

Powered by SVID

Design Research Journal #1.15

Swedish Design Research Journal

Erik Olesund
lär dig tre saker
som frigör din
inneboende
kreativitet

På spaning efter vår framtid ur ett designperspektiv

Designforskare, superkluster, framtidens
samlingsdesign, innovationslabb, involverande
utredningar, transdisciplinära lösningar...





I detta nummer:

Parson i New York deltar i ett samarbete kallat Revitalize NYC och vill fungera som nav för social rättvisa i staden.

s. 34

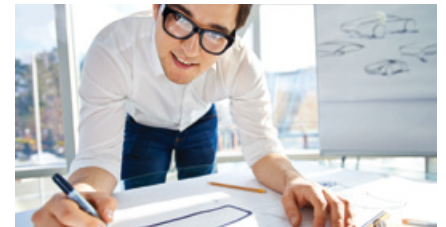
/ INTERVJU /

s 4 Intervju med Chris Heister

Ett samtal om superkluster, smarta samtal och gränsöverskridande nätverk.

s 8 Redaktörsanteckningar

En resa i designens spår.



/ FORSKNING /

s 9 Forskning: Samhällsdesign genom platsinnovation

Platsinnovation som nytt vetenskapligt begrepp för att förstå och utforma framtidens samhällsdesign.

/ REPORTAGE /

s 14 Gestaltad Livsmiljö

En utredning...vad ska det vara bra för?

s 20 Internationell utblick

Vad händer inom designområdet i Europa just nu? Vilka initiativ pågår?

/ FORSKNING /

s 22 Forskning: Beyond ICT: How industrial design could contribute to HCI research

/ REPORTAGE /

s 38 Stansford d.school – en hubb för innovation

Tre saker som frigör din kreativitet.

s 42 Böcker och event

Swedish Design Research Journal ges ut av SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign
Adress: Sveavägen 34, 111 34 Stockholm
Telefon: 08-406 8440
E-post: designresearchjournal@svid.se
Webb: www.svid.se
Tryckeri: TGM Sthlm
ISSN 2000-964X

Citatet

”Det bästa sättet att lära sig **vilka idéer du ska spara och vilka du ska förkasta** är att med snabb prototyping testa dem på riktiga människor”

s 39

1/10

2015

Överlämningen av Gestaltad Livsmiljös utredning är satt till 1 oktober i år. Spännande läsning!

s 14

2015

Förändringens tid

”DET ÄR MÄNNISKOR SOM BÄR FÖRÄNDRINGEN och design är metoderna att framkalla den”. Så uttryckte jag mig tydligen i somras när jag berättade om processen People Powered Future som SVID driver tillsammans med en rad aktörer inom designområdet. Jag tänkte kanske inte så mycket på det själv när jag sa det, men läste det sen på Twitter där en person som hade lyssnat på mitt föredrag gjorde ett referat. Så är det, allt det vi gör speglas i någon annans upplevelse, och designmetoder har förmågan att lära oss av de upplevelser vi skapar.

Du håller nu en ny version av Design Research Journal i din hand. Vi har försökt göra den tillgängligare och luftigare i den nya versionen men förhoppningsvis utan att förlora omfång och ert intresse. Vi har lyssnat på er läsare, en del av förändringar visar sig redan nu, andra kommer med i nästa nummer som släpps i mars 2016.

Du som är en återkommande läsare vet också att designområdet är under konstant utveckling, samhällets behov av designkompetens förändras och utvecklas hela tiden. Därför tror vi på SVID att det är viktigt att designforskningen har en egen plattform som den vi försöker skapa med Design Research Journal. Arbetet är ständigt pågående så därför vill vi gärna att du ger oss ris och ros om hur du upplever journalen så att vi kan fortsätta att göra den bättre. Den är till för er forskare och er designintresserade som vill få inspiration, läsa intervjuer med designmedvetna beslutsfattare och forskningsartiklar som utvecklar kunskapsområdet design. Vi vill att journalen ska spegla hur designforskningen kan vara en strategisk resurs i samhället på många olika plan.

Förändring bärs av människor och därför vill jag alldeles särskilt tacka tre personer som har varit ovärderliga för utvecklingen av Design Research Journal. Lotta Jonson, som har skrivit texter och gjort utformningen under alla år jag har varit involverad i tidningen men som i detta nummer istället får rollen som skribent till en artikel om utredningen Gestaltad Livsmiljö. Lisbeth Svengren Holm, som har varit vetenskaplig redaktör fram till och med detta nummer och Susanne Helgeson som också varit skribent och korrläsare. I det här numret, som är det första i en ny form, vill jag tacka er för ert arbete som ni har gjort. Förändringen fortsätter och jag hoppas att den nya formen inspirerar flera att delta i arbetet tillsammans med oss. ■

Eva-Karin Anderman, Redaktör. Inom vilka områden du tror design kan göra skillnad? Mejla mig på eva-karin.anderman@svid.se eller tweeta @EK_Anderman



Foto: Caroline Lundén-Welden



Gillar just nu

Att hösten kommer och att utredningen Gestaltad Livsmiljö redovisar sitt arbete som förhoppningsvis leder till en designpolitik som är spännande och krävande.



Något oväntat

Missa inte allt som händer under bokmässan där designforskningen tar plats intill Forskartorget monter. Design Research Journal firar detta med att släppa sitt första nummer i ny form på plats.

Superkluster, smarta samtal och gränsöverskridande nätverk

Chris Heister har gjort sig känd för att bryta ny mark. Som landshövding i Umeå anställde hon en industridesigner för att få fart på innovationsprocesserna. Nu, som landshövding i Stockholm, är hon en hängiven talesperson för Open Lab, en gränsöverskridande satsning på att lösa framtidens samhällsutmaningar.

Av Lena Lidberg

NÄR HON DEN 1 FEBRUARI 2012 tillträdde som chef för Länsstyrelsen i Stockholm blev hon med ens historisk. Chris Heister är huvudstadens första kvinnliga landshövding sedan ämbetet inrättades på 1600-talet.

Här har hon en nyckelroll i arbetet med att hantera en snabbt växande storstadsregion. Just nu ökar Stockholm med uppemot 40 000 personer per år, och det finns inget som tyder på att urbaniseringstakten avtar. Snarare tvärtom.

– Det här gör att det ställs höga krav på Stockholm, både miljömässigt och socialt. För att skapa en hållbar stadsutveckling måste vi hitta nya, kreativa lösningar inom en rad områden. Några av de viktigaste frågorna är att möta den stora efterfrågan på bostäder och att utforma en effektiv infrastruktur, påpekar Chris Heister.

Solen skiner in över hennes soffhörna i den gamla länsstyrelseborgen på Hantverkargatan. Inom kort ska dock myndigheten flytta till mer moderna och centrala lokaler, i Kungshuset nära Stureplan. Ett tecken i tiden, kan tyckas – men landshövdingen är nog med att även behålla glesbygdsperspektivet. Långt ifrån alla svenskar känner till att Stockholms län, med totalt 26 kommuner, har landets tredje största landsbygdsbefolkning. Förklaringen stavas framför allt kustband och skärgårdsöar.

Chris Heister själv härstammar från samma sorts miljö: från början är hon rospigg, uppvuxen på en bondgård i skärgårdsbyn Sandika utanför Östhammar. Under studietiden hade

hon siktet inställt på att bli socialsekreterare och läste sociologi, psykologi och statsvetenskap vid Uppsala universitet. Via Sveriges Förenade Studentkårer triggades lusten att påverka, vilket ledde till ett lokalpolitiskt engagemang i Moderaterna.

Åren 1991–2002 var hon riksdagsledamot med flera tunga partiuppdrag, bland annat som vice ordförande. Efter det följde sex år som landstingspolitiker i Stockholm – först som oppositionsledare, sedan som finanslandstingsråd.

Mellan 2008 och 2012 var Chris Heister landshövding i Västerbottens län, där hon bland annat gick in för att forma tvärvetenskapliga och tvärsektoriella samarbeten. Under teman som "Landshövdingen samtalar" och "Smart dialog" initierade hon en serie möten för att stärka Västerbottens profil. Här samlades både lokala och regionala företrädare för myndigheter och näringsliv, tillsammans med ansvariga statsråd.

Chris Heister betonar vikten av att göra gemensamma prioriteringar och att satsa på superkluster och smarta specialiseringar. Hon anser att en stad eller en region har mycket att vinna på att hitta gränsöverskridande, kreativa möjligheter och på så vis förädla sina starkaste kompetenser. I Västerbottens fall handlade det till exempel om att etablera kontaktytor mellan den anrika skogs- och basindustrin och regionens nya, kulturella näringar. På senare år har Umeå inte minst uppmärksammats för utnämningen Europas kulturhuvudstad 2014 och för den internationellt sett mycket högt rankade Designhögskolan.



”Design kan användas som **utvecklingskraft** i många sammanhang”

Foto: Mikael Sjöberg

Chris Heister

I sin roll som landshövding hade Chris Heister bland annat ett tätt samarbete med skolans dåvarande rektor Anna Valtonen.

Hur väcktes ditt intresse för design och designprocesser, Chris Heister?

– Jag brinner för frågor om hur samhället kan uppmuntra människors kraft. Dessutom har jag alltid varit fascinerad av kontraster och gränsöverskridande möten, och i Umeå fick jag chans att utveckla den delen. Min övertygelse är att kreativa näringar har mycket att tillföra även i traditionella branscher. Design är ett väldigt brett begrepp: det är svårt att säga var design börjar och var design slutar. En designer använder ofta väldigt spännande arbetsmetoder, med ”crossover”-tänkande och interdisciplinära kunskaper. Design kan användas som utvecklingskraft i många sammanhang.

På Länsstyrelsen i Umeå valde du till och med att anställa en industridesigner – varför?

– Det blev ett av resultaten av vårt samarbete med Designhögskolan. Under nästan ett år hade Länsstyrelsen en industridesigner anställd på deltid: dels för att förstärka samarbetet mellan olika företag i regionen, dels för att utveckla olika processer hos oss inom Länsstyrelsen. Satsningen var väldigt lyckad och gav kraft i hela organisationen. Detsamma gällde vårt övriga samarbete med Designhögskolan: ihop med studenter därifrån samlade vi ihop frågeställningar och problem som berörde bilden av Västerbotten, länets attraktionskraft och regionens utmaningar. Både våra medarbetare och de företag som deltog tyckte att det här var ett mycket givande arbetssätt.

Varför behövs det gränsöverskridande samarbetsformer, som du ser det?

– Ju mer komplext vårt samhälle blir, desto viktigare är det att utnyttja all den kunskap som vi har och att skapa grunder för innovativa miljöer. I industrisamhället flyttade människor dit jobben fanns, men i dagens tjänste- och kunskapsamhälle är läget annorlunda: nu uppstår jobben där människorna finns. Samtidigt kan det leda till utmaningar för vår basindustri, där frågan kan bli hur man förnyar ett hundraårigt företag och bäst utvecklar nya, innovativa produkter. Även där kan en gränsöverskridande samverkan med nya näringar bjuda på viktiga lösningar.

Hur vill du beskriva din egen roll i detta sammanhang? På vilket sätt kan en landshövding vara brobyggare?

– Landshövdingarnas uppgift är att vara regeringens företrädare i länen, och Länsstyrelsen är en viktig länk mellan å ena sidan människor och kommuner och å andra sidan regering, riksdag och centrala myndigheter. I Umeå valde jag att koppla samman aktörer från alla dessa områden och drog igång utvecklingsprogram utifrån fyra huvudteman: den demografiska utmaningen, energiomställning och markanvändning, kulturella och kreativa näringar samt skogsriket. Programmen har sedan fortsatt efter det att jag slutade.

– Min roll har varit att starta dessa samarbetsprocesser, det är något som jag är bra på. Sedan är det i nästa led, i människors fortsatta möten, som plattformarna byggs upp på allvar.

”Ett av grundverktögen som jag ofta använder är Lean.”

Använder du samma metodik som landshövding i Stockholm?

– Ja, i stort sett. Även här går större delen av min arbetstid åt till att få igång processer och initiera breda partnerskap. Som exempel använder jag samma arbetssätt kring life science-klustret i Stockholm som jag gjorde kring skogsklustret i Umeå. Utgångspunkten är att använda både pengar och kunskaper mer effektivt, för att i slutändan göra tillvaron bättre för människorna. Tillsammans kan vi åstadkomma en herrans massa bra saker.

– Den första åtgärden är att bestämma sig för ett fokus. Nästa steg är att göra verkstad av det och att ta metoder och processer till hjälp. Ett av de grundverktyg som jag ofta använder är Lean, som ursprungligen togs fram inom Toyota. Det har jag arbetat med både i Umeå och i Stockholm, vilket har bidragit till att skapa konstruktiva diskussioner.

I huvudstadsområdet leder du arbetet kring Innovationskraft Stockholm, en satsning på att denna region inom tio år ska vara världens mest innovationsdrivna ekonomi. Hur ska det bli verklighet?

– Redan i dag är Stockholms län den mest kunskapsintensiva regionen utanför USA, men om vi ska fortsätta ligga i framkant behöver vi både vässa våra samarbetsformer och se till att det kan etableras nya företag. Länsstyrelsen driver denna innovationsstrategi, som tar sikte på år 2025 och engagerar både akademi, offentlighet och näringsliv.

– Stockholms styrkor finns framför allt inom life science, IT och telekom, men kultur och kreativa näringar utgör också en mycket viktig del. Totalt omsätter den sektorn cirka 200 miljarder kronor i Sverige, och ungefär hälften av det går att koppla till Stockholm.

Länsstyrelsen i Stockholm är även en av initiativtagarna till Open Lab, en gränsöverskridande satsning knuten till Kungliga Tekniska högskolan. Hur fungerar det?

– Åh, Open Lab är så spännande! Jag tror mycket på deras sätt att jobba. Bakom satsningen står Länsstyrelsen, KTH, Karolinska Institutet, Stockholms universitet, Södertörns högskola, Stockholms stad och Stockholms läns landsting. Syftet är att lösa samhällsutmaningar på ett nytt sätt, genom att dra nytta av kunskaperna hos både studenter, forskare, samarbetspartner, ideella organisationer, företag och medborgare. Hela idén bygger på att detta ska vara ett öppet labb, med oväntade möten och kontaktytor. Här erbjuds allt från kurser på master-nivå och seminarier till flexibla arbetsplatser, prototypverkstad och ett fint kafé. Open Lab är en viktig del i Innovationskraft Stockholm, och vem som helst är välkommen att komma dit.

Utöver en gränsöverskridande samverkan på lokal och regional nivå behöver Sverige även ett bättre samarbete regionerna emellan, har du sagt. Varför är det så viktigt?

– Vi behöver hitta den gemensamma styrkan även på nationell nivå, och samla olika regioners kompetens inom till exempel life science. Det blir allt mer avgörande att arbeta långsiktigt med frågor som till exempel innovation och digitalisering, vilket är en bärande del även i den politik som förs inom EU. Vi ska också komma ihåg att storstad och landsbygd inte är konkurrenter, utan beroende av varandra. Med andra ord: det är när Stockholm kan gå i täten som det finns störst chans för Västerbotten och andra regioner att också kunna växa. ■

Fakta

Innovationskraft Stockholm

Innovationskraft Stockholm har som mål att Stockholmsregionen år 2025 ska vara världens mest innovationsdrivna ekonomi. Bakom satsningen står Länsstyrelsen i Stockholms län i samarbete med Karolinska Institutet, Kommunförbundet Stockholms län, Kungliga Tekniska högskolan, Stockholm Business Region, Stockholms Handelskammare, Stockholms läns landsting, Stockholms stad och Stockholms universitet. I strategin fastslås bland annat att den kunskapsintensiva tjänstesektorn är en av regionens viktigaste tillgångar, tillsammans med universitetet och högskolorna som en kvalificerad kunskapsbas.

Regionen ska främja tvärvetenskapliga idé- och kunskapsutbyten mellan akademi, näringsliv, forskningsinstitut och offentliga aktörer. Genom att utmana konventionellt tänkande främjas återkommande innovationer, där nya lösningar ofta ligger i gränssnittet mellan etablerade kompetensområden och i samarbetet mellan olika discipliner och tankefatt.

Enligt strategin ska Stockholm år 2025 vara...

