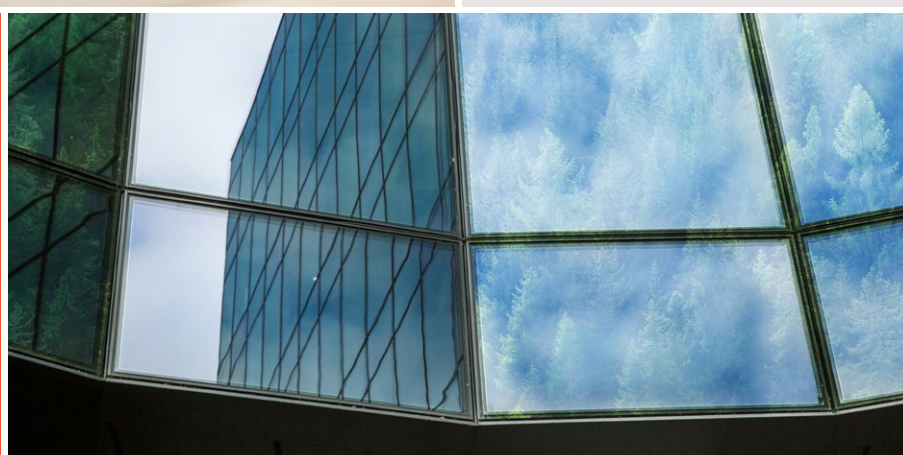
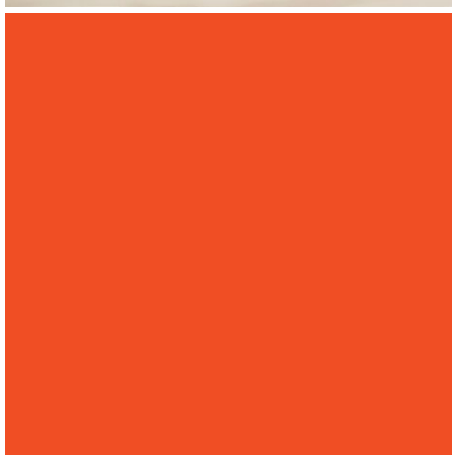
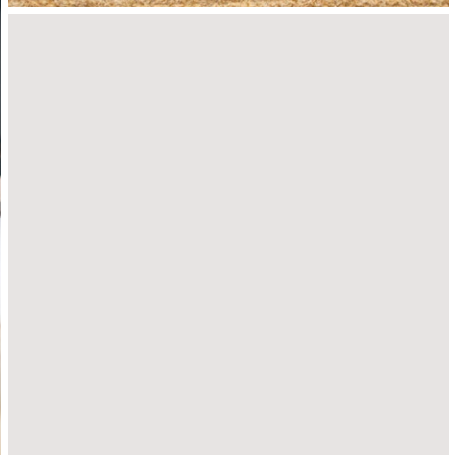


2021  
DESIGNSKOLEN KOLDING & REGION SYDDANMARK

# ØKOSYSTEMANALYSE AF DESIGNOMRÅDET I SYDDANMARK





# COWI

ADRESSE COWI A/S  
Parallelvej 2  
2800 Kongens Lyngby  
TLF +45 56 40 00 00  
FAX +45 56 40 99 99  
WWW cowi.dk

2021  
DESIGNSKOLEN KOLDING & REGION SYDDANMARK

# ØKOSYSTEMANALYSE AF DESIGNOMRÅDET I SYDDANMARK

PROJEKTNR.  
A231095

DOKUMENTNR.

BESKRIVELSE  
ANALYSE

KONTROLLERET  
MOBR

VERSION  
1.0

UDGIVELSESDATO  
15.09.2021

UDARBEJDET  
SISR, VISM, LCPE, MJNS

GODKENDT  
MOBR

# INDHOLD

<b>1</b>	<b>INDLEDNING</b>	<b>10</b>
1.1	Rapportens opbygning	11
<b>2</b>	<b>STYRKEPOSITIONER: DET SÆRLIGE VED SYDDANSK DESIGN</b>	<b>14</b>
2.1	Syv arketyper i designøkosystemet	16
2.2	Et sammenhængende økosystem	18
2.3	Tværgående styrker	22
<b>3</b>	<b>DESIGN &amp; SAMFUNDSUDFORDRINGER</b>	<b>24</b>
3.1	Sundhed- og velfærd	27
3.2	Bæredygtighed og grøn omstilling	30
3.3	Mobilitet, byudvikling og landsbyer	33
3.4	Automation og digitalisering	35
3.5	Krisestyring	36

## BILAG

<b>BILAG A. KORTLÆGNING AF ØKOSYSTEMET</b>	40
A.1 Hvad er et økosystem?	41
A.2 Arketyper	41
A.3 Kortlægningen kort fortalt	43
A.4 Det syddanske designøkosystem	45
A.5 Det nationale designøkosystem	52
A.6 Det internationale designøkosystem	59
<b>BILAG B. METODISK TILGANG</b>	64
<b>BILAG C. LITTERATURLISTE</b>	67



Sammenfatning  
og konklusioner

# Sammenfatning og konklusioner

Designskolen Kolding og Region Syddanmark arbejder for at fastholde og videreudvikle Region Syddanmarks styrkepositioner inden for design og designanvendelse. Som led heri ønsker Designskolen Kolding og Region Syddanmark at få undersøgt, hvilke styrkepositioner der findes i hele Regionen, og ikke mindst at få klarlagt, hvilke potentialer der er for at udbygge eksisterende og nye styrkepositioner. Undersøgelsen er gennemført af COWI A/S og består af en kortlægning af designøkosystemet, en analyse af særlige syddanske styrker og endelig en analyse af fremtidige potentialer. Datagrundlaget består af desk-studier og interviews med aktører, der repræsenterer forskellige dele af designøkosystemet, samt eksperter.

## De samlede resultater kan opsummeres i nedenstående hovedkonklusioner:

### MASSIV SATSNING HAR GJORT SYDDANMARK TIL EN DESIGNDREVET REGION

Centralt i udviklingen af det syddanske designøkosystem står en række aktører på tværs af virksomheder, myndigheder, kultur- og uddannelsesinstitutioner, der har fundet sammen om brugen af designmetoder til at skabe værdi på flere bundlinjer i både det offentlige, i virksomhederne og blandt borgerne. Det er i høj grad resultatet af en mangeårig satsning fra nogle af de store aktører, herunder Region Syddanmark og Kolding Kommune, der har investeret massivt i opbygning af økosystemet og i anvendelsen af designmetoder i egen organisation. Dertil hører en centralisering i Regionen af videninstitutioner inden for design i absolut verdensklasse og en række prominente virksomheder, som reinvesterer deres succes tilbage i økosystemet.

### SYDDANSKE VIRKSOMHEDER ARBEJDER MED DESIGNMETODER

Det er karakteristisk for det syddanske økosystem, at der er en markant styrkeposition i introduktion til og anvendelse af design og designmetoder i SMV'er. Flere tusind virksomheder har igennem årene lært, hvordan de kan skabe innovation og vækst gennem design. Denne omfattende indsats er et særligt tæt samarbejde mellem erhverv og designøkosystemet. Bl.a. det tidligere D2i, nu DDC, Designskolen Kolding og SDU er ofte partnere på forskellige EU- og erhvervsfremmeprojekter.

### DET OFFENTLIGE OG PRIVATE ARBEJDER SAMMEN OM INNOVATION

Der er en lang erfaring og velvilje til at anvende designprocesser til at drive innovation i samarbejder mellem det offentlige, private erhvervsliv og videninstitutioner i Syddanmark. Det gælder f.eks. inden for sundheds- og velfærdsinnovation, men også på en lang række andre områder såsom energi, grøn omstilling, mobilitet og byudviklingsinitiativer.

### UNIK STYRKEPOSITION I AT SAMSKABE VIA EN LEGENDE TILGANG

I Syddanmark er der en unik styrkeposition i innovation ved involvering af borgere/børn via en legende tilgang. Syddanmark har et førende forskningsmiljø inden for leg og læring og huser adskillige virksomheder, der skaber løsninger sammen med børn og til børn. Der eksisterer endvidere et veludbygget innovations-, test- og inkubatormiljø omkring Capital of Children samt veletablerede samarbejder mellem Designskolen Kolding, LEGO Fonden og lang række virksomheder. Især LEGO Group er, foruden at være designfyrtårn og katalysator i kraft af deres samspil med de øvrige aktører, med til at skabe et unikt læringsmiljø omkring design.

### STORE POTENTIALER INDEN FOR SUNDHEDS- OG VELFÆRDSINNOVATION

Designanvendelse har en meget stor rolle at spille inden for de offentlige sundheds- og velfærdsområder, som til stadighed bliver tvunget til at effektivisere i takt med aldringen af samfundet og for at imødekomme den stigende efterspørgsel efter velfærds- og sundhedsydelser. Desuden har design, sammen med kultur og kreativitet, en vigtig rolle at spille i forhold til at øge trivsel, mental helbred og læring. Der er allerede en række styrker og erfaringer i det syddanske designøkosystem at bygge videre på.

De identificerede potentialer vedrører at anvende designmetoder til:

1. At øge kvaliteten og effektiviteten i sundheds- og plejesektoren
2. At bygge bro mellem teknologi og velfærd
3. At skabe sammenhængende patientforløb
4. Patientinddragelse og indretning af sygehuse
5. Bringe sundhedsdata i anvendelse, samt
6. At udnytte design og kultur til at forbedre kvalitet og kapacitet på andre velfærdsområder.

### STORE POTENTIALER INDEN FOR BÆREDYGTIGHED OG GRØN OMSTILLING

Det syddanske designøkosystem bidrager allerede til at løse nogle af de samfundsmæssige udfordringer vi står over for, ligesom der i den offentlige sektor arbejdes med at omstille sig mere bæredygtigt. Økosystemet understøtter ligeledes, at undervisere på uddannelsesinstitutionerne opnår kompetencer i at undervise og lede innovationsprocesser og at borgere opnår kendskab til og inddrages i løsningen på bæredygtighedsproblematikker. Vi finder de identificerede potentialer der, hvor syddanske stedbundne ressourcer, investeringer, erfaringer, kompetencer, erhvervsstrukturer, samt nationale investeringer, går op i en højere enhed.

Det drejer sig om:

1. Grønne løsninger i samarbejde med børn og andre borgere
2. Grøn omstilling i produktionsvirksomheder
3. Cirkularitet på sygehuse
4. Grøn energi og sektoropkobling.

### STORE POTENTIALER INDEN FOR MOBILITET, BYUDVIKLING OG LANDSBYER

Urbaniseringstendenser har konsekvenser i Syddanmark på flere fronter. Dels betyder det, at byerne skal tilrettelægges, så de er bæredygtige, modstandsdygtige overfor klimaforandringer og understøttet af mobilitet. Dels betyder det, at områder uden for de store byer skal øge deres attraktivitet, så al grundlag for at drive virksomhed, drive offentlig transport, bo og leve ikke forsvinder.

I Syddanmark er der allerede erfaringer at i anvende design til at udvikling løsninger inden for mobilitet, byudvikling og landsbyer, der med fordel kan udbygges til at:

1. Designe attraktive byer
2. Skabe attraktivitet uden for de store byer og bæredygtig turisme
3. Anvende erfaring fra urban mobility til at designe mobilitet uden for de store byer.

### STORE POTENTIALER INDEN FOR DIGITALISERING OG AUTOMATION

Der er en lang erfaring i det syddanske designøkosystem i at arbejde med digital omstilling i især SMV'er, og der er en særlig styrkeposition inden for robotteknologi og automatisering. De eksisterende styrkepositioner bør anvendes til at fortsat at løfte digitaliseringskompetencer i SMV'er ved anvendelse af designmetoder og til generelt at løfte digitale kompetencer bl.a. i uddannelsessektoren og i sundheds- og velfærdssektoren.

### POTENTIALER I AT FORBEDRE EVNER TIL AT INNOVERE SIG UD AF KRISER

Verden har stået og store overfor kriser, f.eks. klimakrise, pandemier eller Brexit, og det at kunne styre sin virksomheder eller det offentlige gennem kriser bliver stadig vigtigere. Netop denne foranderlighed kan design være med til at formgive, processere og ride på bølgen af.

Der er identificeret to overordnede potentialer for fremadrettede indsatser, nemlig:

1. Build-back-better med design i den offentlige sektor, samt
2. At anvende Syddanmark som et testlaboratorium for, hvilke designværktøjer, som stimulerer innovation i SMV'er i krisesituationer.





# 1 Indledning



## 1 Indledning

Design spiller en særlig rolle i Syddanmark. Regionen huser internationale anerkendte videninstitutioner inden for design, særligt Designskolen Kolding og Syddansk Universitet, der yder et stort bidrag med hensyn til at uddanne designere og udbrede viden om designmetoder og -processer til offentlige og private aktører. I regionen ligger også store internationale virksomheder, der er kendt for at anvende design som bl.a. LEGO, ECCO og Danfoss.

Også offentlige aktører er en vigtig drivkraft til at understøtte, at aktører på tværs af virksomheder, myndigheder samt kultur- og uddannelsesinstitutioner har fundet sammen om brugen af design(metoder) til at skabe værdi på flere bundlinjer, dvs. for både det offentlige, virksomheder og borgere. Design har været et strategisk fokusområde i Syddanmark i mere end et årti, og regionen og det tidligere Syddansk Vækstforum, har investeret massivt i at understøtte design som et middel til at skabe vækst i regionens virksomheder samt innovation inden for sundhed og velfærd.

Kolding Kommune har også været en central bidragsyder i at udvikle anvendelsen af designmetoder. Over en tiårig periode har Kolding Kommune udviklet sig til en af Danmarks mest designdrevne kommuner – både ved at promovere design på politisk niveau og i kommunens daglige kerneopgaver. F.eks. er der systematisk prioriteret videreuddannelse af kommunens medarbejdere i designledelse. Kommunen er ligeledes udpeget som én af UNESCO Creative City of Design, fordi de på tværs af civilsamfund, offentlige institutioner, virksomheder samt kultur- og uddannelsesinstitutioner har udviklet et unikt designøkosystem.

Traditionelt har det syddanske økosystem inden for design været stærkt, men for at bevare den syddanske styrkeposition er der behov for at tage temperaturen på og videreudvikle økosystemet, stoppe op og undersøge, hvor design særligt kan hjælpe med at løse morgendagens store udfordringer. Som forklaret af en af vores interviewpersoner:



“Når forandringens vinde blæser, er der behov for at designe en vindmølle.”

Denne analyse skal bistå Designskolen Kolding og Region Syddanmark i deres rejse mod forsat at sikre udviklingen af designøkosystemet i Syddanmark.

Det primære formål med denne analyse er derfor at synliggøre det syddanske bidrag til et kommende konsortium, herunder de syddanske styrkepositioner inden for samarbejder og anvendelse af design. Herudover har analysen til formål at påpege de potentialer og muligheder, der ligger inden for designområdet i Syddanmark, med afsæt i de eksisterende aktører i designøkosystemet.

Analysen foregår i to spor:

- › Kortlægning af aktørerne i det syddanske designøkosystem: Herunder analyse af samarbejder og relationer mellem aktørerne. Samtidig undersøger vi i analysen, hvordan det syddanske økosystem har trådt ud i en national og international sammenhæng. Den fulde kortlægning på de tre niveauer fremgår i Bilag A, og vi henviser hertil løbende i rapporten.
- › Analyse af økosystemets styrker og potentialer inden for fem samfundsudfordringer, herunder anbefalinger til fremadrettede samarbejds muligheder.

Analysen er gennemført som en kvalitativ afdækning af aktørerne i økosystemet og deres relationer, samt de styrker økosystemet bygger videre på, og de nye potentialer, økosystemet står over for. Rapporten tager afsæt i en aktøranalyse baseret på dels en karakteristik af aktørerne i økosystemet, dels en beskrivelse af dynamikkerne mellem aktørerne. Metodegrundlaget for analysen er beskrevet dybdegående i Bilag B.

## 1.1 RAPPORTENS OPBYGNING






Vi har i forlængelse af analysen udviklet en strategifigur, som er udviklet induktivt i takt med, at vi har indsamlet viden gennem interviews og foretaget kortlægningen af designøkosystemet på de tre geografiske niveauer. Figuren er illustreret i nedenstående, og kan både anvendes som en kort opsummering af rapportens hovedkonklusioner, og som læsevejledning til, hvordan rapporten er opbygget.

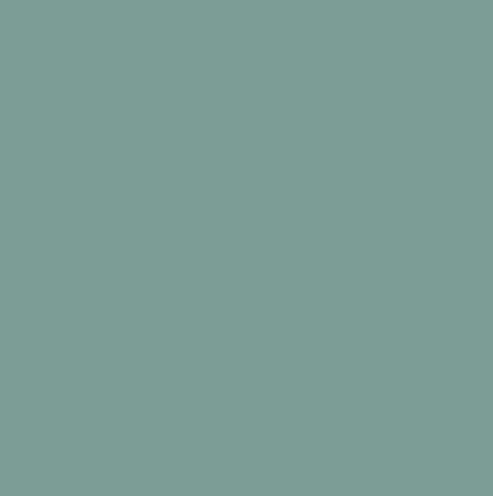
I kapitel 2 undersøger vi, hvilke tværgående styrkepositioner, som er særligt unikt for det syddanske økosystem inden for design, og som er vokset frem gennem vores analyse af samarbejdsrelationerne og kortlægningen af økosystemet.

I kapitel 3 udfolder vi fem strategiske indsatsområder, hvor design *allerede* gør en forskel – men også, hvor der er potentiale for, at design i endnu højere grad kan spille en central rolle for at løse større samfundsmæssige udfordringer *fremadrettet*. Her præsenterer vi også generelt de syddanske styrkepositioner. Her medtager vi bl.a. de erhvervsmæssige styrkepositioner, som ikke traditionelt har haft stærke forbindelser til økosystemet, men potentielt kunne få det. I forlængelse af de strategiske indsatsområder introducerer vi de aktiviteter og indsatser, som kan medvirke til at indfri potentialet. Herudover præsenterer vi, hvilke typer af aktører og samarbejdsrelationer, som er nødvendige at opbygge, for at løfte området – særligt gennem samarbejde med aktører, som ligger uden for eller i periferien af designøkosystemet i dag.

Visionen er, at vi ønsker at tage dig som læser i hånden, og gennem rapporten udstyre dig med mere og mere viden, som til slut munder ud i et klart billede af, hvor design gør en forskel – og hvor design fremadrettet, kan have en endnu større rolle for at skabe et sundt og bæredygtigt samfund for os alle.

FIGUR 1: Strategifigur og læsevejledning

 STRATEGISKE INDSATSOMRÅDER (UDFOLDES I KAPITAL 3)	DESIGN OG SUNDHED OG VELFÆRD	DESIGN OG BÆREDYGTIGHED OG GRØN OMSTILLING	DESIGN OG AUTOMATION OG DIGITALISERING	DESIGN OG MOBILITET, BYUDVIKLING OG LANDSBYER	DESIGN OG KRISEHÅNTERING
 SYDDANSKE STYRKEPOSITIONER (UDFOLDES I KAPITAL 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Tæt samarbejde mellem design-aktører og det offentlige</li> <li>› Erhvervs-mæssig styrkeposition inden for velfærdsteknologi (særligt cobots)</li> <li>› Veletablerede innovationsindgange til offentlige aktører</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Store internationale virksomheder som er first movers inden for feltet</li> <li>› Store satsninger særligt inden for transport og energisektoren</li> <li>› Syddanske virksomheder er allerede specialiserede i energieffektive teknologier og offshore</li> <li>› Massive private og offentlige investeringer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Erhvervs-mæssig styrkeposition inden for automatisering og digitalisering</li> <li>› Stærke klynger med stærk tilstedeværelse i Syddanmark</li> <li>› Tæt samarbejde mellem SMV'er og designaktører</li> <li>› Tradition for at arbejde med at løfte SMV'er på tværs af digitaliseringstrappen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Forsknings-mæssig styrkeposition</li> <li>› Dybdegående erfaring med feltet både i forskning og i praksissamarbejde</li> <li>› Vejle som Resiliens Kommune</li> <li>› Stedbundne potentialer</li> <li>› Urbanisering-stendenser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Dybdegående erfaring med at bistå virksomheder med at udvikle nye forretningsmodeller</li> <li>› Tæt samarbejde mellem designaktører og det offentlige</li> <li>› Tætte relationer mellem designaktører og syddanske SMV'er</li> </ul>
 PARTNERE OG KONSTELLATIONER (UDFOLDES I KAPITAL 3)	Danish Life Science Cluster, Odense Robotics, Kommuner, SOSU-uddannelser, Syddansk Sundheds-innovation, Center for Offentlige Innovation, SDU, Designskolen Kolding, HealthcareDK, Region Syddanmark, Borgere.	Erhvervshuse og erhvervskontorer, Regioner, Kommuner, ERST, MADE, CLEAN, SDU, SDU Rio, CoC, LEGO, LEGO-Fonden, Energy Cluster Denmark.	Erhverv, Odense Robotics, Forskning-institutioner med teknisk forskningsspecialiteter, Erhvervshuse og erhvervskontorer, Digital Lead.	Regioner, Kommuner, SDU og Designskolen Kolding, CLEAN, Kulturlivet og kulturinstitutioner, CLEAN, VisionDK, IT-Universitetet.	Industriens Fond, RESTART-midler, SDU, Australia Design Council.
 FREMTIDIGE INDSATSER (UDFOLDES I KAPITAL 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Øge kvalitet og effektivitet i plejesektoren</li> <li>› Bro mellem teknologi og velfærd</li> <li>› Sammenhængende patientforløb</li> <li>› Patientinddragelse og indretning af sygehuse</li> <li>› Sundhedsdata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Grønne løsninger i samarbejde med børn og andre borgere</li> <li>› Grøn omstilling i produktionsvirksomheder</li> <li>› Cirkularitet på supersygehuse</li> <li>› Grøn energi og sektorkobling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Løfte digitaliseringskompetencer i SMV'er</li> <li>› Løfte digitale kompetencer i uddannelsessektoren og blandt borgere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Designe attraktive byer</li> <li>› Attraktivitet uden for større byer</li> <li>› Bæredygtig turisme</li> <li>› Urban mobility i mindre byer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Fra kriseramte virksomheder til kriseudnyttende</li> <li>› Build-back-better med design som middel i den offentlige sektor</li> </ul>
 TVÆRGÅENDE STYRKEPOSITIONER (UDFOLDES I KAPITAL 2)	<p>Offentlig-privat samarbejde (OPI)</p> <p>Designanvendelse i SMV'er</p> <p>Samskabelse gennem leg og læring</p>				



2 Styrkepositioner:  
Det særlige ved  
syddansk design



## 2 Styrkepositioner: Det særlige ved syddansk design

Inden vi i kapitel 3 dykker ned i, hvordan det syddanske designøkosystem kan bidrage til at løse nogle af de store samfundsmæssige udfordringer verden står overfor, vil vi i dette kapitel først karakterisere og trække de væsentligste styrker og relationer frem i det eksisterende økosystem.

Før vi kigger på økosystemet – som det ser ud i dag – er det dog centralt at skabe et overblik over den massive indsats, som har bygget fundamentet. Alle elementer til et stærkt økosystem har været til stede i årtier, stærke videninstitutioner, stærkt iværksætttermiljø, store succesfulde designanvendende virksomheder- og offentlige organisationer.

Region Syddanmark gik forrest i klyngeudvikling som redskab til erhvervsudvikling og er således hjemstavn for nogle af landets mest succesfulde erhvervs-klynger indenfor miljø, energi, sundhed, robotter og design. Design har siden 10'erne været et strategisk indsatsområde i Region Syddanmark, fordi virksomheder, der arbejder strategisk med design, tjener flere end dem der ikke gør. Dette er senest dokumenteret af bl.a. McKinsey<sup>[1]</sup> i USA og Dansk Design Center og Dansk Industri i Danmark<sup>[2]</sup>.

To support the further development of the design ecosystem, the cluster organization Design to innovate (D2i) was established in 2011. D2i was founded in a broad strategic and economic partnership between Syddansk Vækstforum, Trekantområdet Danmark, Designskolen Kolding, Syddansk Universitet,

[1] McKinsey, 2018, The Business Value of Design

[2] DDC og DI, 2018, Design Delivers

LEGO, Til at understøtte den videre udvikling af designøkosystemet blev klyngeorganisationen Design to innovate (D2i) etableret i 2011. D2i var funderet i et bredt strategisk og økonomisk partnerskab mellem Syddansk Vækstforum, Trekantområdet Danmark, Designskolen Kolding, Syddansk Universitet, LEGO, Bjert Invest og Dong (i dag Ørsted). Igennem årene er der investeret omfattende i design som vækstdriver i virksomheder og som innovationsdriver i den offentlige sektor. Det anløber omkring 200 mio. i vækstskabelse i virksomheder gennem design og omkring det samme beløb i øget sundhed og velfærd udviklet gennem brugen af design. Finansieringen er tilvejebragt kommunalt, regionalt, nationalt og privat. Klyngeorganisationen D2i, blev i 2020 en del af Dansk Design Center (DDC), hvorved det syddanske designøkosystem formelt blev en del af det nationale økosystem. Det tidligere D2i er således i dag, DDC's kontor i Jylland.

Den markante indsats har udmøntet sig i flere omfattende innovationsprogrammer målrettet SMV'er, med fokus på bl.a. vækst, digitalisering, bæredygtighed og leg & læring, der har resulteret i to cifrede vækstrater hos flere af de deltagende virksomheder. Hertil kommer ambitiøse iværksætterindsatser, samt strategiske offentlige/private partnerskaber og udviklingsprojekter indenfor sundhed & velfærd. Programmer og projekter der er rullet ud over hele regionen og uden for regionens grænser, hvor alle designøkosystemet aktører har bidraget til at løfte opgaven, og bringe designanvendelse ud til flere tusind virksomheder og iværksættere samt mange offentlige aktører - herunder hospitaler, plejecentre, skoler, jobcentre og botilbud. Den mangeårige indsats har også kastet anerkendelse af sig, i form af KLs innovationspris, flere Danish Design Awards, Talentpriser, Designrådets ærespris, EU's guldklyngecertificering, bare får at nævne nogle få.

Det følgende afsnit baserer sig på en kortlægning af designøkosystemet på syddansk, nationalt og internationalt niveau, som kan findes i sin fulde længde i bilag A. Derudover baserer kapitlet sig på interviews med syddanske, danske og internationale aktører, samt en social netværksanalyse gennemført på baggrund af både interviews og kortlægningen.

6 OVERORDNEDE KONKLUSIONER OM DESIGNØKOSYSTEMET	
1	<b>På alle tre geografiske niveauer kan der identificeres stærke designaktører inden for hver af de syv arketyper.</b> Kortlægningen viser med al tydelighed, at designøkosystemet er veletableret, og at der på alle arketyper eksisterer investerede og innovative aktører, som samlet bidrager til økosystemets innovationskraft.
2	<b>Aktørerne i det syddanske designøkosystem har relationer til både nationale og internationale aktører.</b> De syddanske aktører er gode til at samarbejde uden for regionen. De er populære på både nationalt og internationalt niveau, og indgår kontinuerligt i samarbejde på tværs af regioner og landegrænser.
3	<b>Videninstitutioner i absolut verdensklasse.</b> På tværs af alle interviewpersoner fremhæves, hvordan Designskolen Kolding og SDU er verdensførende ift. forskning inden for design. Det fremhæves som unikt, at der i en region er placeret så stærke forskningskompetencer, som ofte også er forbundet til praksis anvendelse i samarbejde med private og offentlige aktører.
4	<b>Syddanske SMV'er og større internationale virksomheder er en integreret del af økosystemet.</b> Regionens satsning på at udbrede designmetoder til syddanske virksomheder, har løftet anvendelsen af design som strategisk værktøj i regionens SMV'er. Herudover eksisterer der en række internationale virksomheder, som agerer som flagskibe, og som reinvesterer deres succes i økosystemet.
5	<b>Mange finansieringskilder har fremdyrket økosystemet.</b> Der har historisk været en finansieringslyst fra både offentlige og private aktører i økosystemet. For Syddanmark har Region Syddanmark særligt bidraget til at fremdyrke økosystemet ved at understøtte samarbejdet i og videreudvikling af økosystemet.
6	<b>Det syddanske økosystem er stærkt på en lang række fokusområder, men udmærker sig særligt ved tre styrkepositioner.</b> Syddanmark er internationalt anerkendt for tre hovedområder: Designanvendelse i SMV'er, offentlige-privat innovation og inden for leg og læring. Disse tre internationalt anerkendte styrkepositioner kan med fordel bringes i spil for at løse nogle af de største samfundsudfordringer i verdenen.

## 2.1 SYV ARKETYPER I DESIGNØKOSYSTEMET

Fra vores gennemførte kortlægning (se bilag A), tegner sig et økosystem bestående af syv såkaldte arketyper, som er de typer af aktører, der er til stede i designøkosystemet og som på forskellige vis bidrager til et velfungerende og sammenhængende system. Foruden den professionelle designsektor, dvs. design som formgivning og strategisk design, er økosystemet holdt sammen af kapitalmuligheder, regler og rammer, kompetencer, netværk og klynger, samt selvfølgelig hele efterspørgselssiden. De syv arketyper er kort forklaret i nedenstående tabel.

### DESIGNØKOSYSTEMETS SYV ARKETYPER

**Designbrugere.** Designbrugerne udgør aftagere for økosystemets produkter og services. Det vil sige både det offentlige og private erhvervsliv, som ikke nødvendigvis selv er designere, men som bruger design og designtænkning.

