if design is to be able to support sustainable ways of living."

"Inom akademien så kan det faktum att design/designprocesser är svåra att kommunicera vara ett hinder eftersom den analytiska forsknings-traditionen är så stark. Just detta att man kan göra forskning genom design och använda design-processen som metod inom forskning kan vara svårt att greppa och acceptera för vissa. Men resultaten från genomförda designprocesser är relativt lätta att kommunicera och förstå av många men designprocess är svår förstådd. Dock har vi upplevt att en ökad förståelse för designprocessens kvalitéer från många av våra samarbetspartners. Pratar man om hinder i allmänhet så är design-processer svåra att kommunicera i tal och skrift och därför svåra att värdera för de som inte är invigda i arbetssättet. Men om man som aktör deltar i designprocesser och/eller får ta del av resultaten därav, så ökar acceptansgraden markant. Se även svaret på fråga 9."

"Att design fortsätter att beskrivas som endast yta och endast produkter. Att endast prata om att design bidrar till affärsnytta (ekonomisk vinning) istället för att adressera att design påverkar så mycket runt omkring oss och ska vi åstadkomma en hållbar framtid behöver vi prata design, på allvar. Att utbildningsprogrammen inte förmedlar en bredare kunskap och ansvar för design och adresserar design som utvecklingskraft. Att designers inte tar ansvar för sina lösningar."

"Bristande mod och bristande resurser att satsa på små produkter i små begränsade upplagor för små kundgrupper är kanske det främsta hindret för utvecklingen av en hållbarhetsbefrämjande design. Begränsad tid för omvärldsanalys, tvärvetenskapliga och gränsoverskridande möten och design driven forskning är ett annat hinder."

"Forskningsutlysningar med större utrymme för design. Kommunikation av designens möjliga roll i alla sektorer. Koppling av design och hållbarhet bortom förbättring av produkter."

"De främsta hindren är de föreställningar som är dominant kring design – att det handlar om form-givning och design thinking, en naiv inställning inom arkitekturen till design, och att organisationer inte arbetar med sin designförmåga (eller annorlunda uttryckt inte arbetar med att integrera design i organisationen utan särbehandlar). Ett hinder som följer med detta är att organisationer och individer fortsätter att reproducera de här bilderna. På samma sätt som att samma aktörer reproducerar idén om designprocessen som ett isolat, snarare än design som en profession och kompetens som behöver integreras i organisation och processer."

"Många av de värden som gör skillnad för människors livsvillkor är inte mätbara i naturvetenskaplig mening. Då vår kultur använder sig av mätbarhet som enda värdemätare blir mycket av det som design kan bidra med, inte dokumenterat och formaliserat. I beslutsprocesser kring upphandling räknas inte de flesta värden in vilket leder till att producenterna inte utvecklar de aspekterna av produkterna. Det finns också en tendens hos konsumenter och brukare att säga att en vill ha "utveckling" och "nytänkande" när en egentligen menar att en vill ha det bekanta men av rätt referensgrupper högt värderade. Förändringsobenägenheten är en av de stora bromsklotsarna för utveckling i en hållbar riktning."

"Fördomar kring design och bristande förståelse om vad det är. Att design inte är bara formgivning eller en "snygg" produkt. Risk för kompetensbrist på lärosätet."

8. Vad kan politiken göra för att stärka designens ställning?

"För att bra design ska göras behöver vi välutbildade och nytänkande designers. Nytänkande därför att de bästa innovationer är sprungna ur demokratier som bedriver akademisk frihet och fria val av forskarämnen. Därför är det viktigt att främja och skydda högskolornas institutionella och akademiska frihet. En annan viktig faktor som fungerar svagt i Sverige är designers arbets- och upphovsrättsliga villkor. Om designers efter utbildning inte får arvoden (royalty är inget arvode, enbart en licens/hyra för upphovsrätt) Arvoden bör ses över och upphovsrätten bör stärkas i form av att man inte kan villkora, tidsbegränsa eller skriva bort den i avtal."

"Beslut som stödjer hållbar utveckling, nyttjande av designforskning och mer medel att söka på både vetenskaplig och konstnärlig grund."