... öppet och mångkulturellt, en scen för olika livsstilar och tankefatt
 ... kreativt, nytänkande och med ett fritt idéklimat
 ... globalt attraktivt för företag och människor
 ... en av världens mest avancerade och trendskapande marknader
 ... en region som tar ansvar för en långsiktigt hållbar samhällsbyggnad och en ekonomisk stabilitet
 ... en region som visar ledarskap och aktivt bidrar till att lösa globala problem.



HBR.ORG Harvard Business Review

Design i fokus i Harvard Business Review

I septembernumret av den amerikanska managementtidskriften Harvard Business Review är design i fokus. Varför väljer världens mest prestigefyllda journal riktad mot industriledare att fokusera på design? Journalen motiverar sitt val med att design har fått en allt viktigare roll inom affärlivet och är en drivande kraft i bolags strategiska arbete. Bolag tillsätter allt oftare en "Chief Design Officer". Ett exempel är Pepsi. Pepsis vd insåg behovet av design och nytänkande, och företaget har idag en designdriven utveckling där kundupplevelsen är central. "Design driver innovation, och innovation kräver design", menar Pepsis vd, Indra Nooyi.

I en annan artikel får vi möta Samsung, som gått från att ha varit ett ensidigt ingenjörskivet bolag till att idag ha 1 600 designers anställda. De påverkar allt från utformningen av nya smartphones till att visualisera företagets framtid. Samsungs designresa startade 1996, när bristen på designkompetens pekades ut som en stor svaghet. Sedan dess har framgångarna varit många.

När design får ökat utrymme och det som designas inte är produkter man kan ta på, ändras utmaningarna designers ställs inför. Tim Brown och Roger Martin beskriver hur en ny utmaning inom design är att skapa acceptans för nya, komplexa lösningar. När lösningar blir mindre fysiska och mer komplexa (tänk införandet av självgående bilar) går det inte längre att ignorera de effekter som sprider sig som ringar i ekosystemet av tjänster. Hela affärsmodeller kan tvingas stöpas om. Författarna föreslår begreppet interventionsdesign för att beskriva den breda process som införandet av en ny innovation innebär.

Sammantaget ger Harvard Business Review en intressant bild av design som strategi, och den nya och viktiga roll design spelar. Harvard Business Review går att köpa i väl sorterade tidningskiosker. ■



En resa framåt i designens spår

DETTA ÄR MIN SISTA REDAKTÖRSANTECKNING FÖR FORSKARDELEN i Swedish Design Research Journal, en tidskrift som publicerats sedan 2009. Detta, liksom samarbetet med Lotta Jonsson, som ansvarade för reportagedelen och som gjorde sitt sista nummer i förra numret, har varit mycket givande och inspirerande. Min resa som redaktör startade egentligen redan 1994 när SVID, Stiftelsen Svensk Industridesign lanserade Designjournalen. Även då med syftet att vara en kommunikationskanal för forskning i och om design med praktiker och forskare som målgrupp. Högst trevande försök! Det var svårt att få in artiklar från forskare. Situationen nu är betydligt bättre och artiklar kommer från olika delar av världen. Dessa genomgår en anonym granskningsprocess, och ibland blir det bara ett fåtal artiklar som är redo för publicering. Under dessa tjugo år har det skett en stor förändring inom designforskning, inte minst har antalet forskare inom designområdet blivit många fler, vilket borde innebära en fortsatt god tillströmning av artiklar. Överhuvudtaget har situation för design ändrats sedan jag själv började forska om design under temat design management i slutet av 1980-talet.

När design management blev ett forskningsämne på 1980-talet uppfattades behovet av att legitimera design som stort, dels som forskningsämne, dels som värdeskapande resurs i näringslivet. Undersökningar gjordes som "bevisade" designens betydelse för företags lönsamhet. Det fanns – och finns – en uppfattning att näringslivet bara är intresserad av siffror! Visst har siffror stor betydelse företags beslutsfattande, men sällan genom att visa på en viss funktions värde. Beslutsvägar kring investeringar och hur företag organiserar sig är komplicerat. Beslut fattas ofta irrationellt och emotionellt (trots föreställningar om motsatsen), påverkat av tidigare kunskaper oavsett om dessa är aktuella eller inte. Företagsledningen saknar ofta kunskap om vad design innebär och därmed inte heller kunskap om hur design kan integreras i verksamheten. Det tar lång tid innan kunskap om design blir allmän och kraven på sådan nödvändig. Inom vissa branscher är det idag dock självklart att design är med i utvecklingen och företag har byggt upp sin designkompetens. Inom andra branscher är företag fortfarande osäkra på hur de ska närma sig design. Inom vissa sektorer är design något helt nytt. Det gäller inte minst den offentliga sektorn och tjänstedesign som är nytt för både köpare och säljare av design. Design som process och som funktion förändras.

Det är idag en stor skillnad på vad och hur design är och uppfattas jämfört med när det första numret av Designjournalen kom ut 1994. Men även de senaste fem åren, sedan starten med Swedish Design Research Journal 2009, har det skett en stark utveckling, inte minst inom tjänstedesign. Om det då fanns en viss skepsis från flera håll, finns det idag en nyfikenhet. Det finns fortfarande ett kunskaps-glapp som behöver fyllas. Därför behövs tidskrifter, forum, aktiviteter etc som förmedlar denna kunskap, som växer ju fler forskare och designer som engagerar sig och förmedlar sin kunskap och sina forskningsresultat. Ju fler som bidrar desto intressantare blir diskussionen kring design. Jag ser fram emot att läsa och bidra till kommande nummer och diskussion, men då som forskare. ■



Lisbeth Svengren Holm, Professor. Torsten and Wanja Söderberg's professor in Design Management Business & Design Lab Gothenburg University



FORSKNING/

Treehotel i Harads.
Foto: Helena Karlberg

ARTIKELN TAR AVSTAMP i ett samarbete mellan akademi, näringsliv och samhälle i norra Sverige, där kunskap och metoder för platsinnovation utvecklas utifrån ett sammanhållet perspektiv på nytänkande utformning av platser. I platsinnovation vävs sociala, kulturella, ekonomiska och tekniska aspekter samman för att öka en plats attraktivitet bland befintliga och potentiella besökare, invånare och investerare. Med 'plats' avses en destination, ort, kommun eller region, det vill säga någon typ av geografiskt avgränsad yta. Intresset för platsinnovation bland de deltagande forskarna, företagen, organisationerna och myndigheterna speglar det pågående paradigmskiftet i synen på innovationers roll i samhällsutvecklingen. Allt större vikt läggs vid att utveckla nytänkande lösningar på samhällsutmaningar genom inkluderande innovationsprocesser jämfört med det tidigare dominerande fokuset på expertdriven teknisk innovationsutveckling. I denna artikel urskiljs

Samhällsdesign genom platsinnovation

I denna artikel utforskas hur "platsinnovation" kan användas som nytt vetenskapligt begrepp och praktiskt verktyg för att förstå och utforma framtidens samhällsdesign.

vilka komponenter som är centrala i platsinnovation på en konceptuell nivå, utifrån tidigare forskning om inkluderande design/innovation i kombination med den gemensamma problemformuleringen i det projekt som ligger till grund för studien. Artikeln inleds med en redogörelse för studiens metod och material. Därefter beskrivs det pågående paradigmskiftet i samhällets syn på

innovation och design som drivkraft för ekonomisk och social utveckling, samt den befintliga forskningen om platsutveckling och inkluderande design/innovation. I det efterföljande avsnittet identifieras de centrala komponenterna i platsinnovation och slutligen dras slutsatser om hur platsinnovation kan användas för att förstå och utforma framtidens samhällsdesign.

Metod och material

I studien används en interaktiv forskningsansats där ny kunskap utvecklas gemensamt av innovationsforskare vid Luleå tekniska universitet och representanter för designföretag, turistföretag, destinationsbolag och kommuner i Swedish Lapland (som omfattar hela Norrbotten och delar av Västerbotten) samt SVID, Stiftelsen Svensk Industri-design. Detta sker inom ramen för forskningsprojektet Platsinnovation i Swedish Lapland som finansieras av Besöksnäringens Forsknings- och Utvecklingsfond under 2015-2017. Interaktiv forskning är en etablerad forskningsansats som kännetecknas av en strävan efter ett jämlikt erfarenhetsutbyte mellan forskare och praktiker utifrån såväl praktiska som teoretiska kunskapsgrunder. Den kunskap som utvecklas blir därigenom relevant och användbar både för forskningsfältets vidareutveckling och för praktiska förändringsprocesser (cf. *Aagaard Nielsen och Svensson, 2006; Coghlan och Brydon-Miller, 2014; Johansson et al., 2008*).

Den interaktiva ansatsen används i projektets alla faser från problemformulering, aktörmobilisering, datainsamling, analys och verktygsutveckling till resultatspredning och nyttiggörande genom en kontinuerlig dialog och ömsesidigt lärande mellan deltagarna. Detta sker främst inom ramen för så kallade 'dialogseminarier' och 'designseminarier' som är beprövade arbetssätt inom interaktiv forskning och deltagande design, men även via kontinuerlig kommunikation vid mindre möten och digitala kanaler (cf. *Buur och Matthews, 2008; Ericson och Wenngren, 2012; Jégou och Manzini, 2008; Lindberg, 2014*). Eftersom projektet just inlett är materialet till denna artikel hämtat från de inledande två faserna av problemformulering och aktörmobilisering, bestående av projektbeskrivningar till forskningsfinansierare och slutrapport från en förstudie.

I kommande artiklar planeras fördjupade empiriska analyser av platsinnovation som begrepp och verktyg.



Foto: Fritis Foto

” I utvecklingen av sociala innovationer involveras de marginaliserade grupperna i utvecklingen av nytänkande lösningar (...)

Paradigmskifte i forskning och politik

Forskning om innovation, det vill säga hur framtidens varor, tjänster, metoder m.m. utvecklas, sprids och nyttiggörs, har under det senaste decenniet vuxit explosionsartat i Sverige såväl som internationellt (*Benner, 2005; Fagerberg et al., 2005*). De former och områden av innovation som främst har studerats är teknisk produktutveckling ledd av tekniska experter inom basindustri, tillverkningsindustri och högteknologiska näringar (t.ex. IT), ofta baserat på kunskap från tekniska och naturvetenskapliga forskningsområden. Därmed har kunskapsunderlaget för innovationspolitiska satsningar begränsats till att omfatta ett fåtal näringar, ett fåtal innovationsutvecklare och ett fåtal former av innovation. För besöksnäringen, kreativa näringar och andra tjänstenäringar, samt för offentlig och ideell sektor, har detta inneburit att de halkat efter i den kunskapsbaserade innovationsutveckling som blir allt viktigare för konkurrens- och attraktionskraft (*Lindberg, 2012; Pettersson, 2007*).

De allra senaste åren har dock ett paradigmskifte kunnat skönjas, där det inte längre anses vara lanseringen av ständigt nya tekniska innovationer som ensamt driver på den nödvändiga förnyelsen av ekonomin och samhället. Istället efterfrågas innovation i termer av nytänkande lösningar på samhällsutmaningar, såsom arbetslöshet, fattigdom, åldrande befolkning m.m. Sådana komplexa utmaningar anses behöva lösas genom sektorsöverskridande samverkan mellan en mångfald av aktörer inom många olika branscher och verksamhetsområden där sociala, kulturella, ekonomiska och tekniska aspekter vävs samman. I såväl EU:s som Sveriges senaste tillväxt- och innovationspolitiska strategier betonas särskilt vikten av användar- och medborgarengagemang i utvecklingen av nytänkande lösningar (Europeiska unionen, 2010a; Europeiska unionen, 2010b; Näringsdepartementet, 2012). Detta återspeglas även i processen People Powered Future som drivs av SVID med stöd från bl.a. Sveriges nationella innovationsmyndighet VINNOVA, där innovativ inklude-

” Befintlig forskning om tjänstebaserad design ringar in relationen mellan producenter och användare som en central pusselbit i utvecklingen (...)”

rande design används för att öka Sveriges innovations- och konkurrenskraft (www.svid.se/peoplepoweredfuture).

Inkluderande innovationsprocesser som involverar en mångfald av människor för att lösa samhällsutmaningar har inom forskningen börjat studeras utifrån olika perspektiv, bland annat tjänstebaserad, social och användardriven design/innovation. I denna artikel sammanförs dessa tre forskningsperspektiv på ett nytänkande sätt för att förstå hur innovativ platsutveckling påverkas av mångfacetterade, sammanvävda aspekter av attraktionskraft för olika grupper av människor. Tidigare innovationsforskning har visserligen uppmärksammat platsens betydelse för innovation och tillväxt i betydelsen geografisk klustring av innovationsutvecklande aktörer och aktiviteter (cf. Benner, 2005; Fagerberg et al., 2005). Däremot har innovation sällan utforskats i termer av nytänkande utveckling och gestaltning av geografiska platser, särskilt inte på ett sätt som väver samman samhälls-, näringslivs- och medborgarperspektiven så som det görs i platsinnovation. 'Place based innovation' är ett liknande begrepp som studerar innovationsprocesser som tar avstamp i en specifik plats men som inte uppmärksammar nytänkande om själva platsen (cf. Adams & Hess, 2010).

'Place management' är ett annat relaterat forskningsbegrepp genom sitt fokus på platsutveckling men som inte fokuserar innovation per se (cf. Parker, 2008). Ytterligare ett relevant begrepp är 'place branding' som uppmärksammar sammanvävningen av platsers ekonomiska, sociala, politiska och kulturella utveckling i varumärkesstrategier och andra marknadsföringsmetoder, utan att nödvändigtvis analysera det specifikt

innovativa i detta (cf. Anholt, 2005; Scaramanga, 2012). Inte heller 'governance' som bedöms ha ersatt 'government' som huvudsaklig styrmetod för regional utveckling fokuserar specifikt på innovation (cf. Hedlund och Montin, 2009; Pierre och Peters, 2000).

Genom att ta avstamp i den framväxande forskningen om inkluderande design/innovation kan det specifikt innovativa i platsers utveckling identifieras och vidareutvecklas. Befintlig forskning om tjänstebaserad design/innovation ringar in relationen mellan producenter och användare som en central pusselbit i utvecklingen, spridningen och nyttiggörandet av nytänkande tjänster. I hela kedjan från design, utveckling, leverans till konsumtion sker en interaktivitet mellan producent och konsument, oavsett om tjänsten tillhandahålls i privat eller offentlig regi. Tjänsteinnovationer formas av det faktum att tjänster i hög grad är immateriella, momentana, platsberoende, interaktiva och kan i sin tur bestå av olika typer av innovation, exempelvis upplevelseinnovation, affärsmodellinnovation, varumärkesinnovation eller social innovation (Benner, 2005; Fagerberg et al., 2005; Kristensson, 2014; Näringsdepartementet, 2010). Just social innovation är ett växande forskningsområde i Europa. Social innovation definieras som utvecklingen av nya varor, tjänster, metoder, organiseringsätt och samhällsstrukturer som adresserar identifierade samhällsutmaningar eller sociala behov hos underrepresenterade eller missgynnade grupper och perspektiv. I utvecklingen av sociala innovationer involveras de marginaliserade grupperna/perspektiven i utvecklingen av nytänkande lösningar som avser leda till social förbättring för människor, organisationer och samhälle (Europeiska unionen, 2013; Hansson et al.,

2014; Lindberg och Berglund, kommande). Ett näraliggande forskningsområde är social design, som avser designbaserade processer som syftar till att öka människors inflytande över sina livsvillkor och livsmiljöer genom att involvera dem i utvecklingen av lösningar på sociala och ekonomiska problem (Armstrong et al., 2014; Jégou och Manzini, 2008). Ökad inkludering i innovationsprocesser fokuseras även i forskning om användardriven design/innovation, som avser utvecklingen av nya varor, tjänster, metoder m.m. med hjälp av användare, målgrupper, intressenter m.fl. Användardriven design har sitt ursprung i det som på engelska kallas för 'participatory design' och som tidigare främst avsåg involveringen av anställda i utvecklingen av sina arbetsplatser. På senare år har det alltmer kommit att användas som metod för inkludering av en mångfald av människor i innovationsutveckling (Björqvistson et al., 2010; Buur och Matthews, 2008; Ericson och Wenngren, 2012).