**Klynge- og netværksorganisationer** Klynge- og netværksorganisationerne faciliterer og fremmer samarbejder i økosystemet, bl.a. mellem virksomheder, uddannelsesinstitutioner, brancheorganisationer og offentlige aktører.

**Designsupport og inkubationsmiljøer** Designsupport og inkubationsmiljøer omfatter rådgivere og organisationer, der understøtter virksomhederne i deres udvikling, innovation og markedsintroduktion. Inkubationsmiljøerne sikrer, at der skabes de rette vækstbetingelser for startups, f.eks. ved at udgøre et fysisk sted, hvor iværksættere kan indgå i et fællesskab og ved generel støtte gennem vækstforløb.

**Professionel designsektor** Den professionelle designsektor omfatter virksomheder, som traditionelt er i designbranchen - herunder mode, tekstil og møbler – samt virksomheder, som arbejder med designanvendelse, og som leverer ydelser til f.eks. designbrugerne og den offentlige sektor, hvor der typisk er designere ansat.

**Videns- og uddannelsesinstitutioner** Uddannelsesinstitutionerne står for uddannelse og forskning, hvorigennem de sikrer, at der i økosystemet er adgang til kompetent og kvalificeret arbejdskraft og adgang til ny og specialiseret viden.

**Policy og regulering** Policy og regulering omfatter de aktører, som står for politiske reguleringer gennem f.eks. love og afgifter.

**Kapital** Kapital omfatter offentlige fonde og projektf finansiering, samt private investorer, som sikrer at der er risikovillig kapital til rådighed i økosystemet til at støtte både startups og SMV'er i udviklingen af nye løsninger.

Kortlægningen af designøkosystemet er en kompleks opgave, som kræver både en afgrænsning og en fælles typologi for, at det kan skabe det ønskede overblik. Arketyperne er brugbare i formidlingen af økosystemet, men vi er samtidig opmærksomme på, at brugen af arketyper er en forsimpning af virkeligheden. Ligeledes er det væsentligt at være opmærksom på, at arketyperne bidrager til en statisk forståelse af aktørerne, som tilhørende én af de syv kategorier. Vi er bevidste om, at aktørerne i flere tilfælde ikke entydigt kan afgrænses til den arketype, som de i kortlægningen er blevet placeret under.

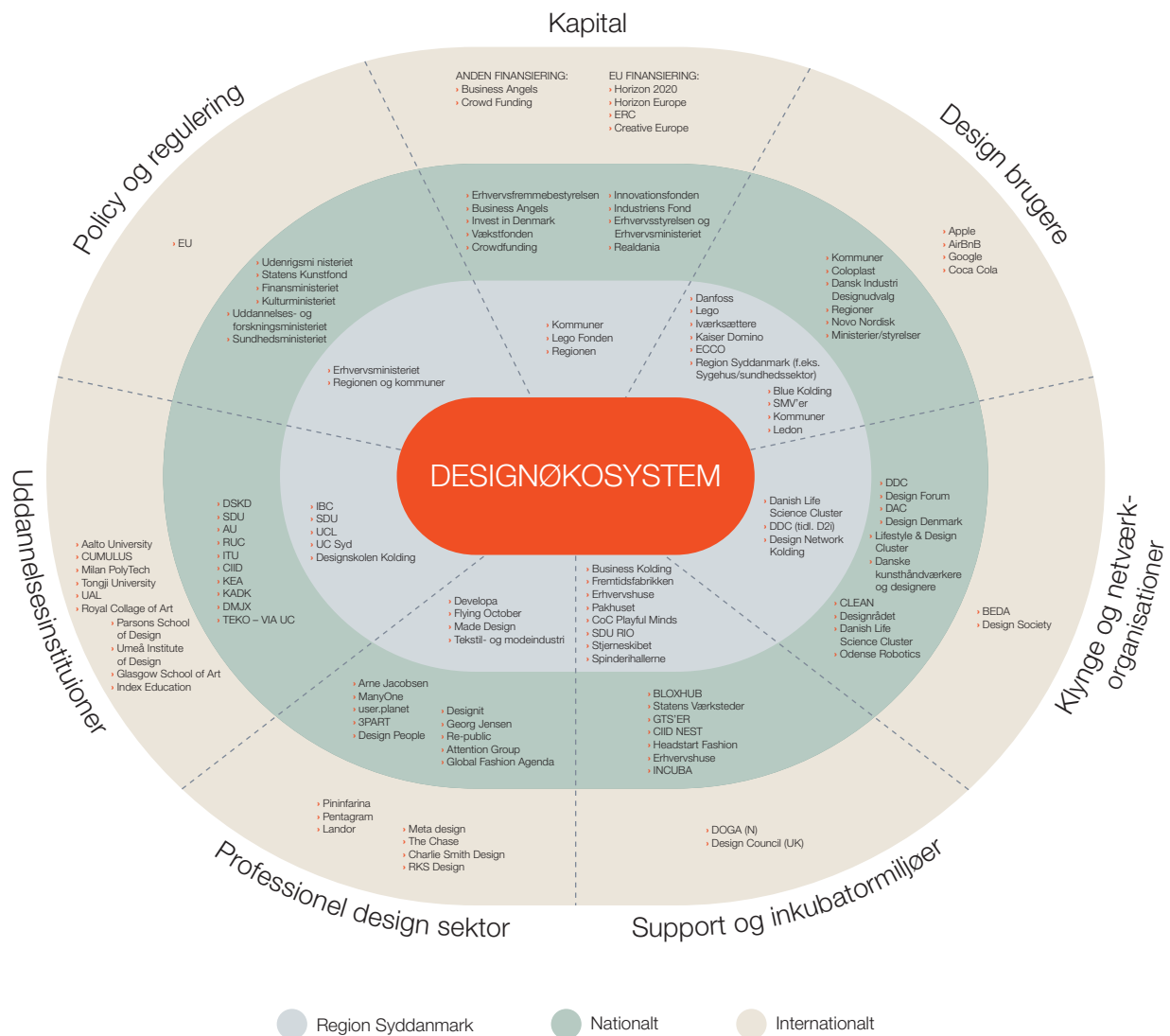
I rapporten anvender vi termen økosystem, til at beskrive og analysere, hvilke typer af aktører og samarbejder, som er til stede i forhold til at anvende design som middel til innovation og vækst<sup>[3]</sup>. Vi lægger os dermed op ad Napier og Hansens beskrivelse af en økosystemmodel.

I nedenstående figur har vi givet eksempler på virksomheder og aktører for hver af de syv arketyper fordelt på, om de er på regionalt, nationalt eller internationalt niveau.

[3] Napier & Hansen (2012): "Ecosystems for Scalable Firms"



FIGUR 2: Designøkosystemet på regionalt, nationalt og internationalt niveau



Kortlægningen giver et billede af et syddansk økosystem bestående af store og verdenskendte virksomheder, såsom modefirmaerne Mos Mosh A/S, B.Young og LILLY A/S og strategiske designbureauer som Developa, Flying October og Made Design. Placeret i Syddanmark finder vi herudover LEGO, ECCO og Danfoss, der foruden at designe produkter, arbejder meget med strategisk design og på nationalt plan finder vi f.eks. Coloplast, Novo Nordiske og Velux. LEGO anvender design strategisk og i produktudviklingen som et redskab til at styrke og udvikle deres forretning. Metoder som datadrevet design og agile design sprints er for eksempel blevet anvendt i forbindelse med udvikling og produkttest af de plantebaserede klodser.

I en tidligere analyse<sup>[4]</sup> er det kortlagt, at Syddanmark er hjemsted for 2.589 virksomheder inden for de kreative erhverv, og at Region Syddanmark i 2015 havde den største nationale andel af virksomheder inden for møbel og interiør (20,1 %), mode (16 %) og reklame (15,3 %). Men det er også det sted med den største stigning af designere ansat udenfor den traditionelle designbranche.

[4] [Analyse-kreative-erhverv.pdf](#)

Lego er den virksomhed i Danmark, der aftager flest designuddannede, med flere hundrede designere ansat. Men andre store virksomheder som Danfoss, Linak, og Kompan, samt mange SMV'er også ansætter designere. Der er således designanvendte virksomheder, der ikke traditionelt er kategoriseret som den professionelle designsektor. Hvilket flere af vores interviewpersoner argumenterer af for, at de burde være.

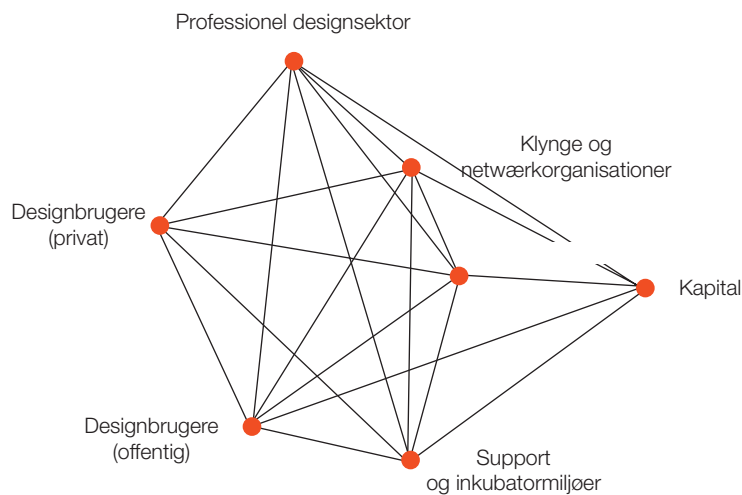
Foruden virksomheder fra det private erhvervsliv består økosystemet af nogle markante videns- og uddannelsesinstitutioner, en række offentlige aktører, der understøtter systemet – herunder med kapital- og en række andre aktører. Se Bilag A, for en dybdegående beskrivelse.

Hver for sig ville de syv arketyper have svært ved at fortsat eksistere og udbygge deres position, og det særlige ved det syddanske økosystem er da også netop relationerne imellem dem. Nedenfor trækker vi derfor de særlige karakteristika for det samlede system frem.

## 2.2 ET SAMMENHÆNGENDE ØKOSYSTEM

Fra vores interviews bliver det igen og igen fremhævet som en særlig styrke, at der er stor villighed til at samarbejde på tværs af økosystemet. For at dykke nærmere ned i dette, har vi gennemført en netværksanalyse, hvor vi opgør, hvilke samarbejdskonstellationer, der er flest af. Resultaterne heraf fremgår af nedenstående figur, hvor styrken i samarbejdet reflekteres i en gradvis mørkere farve.

**FIGUR 3:** Samarbejdsrelationer i det syddanske økosystem, opdelt på arketyper



Figuren bekræfter, at der overordnet set eksisterer netværk mellem alle arketyper. Netværket er ikke centreret specifikt omkring en enkelt aktør, men bevæger sig mellem alle syv arketyper. Dog fremstår klynge- og netværksorganisationerne og uddannelsesinstitutionerne som et knudepunkt i økosystemet, hvorfra der udgår relationer til de andre aktører, og hvor flere af relationerne er stærke eller vigtige for aktørerne at fremhæve.

### NETVÆRKSANALYSE: SÅDAN HAR VI GJORT

Netværksanalysen baserer sig på kvalitative data om de primære samarbejdsrelationer fra de 40 interviews, samt på viden om aktørernes samarbejder og snitflader fra kortlægningen. Dermed dækker netværksanalysen ikke samtlige samarbejder, der eksisterer mellem de syv arketyper, men giver en indikation af, hvor og mellem hvem, de primære relationer er.

- › I interviewene har vi bedt aktørerne om at angive deres primære samarbejdspartnere inden for økosystemet. De mørkt optegnede streger i figuren indikerer de relationer, hvor flest interviewpersoner har angivet et samarbejde, og siger således noget om styrken af samarbejdet.

Vi har ikke inkluderet policy og regulering som en arketype i figuren, da det ikke nødvendigvis er en aktørgruppe, som de øvrige designaktører anser som egentlige "samarbejdspartnere". Flere interviewpersoner peger dog på, at det er særligt kendetegnende ved det syddanske og danske designøkosystem, at der er en forståelse for design og villighed på policy niveau, da de både anvender design og stiller finansiering til rådighed og således investerer i design. Andre interviewpersoner peger på, at der fortsat er en opgave i at få designbegrebet og potentialerne gjort mere konkrete for de private kapitalfonde.

Med udgangspunkt i netværksanalysen og suppleret af vores interviewundersøgelse, gennemgår vi nedenfor de vigtigste relationer i designøkosystemet, summeret op i nedenstående karakteristika.

### Karakteristika 1

#### GEOGRAFISK KONCENTRATION ER UNIK OG GAVNER RELATIONERNE

En central pointe vedrørende samarbejdsrelationerne i økosystemet, omfatter den geografiske nærhed af designaktørerne i Region Syddanmark. Netværksanalysen ovenfor tager afsæt i interviewene med både regionale, nationale og internationale aktører, men dog med flest input fra syddanske aktører. Størstedelen af både de syddanske og danske interviewpersoner fremhæver designområdet i Syddanmark som noget særligt, og især i Kolding, hvor flere store uddannelses- og vidensinstitutioner er placeret, og hvor kommunen har en lang tradition for at anvende design og indtænke design i deres strategier og udviklingsprojekter, og hvor en afdeling af Dansk Design Center, den tidligere regionale klyngeorganisation, D2i, er placeret. Ifølge vores interviewpersoner er den geografiske nærhed blandt andet fremdyrket gennem den tidligere etablering af D2i, som i høj grad lykkedes med at aktivere aktører på tværs af økosystemet gennem adskillige indsatser, bl.a. støttet af Region Syddanmark.

Koncentrationen af design i og omkring Kolding, bliver anset som en overordnet styrke for hele det syddanske designøkosystem, da det både medfører et fællesskab om design, legitimerer brugen af design i samarbejder og projekter og skaber en stærk branding værdi ud af økosystemet.

Selvom Kolding traditionelt har været epicenteret for økosystemet, eksisterer der en række andre økosystemer i og omkring design økosystemet, f.eks. inden for energi i Esbjerg, robotter på Fyn eller leg og læring ved Billund, hvor der allerede nu er eksisterende, samarbejder på tværs af det samlede designøkosystem, eller hvor der er potentiale og velvillighed til at binde regionen tættere sammen.

### Karakteristika 2

#### STOR VILLIGHED TIL AT SAMARBEJDE



---

Værdien ved økosystemet ligger i, at vi kan bidrage med hvert vores og kvalificere hinanden.”

Sådan udtaler en af de interviewede aktører i det syddanske designøkosystem ved spørgsmålet om økosystemets styrker. Dette blik på økosystemet er både gennemgående blandt størstedelen af de interviewede aktører, og indfanger essensen af hvad der skal til for, at et økosystem kan siges at være stærkt eller velfungerende – nemlig at aktørerne formår at samarbejde og inddrage hinanden i en udviklende proces.

Alle de interviewede aktører – både regionale og nationale – samarbejder og/eller har relationer til andre aktører inden for designområdet. Interviewpersonerne fremhæver bl.a., at de oplever det som en styrke ved designøkosystemet, at der er en fælles interesse blandt aktørerne for at mødes både individuelt og i større fora for f.eks. at inspirere hinanden og dele konkret ny indsigt i værktøjer og designmetoder. Dette foregår ikke blot blandt den professionelle designsektor, videns- og uddannelsesinstitutioner, men også blandt virksomheder (designbrugere), der deltager for f.eks. at udbrede viden om designredskaber og mulighederne ved design for andre virksomheder.

Både aktører inden for den professionelle designsektor, klynger- og netværksorganisationer og kapitalområdet fremhæver desuden, at økosystemet generelt er kendetegnet ved en stor villighed til at samarbejde om opgaver og tænke hinandens kompetencer ind i projekter på tværs af økosystemet. På baggrund af interviewene vurderer vi, at dette særligt tilskrives D2i's tidligere og DDC's nuværende rolle i økosystemet, som i mange interviews fremhæves som en central aktør omkring design i Syddanmark – både hvad angår relationerne til virksomheder (private designbrugere, professionelle designsektor) og offentlige aktører (support- og inkubatormiljøer, uddannelsesinstitutioner, offentlige designbrugere).

### Karakteristika 3

#### STOR ERFARING MED SAMARBEJDER PÅ TVÆRS AF DET OFFENTLIGE OG PRIVATE

Der er en række eksempler på, at samarbejder om design går på tværs af offentlige og private aktører i økosystemet. Af interviewene og kortlægningen kan vi fremhæve flere eksempler herpå, bl.a. Designskolen Koldings involvering i forskellige projekter som f.eks. Digitaliseringsboost og Sprint:Digital, hvor skolen fungerer som videnspartner for deltagervirksomhederne. I disse innovationssamarbejder har Designskolen Kolding været en populær samarbejdspartner for virksomhederne. Designskolen indgår desuden i flere partnerskaber med LEGO Foundation og The LEGO Group om kandidatuddannelser og forskningsprogrammer. Der er ligeledes eksempler på kommunale aktører, der har anvendt designere i form af både forskere og professionelle designaktører i forbindelse med udviklingen af strategier og projekter, f.eks. Koldings Strategi for Selvværd og Sammenhæng<sup>[5]</sup>. Samarbejderne sker desuden virksomheder og professionelle designaktører imellem, og i samarbejde mellem professionelle designaktører og sundhedsvæsenet.

De tværgående samarbejder, fremhæver flere af interviewpersonerne – både offentlige og private – desuden som helt afgørende for, at designøkosystemet ikke bliver lukket om sig selv. Gennem brede samarbejder opnås en række snitflader til andre brancher og virksomheder, hvor design har et anvendelsespotentiale, f.eks. ved at sikre, at studerende og medarbejdere med designkompetencer kommer bredere ud end til de traditionelle designvirksomheder. En opgave som særligt løftes idet f.eks. de større syddanske virksomheder og uddannelsesinstitutionerne har tætte samarbejdsrelationer.

### Karakteristika 4

#### EN SAMARBEJDENDE OG PRAKSISORIENTERET VIDENS- OG UDDANNELSESSEKTOR

Videns- og uddannelsesinstitutioner i det syddanske økosystem er meget orienteret mod samarbejde med det omgivende samfund. Fra netværksanalysen kan vi se, at aktører inden for de fleste arketyper, anser uddannelsesinstitutionerne som vigtige samarbejdspartnere. I interviewene fremhæves især Designskolen Kolding, men også SDU og IBA, samt UC Lillebælt.

Designskolen Kolding indgår ofte som partner på erhvervsfremmeprojekter, såsom Digital Omstilling, Sprint:Digital og DigitaliseringsBoost-programmet. Designskolen har – baseret på erfaringerne fra disse programmer - etableret et DigiHub, hvor Designskolen Kolding som videninstitution hjælper SMV'er med at udvikle nye digitale produkter og services.

De samarbejdende uddannelses- og vidensinstitutioner giver værdi for økosystemet på flere niveauer. F.eks. spiller samarbejdet mellem uddannelses- og forskningsfeltet og designbrugerne en vigtig rolle i forhold til at skabe en tæt kobling mellem teori og praksis. Det er særligt vigtigt indenfor designområdet, hvor begrebet "design" hurtigt kan blive ukonkret. I den forbindelse fungerer de mange samarbejder mellem aktørerne til at skabe en fælles refleksion om, hvordan fagligheden bruges og kan omsættes – noget der dog er brug for kontinuerligt at forholde sig til, både på den teoretiske og praktiske side af designbegrebet. Her fremhæves i særlig grad Designskolen Kolding som en institution med en væsentligt mere praksisnær tilgang end andre uddannelsesinstitutioner.

SDU anses ligeledes for at have en særlig styrke for økosystemet i kraft af deres projektorienterede tilgang og involvering i bl.a. erhvervsfremmeprojekter. Derudover har SDU gennem inkubatormiljøet SDU Rio tæt inddragelse af iværksættere og erhvervslivet. Netværksanalysen indikerer, at omfanget af samarbejder mellem uddannelsesinstitutionerne og klynge- og netværksorganisationerne er stærke, eksempelvis deltager mange syddanske SMV'er i offentligt støttede projekter, hvor netop videninstitutioner indgår, og generelt sker der meget samarbejde mellem det private erhvervsliv og vidensinstitutioner via projektholdere såsom klynger.

---

[5] Strategi for Selvværd og Sammenhæng ([kolding.dk](#))

**Karakteristika 5****MANGE DESIGNUDDANNELSER OG SOLID FORSKNINGSKAPACITET**

Der er en høj koncentration af en lang række uddannelser i Syddanmark. Designskolen Kolding tilbyder studieretninger indenfor industrielt design, kommunikationsdesign, mode og tekstil samt accessory design, Design for People, Design for Planet samt Design for Play, samt en kandidat i Designledelse i samarbejde med SDU. International Business College (IBC) tilbyder kurser og videreuddannelse inden for bl.a. grafisk design. University College Syd (UC Syd) udbyder to designuddannelser; Grafisk Kommunikation og Medie- og sonokommunikation (lyddesign).

SDU er Danmarks tredjestørste universitet målt på antal studerende og tilbyder en lang række uddannelser og forskning inden for design. F.eks. har institut for Design og Kommunikation flere end 70 forskere og videnskabelige assistenter tilknyttet. På tværs af alle interviewpersoner fremhæves, hvordan Designskolen Kolding og SDU er verdensførende ift. forskning inden for design. Alle uddannelserne er indenfor de sidste 10 år rykket fysisk tæt på hinanden og udgør Danmarks største designcampus.

**Karakteristika 6****INTERNATIONALT UDSYN**

Økosystemet er karakteriseret ved et internationalt udsyn. Først og fremmest tiltrækker koncentrationen og kvaliteten af uddannelserne mange internationale studerende, som understøtter virksomhedernes rekrutteringsstrategier. De store virksomheder tiltrækker også selv mange internationale talenter. Derudover har Designskolen Kolding samarbejdet med flere internationale universiteter og designinstitutioner og indgår ofte som partner på forskellige EU-projekter, såsom Future Teaching (FUTE).

**Karakteristika 7****GOD KAPITALUNDERSTØTTELSE**

Mange finansieringskilder har fremdyrket økosystemet. Der har historisk været en finansieringslyst fra både offentlige og private aktører i økosystemet. Region Syddanmark har igennem en længere årrække støttet op om udviklingen af økosystemet ift. designanvendelse. Regionen understøtter fortsat økosystemet med den nye udviklingsstrategi 'Fremtidens Syddanmark', og med regionens kulturstrategi. Region Syddanmark har det således som en politisk, strategisk prioritet at understøtte, at de syddanske styrker inden for kultur, natur og kreativitet videreudvikles og anvendes.

LEGO Fonden, en privat fond, finansierer både lokale, regionale og internationale projekter, aktiviteter og partnerskaber og har løbende støttet syddanske indsatser, uddannelsesinstitutioner, kommuner og aktører inden for design og designanvendelse. Blandt andet har fonden gennem en 5-årig partnerskabsaftale med Designskolen Kolding støttet etableringen af den første kandidatuddannelse i design af leg (Design for Play). Herunder indgår de i et 3-årigt partnerskab om forskningsprojektet Playful Learning, hvor Designskolen Kolding er forskningsledelse og landets seks professionshøjskoler er deltagere.

Flere interviewpersoner nævner desuden nationale og internationale muligheder for projektf finansiering inden for designområdet. Her nævnes bl.a. Industriens Fond, som støtter nye projekter, der fremmer dansk erhvervslivs og dansk industris konkurrenceevne. Fonden har af flere omgange støttet projekter inden for designområdet, f.eks. projektet "Onboard Danish Design", som foregår i samarbejde mellem Eksportforeningen og med deltagelse af bl.a. DDC, Lifestyle & Design Cluster og Træ- og Møbelindustrien. Flere interviewpersoner nævner desuden den private forening Realdania. Også erhvervsfremmesystemet og strukturfondsmidlerne, herunder Erhvervsfremmebestyrelsen samt Erhvervsstyrelsens rolle i den forbindelse, bliver nævnt af interviewpersonerne.

## 2.3 TVÆRGÅENDE STYRKER

Som det fremgår ovenfor, er der en række karakteristika, som kendetegner det syddanske økosystem og relationerne heri. Set i et internationalt perspektiv, er der dog tre helt særlige styrker, som træder frem og relaterer sig til den måde, som arketyperne samarbejder på. Det er kompetencer, som kan bringes i anvendelse uanset hvilken samfundsudfordring økosystemet skal bidrage til at løse og som derfor går på tværs af brancher.

De tværgående styrker i det syddanske økosystem er:

### Tværgående styrkeposition 1 DESIGNANVENDELSE I SMV'ER

I det syddanske økosystem er der en markant styrkeposition i introduktion til og anvendelse af design og designmetoder i SMV'er. Flere tusind virksomheder er igennem årene lært, hvordan de kan skabe innovation og vækst gennem design, herunder også i forhold til sundhed og velfærd, bæredygtighed og digitalisering. Denne omfattende indsats er et særligt tæt samarbejde mellem erhverv og designøkosystemet. Bl.a. det tidligere D2i, nu DDC, Designskolen Kolding og SDU er ofte partnere på forskellige EU- og erhvervsfremmeprojekter. Som tidligere beskrevet har Designskolen Kolding på baggrund af disse erfaringer etableret et DigiHub, hvor Designskolen Kolding hjælper SMV'er med at udvikle nye digitale produkter og services. Denne styrkeposition er skabt igennem mere end ti års erfaring i at arbejde designdrevet sammen med virksomheder, og eksekveret igennem omfattende innovationsprogrammer og udviklingsprojekter målrettet særligt SMV'er.

### Tværgående styrkeposition 2 OPI

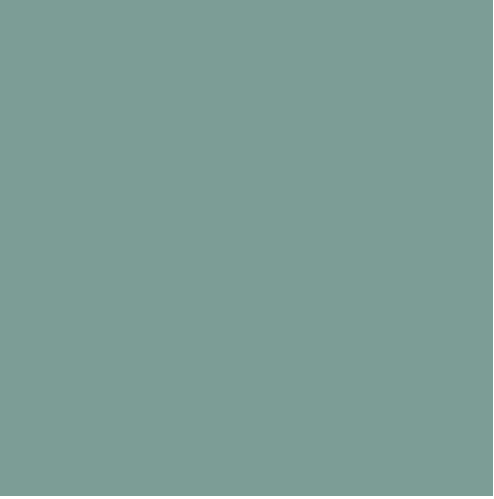
Der er en lang erfaring og velvilje til at anvende designprocesser til at drive innovation i samarbejder mellem det offentlige, private erhvervsliv og videninstitutioner i Syddanmark. Et eksempel herpå er Syddansk OPI-pulje. Den Syddanske OPI-pulje er blevet udmøntet af flere omgange, og har til formål at understøtte syddanske virksomheder inden for sundheds- og velfærdsinnovation. Puljen er traditionelt blevet fordelt til samarbejdsprojekter, hvor private og offentlige partnere samarbejder om at teste produkter og servicekoncepter. Puljen er blevet evalueret af flere omgange, og har vist, at puljen bidrager – både til at skabe vækst i private virksomheder og løfte innovationskraften i det offentlige<sup>[6]</sup>. Dette er blot et enkelt finansieringsinstrument, hertil kommer en lang række strategiske partnerskaber og projekter målrettet øget sundhed og velfærd gennem design, indenfor både hospitalssektoren, ældrepleje, specialområdet og børneområdet.

### Tværgående styrkeposition 3 EN LEGENDE TILGANG TIL SAMSKABELSE MED BORGERE OG BØRN

I Syddanmark er der en unik styrkeposition i innovation ved involvering af borgere/ børn via en legende tilgang. Syddanmark har et førende forskningsmiljø inden for leg og læring og huser adskillige virksomheder, der skaber løsninger sammen med børn og til børn. Der eksisterer endvidere et veludbygget innovations-, test- og inkubatormiljø omkring Capital of Children samt veletablerede samarbejder mellem Designskolen Kolding, LEGO Fonden og lang række virksomheder. Især LEGO Group er, foruden at være designfyrtårn og katalysator i kraft af deres samspil med de øvrige aktører, med til at skabe et unikt læringsmiljø omkring design. Hertil kommer verdens førende forskning – og vidensmiljø omkring leg på Designskolen Kolding.

Disse tre tværgående kompetencer vil være blandt de vigtigste værktøjer, når vi nedenfor gennemgår, hvordan designøkosystemet i Syddanmark allerede bidrager med – og har potentiale til at bidrage yderligere – til at imødekomme samfundsmæssige udfordringer.

[6] COWI (2018): "Midtvejsevaluering af Syddansk OPI-pulje"



### 3 Design & samfundsudfordringer



### 3 Design & samfundsudfordringer

I dette kapitel fokuseres på samfundsudfordringer og hvordan det syddanske designøkosystems styrker og karakteristika kan bidrage. Det kalder vi potentialer.



Design kan hjælpe med alt, men uden retning kan det ende med ikke at hjælpe nogen steder.”<sup>[1]</sup>

I Syddanmark er der allerede tradition for at design og designanvendelse bidrager til at løse større samfundsudfordringer ved, at det integreres i de erhvervsmæssige styrkepositioner. Denne tilgang underbygges af udsagn fra en række internationale eksperter, herunder Christian Ketels, der er international ekspert på udvikling af erhvervsklynger og styrkepositioner fra Harvard Business School. Ifølge ham har Danmark, og særligt Syddanmark, styrker inden for innovation, som ikke er direkte forbundet til teknologisk drevet innovation. Det gælder især inden for designtænkning. Dog finder eksperterne også, at denne ikke-teknologisk drevne innovation har trange vilkår i Danmark, såfremt den ikke er integreret ind i de øvrige danske styrkepositioner<sup>[2]</sup>.