"Stödja utbildning, forskning, innovations hubs öppet för företag, organisationer, offentlig sektor och entreprenörer med seriöst hållbarhetsfokus."

"Initiate a national design council that includes not just the traditional and established areas of design (or form), but that starts from the much wider and more transformative notion of design that is now driving new business areas, as well as education and research. Such a council would have to collaborate across sectors, including both private and public spheres as well as higher education and research."

”Detta är en svår fråga men vår uppfattning är att politiken kan stärka designens ställning genom att bejaka och politiskt stödja designprocessen som en kraftfull förändringsmetodik som är tillämpningsbar för många fler situationer och problem än man tror. Här tänker jag spontant på fruktbara satsningar där design- och innovationskontor inrättats både i landsting, kommuner och staten. Även offentlig förvaltning kan ha stor nytta av designprocessen som arbetsmetod för att skapa förnyelse, ökat medborgare/kundvärde och effektivisera sina processer. Designprocessen och dess designmetoder är synnerligen lämpad för att angripa många av de problem som finns i samhället/världen och kan bidra på många olika nivåer gällande hållbar utveckling. Med det sagt så tycker vi att designpolitiken borde få ta mer plats och då speciellt inom den breda innovationspolitiken. Fler och större satsningar på design/designprocessen som arbetssätt för innovation och hållbar utveckling inom många fler områden är här önskvärt. När det kommer till designutbildningar så tycker vi att politiken också borde uppmärksamma dessa utbildningar som viktiga för högskolor och universitets innovationskraft då dessa utbildningars projekt kan skapa hållbar innovation på två olika sätt. Det ena sättet är att genom gemensamma designprojekt med aktörer från omgivande samhälle kan resultera i hållbar innovation, utveckling och tillväxt. Det andra sättet är att i gemensamma designprojekt med andra forskargrupper så kan ny kunskap transformeras och konkretiseras i nya hållbara innovativa produkter, tjänster, miljöer och system som kan bidra till ökad nytta i omgivande samhälle och ge hållbar utveckling.”

”Bidra till att sprida kunskapen om design som så mycket mer än yta och produkter. Att se till att det finns koppling till designforskning i utbildningsprogram, designlärare behöver i många fall utveckla sin kunskap som är från 80-talet och bara handlar om yta. Att säkerställa att utbildningsprogrammen inom design arbetar med en bredare förståelse av begreppet. Att arbeta in designkompetens i forskningsutlysningar, där den idag är obefintlig och endast kan smygas in.”

”Politiska beslut kan säkra tilldelningen av skattemedel som via statliga fördelningssystem möjliggör workshops och andra utvecklingsarenor som inte som första mål har ekonomisk vinst och som ger utrymme för ett förutsättningslöst experimenterande med t ex spillmaterial eller nyskapande kombinationer av high-tech och low-tech. Designpolitiska mål och visioner bör vara vägledande för de politiska beslut som krävs för att

få till stånd en strukturell förändring av produktionen från det linjära till det cirkulära. Ett annat verktyg, säkrat genom politiskt beslut, kan vara åtgärder för certifiering och beskattning som styrmedel för omställningen till en grönare produktion och utfasning av hållbarhetsfientliga material, transporter, arbetsvillkor och tillverkningsprocesser. Med regler och riktlinjer fastslagna genom politiska beslut blir signalerna till producentledet tydligt att omställningen till en hållbar cirkulär möbelindustri är nödvändig om Agenda 2030-målen ska uppnås. Vi prioriterar vi ansvarstagandet för en utbildning till gagn för en hållbar möbelproduktion. Detta arbete förutsätter dock en utökad tilldelning av statliga medel öronmärkta för kompetensutveckling av lärarkåren inom hållbarhetsfrågor.”

”Hos potentiella arbetsgivare, media, beslutsfattare.”

”Politiken skall skapa förutsättningar för att design skall kunna utvecklas och bidra till andra områdens utveckling. Politiken skall skapa förutsättningar och strukturer för uthållig forskning och hållbar kompetensförsörjning. Politiken skall skapa förutsättningar så att design kan ta återkommande kritiska utvecklingssteg. Politiken skall också integrera design i flera olika politikområden och departement, så att fler politikområden kan drivas på och utmanas av design som kunskapsområde.”