Komponenter i platsinnovation

Som ett sammanhållet perspektiv på nytänkande utformning av platser reflekterar platsinnovation det ökande vetenskapliga och samhälleliga intresset för en mer mångfacetterad syn på innovationers roll i samhällsutvecklingen. Det sammanhållna perspektivet i platsinnovation består dels av en sammanvävning av olika processer för platsers utveckling som tidigare ofta hållits isär, bl.a. turismdesign för besöksnäringen, regionalt tillväxtarbete för näringslivet, attraktiva regioner för befolkningen. Detta innebär att olika samhällssektorer – offentlig, privat, ideell – kopplas samman på nya sätt i platsinnovation. Platsinnovation består även av en sammanvävning av behoven hos tre målgrupper/intressenter som tidigare ofta adresserats i separata insatser: befintliga och potentiella besökare, invånare och investerare. Tidigare separerade aspekter av innovationsutveckling förs också samman i platsinnovation: sociala, kulturella, ekonomiska och tekniska. Slutligen uppmärksammas samspelet mellan tre dimensioner i

platsers karaktär: den fysiska gestaltningen (bl.a. design och arkitektur), innehållet (bl.a. offentliga och kommersiella tjänster, företagsetableringar, aktiviteter och arrangemang), samt marknadsföringen (bl.a. platsens varumärke och marknadsföring).

Platsinnovation ger som teoretiskt och praktiskt verktyg incitament och metoder att koppla samman dessa olika processer, sektorer, behov, aspekter och dimensioner i studier och insatser i ett enhetligt angreppssätt för framtidens samhällsdesign. Navet i sammankopplingen utgörs av platsens identitet, som behöver identifieras, formuleras, paketeras och kommuniceras för att kunna öka platsens attraktivitet hos befintliga och potentiella invånare, besökare och investerare. Identiteten utgörs av platsens unika kännetecken, det vill säga de materiella och immateriella särdrag som särskiljer den från andra platser. Genom att tillvarata och tydliggöra denna identitet kan platsinnovation förstärka upplevelsen av en plats för såväl invånare, besökare som investerare (cf. *Karlberg, 2015; Scaramanga, 2012*).

I ljuset av befintlig forskning om inkluderande innovation kan det innovativa i platsinnovation anses ligga i just den nytänkande kopplingen mellan olika processer, sektorer, behov, aspekter och dimensioner. Att föra samman exempelvis platsens gestaltning, innehåll och marknadsföring i relation till turismdesign för besöksnäringen, regionalt tillväxtarbete för näringslivsutveckling och attraktiva regioner för befolkningen utgör ett nytt grepp på framtidens samhällsdesign. Det socialt innovativa i platsinnovation kan urskiljas i det nytänkande sättet att dels identifiera och koppla samman samhällsutmaningar inom näringsliv och samhälle i relation till sociala behov hos befintliga och potentiella invånare, besökare och investerare, dels involvera många olika grupper av människor, organisationer och sektorer i att urskilja, tillvarata och tydliggöra platsens identitet på ett sätt som ökar platsens attraktivitet. Det användardrivna innovativa i

platsinnovation kan urskiljas i involveringen av många olika målgrupper/intressenter – med fokus på befintliga och potentiella invånare, besökare och investerare – i vidareutvecklingen av en plats utifrån det som av dessa grupper anses vara platsens unika identitet. Detta överensstämmer även med social design i bemärkelsen att platsinnovation strävar efter att öka människors inflytande över sina livsvillkor och livsmiljöer genom att involvera dem i utvecklingen av lösningar på platsens sociala och ekonomiska problem. Det tjänstebaserat innovativa i platsinnovation kan urskiljas i sammankopplingen av de immateriella, momentana, interaktiva och platsberoende aspekter som utgör grunden för nytänkande gestaltning, innehåll och marknadsföring av platser. Dessa komponenter av processer, sektorer, behov, aspekter och dimensioner kan ses som centrala för att platsinnovation ska kunna användas för att förstå och utforma framtidens samhällsdesign och det är just de nytänkande kopplingarna inom och mellan dessa komponenter som gör det innovativt som vetenskapligt begrepp och praktiskt verktyg.

Slutsatser om platsinnovation för framtidens samhällsdesign

Platsinnovation speglar, som tidigare nämnts, det paradigmskifte som inlemts på innovationsområdet med ett växande vetenskapligt och samhälleligt intresse för en mer mångfacetterad syn på innovationens roll i samhällsutvecklingen än vad den dominerande tekniskt fokuserade synen kunnat erbjuda. Den förändrade synen följer expansionen av tjänstesektorernas andel av BNP, exportvärde och sysselsättning i Sverige, där innovation i form av nya tjänster ses som nödvändigt för att möta morgondagens behov av tillväxt, sysselsättning och välfärd (*Näringsdepartementet, 2010*). Samtidigt har det privata, offentliga och ideella tjänsteområdet mycket att ta igen i konkurrens- och attraktionskraft genom kunskapsbaserad innovationsutveckling jämfört med de tekniska områden vars innovationskraft stöttats och studerats under betydligt längre tid. De företag,

destinationsbolag och kommuner som deltar i projektet Platsinnovation i Swedish Lapland har uttryckt ett tydligt behov av kunskaps- och verktygsutveckling för att kunna förnya sina verksamheter i takt med att omvärlden förändras.

Platsinnovation ligger därmed i linje med temat för detta nummer av Design Research Journal där ökad medvetenhet efterlyses hos beslutsfattare och allmänhet om behovet av kreativa, människodrivna, multidisciplinära design- och innovationsprocesser för att lösa de globala utmaningarna. Genom nytänkande kopplingar inom och mellan de identifierade komponenterna processer, sektorer, behov, aspekter och dimensioner har platsinnovation enligt vår analys potential att kunna användas som vetenskapligt begrepp och praktiskt verktyg för att förstå och utforma framtidens samhällsdesign på det sätt som efterlyses. För att verkligen kunna bidra till det påbörjade paradigmskiftet i medvetenhet, förståelse och användning av design och innovation i olika samhällssektorer krävs dock fortsatta empiriska och konceptuella studier av komponenter och kopplingar inom platsinnovation med avstamp i såväl de forskningsområden som diskuterats i denna artikel som andra relevanta forskningsområden som studerat platsers attraktivitet, marknadsföring av platser, civilsamhällets roll för samhällsutveckling, design av demokratisk innovation m.m.

Därför avser vi att under de kommande åren identifiera fler relevanta perspektiv och använda dessa för att vidareutveckla platsinnovation som vetenskapligt begrepp och praktiskt verktyg för att förstå och utforma framtidens samhällsdesign, i nära samverkan mellan akademi, näringsliv och samhälle. ■

Malin Lindberg biträdande professor,
Luleå tekniska universitet

Åsa Ericson biträdande professor,
Luleå tekniska universitet

Jennie Gelter universitetsadjunkt,
Luleå tekniska universitet

Helena Karlberg programansvarig
destination, Stiftelsen Svensk Industridesign

” I ljuset av befintlig forskning om inkluderande innovation kan det innovativa i platsinnovation anses ligga i just **den nytänkande kopplingen** mellan olika processer, sektorer, behov, aspekter och dimensioner.”

Referenser

- Aagaard Nielsen, K. & Svensson, L. (red.) (2006). *Action research and participatory research*. Maastricht: Shaker Publishing.
- Adams, D. & Hess, M. (2010). "Operationalising place based innovation in public administration". *Journal of Place Management and Development*. Vol. 3, No. 1, pp. 8-21.
- Anholt, S. (2005). "Some important distinctions in place branding". *Place Branding*. Vol. 1, No. 2, p. 116-21.
- Armstrong, L., Bailey, J., Julier, G. & Kimbell, L. (2014). *Social Design Futures: HEI Research and the AHRC*. Brighton: University of Brighton.
- Benner, M. (red.) (2005). *Innovationer – dynamik och förnyelse i ekonomi och samhällsliv*. Lund: Studentlitteratur.
- Björgvinsson, E., Ehn, P. & Hillgren, P.-A. (2010). *Participatory Design and 'Democratizing Innovation'*. In *Proceedings of Participatory Design Conference (PDC)*. Sydney, Australia, December 2010.
- Buur, J. & Matthews, B. (2008). "Participatory Innovation". *International Journal of Innovation Management*. Vol. 12, No. 3, pp. 255-273.
- Coghlan, D. & Brydon-Miller, M. (2014). *The SAGE Encyclopedia of Action Research*. SAGE Publications.
- Ericson, Å. & Wenngren, J. (2012). "A change in design knowledge: from stand-alone products to service offerings". *International Journal of Technology, Knowledge and Society*. Vol. 8, No. 2, pp. 51-64.
- Europeiska unionen (2010a). *Europe 2020 – A European strategy for smart, sustainable and inclusive growth*. 2010. Bryssel: EU-kommissionen.
- Europeiska unionen (2010b). *Europe 2020 Flagship Initiative Innovation Union*. Bryssel: EU-kommissionen.
- Europeiska unionen (2013). *Social Innovation research in the European Union*. Bryssel: EU-kommissionen.
- Fagerberg, J., Mowery, D. C. & Nelson, R.R. (red.) (2005). *The Oxford Handbook of Innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- Hansson, J. Björk, F., Lundborg, D. & Olofsson, L.-E. (red.) (2014). *An Ecosystem for Social Innovation in Sweden – A strategic research and innovation agenda*. Lund: Lunds universitet.
- Hedlund, G. & Montin, S. (red.) (2009). *Governance på svenska*. Stockholm: Santérus.
- Jégou, F. & Manzini, E. (red.) (2008). *Collaborative services - social innovation and design for sustainability*. Milano: Edizioni POLI.design.
- Johannisson, B., Gunnarsson, E. & Stjernberg, T. (red.) (2008). *Gemensamt kunskapande – Den interaktiva forskningens praktik*. Växjö: Acta Wexionensia.
- Karlberg, H. (2015). *Vistats, verka växa – att utveckla attraktiva platser genom design*. Förstudie, Center för platsinnovation. Luleå: LTU Business AB.
- Kristensson, P. (red.) (2014). *Tjänsteinnovation*. Lund: Studentlitteratur.
- Lindberg, M. (2012). *A striking pattern – Co-construction of innovation, men and masculinity in Sweden's innovation policy*. I Andersson, S., Berglund, K., Thorslund, J., Gunnarsson, E. och Sundin, E., (red.). *Promoting Innovation – Policies, Practices and Procedures*. Stockholm: VINNOVA.
- Lindberg, M. (2014). "From exclusion to inclusion in public innovation support? Innovative practices in bottom-up networks". *Scandinavian Journal of Public Administration*. Vol. 18, No. 4, pp. 91-107.
- Lindberg, M. & Berglund, K.-E. (kommande). "Gendered social innovation – a new research stream for gender inclusive innovation policy, research and practice", i Alsos, G. A., Hytti, U. & Ljunggren, E. (red.)
- Research Handbook on Gender and Innovation. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Näringsdepartementet (2012). *Den nationella innovationsstrategin*. Stockholm: Regeringskansliet.
- Näringsdepartementet (2010). *En strategi för ökad tjänsteinnovation*. Stockholm: Regeringskansliet.
- Parker, C. (2008). "Extended editorial: place – the trinal frontier". *Journal of Place Management and Development*. Vol. 1, No. 1, pp. 5-14.
- Pettersson, K. (2007). *Men and male as the norm? A gender perspective on innovation policies in Denmark, Finland and Sweden*. Stockholm: Nordregio.
- Pierre, J. & Peters, G. (2000). *Governance, politics and the state*. Basingstoke: Macmillan.
- Scaramanga, M. (2012). "Talking about art(s)". *Journal of Place Management and Development*. Vol. 5, No. 1, pp. 70-80.



Treehotel i Harads.

Foto: Helena Karlberg



**UNDERSÖKNING
PÅGÅR**

En utredning... vad ska det vara bra för?

När regeringen för ungefär ett år sedan meddelade att den statliga politiken för arkitektur, form och design skulle ses över på nytt hördes knappast hurrarop bland folk i branschen, snarare suckar. Inte minst över den mjäkiga titeln: Gestaltad livsmiljö.

av **Lotta Jonson**

ANNAT VAR DET VÅREN 1998 när dåvarande regeringen med Göran Persson i spetsen lade fram propositionen Framtidsformer för riksdagen. Äntligen skulle designområdet tillmätas den betydelse det borde ha; förväntningarna var höga. Det mest publika resultatet av Framtidsformer blev så småningom Designåret 2005. Sedan gick luften liksom gick ur alltsammans, politikernas intresse tycktes falna. Visserligen har formområdet diskuterats av och till också på senare år. Mest har debatten handlat om vilken myndighet eller organisation som borde ha huvudansvaret, om mötesplatser. Eller om arkitektur och design verkligen borde samsas under samma tak (till exempel i den slutrapport som "Rådet för arkitektur, form och design" lämnade till kulturdepartementet under 2008).

Kanske är det dags att formulera nya mål? Sedan Framtidsformer skrevs har designområdet breddats och samhället förändrats. Stämningen visavi Gestaltad livsmiljö verkar ha vänt. Den skepsis som många kände har bytts mot nyfikenhet. Inte minst därför att utredarna varit ovanligt öppna, sökande och villiga att lyssna.

Gestaltad livsmiljö har ett sekretariat på fyra personer. Christer Larsson, stadsbyggnadsdirektör i Malmö, leder utredningen med Per-Magnus Nilsson som huvudsekreterare. Nilsson är landskapsarkitekt i botten och har tidigare deltagit i ett stort antal utredningar. Christina Zetterlund, professor i konsthantverkshistoria och teori på Konstfack, kallas utredningssekreterare. Hon har varit både intendent på Röhsska museet och ämnessakkunnig i design på Näringsdepartementet. Anna Bellander är också sekreterare med erfarenhet från projekt som Design för alla och Värdig entré samt SVID och Svensk Form. Gestaltad livsmiljös slutdokument ska ligga på regeringens bord senast 1 oktober. Så ännu får vi vänta på konkreta förslag.

Runt sekretariatet finns ett stort nätverk, bland annat en expertgrupp med representanter från fem olika departement. De har varit med genom hela processen och har enligt uppgift haft mången bra input. Om vad olika begrepp och uttryck innebär inom olika myndigheter till exempel. Att skapa förståelse mellan departementen är en förutsättning för fler samarbeten i framtiden. Gestaltad livsmiljö vill verka brett och få med sig beslutsfattare i alla led.

I nätverket finns också tre referensgrupper. Den första består av sakkunniga personer från bland annat myndigheter, organisationer och utbildning. I den andra finns chefer

” Gestaltad livsmiljö är en förhållandevis öppen utredning, vi har försökt vara publika. För oss var det **initiala att förstå området helt och fullt.**”



från ett fyrtiotal myndigheter och organisationer inom form- och designområdet (Boverket, Moderna museet, Nationalmuseum, Statens fastighetsverk, Sameslöjdstiftelsen, Svenska institutet, Trafikverket, Formas, Svensk Form, Sveriges arkitekter och Byggindustrierna för att nämna några). I den tredje samsas drygt trettio personer, praktiskt verksamma i branschen (arkitekter, designer, konsthantverkare, landskapsarkitekter, skribenter med flera). Utredningen har också träffat alla högskolor inom arkitektur-, form- och designområdet.

Örat mot marken

Jag träffar Christina Zetterlund för att höra mer. Hur har arbetet gått till rent praktiskt? Själv har hon studerat historien. Tillsammans har alla samlat kunskap på seminarier, presentationer, möten och föredragningar. Örat mot marken, med andra ord. Dessutom har utredningen bjudit in till fyra öppna konferenser i Malmö, Göteborg, Stockholm och Umeå. Huvudtalarna vid dessa tillfällen har haft olika inriktningar inom arkitektur- och designfären. Där har funnits gott om plats för frågor och publikdiskussioner.

– Gestaltad livsmiljö är en förhållandevis öppen utredning, vi har försökt vara publika. För oss var det initiala att förstå området helt och fullt, se kartan. Vi har också provat olika tankegångar och frågeställningar i de olika referensgrupperna. Och fört anteckningar från alla tillfällen. Nu finns allt sorterat

som i ett bibliotek. Nästa steg är att väga samman och bedöma det vi samlat in i förhållande till utredningsdirektiven. Vi har hela tiden fått god respons. Som om alla verkligen velat dela med sig av sina erfarenheter.