[1] Interview med international ekspert.

[2] European Commission: Peer Review of the Danish R&I System – Ten steps, and a leap forward: taking Danish innovation to the next level



Designøkosystemet fremtidige berettigelse bør bindes op på det bidrag til udvikling af løsninger på de store samfundsmæssige udfordringer vi står over for, f.eks. ressourceknaphed, klima- og biodiversitetskrise, omstillingen til et digitalt samfund, en aldrende befolkning og stigende træk på sundheds- og velfærdsydelser. Hvis designsektoren og økosystemet kan understøtte dette innovationsbehov, kan den offentlige sektor bedre ruste sig til fremtiden – og de danske virksomheder kan udbygge sine konkurrencefordele.

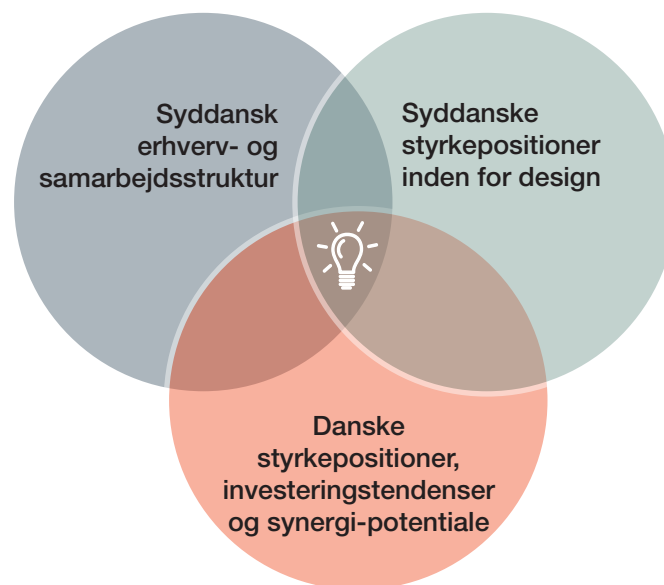
I kapitel 2, kogte vi det syddanske økosystems særlige kendetegn og styrker ned til tre gennemgående og i international sammenhæng, særlige styrkepositioner inden for designanvendelse, nemlig **Designanvendelse i SMV'er, Offentlig- private samarbejder og innovation (OPI), samt Innovation og samskabelse i en legende og lærende tilgang**. Det er kompetencer, som kan bringes i anvendelse uanset, hvilken samfundsudfordring økosystemet skal bidrage til at løse, og som derfor går på tværs af brancher. De tre tværgående kompetencer vil derfor være blandt de vigtigste værktøjer, når vi nedenfor gennemgår, hvordan designøkosystemet i Syddanmark allerede bidrager med – og har potentiale til – at bidrage yderligere til at imødekomme samfundsmæssige udfordringer.

I følgende kapitel gennemgår vi derfor de strategiske indsatser, der toner frem, når vi undersøger krydsfeltet mellem:

1. Det syddanske designøkosystems særlige styrkepositioner.
2. De syddanske erhvervsstrukturer og/eller samarbejdsstrukturer
3. De danske styrkepositioner, investeringstendenser og synergi-muligheder.






Krydsfeltet er illustreret i figuren herunder.

**FIGUR 4:** Model for undersøgelsen af indsatsområder



I krydsfeltet mellem de tre registrer vi en række potentialer for, at design kan spille en central rolle. Ved at operationalisere de tendenser, som vi finder i krydsfeltet, har vi udviklet en række strategiske indsatsområder, hvor design kan bidrage til at løse større samfundsmæssige udfordringer. Disse ekspliciteres kort i nedenstående figur. Efterfølgende udfolder vi hvert strategiområde og de underliggende punkter i forbindelse hermed.

FIGUR 5: Overblik over strategifigur

 STRATEGISLE INDSATSOMRÅDER (UDFOLDES I KAPITAL 3)	DESIGN OG SUNDHED OG VELFÆRD	DESIGN OG BÆREDYGTIGHED OG GRØN OMSTILLING	DESIGN OG AUTOMATION OG DIGITALISERING	DESIGN OG MOBILITET, BYUDVIKLING OG LANDSBYER	DESIGN OG KRISEHÅNDTERING
 SYDDANSKE STYRKEPOSITIONER (UDFOLDES I KAPITAL 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Tæt samarbejde mellem designaktører og det offentlige</li> <li>› Erhvervs-mæssig styrkeposition inden for velfærdsteknologi (særligt cobots)</li> <li>› Veletablerede innovationsindgange til offentlige aktører</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Store internationale virksomheder som er first movers inden for feltet</li> <li>› Store satsninger særligt inden for transport og energisektoren</li> <li>› Syddanske virksomheder er allerede specialiserede i energieffektive teknologier og offshore</li> <li>› Massive private og offentlige investeringer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Erhvervs-mæssig styrkeposition inden for automatisering og digitalisering</li> <li>› Stærke klynger med stærk tilstedeværelse i Syddanmark</li> <li>› Tæt samarbejde mellem SMV'er og designaktører</li> <li>› Tradition for at arbejde med at løfte SMV'er på tværs af digitaliseringstrappen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Forsknings-mæssig styrkeposition</li> <li>› Dybdegående erfaring med feltet både i forskning og i praksissamarbejde</li> <li>› Vejle som Resiliens Kommune</li> <li>› Stedbundne potentialer</li> <li>› Urbaniseringstendenser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Dybdegående erfaring med at bistå virksomheder med at udvikle nye forretningsmodeller</li> <li>› Tæt samarbejde mellem designaktører og det offentlige</li> <li>› Tætte relationer mellem designaktører og syddanske SMV'er</li> </ul>
 PARTNERE OG KONSTELLATIONER (UDFOLDES I KAPITAL 3)	Danish Life Science Cluster, Odense Robotics, Kommuner, SOSU-uddannelser, Syddansk Sundhedsinnovation, Center for Offentlige Innovation, SDU, Designskolen Kolding, HealthcareDK, Region Syddanmark, Borgere.	Erhvervshuse og erhvervskontorer, Regioner, Kommuner, ERST, MADE, CLEAN, SDU, SDU Rio, CoC, LEGO, LEGO-Fonden, Energy Cluster Denmark.	Erhverv, Odense Robotics, Forskningsinstitutioner med teknisk forskningsspecialiteter, Erhvervshuse og erhvervskontorer, Digital Lead.	Regioner, Kommuner, SDU og Designskolen Kolding, CLEAN, Kulturlivet og kulturinstitutioner, CLEAN, VisionDK, IT-Universitetet.	Industriens Fond, RESTART-midler, SDU, Australia Design Council.
 FREMTIDIGE INDSATSER (UDFOLDES I KAPITAL 3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Øge kvalitet og effektivitet i plejesektoren</li> <li>› Bro mellem teknologi og velfærd</li> <li>› Sammenhængende patientforløb</li> <li>› Patientinddragelse og indretning af sygehuse</li> <li>› Sundhedsdata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Grønne løsninger i samarbejde med børn og andre borgere</li> <li>› Grøn omstilling i produktionsvirksomheder</li> <li>› Cirkularitet på supersygehuse</li> <li>› Grøn energi og sektorkobling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Løfte digitaliseringskompetencer i SMV'er</li> <li>› Løfte digitale kompetencer i uddannelsessektoren og blandt borgere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Designe attraktive byer</li> <li>› Attraktivitet uden for større byer</li> <li>› Bæredygtig turisme</li> <li>› Urban mobility i mindre byer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Fra kriseramte virksomheder til kriseudnyttende</li> <li>› Build-back-better med design som middel i den offentlige sektor</li> </ul>
 TVERGÅENDE STYRKEPOSITIONER (UDFOLDES I KAPITAL 2)	<p><b>Offentlig-privat samarbejde (OPI)</b></p> <p><b>Designanvendelse i SMV'er</b></p> <p><b>Samskabelse gennem leg og læring</b></p>				

### 3.1 SUNDHED- OG VELFÆRD

På baggrund af kortlægningen og de gennemførte interviews er det tydeligt, at designanvendelse har en meget stor rolle at spille inden for de offentlige sundheds- og velfærdsområder, som til stadighed bliver tvunget til at effektivisere i takt med aldringen af samfundet og den generelle stigende efterspørgsel efter velfærds- og sundhedsydelse. Desuden har design, sammen med kultur og kreativitet, en vigtig rolle at spille i forhold til at øge trivsel, mental helbred og læring.

Blandt aktørerne i det syddanske designøkosystem eksisterer der allerede en bred erfaring med designanvendelse, som middel til at innovere arbejdsgange og tilbud til borgere inden for en række velfærdsområder, som der kan bygges videre på. Interviewene og kortlægningen indikerer, at det er unikt, at de offentlige aktører i Syddanmark arbejder så aktivt med design – særligt når det omhandler løsninger til sundheds- og velfærdsudfordringer.

I nedenstående afsnit vil vi dels fremhæve de **eksisterende eksempler** på, hvordan design anvendes og spiller en rolle i forbindelse med udviklingen af løsninger inden for sundheds- og velfærdsområdet, dels potentialerne for fremtidige indsatser, som er identificeret i interviewene og fra kortlægningen. De potentialer der fokuseres på i nedenstående, matcher de eksisterende styrker og aligner samtidig de større strategiske indsatser som nye Danish Life Science Klynge og de regionale vækstteams fokuserer på. Der er således sammenhæng og potentiale for endnu tættere samarbejde fremadrettet.

Med afsæt i interviewene og de eksisterende samarbejder på sundheds- og velfærdsområdet blandt de syddanske designaktører, har vi identificeret en række potentialer for fremadrettede indsatser. Nedenfor præsenterer vi seks **potentialer** ud fra følgende overskrifter:

- › Øge kvalitet og effektivitet i sundheds- og plejesektoren
- › Bro mellem teknologi og velfærd
- › Sammenhængende patientforløb
- › Patientinddragelse og indretning af sygehuse
- › Sundhedsdata
- › Design og kultur på andre velfærdsområder

#### Potentiale: Behov + styrke 1

##### DESIGNANVENDELSE KAN ØGE KVALITET OG EFFEKTIVITET I PLEJESEKTOREN

Blandt designaktørerne i Syddanmark findes der flere eksempler på samarbejder og projekter, hvor design og indsatser målrettet ældreområdet, kobles sammen. Af eksisterende tiltag kan bl.a. nævnes 'Pårørendekræfter' på Designskolen Kolding og Forskningscentret for Livet med Demens på SDU, hvor designmetoder bruges til at øge livskvalitet. Designskolen Kolding arbejder også sammen med Esbjerg Kommune om at designe velfærds løsninger, samt Kolding Kommune om en større strategisk satsning 2021 'Tættere på', der omhandler en ny datadreven tilgang til at sætte den ældre borger i centrum.

På baggrund af vores interviews vurderer vi samtidig, at der inden for ældreområdet generelt er et uudnyttet **potentiale** i at anvende designere og designstuderende. Dette synes særligt relevant i kommunalt regi, hvor design kan være med til at øge både kvaliteten og effektiviteten i ældreplejen gennem f.eks. design af hjælpemidler ud fra tæt forståelse af brugernes behov og oplevelser med f.eks. hjemmeplejen. Konkrete indsatser kan bl.a. handle om at skabe bedre og længere liv i eget hjem, at gøre de ældre selvhjulpne eller sund aldring.

På nationalt plan er det samtidig en udfordring, at færre uddanner sig til plejesektoren, mens flere får behov for pleje. Blandt interviewpersonerne er det blevet fremhævet, at designanvendelse har **potentiale** for at blive anvendt til at imødekomme mangel på plejepersonale. Herunder partnerskaber mellem velfærdsuddannelsesinstitutionerne, plejehjem og designkompetencer i living labs.

## Potentiale: Behov + styrke 2

### DESIGNMETODER KAN BYGGE BRO MELLEML TEKNOLOGI OG VELFÆRD



Jeg tror på design doing frem for design thinking. Det er ikke svært at tænke nyt, men det er svært at implementere.”<sup>[3]</sup>

Generelt oplever vores interviewpersoner, at vi i Danmark er gode til produktinnovation, men at udfordringen ofte relaterer sig til anvendelsen af udviklede produkter på velfærdsområdet. Interviewpersonerne vurderer samtidig, at det netop er ved implementeringen af nye teknologier, at designere har en stor rolle at spille, f.eks. på sygehuse og i kommunalt regi.

Der eksisterer allerede en erhvervsmaessig syddansk styrkeposition i udviklingen af teknologier, der hjælper den enkelte borger til egenomsorg og til at samarbejde med sundhedsvæsenet i hjem eller plejebolig. Centreret omkring et meget stærkt økosystem inden for sundheds- og velfærdsteknologi er den tidligere klynge, Welfare Tech, og den nuværende klynge Odense Robotics et knudepunkt for matchmaking mellem producenter og investorer inden for velfærdsteknologi. Området understøttes desuden af en række offentlige aktører. På kommunalt niveau er der f.eks. Aabenraa Kommunes Living Tech, der udvikler og tester digitale løsninger og velfærdsteknologi, hvor borgere og medarbejdere involveres i udviklingen og anvendelsen af nye digitale løsninger og velfærdsteknologi. Odense Kommune har ligeledes etableret en indgang for virksomheder, der ønsker dialog om nye velfærdsteknologiske løsninger i Center for Velfærdsteknologi. På regionalt niveau, igangsætter, faciliterer og vidensopsamler Syddansk Sundhedsinnovation ligeledes mange velfærdsteknologiske projekter med anvendelse af designmetoder.

I det nationale Center for Offentlig Innovation - som har mange samarbejder i Syddanmark – er der et udtalt fokus på, at udviklingen af velfærdsteknologi kræver ingeniører, men at design gør en altafgørende forskel, når fagligheden inddrages til at sikre linket mellem ny teknologi og mennesker. På nationalt niveau, ser Danish Life Science Cluster ligeledes et særligt behov for at øge fokus på implementeringen af teknologier.

Sammen med SDU og den tidligere regionale klynge Welfare Tech, har Designskolen Kolding indgået i en række OPI-projekter i regionens Syddansk OPI-pulje, hvor virksomheder, sundheds- og plejesektoren og videninstitutioner tester og involverer brugere i udviklingen af løsninger. På prototypeværkstedet, FabLab Spinderihallerne, i Vejle ses der også en stigende interesse blandt SOSU-skoler om at indgå samarbejder om at udfylde gap'et mellem teknologi og anvendelse. Dette skyldes en oplevelse af, at der udvikles teknologi, som plejepersonalet ikke bruger. FabLab stiller ekspertise til rådighed i krydsfeltet mellem mennesker og teknologi.

På baggrund af de eksisterende samarbejder ser vi således et stærkt fundament, hvorfra designmetoder og implementering af velfærdsteknologi kan kobles og derved gøre borgerne mere selvhjulpne, samt frigive ressourcer på tværs af sundhed- og velfærdsområderne.

## Potentiale: Behov + styrke 3

### DESIGN KAN SKABE SAMMENHÆNGENDE PATIENTFORLØB

I takt med den demografiske udvikling med flere ældre og en stadig stigende efterspørgsel på sygehusedelser, pågår der en tendens til effektivisering på sygehuse, samt en stigning i opgaver som lægges ud til aktører uden for sygehuse.

Inden for denne tendens, kan bl.a. nævnes følgende tidligere og igangværende tiltag og dermed **erfaringer** at bygge videre på som, 'Mere hjem – mindre hospital'. Her har Designskolen Kolding anvendt designmetoder til at tydeliggøre brugerrejsen for en patientgruppe, der håndteres på både hospital, ude i praksis og i rehabiliterings- og genoptræningsforløb ude i bl.a. kommuner. Projektet er gennemført sammen med Sygehus Lillebælt og Fredericia kommune. Sygehus Lillebælt har haft en lang række med Designskolen Kolding siden 2014, særligt i forhold til patientinddragelse. patientforløb.

Også førnævnte forskning på SDU om bedre tilbud til demens-ramte er et eksempel på syddanske kompetencer, der inddrager målgruppen i udvikling af bedre patientforløb. Omdrejningspunktet og **styrken** er borgerinddragelse, det gælder også Designskolen Koldings samarbejde med Rusmiddelcenter Fredericia og Lokalpsykiatri Fredericia.

[3] Citat fra interview med offentlig aktør i økosystemet.

I forlængelse af effektiviseringen på sygehusene, opstår et større og større behov for, at der skabes sammenhæng i patienternes forløb mellem de forskellige aktører, og interviewpersonerne peger på, at der er **potentiale** for at løse denne udfordring i praksis, hvor designmetoder kan være med til at løfte succesraten og sikre sammenhængende

#### **Potentiale: Behov + styrke 4**

##### DESIGNMETODER TIL AT INDRETTE SYGEHUSE OG INDDRAGE PATIENTER

I Danmark og Region Syddanmark er opførelsen af nye sygehuse i gang og eksisterende sygehuse renoveres.

Fra en lang række projekter og **erfaringer** i bl.a. Syddansk Sundhedsinnovation, Syddansk OPI-pulje, samt interne innovationsprojekter på de syddanske sygehuse, f.eks. OUH, er der allerede etableret innovationsindgange til sygehusene. Nogle af disse foregår i et samarbejde med det kliniske personale og patienter, andre også med erhvervslivet. Designskolen Kolding har deltaget i flere af disse projekter og er på nuværende tidspunkt i gang med at uddanne medarbejdere på sygehuse i OPI. Her peger interviewpersonerne ligeledes på Center for Offentlig Innovation (COI) som en vigtig aktør. Centeret er en vidensaktør og matchmaker, der faciliterer partnerskaber for innovation i den offentlige sektor bl.a. ved at anvende designmetoder.

SDU er tovholder på et dansk-tysk partnernetværk for innovation og sundhed, kaldet Access & Acceleration<sup>[4]</sup>, der gør det lettere for virksomheder at få adgang til og samarbejde med hospitaler og forskningsinstitutioner. Der fokuseres på udviklingen af digital sundhed i både den danske og tyske sundhedssektor, fordi de står overfor ensartede udfordringer med flere ældre, ændrede behandlingskrav og stigende omkostninger.

Tilrettelæggelsen af de rum og rammer, som patienten indgår i, kan ligeledes ske med designmetoder. Foruden implementering af velfærds- og sundhedsteknologiske løsninger og sammenhængende patientforløb, som nævnt ovenfor, er der ifølge interviewpersonerne et særskilt **potentiale** for designmetoder på sygehusene, som et middel til at opfylde de nationale målsætninger for sundhedssektoren<sup>[5]</sup> f.eks. i forhold til patientinddragelse.

#### **Potentiale: Behov + styrke 5**

##### DESIGNANVENDELSE I FORBINDELSE MED SUNDHEDSDATA

Danmark har i international sammenhæng en unik dataindsamling med pålidelige data af høj kvalitet, men der foreligger et stort arbejde i at sammentænke de forskellige systemer. Det er en høj prioritet for Danish Life Science Cluster at samle partnerskaber omkring anvendelsen af sundhedsdata. Sundhedsdata giver det offentlige og private mulighed for at udvikle personlig medicin, kunstig intelligens, telemedicin og andre metoder til at forbedre behandling og forebyggelse af sygdom.

Endnu et **potentiale** inden for sundheds- og velfærdsområdet er derfor, at aktører i det Syddanske designøkosystem undersøger, hvilken rolle design og designanvendelse kan spille inden for sundhedsdata. Foruden Danish Life Science Cluster, vurderer vi HealthcareDK, Region Syddanmark og Center for Offentlig Innovation som relevante partnere i den sammenhæng.

#### **Potentiale: Behov + styrke 6**

##### DESIGN KAN ØGE TRIVSEL I SKOLEN

Vores interviewpersoner nævner en række andre velfærdsområder, hvor designmetoder har potentiale til – eller allerede anvendes til – at sikre borgerinddragelse, øge trivsel og tilrettelægge bedre processer i det offentlige. Vi vil fremhæve skoleområdet, hvor designere kan være med på brugerrejsen, observere de gode måder at gøre ting på og være med til at skabe bedre overgange til og fra f.eks. specialskoler.

[4] <https://www.accessinnovation.eu/home-dk.html>

[5] <https://sum.dk/temaer/8-nationale-maal-for-sundhedsvaesenet>

Der er en lang række samarbejdsprojekter mellem økosystemets aktører indenfor social- og sundhedsområdet. Af **erfaringer** indenfor skoleområdet, kan nævnes Designskolen Kolding og SDUs Institut for Idræt og Biomekanik og Region Syddanmark, som har udviklet værktøjer med titlen 'Fællesskaber i Fokus', der understøtter børn og unges trivsel og mentale sundhed i skolen. Hertil kommer tidligere udviklingsprojekter på SDU om indeklimaets betydning for læring. Her er således **potentiale** til at koble styrkepositionen indenfor leg og læring med øget trivsel i skolen.

### 3.2 BÆREDYGTIGHED OG GRØN OMSTILLING

Det syddanske designøkosystem bidrager allerede til at løse nogle af de samfundsmæssige udfordringer vi står over for. Mange i formgivningsdesignsektoren, som f.eks. møbel- og modeindustri, arbejder allerede med bæredygtighed. Designere spiller bl.a. en vigtig rolle i relation til materialevalg, genanvendelse og cirkulære løsninger inden for konkrete produkter. Det samme gælder sektoren for designanvendelse og strategisk design.

I den offentlige sektor arbejdes der ligeledes i stadig større grad med at omstille sig mere bæredygtigt. Her er det særlige bidrag fra design, et fokus på mennesker og den adfærdændring succesfuld grøn omstilling forudsætter. Økosystemet understøtter ligeledes, at undervisere på uddannelsesinstitutionerne opnår kompetencer i at undervise og lede innovationsprocesser, og at borgere opnår kendskab til – og inddrages i – løsningen på bæredygtighedsproblematikker.

Design og designprocesser er dermed vigtige midler i alle former for bæredygtighedsproblemstillinger. For at sikre størst mulig effekt og udnyttelse af de syddanske stedbundne ressourcer, kompetencer og erhvervsstrukturer, har vi nedenfor udvalgt de områder, hvor vi, på baggrund af interviews og analyse, ser de største potentialer for det syddanske økosystem i at fokusere sine kræfter. Bæredygtighed og Grøn Omstilling indgår derudover både i Automation & Digitaliseringstemaet, samt i temaet omkring Mobilitet, Byer & Landsbyer.

I nedenstående afsnit vil vi dels fremhæve de eksisterende eksempler på, hvordan design anvendes og spiller en rolle i forbindelse med udviklingen af løsninger inden for bæredygtighed og grøn omstilling, dels potentialerne for fremtidige indsatser, som er identificeret i interviewene og fra kortlægningen.

Med afsæt i interviewene og de eksisterende **styrker** og samarbejder, har vi identificeret en række potentialer for fremadrettede indsatser. Nedenfor præsenterer vi fire potentialer ud fra følgende overskrifter:

- › Grønne løsninger i samarbejde med børn og andre borgere
- › Grøn omstilling i produktionsvirksomheder
- › Cirkularitet på supersygehuse
- › Grøn energi og sektoropkobling

#### Potentiale: Behov + styrke 7

##### SKABE GRØNNE LØSNINGER SAMMEN MED BØRN

Som nævnt i indledningen til kapitlet, har Syddanmark en særlig og international styrkeposition inden for leg og læring.

Af eksisterende erfaringer og **styrker** kan nævnes Capital of Children, Playful Minds, som er en udviklingsorganisationen, der udvikler og arbejder med projekter, hvor omdrejningspunktet er samskabelse med børn. Her udvikles nye, eksperimenterende læringsformer i og uden for skolen, og hvor børn og voksne understøttes i at tænke kritisk og samarbejde på tværs af kultur og alder. Af virksomheder kan desuden nævnes LEGO, KOMPAN og LEDON, der producerer legeredskaber med designmetoder i samskabelse med slutbrugerne, nemlig børnene. Ligeledes har LEGO Fonden flere programmer og støtter projekter inden for innovation, og har desuden bidraget til at udvikle en unik kandidatuddannelse i "Design for Play" på Designskolen Kolding – en uddannelse, der er kvalificeret med hjælp fra Stanford, MIT og Cambridge. Omkring uddannelsen, er der et førende forskningsmiljø inden for 'play'. I regi af den tidligere designklynge D2i, har der ligeledes været projekter, hvor virksomheder, der udvikler produkter målrettet børn, kunne få hjælp til at anvende designmetoder til at udvikle produkter med børn i fokus, i samarbejde med Designskolen Kolding, Playful Minds og SDU.

Interviewpersonerne peger desuden på, at samskabelse med børn i international sammenhæng en særlig syddansk **styrkeposition**, men også når det handler om samskabelse med borgere generelt via en legende tilgang, er der ifølge interviewpersonerne en særlig syddanske styrkeposition.

Der er således et oplagt **potentiale** i at anvende denne førende styrkeposition inden for leg og læring til at skabe løsninger til bæredygtighedsudfordringer sammen med børn. Dette skyldes følgende forhold:

- › Børn er en vigtig indgang til at påvirke forældres adfærd.
- › Børn kan aktiveres som innovationsressource.
- › Mange børn er interesserede i at bidrage til klima- og miljøudfordringer og gør det allerede i stor udstrækning i folkeskoler.

At anvende designmetoder sammen med børn og andre borgere med en legende tilgang kan være relevant på mange områder og kan som sådan være en tværgående indsats for bl.a. Designskolen Kolding.

Inden for dette område, er det samtidig vigtigt at understrege, at samskabelse med børn er en disciplin i sig selv, da der er helt andre etiske, kognitive og sproglige hensyn at tage, når der arbejdes sammen med børn, end med voksne. Designmetoder udviklet til erhvervslivet og det offentlige, kan således ikke overføres 1-til-1 til samskabelse med børn.

### Potentiale: Behov + styrke 8

#### DESIGNDREVET GRØN OMSTILLING I PRODUKTIONSVIRKSOMHEDER

Fælles for de virksomheder vi har interviewet er, at de i høj grad ønsker eller allerede har lagt en strategi for øget bæredygtighed. Enten i egen virksomhed, eller ved at tiltrække nye grønne kunder og opgaver, eller ved at bidrage til at gøre eksisterende kunder grønne – eller alle tre dele. Store syddanske virksomheder, som ECCO og LEGO, er i den forbindelse foregangsvirksomheder i international sammenhæng i forhold til at anvende designmetoder til at omstille produktion og mindset. En tendens der er gældende på tværs af markeder og virksomhedstyper.

Der er en lang **erfaring** i Syddanmark med at gennemføre erhvervsrettede projekter, hvor designbureauer og vidensinstitutioner faciliterer innovationsforløb i SMV'er. Via det tidligere D2i og deres programmer, har mange virksomheder fået hjælp til at komme i gang eller komme videre med den grønne omstilling og er i en vis udstrækning også blevet kompetenceløftet i selv at anvende designmetoder. Den største danske erhvervsfremmesatsning p.t. er Grøn Cirkulær Omstilling, hvor SMV'er får sparring og rådgivning til en grøn og cirkulær forretningsmodel, hvor både DDC og flere designbureauer er partnere. DDC har desuden et projekt for SMV'er sammen med Plast Center Danmark om emballage og engangsplast, indsamling og genanvendelse.

Vi ser imidlertid et uudnyttet **potentiale** ved at udnytte den lange erfaring, der er i Syddanmark i at arbejde med designdrevet forandring, til at hjælpe endnu flere virksomheder til at skabe bæredygtige forandringer i deres virksomhed og værdikæde gennem designanvendelse. Herunder overgangen til cirkulær økonomi, hvor lineære produktionsformer brydes og gøres cirkulære, hvor det er nødvendigt at designe produkter og ydelser, så de kan adskilles og genanvendes, bruges af flere, og ikke skabe affald. Samt at designe systemer og infrastruktur, der muliggør transitionen til cirkulær økonomi.

Hidtil har det tidligere D2i's satsninger rettet sig mod mange brancher, men skal de understøttende aktører udnytte synergimuligheder over til de nationale satsninger, bør indsatsen koncentreres omkring de syddanske styrkepositioner og erhvervsstrukturer.

- › Fra statslig hånd er der allerede udpeget en række eksisterende og spirende erhvervs-mæssige styrkepositioner, som i samspil med forsknings- og innovationsindsatsen vil drive dansk innovation og vækst<sup>[6]</sup>. Det er omkring disse styrkepositioner, at de danske viden- og erhvervsklynger er bygget op. Foruden de nationale klynger, har Regeringen nedsat syv regionale vækstteams med repræsentanter fra det private erhvervsliv, der netop er kommet med anbefalinger til lokale og regionale potentialer<sup>[7]</sup>. Mhp. størst mulig synergi, er det oplagt, at de syddanske designkompetencer bidrager til at indfri disse potentialer.

[6] Danmarks Erhvervsfremme bestyrelses strategi, Erhvervsfremme i Danmark 2020-2023

[7] <https://em.dk/media/14205/samlet-afrapportering-fra-regionale-vaekstteams-til-offentliggørelse.pdf>

- › I Region Syddanmark er der udpeget to områder med særlige potentialer til at skabe vækst og grønne arbejdspladser, nemlig "Omstillingen fra olie til grøn industri" (Vækstteam Syddanmark)<sup>[8]</sup>, samt "Maritime erhverv og robotter" (Vækstteam Fyn)<sup>[9]</sup>. Det er derfor oplagt, at design spiller en rolle inden for de allerede eksisterende erhvervsmæssige styrker.