”Politiker kan lagstifta och stödja en utveckling mot en högre medvetenhet om olika kvaliteter och hur de påverkar människor. Vara föredömliga i sitt eget agerande och ställa krav på producenter och konsumenter.”

”Ny satsning av forskningspengar på design som process. Möjligen mer av Tjänstedesign för grundskolan och kommunens interaktion med invånare vad gäller konsumtion/ återvinning/ resurser. I början av 2000-talet genomfördes en nationell designsatsning där vi fick förpackningen som värdeskapare vilket var väldigt positivt för studenterna. Detta skedde då genom Designstudio Värmland. Det lyfte design i Värmland och därför finns Experio Lab inom regionen idag, där flera av tidigare studenter arbetar med tjänstedesign/ medskapande bland annat.”

”Energimyndighetens utlysning ”en energieffektiv vardag” är ett exempel på ett bra projekt som stärker våra möjligheter till att göra skillnad. Något som vi saknar är en öronmärkt ”design-peng”. [...] Men om vi kunde få samma medel [...] skulle även detta göra en stor skillnad.”

"Energimyndighetens utlysning "Design för energieffektiv vardag" är ett exempel på hur forskningsfinansiärer kan möjliggöra forskningsprojekt med design som verktyg. Ett annat sätt är att öka ersättningsnivåerna för kurser och utbildningar, så att fler får "designpeng". Idag har bara designhögskolorna och några andra "designpeng" för designkurser. Vi bedriver resurskrävande utbildning inom design med samma ersättning som teknikkurser, vilket är en tredjedel av ersättningen. I och med att man arbetar mer utmaningsdrivet blir kurser i designmetodik och designtänkande alltmer efterfrågade på universitet och högskolor. Inom design har vi svårt att tillgodose den efterfrågan som finns eftersom ersättningen är så låg. [...] För vår enhet skulle designpeng för vår undervisning i designämnet göra stor skillnad. Det skulle också ge incitament till fler utbildningar att integrera design."

9. Hos vilka målgrupper behöver designmedvetandet stärkas?

"De producerande företagen. Det är nästan enbart de som har makten över medlen inom produktion idag. Så länge designers har försvagade arbetsvillkor finns inte krafterna att kunna påverka företagen mer än i små former, som förvisso också gör skillnad: i materialval och upplysning. För formgivare och högskolor HAR en stor kunskap och stort intresse sedan lång tid tillbaka i frågor om hållbarhet. Det ligger i designerns yrkesroll att de alltid är extra tidiga i att ta till sig nya material och tekniker. De har sedan länge (innan de producerande företagen) fört dessa diskussioner internt."

"Designmedvetandet behöver stärkas hos politiker, i offentlig förvaltning och på designbyråer. Även den vanliga konsumenten behöver förstå designens påverkan på samhället, här kan en nyckelmålgrupp vara aktörer i sociala mediekkanaler."

"Politiker, beslutfattare men även bred allmänhet. Designämnet borde adresseras redan i grundskolan. Lika självklart som bild och slöjd!"

"Decision makers and the society in general, to make it a tool for societal transformation available for everyone."

"Vår erfarenhet är att designmedvetandet behöver stärkas hos många målgrupper. I detta tror vi att det är viktigt att få olika målgrupper att se design/designprocessen som ett effektivt och ändamålsenligt förändringsverktyg när något

nytt och bättre eftersträvas och/eller då mångdimensionella, komplexa och illa definierade problem ska lösas. Vår erfarenhet är att då vi genomfört designprojekt med nya externa aktörer så är det först då de får ta del av de kreativa och nytänkande lösningarna som genererats i slutet av designprocessen som de förstår nyttan och förändringskraften i design. Målgrupperna brukar då även få en djupare förståelse för design som process. Ju fler målgrupper som involveras i designprocesser/projekt desto mer stärks målgruppernas designmedvetenhet."

"Hos de allra flesta, men specifikt hos politiker, offentlig sektor, företag, forskningsfinansiärer."