Ett av direktiven handlar om att få ett gemensamt språk och gemensamma definitioner för form- och designområdet. Under rubriken ”Språket och begreppen” sägs att utredningen ska ”analysera och lämna förslag till hur ett arbete med kommunikation om och främjande av arkitektur, form och design kan utvecklas med avseende på begreppsanvändning och språkbruk så att frågornas ställning stärks hos och uppfattas som angelägna av beslutfattare och medborgare.” Startade ni med att definiera begreppens innebörd?

– På sätt och vis. Det är intressant att se att författarna till Framtidsformer så tydligt och klart verkade veta hur praktiken såg ut. Man konstaterade helt enkelt: Det här är fältet! Något sådant går inte att göra idag eftersom designområdet har bredats och inte längre handlar om bara föremål utan om tjänster, digitala lösningar och servicefrågor. 1998 fanns en fast idé om arkitektur och design. Det betydde att människor borde lära sig att förstå, att komma till formområdet. Men arkitektur och design har aldrig varit områden bortanför människorna. Tvärtom. Vi har alltid stått mitt i. Form och design omsluter oss i vår vardag. Arkitektur och design kan hjälpa till att lösa

flera av de utmaningar som samhället står inför. Med den utgångspunkten blir inte den initiala frågan "Vad är design?" utan snarare "Vad gör design?"

– Idag talar vi inte om artefakter utan om användare. Användare i vården, i kommuner och i samhället i stort. Också den kommersiella världen, där man förut bara tänkte i produkter, talar numera lika ofta om tjänster. Designprocessen har kommit att bli ett viktigt verktyg inte bara inom produktutveckling utan också i offentlig verksamhet. Men också det breddade fältet kräver en gestaltande kunskap. Vår uppgift enligt direktiven handlar om att föreslå insatser för att stärka hela form- och designområdet.

Så säger Christina Zetterlund och fortsätter:

– Inom utredningen har vi utgått från det redan befintliga. För det finns faktiskt politiska mål som hänger kvar. Vilka är de? Hur har de fungerat? Ska de omformuleras eller inte? Framtidsformers skrivningar från 1998 är på många sätt fantastiska. Konstnärliga värden ska aldrig underställas kortsiktiga ekonomiska intressen, heter det bland annat. Formuleringarna speglar inte bara den arkitektur- och formsyn man hade då utan visar också upp ett samhälle som är överspelat idag. "Dotcom" och all teknikutveckling kunde knappast någon förutse. Tiden präglades av mycket större enhetlighet. Idag är samhället brokigare. Bara det skapar nya utgångspunkter. Det är i samhället som både design- och arkitekturpraktiken börjar. Politik handlar ju ytterst om medborgarna, invånarna, som påverkas av den och som ska hantera den.

Utredningens direktiv

Låt oss då titta närmare på de övriga direktiven. Vad är det Gestaltad livsmiljö ska svara på i sitt slutdokument? "Hur kan en ny politik för området utformas?" lyder en fråga. Det gäller alltså att "analysera och beskriva hur arkitektur-, form- och designområdet har utvecklats och vilka resultat de offentliga insatserna på området har gett sedan det nuvarande handlingsprogrammet Framtidsformer trädde i kraft 1998, analysera och beskriva hur samhällsutvecklingen kan förväntas påverka förutsättningarna för arkitektur-, form- och designområdet lokalt, regionalt och nationellt, med utgångspunkt från dessa analyser föreslå hur en ny politik för arkitektur, form och design kan utformas, och föreslå hur arkitektur, form och design kan få ett ökat genomslag inom berörda samhällsområden."

Utredningen ska också se på läget i omvärlden, det vill säga analysera och beskriva hur en politik för arkitektur, form och design utformats i "några för Sverige relevanta länder" och visa vad man kan lära av dessa. Det finns också enligt uppdraget en önskan om att staten ska vara förebild inom form- och designområdet. Därför ska utredningen "analysera och föreslå hur statens, landstingens och kommunernas åtagande kan utformas till stöd för politiken för arkitektur, form och design, såväl nationellt och regionalt som lokalt, och analysera och

föreslå insatser för att öka möjligheterna för berörda aktörer att utveckla samverkan och dialog."

Kompetensnivån när det gäller offentlig upphandling bör höjas, därför behövs en analys och en beskrivning av dagsläget. Liksom en analys och utvärdering av lagstiftning och möjliga styrmedel inom området. Samt eventuellt förslag till förändringar. När det gäller "kunskap, kompetens och samverkan" ska "insatser för hur en bred kunskapsutveckling inom hållbart samhällsbyggande kan kopplas till utbildning på olika nivåer, konstnärlig forskning, forskning och praktik" analyseras och föreslås.

” Politik handlar ju ytterst om medborgarna, invånarna, som påverkas av den och som ska hantera den ”

Under rubriken "mål, målstyrning och uppföljning" uppmanas utredarna att: "analysera de nationella målen för arkitektur-, form- och designpolitiken och vid behov föreslå nya mål, föreslå lämpliga insatser för att uppnå målen inom berörda politikområden, och analysera och beskriva olika möjligheter för löpande uppföljning och bedömningar av måluppfyllelsen inom området."

I början av mars kom dessutom ett tilläggsdirektiv som i hög grad återspeglar den allra senaste utvecklingen mot användarstyrda lösningar samt ökad miljöhänsyn. "Hur kan arkitektur, form och design bidra till en hållbar samhällsutveckling?" löd en av frågorna i tilläggsdirektivet. Den kräver att utredningen ska "analysera och lämna förslag på hur arkitektur, form och design kan bidra till en hållbar samhällsutveckling, präglad av sammanhållning, inkludering och tillgänglighet." Dessutom uppmanas till analys av och förslag på "hur processer kring arkitektur, form och design i högre grad kan präglas av dialog och delaktighet."

Som synes är önskelistan lång och det är mycket Gestaltad livsmiljö-gänget ska hinna med de sista månaderna. Har ni delat upp arbetet mellan er fyra i utredningen för att klara av allt?

– Nej, vi kommer att tillsammans beta av de olika direktiven. Vi planerar en inledande del som ska beskriva hela området som en samhällsaktiv praktik, från artefaktgestaltande till något som inte behöver resultera i föremål. Sedan handlar det om att besvara de där frågorna en efter en. Vi fick ju tilläggsdirektivet i mars så vi är fortfarande långt ifrån slutformuleringarna. Men det känns bra. Både regeringsförklaringen och tillägget stöder den inriktning vi valt, det vill säga att utgå ifrån



människors behov och olikheter. De talar samma språk och har mycket mer av värderingar om att man vill åstadkomma ett mer rättvist och jämställt samhälle än tidigare. Till exempel finns något som skulle kunna tolkas som ett "design för alla"-perspektivet med. Och miljonprogrammet ska inte bara renoveras, det ska dessutom renoveras socialt och miljömässigt.

Handlar inte Gestaltad livsmiljö också om pengar? För att arkitektur- och designområdet ska få större inflytande i samhället behövs väl mer resurser? Hur långt har ni kommit i de ekonomiska beräkningarna?

– Inte särskilt långt. Samtidigt vill jag verkligen understryka att Framtidsformer ledde till en rad saker som kanske inte syns på ytan i första hand men som ändå betytt mycket. Och som inte kostade pengar. Faktum är att inte ens personer i designfären känner till allt som gjordes inom olika myndigheter och verk. Det är lite av problemet; att vissa åtgärder inte är igenkännbara som politik inom formfältet eller kopplats till en medveten arkitektur- och designpolitik.

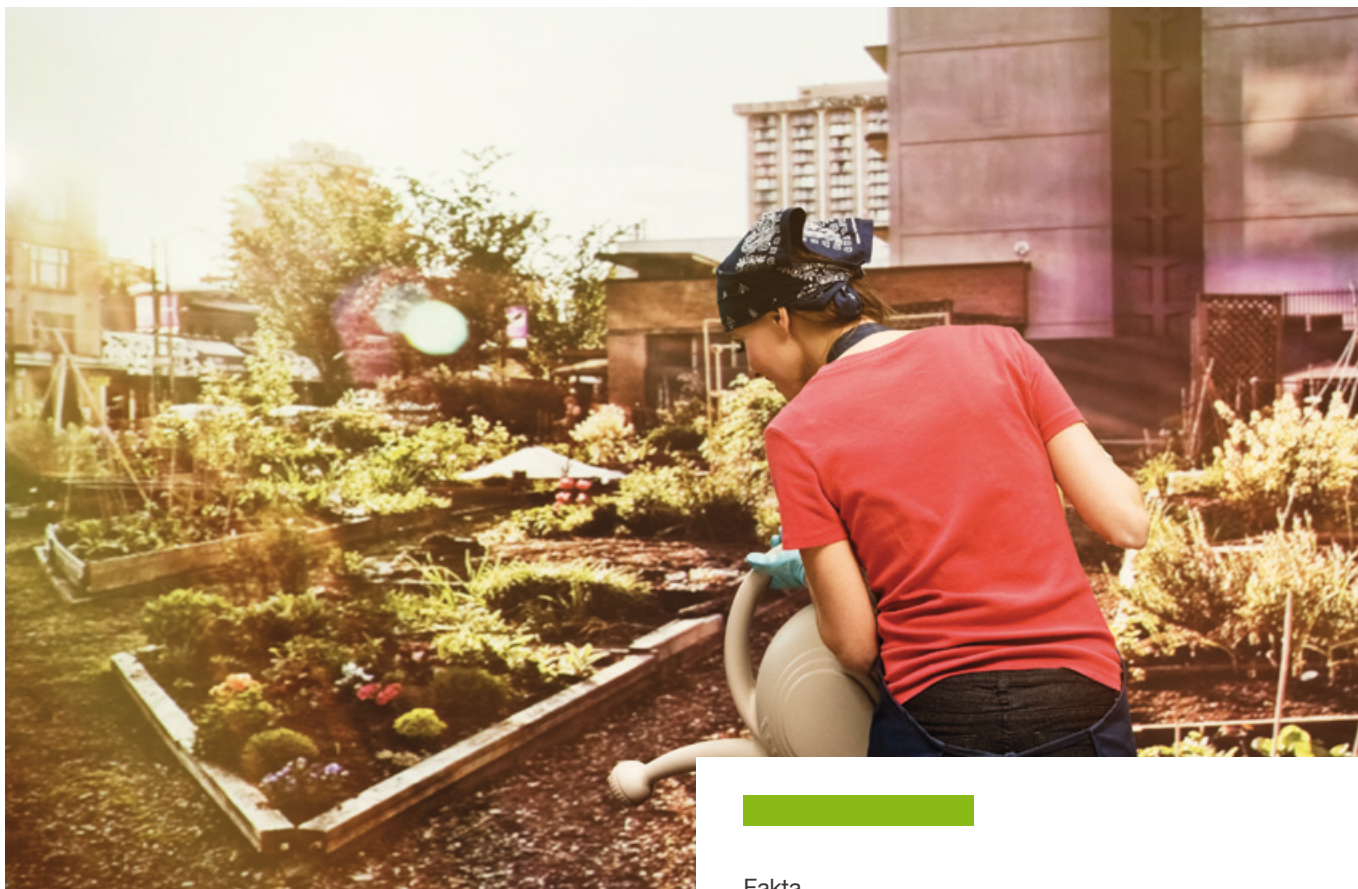
Designpolitiken tenderar förbli anonym helt enkelt. Christina Zetterlund hänvisar vidare till budgeten från Designåret. Cirka 60 miljoner från näringsdepartementet skulle gå till att

” Sa man design var det ingen som tog det på allvar. Idag är det en helt annan sak”

utveckla näringslivet med hjälp av design. Efteråt gjorde ekonomiprofessorn Ulla Johansson en utvärdering som visade på en enorm uppväxling av dessa miljoner.

– Processer är ju ofta ganska långsamma. Jag minns att innovationsmyndigheten Vinnova på den tiden praktiskt taget bara gav pengar till tekniskt innovation. Sa man design var det ingen som tog det på allvar. Idag är det en helt annan sak. Den förändringen är också en del av den politik som följde på Framtidsformer. På Konstfack har vi just nu ett Vinnova-projekt på flera miljoner som just handlar användarstyrning, medborgardialoger och designmetodik, berättar Christina Zetterlund.

Finns det inte en risk för att de traditionella designområdena som till exempel möbel-, textilformgivning eller konsthantverk kommer i skymundan när Gestaltad livsmiljö i så hög grad använder bredare definitioner och har ett mer resonerande



sätt att angripa gestaltningsfrågorna? Vissa yrkesverksamma känner ju en viss frustration när de hör talas om till exempel ”uppdrag: användare”, tycker att det är flummigt.

– Jag tror man kan ta den kritiken ganska lugnt. Egentligen har ju ingenting tagits ifrån någon. Fortfarande är formgivning av artefakter superviktig. Pylarna betyder mycket för hur var och en av oss lever sitt liv. Men olika delar av praktiken är olika. En sak som jag hört på konferenserna är att både arkitekter och designer är pressade av att arbeta på uppdrag. Innovationskraften, de kunskaper och erfarenheter som yrkesverksamma har, används sällan fullt ut. ”Hur ska jag hitta utrymme för att utveckla något grundläggande nytt? Jag har ju nog med att hålla näsan över vattenytan. Det finns ingen plats för verkligt innovationsarbete!” Ungefär så säger man. Produktformgivare och andra designer kanske har behov av arenor där man kan diskutera arbetet. Eller kanske utvecklingsstöd. Sådant kommer vi också att kunna ta upp.

Ni har en programpunkt under Almedalsveckan...

– Ja, vi ska delta där. Men vi behöver inte ha allt färdigskrivet då. Christina Zetterlund skrattar aningen nervöst.

– I slutet av augusti ska allt till tryck. Så det blir inte mycket sommarlov i år. ■

Fakta

Gestaltad Livsmiljö

Utredaren Christer Larsson och flera från utredningens sekretariat var på plats under Almedalsveckan och deltog i diskussioner, paneler och samtal om utredningens arbete så här långt. Ett antal av dem kan du hitta via utredningens webbplats www.gestaltadlivsmiljo.se.

Överlämningen av utredningen är satt till 1 oktober, överlämningen sker formellt vid ett överlämningsmöte i nära anslutning till detta datum.

Utredningen har i skrivande stund formulerat ett perspektiv i förhållande till direktiven och de frågor som den ska besvara, det lyder:

Gestaltad livsmiljö innebär att vi utgår ifrån ett holistiskt perspektiv, en helhetssyn på utformandet av omgivningen. Vi ser arkitektur, form och design som ett sammanhållet område, där människan alltid är utgångspunkten. Det holistiska perspektivet innebär att området, i samverkan med andra samhälls- och politikområden och näringslivet, på kort och lång sikt kan forma människans livsmiljö på ett hållbart, jämlikt och demokratiskt sätt. Utformningen av livsmiljön ska ske i relation till människans möjligheter, behov och preferenser och till såväl den befintliga som den framtida gestaltade miljön.

Internationell utblick

Vad händer inom design i Europa just nu? Vilka initiativ pågår för att driva design som utvecklingsresurs? Här listar vi några aktuella initiativ och projekt.

av **Jenny Pedersén**

ÅR 2013 ANTOG EU-KOMMISSIONEN en handlingsplan för ökad designdriven innovation inom EU. Designdriven innovation lyfts fram som en viktig faktor i arbetet med att möta samhällets utmaningar och som en åtgärd för att möjliggöra tillväxt och ekonomisk återhämtning i Europa. I handlingsplanen ges tre strategiska områden särskild vikt för att påskynda spridningen av design inom innovationspolitiken. De strategiska områdena är:

1. Främja förståelse för betydelsen av design för innovation
2. Främja designdriven innovation inom industrin för att stärka Europas konkurrenskraft
3. Främja design som drivkraft för förnyelse i den offentliga sektorn

Kommissionen arbetar aktivt med en rad insatser inom de olika områdena. Design for Europe (fd. EDIP, European Design Innovation Platform) är en plattform som syftar till att öka införandet av design i innovationspolitiken och skapa kompetens och kapacitet att leverera denna politik i samtliga EU-länder. Detta sker bland annat genom case-studier som visar på effekten av design, informationsmaterial och verktyg som hjälper företag och organisationer att använda och implementera design och ett antal event och workshoppar runt om i Europa.