Relevante partnere indenfor grøn omstilling i produktionsvirksomheder er MADE, CLEAN, SDU, SDU RIO for entreprenørskab og Energy Cluster Denmark, men det kan også være udenlandske partnere, især Tyskland. Kolding Kommune er den kommune i Danmark med den højeste eksport fra produktionsvirksomheder til Tyskland. Indsatser for øget cirkularitet eller bæredygtighedskrav i værdikæden over grænsen kan derfor være særlig interessant her.

Med til at understøtte grøn omstilling i produktionsvirksomheder, hører også arbejdet med at give arbejdskraften kompetencer til grøn omstilling. Et øget samarbejde mellem erhvervsskoler, SDU og Designskolen kan f.eks. resultere i grønne design-uddannelser og forløb.

### Potentiale: Behov + styrke 9

#### CIRKULARITET PÅ SYGEHUSE

Region Syddanmark er allerede en stor aktør inden for grøn omstilling og cirkularitet, f.eks. i forhold til at øge bæredygtighed i både egen intern drift, dvs. primært på sygehuse, i administrationen, men også i forhold til f.eks. råstofindvinding og grøn mobilitet. Desuden har Regionen en betydelig indkøbskraft af både løsninger til sundhedssektoren og nye sygehusbyggerier, og har derfor en vigtig erhvervsmæssig rolle i at efterspørge grønne og bæredygtige løsninger.

Region Syddanmark har gennem mange års **erfaring** med at udbrede designmetoder i innovationsprocesser, især i forhold til udviklingen af sundhedssystemet, men måske i mindre grad i forhold til grøn omstilling. Erfaringerne med dels at anvende designmetoder videreføres i Regionens grønne, interne omstilling, og dels med at arbejde i offentlig-private innovationssamarbejder (OPI) er derfor et godt fundament at bygge videre på.

Af konkrete projekter, kan nævnes Syddansk Sundhedsinnovations 'Viden der virker – cirkulær økonomi og affaldshåndtering' udviklet og implementeret case-baserede undervisningsforløb, som tager afsæt i affaldshåndtering i sundhedssektoren.

I Syddanmarks sygehuse, og det nye supersygehus, der er under opførelse i Odense, er der **potentiale** i at tilrettelægge en indsats inden for cirkulær økonomi, som fx designe indkøbsprocesser og innovationsprocesser med virksomheder og kortlægge affaldsstrømme og processer, involvere driftspersonale og designe nye løsninger. Ved f.eks. øget cirkularitet inden for plast, ser vi et behov for designere, der inddrager det udførende sundheds- og driftspersonale i tilrettelæggelsen af affaldshåndteringen.

Foruden Region Syddanmark og designinstitutionerne, er Center for Offentlig Innovation også relevant i denne sammenhæng, da de arbejder med arbejder med krav om cirkulær økonomi i offentlige indkøb.

### Potentiale: Behov + styrke 10

#### DESIGN GRØN ENERGI OG SEKTOROPKOBLING

Flere af vores interviewpersoner peger på, at designøkosystemet bør spille en vigtigere rolle inden for energiområdet og de massive nationale og lokale satsninger der ligger her.

Den danske stat investerer med infrastrukturplan, grøn vejtransportaftale m.fl. i forgrønning af bilflåden. Samtidig er der sat en slutdato for alle olie- og gasaktiviteter i den danske del af Nordsøen, og staten har planlagt en massiv udbygning af energiinfrastrukturen i Syddanmark med havvindmølleparker og energio. Derudover er Syddanmark udpeget som en grøn energimetropol inden for grøn energi og sektoropkobling af Regeringens nedsatte vækstteams.

[8] <https://em.dk/media/14205/samlet-afrapportering-fra-regionale-vaekstteams-til-offentliggørelse.pdf>

[9] <https://em.dk/media/14205/samlet-afrapportering-fra-regionale-vaekstteams-til-offentliggørelse.pdf>



Syddanske virksomheder er allerede højt specialiserede i energieffektive teknologier<sup>[10]</sup> og offshore, herunder både vedvarende og fossile<sup>[11]</sup>. De erhvervs-mæssige styrkepositioner er understøttet af en række aktører, herunder Region Syddanmark inden for rammer af deres klimastrategi eller Energy Cluster Denmark (tidl. Offshore Energy beliggende i Esbjerg), hvor der er gennemført mange projekter finansieret af EU's strukturfonde eller Interreg, som har samlet store og små virksomheder, iværksættere, videninstitutioner omkring omstilling af sektoren.

Én af væksteamets anbefalinger er, at der igangsættes innovationsforløb med fokus på transportsektoren:



I regi af centret for sektorkobling og med udgangspunkt i de decentrale test- og demonstrationsfaciliteter kan der igangsættes innovationsaktiviteter mellem SMV'er og store virksomheder – f.eks. med deltagelse af universiteter, GTS'er og relevante klyngeorganisationer – der modner sektorkoblingsløsninger som PtX, og CO<sub>2</sub>-lagring yderligere og gør det muligt at opskalere løsningerne. I denne sammenhæng er det et vigtigt fokusområde, at transport- og logistikvirksomheder kan deltage i aktiviteterne for at teste anvendeligheden af teknologierne i transportsektoren. Innovationsprojekterne skal også have fokus på modning af værdikæderne i branchen. En sådan indsats kan være en del af fokuseringen i den sydjyske indsats for at blive European Digital Innovation Hub inden for Smart Energy.<sup>[12]</sup>

Det første store projekt, som Designskolen Kolding gennemførte tilbage i 2009 sammen med forskere, kommuner og virksomheder var omkring energi og design. Formålet med E-trans, som projektet hed, var at gøre elbiler og grøn transport til en kommerciel succes.

Med de eksisterende styrkepositioner og omfattende investeringer er der derfor et **potentiale** for designøkosystemet i at designe, hvordan der sker en intelligent samspil mellem energiproduktion, distribution og forbrug.

### 3.3 MOBILITET, BYUDVIKLING OG LANDSBYER

Urbaniseringstendenser har konsekvenser i Syddanmark på flere fronter. Dels betyder det, at byerne skal tilrettelægges, så de er bæredygtige, modstandsdygtige overfor klimaforandringer og understøttet af mobilitet. Dels betyder det, at områder uden for de store byer skal øge deres attraktivitet, så al grundlag for at drive virksomhed, drive offentlig transport, bo og leve ikke forsvinder.

I nedenstående afsnit vil vi dels fremhæve de eksisterende eksempler på, hvordan design anvendes og spiller en rolle i forbindelse med udviklingen af løsninger inden for mobilitet, byudvikling og landsbyer, dels potentialerne for fremtidige indsatser, som er identificeret i interviewene og fra kortlægningen.

Med afsæt i interviewene og de eksisterende samarbejder, har vi identificeret en række potentialer for fremadrettede indsatser. Nedenfor præsenterer vi tre potentialer ud fra følgende overskrifter:

- › Designe attraktive byer
- › Attraktivitet uden for de store byer og bæredygtig turisme
- › Anvende erfaring fra urban mobility til at designe mobilitet uden for de store byer

[10] [https://rn.dk/regional-udvikling/analyser-og-rapporter/-/media/Rn\\_dk/Regional-Udvikling/Analyser-og-rapporter/Energi-klima-groenomstilling/Groenne\\_varer\\_og\\_tjenester\\_2016.ashx](https://rn.dk/regional-udvikling/analyser-og-rapporter/-/media/Rn_dk/Regional-Udvikling/Analyser-og-rapporter/Energi-klima-groenomstilling/Groenne_varer_og_tjenester_2016.ashx)

[11] [https://www.energycluster.dk/wp-content/uploads/2021/02/den\\_danske\\_offshorebranche\\_2017\\_-\\_national\\_kortlaegning\\_af\\_for-retningsomradet.pdf](https://www.energycluster.dk/wp-content/uploads/2021/02/den_danske_offshorebranche_2017_-_national_kortlaegning_af_for-retningsomradet.pdf)

[12] <https://em.dk/media/14205/samlet-afrapportering-fra-regionale-vaekstteams-til-offentliggoerelse.pdf>

## Potentiale: Behov + styrke 11

### DESIGNE ATTRAKTIVE BYER

Urbaniseringstendenser skaber både udfordringer, men også muligheder for at designe byer smart, bæredygtigt og modstandsdygtigt. Øget tilflytning til byerne giver pres på byerne både menneskeligt/socialt og stiller større krav til indretning og til at kunne håndtere og tilpasse sig følgerne af klimaforandringer såsom skybrud.

Mange aktører i det syddanske designøkosystem har **erfaringer** og kompetencer til at understøtte denne proces, som der kan bygges videre på og som kan kopieres til andre byer. I forhold til klimasikringsområdet er Vejle Kommune en del af det globale netværk 100 Resilient Cities og har en strategi for udviklingen mod en modstandsdygtig by<sup>[13]</sup>, mens også Region Syddanmark arbejder aktivt med klimasikring.

I en bredere bæredygtigheds-kontekst er der ligeledes mange **erfaringer** at bygge videre på. Designskolen Kolding har f.eks. netop fået bevilliget finansiering til grøn forskning og udvikling 'Design for Planet', omkring designerens rolle i at skabe forandringer i hverdagskulturen og understøtte et folkeligt engagement i mødet med klimaforandringerne. Designskolen har projekter, hvor de anvender forskellige designmetoder til at udvikle bæredygtige bykerner, f.eks. for Middelfart og Esbjerg Kommune.

Esbjerg Kommune arbejder også selv meget aktivt at løfte boligområder, skole- og dagtilbudsområdet og borgertilbud gennem prøvehandling, hvor borgerne inddrages i test og udvikling af ideer. Ifølge vores interviewperson kan Kommunens designanvendelse have gavn af at blive professionaliseret yderligere. I den sammenhæng er det relevant at påpege, at Esbjerg Kommune i Velfærdsaftalen er sat fri på skoleområdet fra statslig, kommunal styring frem til 2024, og de har fået uddannet 35 playheroes i samarbejde med LEGO Fonden. Der er således masser at bygge videre på.

Interviewpersoner peger på, at der er **potentiale** i arbejdet med at skabe attraktive og resiliente byer gennem design, der med fordel kan udforskes yderligere.

## Potentiale: Behov + styrke 12

### ATTRAKTIVITET UDEN FOR DE STORE BYER OG BÆREDYGTIG TURISME

Der er en udfordring i Syddanmark med fraflytning af kompetencer og virksomheder og tyndtbefolkede områder<sup>[14]</sup>. Det er en del af de generelle, globale urbaniseringstendenser. Mens det i mindre grad har konsekvenser for de største virksomheder, som rekrutterer udenlandske medarbejdere, har det konsekvenser for mindre virksomheder, borgere og unge der skal tage en uddannelse. De store virksomheder har strategier for at ansætte internationale talenter, men oplever, at der fra bl.a. offentlig side kan gøres langt mere for at integrere nytilkomne og især deres eventuelle partnere.

En styrke der ofte fremhæves i den sammenhæng er, foruden de store virksomheders tiltrækning af udenlandsk arbejdskraft, både Designskolen Kolding og SDUs evne til at tiltrække udenlandske studerende. Der er mange virkemidler til at løse konsekvenser af urbanisering, én af dem er fastholdelse og tiltrækning af borgere f.eks. gennem kultur, natur, rekreative muligheder.

I Syddanmark er der flere styrker inden for design, kultur og turisme, man kan fx opleve 3 ud af de 7 unikke og bevaringsværdige danske attraktioner, der er optaget på UNESCOs verdensarvsliste<sup>[15]</sup>. Hertil kommer optagelse af Kolding Kommune i UNESCOs netværk for Creative Cities. Hertil kommer mangeårige samarbejde mellem Designskolen Kolding og Trapholt design og kunstmuseum, Koldinghus (nu en del af Kongernes Samling) og Legoland. Region Syddanmark understøtter desuden med den regionale udviklingsstrategi anvendelse og videreudvikling af de syddanske styrkepositioner, fx syddansk verdensarv.

I forlængelse heraf, er indsatsen inden for turismeområdet ligeledes et virkemiddel, hvor også design har et **potentiale** til at bidrage. Bl.a. inden for grøn og bæredygtig turisme og koble til kompetencerne på SDU i turisme og fritidsmanagement, som udbyder en kandidat inden for turisme. Kombineret med Designskolen Koldings erfaring i at anvende designmetoder til at få udkantsområder til at blomstre, kan det syddanske designsystem derfor med fordel gå sammen i projekter og indsatsen til at øge attraktiviteten.

[13] [https://resilient.veje.dk/media/4824/vejles\\_resiliensstrategi\\_netkvalitet\\_160316.pdf](https://resilient.veje.dk/media/4824/vejles_resiliensstrategi_netkvalitet_160316.pdf), samt <https://resilient.veje.dk/>

[14] <https://fremtidenssyddanmark.regionsyddanmark.dk/regional-udviklingsstrategi/kompetencer-til-fremtiden/>

[15] <https://fremtidenssyddanmark.regionsyddanmark.dk/regional-udviklingsstrategi/en-attraktiv-og-oplevelsesrig-region/>

### Potentiale: Behov + styrke 13

#### DESIGN MOBILITET UDEN FOR DE STORE BYER

Affolkning af områder i Syddanmark uden for de store byer, giver et tyndt grundlag for at opretholde en udbygget kollektiv trafik, hvilket igen forstærker fraflytningen, og kan gøre det sværere at omstille til grøn mobilitet. Attraktivitet uden for de store byer handler derfor i høj grad også om mobilitet, ikke kun en miljø- og klimamæssig bæredygtig mobilitet, men også mobilitet, der understøtter social bæredygtighed, hvor borgere har lige muligheder og adgang til f.eks. at få et arbejde, tage en uddannelse og få adgang til kulturelle aktiviteter.

I Region Syddanmark investeres allerede meget i nye mobilitetsformer inden for rammerne af Regionens mobilitetsstrategi, samt potentielt også i regi af uddannelsesområdet.

Vores interviewpersoner finder, at design og designere kan bidrage til at skabe løsninger og ændret adfærd over i nye mobilitetsformer, der fungerer i landsbyer og samtidig udnytte den megen viden, der er indsamlet i de største byer i Danmark omkring urban mobility.

### 3.4 AUTOMATION OG DIGITALISERING

Digitalisering er endnu et område, som er i stor udvikling, og som har betydning for både virksomheders forretningsmuligheder og måden, vi kommunikerer og interagerer med vores omverden på. Ifølge Erhvervsministeriets strategi for Danmarks Digitale Vækst, kræver et fuldt udbytte af den digitale omstilling, at danske virksomheder har gode rammer til at udnytte nye teknologier, og at alle danskere har kompetencer til at begå sig i en digital fremtid<sup>[16]</sup>. Digitalisering er ligeledes en vigtig driver i omstillingen af den offentlige sektor, som det også fremgår i temaet om sundhed og velfærd.

Både private og offentlige aktører i økosystemet giver udtryk for, at design og designmetoder i høj grad hænger sammen med udviklingen og udformningen af ny teknologi og automatiseringsløsninger, der er meningsfulde for mennesker. Det handler om at designe f.eks. robotter, så brugerne finder det tilgængeligt og anvendeligt. Heri ligger også essensen af designdefinitionen for mange af de interviewede aktører; det handler om at sætte mennesket i centrum for de udviklede løsninger – særligt når det omfatter nye teknologier og anvendelsen af disse.

I nedenstående afsnit vil vi dels fremhæve de eksisterende eksempler på, hvordan design anvendes og spiller en rolle i forbindelse med udviklingen inden for automation og digitalisering, dels potentialerne for fremtidige indsatser, som er identificeret i interviewene og fra kortlægningen.

Med afsæt i interviewene og de eksisterende samarbejder, har vi identificeret en række potentialer for fremadrettede indsatser. Nedenfor præsenterer vi to potentialer ud fra følgende overskrifter:

- › Designmetoder til at løfte digitaliseringskompetencer i SMV'er
- › Designmetoder til at løfte digitale kompetencer i uddannelsessektoren hos personalet i sundheds- og velfærdssektoren og generelt blandt borgere

### Potentiale: Behov + styrke 14

#### DESIGN METODER TIL AT LØFTE DIGITALISERINGSKOMPETENCER I SMV'ER

Af både kortlægningen og de gennemførte interviews fremgår det, at inden for særligt den professionelle designsektor i økosystemet – på tværs af de tre geografiske niveauer – arbejder flere direkte med digitalisering og nye teknologier i forhold til markedsføring, effektivisering af arbejdsprocesser, branding mv.

Der er en meget lang **erfaring** i det syddanske designøkosystem i at arbejde med digital omstilling i SMV'er. Projekterne handler om at skabe vækst ved at udvikle nye digitale løsninger og forretningsmodeller, og nye måde at interagere med kunder på, på tværs af brancher. Derudover arbejder DDC i bl.a. projektet Digital Futures, med virksomheder og organisationer om digitalt-drevne forretningsmodeller og fremtidens interface mellem menneske og maskine<sup>[17]</sup>.

[16] Digital vækst ([em.dk](#))

[17] Om Digital Futures | Dansk Design Center

Region Syddanmark har samtidig en særlig **styrkeposition** inden for robotteknologi og automatisering centreret omkring Odense Robotics klyngen på Fyn- et område, der også investeres i fra national side med udpegning af de maritime erhverv og robotter, som et fynsk erhvervsfyrårn<sup>[18]</sup>.

På baggrund af interviewene, er der en overvægt, der mener, at det en generel pointe, at særligt mindre virksomheder, der ikke traditionelt arbejder inden for designområdet, har vanskeligt ved at se potentialet i designmetoder i forbindelse med forretningsudvikling. Det gør sig ikke mindst gældende blandt virksomhederne i robotklyngen, hvor det, til trods for et tæt samarbejde med Designskolen Kolding, opleves som vanskeligt at få virksomhederne til at bruge og interessere sig for designmetoder. Hos robotklyngen er der samtidig en erkendelse af, at deres egen forståelse for designmetoders anvendelsespotentiale er begrænset, hvilket kan imødekommes i samarbejdet med Designskolen Kolding og andre aktører i økosystemet. Dog er der også et behov for, at værdien ved at anvende design i f.eks. udformningen af automationsteknologi, tydeliggøres over for virksomhederne, for at det bliver en metode, der forankres i virksomhedernes udviklings- og innovationsarbejde. Igennem årene er denne udfordring bl.a. søgt adresseret gennem case-samlinger, udarbejdet af både Designskolen Kolding, SDU, D2i og ikke mindst DDC. Forudsætningen for at cases virker er dog, at virksomhederne har erkendt behovet for ny viden. Der således et stort **potentiale** i at forene styrkepositionerne inden for robot og automatisering og design, og en del af opgaven, er et stort oplysningsarbejde omkring værdien af design, rettet mod robot og automatiseringsbranchen.

Der er derfor **potentiale** for at udvide samarbejdspartnerne med den nye digitale teknologiklynge, Digital Lead, samt generelt klynger, der enkeltvis alle arbejder med digitalisering, som et tværgående element, f.eks. i forhold til digitale muligheder i sundhedssektoren, digitalisering og logistik, energi og cirkulær økonomi. Også Center for Offentlig Innovation har et ophæng i Digitaliseringsstyrelsen. Der er ligeledes potentiale for at opsøge den nye medieklynge, Media City Odense, der er ved at tage form i Odense for f.eks. at udnytte de teknologier som særligt den professionelle designsektor arbejder med.

### Potentiale: Behov + styrke 15

#### DESIGNMETODER TIL AT LØFTE DIGITALE KOMPETENCER I UDDANNELSESSEKTOREN OG BLANDT BORGERE

På de store velfærdsområder, herunder også i Region Syddanmarks indsats inden for uddannelsesområdet, arbejdes med at øge brugen af digitale løsninger, samt at løfte børns og fremtidens arbejdskrafts digitale kompetencer.

Som tidligere nævnt har Designskolen Kolding et af verdens førende forskningsmiljøer inden for leg og læring. Det handler ikke alene om børn, men også leg for de ikke-digitalt indfødte: Hvordan bliver vi mere digitale og hvordan bruger vi den legende tilgang til adfædsændring? Designskolen gennemfører også andre projekter, der ikke nødvendigvis er forretningsorienterede, f.eks. har de udviklet et efteruddannelsestilbud i samarbejde med IT-universitetet, Københavns Universitet og Det Kongelige Akademi – Arkitektur, Design, Konservering kaldet "Teknosofikum", hvor målet er at øge undervisernes digitalt-teknologiske "mindset", ved at gøre dem i stand til at anvende digitale muligheder i deres undervisning.

Vores interviewpersoner mener at der er et **potentiale** i at anvende design og designmetoder til at løfte af digitale kompetencer på uddannelsesinstitutioner, både blandt undervisere, studerende og børn. Designskolen Kolding har allerede et tæt samarbejde med UC Syd om efteruddannelse af skolelærere indenfor design og håndværk. Et samarbejde der **potentielt** kunne udvides til de andre University Colleges, hvor der uddannes bredt indenfor digitalisering, design, markedsføring og entreprenørskab.

### 3.5 KRISESTYRING

På bagkant af COVID-19 krisen er der meget læring at høste, bl.a. at robuste institutioner og virksomheder, har klaret sig særligt godt igennem krisen, mens andre har haft langt svære ved at omstille sig til en ny virkelighed, hurtigt.

[18] <https://em.dk/media/14205/samlet-afrapportering-fra-regionale-vaekstteams-til-offentliggoerelse.pdf>.

COVID-19 har været (og er til dels stadig) en verdensomspændende krise med potentiale for at skabe permanente forandringer socialt, politisk, teknologisk, miljømæssigt og økonomisk. Ifølge de interviewede aktører på tværs af den offentlige og private sektor, spiller design en central rolle fremadrettet i forhold til at designe det, de beskriver som "den nye normalitet". Både i forhold til at udstyre virksomheder med de korrekte værktøjer til at innovere sig ud af krisen, og samtidig høste de innovationsgevinster, som er opstået i både i det offentlige og det private erhvervsliv som følge af de nye omstændigheder. Selvom der i nyere historie ikke er set en så verdensomspændende krise som COVID-19, fortæller historien os, at virkeligheden konstant er foranderlig, og det er netop denne foranderlighed, som design kan være med til at formgive, processere og ride på bølgen af. Det handler dermed både om at forberede virksomheder og organisationer ud af kriser, og på hvordan de navigerer i dem og samtidig får videreudviklet morgendagens løsninger.<sup>[19]</sup>

Med afsæt i interviewene og de eksisterende samarbejder, har vi identificeret to potentialer for fremadrettede indsatser, under følgende overskrifter:

- › Fra kriseramte virksomheder til kriseudnytttere
- › Build-back-better med design i den offentlige sektor

### Potentiale: Behov + styrke 16

#### FRA KRISERAMTE VIRKSOMHEDER TIL KRISEUDNYTTERE

Særligt for mindre virksomheder har COVID-19 haft store konsekvenser, og samtlige virksomheder i nærværende analyse har peget på, at der forsat er behov for at hjælpe virksomhederne med at navigere i et marked, som er ændret markant. Samtidig viser flere analyser, at en krise kan vise sig at være anledning til udvikling og modstandsdygtighed, men at det kræver en velovervejede anvendelse af krise og robusthedsstrategier, hvor særligt designmetoderne kan bidrage til at skabe nye løsninger i takt med at verdenen forandres.

Økosystemet inden for design har i en årrække bygget stærke relationer med virksomhederne i regionen – særligt i forhold til SMV'er. Blandt andet har D2I (og nu DDC) arbejdet fokuseret med at udbrede forståelsen og anvendelsen af design til SMV'er på tværs af brancher i Syddanmark, og det er igennem denne satsning særligt lykkedes at sprede kendskabet til design. Flere interviewpersoner i nærværende analyse fremhæver, hvordan kendskabet til designmetoder for de mindre virksomheder er en syddansk styrkeposition. Da der eksisterer et stort kendskab til designmetoder i de syddanske SMV'er, er der et stort **potentiale** for fremadrettet at anvende Syddanmark som et laboratorium, hvor der i samarbejde med SMV'erne testes, hvordan COVID-19 krisen, og dermed også andre kriser, kan benyttes som springbræt til at udvikle mere innovative og robuste virksomheder.

Herudover har Designskolen Kolding dybdegående erfaring med at bistå virksomheder med at håndtere eksterne stød. Blandt andet har Designskolen Kolding arbejdet sammen med virksomheder i Østersøregionen igennem et Baltic Sea projekt om krisestyringsevner og skabelsen af vækst og jobs, gennem innovativ støtte og strategisk brug af design.

På baggrund af en erhvervsmæssig struktur og et indgående kendskab til at arbejde med krisehåndtering, er der således et potentiale for at teste, hvilke designværktøjer som stimulerer innovation i SMV'er i krisesituationer. Her kan Syddanmark med fordel fungere som et testlaboratorium, hvor erfaringerne efterfølgende kan spredes og implementeres – både i andre danske regioner og internationalt. Ifølge de interviewede i nærværende analyse, kan der med fordel igangsættes aktiviteter, som udnytter denne syddanske styrkeposition, og flere peger på, at der med fordel kan arbejdes med virksomheder inden for bl.a. grøn omstilling, sundhedsinnovation og digitalisering. Aktiviteterne kan med fordel arbejde med at opstille målbare KPI'er, som eksplicit viser, hvordan design kan bruges som et værktøj til vejen ud af kriser.

Herudover er der en række finansieringskilder på både nationalt og internationalt niveau, som særligt uddeler midler, som skal understøtte SMV'ers vej ud af nærværende krise – herunder REACT-midler fra EU.

[19] [SDU et.al \(2021\): Hvad kan SMV'er lære af COVID-19?](#)

### Potentiale: Behov + styrke 17

#### BUILD-BACK-BETTER MED DESIGN I DEN OFFENTLIGE SEKTOR

Som nævnt i de forrige afsnit, spiller design allerede central rolle i udviklingen af den offentlige sektor – både på sundhedsområdet, socialområdet med stærke samarbejder mellem bl.a. uddannelsesinstitutioner, klynger, offentlige myndigheder, private virksomheder og sociale- og sundhedsfagligt personale. Selvom denne styrkeposition allerede bringes i spil inden for en række områder på tværs af den offentlige sektor, peger vores interviews på, at design også kan spille en central rolle i forhold til at høste gevinsterne af de adskillige innovationsaktiviteter, som det offentlige er blevet tvunget ud i, i løbet af COVID-19.

COVID-19 ændrede fundamentalt rammerne omkring opgaveløsningen for den offentlige sektor. Krisen har krævet en høj innovationsaktivitet i den offentlige sektor, blandt andet inden for telemedicin, nye pædagogiske værktøjer på tværs af skoler og daginstitutioner og beskæftigelsesområdet. Der er foregået en lynskalering og implementering af teknologi på tværs af offentlige institutioner. Ifølge en række af interviewpersonerne, kan COVID-19 ses som en stor innovationsøvelse, som er fundamentalt anderledes end den form for innovationsudvikling, der normalvis anvendes i den offentlige sektor. Mange af de nye og hurtige løsninger der er blevet skabt under krisen, kan ses som prototyper, som man nu kan lave en forbedret eksperimenterende ramme om, hvor man kan videreudvikle dem, og vurdere under hvilke omstændigheder de fungerer, og efterfølgende få dem skaleret. Da der i Syddanmark allerede eksisterer stærke relationer inden for bl.a. sundhedsområdet, er det vores vurdering, at der er et **potentiale** for at design kan bidrage til at teste en række af disse løsninger, og bære dem over i de nye normale rammer, og på den måde styrke den offentlige sektor på længere sigt.

En række lande har allerede udviklet såkaldte "COVID-19 design-taskforces". Blandt andet har Australien nedsat en taskforce, som består af større designbureauer, forskere og brancheorganisationer, som bistår både private virksomheder og offentlige institutioner. Det er vores vurdering, at der er **potentiale** for, at Syddanmark høster de erfaringer, som Australien allerede har, og på den måde får indsigt i, hvilke specifikke projekter og aktiviteter, som kunne være meningsgivende at udvikle.



## Bilag A Kortlægning af økosystemet



## Bilag A

# Kortlægning af økosystemet

Vi har foretaget en kortlægning af designøkosystemet på tre niveauer; regionalt centreret om region Syddanmark, nationalt og internationalt.

Kortlægningen er foretaget på baggrund af viden fra tidligere analyser og rapporter, samt gennem input og kvalificering fra danske og internationale eksperter på designområdet.



## A.1 HVAD ER ET ØKOSYSTEM?

Økosystemsbegrebet er lånt fra biologien, hvor et økosystem dækker over et områdes levende organismer og deres sammenspil med hinanden. Nu tænker du måske: Hvad har biologi med design at gøre? Umiddelbart virker koblingen sær, men kan her anvendes til at beskrive og analysere, hvilke typer af aktører og samarbejder, som er til stede i forhold til at anvende design som et middel til innovation og vækst. Ifølge økosystemmodellen<sup>[1]</sup> er et stærkt økosystem kendetegnet ved følgende:

1. En efterspørgsel af de produkter og services, som udvikles i økosystemet enten fra offentlige eller private virksomheder – eller begge dele.
2. Større virksomheder, som agerer som flagskibe, samarbejder og reinvesterer deres succes i økosystemet. Det medvirker til at trække andre virksomheder ind i økosystemet.
3. Iværksættere og SMV'er, der skaber fornyelse i økosystemet og bidrager med nye innovative løsninger og produkter.
4. Relevante vidensaktører, der tilfører økosystemet ny faglig viden.
5. Investorer, der bidrager med risikovillig kapital til økosystemets virksomheder.
6. Rådgivere, der understøtter virksomhederne i deres udvikling og innovationssamarbejde.
7. Stærkt netværk mellem økosystemets aktører.