"Målgrupper som behöver nås är inte i första hand de som själva arbetar med design och designutbildning utan de som förväntas vara dess kunder, inköpare och beställare av möbler och inredningar till offentliga rum. Och då tänker jag inte i första hand på de rum där medvetenheten om design redan är hög (som museer och andra kulturarenor). Jag tänker på en stor gråzon av offentliga rum inom kyrklig, kommunal och landstingens förvaltning (församlingsgårdar, skolor, förskolor, väntrum i vårdcentraler, vård- och omsorgsboende mm)."

"Målgrupper som behöver nås är inte i första hand de som själva arbetar med design och designutbildning utan de som förväntas vara dess kunder, inköpare och beställare av möbler och inredningar till offentliga rum. Och då tänker jag inte i första hand på de rum där medvetenheten om design redan är hög (som museer och andra kulturarenor). Jag tänker på en stor gråzon av offentliga rum inom kyrklig, kommunal och landstingens förvaltning (församlingsgårdar, skolor, förskolor, väntrum i vårdcentraler, vård- och omsorgsboende mm)."

"Till att börja med behöver de två bilder av design (formgivna objekt och design thinking) som har det starkaste fästet i det allmänna medvetandet kompletteras, eller möjligen förändras.

Två exempel om att/hur designmedvetenheten behöver förändras;

- när SI marknadsför svensk design utomlands, så är det fortfarande med fokus på objekten och på hur design är ett verktyg för hållbarhetssträvanden. Inte hur designprocesser och spekulativ design i sig driver andra områdens hållbarhetssträvanden. - vid ett gemensamt event i Shanghai där flera av de nordiska designskolorna visade upp sitt arbete, valdes från Sverige ut skolor som framförallt visar

upp färdiga objekt, medan från de andra Nordiska länderna presenterades en mycket bredare palett av design, från samhällsutmaningar, över tjänster, till objekt. För den extrema utvecklingen som har skett, bland annat bland universitet i Shanghai, framstår svensk utbildning som traditionell och inte som en del av en framtida utveckling inom design. De två allmänna bilderna behöver inte stärkas, utan snarare bli svagare. Särskilt med tanke på att en av de stora exporterna från Sverige (tillsammans med andra nordiska länder) vad gäller design är det som idag kallas codesign (vilket föregicks av "cooperative design" här i Norden)."

"På ledningsnivå inom olika sektorer; privat/regionalt/ lärosäten och inom politiken. I det gemensamma mötet- med visualisering som kommunikativt verktyg."

"Beslutsfattare inom offentlig och privata sektorn behöver få en starkare förståelse för detta för att på så sett få en så optimal utväxling av den kunskapen som tillhandahålls via oss (teknisk design) samt andra lärosäten som driver dessa frågor."

"Beslutsfattare inom offentlig och privata sektorn behöver få en djupare förståelse för design. Idag är det självklart att man arbetar med jurister, ekonomer och kommunikatörer men design är ännu viktigare om man söker efter att utveckla en hållbar framtid. Kunskap som finns hos oss och som våra studenter har när de kommer ut i samhället skulle kunna växlas upp och få ge resultat."