Mer information om Design for Europe finns på: www.designforeurope.eu

SEE Platform (Sharing Experience Europe) är ett annat exempel där elva europeiska aktörer mellan 2012 och 2015 jobbat tillsammans med nationella och regionala beslutsfattare för att integrera design i innovationspolitiken. Arbetet har bland annat resulterat i en modell som beskriver hur design passar in i och berikar regionala innovationssystem. ■

Prototyp på stadsplanering från förra årets Dutch Design Week.
Foto: Sjoerd Eickmans

! På gång i Europa

Policy

Design Policy Monitor

För den som är intresserad av att få kunskap om hur olika länder arbetar med att inkludera design i policyarbete så har Anna Whicher, Piotr Swiatek och Gavin Cawood, PDR/Cardiff Metropolitan University, kartlagt detta i rapporten Design Policy Monitor 2015. Där står det bland annat att design nu återfinns på nationell policynivå i länder som Danmark, Estland, Finland och Grekland och på regional nivå i Wales (Storbritannien), Köpenhamn (Danmark), södra Böhmen (Tjeckien), mellersta Finland (Finland), mellersta Makedonien (Grekland), Ljubljana (Slovenien), Lillpolen och Schlesien (Polen).

Rapporten Design Policy Monitor 2015 finns att ladda ner på SEE Platforms webbplats: www.seeplatform.eu

BEDA

EU-finansiering för en starkare organisation

Design Europe 2021 är ett projekt där BEDA, The Bureau of European Design Associations, har fått EU-finansiering för att stärka organisationen, öka utbytet av kunskap och erfarenheter mellan de 46 medlemsorganisationerna och andra aktörer och för att fortsätta bygga kunskap om design i såväl respektive land som i kommissionen. I projektet ingår också att skapa kluster där ett antal organisationer samverkar inom ett specifikt fokusområde.

Målsättningen är att samtliga medlemsorganisationer ska organisera sig i ett eller ett par kluster för att bidra till snabba utveckling inom fokusområdena.

På BEDA:s webbplats finns mer information om Design Europe 2021: www.beda.org.

Värt att besöka

Tallinn Design Festival

Tallinn Design Festival Design Night: Design Future. Future Design.

17-20 september 2015

Under seminarier, workshoppar, utställningar och PechaKuchas kommer Tallinn Design Festival, den tionde i ordningen, att fokusera på vilka förändringar designområdet står inför. Hur kan design påverka hur vi lever våra liv, hur kan design användas inom offentlig sektor och hur ser möjligheterna ut för den snabbt växande 3D-teknologin?

Tallinn, Estland
www.disainioo.ee

Budapest Design Week

Budapest Design Week

25 september - 4 oktober 2015

Under den 12:e upplagan av Budapest Design Week är hemmiljön i fokus.

Budapest, Ungern
www.designweek.hu

Dutch Design Week

17-25 oktober 2015

Varje år besöks designveckan i Nederländerna av drygt 250 000 personer. Designer och entreprenörer träffas för att diskutera kommande trender, visa upp smarta lösningar och diskutera design.

Eindhoven, Nederländerna
www.ddw.nl

Clickn Drive

21-22 oktober 2015

Designforsknings- och innovationsfestival som hålls för andra året i rad i Eindhoven under Dutch Design Week.

Under DRIVE samlas designer, forskare, beslutsfattare och näringslivsprofiler för att visa hur forskning inom de kreativa näringarna kan bidra till att lösa samhällsutmaningar.

Eindhoven, Nederländerna
www.clickn.nl



Dutch Design Week
Foto: Bondewijn Bollmann



RESEARCH/

Beyond ICT: How industrial design could contribute to HCI research

What happens to knowledge related to design activities and skills, when these are primarily understood in the light of Information and Communication Technology (ICT)?

THIS PAPER TAKES AN industrial design practitioner perspective to reflect on the articulation of 'design' in Human Computer Interaction (HCI) research – one of several research fields, articulating and contributing to design knowledge. The paper critically reflects on the importance of more holistic perspectives for design activities, and the articulation of design in HCI research. We argue that industrial design practitioners can contribute to HCI research by broadening the design knowledge and the practice within the field not to view ICT as a self-evident part

of either a solution or as a tool in the process of specifying the problem or finding a solution. This may not only improve the articulation of design and design activities, but more importantly point towards an opportunity to support more socially and environmentally sustainable solutions in society.

Introduction

Typically, research discussing concerns of design practice and approaches is not conducted by design practitioners (Forlizzi, Zimmerman, & Stolterman,

2009; Johansson-Sköldberg, Woodilla, & Çetinkaya, 2013). This becomes problematic when the research contributes to the articulation of design knowledge, but does not match with practitioners' perspectives of design activities and design skills. In HCI research, several researchers have problematized the difference of design practice conducted among interaction design professionals and how it is articulated in research (Frankel & Racine, 2010; Goodman, Stolterman, & Wakkary, 2011; Mullaney & Stolterman, 2014; Roedl & Stolterman, 2013; Stolterman, 2008).

In this paper, we take a professional industrial design perspective to reflect on HCI research and some of its related design activities, to clarify core differences between this and the industrial design practice. Thus, in this paper industrial designers are articulating research on design in HCI research – rather than the opposite.

Industrial design is practiced in a variety of domains in society today, such as service design, user experience design, product design or strategic design. It is increasingly becoming acknowledged as a more general process and methodology that can contribute at different levels of more or less “wicked problems” (Buchanan, 1992; Valtonen, 2007) and in innovation work (Freire & Sangiorgi, 2010; Jahnke, 2013; Wrigley & Bucolo, 2011). Industrial design knowledge has been described from many perspectives. Our perspective is related to design as meaning-making, where the process and the results may be interpreted as meaning creation (Johansson-Sköldberg et al., 2013; Krippendorff, 2006; Verganti, 2009). It is also related to essentially concern understanding and addressing the meanings and needs that people have (Krippendorff, 2006; Verganti, 2009). We agree that ability to “change meaning” is related to the ability of re-framing design challenges (Dorst, 2011), requiring divergent thinking (Rhea, 2003). We also consider design skills to be related to abduction, where several aspects of a design challenge involve uncertainty and are given a new frame or value during the process (Dorst, 2010). However, we do not agree with a view upon industrial design as a field of competence being product-oriented and three-dimensional, as described in Koskinen et al. (Koskinen, Zimmerman, Binder, Redstrom, & Wensveen, 2011). Based on our experiences as practitioners, we instead agree with Valtonen (2005) taking the perspective that the competence of the industrial designer can be understood in a broader sense; to contribute with a holistic perspective aiming at sustainable and innovative solutions.

” Our perspective is related to **design as meaning-making**, where the process and the results may be interpreted as meaning creation”

Author perspectives

This paper will reflect upon differences in specific design activities and methods as they are articulated in HCI research, from an industrial design perspective. The background is that the authors for several years have witnessed contradictions arising from comparing design activities as they are viewed upon in industrial design practice and in HCI research, respectively.

Anna Thies has her educational base in a Master of Fine Arts (MFA) degree in industrial design. She has 10 years’ experience of teaching industrial design students and has broadened her qualifications towards interaction design. She is currently conducting PhD studies within the context of HCI and has conducted several service-design-based projects within innovation and development in health-care. Coming from an art-based design education, conducting her PhD within an academic context of HCI gave her an eye-opening insight into the gap between two different views upon design.

Sara Ljungblad has an inverse background from Thies, coming from conducting her PhD within HCI, to conducting a three-year post-doc at an industrial-design-based design and innovation agency. Within the process of her post-doc she has held several interviews and extensive discussions with industrial design practitioners. She is currently employed as a researcher and assistant professor at a department for Applied IT at a Swedish university.

Irène Stewart Claesson has her background in industrial design with over 25 years of experience. She is a well-established design consultant with her own design and innovation agency

where Ljungblad conducted her post-doc. The agency has a focus on using design methods to develop sustainable, norm-critical design and social innovations. She has launched cross-sectorial initiatives to develop the field of design and has initiated and developed a master education in Business & Design.

Based on this background we wish to expand and share our reflections and professional experiences in this paper. We will first introduce readers to the field of HCI research and interaction design. We then discuss the problem of design fixation, which we argue that ICT constitutes in design research within HCI. We then describe and illustrate how skilled industrial design practitioners strive for keeping an open mindset – based on the needs of the stakeholders to avoid design fixations. Finally, we discuss the potential value and risks of such an approach for HCI research.

Human Computer Interaction (HCI) research

Today, many techniques and approaches within design related research in HCI are described as research through design, and are understood and articulated as design methods and design approaches (e.g. Buchenau & Suri, 2000; Hutchinson et al., 2003; Iacucci, Kuutti, & Ranta, 2000). Research in HCI brings a specific perspective of design activities and design as knowledge by primarily seeking out to explore and understand design in relation to use of computer technology; predominantly concerning change and implications for design of novel computing technologies (Bardzell, Bardzell, DiSalvo, Gaver, & Sengers, 2012). Several sciences and practices, such as social science, computer science, cognitive science, psychology as well as design

contribute to HCI, and thus also to the articulation of design.

Researchers in HCI articulate meta-perspectives on design knowledge, such as proposing design methodology and clarifying the role of design in research (e.g. Fallman, 2003; Sengers & Gaver, 2006; Zimmerman, Forlizzi, & Evenson, 2007). Even if HCI research may explore humanistic aspects such as empathy, users and needs, the research is essentially oriented on how human computer interaction design may contribute to our lives and society (Fallman, 2003). This brings specific socio, cultural and environmental consequences to our society (Bardzell et al., 2012) and also challenges the notion of design when research on ICT-supported solutions represent a multitude of design-research.

HCI research has been criticized to encourage an understanding of needs as implications for design (Dourish, 2006). When understanding needs in a demarcated realm as for example in relation to a technology, this may limit the possibility to understand needs beyond the ones that in some way relate to the technology. For example, design approaches in HCI research can involve understanding experiences and needs by matching specific technology properties with a specific practice or needs - to give rise to new ideas of technology applications (e.g. Ljungblad & Holmquist, 2007). Even if such an approach successfully may explore technological properties and related experiences, it fixates the process on exploring a specific technology when used early in the process.

This design orientation with its strong connection to ICT has been problematized by for example by Baumer and Silberman. They question the design approach in HCI research by proposing what they call "technology extraventions" to describe cases when ICT should acti-

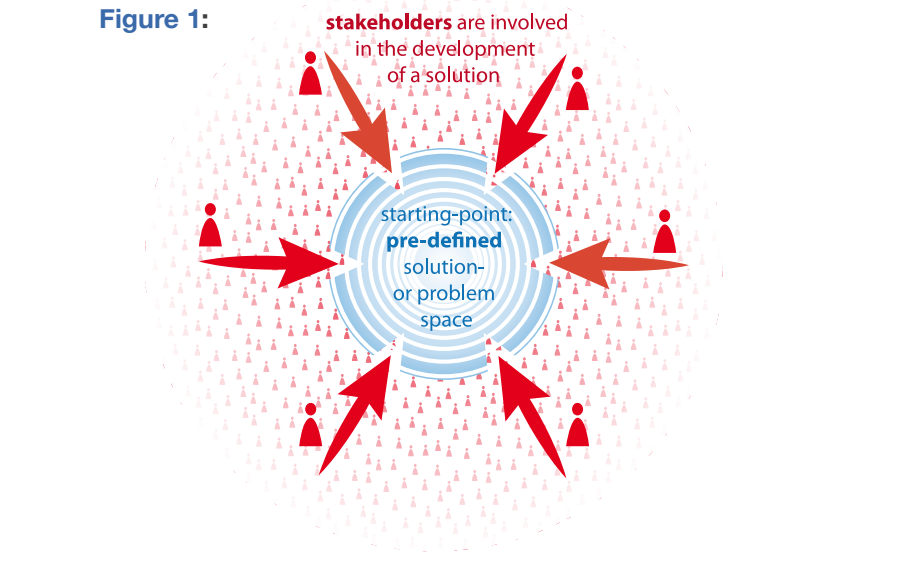


Figure 1: The stakeholder involvement process with a pre-defined problem- or solution space as central onset.

vely be removed or considered not to be part of a solution (Baumer & Silberman, 2011). They discuss how an increased focus on the problem space is needed, but they do not discuss how an industrial design perspective could contribute to alternative perspectives. Typically, not to use ICT as a tool or a solution is rarely discussed in HCI (Pierce, 2012), with some exceptions (e.g. Baumer, Burrell, Ames, Brubaker, & Dourish, 2015; Baumer & Silberman, 2011; Pierce, 2012; Satchell & Dourish, 2009). Possibly due to the term – Human Computer Interaction – itself, intrinsically implying the involvement of ICT. Nevertheless we argue that HCI research could benefit from a more holistic perspective on design related activities, requiring stepping back from a fixation on technology.

A related challenge is that some researchers argue that everyone is a designer (e.g. Norman, 2004). This is problematic as it reduces the understanding of design as a competence involving specific skills, and how those are reflected in practice

(Buxton, 2007). We believe that the understanding that anyone is a designer may be one of the reasons for why HCI research is not producing suitable tools for professional interaction designers, and that there is a lack of knowledge transfer and a gap between how theory is conceptualized in relation to the demands of doing design (e.g. Goodman, Stolterman, & Wakkary, 2011; Rogers, 2004; Stolterman & Pierce, 2012). This creates undesirable effects on the articulation of design, and its applicability for professional practitioners. Moreover, when researchers are conducting and articulating design, without being educated in design or lacking an overall understanding of design methodology this has an effect on the research. One example of this is the design approach, called "cultural probes" that has been heavily misunderstood as a scientific research method, when used by HCI researchers without a design background (Boehner, Vertesi, Sengers, & Dourish, 2007; Vetting Wolf, Rode, Sussman, & Kellogg, 2006). Thus, from an industrial design perspective,

¹ In this paper we will consciously avoid the term 'user' which is commonly used in design literature, in favour of the broader notion of 'stakeholder'. A stakeholder, as we use the term, includes the user as well as other people who have legitimate interest in, or are affected by a project or entity (Smith & Fischbacher, 2000).

skilled designers have a specific competence built on experience and skills that is far beyond copying and pasting others' design approaches into new projects.

Avoiding design fixation

Skilled industrial designers actively work on keeping a holistic perspective early in the process, and to avoid fixating on solutions or perspectives early in the process. Terminologies used in academia and in engineering to describe this fixation are design fixation and functional fixedness, which are considered a cognitive bias (Jansson & Smith, 1991; Purcell & Gero, 1996). Without experience and design skills, the fixation may easier occur and lead to favouring one or several solutions, reducing the ability to stay open to understand alternative and holistic perspectives. This reduces the potential outcome. Design fixation or functional fixedness is often referred to by industrial design consultants when being involved in a project too late. This drastically reduces the power of design, leaving the designer with little or no space for radical changes and perspectives raised from users' needs; there is simply no room to change meaning, and the potential openings for more relevant solutions are closed.

In HCI research, technology can be developed and used in very early phases in projects, to stimulate ideas and get feedback from users. We believe that this may have its roots in software development, viewing design and the build phase as synonymous (Buxton, 2007). "Technology probes", for example, are described as a design method that is used in early phases to trigger ideas for applications. Technology probes are simple, flexible and adaptable technologies that are field-tested by users, and understood as an approach to create new technologies and to co-design with users (Hutchinson et al., 2003). Typically, a technology probe is used to collect data

and/or as an early prototype of an idea. Potentially, technology probes can be used in different ways. For example, a technology probe can be used to document and understand users' routines etc. without being understood as early prototypes of a solution (Boehner et al., 2007). Thus, this is very different from a design process with more distinct phases separating research, design and construction, where the research concerns to critically investigate and reflect on needs, and what the question is really about, before suggesting design opportunities. When designing becomes synonymous with building something, there is a phase missing – the phase to define what is to be designed.

In industrial design it is common to question the very starting-point or design brief² of a project in order to orient the design activity towards the right need. From an industrial design perspective, this questioning should precede the

design process, as it is commonly described in HCI. Löwgren and Stolterman mention that the design process starts by designing the design process (Löwgren & Stolterman, 2004) in order to elaborate what is to be designed. The research phase thus concerns to grasp and collect wide variety of aspects and perspectives, in order to be able to re-frame ones understanding of a situation. In the coming sections, we will explore this perspective further.