Vi har overført økosystemmodellen til en design-kontekst, og præsenterer i næste afsnit de arketyper, som bør være til stede for at sikre et stærkt økosystem.

## A.2 ARKETYPER

I dette afsnit dykker vi ned i de typer af aktører, som vi har opdelt designøkosystemet i. På de efterfølgende sider beskriver vi, hvilke konkrete aktører der indgår under de respektive arketyper for hvert økosystem.

Kortlægningen af designøkosystemet er en kompleks opgave, som kræver både en afgrænsning og en fælles typologi, for at det kan skabe det ønskede overblik. Når vi ser på virkeligheden i al dens mangfoldighed, mener vi, at designaktørerne kan opdeles i syv arketyper, som tilbyder en måde at skabe overblik i økosystemets kompleksitet. De syv arketyper er kvalificeret på baggrund af tidligere undersøgelser og kortlægninger af designøkosystemet foretaget af bl.a. Dansk Design Center og Region Syddanmark, og gennem vores viden fra andre økosystemanalyser. Brugen af arketyper giver samtidig mulighed for at opstille nogle kategorier for aktører i økosystemet, som alle skal være repræsenterede for at det er et stærkt økosystem. Gennem kortlægningen er det således muligt at udpege på, hvilke områder økosystemet har dets styrker og dets udfordringer. Undervejs i kortlægningen nævner vi derfor sammenhænge mellem aktørerne hvor det giver mening.

Arketyperne mener vi dermed er brugbare i formidlingen af økosystemet, men vi er samtidig opmærksomme på, at brugen af arketyper samtidig er en nødvendig forsimpning af virkeligheden. Ligeledes er det væsentligt at være opmærksom på, at arketyperne bidrager til en statisk forståelse af aktørerne, som tilhørende én af de syv kategorier. Vi er bevidste om, at aktørerne i flere tilfælde ikke entydigt kan afgrænses til den arketype, som de i kortlægningen er blevet placeret under. Dette forsøger vi bl.a. at imødekomme gennem oversigten over aktørernes relationer. I kortlægningen inddrages samtidig i nogle tilfælde bevidst et udsnit af aktører inden for f.eks. designbrugere, hvor en udtømmende liste over virksomheder ikke lader sig gøre. Udvælgelsen af aktører er foretaget på baggrund af dialog med eksperter og virksomheder på området.

Under de følgende overskrifter præsenteres de syv arketyper og deres værdi for økosystemet.

---

[1] Napier & Hansen (2021): "Ecosystems for Scalable Firms"

### Designbrugere

Designbrugere udgør aftagere for økosystemets produkter og services. Det vil sige iværksættere, SMV'er og større virksomheder samt regioner og kommuner, som ikke nødvendigvis selv er designere, men som bruger design og designtænkning. Designbrugere omfatter f.eks. de virksomheder, som har modtaget undervisning på Designskolen for at lære designmetoder, eller de virksomheder der gør brug af et designbureau i forbindelse med deres branding eller kommunikation, eller har deltaget i designdreven innovationsprojekter sammen med en eller flere af økosystemets aktører.

### Klynge- og netværks-organisationer

Klynge- og netværksorganisationerne faciliterer og fremmer samarbejdet i økosystemet. Dermed er de med til at sikre et stærkt netværk mellem økosystemets aktører med aktiv deltagelse af blandt andet virksomheder, uddannelsesinstitutioner, brancheorganisationer og offentlige aktører.

### Designsupport og inkubationsmiljøer

Designsupport og inkubationsmiljøer omfatter rådgivere og organisationer, der understøtter virksomhederne i deres udvikling, innovation og markedsintroduktion. Inkubationsmiljøerne sikrer, at der skabes de rette vækstbetingelser for startups, f.eks. ved at udgøre et fysisk sted, hvor iværksættere kan indgå i et fællesskab og ved generel støtte gennem vækstforløb.

### Professionel designsektor

Den professionelle designsektor omfatter virksomheder, som traditionelt er i designbranchen, herunder med mode, tekstil og møbler, samt dem, der leverer ydelser til f.eks. designbrugere og den offentlige sektor, hvor der er designere ansat.

### Uddannelses-Institutioner

Uddannelsesinstitutionerne står for uddannelse og forskning, hvorigennem de sikrer, at der i økosystemet er adgang til kompetent og kvalificeret arbejdskraft og adgang til ny og specialiseret viden. Begge dele spiller en central rolle for at skabe en konkurrencemæssig fordel som økosystem. Uddannelsesinstitutionerne kan også understøtte virksomhederne i forskellige samarbejds-konstellationer med formålet om at udvikle nye, innovative løsninger.

### Policy og regulering

Policy og regulering omfatter de aktører, som står for politiske reguleringer gennem f.eks. love og afgifter.

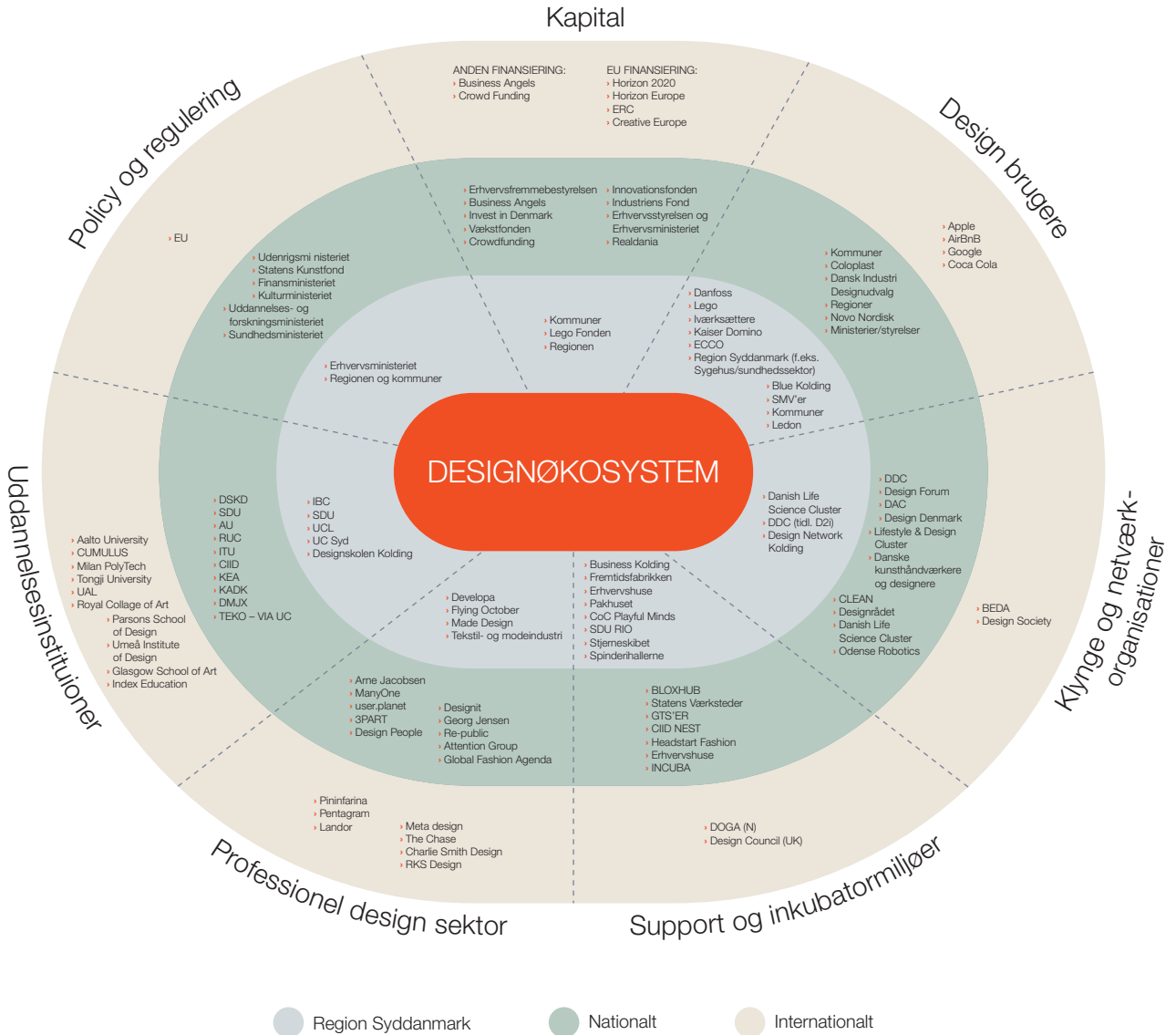
### Kapital

Kapital omfatter fonde og investorer, som sikrer at der er risikovillig kapital til rådighed i økosystemet til at støtte både startups og SMV'er i udviklingen af nye løsninger. Kapital kan både være offentlig, i form af projekt og programfinansiering eller privat, der både rummer fonde, projektfinsiering, seed og venture kapital.

I det følgende gennemgår vi designøkosystemet på hhv. regionalt, nationalt og internationalt niveau med beskrivelser af de mest centrale aktører inden for hver arketype. Nedenstående figur illustrerer det samlede designøkosystem på de tre niveauer og inden for de syv arketyper.

A.3 KORTLÆGNINGEN KORT FORTALT

FIGUR 6: Designøkosystemet på regionalt, nationalt og internationalt niveau.



## 6 OVERORDNEDE KONKLUSIONER OM DESIGNØKOSSYSTEMET

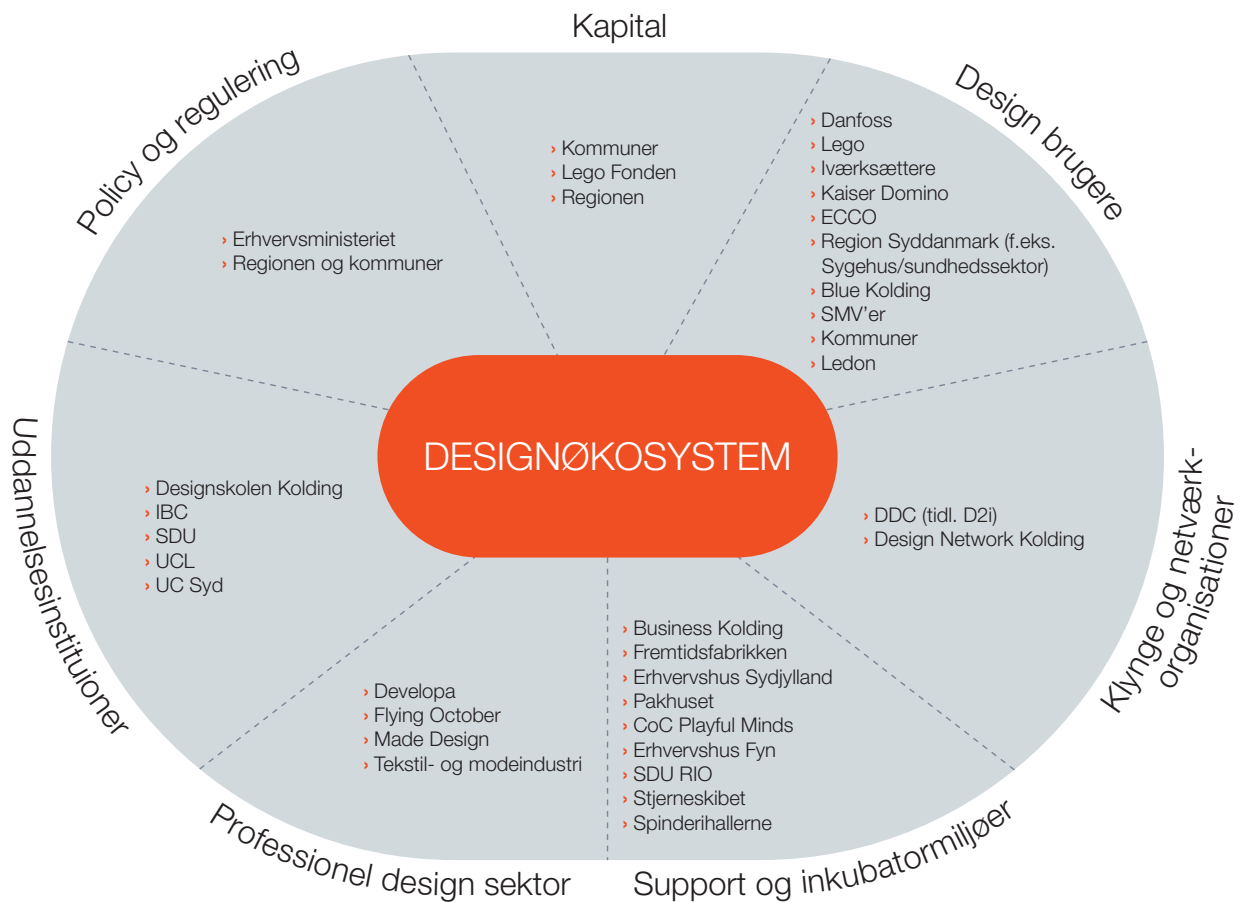
- 1** **På alle tre geografiske niveauer kan der identificeres stærke designaktører inden for hver af de syv arketyper.** Kortlægningen viser med al tydelighed, at designøkosystemet er veletableret, og at der på alle arketyper eksisterer investerede og innovative aktører, som samlet bidrager til økosystemets innovationskraft.
- 2** **Aktørerne i det syddanske designøkosystem har relationer til både nationale og internationale aktører.** De syddanske aktører er gode til at samarbejde uden for regionen. De er populære på både nationalt og internationalt niveau, og indgår kontinuerligt i samarbejde på tværs af regioner og landegrænser.
- 3** **Videninstitutioner i absolut verdensklasse.** På tværs af alle interviewpersoner fremhæves, hvordan Designskolen Kolding og SDU er verdensførende ift. forskning inden for design. Det fremhæves som unikt, at der i en region er placeret så stærke forskningskompetencer, som ofte også er forbundet til praksis anvendelse i samarbejde med private og offentlige aktører.
- 4** **Syddanske SMV'er og større internationale virksomheder er en integreret del af økosystemet.** Regionens satsning på at udbrede designmetoder til syddanske virksomheder, har løftet anvendelsen af design som strategisk værktøj i regionens SMV'er. Herudover eksisterer der en række internationale virksomheder, som agerer som flagskibe, og som reinvesterer deres succes i økosystemet.
- 5** **Mange finansieringskilder har fremdyrket økosystemet.** Der har historisk været en finansieringslyst fra både offentlige og private aktører i økosystemet. For Syddanmark har Region Syddanmark særligt bidraget til at fremdyrke økosystemet ved at understøtte samarbejdet i og videreudvikling af økosystemet.
- 6** **Det syddanske økosystem er stærkt på en lang række fokusområder, men udmærker sig særligt ved tre styrkepositioner.** Syddanmark er internationalt anerkendt for tre hovedområder: Designanvendelse i SMV'er, offentlige-privat innovation og inden for leg og læring. Disse tre internationalt anerkendte styrkepositioner kan med fordel bringes i spil for at løse nogle af de største samfundsudfordringer i verdenen.

#### A.4 DET SYDDANSKE DESIGNØKOSYSTEM

I dette afsnit tager vi hul på kortlægningen ved at starte med beskrivelsen af det syddanske designøkosystem. Kortlægningen er struktureret omkring de syv arketyper der er beskrevet i rapportens indledning. I sagens natur arbejder mange af de aktører vi beskriver på tværs af geografiske grænser og har flere funktioner i økosystemet. Dette glæder blandt de nævnte klyngeorganisationer, der som følge af konsolideringen på klyngeområdet er nationale, men i vid udstrækning er udsprunget af erhvervmæssige styrkepositioner i Syddanmark. Det har dog været vores mål at beskrive aktørerne under de overskrifter, hvor vi mener at de har deres primære tyngde og virke. Dette er værd at holde i mente i læsningen af kortlægningen.

I figuren herunder har vi lavet en samlet visuel fremstilling af det syddanske designøkosystem.

**FIGUR 7:** Det syddanske økosystem



#### A.4.1 DESIGNBRUGERE

I region Syddanmark findes en lang række **iværksættere og SMV'er**, der bruger design i deres produktudvikling og/eller designprocesser. I en undersøgelse fra 2017 af Region Syddanmark<sup>[2]</sup> blandt 822 virksomheder, angiver 17,4 %, at design er et centralt og styrende element i deres forretningsgrundlag, mens 27,1 % har integreret design i deres processer uden at arbejde med det som et styrende element. 44,2 % angiver, at de ikke arbejder systematisk med design. Størstedelen af virksomhederne svarer desuden, at de anvender design i forbindelse med visuel kommunikation og markedsføring, mens lidt under halvdelen anvender det i forbindelse med produktudvikling samt koncept- og forretningsudvikling. Virksomheder med 250-499 medarbejdere anvender desuden design som et centralt og styrende element i væsentligt større omfang, end mindre virksomheder. Designaktørerne i Region Syddanmark har hjulpet iværksættere og SMV'er i en række projekter, særligt med henblik på at skabe innovation og vækst gennem brug af designmetoder. Det drejer sig blandt andet om "Growth by Design", "Growth Catalyst", "Design Innovation" og "Sprint Digital". De mange projekter har sikret at SMV'er i regionen arbejder med design. Igennem årene er over 1500 virksomheder / 3000 personer blevet hjulpet i gang med at skabet vækst igennem design.

Det er i kortlægningen ikke muligt at fremhæve samtlige designbrugere i regionen, men af særligt interessante virksomheder kan bl.a. nævnes den danske legetøjsproducent **LEGO**, der anvender design strategisk og i produktudviklingen som et redskab til at styrke og udvikle deres forretning. Metoder som datadrevet design og agile design sprints er for eksempel blevet anvendt i forbindelse med udvikling og produkttest af de plantebaserede klodser, som LEGO har markedsintroduceret inden for de sidste par år. LEGO er også den virksomhed i Danmark, hvor der er ansat flest designere. Herudover bidrager LEGO til at skabe et unikt læringsmiljø omkring design i samarbejde med andre syddanske aktører, bl.a. Designskolen Kolding, CoC og SDU. I disse samarbejde fungerer LEGO også som et designfyrtårn og en katalysator i kraft af deres samspil med de andre aktører i Syddanmark.

For virksomheden **Danfoss** spiller design ligeledes en stor rolle for den løbende udvikling og tilpasning af deres produkter. Design har dermed fra virksomhedens begyndelse været af afgørende strategisk betydning. For Danfoss indgår design særligt for at optimere brugervenligheden af deres produkt, så brugerne får en positiv oplevelse af at anvende produktet. Det medførte bl.a. en Danish Design Award og Red Dot Award til Danfoss i 2018 for udviklingen af deres produkt, The Danfoss Eco.

**ECCO Sko A/S**, som er blandt verdens førende producenter af kvalitetssko, anvender desuden design og innovation som centrale parametre i deres udvikling. ECCO har i årevis haft et strategisk partnerskab med Designskolen Kolding, der bl.a. omfatter praktikaftaler samt etableringen af et årligt undervisningsforløb i skodesign, hvorigennem ECCO kan få nye perspektiver på produktudviklingen og samtidig får adgang til morgendagens skodesignere. I samarbejde med Designskolen blev et nyt, genanvendeligt sneakers koncept nomineret til en Danish Design Award i 2019.

Derudover kan bl.a. nævnes **BlueKolding**, der udvikler løsninger inden for spildevand, arbejder ligeledes aktivt med design og designtænkning i udviklingen af deres virksomhed og i bestræbelsen på at finde løsninger på miljø- og klimaområdet. BlueKolding vandt en Danish Design Award i 2017 i kategorien CLEAN Solutions for opvarmningen af ungdomsboliger i Design City i Kolding med energien fra spildevand.

**Region Syddanmark og kommunerne** i regionen kan ligeledes fremhæves som designbrugere. Ifølge en undersøgelse af økosystemet for design og kreative erhverv i region Syddanmark<sup>[3]</sup>, er den offentlige sektor i Danmark og herunder Syddanmark, blevet en væsentlig del af markedet for designløsninger. Designmetoder og -tænkning bliver oftere anvendt og efterspurgt af aktører i den offentlige sektor, herunder kommuner og regioner.

Region Syddanmark anvender design inden for flere områder og beskriver i den regionale udviklingsstrategi for 2020-2023 samt i kulturstrategien 2020, at design og kreativitet skal sættes i spil for at skabe innovation i den regionale udvikling<sup>[4]</sup>. Eksempler på konkrete samarbejder, hvor Region Syddanmark har anvendt design er:

[2] [Analyse-kreative-erhverv.pdf](#)

[3] [Napier, G., Langkilde, L. og Kornum, L. F. \(2015\): "Analyse af økosystemet for design og kreative Erhverv i region Syddanmark", REG X – Det Danske Klyngeakademi.](#)

[4] [Regional-udviklingsstrategi-2020-2023-1.pdf](#)

- › **Forprojektet Sundhed, kultur og natur**, som tager udgangspunkt i, at natur og kultur kan bruges til at skabe bedre rammer for syddanskernes aktive liv. Forprojektet gennemføres i et partnerskab med SDU og Designskolen Kolding.
- › **Ny psykiatriseng**, udviklet af Region Hovedstaden og Region Syddanmark, som blev taget i brug i 2015. I designprocessen er der lagt vægt på at skabe en ny patientoplevelse ved at nytænke designet på en sygehusseng. Sengen blev nomineret til Danish Design Award i 2016 i kategorierne "Better Work" og "Feel good".
- › **Syddansk Sundhedsinnovation**, er Region Syddanmarks innovationsstab ift. sundhedsydelser, hvor service design og designkompetencer er dybt integreret i organisationen og de løsninger der skabes.

Inden for regionen kan der findes flere eksempler på kommuner, der bruger design. Særligt **Kolding Kommune**, hvor design siden 2012 har været omdrejningspunktet for kommunens udviklingsstrategi. Den seneste vision fra 2019 beskriver således, at designtænkning bl.a. ligger til grund for deres måde at møde borgerne på, hvor de ønsker at arbejde ud fra borgerens centrum. F.eks. i udviklingen af kultur og byrum. Design defineres desuden som en central vækstfaktor for erhvervslivet. Kommunen har også i 2021 modtaget 10,5 mio. kr. fra Sundhedsstyrelsen til projektet 'Tættere på'. Projektet bygger netop på kommunens designstrategi og proces 'Sammen designer vi livet', og på bidrag fra Designskolen Kolding. Projektet anvender en åben designproces og en ny datadrevne tilgang til at sætte den ældre borger i centrum i udviklingen af nye løsninger/en ny ramme for samarbejdet mellem borger, visitation og udfører. Kolding Kommune har også design som et strategisk indsatsområde i forhold til deres egne kerneydelser – bl.a. har kommunen arbejdet systematisk med at efteruddanne sine medarbejdere i designledelse. Kolding har siden 2017 været optaget i UNESCO's globale netværk af kreative byer, som Creative City of Design. Kolding blev optaget, fordi vi på tværs af civilsamfund, offentlige institutioner, virksomheder samt kultur- og uddannelsesinstitutioner har udviklet et unikt designøkosystem. Gennem det globale netværk sikres, en unik mulighed for at styrke den fælles forståelse af design, og se lokale indsatser i globalt perspektiv og fremme den fælles fortælling om Kolding som kreativ og bæredygtig by.

Et andet eksempel er **Vejle Kommune**, der med Spiderihallerne har et landets stærkeste miljøer for kreative iværksættere. Hertil kommer udstillingen "Fremtidens Vejle" i samarbejde med LEGO sætter fokus på, hvordan design og udvikling kan skabe grønnere, sundere og attraktive byer. Desuden indgik **Esbjerg Kommune** og Designskolen Kolding i 2020

en 3-årig rammeaftale om at udforske, hvordan design kan understøtte fremtidens velfærdsmedarbejdere i at facilitere aktiviteter og menneskelige relationer, som holder borgerne livsglade, sunde og engagerede. Hertil kommer meget ambitiøse designdrevne byudviklingsprojekter i **Billund Kommune**, brug af servicedesign **Haderslev Kommune** og Højer Designefterskolen i **Tønder Kommune**.

#### A.4.2 KLYNGE- OG NETVÆRKSORGANISATIONER

**Design to Innovate (D2i)** var oprindeligt finansieret af Region Syddanmark og EU, og var en guldcertificeret klyngeorganisation bestående af en række partnere: D2i (klyngeorganisationen), Syddansk Universitet og Designskolen Kolding, Børnes Hovedstad, Billund, samt en række større private virksomheder og offentlige partnere. D2i havde til formål at øge anvendelsen af design på tværs af brancher, og havde særligt fokus på iværksættere og SMV'er. D2i havde desuden til formål at øge virksomheders og offentlige institutioners innovationsevne og konkurrencedygtighed, samt styrke synergier mellem partnerne i netværket.

I januar 2020 fusionerede D2i med **Dansk Design Center (DDC)** som et led i den nye nationale klyngestrategi. I dag har DDC kontorer i hhv. København og Kolding. Selvom DDC ikke udelukkende er en syddansk aktør, præsenterer vi dem her under det syddanske økosystem.

DDC fungerer i dag som Danmarks nationale designcenter, og arbejder med at øge anvendelsen af design i både det private erhvervsliv og i den offentlige sektor, og bidrager til at styrke designbranchen samt udvikle og brande dansk design nationalt og internationalt. Fra København og Kolding lærer private virksomheder og offentlige organisationer, hvordan de kan bruge design til at adressere komplekse udfordringer og udvikle innovative løsninger, produkter og services. Virksomheder matches med organisationer med de rette kompetencer og trænes i designernes metoder og værktøjer. Dansk Design Center indsamler og formidler også viden om design og værdien af dansk design har i Danmark og verden. DDC arbejder særligt inden for fire områder: Velfærdsteknologi, digitalisering og life science; Bæredygtighed, energi og cirkulær økonomi; Design af bæredygtige Byer; Automatisering, produktion og robotteknologi. DDC arbejder med virksomheder på tværs af designtrappen, og arbejder blandt andet med vækstforløb for SMV'er og træning af ledere i designtænkning. Herudover er DDC operatør på Innovationsfondens Innofounder Graduate-program. Innofounder Graduate er en design-drevet inkubator, der har til formål at styrke nyuddannede iværksættertalenter.

**Design Network Kolding** er for virksomheder og organisationer, som arbejder med design i Kolding kommune, og er forankret hos Business Kolding i samarbejde med bl.a. D2i (nu DDC) og Designskolen Kolding. Netværket arrangerer forskellige

arrangementer bl.a. i samarbejde DDC, og har fokus på at dele viden om design og designanvendelse i virksomheder, og eksplicite en række tilbud til SMV'er.

Der har været og er, et godt samarbejde mellem regionens klynger og netværksorganisationer og regionens designaktører har både individuelt og samlet i regi af D2i, og nu DDC, gode relationer og mange konkrete samarbejdsprojekter med klyngerne.

#### A.4.3 UDDANNELSESINSTITUTIONER

**Designskolen Kolding** tilbyder uddannelser på bachelor- og kandidatniveau inden for design. Designskolen udbyder fire studieretninger på bachelorniveau; industrielt design, kommunikationsdesign, mode og tekstil samt accessory design. På kandidatniveau udbyder skolen tre studieretninger; Design for People, Design for Planet samt Design for Play. Derudover tilbyder Designskolen en kandidat i design management i samarbejde med SDU. Der optages på Designskolen hvert år omkring 150 studerende, og derudover er der tilknyttet en række Ph.d.-stipendier. I 2020 opnået Designskolen Kolding en institutionsakkreditering, der giver tilsagn om, at skolen som universitet officielt lever op til kravene om at tilbyde gode og relevante uddannelser i et miljø, som fremmer åbenhed og dialog.

Designskolen samarbejder med flere internationale universiteter og designinstitutioner. Skolen modtager desuden ekstern funding fra en række virksomheder beliggende i region Syddanmark, herunder LEGO. Derudover indgår Designskolen ofte som partner på forskellige EU- og erhvervsfremmeprojekter, såsom Digital Omstilling, Sprint:Digital og Future Teaching (FUTE). Derudover har de spillet en central rolle som vidensinstitution fra starten i DigitaliseringsBoost-programmet. Designskolen har baseret på erfaringerne fra disse programmer etableret et DigiHub, hvor Designskolen som vidensinstitution hjælper SMV'er med at udvikle nye digitale produkter og services.

På trods af faldende ungdomsårgange i Danmark og en øget søgning mod storbyerne, har Designskolen Kolding oplevet en øget søgning på deres uddannelser. De seneste to år har Designskolen Kolding oplevet en stigning i antallet, der søger ind på bacheloruuddannelsen. 460 har i 2021 lagt sødt ind på en af pladserne på studiet. Det svarer til 14 procent flere end sidste år, hvor antallet af ansøgere også voksede med mere end 10 procent. Samtidig oplever skolens dimittender et fald i ledigheden. Designskolen Kolding er populær og det er dens kandidater også.

**Syddansk Universitet (SDU)** er Danmarks tredjestørste universitet målt på antal studerende og er beliggende i seks byer, herunder Odense, Esbjerg, Kolding og Sønderborg i Region Syddanmark, samt Slagelse og København. Institut for Design og Kommunikation ved SDU udbyder uddannelser på

bachelor- og kandidatniveau samt diplomuddannelser og tilvalgsfag og har flere end 70 forskere og videnskabelige assistenter tilknyttet. SDUs Campus Kolding er beliggende ved siden af Designskolen Kolding, som de også samarbejder med om udbud af uddannelser, herunder særligt den fælles master grad i designledelse. De to skoler samarbejder på en række niveauer, blandt andet har de i partnerskab gennemført forskningsprojektet "Growth by Design" i regi af DDC, det tidligere D2i., som havde til formål at få virksomheder til at anvende design og designtænkning, som en accelerator for vækst. SDU driver desuden et inkubatormiljø, SDU RIO, som nævnes under overskriften 'support- og inkubatormiljøer'.