Appendix 2: Intervjulist

Intervjuade

Aina Nilsson Ström	ArkDes insynsråd
Aino Vepsäläinen	Designforum Finland
Albert Edman	RISE
Alex Liebert	Usify
Ambra Trotto	RISE
Anders Wijkman	Circular Sweden, Viable Cities
Andreas Säfström	Ericsson
Anna Elzer Oscarsson	Svensk Form Väst
Anna Hag	Näringsdepartementet
Anna Olofsson	Umeå kommun
Anna Sivert	Upphandlingsmyndigheten
Anne Flybo	Tidigare nationellt ansvarig SVIDs regionverksamhet
Annelie Sjöberg	Barnombudsmannen
Annika Berner	Beckmans Designhögskola
Birgitta Nilsson	Region Västra Götaland
Björn Nordin	Svenskt Trä
Bo Tonnquist	Proconova
Boel Hermansson	Svensk Form Väst
Carola Määtä	Polisen
Christer Larsson	Aktiebolaget Hela staden
Christian Bason	Danish Design Center
Dan Hill	Vinnova
Deborah Dawton	Design Business Association
Demian Horst	Designhögskolan Umeå
Don Norman	University of California, San Diego
Dorte Bo Bojesen	Form/Design Center
Ebrima Faye	Trygg Hansa
Eric De Groat	ArkDes
Eva Karlsson	Houdini
Fredrik Lindegren	Umeå kommun
Halla Helgadóttir	Iceland Design and Architecture
Helena Bjarnegård	Boverket
Helena Hansson	Göteborgs Universitet
Henrik Göte	Synskadades Riksförbund (SRF)
Jaana Järretorp	Region Skåne
Jakob Trollbäck	The New Division Trollbäck+Company
Jan-Eric Moreau	LO (tidigare)
Jenny Bergström	Svenska institutet
Jenny Nordberg	SPOK Jenny Nordberg Designstudio AB
Jenny Stefansdotter Stentoft	Omforma
Jeroen Peeters	RISE
Joakim Sandberg	Region Västerbotten
Jon Fällström	Umeå Stadsbibliotek
Jonna Bornemark	Södertörns högskola
Karin Svensson	ArkDes
Karolina Celinska	Delaktighet Handlingskraft Rörelsefrihet (DHR)
Karolina Nätterlund	Designcentrum, Region Jämtland Härjedalen
Karolina Westenhoff	Omforma
Katti Höflin	Region Västra Götaland
Kestin Sylwan	Omforma
Kieran Long	ArkDes
Klara Persson	Bolon
Klas Rabe	Kreativa Sverige - nationell strategi för kulturella och kreativa näringar
Lars Ydreskog	LKAB
Lisbeth Svengren Holm	Göteborgs Universitet
Lotta Ahlvar	Hemslöjden i Östergötland
Magdalena Malm	ArkDes
Marcus Jahnke	Göteborgs centrum för hållbar utveckling
Maria Lindroos	Futurniture
Marlene	RISE
Nina Due	Röhsska
Per Anders Johansson	Perark Statens fastighetsverk (tidigare)