Stakeholder involvement vs. stakeholder-based onsets

From the perspective of a trained industrial designer, much HCI research has a kind of fixation on only creating a specific type of solutions or using specific types of ICT-related tools in the process. This brings specific socio, cultural and environmental consequences to our society – and to how design is understood. Design projects, whether conducted in HCI research or in interaction design

Figure 2:

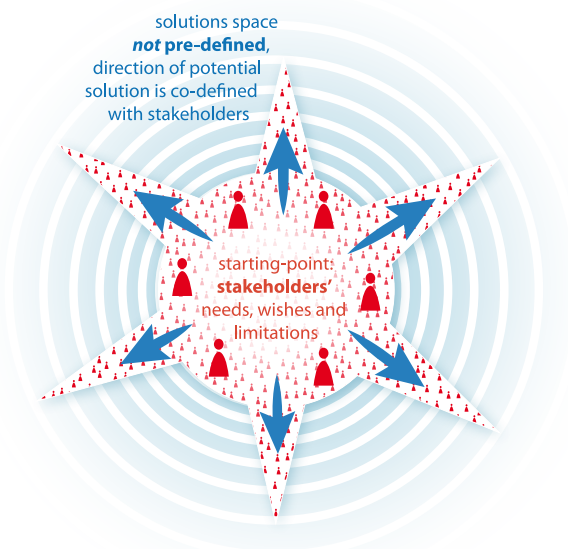


Figure 2: Stakeholder-based development without pre-defined solution- or problem space. Instead the solution-space encompasses the central onset or starting-point: the stakeholders' needs, wishes and limitations.

² A 'design brief' is by industrial designers commonly referred to as the initial description of a design assignment formulated by the customer.

practice, tend to have a more or less defined starting-point. This might involve a potential type of solution, or a defined problem space i.e. a problem space that to some extent may be addressed by using ICT.

In processes commonly referred to as user involvement the user (or stakeholder) is involved in the development of a solution, thus adapting the solution to the user (*see figure 1*). This process is often referred to as user-centred. We question this.

Our critique does not concern user-involvement, which we agree is a valuable asset in design. Our concern is the starting-point: As long as the mindset is set on a limited problem- or solution space, such as a fixation to use ICT as a tool or part of a solution, it cannot be fully user- or stakeholder-centred.

We argue that HCI through its strong connection to ICT limits its potential solutions early on in the design process by commonly having ICT as a part of the design process or the solution. This leads to a limited solution space and to what we argue is a form of design fixation.

Avoiding design fixation by starting through stakeholders' needs

We wish to shed light on the importance of actively avoiding design fixation. Instead we want to highlight the value of stepping back and investigating the stakeholders' needs, wishes and limitations prior to defining a possible solution space or delimiting how to attain a possible solution. This opens up for more, potentially relevant solutions or tools to use in order to develop solutions for, and with, stakeholders. (*See figure 2*)

This supports more humanistic, socio-focused solutions as well as more accurate problem formulations since the stakeholder is part of the process to define a possible direction of the design process, potentially not involving ICT.

This can be interpreted as a pre-process and concerns deciding what type of solution or problem exploration best might fit the stakeholders. We argue that a proper user-centred onset only can be claimed if preceded by this pre-process.

This openness to what to design, or to e.g. design an "extravention" as described by Baumer and Silberman (2011), is what we argue as the core in a pre-process that industrial designers consider self-evident.

We will illustrate this through the case of an industrial design consultancy work. Though this case does not include ICT, it illustrates what we argue as being a central aspect in industrial design practice: Questioning the initial idea of what problem to address, tool to use or solution to develop while having an open onset to what and how things might be designed.

Industrial design case example

The example below is based on one of the author's practitioner experience of working as a designer with a municipality. The project took place at a Swedish design and innovation consultancy, working primarily with business-to-business clients. The case is chosen to illuminate how a proposed design-brief or starting-point in a project can be questioned during the process, and how designers actively may work on questioning what and how to design in order to meet more relevant needs than initially aimed at. In a government funded R&D program, the city council of a middle-sized industrial town, Olofström, wanted industrial designers to design a souvenir based on spill material from a local industry. This was the starting-point.

Instead of focusing the design process on spill material opportunities, the designers started to investigate the underlying motivations and needs from different stakeholders perspectives and inhabitants, such as the municipality, a tourist centre, visitors and locals and engaged local organizations and associations.

This process led them to question the need and desire for a traditional souvenir, since the visitors were not primarily tourists.

The study showed that the small industrial town had several qualities that could be taken in consideration. It had a rich multi-cultural population living in peacefully with each other, with almost no unemployment and no apparent tensions between groups. However, a challenge was that the people were moving away because the town was seen as merely a work place, without any attractions for women, youngsters and family needs. Visitors were mainly family members from another country, or people that visited due to business.

The designers found that the municipality rather needed solutions that could strengthen the inhabitants' pride of the city and the visitors' experience of the town. In fact, local organizations could strengthen their own and the city identity.

In the end, the suggested solutions included development of a symbolic pastry from a bakery, a cookbook with dishes from the different cultural groups represented in town to manifest the uniqueness of the society. Moreover, a piece of jewellery from the local goldsmith (with the same local symbol as the pastry), and proposals for how to support visitors to explore fishing and nature areas were suggested. Overall, the designers' suggestions supported the municipality to understand how to strengthen the experience of the town, instead of simply creating a souvenir. Thus, part of the process, was also to engage the municipality in changing their perspective of what the design process should end up in, and why.

This case illustrates how the industrial designer's approach to design commonly involves to study and to question the initial assignment, before commencing the design process or creating any solu-

Figure 3:

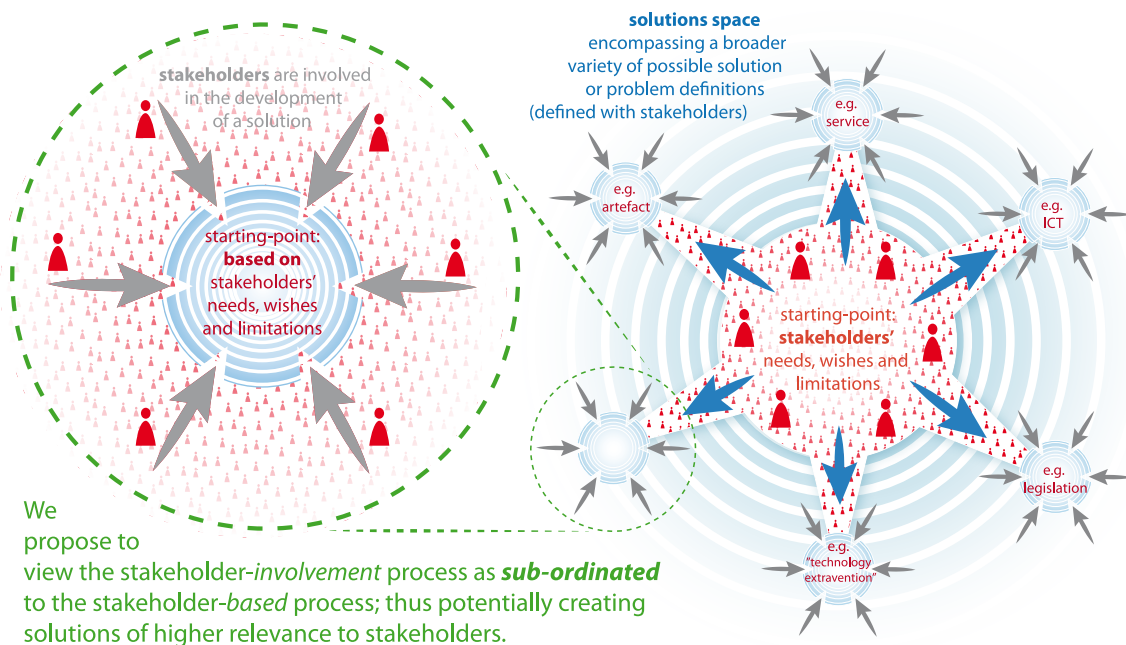


Figure 3: The stakeholder-involvement process (left illustration) depicted as a sub-ordinated process in the stakeholder-based process; having the stakeholder's needs, wishes and limitations as its central onset or starting-point (right illustration).

tion. The designers, as described in the case above, re-framed the initial problem (Dorst, 2011), and came to the conclusion that the real problem was concerned with how to strengthen the identity of the municipality. They questioned the initial solutions space (to design a souvenir based on spill material from a local industry), taking a more holistic perspective of the stakeholders needs (to strengthen the identity and the experience for inhabitants as well as visitors of Olofström).

Stakeholder-based development as a pre-process to stakeholder involvement

For a skilled designer, the pre-process of questioning the initial need and starting-point of a project may of course direct the development towards an ICT related solution, but it might just as well end up in e.g. a service, a new legislation, an artefact, a "technology extravention", etc. Both design onsets (stakeholder-involvement and stakeholder-based-development) may result in an initially

intended solution. The difference is that a stakeholder-based onset to design (as commonly conducted by industrial designers) opens up for more potentially relevant solutions, thus supporting solutions that are relevant to stakeholders (i.e. developing the right solution) rather than solutions adapted to stakeholders (i.e. potentially developing the wrong solution). (See figure 3)

Conducting stakeholder studies in early phases is crucial and requires a genuine interest for the stakeholders' perspectives (Krippendorff, 2006). It also requires skills to observe behaviours that can reveal the unspoken, and to ask questions to understand and penetrate hidden issues and unseen possibilities. Designers need to have the courage to question the initial design-brief of their client, and to actively work on avoiding any type of design fixation.

Discussion

Would it be possible to attain a more

holistic understanding of design in HCI research, and engage in potential solutions or studies that not necessarily would involve ICT? What would happen if ICT would be understood as one of several potential solutions, in favour of coming closer to a humanistic understanding of human needs, driving-forces and limitations? Or if needs were understood without connection to ICT? Would HCI as a field lose its identity, or would the result be the creation of more socially and environmentally sustainable solutions?

We argue that HCI research has a dominant position in design-related research, and that there is a problem, which concerns the articulation of good design skills and design activities. As industrial designers we argue that the understanding of design needs to go beyond technological explorations or peoples' needs relating to ICT. A more holistic perspective of potential needs and potential solutions could support

” This case illustrates how the industrial designer’s approach to design commonly involves to study and to question the initial assignment before commencing the design process or creating any solution”

HCI research to articulate design without an ICT fixation. This would open up for a greater perspective on design skills and design activities, and to create and understand a greater variety of solutions and their impact on society.

We hope to contribute with an industrial design perspective to the discourse of problematizing the role of ICT in HCI research, which several researchers already are engaged in (*e.g. Baumer et al., 2015; Baumer & Silberman, 2011; Pierce, 2012; Satchell & Dourish, 2009*). In general, we are positive about the possibilities that ICT gives society, and agree with others that current and new technology is, and will become ever more ubiquitous, thus having a large importance in society (*Löwgren & Stolterman, 2004*). However, defining a field of research by its tool (i.e. ICT) may mislead research towards areas that might be better addressed by other tools or solutions. This means that time and resources are put on developing knowledge and/or products/systems that not only become “less good”, but also in itself hinder other work that indeed does ask for ICT to be involved; by factually taking time in itself, but most importantly, by keeping the design-research direction within HCI directed by its ICT-blinders. Our contribution is thus a clarification of how the practicing industrial designer’s perspective supports focusing more on the stakeholder and to reflect on consigning the use of ICT to a sub-ordinated design process.

Our approach of linking industrial design practice to HCI research opens up for understanding how HCI research

could benefit from design practitioners’ perspectives and skills, rather than the other way around. Potentially, this can also lead to reducing the gap between design practitioners and researchers, as industrial design practitioners could contribute better with their competence when participating in HCI research projects.

Conclusion

In this paper we have problematized the notion of ‘design’ as used in HCI research, from an industrial design practitioner perspective. We discuss how questioning and reframing the initial design-brief is an essential design skill that can increase the value of the design contribution. Being fixated on solutions within a given pre-defined area such as e.g. ICT creates a fixation and may thus negatively affect both the contribution and the articulation of design. We believe that this is a relevant consideration for HCI research, in order to open up for more socially and environmentally sustainable solutions and to improve the articulation of design in general. ■

Anna Thies, industrial designer MFA, Clinical Innovation Fellow, PhD student at Dept. of Computer and Systems Sciences, Stockholm University,

Sara Ljungblad, PhD Human Machine Interaction, researcher and lecturer in interaction design at Applied IT, Gothenburg University,

Irène Stewart Claesson, industrial designer MFA, design strategist, CEO/Partner at Lots Design AB, Gothenburg.

References

- Bardzell, J., Bardzell, S., DiSalvo, C., Gaver, B., & Sengers, P. (2012). The Humanities and/in HCI. In Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems Extended Abstracts (pp. 1135–1138). New York, NY, USA.
- Baumer, E. P. S., Burrell, J., Ames, M. G., Brubaker, J. R., & Dourish, P. (2015). On the importance and implications of studying technology non-use. *Interactions*, 22(2), 52–56. doi:10.1145/2723667
- Baumer, E. P. S., & Silberman, M. S. (2011). When the Implication is Not to Design (Technology). In Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems - CHI '11 (p. 2271). New York, New York, USA: ACM Press. doi:10.1145/1978942.1979275
- Boehner, K., Vertesi, J., Sengers, P., & Dourish, P. (2007). How HCI Interprets the Probes. In CHI'07 (pp. 1077–1086). San Jose, CA, USA: ACM.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21.
- Buchenau, M., & Suri, J. F. (2000). Experience prototyping. Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems Processes, Practices, Methods, and Techniques - DIS '00, 424–433.
- Buxton, B. (2007). Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design (Interactive Technologies). Morgan Kaufmann.
- Dorst, K. (2010). The Nature of Design Thinking. In K. Dorst, S. Stewart, I. Staudinger, B. Paton, & A. Dong (Eds.), 8th Design Thinking Research Symposium (DTRS8) (pp. 131–139). Sydney, Australia: DAB documents.
- Dorst, K. (2011). The core of “design thinking” and its application. *Design Studies*, 32(6), 521–532. doi:10.1016/j.destud.2011.07.006
- Dourish, P. (2006). Implications for Design. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems - CHI '06 (pp. 541–550). New York, NY, USA: ACM.
- Fallman, D. (2003). Design-Oriented Human-Computer Interaction. In SIGCHI

- Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'03) (pp. 225–232). New York, NY, USA: ACM.
- Forlizzi, J., Zimmerman, J., & Stolterman, E. (2009). From design research to theory: Evidence of a maturing field. In Proceedings of IASDR'09.
- Frankel, L., & Racine, M. (2010). The Complex Field of Research: for Design, through Design, and about Design. In Design Research Society. Montreal.
- Freire, K., & Sangiorgi, D. (2010). Service Design & Healthcare Innovation: from consumption to co-production and co-creation. In Second Nordic Conference on Service Design and Service Innovation.
- Goodman, E., Stolterman, E., & Wakkary, R. (2011). Understanding interaction design practices. In Proceedings of the 2011 annual conference on Human factors in computing systems - CHI '11 (pp. 1061–1070). New York, New York, USA: ACM Press. doi:10.1145/1978942.1979100
- Hutchinson, H., Hansen, H., Roussel, N., Eiderbäck, B., Mackay, W., Westerlund, B., ... Evans, H. (2003). Technology probes. In Proceedings of the conference on Human factors in computing systems - CHI '03 (p. 17). New York, New York, USA: ACM Press. doi:10.1145/642611.642616
- Iacucci, G., Kuutti, K., & Ranta, M. (2000). On the Move with a Magic Thing : Role Playing in Concept Design of Mobile Services and Devices. In D. Boyarski & W. A. Kellogg (Eds.), Proceedings of the 3rd conference on designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques (DIS'00). New York, NY, USA: ACM.
- Jahnke, M. (2013). Meaning in the Making: Introducing a hermeneutic perspective on the contribution of design practice to innovation.
- Jansson, D. G., & Smith, S. M. (1991). Design fixation. *Design Studies*, 12(1), 3–11. doi:10.1016/0142-694X(91)90003-F
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Çetinkaya, M. (2013). Design Thinking: Past, Present and Possible Futures. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), 121–146. doi:10.1111/caim.12023
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S. (2011). Design Research through Practice: From the Lab, Field, and Showroom. Elsevier.
- Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*. CRC/Taylor & Francis.
- Ljungblad, S., & Holmquist, L. E. (2007). Transfer Scenarios : Grounding Innovation with Marginal Practices. In CHI'07 (pp. 737–746). San Jose, CA, USA: ACM.
- Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mullaney, T., & Stolterman, E. (2014). Why “design research practice” is not design as we know it.
- Norman, D. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- Pierce, J. (2012). Undesigning Technology: Considering the Negation of Design by Design. In Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '12 (p. 957). New York, New York, USA: ACM Press. doi:10.1145/2207676.2208540
- Purcell, A. T., & Gero, J. S. (1996). Design and other types of fixation. *Design Studies*, 17(4), 363–383. doi:10.1016/S0142-694X(96)00023-3
- Rhea, D. (2003). Bringing clarity to the “Fuzzy Front End”. A predictable process for innovation. In B. Laurel (Ed.), *Design Research: Methods and Perspectives*. MIT Press.
- Roedl, D. J., & Stolterman, E. (2013). Design research at CHI and its applicability to design practice. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '13 (pp. 1951–1954). New York, New York, USA: ACM Press. doi:10.1145/2470654.2466257
- Rogers, Y. (2004). New theoretical approaches for human-computer interaction. In B. Cronin (Ed.), *Annual review of information, science and technology: Vol. 38* (pp. 87–143). Medford, NJ: Information Today.
- Satchell, C., & Dourish, P. (2009). Beyond The User: Use And Non-Use in HCI. Proceedings of the 21st Annual Conference of the Australian Computer-Human Interaction Special Interest Group: *Design: Open 24/7*, (November), 9 – 16. doi:10.1145/1738826.1738829
- Sengers, P., & Gaver, B. (2006). Staying Open to Interpretation: Engaging Multiple Meanings in Design and Evaluation. In Proceedings of the 6th conference on Designing Interactive Systems (DIS'06) (pp. 99–108). New York, NY, USA: ACM.
- Smith, A. M., & Fischbacher, M. (2000). Stakeholder involvement in the new service design process. *Journal of Financial Services Marketing*, 5(1), 21–31. doi:10.1057/palgrave.fsm.4770003
- Stolterman, E. (2008). The Nature of Design Practice and Implications for Interaction Design Research. *International Journal of Design*, 2(1).
- Stolterman, E., & Pierce, J. (2012). Design tools in practice. In Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference on - DIS '12 (p. 25). New York, New York, USA: ACM Press. doi:10.1145/2317956.2317961
- Valtonen, A. (2005). Six decades – and six different roles for the industrial designer . In Nordes 2005 - In the making. Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture.
- Valtonen, A. (2007). Redefining industrial design: changes in the designpractice in Finland. Helsinki: University of Art and Design Helsinki.
- Verganti, R. (2009). *Design Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean*. Harvard Business School Publishing Corporation.
- Vetting Wolf, T., Rode, J. A., Sussman, J., & Kellogg, W. A. (2006). Dispelling Design as the “Black Art” of CHI. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in computing systems - CHI '06 (pp. 521–530). Montréal, Québec, Canada: ACM Press. doi:10.1145/1124772.1124853
- Wrigley, C., & Bucolo, S. (2011). *Teaching Design Led Innovation : The Future of Industrial Design*. Design Principles and Practices, 5(2), 231–240.
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems - CHI '07 (pp. 493–502). New York, New York, USA: ACM Press. doi:10.1145/1240624.1240704



Ta reda på mer om DESMA
och gå med i vårt nätverk!
www.desmanetwork.eu

Ny plattform för design management

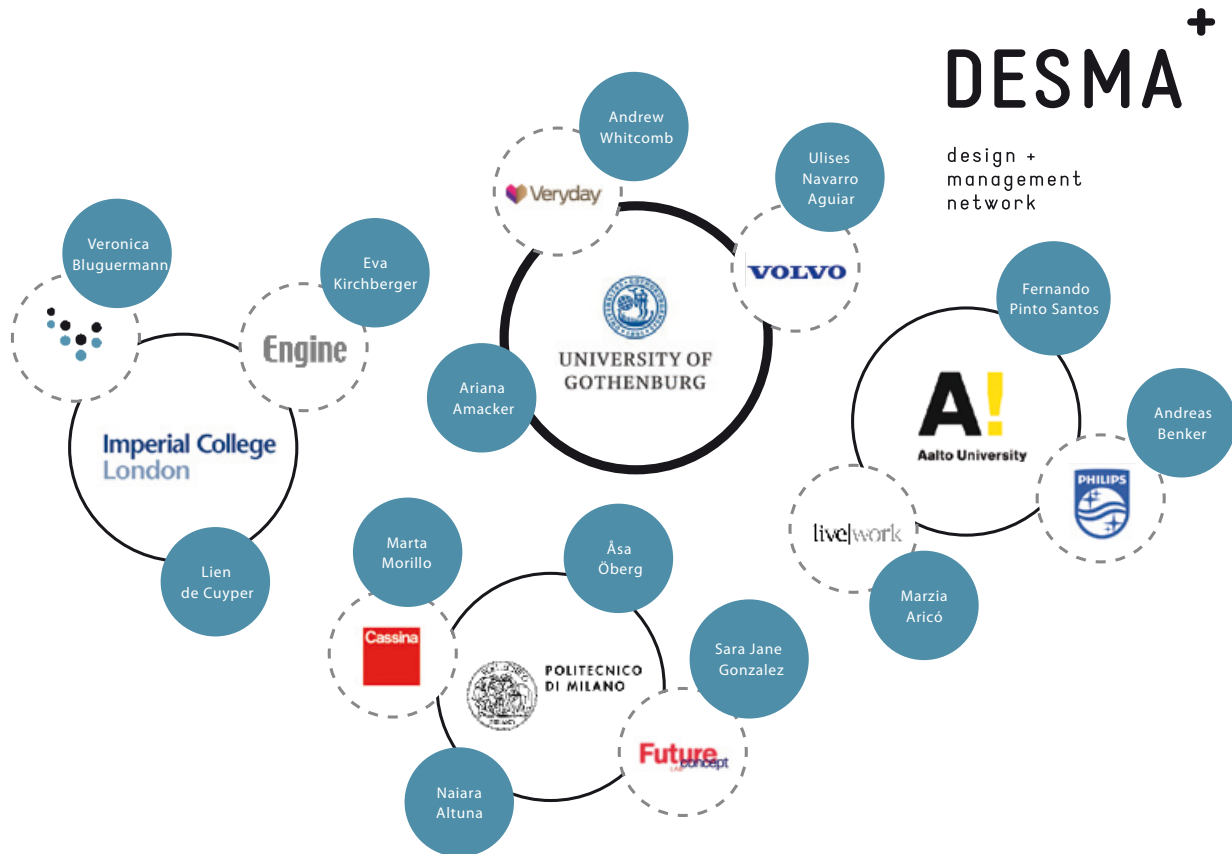
DESMA är ett internationellt nätverk inom design management. Syftet med plattformen är att engagera den akademiska världen och industrin i nytänkande kombinationen av design + management.

av Oriana Haselwanter

DESMA, vilket är en förkortning för design som drivkraft för innovation och konkurrenskraft, ingår i Initial Training Network inom design management som finansieras av EU:s Marie Curie Action (FP7).

DESMA kombinerar 13 internationella forskare med fyra ledande universitet inom området design management, tillsammans med fyra europeiska designkonsulter och fyra kompletterande produkt- och serviceorganisationer. Dess forskningshubbar är spridda över fyra europeiska storstäder: London, Helsingfors, Göteborg och Milano.

DESMA är ”+” i design + management, eftersom DESMA vill hitta nya vägar för hur design och management kan överlappa och pollinera varandra. Vårt uppdrag är att engagera den akademiska världen och industrin till att ompröva hur design och management kan kombineras för att driva innovation, konkurrenskraft och sociala framsteg



DESMA: Desma är ett internationellt nätverk som kombinerar 13 forskare med 4 ledande universitet inom området design management, 4 designbyråer och 4 produkt- och serviceorganisationer.

i oförutsedda riktningar. Detta kräver ett annat perspektiv på design management som tar det bästa av båda disciplinerna för att skapa något meningsfullt.

Vår ambition är att bygga en levande och hållbar plattform för högkvalitativ forskning i skärningspunkterna mellan design och management, men även mellan den akademiska världen och industrin genom att utvidga metoder för att kommunicera, tillämpa och validera effekterna av forskningen.

Anslut dig!

Just nu arbetar vi med att konstruera "DESMA story" med intresserade människor i länder runt om i världen för att ge praktiker och akademiker ett sätt att lära sig om och interagera med DESMA. Vi siktar på att ta diskussionen till en bredare publik för att skapa medvetenhet och mer varierade samtal om vad design + management innebär.

Vi vill bredda vårt nätverk och bjuda in både forskare och praktiker att bli en del av diskussionen om framtiden av design + management.

"DESMA:s nätverk ger oss en unik möjlighet att utbyta erfarenheter med andra designchefer som har liknande organisatoriska utmaningar som våra."

Sidney Levy, designchef på Volvo Construction Equipment, DESMA Advisory Board

Våra initiativ såsom DESMA Tours, DESMA Chats, DESMA Talks och DESMA Vibes är bara några exempel på hur vi delar med oss av vår kunskap och inkluderar en bredare publik i vårt nätverk.

Ta reda på mer!

För att ta reda på allt om DESMA, gå med i vårt nätverk och delta i våra aktiviteter genom att kolla upp:

www.desmanetwork.eu. ■

Jon Engström: SVID:s nya in-house-forskare

FRÅN OCH MED DEN första augusti har SVID en egen forskare. Tack vare Riksbankens Jubileumsfonds Flexit-program (som vi skrev om i DRJ nr 1, 2013) har SVID kunnat anställa Jon Engström som in-house-forskare. På SVID kommer Jon att studera hur organisationer kan bli mer innovativa och designa tjänster som bättre möter kunders och medborgares behov.

– Det finns ett starkt behov i samhället av innovationer som utvecklar hela ekosystemet av hoplänkade tjänster och processer runt medborgaren eller kunden, menar Jon som närmast kommer från Linköpings universitet, där han arbetat som lektor i marknadsföring. Utöver forskningen kommer Jon även att arbeta med Design Research Journal och med SVID:s digitala stöd till organisationer som bättre vill förstå design och hur design kan utveckla deras verksamheter.

Jon har forskat och undervisat, framför allt inom tjänstemarknadsföring och tjänste- och produktutveckling. I grunden är han civilingenjör i industriell ekonomi och innan han började sin bana som forskare arbetade han som projektledare och processutvecklare på Toyota. År 2009 gick han över till akademien, som doktorand inom kvalitetsteknik vid Linköpings universitet. Från att ha arbetat med industriella processer, övergick han där till att studera sjukvård, från ett patientperspektiv.

– Det kändes värdefullt för mig att forska på hur vi kunde göra vården bättre, mer sammanhållen och mer patientcentrerad, säger han. Jag hade nyligen förlorat en förälder i cancer, och att få bidra till vården kändes bra. Forskningen bedrevs som aktionsforskning, där han som forskare samarbetade med praktiker för att hitta nya perspektiv och processer för att utveckla vården i samarbete med användare. Under sin doktorandtid var Jon även en tid i USA, på världens främsta center för tjänsteforskning, Center for Services Research, vid Arizona State University.

– Forskningen idag är internationell, och att skapa internationella kontakter är viktigt. Det har jag stor glädje av idag,

fortsätter han. Jon disputerade i maj 2014 med avhandlingen ”Patient involvement and service innovation in healthcare”. I sin forskning använder han sig av olika typer av kvalitativa och statistiska metoder.

– För mig är det avgörande att utfallet är praktiskt och teoretiskt värdefullt, oavsett metod, säger Jon. Bland annat arbetar han idag med att statistiskt undersöka om Lean i sjukvården verkligen leder till ökat patientfokus, han arbetar på en omfattande litteraturoversikt på patientinvolvering och har kvalitativt undersökt vad som driver ibland svårt sjuka människor att delta i utveckling. Den senare studien finns att läsa i nästa nummer (nummer 6, 2015) av Journal of Services Marketing.

Vad visar studien som du har gjort?

– Studien visar att användare som involveras i utveckling kan drivas av en lång rad motiv till att delta, från att man vill få upprättelse, till att man vill ha kontakt med personal och andra användare, till att man tycker det är roligt. I grunden drivs alla människor av basala behov av gemenskap, autonomi och en känsla av att kunna påverka sin omgivning. Genom att förstå psykologin i involvering kan vi få deltagare som är mer kreativa och som själva mår bra av att delta i utvecklingsprojekt, fortsätter han.

Hos SVID kommer Jon att fortsätta med sin forskning om hur innovation som möter kunders och medborgares perspektiv kan utvecklas. Han kommer fortfarande delvis arbeta med sjukvård, men vill även arbeta med små och stora företag och offentliga organisationer.

– I grunden är utmaningarna desamma. Hur kan vi bli mer innovativa och utveckla lösningar som möter människors behov? Jon kommer att samarbeta med forskare inom tjänstinnovation och tjänstedesign.

– För mig blir forskningen bäst när vi samarbetar, både forskare och praktiker, avslutar han. ■



Jon Engström

Aktuell forskning

Som in-house-forskare på SVID kommer Jon studera hur organisationer kan bli mer innovativa och designa tjänster som bättre möter kunders och medborgares behov.

Vad händer nu?

Lyssna till Jon på Bokmässan i Göteborg på Forskartorget.

”Dagböcker för en empirisk vård”

Torsdag 24 september

Tid: 15.10-15.25

Arrangör: SVID och Linköpings universitet

Ökat engagemang

På Parsons designskola i New York finns ett initiativ som ingår i Revitalize NYC vilket innebär att skolan vill öka sitt engagemang och vara ett nav för social rättvisa och social innovation i staden.



Social förändring genom design

Inom masterprogrammet transdisciplinär design på Parsons The New School for Design i New York har ett socialt labb skapats. Studenter som vill definiera nästa fas av den globala designpraktiken använder nya idéer och metoder i arbetet med angelägna samhällsfrågor.

av Susanne Helgeson

VÄRLDEN FÖRÄNDAS OCH DESIGNBEGREPPET MED DEN. Och tur är väl det med tanke på att allt fler områden öppnas upp för designern att ta sig an med sin unika kompetens – välkommet i och med utmaningarna som följer de allt fler så kallade wicked problems. Ett slags snudd på olösliga, globala megaproblem med komplexa korsberoenden mellan olika inneboende aspekter, ibland omnämnda som ”resistent problem” på svenska. Några exempel är klimatförändringar, fattigdom, pandemier, sociala orättvisor och ohållbara ekonomiska system.

För att lösa delar av dessa behövs sociala innovationer – ett lösningsinriktat begrepp som myntades på 1960-talet. En kortfattad definition lyder ”nya idéer som fungerar för att möta sociala mål”. Som till exempel distanslärande, hospice, mikrolån, Wiki-

” En kortfattade definition lyder ’nya idéer som fungerar för att möta social mål. Som till exempel distanslärande, hospice, mikrolån, Wikipedia’ (...)”

pedia och rättvis handel. Ur detta har intresset inom designbranschen ökat för vad design kan bidra med och de ledande aktörerna finns i Storbritannien, USA och Italien där man bland annat talar om Transformation Design, Transdisciplinary Design och Design for social impact. I Sverige har området, liksom i Italien, fått namnet design för social innovation och har vuxit sig starkt på Malmö högskola under de senaste fem sju åren. Där är Maria Hellström Reimer professor i design i teori och praktik, och hösten 2014 besökte hon Parsons The New School for Design i New York och dess DESIS Lab – ett designlab som ingår i nätverket för Design for Social Innovation and Sustainability. På Parsons är detta initiativ del i ett större samarbete kallat Revitalize NYC i vilket skolans ambition är att öka sitt engagemang i olika communities och dessutom vara ett nav för social rättvisa och social innovation i New York.