**International Business College (IBC)** har afdelinger i Kolding, Fredericia, Middelfart og Aabenraa, og tilbyder ungdomsuddannelser og erhvervsuddannelser inden for det merkantile område. IBC tilbyder kurser og videreuddannelse inden for bl.a. grafisk design. IBC har derudover etableret innovationsfabrikken, som er en platform for samarbejdsprojekter og testfaciliteter mellem studerende og virksomheder.

**University College Lillebælt (UCL)** har afdelinger i Odense, Vejle, Jelling, Svendborg og Fredericia. UCL udbyder uddannelser på erhvervsakademi- og professionsbachelorniveau inden for fem fagområder; Business og digital udvikling, Byggeri og teknologi, Ledelse og administration, Pædagogik og undervisning samt Sundhed og socialt arbejde. På flere af uddannelserne indgår design og designmetoder.

**University College Syd (UC Syd)** er den største uddannelsesinstitution i Sydjylland med omkring 6.500 studerende. De udbyder professionsbacheloruuddannelser, erhvervsakademiuddannelser samt en erhvervsuddannelse. UC Syd udbyder to designuddannelser; Grafisk Kommunikation og Medie- og sonokommunikation. UC Syd har et veletableret samarbejde med SDU og Designskolen Kolding, bl.a. inden for forskning inden for velfærd- og sundhedsområdet og er pt i gang med at opføre en helt ny campus i Kolding i det nye campusmiljø ved havnen, hvor de bliver naboer til SDU og Designskolen Kolding.

#### A.4.4 DESIGNSUPPORT OG INKUBATORMILJØER

**Spinderihallerne** udgør Danmarks største udviklings- og innovationsmiljø inden for design, innovation, teknologi og kunst. De samler kreative iværksættere, etablerede virksomheder, kunstnere, viden- og kulturinstitutioner og offentlige aktører. Spinderihallerne drift varetages af Innovation & Entreprenørskab i Vejle Kommune. Spinderihallerne fungerer som en inkubator for iværksættere med et etableret kontorfællesskab bestående af omtrent 60 iværksættere. I Spinderihallerne har iværksætterne også mulighed for at få adgang til rådgivnings- og udviklingstilbud, mødelokaler, fotostudier, digitale værksteder, og nedenstående FabLab.



Under Spinderihallerne ligger også FabLab (FABrication LABoratory), som er et prototypeværksted, hvor det er muligt at få adgang til nye, digitale produktionsteknologier. Gennem FabLab sikres det, at alle borgere i området har muligheden for at kunne eksperimentere med de nyeste produktionsteknologier og dermed for at finde på innovative løsninger.

Spinderihallerne huser derudover en række kreative miljøer, såsom 'Spinderihallerne Sysler' for kreativt håndarbejde og 'Fabrikanterne' for individuelle designere indenfor bolig, livsstil og design. Spinderihallerne indgik tilmed som partner i erhvervsfremmeprojektet Medstrøm fra 2014-2020, der havde til formål at fremme iværksætteri og vækst inden for kreative erhverv i Region Syddanmark. Med de samlede ovenstående tilbud er Spinderihallerne en af de vigtigste aktører, som specifikt er rettet mod at sikre de rette vækstbetingelser for startups og SMV'er inden for design i Region Syddanmark.

**Pakhuset** i Kolding har indtil 31. juli 2021 været drevet af Syddanske Forskerparker, hvorefter Svane Shipping overtager driften, udover også at eje bygningen. Pakhuset udgør et arbejdsfællesskab for byens uddannelsesinstitutioner, iværksættere og små- og mellemstore virksomheder. I Pakhuset er der adgang til mødelokaler, kontorer og skrivebordspladser i kontorfællesskaber, samt et maker space (Fab Lab). Bag etableringen af Pakhuset står Business Kolding, SDU og D2i (nu DDC).

**Fremtidsfabrikken** er et tilbud under Svendborg Kommune for iværksættere. Fremtidsfabrikken tilbyder et rum for netværksdannelse og til at arbejde med at udvikle et projekt, en opgave eller virksomhed. Til det formål udbydes start-up-kontor, fuldtidskontorer og deltidspladser samt facilitering af forskellige kurser og arrangementer f.eks. åbne arbejdscafeer og vækstforløb. Fremtidsfabrikken var ligeledes partner i erhvervsfremmeprojektet Medstrøm fra 2014-2020.

**Erhvervshusene** er tværkommunale enheder, der samler faglige kompetencer og virksomhedsdrift- og udvikling. Erhvervshusenes rolle er blandt andet at vejlede regionens virksomheder om drift og udvikling, regelefterlevelse og organisatoriske problemstillinger i den enkelte virksomheds forretning. Erhvervshusene har mulighed for at tilbyde uvildig behovsafklaring, samt at henvise til og selv indgå i samarbejde med private aktører og rådgivere, klyngeorganisationer og statslige ordninger mv.

Desuden kan Erhvervshusene være operatør på erhvervsfremmeprojekter. Visse af erhvervsfremmeprojekterne kan dels være specifikt rettet mod designbranchen, dels mod at udbrede designmetoder i virksomheder bredt for at hjælpe virksomhederne med at vækste. I Region Syddanmark er Erhvervshus Fyn og Erhvervshus Syddanmark til rådighed for virksomhederne.

- › **Erhvervshus Fyn** har udover generel forretningsudvikling p.t. fokus på digitalisering og bæredygtighed. Erhvervshuset har også været operatør på forskellige projekter inden for design, i samarbejde med både SDU, Designskolen Kolding og DDC (det tidligere D2i).
- › **Erhvervshus Syddanmark** tilbyder bredt sparring og forløb inden for eksport og import, digitalisering, grøn omstilling, strategi og ledelse, salg og markedsføring, generationsskifte, kompetenceudvikling, produktion og supply chain, krisehåndtering, samt iværksætteri. Også Erhvervshus Syddanmark har tidligere eller igangværende samarbejdsprojekter med SDU, Designskolen Kolding og DDC (det tidligere D2i).

**Business Koldings** funktion er at skabe vækst og udvikling i Kolding Kommunes erhvervsliv. De støtter eksisterende virksomheder og iværksættere og de virksomheder, som flytter til. Udover at tilbyde vejledning, gratis rådgivning og aktiviteter for kommunens iværksættere fra innovationsmiljøet i Pakhuset, står Business Kolding også for netværksaktiviteter. Her samler de virksomheder, uddannelser, offentlige aktører, organisationer og netværk. Business Koldings erhvervsstrategi for 2020-2024 fokuserer især på at realisere og styrke det erhvervsmæssige potentiale i bæredygtig vækst og digital udvikling, der eksisterer i kommunens virksomheder. Mens dette udgør de tværgående temaer, indgår Design og Innovation som en tværgående prioritet. Grundet Koldings designbaserede kommunale vision, har Business Kolding således valgt at yde en særlig indsats for at styrke flere virksomheders forretningsudvikling gennem anvendelse af designprocesser og kreative kompetencer. I den forbindelse trækker de på tilstedeværelsen af Dansk Design Center i Kolding til gavn for virksomheder i Kolding Kommune. Business Kolding har også været samarbejdspartner på forskellige arrangementer i Design Week Kolding, herunder '2 timers gratis designrådgivning' og 'Pitch springboard for designvirksomheder'. Derudover er Business Kolding initiativtager til Design Network Kolding (se Klynge og netværksorganisationer).

**Stjerneskipet** er et iværksætterfællesskab med beliggenhed i Odense, faciliteret af Odense Kommune. Stjerneskipet rummer omtrent 40 virksomheder og Odense Iværksætterservice. Tilstedeværelsen af sidstnævnte betyder, at iværksætterkonsulenter er tilgængelige med råd, vejledning og netværk til virksomhederne. Stjerneskipet faciliterer også startupnetværket Stjerneklubben.

**CoC Playful Minds** (tidligere Capital of Children Office A/S) er ejet 50/50 af Billund Kommune og LEGO Fonden. CoC Playful Minds har tre overordnede

programmer; 1) Playful Skills, 2) Playful Spaces, 3) Playful Innovation, som alle arbejder med samskabelse. Under programmerne udvikles og arbejdes med en række forskellige projekter med relevans for designområdet. Disse inkluderer blandt andet Playful Innovation-programmet, som hjælper virksomheder, der samskaber produkter til børn med børn. Grundtanken er, at læring sker ved at styrke legen og kreativiteten, og at dette også skaber et attraktivt videns- og erhvervsmiljø for virksomheder. Under programmet etableres partnerskaber og netværk for entreprenører, forskere, fagfolk, studerende og beslutningstagere.

Under Playful Innovation-programmet har CoC Playful Minds etableret Playful Hub, som er et innovationsmiljø for virksomheder og startups, der udvikler produkter og services til børn indenfor leg og læring. Der er 24 kontorpladser og området er indrettet for at skabe ideelle rammer for leg, læring og kreativitet blandt andet ved at indeholde workshopområder, kreative mødesteder, og udendørs faciliteter der indbyder til leg og samskabelse.

Fra 2015-2020 tilbød CoC Playful Minds også gennem erhvervsfremmeprojektet Play User Lab, i regi af D2i (nu DDC), projektet var målrettet SMV'er, der deltog i et fem måneders innovationsforløb med fokus på kompetence- og produktudvikling. Play User Lab blev drevet i samarbejde med Designskolen Kolding og gav virksomheder en mulighed for at udvikle og afprøve produkter, ideer og koncepter med rådgivning fra specialiserede designkonsulenter og børn. Knap 50 virksomheder deltog og fik kompetenceløft inden for designtænkning og anvendelse af designmetoder til udvikling, innovation og bæredygtighed på tværs af brancher. CoC Playful Minds har annonceret, at et nyt forløb for virksomheder bliver lanceret i løbet af 2021. Her kan designkonsulenter igen komme til at indgå, designvirksomheder kan deltage, samt designmetoder kan blive udbredt til flere virksomheder.

#### **SDU Research & Innovation Organisation (RIO)**

driver Syddansk Universitets inkubatormiljø SDU Entrepreneurship Labs. Formålet er at vejlede studerende og forskere, som bliver iværksættere og etablerer egen virksomhed, samt at hjælpe SDU studerende med at finde den rigtige karrierevej. Foruden dette inkubatormiljø for studerende og forskere arbejder SDU RIO med at vejlede forskere i samarbejde med virksomheder og institutioner. Herunder har SDU RIO også teams som konkret støtter virksomheder og institutioner, hvis de ønsker at samarbejde med universitetet. Med ovenstående tilbud, der blandt andet kan være relevant for de studerende på SDUs Institut for Design og Kommunikation, kan SDU RIO udgøre en vigtig kanal for arbejdskraft og ny viden for det syddanske designøkosystem.

#### **A.4.5 PROFESSIONEL DESIGNSEKTOR**

Ifølge en analyse gennemført af Region Syddanmark, var regionen i 2015 hjemsted for 2.589 virksomheder inden for de kreative erhverv<sup>[5]</sup>, svarende til 11,7 % af det samlede antal virksomheder i de kreative erhverv i Danmark og 15,1 % af den samlede omsætning. Trods en tilbagegang i bestanden af virksomheder i de kreative erhverv i regionen på 2,2 % fra 2012-2015, er etableringsraten for nye kreative virksomheder uændret. Etableringsraten er generelt høj inden for områderne design, kunst og kunsthåndværk samt film og video. Region Syddanmark havde i 2015 den største nationale andel af virksomheder inden for møbel og interiør (20,1 %), mode (16 %) og reklame (15,3 %).

Gennem bl.a. Designskolen Koldings uddannelser er der udsprunget en ikke ubetydelig tekstil- og modeindustri i region Syddanmark, centreret omkring Kolding. Modefirmaerne omfatter bl.a. Mos Mosh A/S, B.Young, LILLY A/S og Juna. I 2008 kom Region Syddanmark via Designskolen Kolding med i et nyt udviklingsområde om at gøre Danmark til et stort globalt modecentrum. Mode er desuden en klar erhvervsmæssig styrkeposition i Region Midtjylland, hvor en række større danske modevirksomheder som bl.a. Bestseller A/S er beliggende.

Af designbureauer kan derudover nævnes **Developa**, der er beliggende i Kolding og tilbyder services inden for strategisk design og innovation. Herunder arbejder de med design leadership, facilitering af designprocesser og afdækning af kunde- og brugeroplevelser. Developa har bl.a. løst projekter for Grundfos og LEGO. Derudover samarbejder Developa med bl.a. Danish Design Center i det EU-støttede strukturfondsprojekt, Groth Catalyst og Sprint:Digital. **Flying October** er ligeledes beliggende i Kolding og arbejder i krydsfeltet mellem design og digitalisering. De tilbyder deres kunder løsninger inden for strategi, branding, innovation, automation, transformation og digitale platforme. Flying October har løst flere opgaver for Kolding Kommune og har desuden flere internationale kunder gennem deres kontor i Barcelona. Kolding kontoret flyttede i 2020 ind i Pakhuset og har igennem årene lavet udviklingsprojekter sammen med både Designskolen Kolding og DDC (tidligere D2i.) **Made Design** i Vejle tilbyder afdækninger og analyser af brugeroplevelser og forståelse af brugerne, som input til at kunne designe og innovere produkter og services. Made Design har bl.a. samarbejdet med Kolding Kommune, Jyske Bank og Tulip.

#### **A.4.6 POLICY OG REGULERING**

**Region Syddanmark** dækker geografisk over områderne Fyn og Syddanmark, herunder dækker regionen over en række udkantskommuner. Igennem flere år har Region Syddanmark samarbejdet med kommuner og virksomheder om at få udbredt designmetoder og

[5] De kreative erhverv defineres i analysen som arkitektur, bøger og presse, design, film og video, indholdsproduktion og computere, kunst og kunsthåndværk, musik, mode, møbler og interiør, radio og tv samt reklame ([Analyse-kreative-erhverv.pdf](#)).

kreative kompetencer til regionens virksomheder og arbejdet internt med designdrevne udviklingsprocesser.

Regionens regionale udviklingsstrategi 2020-2023 beskriver, hvilke udfordringer og muligheder regionen bør fokusere på i de kommende år. Blandt andet er dansk-tysk og internationalt samarbejde et af regionens tværgående strategispor. Et af de specifikke strategispor omhandler 'En attraktiv og oplevelsesrig region', hvor regionen blandt andet vil arbejde for at styrke udvikling og innovation ved at trække på regionens særlige kompetencer og viden inden for design og kreativitet. Indsatser inden for innovation og design udfoldes i en kulturstrategi. Herunder vil regionen afdække mulighederne for at igangsætte et partnerskab til at undersøge, hvordan kulturen kan anvendes som drivkraft for at understøtte fællesskaber og trivsel ved at anvende syddanske styrker inden for designprocesser, film og digitalisering. Derudover angiver Regionen, at designstyrkerne skal inddrages i regionens udviklingsarbejde på sundhedsområdet eller klimaområdet, hvor kreative metoder kan understøtte innovation og bæredygtige løsninger samt formidle væsentlige problemstillinger på nye måder.

Også **kommunerne** i region Syddanmark er vigtige aktører på policy og regulering. Regionen består af 22 kommuner. De største kommuner i regionen omfatter Odense, Vejle, Esbjerg og Kolding. Heraf har særligt Kolding design som et fokusområde.

- › **Kolding Kommune** ser et potentiale i at få design, kreativitet og innovation højt på dagsordenen for virksomheder, kommunen og partnerskaber på tværs af organisationer. Kommunens vision går under navnet: "Sammen designer vi livet". Udover at have fokus på samskabelse med borgere, virksomheder og andre aktører, har visionen design som bærende styrke for kommunen. Herunder fokuserer kommunens vision både på designprocesser og -produkter. Kommunen har arbejdet med design som et vigtigt strategisk fokusområde siden 2012. I dag udgør design i kommunen en kreativ, strategisk vækstdriver, der realiseres gennem fælles forståelse, fælles indsats og fælles fortælling på tværs af fagligheder. Kommunens designstyrke er også blevet intensiveret af, at Kolding i 2017 blev optaget i det verdensomspændende netværk UNSECO Creative Cities Network og dermed er blevet anerkendt som designby. Kolding Kommune har strategiske partnerskaber med både Designskolen Kolding og Dansk Design Center.
- › I **Vejle Kommunes** budgetstrategi for 2017-2023 angiver de, at de vil arbejde efter at tage en national førerposition inden for velfærdsudvikling. Som

led heri arbejder de med innovation, tværfagligt samarbejder og partnerskaber med erhvervslivet og uddannelsesinstitutioner. Herunder har de eksempelvis gennemført projektet 'Design af relationer' i samarbejde med Designskolen, der arbejdede med frivilliginddragelse, brug af iPads og Facebook for at øge borgernes værdighed og medarbejdernes faglighed. Projektet er en udløber af "Design af Relationer" der vandt KL's innovationspris i 2013.

- › Odense Kommune har ikke design som et specifikt strategisk indsatsområde. I Odense Kommunes bystrategi fra 2019 for Odense fremhæver de dog, at de vil: "(...) arbejde for at tilføre byen uddannelser, der understøtter udviklingen af en mere kreativ by, som eksempelvis arkitektur, design og lignende"[6]. Derudover har kommunen et højt digitalt ambitionsniveau og arbejder strategisk mod at blive "Verdens bedste robotby" for børn, hvorunder der blandt andet arbejdes med at lære børnene med et kritisk og konstruktivt blik at være i stand til at designe, udvikle og forholde sig til digitale teknologier.
- › **Billund Kommune** er en af landets mindste kommuner, men er alligevel hjemsted til den centrale virksomhed LEGO. Med titlen Børnenes Hovedstad har Billund en vision om i deres praksis at have særligt fokus på leg, kreativitet og inddragelse af børn. Kommunen har stærke forbindelser til designområdet, og har gennem en årrække haft tætte samarbejder med både SDU, Designskolen Kolding og D2i (nu DDC). Arbejdet med Børnenes Hovedstad anses som en af kerneopgaverne i kommunen og derfor er det en del af kommunens overordnede strategi.
- › **Esbjerg Kommune** går under navnet Danmarks EnergiMetropol, grundet styrkeposition inden for olie, gas og grøn energi. Deres 2025 vision har derfor fået titlen "Energi til mere". Som førende inden for udvinding af energi og energiteknologi, kan design også have tråde til denne kommunes strategi fremadrettet.

#### A.4.7 KAPITAL

**LEGO Fonden** er en dansk virksomhedsfond med hovedkontor i Billund og med kontorer i USA, Mexico, Johannesburg og Kiev. 25 procent af overskuddet i LEGO Koncernen går til at finansiere LEGO Fondens projekter, aktiviteter og partnerskaber. LEGO Fonden sigter mod at støtte projekter, som sikrer en fremtid, hvor læring gennem leg giver børn mulighed for at blive kreative, engagerede og bidrage til livslang læring.

[6] [https://www.dense.dk/temp/SBSYS/Dagsordener/Odense\\_Byraad\(2019\)/08-05-2019/Dagsorden\(ID818\)/Bilag/Punkt\\_5\\_Bilag\\_1\\_Bystrategi\\_2019\\_med\\_fagudvalgscommentarer\\_skaermvenlig.pdf](https://www.dense.dk/temp/SBSYS/Dagsordener/Odense_Byraad(2019)/08-05-2019/Dagsorden(ID818)/Bilag/Punkt_5_Bilag_1_Bystrategi_2019_med_fagudvalgscommentarer_skaermvenlig.pdf)

#### FONDEN STØTTER INDEN FOR TRE PROGRAMTYPER:

1. Geografiske fokusområder,
2. Tidlig barndom,
3. Uddannelse.

Derudover støtter LEGO Fonden årligt Ole Kirks Fonden, som blandt andet har fokus på at øge støtte til socialt udsatte børn samt kulturelle arrangementer – særligt med fokus på Billund Kommune og syddanske nærmiljøer. LEGO Fonden har løbende støttet syddanske uddannelsesinstitutioner, kommuner og aktører inden for design og designanvendelse. Blandt andet har fonden gennem en 5-årig partnerskabsaftale med Designskolen Kolding støttet etableringen af den første kandidatuddannelse i design af leg (Design for Play). Herunder indgår de i et 3-årigt partnerskab om forskningsprojektet Playful Learning, hvor Designskolen Kolding er forskningsledelse og landets seks professionshøjskoler er deltagere. Derudover har fonden af flere omgange støttet læringsaktiviteter på SDU, senest ved at finansiere en analyse af børn og unges oplevelse af skolenedlukningen i forbindelse med COVID-19.

**Region Syddanmark** har en række puljer, hvor det er muligt for designaktører at søge midler. Det dækker hovedsageligt over to puljer: Kulturpuljen og Interreg Deutschland-Danmark.

› **Kulturpuljen** er en del af Region Syddanmarks Regionsråds udviklingsstrategi. Puljen har til formål at understøtte kulturelle aktiviteter i Region Syddanmark, der bidrager til at opfylde regionens kulturstrategi, og herunder initiativer, der videreudvikler og anvender syddanske styrker indenfor kultur, natur, kreativitet og design. Midlerne udmøntes gennem ansøgningsrunder til kulturpuljen. Regionen har af flere omgange støttet en række af de syddanske designaktører. Blandt andet støttede Regionen to designarrangementer afholdt af Designskolen Kolding i forbindelse med Design Week 2017 og CUMULUS konferencen, som var placeret i Kolding i 2017. Formålet med arrangementerne var bl.a. at udbrede forståelsen af design som gøren og ikke udelukkende som tænkning til et regionalt, nationalt og internationalt publikum.

› **Interreg Deutschland-Danmark** er støttet af Den Europæiske Union med det formål at støtte samarbejdet på tværs af landegrænsen. Bag det tysk-danske program står 11 partnere fra Danmark og Tyskland – to på dansk side og ni på tysk side. I perioden 2014-2020 modtog Interreg Deutschland-Danmark 672 mio. kr. i tilskud fra den Europæiske Fond for Regionaludvikling (EFRU). Pengene blev brugt til at støtte dansk-tyske projekter. Støtten går til både store strategiske og mindre regionale samarbejdsprojekter. Puljen har støttet en lang række projekter inden for design og designtænkning i perioden 2014-2020. Blandt andet "VekselWirk", et tysk/dansk grænseprojekt, der understøttede den videre udvikling af kreative industrier ved at arbejde i fem hubs fordelt i byerne Kiel, Lübeck, Kolding og Roskilde. Projektet havde til formål at synliggøre kreative kompetencer i de mindre regioner ved at opfordre kreative iværksættere -og virksomheder til at skabe nye kontakter gennem tværfaglige og mangfoldige aktiviteter. Ved at arbejde på tværs af grænsen opdyrkedes potentialet til at tænke innovativt i de forskellige regioner. Projektpartnerne bestod blandt andet af Kolding Kommune, Business Kolding, DDC og Designskolen Kolding.

Udover de to ovenstående puljer har Region Syddanmark en række forskningspuljer, som blandt andet støtter tværgående forskningsprojekter inden for særligt sundhedsområdet, hvor forskningsmiljøerne inden for design på SDU og Designskolen Kolding også kan søge støtte.

Udover de regionale puljer har de syddanske **kommuner** også en række puljer, som kan søges. Det dækker blandt andet over mindre kulturpuljer, uddannelsespuljer og puljer inden for sundhedsområdet.

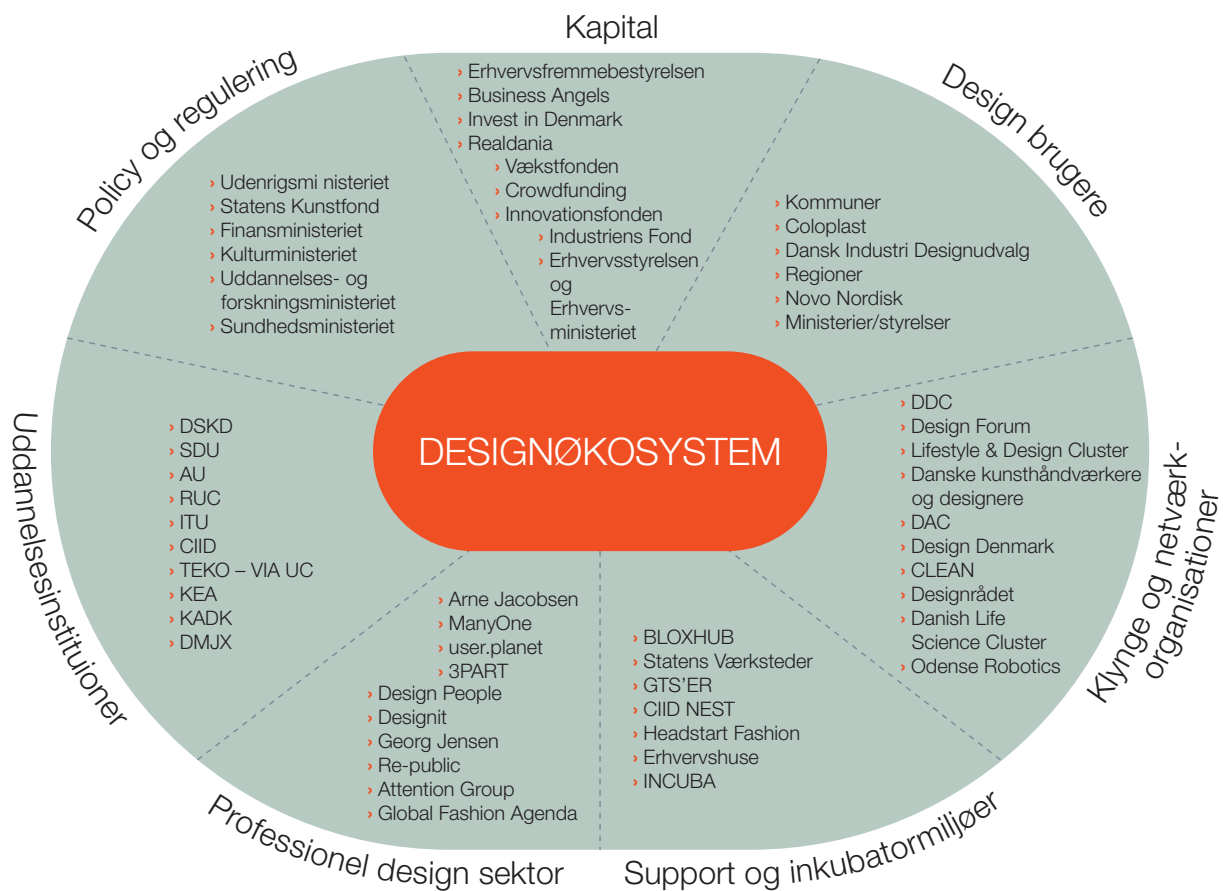
## A.5 DET NATIONALE DESIGNØKOSYSTEM

I det følgende afsnit præsenterer vi kortlægningen af designøkosystemet på nationalt niveau.

Vi er opmærksomme på, at aktørerne på det regionale og nationale niveau ikke er naturligt afgrænsede, og flere aktører kan således kategoriseres som værende tilstede på både det syddanske, nationale og internationale niveau. På baggrund af en vurdering af aktørernes geografiske beliggenhed og rolle i økosystemet har vi dog opdelt dem på de tre niveauer for at skabe størst muligt overblik. I enkelte tilfælde fremhæves aktørerne på flere geografiske niveauer.

Kortlægningen af det nationale økosystem er vist nedenfor og præsenteret derefter ud fra de otte arketyper.

FIGUR 8: Det nationale økosystem



### A.5.1 DESIGNBRUGERE

Ifølge en undersøgelse fra 2018 foretaget af Dansk Industri og Dansk Design Center angiver 54 procent af danske virksomheder, at de i forskelligt omfang arbejder systematisk med design. 15 procent anvender design som centralt og styrende element i deres forretningsgrundlag.<sup>[7]</sup>

En af de mest prominente danske virksomheder, der er kendt for at anvende design strategisk og i produktudviklingen, er **Coloplast**, der producerer stomi- og kontinenspleje. Coloplasts anvendelse af design er centreret om at flytte fokus fra blæren til personen, og dermed på brugeren i en brugerdriven innovationsproces. Fra 2008 har virksomheden gennemgået en designreven forandring, hvor design anvendes i Coloplasts produktudvikling. Som del af Coloplasts globale R&D-afdeling har de en brugerrettet innovations- og designafdeling. Coloplast har været nomineret til flere design awards. De har herunder i 2015 vundet red dot design award for deres kateterløsning SpeediCath Compact Eve og i 2016 Danish Design Award for deres stomipose SenSura Mio. En anden internationalt anerkendt virksomhed, der anvender design, er **Novo Nordisk**. Novo Nordisk har en lang tradition herfor, da de siden 1980'erne har været førende i designdrevet innovation og lægemiddeldesign med udviklingen af patientfokuserede injektionspenne. Blandt andet har de i 2020 vundet Danish Design Awards Icon Award for deres insulinpenne. Også under Novo Nordisk Fonden udbydes i samarbejde med Aarhus Universitet og Københavns Universitet et fellowship-program i BioMedical Design, som er et 10 måneders fuldtids kandidatprogram for fagfolk inden for medicin, ingeniørvidenskab, forretning, IT eller design. **VELUX** er endnu en virksomhed, der indgår i den stærke danske design tradition. Gennem en vision om at skabe mening for deres brugere og kunder, anvender VELUX designere og designmetoder som en central del af virksomhedens DNA. I 2019 blev VELUX kåret som dansk designikon for sine vinduer ved prisen Icon Awards i Danish Design Awards.