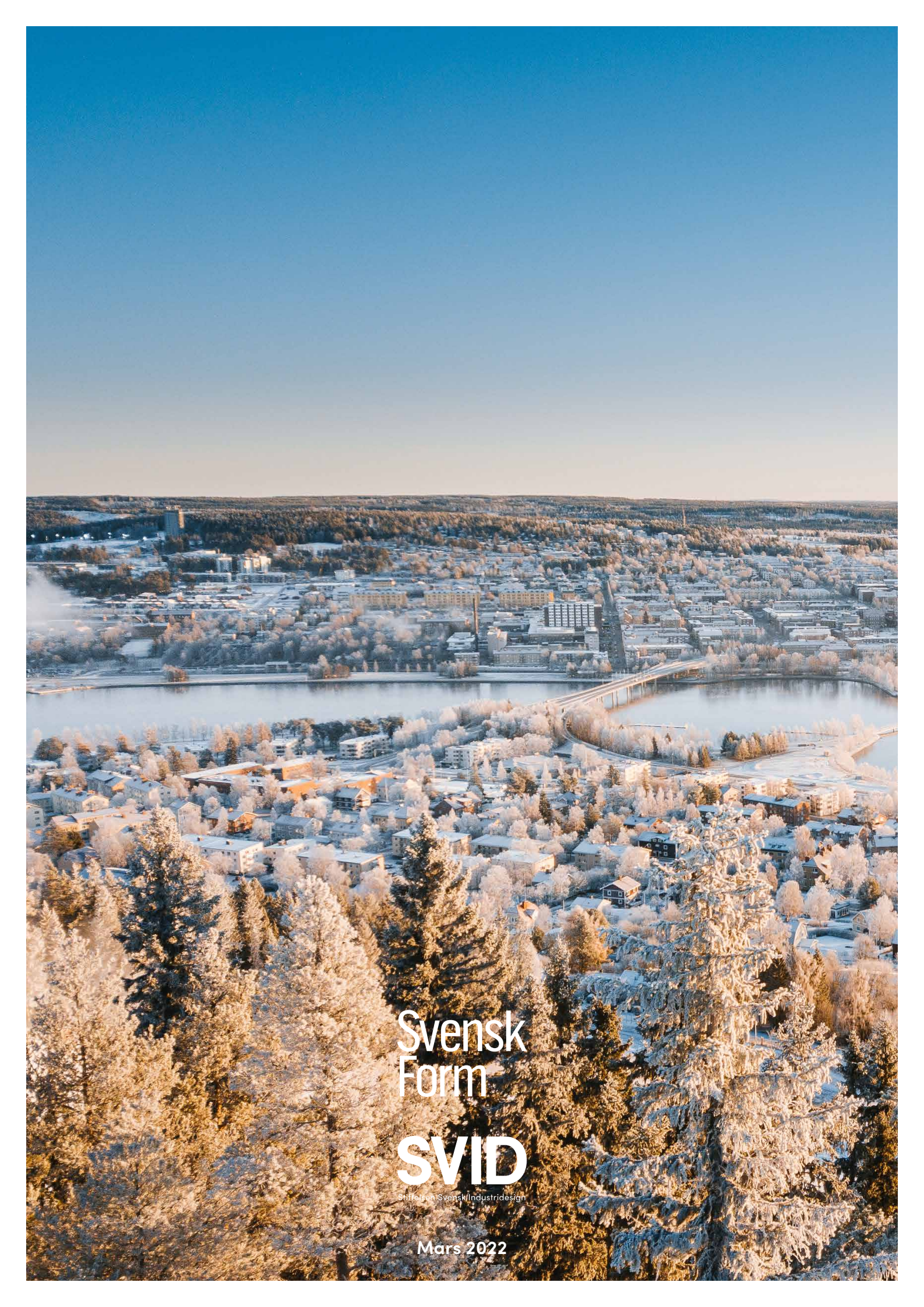
Pernilla Helmersson	Umeå kommun
Pernilla Wåhlin Norén	Borlänge kommun
Ralf Rosenberg	Designkonsulterna
Rozina Spinnoy	BIDs Belgium
Salla Heinänen	Ornamo
Sara Szyber	Sara Szyber Produktion HDK-Valand, Campus Steneby
Sara Tunheden	Sara Tunheden AB Innovationsguiden (tidigare)
Sarah Williams Goldhagen	Harvard University (tidigare)
Stefan Holmlid	Linköpings Universitet
Stefan Ytterborn	Cake
Suzanne Pluntke	Boverket
Tobias Olsson	Sveriges Arkitekter
Tomas Edman	Experio Lab
Tor Inge Hjemdal	DOGA
Torsten Hild	HDK-Valand, Campus Steneby
Zina Norin	Upphandlingsmyndigheten
Åsa Domeij	Delegationen för cirkulär ekonomi Axfood
Åsa Wikberg Nilsson	Luleå Tekniska Universitet

**Lärosäten som fått enkät den 7 eller 8 december 2021,
samt påminnelse andra veckan i januari, 2022.**

Beckmans designhögskola
Broby Grafiska
Capellagården
Carl Malmsten Linköping Universitet
Chalmers Arkitektur och samhällsbyggnadsteknik
Forsbergs reklamskola
HDK-Valand
HDK-Valand Campus Steneby
Hyper Island
Högskolan i Gävle
IoD Karlstad Universitet
Konstfack
KTH Arkitektur
KTH Integrated product design
KTH Teknisk design
Linköpings Universitet
Linnéuniversitetet
Luleå Tekniska Univrsitet
Lunds Tekniska Högskola Arkitektur
Malmö Universitet
Mlttuniversitetet
Mälardalens högskola
Nyckelviksskolan
SLU Alnarp
SLU Ulltuna
Textilhögskolan Borås
Umeå Designhögskola

**Rundabordssamtal med doktorander på Luleå Tekniska Universitet
2022-01-17, kl 15–16**

Suzanna Törnroth	Energy aesthetics/co-design)
Minna Eronen	Co-urban-design
Liv-Jenny Sandberg	Visuell design + genus
Åsa Wikberg Nilsson	tf. Ämnesföreträdare Design
Matilda Legeby	Designer, SVID
Lisa Daram	Svensk Form
Daniel Byström	Design Nation

An aerial photograph of a Swedish town and forest covered in snow. The town is situated along a river, with a bridge crossing it. The foreground is dominated by a dense forest of snow-covered evergreen trees. The sky is a clear, deep blue, suggesting a sunset or sunrise. The overall scene is peaceful and serene.

Svensk
Form

SVID

Stiftelsen Svensk Industridesign

Mars 2022