[7] Dansk Industri & Dansk Design Center. 2018. "Design Delivers 2018. Sådan rykker design forretningen."

Ifølge Dansk Erhverv inddrager og involverer den offentlige sektor i Danmark i stigende grad kreative virksomheder i at løse offentlige rådgivningsopgaver. Offentlig-private samarbejder anvendes til at skabe en mere kreativ og innovativ offentlig sektor. Desuden har flere **regioner** fokus på, hvordan designmetoder især kan anvendes i udviklingen af nye løsninger på velfærdsområdet. Eksempelvis kan der sidde designere i Regionernes enheder for Sundhedsinnovation, såsom under Region Hovedstadens Center for Regional Udvikling.

Der findes desuden eksempler på danske kommuner, der bruger design. På mere overordnet plan er udbredelsen af servicedesign konkret en del af Kommunernes Landsforenings programindsats 'Sammenhængende Digital Borgerservice'. Desuden var servicedesign en del af den fælleskommunale digitaliseringsstrategi 2016-2020. **Gladsaxe Kommune** har etableret et tværfagligt forum for udvikling af borgerservice. I det forum bruges servicedesign som en fælles tilgang til at skabe en fælles vision og der arbejdes med brugerrejser for at uddrage læring på tværs. Også i **Holstebro Kommune** anvendes designledelse, hvor der er fokus på efter- og videreuddannelse af et korps af design- og innovationskonsulenter. Eksempelvis i 2016 uddannede de 15 nye servicedesignere. I Københavns Kommune har designere fra en række virksomheder (herunder Danfoss), DTU og **Københavns Kommune** i projektet Energylab Nordhavn samarbejdet om at udvikle fremtidens energisystem. Her har en designtilgang været afgørende i at opbygge et succesfuldt samarbejde, og af den grund opnåede projektet en Danish Design Award i 2019 i kategorien visionary concepts. Også **Aarhus Kommune** indgik i 2020 en 1-årig aftale med Designskolen om at undersøge designpotentialet i mulige løsninger på udfordringer på ældreområdet i projektet 'Påværende kræfter'. **Helsingør kommune** har et strategisk partnerskab med INDEX: design to improve life, hvor awarden i årevis er afholdt i Helsingør og alle kommunes skoler undervises i INDEX's innovations model, design to improve life.

Også ministerier og styrelser udgør en del af markedet for designløsninger. Eksempelvis lægger **Sundhedsstyrelsen** vægt på brugerdesign under forskellige udbud (se afsnittet Kapital). **SKAT** bruger i stigende grad service design og service designere i organisationen.

### A.5.2 KLYNGE- OG NETVÆRKSORGANISATIONER

Som udgangspunkt eksisterer der efter den nye erhvervsfremmelov 14 nationale klynger. For størstedelen af de nye nationale klynger har der været tale om en konsolideringsproces, hvor en række regionale klynger er fusioneret ind i en national klynge.

Derfor behandler vi i udgangspunktet klyngerne som nationale aktører, men vi er klar over, at der tidligere har været stærke regionale klynger i Syddanmark, som i høj grad har været med til at forme og påvirke designøkosystemet i Danmark – herunder bl.a. Welfare Tech.

Foruden DDC findes en række nationale klynge- og netværksorganisationer der placerer sig inden for designområdet. Herunder **Lifestyle & Design Cluster** der er den nationale erhvervsklynge inden for design, mode og møbler. Klyngen arbejder for at fremme innovation og bæredygtig vækst i de kreative brancher. Klyngen indgår i flere nationale projekter hvor virksomheder, videninstitutioner og erhvervshuse i region Syddanmark bl.a. indgår. Designskolen Kolding indgår desuden i bestyrelsen, og har gennem en årrække været partner i en række projekter i klyngen, bl.a. SPIN IN-projektet, der sammensætter teams på tværs af uddannelser, som løser konkrete bæredygtighedsudfordringer stillet af virksomheder. Den nationale miljøklynge, **CLEAN**, indtænker ligeledes design i forhold til at understøtte udviklingen og implementeringen af grønne løsninger inden for bl.a. cirkulære forretningsmodeller samt genanvendelse og affaldssortering. Som medlemmer i CLEAN indgår flere af de tidligere omtalte syddanske designbrugere samt DDC. Lifestyle & Design Cluster og CLEAN samarbejder desuden om det EU-støttede nationale projekt "Grøn Cirkulær Omstilling", som bredt og på tværs af industrier har til formål at udvikle og implementere grønne og cirkulære forretningsmodeller i SMV'er, et projekt som DDC er partner i. Den nye **Life Science Klynge**, der bl.a. rummer det tidligere WelfareTech arbejde med velfærdsteknologi i partnerskaber på tværs af offentlige aktører, sygehuse, virksomheder og forskning og uddannelsesinstitutioner, og arbejder ligeledes med design, herunder særligt servicedesign, digitalt design, samt designmetoder til facilitering og udvikling af projekter og løsninger. **Odense Robotics** er Danmarks robot-, automations- og droneklynge og har til formål at bringe hele økosystemet sammen, fremme innovation og bringe vækst til industrien på nationalt plan. Klyngesekretariatet er placeret i Odense, men skal planmæssigt have hubs i Aalborg, Aarhus, København, Odense og Sønderborg. Klyngeorganisationen er etableret i samarbejde med en række vidensinstitutioner – herunder Designskolen Kolding og SDU. Odense Robotics har blandt andet indgået i samarbejde med SDU og Designskolen i "DigitaliseringsBoost", et projekt støttet af EU's strukturfonde. DigitaliseringsBoost har til formål at bringe virksomheder og videninstitutioner sammen om at udvikle nye produkter, services og løsninger. Odense Robotics har desuden til formål at støtte iværksættere og SMV'er gennem en række vækstforløb, herunder med et særligt fokus på internationale skalering og global vækst. Gennem inkubatormiljøet "Odense Robotics StartUp Hub",

placeret i Odense, kan iværksættere og SMV'er få støtte i udviklingen af prototyper, adgang til kapital samt støtte til kommerialisering. 25 virksomheder har været – eller er forsat – en del af inkubatormiljøet siden 2015. Herudover arbejder klyngen med at etablere formelle netværk mellem virksomhederne, og har en medlemsskare på lidt over 300 virksomheder.

**Danish Life Science Cluster** er den nye nationale klynge inden for life science og velfærdsteknologi. Klyngen er et produkt af fusionen mellem de tidligere fem regionale klynger: BioPeople, Copenhagen Healthtech Cluster, Life Science Innovation North Denmark, MedTech Innovation Consortium og Welfare Tech. Den nye nationale klynge har til formål at styrke offentlig-private innovationssamarbejder (OPI) mellem virksomheder, videninstitutioner, kommuner, regioner og stat. Formålet er at udvikle fremtidens sundhedsløsninger – både i Danmark og internationalt. Klyngen blev etableret i 2021 med hubs i København, Aarhus og Odense, og bygger på fundament, som tidligere regionale klynger har skabt gennem de seneste ti år.

I Syddanmark var Welfare Tech tidligere den regionale klynge inden for velfærdsteknologi, og har igennem en lang periode indgået i en række samarbejder med designaktører i Syddanmark, herunder SDU, Designskolen Kolding og OUH Odense Universitetshospital. Her har fokus særligt været på at udvikle brugerdrevet innovation, blandt andet gennem anvendelse af designmetoder, som et stærkt værktøj i udviklingen af sundhedsteknologiske løsninger. Aktørerne har blandt andet samarbejdet i "VelfærdsInnovation for Sundt Erhvervsfremme", et projekt støttet af EU's strukturfonde, som har haft til formål at udvikle og teste produkter og services gennem innovationssamarbejder mellem offentlige og private aktører. Det er forventet, at den nye nationale klynge fremadrettet vil bygge videre på de stærke relationer, som Welfare Tech har i Syddanmark, og at der fremadrettet vil være projekter, som har særligt fokus på regionen. Welfare Tech har også administreret den Syddanske OPI-pulje 2019-2021. Formålet med puljen har været af øge kvaliteten af den offentlige service til gavn for både borgere og brugere samt udvikle syddanske virksomheders forretningsmuligheder ved at skabe vækst, beskæftigelse og eksport. Puljen støtter mindre, korterevarende projektforløb, hvor produkter og services, der er tæt på markedet afprøves og anvendes i forskellige brugssituationer. F.eks. produkter, der mangler den endelige dokumentation for effekt, eller afprøvning i forskellige brugssituationer, som øger vidensniveauet omkring den givne teknologi eller service for virksomhederne og de offentlige partnere.

Som nationale netværksaktører på designområdet findes **Design Forum**, som drives af DDC og udgør et nationalt netværksforum, der har til

formål at facilitere fælles dialog mellem de danske designaktører om dansk designs fremtid. I netværket deltager bl.a. en række vidensinstitutioner, fonde og interesseorganisation. **Design Denmark** udgør Danmarks brancheforening for og alliance mellem designere, -tænkere og -brugere, der arbejder professionelt med design. De tilbyder bl.a. deres medlemmer kurser, mødefaciliteter og rådgivning samt muligheden for at indgå i forskellige vidensnetværk.

**Designrådet** er en uafhængig tænketank for designfeltet og står bl.a. bag etablering af DDC. Designrådet har ligeledes til formål at fremme dansk design ved at kvalificere den offentlige debat og påvirke politikker på designområdet gennem nye initiativer og diskussioner. Rådet består af designere, producenter, kuratorer, journalister, forskere og ledere inden for dansk design, og rådet har derudover et internationalt netværk og advisory board. Derudover findes **Dansk Industri Kreative Erhverv**, som er et tilbud for kreative virksomheder, der har brug for netværk og sparring inden for fem indsatsområder; internationalisering, rettigheder, bæredygtighed, digitalisering og design. I DI's design board deltager desuden virksomheder, der tilbyder eller anvender designløsninger og -tænkning, herunder flere af de førnævnte syddanske virksomheder. Nationalt findes også foreningen **Danske Kunsthåndværkere & Designere (DKoD)**, som arbejder for en kunstnerisk og håndværksmæssig udvikling af dansk kunsthåndværk og design gennem varetagelse af medlemmernes faglige og erhvervs-mæssige interesser. Foreningen har omkring 500 medlemmer, der omfatter professionelle, skabende kunsthåndværkere og designere. I foreningens bestyrelse er samtlige danske regioner repræsenteret og derudover faciliterer foreningen lokale netværk, der arrangerer udstillinger, foredrag mv. **Dansk Arkitektur Center (DAC)** tilbyder ligeledes netværksaktiviteter for virksomheder, borgere og andre aktører. Gennem udstillinger, ture, events, læring og netværk har de til formål at skabe større interesse og forståelse for brugen af arkitektur og design.

### A.5.3 UDDANNELSESINSTITUTIONER

På nationalt niveau er der flere centrale uddannelsesinstitutioner på designområdet, udover dem der allerede er nævnt på regionalt niveau. En af disse er **Danmarks Medie- og Journalisthøjskole (DMJX)**, beliggende i København og Aarhus. DMJX udbyder inden for visuel kommunikation fire designuddannelser: Fotografisk Kommunikation; Grafisk design; Interaktivt Design; samt Kreativ Kommunikation. En anden er **IT-Universitetet (ITU)** i København, der på både bachelor- og kandidatniveau udbyder designuddannelsen Digital Design og Interaktive Teknologier og på kandidatniveau Softwaredesign; Digital Innovation & Management med mulighed for specialisering i Service Design; samt Spil, hvorunder en specialisering er spildesigner. IT-Universitetet leder blandt andet det interdisciplinære projekt Teknosofikum,

hvor Designskolen Kolding er samarbejdspartner. Under projektet udvikles og udbydes der fra 2020 til ultimo 2023 en ny efteruddannelse i teknologi målrettet undervisere på de videregående uddannelser i Danmark. På **Københavns Erhvervsakademi (KEA)** udbydes også flere designuddannelser. Herunder erhvervsakademiuddannelserne Designteknolog; Entreprenørskab og Design; Multimediedesigner; bacheloroverbygningerne Design & Business; Digital Konceptudvikling; Webudvikling; bacheloruddannelsen Smykker, Teknologi & Business; samt forskellige efteruddannelseskurser og workshops i design. Derudover udbyder også **Det Kongelige Akademi for Arkitektur, Design og Konservering (KADK)** blandt andet bachelor- og kandidatuddannelsen Designuddannelsen; en professionsbachelor i Glas og Keramik; en master uddannelse i Design som Proces; en diplomuddannelse i Designmetoder, rum og didaktik; samt diverse kurser såsom Design Thinking Executive og Bæredygtig Ledelse. København huser også **Copenhagen Institute of Interaction Design (CIID)** – et internationalt anerkendt center for uddannelse, forskning og konsulenttydelser inden for interaktionsdesign. CIID har blandt andet lavet projekter for forskellige virksomheder, herunder LEGO. Som uddannelsescenter udbyder CIID en etårig, internationalt anerkendt uddannelse i interaktionsdesign på masterniveau, der drives i samarbejde med Designskolen Kolding. Uddannelsen drives med støtte fra de danske virksomheder Novo Nordisk, Maersk og VELUX. I Roskilde udbyder **Roskilde Universitet (RUC)** bacheloruddannelsen i Performance Design samt en Humanistisk-Teknologisk Bachelor, hvor der indgår kurser og design og løsning af designproblemer i en kreativ og metodisk designproces. Også **Danmark Tekniske Universitet (DTU)** udbyder enkelte designuddannelser, herunder Design og Innovation på bachelor- og kandidatniveau.

Udenfor hovedstadsområdet er især det tidligere TEKO – nu **Campus Herning VIA UC** – relevant at fremhæve. Campus Herning udgør Skandinavien største uddannelsessted inden for design og business rettet mod møbel-, mode- og livsstilsbranchen. Her udbyder de eksempelvis erhvervsuddannelserne Beklædningshåndværk og Tekstildesign, -håndværk og formidling; erhvervsakademiuddannelsen Designteknolog; samt overbygningen til professionsbacheloren Design og Business. VIA har indgået et samarbejde med Lifestyle & Design Cluster, hvor også blandt andet KEA og Designskolen Kolding indgår, om at afholde webinarer om den nyeste viden og brancherelevante cases inden for møbler og interiør. **Aalborg Universitet (AAU)** udbyder ligeledes uddannelser inden for bl.a. interaktionsdesign, industrielt design og lysdesign. De har tilmed et forskningscenter for Design, Innovation og Bæredygtig Omstilling. Også **Aarhus Universitet (AU)** udbyder enkelte designuddannelser. De omfatter for eksempel Business Development

Engineer samt Digital Design. Og ikke mindst **Arkitektskolen Aarhus (AAA)**, der uddanner arkitekter og udbyder uddannelser indenfor bl.a. urbanisering, bæredygtighed, bygningskultur og kulturarv.

#### A.5.4 DESIGNSUPPORT OG INKUBATORMILJØER

På nationalt niveau eksisterer der en række support- og inkubationsmiljøer, som omfatter rådgivere, der understøtter virksomhederne i deres udvikling og innovation. I den nationale kortlægning indgår både inkubatormiljøer, som traditionelt har hjulpet iværksættere og SMV'er, som udspringer af uddannelsesinstitutioner som spin-outs inden for design og kunst, og nye spirende miljøer, som i udgangspunktet har vejledt iværksættere fra andre brancher, men som i stigende grad har fået øjnene op for potentialet i iværksættere og SMV'er inden for design.

Lifestyle & Design Cluster har deres eget inkubatormiljø, som er centreret omkring **Headstart Fashion House** og er placeret i Aarhus. Miljøet henvender sig særligt til iværksættere i mode- og livsstilsbranchen, hvor virksomheder kan leje kontorplads eller kontor. I miljøet tilbydes iværksættere og SMV'er sparring fra etablerede virksomheder og kan desuden indgå i vækstforløb i samarbejde med Lifestyle & Design Cluster.

Herudover er BLOXHUB også central at nævne. BLOXHUB er en nordisk hub, som primært arbejder med bæredygtig byudvikling. BLOXHUB dækker over omkring 350 virksomheder, organisationer og offentlige institutioner, som alle arbejder med arkitektur, design, konstruktion, teknologier relateret til bæredygtig byudvikling. BLOXHUB tilbyder en række vækst- og skaleringsforløb for iværksættere, herunder iværksættere inden for design. Blandt andet har BLOXHUB i samarbejde med Realdania og Industriens Fond etableret et nyt dansk mentorprogram for tech-startups inden for urbanisering – målgruppen for programmet er startups i den meget tidlige fase af deres udviklingsrejse. DDC har til huse i BLOX og er partner på flere projekter i BLOXHUB.

Copenhagen Institute of Interaction Design (CIID) har siden 2014 haft **CIID Nest** – et fysisk inkubatormiljø, som har til formål at støtte iværksættere, startups og spin-outs, som er design-drevede. Supporten består af en fem måneders funding og giver adgang til 50 mentorer med speciale inden for design, forretningsudvikling og kapitalrejsning med det formål at skalere innovative ideer og services. Herudover gives adgang til en række prototyperedskaber fra CIID labs.

I Aarhus eksisterer **INCUBA**, et udviklingsmiljø for teknologivirksomheder inden for IT, cleantech og life science. INCUBA består af omkring 200 startups, scaleups og etablerede virksomheder og mere end 1500 medarbejdere, forskere, iværksættere, investorer og specialister. StartupLab er INCUBAs accelerator for nyopstartede virksomheder, og 300 startups har



været igennem et forløb. Acceleratoren er et forløb på 12 måneder, som tilbydes udvalgte startups inden for IT/tech, sundhed og cleantech. I forløbet arbejder virksomheder med at udvikle Proof of Concept og får hjælp til at indtræde på markedet. En række startups, som har designanvendelse som udgangspunkt for deres produktudvikling, har i løbet af de seneste par år været en del af acceleratoren. Ifølge INCUBA er der et stort potentiale for design og designtænkning i udviklingen af nye produkter og services inden for sundhedsområdet, it og cleantech.

**Statens værksteder for kunst (SVFK)** fungerer som en produktions- og udviklingsplatform for alle de kunstneriske fagområder. Med bred teknisk og håndværksfaglig viden, specialindrettede værksteder og store produktionsforhold tilbyder SVFK rammer for udviklingsprojekter og for udarbejdelse af krævende værker til udstillinger og andre formål. Alle professionelle, uanset faglig baggrund, kan søge om at benytte faciliteterne. SVFK afholder jævnligt art talks, design talks og kulturarrangementer.

Desuden eksisterer der i Danmark syv etablerede **GTS-institutter**. Der er flere af GTS'erne, som giver rådgivning om innovationsprocesser til danske virksomheder gennem designmetoder – særligt Teknologisk Institut og Alexandra Instituttet. GTS'erne forsøger at gøre forskningsbaseret viden og teknologi anvendelig for en bred gruppe af danske virksomheder ved at opbygge en teknologisk infrastruktur af faciliteter, laboratorier og faglige kompetencer, der kan anvendes parallelt af mange virksomheder (en såkaldt teknologisk deleordning for dansk erhvervsliv).

### A.5.5 PROFESSIONEL DESIGNSEKTOR

Danmark er verdenskendt som en designnation. De kreative erhverv er derved en dansk styrkeposition sammenlignet med andre lande. I 2015 udgjorde de kreative erhverv 5,8 pct. af fuldtidsbeskæftigelsen, hvilket er højere end i andre lande. Væksten i de kreative erhverv har de senere år kommet af en voksende eksport. Eksporten er gået fra at være ca. 48 mia. kr. i 2009 til 92 mia. kr. i 2016. De kreative erhvervs eksport er vokset næsten dobbelt så meget årligt som den samlede danske eksport. De kreative erhvervs andel af Danmarks samlede eksport har således været stigende siden 2012 og udgør tæt ved 8,5 pct. i 2016. Eksportvæksten har især været drevet af de eksportintensive kreative erhverv såsom mode, møbler og interiør og den audiovisuelle industri, hvor op til næsten halvdelen af omsætningen kommer via eksport til udlandet. I 2016 var mode, møbler og interiør det største eksporterende kreative erhverv med en udenlandsk afsætning på 53 mia. kr. Derefter følger den audiovisuelle industri på 29 mia. kr. og dernæst

forlags-, kommunikations- og reklamevirksomhed med 6 mia. kr. Design og arkitektur eksporterede for 3 mia. kr. Fra 2008 til 2016 har eksportvæksten været højst i den audiovisuelle industri med ca. 7,6 pct. årlig vækst tæt efterfulgt af design og arkitektur med en årlig vækst på 7,1 pct<sup>[8]</sup>.

De kreative erhverv dækker over en række danske virksomheder, som er anerkendt internationalt. Det dækker bl.a. over **ManyOne, Design People, Designit, Re-public, og Attention**. Derudover er en række danske designnavne anerkendt verden over og oplever stor forespørgsel på deres produkter, herunder **Arne Jacobsen, Børge Mogensen, Hans Wegner, Verner Panton, Georg Jensen, Bang & Olufsen, Montana, HAY, Muuto, samt Eva Solo**.

### A.5.6 POLICY OG REGULERING

På det nationale niveau sker reguleringen af designområdet primært gennem forskellige danske ministerier. Særligt Erhvervsministeriet, som finansierer design Society og Design Center. Hertil kommer Kulturministeriet som uddeler statsstøtte til kunst (herunder design) enten som institutionstilskud, efter objektive kriterier eller med udgangspunkt i armslængdeprincippet. Støtten til kunst reguleres blandt andet af love om Statens Kunstfond, litteratur, teater og film. Lovgivningen på kulturministeriets område omfatter desuden love og bekendtgørelser omhandlede kommunerne og regionernes opgaver på kulturområdet. En del af kunststøtten bliver samtidig forvaltet af uafhængige institutioner, råd og nævn med kompetencer inden for kunstarterne. Herunder Statens Kunstfond som er Danmarks største kunstfond og som årligt uddeler omkring 500 mio. kroner øremærket udviklingen af nyskabende idéer og kunstoplevelser af høj kvalitet. Uddannelserne og forskningen på designområdet bliver desuden reguleret af Uddannelses- og Forskningsministeriet, som har ansvaret for videregående uddannelser, forskning, innovation og SU-området. En af måderne hvorpå ministeriet regulerer designområdet er gennem dimensionering af uddannelser, hvor der gennem en længere årrække har været højere ledighed blandt nyuddannede. Dette blev f.eks. en realitet for Designskolen Kolding i 2016. Derudover udpeger ministeriet også formanden og medlemmerne til Akkrediteringsrådet, som står for at træffe afgørelser i alle sager om akkreditering af videregående uddannelsesinstitutioner, for at sikre og udvikle uddannelsernes kvalitet og relevans. Policy og regulering af designområdet sker desuden gennem Sundhedsministeriet, som f.eks. kan foretage beslutninger og iværksætte initiativer vedrørende sundhedsdata om den danske befolkning. Adgangen til sundhedsdata giver muligheder for sundhedsforskning og udvikling og design af nye behandlinger, produkter

[8] Erhvervsministeriet (2017): Danmark – et internationalt førende vækstmiljø for kreative erhverv, [091118-hovedrapport-soegbar-kreativeerhverv.pdf \(em.dk\)](https://www.ersk.dk/media/109118/hovedrapport-soegbar-kreativeerhverv.pdf)

og innovative løsninger. Ligeledes varetager Udenrigsministeriet gennem The Trade Council opgaver for private virksomhederne inden for eksport, innovation, internationalisering og investeringsfremme, herunder bl.a. gennem sektorspecialiserede rådgivere inden for design. Derudover reguleres designområdet af Finansministeriet, som hvert år fremlægger et forslag til finansloven, som dikterer hvilke områder i samfundet der skal have penge og hvor mange penge der skal tildeles. På finansloven 2021 blev der bl.a. afsat 6 mio. kr. til forsknings- og udviklingsprojekter inden for bæredygtigt design og arkitektur, der kan understøtte den grønne omstilling.

### A.5.7 KAPITAL

På nationalt niveau findes en række investerings- og finansieringsmuligheder for både enkeltpersoner, virksomheder og organisationer inden for designområdet. På nationalt niveau kan der bl.a. søges midler til projekter, som **Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse** igangsætter, og som særligt har fokus på at styrke SMV'er i arbejdet med den grønne og digitale omstilling og at sikre adgang til kvalificeret arbejdskraft. I bestyrelsens strategi for erhvervsfremme i Danmark i 2020-2023, bliver design, mode og møbler fremhævet som en dansk styrkeposition. Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse har bl.a. til opgave at indstille til erhvervsministeren om anvendelse af regionalfonds- og socialfondsmidler. I relation til bestyrelsen kan der således også opnås finansiering, som understøtter erhvervsudvikling i hele landet, gennem bl.a. EU's strukturfonde. I perioden 2014-2020 investerede Regional- og Socialfonden ca. 3 mia. kr. i innovation, iværksætteri, grøn omstilling, uddannelse og beskæftigelse. Herunder er der givet støtte til flere projekter vedrørende design, bl.a. projekterne "Kreativitet og Iværksætteri" og "Digital Omstilling" i Region Syddanmark. Der er desuden flere eksempler på, at andre styrelser bl.a. **Sundhedsstyrelsen** gennem deres pulje til at styrke omsorg og nærvær i ældreplejen finansieret via finansloven, har støttet projekter omhandlende design. F.eks. projektet "Tættere på", som bygger på Kolding Kommunes innovative designstrategi og gennemføres i samarbejde med Designskolen Kolding.

Som en del af Udenrigsministeriets Eksportråd findes desuden **Invest in Denmark**, som både har til formål at tiltrække udenlandske virksomheder og investeringer til Danmark. Et af fokusområderne er design og innovation. Investeringer kan også opnås gennem den statslige investeringsfond **Vækstfonden**, som udvælger og udvikler danske virksomheder i et partnerskab med banker og private investorer fra ind- og udland. Fra 2013 til 2017 medfinansierede fonden

174 virksomheder i de kreative erhverv for ca. 574 mio. kr., hvoraf størstedelen blev givet til virksomheden inden for mode, møbler og interiør<sup>[9]</sup>.

Danmarks Innovationsfond, der er et uafhængigt organ inden for den statslige forvaltning, har til formål at give tilskud til udvikling af viden og teknologi, der fører til styrkelse af forskning og innovative løsninger til gavn for vækst og beskæftigelse i Danmark. Under innovationsfonden ligger også Innofounder, som er et etårigt tilbud til iværksættere med en innovativ idé, der kan blive til en økonomisk bæredygtig forretning. For nyuddannede med en innovativ iværksætteridé tilbydes også Innofounder Graduate som er design-drevet inkubator, der booster nyuddannede iværksættertalenter. DDC er operatør på Innovationsfondens Innofounder Graduate-program.

Gennem innovationsfremmesystemet som helhed (omfattende bl.a. innovationsnetværk, -agenter og mindre tilskudsordninger) modtog de kreative erhverv i perioden 2009 til 2016 tilsagn på bevillinger for ca. 52,5 mio. kr. Ifølge en rapport af Erhvervsministeriet fra 2016<sup>[10]</sup>, gør de kreative erhverv samtidig i mindre grad brug af forskningstunge ordninger som ErhvervsPhD og større forskningsprojekter.

Der findes derudover finansieringsmuligheder fra private fonde. Herunder den uafhængige erhvervsdrivende fond Industriens Fond, som støtter nye projekter, der fremmer dansk erhvervsliv og dansk industris konkurrenceevne. I 2020 blev der uddelt 331,5 mio. kr. til nye projekter. Fonden har af flere omgange støttet projekter inden for designområdet, f.eks. projektet "Onboard Danish Design", som foregår i samarbejde mellem Eksportforeningen og med deltagelse af bl.a. DDC, Lifestyle & Design Cluster og Træ- og Møbelindustrien. Den private forening Realdania fokuserer på at løse samfundets udfordringer i samarbejde med lokale og nationale partnere. Fonden støtter primært projekter inden for byggeri, byrum, byudvikling mv. og har samlet set støttet mere end 4.300 projekter og bidraget med mere end 25 mia. kr. Inden for designområdet yder Realdania bl.a. støtte til basisdriften af DAC, og har været med til at finansiere BLOX og Urban Tech, et globalt start-up program til udviklings af fremtiden byer, som bla DDC er partner i. Nyligt støtter Realdania desuden det danske bidrag til udstillingen om bæredygtig arkitektur og design på Milan Design Week i 2021.

På **regionalt og kommunalt** niveau, udover Region Syddanmark, findes også en række puljer og finansieringskilder til bl.a. design- og kulturprojekter. Heriblandt Puljen til kulturfremme samt Tværpuljen i Region Hovedstaden og kulturpuljen og sundhedsinnovationspuljen i Region Nordjylland.

[9] Danmark: Et internationalt førende vækstmiljø for kreative erhverv – Hovedrapport ([em.dk](#))

[10] Danmark: Et internationalt førende vækstmiljø for kreative erhverv – Hovedrapport ([em.dk](#))

**Crowdfunding eller netværksfinansiering** er desuden blevet en mulig finansieringskilde til produktudvikling i virksomheder. Netværksfinansiering er en relativt ny form for fundraising, hvor alle interesserede kan hjælpe et projekt ved at donere små eller større beløb efter eget valg. Ifølge undersøgelsen foretaget af Erhvervsministeriet, skaber crowdfunding især nye muligheder for at hente kapital til de kreative erhverv, hvor produkterne ofte appellerer til brede forbrugersegmenter med fokus på funktionalitet, æstetik, form og fortælling. Fra 2009 til 2017 blev der rejst ca. 44 mio. kr. til dansk produktdesign og ca. 7 mio. kr. til tøj og accessoires. Derudover kan der opnås investeringer fra såkaldte Business Angels, som er privatpersoner der investerer egne midler i noterede selskaber og som har kompetencer og interesse i at være med til at udvikle en virksomhed. En undersøgelse foretaget af Vækstfonden, Keystones og **Danish**

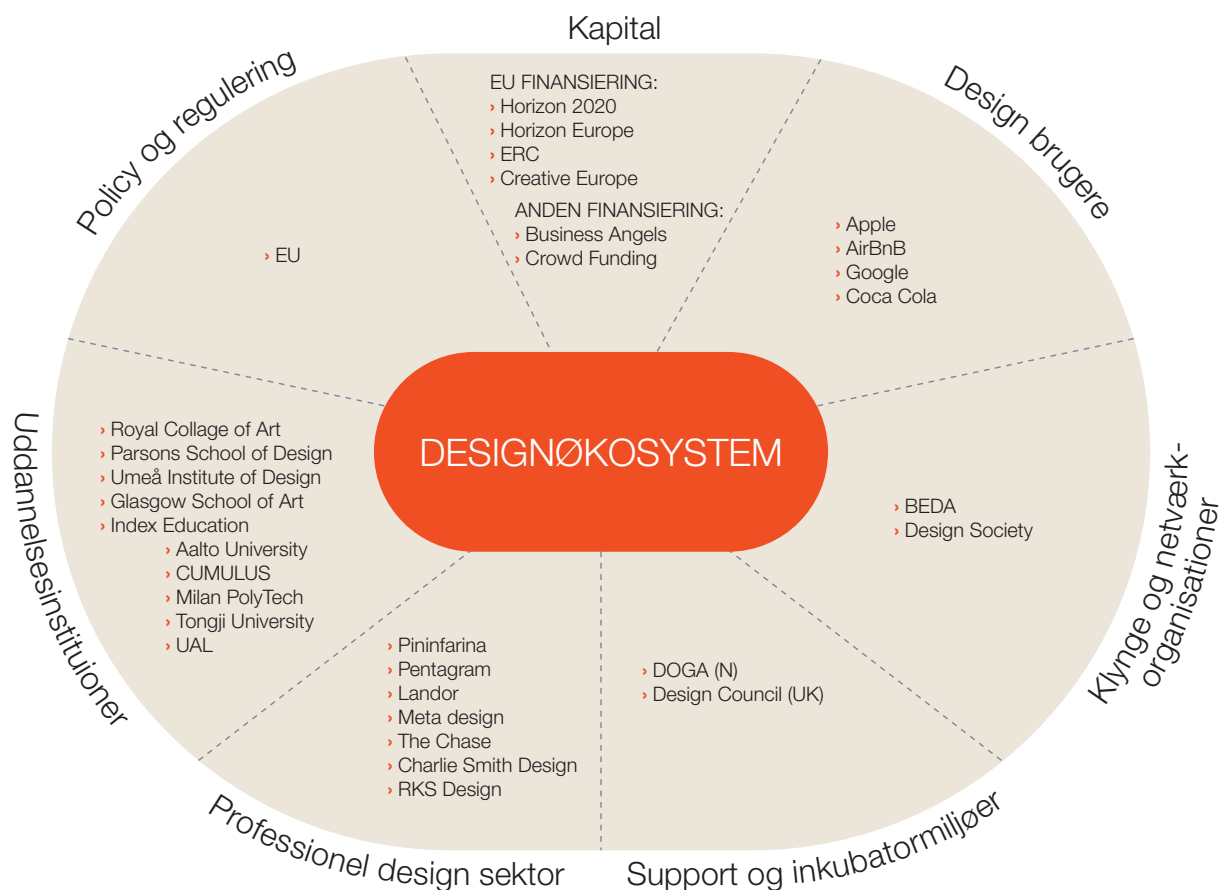
**Business Angels (DanBAN)** i 2017 viser, at de aktive business angels i 2016 foretog flere end 289 investeringer for et samlet beløb på 342 mio. kr. De fleste investeringer bliver foretaget i Region Hovedstaden, mens der i region Syddanmark bliver foretaget tredje flest investeringer gennem business angels.

#### A.6 DET INTERNATIONALE DESIGNØKOSYSTEM

Det tredje og sidste niveau for kortlægningen omfatter det internationale designøkosystem. For at afgrænse kortlægningen, har vi i videst muligt omfang inkluderet aktører med sammenhæng til det syddanske eller nationale niveau i kortlægningen af internationale aktører.

Det internationale økosystem er illustreret nedenfor.

FIGUR 9: Det internationale økosystem



### A.6.1 DESIGNBRUGERE

Internationalt findes eksempler på en lang række virksomheder, der anvender design i deres produktudvikling, f.eks. **Apple, Coca Cola og Samsung**, og anvender design som et procesværktøj og en tankegang, f.eks. **Google, AirBnB og Amazon**. Et eksempel er Google, der arbejder med designtænkning og design sprints i deres projekter. Google har desuden skabt deres eget netværk for medarbejdere inden for design, formidling og udvikling. Apple er ligeledes en virksomhed, der i høj grad er forbundet til design, både i udformningen af deres produkter og udviklingen af software. Apple hylder desuden app- og spil-design gennem den årlige Apple Design Award.

### A.6.2 KLYNGE- OG NETVÆRSORGANISATIONER

På klynge- og netværksområdet findes den europæiske non-profitforening **BEDA (The Bureau of European Design Association)**, som omfatter 51 medlemmer fra 26 lande. Medlemmerne er offentlige organisationer, der promoverer og repræsenterer design nationalt eller regionalt. Foreningen arbejder for at promovere design og udbrede viden om fordelene ved design, og hvilken betydning design har. Det gør de bl.a. ved at deltage i forskellige EU-støttede projekter. Fra Danmark indgår DDC som medlem i foreningen. I et bredere internationalt perspektiv findes også **Design Society**<sup>[11]</sup>, som er en forening af individer med tilknytning til design, herunder inden for forskning, uddannelse og praksis. Foreningen har ligeledes til formål at promovere design og udbrede kendskabet og viden om design og designtænkning. Foreningen afholder desuden den årlige International Conference on Engineering Design (ICED), samt en række andre designkonferencer. Design Society har medlemmer fra mere end 50 lande og formanden er på nuværende tidspunkt fra Danmarks Tekniske Universitet. DDC indgår som medlem i foreningen.

### A.6.3 UDDANNELSESINSTITUTIONER

Internationalt er der flere universiteter, der udbyder designuddannelser. Et af disse er **Aalto University**, der er den førende designskole i Norden og en af de mest prestigefyldte i verden. På deres institut School of Arts, Design and Architecture uddanner de filminstruktører, designere, kunstnere, fotografer og arkitekter. Aalto har forbindelser til Danmark gennem Designskolen Kolding. Således sidder Tuuli Mattelmäki, der er lektor på Aalto i design og arkitektur, med i Designskolens advisory board. Desuden har de to skoler etablerede aftaler om udveksling af studerende og undervisere. En anden vigtig uddannelsesinstitution er **Parsons School of Design**, der er USA's førende kunst- og designskole. Her er det blandt andet muligt på enten bachelor- eller kandidatniveau at læse uddannelserne Product

Design, Integrated Design, Interior Design, Design and Technology samt Lighting Design. Som nævnt under designpromovering har Parsons indgået i det dansk/new yorkske samarbejde The Future Design Can Make.

**Politecnico di Milano** uddanner ingeniører, arkitekter og industrielle designere, herunder modedesign og produkt-design. Simona Maschi som har en MA i arkitektur og en Ph.D. i industriel design fra Politecnico er medstifter, partner og direktør i CIID. Simona Maschi er i dag adjungerende professor på Designskolen Kolding. De to skoler samarbejder også i det EU-finansierede strategiske partnerskab FashionSEED, som står for Fashion Societal, Economic & Environmental Design-led Sustainability. I Asien er **Tongji University** i Shanghai prominente med deres College of Design and Innovation, der udover at udbyde designuddannelser har organiseret begivenheden Tongji Design Week. Tongji University og Designskolen Kolding har i flere år samarbejdet, eksempelvis ved at i et partnerskab at udbyde modelinjen Radical Innovation and Sustainability in the Fashion Industry. Derudover har studerende fra de to skoler samarbejdet i forskellige projekter.

**CUMULUS** er en anden type uddannelsesinstitution, der er relevant at fremhæve. CUMULUS er således den eneste globale forening, der arbejder med kunst- og designuddannelse og forskning. Med 340 medlemmer fra 61 lande deler CUMULUS viden og best practice for at øge uddannelsesniveaet på kunst- og designområdet. Initiativtagerne til CUMULUS som et netværk var i 1990 Aalto (dengang The University of Art and Design in Helsinki), the Royal College of Art in London i samarbejde med KADK (dengang Danmarks Designskole), Gerrit Rietveld Academy, Universität Gesamthochschule Essen og Hochschule für Angewandte Kunst i Wien. I dag udgør AAU, Designskolen Kolding, KEA, KADK og Via UC de danske medlemmer i CUMULUS.

Andre vigtige uddannelsesinstitutioner inkluderer blandt andet **Index Education, Glasgow School of Arts, Umeå Institute of Design** samt **Royal College of Art**.

### A.6.4 DESIGNSUPPORT OG INKUBATORMILJØER

Den norske organisation **DOGA (Design and Architecture Norway)** faciliterer samarbejder mellem kreative talenter og virksomheder og arbejder for at styrke indflydelsen fra design og arkitektur på udviklingen af det norske samfund. Dette foregår gennem forskellige design- og arkitekturprojekter. DOGA faciliterer desuden et designdrevet innovationsprogram, hvor igennem norske virksomheder kan få finansielle midler til at involvere designere i idefasen i et innovationsprojekt. DOGA står desuden for en række prisuddelinger til de bedste norske designere og arkitekter. En lignende uafhængig organisation i England, Design Council, står

[11] Vi gør her opmærksom på et navnesammenfald. [Design Society.org](http://DesignSociety.org) er ikke at forveksle med det danske Design Society, som er den erhvervsdrivende fond, der ejer Dansk Design Center.

for at udbrede kendskabet og forståelse af designs rolle og værdi for samfundet og yder bl.a. rådgivning til den engelske regering. **Design Council** arbejder for at inspirere nye måder at tænke på og bruge design på samt fremme design som dagsorden i den offentlige debat. Derudover foretager de forskning og opsamler viden om værdien af design. De indgår i internationale netværk og samarbejder, men er primært orienteret om det engelske marked.

#### A.6.5 PROFESSIONEL DESIGNSEKTOR

På internationalt niveau findes flere virksomheder inden for designområdet, herunder **IDEO**, der udspringer af Stanfords design school og er verdens førende designbureau med afdelinger i hele verden. **Pentagram**, der er en stor international flerfaglig designvirksomhed med kontorer i London, New York, San Francisco, Berlin og Austin Texas. Pentagram arbejder bl.a. med grafisk design, udstillinger, hjemmesider og kommunikation, og virksomheden består af 24 udøvende designere. Pentagram beskæftiger sig med kunder inden for bl.a. kulturområdet, finansiering og offentlige aktører. **Landor** er en amerikansk konsulentvirksomhed beskæftiget med branding og markedsføring af virksomheder. Landor er beliggende med kontorer i 19 lande, og har bl.a. arbejdet med Bang & Olufsen og LEGO. Derudover findes en række andre internationale virksomheder inden for den professionelle designsektor, herunder kan nævnes The Chase, Meta Design, RKS Design, Pininfarina og Charlie Smith Design.

#### A.6.6 POLICY OG REGULERING

Som reguleringsinstans kan nævnes **Europa-Kommissionen**, der gennem Regionalfonden og Socialfonden i sidste ende er afsender på de danske strukturfondsmidler, som Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse og Erhvervsstyrelsen står for at udmønte. På europæisk niveau er der ligeledes eksempler på projekter med fokus på kreativitet og kultur, der får støtte af bl.a. Regionalfonden, herunder CRE:HUB. Derudover står Kommissionen for fremsætning af lovforslag inden for forskellige politikområder, herunder innovation, forskning, kultur og uddannelse, som afdelinger som bl.a. DG Research and Innovation udvikler og udfører. Yderligere kan nævnes EIT (European Institute of Innovation & Technology), der er en uafhængig instans under EU, som arbejder for at øge innovation og konkurrencedygtighed i Europa gennem samarbejde og fælles miljøer gennem bl.a. Knowledge and Innovation Communities (KIC).

#### A.6.7 KAPITAL

Internationalt eksisterer der en række kapitalmuligheder for organisationer, foreninger,

virksomheder og offentlige aktører, som arbejder inden for designområdet. Inden for soft-money er det særligt midler, som administreres af EU, der har adgang til en lang række af programmer, mens hard money dækkes af **crowd-funding** eller investeringer fra såkaldte **business angels**, som tidligere beskrevet under kapital-afsnittet i det nationale økosystem.

I de mange støttemuligheder gennem EU er der blandt andet **Horizon 2020**. Horizon 2020 er det hidtil største forsknings- og innovationsprogram i EU. Formålet er at føre til flere gennembrud, opdagelser og "world-firsts" ved at overføre store idéer fra laboratoriet til markedet. Der er stillet knap 80 mia. euro i finansiering til rådighed over en syvårig periode (2014 til 2020) – i tillæg til de private og nationale offentlige investeringer, som denne finansieringspulje vil tiltrække. Horizon 2020 har tre primære fokusområder; videnskabelig topkvalitet, industrielt lederskab og samfundsmæssige udfordringer. Målet er at sikre, at Europa producerer videnskab og teknologi i verdensklasse, som fremmer økonomisk vækst. Adskillige danske og syddanske aktører har opnået funding gennem Horizon 2020. Blandt andet har Kolding Kommune i samarbejde med SDU Design og Kommunikation modtaget 8,2 mio. kr. til et projekt om udviklingen af et bæredygtigt fødevarer-system. Fremadrettet har EU planlagt et nyt syvårigt program, **Horizon Europe**, som bygger videre på erfaringerne fra Horizon 2020, og har et estimeret budget på 95,5 mia. euro. I 2021 udkom EU's strategi for Horizon Europe.

#### PROGRAMMET ARBEJDER MED FIRE CENTRALE STRATEGISKE RETNINGSLINJER:

1. Fremme af en åben strategisk autonomi ved at lede udviklingen af centrale digitale, understøttende og fremspirende teknologier, sektorer og værdikæder for at fremskynde og styre den digitale og den grønne omstilling gennem menneskecentrerede teknologi og innovationer.
2. Genopretning af Europas økosystemer og biodiversitet samt bæredygtig forvaltning af naturressourcer med henblik på at sikre fødevarer-sikkerheden og et rent og sundt miljø.
3. At gøre Europa til den første digitalt baserede cirkulære, klimaneutrale og bæredygtige økonomi gennem omstillingen af dets mobilitets-, energi-, byggerier-, og produktionssystemer.
4. Et mere modstandsdygtigt, inklusivt og demokratisk europæisk samfund, der er forberedt på trusler og katastrofer, imødegår uligheder og yder sundhedspleje af høj kvalitet samt sætter alle borgere i stand til at agere i den grønne og den digitale omstilling.

Som nærværende kortlægning har identificeret, er det fire strategiske områder, hvor danske designaktører har arbejdet igennem adskillige år. Blandt andet inden for sundhedsområdet, udvikling af bæredygtige byer, samt innovation i SMV'er gennem udviklingen af digitale services og løsninger gennem brugerdrevet innovation.

Udover Horizon 2020 er et andet centralt program **Creative Europe**. Creative Europe er Europa-Kommissionens støtteprogram for de kunstneriske, kulturelle og kreative sektorer i Europa, med en programperiode fra 2014-2020. I perioden har Europa-Kommissionen afsat en pulje på i alt 1,46 mia. euro. Programmets overordnede målsætninger er: At hjælpe de kulturelle og kreative sektorer til

at udnytte globaliseringens og digitaliseringens muligheder, at gøre sektorerne i stand til at opnå deres økonomiske potentiale og derved bidrage til vækst, jobskabelse og social sammenhængskraft, at give Europas kultur- og mediesektorer adgang til nye internationale muligheder, markeder og publikum. En lang række af danske aktører inden for designområdet har modtaget en bevilling fra Creative Europe. I et syddansk perspektiv, har særligt Designskolen Kolding modtaget støtte til en række projekter. Det dækker blandt andet om projektet "Craft Hub", ledet af Carlow County Council, samt "The Fabric of My Life", ledet af Københavns Universitet.



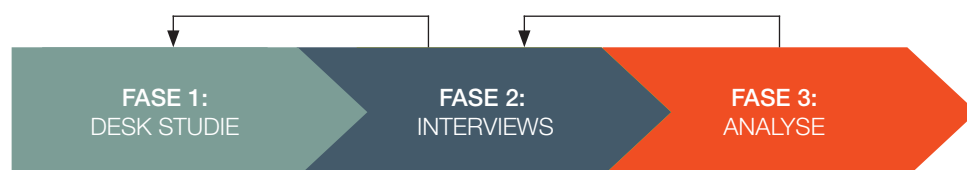
Bilag B  
Metodisk tilgang



## Bilag B Metodisk tilgang

Analysen er bygget op omkring følgende faser, som har foregået i en iterativ proces, hvor vi løbende har afsøgt ny viden, når interviewpersonerne har gjort os opmærksomme på relevante forhold i økosystemet, og hvor vi undervejs har opsamlet hovedkonklusioner til analysen, som er blevet afprøvet på interviewpersonerne.

**FIGUR 10:** Analysens faser





I første fase har vi søgt information om økosystemets sammensætning, aktører og relationer i rapporter og artikler samt på de centrale aktørers hjemmesider. Desk studiet er desuden kvalificeret gennem drøftelser med Designskolen og Region Syddanmark, og gennem interviews med danske og internationale eksperter på designområdet.

I anden fase har vi gennemført interviews med 41 aktører i økosystemet, som har bidraget til en større forståelse for og indsigt i

1. Samarbejder og relationer i økosystemet,
2. Dynamikkerne omkring økosystemet,
3. Designs rolle i forhold til samfundsudfordringer og -behov,
4. De væsentligste barrierer for samarbejde og værdiskabelse i økosystemet.

Interviewene er gennemført ud fra en semistruktureret interviewguide, er foregået telefonisk eller virtuelt og har haft en varighed af ca. 45 minutter.

På baggrund af interviewene har vi i fase tre foretaget en analyse af økosystemets styrker og potentialer centreret omkring designøkosystemet i region Syddanmark. De fire analysetemaer fra interviewguiden bliver i analysen afdækket ved at gennemgå styrker, muligheder og potentialer inden for fem udvalgte samfundsudfordringer eller mega drivere, hvor design allerede har eller potentielt kan få en mere central rolle.



Bilag C  
Litteraturliste



## Bilag C

### Litteraturliste

1. Access & Acceleration, "Netværk for innovation og sundhed", lokaliseret 15.09.2021 på <https://www.accessinnovation.eu/home-dk.html>
2. BEDA, "About us", lokaliseret 15.09.2021 på [About Us – BEDA](#)
3. Billund Kommune (2017): "Fra vision til virkelighed – ambitioner for arbejdet med Børnenes Hovedstad på børne-, unge- og kulturområdet i Billund Kommune".
4. Business Kolding, "Om Business Kolding", lokaliseret 15.09.2021 på [Om Business Kolding](#)
5. Cities of Design Network, "Design Cities", lokaliseret 15.09.2021 på [Cities of Design Network \(designcities.net\)](#)
6. CLEAN, "Om CLEAN", lokaliseret 15.09.2021 på [Hvem er CLEAN | Clean Cluster](#)
7. COWI (2018): "Midtvejsevaluering af Syddansk OPI-pulje", for Erhvervsstyrelsen.
8. Danmarks Erhvervsfremmebestyrelse (2020): "Erhvervsfremme i Danmark 2020-2023"
9. Dansk Design Center "Om Design Forum", lokaliseret 15.09.2021 på [Om Design Forum | Dansk Design Center](#)
10. Dansk Design Center (2016), "Coloplast: Fra fokus på blæren til fokus på personen", lokaliseret 15.09.2021 på [Coloplast: Fra fokus på blæren til fokus på personen | Dansk Design Center](#)
11. Dansk Design Center (2016): "VELUX: Brugercentrerede visioner", lokaliseret 15.09.2021 på [Velux: Brugercentrerede visioner | Dansk Design Center](#)
12. Dansk Design Center (2018): "LEGO: Sådan sikrer vi innovation gennem design", lokaliseret 15.09.2021 på [LEGO: Sådan sikrer vi innovation gennem design | Dansk Design Center](#)

13. Dansk Design Center, "Om Digital Futures", lokaliseret 15.09.2021 på [Om Digital Futures | Dansk Design Center](#)
14. Dansk Erhverv (2017): "Politiske anbefalinger. Vækst i de kreative erhverv"
15. Dansk Industri & Dansk Design Center (2018): "Design Delivers 2018. Sådan rykker design forretningen."
16. Dansk Industri, "Kreative Erhverv", lokaliseret 15.09.2021 på [DI Kreative Erhverv – DI \(danskindustri.dk\)](#)
17. Design Council, "Who we are", lokaliseret 15.09.2021 på [Who we are | Design Council](#)
18. Design Denmark, "Om Design Denmark", lokaliseret 15.09.2021 på [Om Design denmark - Design denmark](#)
19. Design Society, "About DS", lokaliseret 15.09.2021 på [About DS / The Design Society](#)
20. Designrådet, "Om Designrådet", lokaliseret 15.09.2021 på [Designrådet – Om Designrådet \(danishdesigncouncil.dk\)](#)
21. Designskolen Kolding (2020): "Årsrapport 2020".
22. Designskolen Kolding, "About Design School Kolding", lokaliseret 15.09.2021 på [About the school | Designskolen Kolding](#)
23. Erhvervshus Fyn, "Om Erhvervshus Fyn", lokaliseret 15.09.2021 på [Om Erhvervshus Fyn - Erhvervshus Fyn \(ehfyn.dk\)](#)
24. Erhvervshus Syddjylland, "Om os", lokaliseret 15.09.2021 på [Om os – Erhvervshus Syddjylland \(ehsyd.dk\)](#)
25. Erhvervsministeriet (2017): "Danmark – et internationalt førende vækstmiljø for kreative erhverv"
26. Erhvervsministeriet (2021): "Anbefalinger fra regeringens syv Regionale Vækstteams"
27. Erhvervsministeriet, "Digital vækst", lokaliseret 15.09.2021 på [Digital vækst \(em.dk\)](#)
28. Esbjerg Kommuner, "Esbjerg – Danmarks EnergiMetropol", lokaliseret 15.09.2021 på [EnergiMetropol \(esbjerg.dk\)](#)
29. European Commission (2019): "Peer Review of the Danish R&I System – Ten steps, and a leap forward: taking Danish innovation to the next level."
30. European Commission (2021): "Horizon Europe, Strategic plan 2021-2024".
31. F5 (2018): "Design: den gyldne mulighed mange misser", lokaliseret 15.09.2021 på [Design: den gyldne mulighed mange misser - F5](#)
32. Finansministeriet (2020): "Aftaler om finansloven for 2021".
33. Fremtidsfabrikken, "Om os", lokaliseret 15.09.2021 på [Om os | Fremtidsfabrikken \(svendborg.dk\)](#)
34. IBC, "Om IBC", lokaliseret 15.09.2021 på [Om IBC – IBC International Business College](#)
35. Industriens Fond, "Om Industriens Fond", lokaliseret 15.09.2021 på [Om Industriens Fond | Industriens Fond](#)
36. Innovationsfonden, "Innovationsfondens Strategi 2015", lokaliseret 15.09.2021 på [IBB \(innovationsfonden.dk\)](#)
37. Klyver, K. et al. (2021): "Hvad kan SMV'er lære af COVID-19?", Syddansk Universitet, Institut for Entreprenørskab og Relationsledelse.
38. Kolding Kommune (2018): "Kolding Kommunes vision 3.0, Sammen designer vi livet",
39. Kolding Kommune, "Strategi for Selvværd og Sammenhæng", lokaliseret 15.09.2021 på [Strategi for Selvværd og Sammenhæng \(kolding.dk\)](#)
40. Kommunernes Landsforening (2018): "Sammenhængende Servicerejser – Sådan. En opstartsguide i Servicedesign."
41. Kulturministeriet, "Kunststøtte", lokaliseret 15.09.2021 på [Kunststøtte \(kum.dk\)](#)
42. Lifestyle & Design Cluster, "Grøn Cirkulær Omstilling", lokaliseret 15.09.2021 på [Grøn Cirkulær Omstilling - LDCluster.com](#)
43. Lifestyle & Design Cluster, "Om os", lokaliseret 15.09.2021 på [Om Lifestyle & Design Cluster - ldcluster.com](#)
44. McKinsey (2018): "The Business Value of Design."
45. Napier & Hansen (2012): "Ecosystems for Scalable Firms"
46. Napier, G., Langkilde, L. og Kornum, L. F. (2015): "Analyse af økosystemet for design og kreative Erhverv i region Syddanmark", REG X – Det Danske Klyngeakademi.
47. Odense Kommune (2019): "Fra stor dansk by til dansk storby. En storby med omtanke."
48. Odense Kommune, "Verdens bedste robotby – Strategi for dannelse og uddannelse i børnehøjde", lokaliseret 15.09.2021 på [Teknologiforståelse og digital dannelse blandt børn og unge... \(odense.dk\)](#)
49. Parsons School of Design, "About", lokaliseret 15.09.2021 på [About | Parsons School of Design \(newschool.edu\)](#)
50. Politecnico, lokaliseret 15.09.2021 på [Politecnico di Milano: Home \(polimi.it\)](#)
51. Region Hovedstaden, "Sundhedsforskning og Innovation", lokaliseret 15.09.2021 på [Sundhedsforskning & Innovation \(regionh.dk\)](#)
52. Region Nordjylland, Region Midtjylland og Region Syddanmark (2016): "Grønne varer og tjenester – Regional omsætning, eksport og beskæftigelse"

53. Region Syddanmark (2008): "Designskolen Kolding med i nyskabende modezone", pressemeddelelse.
54. Region Syddanmark (2014): "Kreative Erhverv – og design", Regional Udviklingsplan.
55. Region Syddanmark (2017): "Den danske offshorebranche – National kortlægning af forretningsområdet."
56. Region Syddanmark (2017): "Det kreative erhverv – det kreative arbejdsmarked. Kreativitet som værdiskaber."
57. Region Syddanmark (2020): "En attraktiv og oplevelsesrig region."
58. Region Syddanmark (2020): "Fremtidens Syddanmark."
59. Resilient Vejle (2016): "Vejles resiliensstrategi"
60. Resilient Vejle, "Resilient Vejle", lokaliseret 15.09.2021 på <https://resilient.vejle.dk/>
61. Spinderihallerne, "Om Spinderihallerne", lokaliseret 15.09.2021 på [Om os - Spinderihallerne](#)
62. Statens Kunstfond, "Vores formål", lokaliseret 15.09.2021 på [Vores formål \(kunst.dk\)](#)
63. Sundhedsministeriet, "8 nationale mål for sundhedsvæsenet", lokaliseret 15.09.2021 på <https://sum.dk/temaer/8-nationale-maal-for-sundhedsvaesenet>
64. Sundhedsministeriet, "Fælles indgang til sundhedsdata skal styrke forskning og udvikling", lokaliseret 15.09.2021 på [Fælles indgang til sundhedsdata skal styrke forskning og udvikling | Sundhedsministeriet \(sum.dk\)](#)
65. Syddansk Universitet, "Om SDU", lokaliseret 15.09.2021 på [Om SDU](#)
66. Teknosofikum, "About", lokaliseret 15.09.2021 på [About - Teknosofikum](#)
67. UC Syd, "Om UC Syd", lokaliseret 15.09.2021 på [For de studerende - for samfundet - for fremtiden | UC SYD](#)
68. UCL Erhvervsakademi og Professionshøjskole, "Om os", lokaliseret 15.09.2021 på [Læs om UCL som organisation](#)
69. Uddannelses- og Forskningsministeriet (2019), "Dimensionering af design- og arkitektuddannelserne", lokaliseret 15.09.2021 på [Dimensionering af design- og arkitektuddannelserne — Uddannelses- og Forskningsministeriet \(ufm.dk\)](#)
70. Vejle Kommune (2020): "Kan vi designe grønnere byer?", lokaliseret 15.09.2021 på [Kan vi designe grønnere byer? - Vejle Kommune](#)
71. Vækstfonden (2017): "Business angel survey 2017".
72. Vækstfonden, lokaliseret 15.09.2021 på [Vi finansierer din virksomheds innovation og vækst \(vf.dk\)](#)
73. Vækstteam for kreative erhverv (2018): "Danmark: Et internationalt førende vækstmiljø for kreative erhverv".
74. Aalto University, "About Us", lokaliseret 15.09.2021 på [Aalto University | Aalto University](#)

---

**ADRESSE** COWI A/S  
Parallelvej 2  
DK-2800  
Kongens Lyngby  
Danmark

**TLF** 56 40 00 00  
**FAX** 56 40 99 99  
**E-MAIL** [cowi@cowi.dk](mailto:cowi@cowi.dk)  
**WWW** [cowi.dk](http://cowi.dk)