– The New School är en oerhört intressant läroanstalt som sedan grundandet 1919 haft en social profil och engagerat studenterna i samhällsangelägna frågor, långt innan de på 1970-talet gick ihop med Parsons. Med tanke på dagens allmänna radikaliserings i USA finns en stark motkraft inom akademien, berättar hon.



Foto: Parsons

Socialt labb

Inom masterprogrammet 'Transdisciplinary Design' har ett akademiskt, socialt labb skapats där eleverna arbetar i tvärvetenskapliga team.

Från produkt till socialt engagemang

Maria Hellström Reimer var på ett studiebesök gällande praktikbaserad forskning på skolan tillsammans med Vetenskapsrådets konstnärliga forskningskommitté redan 2012.

– Man ville få perspektiv på den svenska utvecklingen av konstnärlig forskning och bättre förstå "vad den skulle vara bra för". Året därpå besökte jag skolan igen i min dåvarande roll som studierektor för Designfakulteten med en workshop på temat Transdisciplinary and collaborative learning processes in design. Det var då jag kom i kontakt med skolans sociala labb och blev så intresserad att jag ansökte om ett sabbatshalvår som beviljades under hösten 2015 då Parsons School of Design Strategies bjöd in mig, berättar Maria Hellström Reimer som tycker sig se allt starkare tendenser på att design allt mer betraktas som en generell kompetens.

– Allt sedan Viktor Papaneks bok "Miljön och miljonerna: design som tjänst och förtjänst" kom ut 1970 har designutvecklingen gått från det produktbaserade och identitetsskapande till att i allt större utsträckning handla om tjänster, sociala strukturer och ett större samhälleligt engagemang.

Transdisciplinära lösningar i Harlem

Inom Parsons satsning på det sociala engagemanget skapades ett nytt masterprogram kallat Transdiscipli-

nary Design (TransDesign). Detta för "en ny generation designer som vill vara med och definiera nästa fas av den globala designpraktiken genom att använda nya idéer och metoder i arbetet med angelägna samhällsfrågor". Ett akademiskt, socialt labb har skapats där studenterna arbetar i tvärvetenskapliga team, behandlar frågor ur flera perspektiv och får insikter från en rad ledare från olika slags verksamheter och företag. När de tar sin examen har studenterna en rik erfarenhet av projekt där design använts som en transformationsprocess för att omforma det samtida sättet att leva till mer hållbara alternativ.

Under hösten 2014 arbetade TransDesign-studenterna med att både skapa och genomföra ett projekt kallat Harlem Collaboration Project. Ambitionen var att utveckla lokala "sociala lab" i nära samarbete med olika partners – bland annat den icke vinstdrivande konstorganisationen No Longer Empty och det internationella konsultföretaget Reos Partners som specialiserat sig på att hjälpa företag, myndigheter och det civila samhällets organisationer att hantera komplexa sociala utmaningar. Målsättningen var att på olika sätt bidra till att områdets framtid – ungdomarna – ges möjlighet att använda sin fulla potential. Dessutom ville Parsons generera idéer för att stödja det omfattande arbete som många sociala organisationer redan utför. Maria Hell-

” Målsättningen var att på olika sätt bidra till att områdets framtid – ungdomarna – ges möjlighet att använda sin fulla potential.”

ström Reimer deltog som gästlärare och handledare i arbetet.

– Det första studenterna gjorde var att lära känna området och dess historia genom stadsvandringar samt de organisationer som redan arbetade där och knyta kontakter med dem. Fokuseringen på ungdomar bestämdes tidigt och det gällde att hitta en specifik ingång. En rad olika workshops genomfördes och trots den höga komplexitetsgraden var det glädjande att förståelsen för social design var stor – studenternas kommunikativa förmåga i kombination med kunskapen om att gestalta idéer och i konkreta samarbeten ta fram prototyper utvecklades enormt genom projektet, berättar Maria Hellström Reimer.

Fyra designförslag

De deltagande cirka 25 studenterna delades in i fyra grupper och det slutgiltiga resultatet presenterades i form av lika många idéer med syfte att infria målsättningen. Bio the Block är ett slags verktyglåda för grundskoleelever för att bättre lära känna sitt grannskap genom både personliga och kollektiva berättelser om olika platser. Ett spel som kan spelas hemma, avsett att kombinera formell utbildning med informell nyfikenhet. Leap kan bäst beskrivas som ett förslag till mentorskap och breddad rekrytering. I en interaktiv workshop exponerades äldre elever för framtida val och karriärmöjligheter både digitalt och fysiskt. Frågan ”var vill du vara” ställdes, personlighetstyper identifierades och lämpliga karriärvägar och handlingsplaner för att uppnå målen presenterades. Den tredje gruppen studenter arbetade fram Let’s talk, ett interaktivt kommunikationsverktyg, också det i form av ett spel. Med hjälp av kort försedda med substantiv och adjektiv, bygger spelarna tillsammans historier runt vardagliga erfarenheter. Meningen är att ungdomar och vuxna på ett roligt och avslappnat sätt tar sig tid att prata och lyssna på varandra och framför allt reflektera över vad som diskuteras. Det övergripande målet är att uppmuntra till samtal och poängtera vikten av att lyssna.

Det fjärde och sista förslaget kallades The People’s Guide to Crowdfunding – en interaktiv steg-för-steg-guide för att alternativt finansiera sociala projekt, speciellt med avseende på kriminellt belastade ungdomar. Fritt tillgänglig och lättbegriplig ger guiden möjlighet för individer, grupper och organisationer att utforma speciellt avpassade strategier. Den innehåller kunskap om nödvändiga steg i en kampanjproduktion, bland annat målgrupper, berättarteknik, och tidplaner.

Kritiska studenter

Maria Hellström menar att hennes deltagande var mycket lärorikt samtidigt som det var långt ifrån problemfritt att på bara en termin utveckla fungerande sociala labb, något som brukar ta år. Många av studenterna var dessutom kritiska och undrade vad de som designers hade att bidra med i jämförelse med en socialarbetare med trettio års erfarenhet. En viktig aspekt i ett socialt labb är att angripa problemets grundorsak – men kunde man verkligen det utan att ha andra kunskaper, undrade studenterna.

– Många var frustrerade över att de inte kunde tillräckligt för att kunna gå djupare in i problematiken och jag förstår dem. Men efter projektet var de flesta nöjda efter att bättre ha förstått vad de som designer kan bidra med. Inom transformationsdesign är designers roll mer moderatorns – de deltog inte i första hand för att lösa problem utan för att gestalta komplexa situationer och bidra med idéer om hur man utvecklar handlingsutrymmen. Men också för att stötta organisationer till att agera och samtidigt vara en resurs när det gäller att komma vidare i diskussionerna. Framförallt fick studenterna på allvar konfronteras med designpraktikens politiska dimension, sammanfattar Maria Hellström Reimer. ■



Fakta

Vad betyder Transformation design?

Transformation Design eller transdisciplinär design kan beskrivas som en tvärvetenskaplig process med målsättningen att skapa önskvärda och hållbara förändringar i beteende och /eller form – hos individer, system och organisationer. Processen tillämpas på stora, komplexa, ofta sociala frågor.

Problemen undersöks holistiskt och prototypning sker i småskaliga objekt, tjänster, interaktioner och upplevelser. Framgångsrika prototyper skalas sedan upp.

På Parsons the New School of Designs masterprogram Transformation Design sägs de utexaminerade studenterna ha en unik uppsättning av färdigheter och kompetens som särskiljer dem professionellt. Studenterna lär sig bland annat reflekterande samverkan i multidisciplinära team för att lösa mycket komplexa problem, modellering av sociala strukturer, att undersöka problem och göra dem till designmöjligheter samt artikulera forskningsproblem.

Läs mer på:

<https://harlemcollaborationproject.files.wordpress.com>



Foto: Natalie Whearty

Hubb för innovationer

d.school har sedan starten för nio år sedan blivit en plats där studenter och fakultetsmedlemmar från olika delar av universitetet möts och tar sig an planetens mest komplexa problem.

Tre saker som ökar kreativiteten i din omgivning

Innovation drivs med en optimistisk inställning. De bästa studenterna på d.school lyckas förmedla en känsla av att allting är möjligt också till andra. Lär dig säga ”ja, och...”

av Erik Olesund

I DETTA NUMMER AV Design Research Journal blickar vi framåt. Mot vad design kommer att utvecklas till eller kunna åstadkomma i framtiden eller i framtiderna. Tänk er en värld där företag, skolor, sjukhus, myndigheter och lagstiftare vägleds av användarcentrerade processer med människan i centrum. En värld där svåra men viktiga utmaningar hanteras som kreativa möjligheter i stället för bara problem. Att bara tänka på storartade framtider är inte tillräckligt. Vi behöver förstå var vi är – i nuläget – och påbörja förändringen här och nu. Designers och innovatörer har en unik förmåga för just detta. Att föreställa sig alternativa verkligheter i förhållande till de vi lever i idag, och sedan visualisera dessa verkligheter med snabba prototyper, är precis vad designers gör allra bäst.

Oavsett hur din nuvarande situation ser ut så är det sannolikt att du besitter två underutnyttjade resurser – dig själv och människorna i din omgivning. Med inspiration från några av de bästa studenterna på Stanford d.school (där jag arbetar som föreläsare och lärare) skulle jag vilja dela med mig av tre saker som du kan testa redan denna vecka och som kommer frigöra den kreativa potentialen hos människorna du har i din omgivning. Skolans mest framgångsrika studenter inser att kreativitet kommer lättare om de i stället för att bara försöka komma på goda idéer mer fokuserar på vad individerna de har runt omkring sig kan bidra med. Dessa elever skapar en miljö för sina kamrater där de kan lyckas, producera bättre resultat än konkurrenterna och ha roligare i själva processen. Men innan vi kommer dit, låt mig skapa en kreativ omgivning åt dig.

Sen starten för nio år sedan har Hasso Plattner Institute of Design vid Stanford, eller vad de flesta kallar d.school, varit en hubb för innovation på universitetet. Det har blivit en plats där studenter och fakultetsmedlemmar från olika delar av universitetet möts och tar sig an planetens mest komplexa problem. Design och produktdesign har lärts ut på Stanford i decennier men d.school är unikt såtillvida att de som läser till ingenjörer, läkare, jurister, affärsmän, vetenskapsmän och humanister kan mötas och lära sig tänka som designers. Vårt fokus ligger på metoder och tankesätt som befrämjar innovation – det är därför vi poängterar designtänkande – och inte färdiga designlösningar. Vi skapar innovatörer, inte innovationer, genom att utrusta våra studenter med en metodik för att skapa tillförlitliga innovationsresultat helt oavsett verksamhetsfält.

Olika bakgrunder förstärker kreativiteten

Alla kursmoment på d.school är praktiskt orienterade och projektbaserade. I stället för att föreläsa för studenterna om designtänkande ger vi dem möjlighet att testa det i praktiken. Studenterna går samman i team med andra studenter från andra fakulteter med andra bakgrunder och erfarenheter än de själva. För många, speciellt forskarstudenterna, blir detta en ögonöppnare. Biologidoktoranden som hamnar i samma team som någon från ekonomiprogrammet märker snart att om de

” De bästa studenterna är inte bara optimistiska beträffande sina egna prestationer. De lyckas förmedla tron på att **ingenting är omöjligt** också till andra.”

ska kunna kommunicera måste de anpassa och ställa om sina respektive språkbruk och språkliga mönster de lärt sig under år av studier med likasinnade individer på samma fakultet. Varje projekt inleds med en utmaning, ofta tagen från världen utanför universitet. Nyligen genomförde vår introduktionsklass ”Design Thinking Bootcamp” ett projekt där de skulle försöka minska prestationsgapet mellan studenter från höginkomsthushåll i förhållande till studenter från låginkomsthushåll baserat på tv-programmet Sesam (Sesame Street). Tidigare år har studenter arbetat med allt från framtiden för brev- och pakethantering för amerikanska postens räkning, till hur man skulle kunna förbättra kosthållningen och redesigna flygplatsupplevelsen.

Teamen förändrar ofta ursprungsutmaningen

Vi coachar studentteamen genom projekten utifrån en designprocess som utgår från en djup förståelse och empati för de människor vi designar med eller åt – och deras behov. Genom fördjupning, observationer och analyser lär sig studenterna att se problemen på samma sätt som de människor som berörs av dem. Studenterna analyserar och processar dessa ”mänskliga” data för att hitta mönster, oväntade beteenden och insikter som kan inspirera deras design och ge en riktning för hela teamet. Det är vanligare att den ursprungliga problemfrågeställningen förändras än att den inte gör det. Utifrån den förståelse de utvecklar för slutanvändarna brukar de inse att deras förutfattade lösningsidéer inte bara är felaktiga (så kallad solution bias), de försökte inte ens lösa det ”rätta” problemet (så kallad problem bias). Den syntes som uppstår kan upplevas som magisk (Jon Kolkos fenomenala bok om designsyntes heter till och med ”Exposing the Magic of Design”) men allt som krävs för att bemästra den är uthållighet och praktiskt arbete. När ett team fokuserar på rätt problem, baserat på vad de lärt sig så här långt, så börjar de komma på idéer för att lösa det.

Vi uppmantrar dem att hitta ett stort antal olika lösningar på problemet i idéarbetet i detta skede i stället för endast tänka igenom ett fåtal. ”Ja, och...” blir den nya rutinen. Linus Paulings berömda uttalande, ”om du vill ha goda idéer så måste du ha många. De flesta kommer vara felaktiga och du måste lära dig vilka som ska förkastas”. Det bästa sättet att lära sig vilka du ska spara och vilka du ska förkasta är att med snabb prototyping testa dem på riktiga människor.



Erik Olesund

1. Le
2. Säg "ja, och..."
3. Fira misslyckanden

Vi säger åt studenterna att misslyckas tidigt och ofta, eftersom få saker lika tydligt indikerar framsteg i en process som misslyckanden och missöden. Tester är bara ett annorlunda sätt att få insikter om dina användare och bättre förstå problemen. Så vi skickar ut dem i den verkliga världen och innovationscykeln återupprepas, om och om igen.

De studenter som utmärker sig i klasserna på d.school är inte nödvändigtvis experter på ett specifikt ämne eller på några speciella faser i designprocessen. Det är faktiskt så att de med erfarenhet av ett ämne eller som varit i kontakt med det tidigare har det lättare att tänka som nybörjare – något som är en förutsättning för att möjligheten att utveckla en djup förståelse och empati. Vad våra bästa studenter har är en förmåga att få andra att prestera på topp. Deras närvaro i teamet får övriga medlemmar i teamet att blomma. Här är några saker som vi observerat att dessa studenter gör och som du kan använda redan denna vecka för att hjälpa dina arbetskamrater att uppnå deras inneboende kreativa potential.

1. Le

Innovation är i grunden en optimistisk aktivitet. Du observerar en situation, ser något som är värt att uppmärksamma, gör om problem till möjligheter och undersöker obevekligt möjliga lösningar tills du löser problemet eller inser att du över huvud taget inte arbetade med rätt problem. De bästa d.school-elev-

erna är inte bara optimistiska beträffande sin egen förmåga. De lyckas förmedla en känsla av att allting är möjligt också till andra. De säger inte: "jag är en optimist" eller "jag är en realist". De säger: "jag väljer att tro att teamet har vad som krävs för att lösa den här utmaningen". Det är en attityd och inte ett personlighetsdrag.

Att le är en naturlig reaktion på glädje och lycka men det fungerar även i motsatt riktning. På samma sätt som en god hållning kan få dig att känna dig mer självsäker så kommer leenden och skratt att göra dig gladare. Detta kan verka sökt och oäkta men din hjärna bryr sig inte om varför din kropp gör som den gör. Leendet skickar ett meddelande till hjärnan att du är glad vilket utsöndrar dopamin och endorfiner. Leenden påverkar inte bara hur du mår – de kan bokstavligen förändra människorna i din omgivning. Leenden smittar, i likhet med många andra kroppsspråksuttryck. Om du ler mot någon så kommer deras hjärna omedvetet att le tillbaka, om personen inte medvetet väljer att inte göra det.

Pröva det här med en gång: innan du går in på nästa möte eller innan du ska föredra någon punkt, gå ut (eller göm dig på toaletten) och hoppa och skratta i 20 sekunder. Du kommer att känna dig gladare och mer energisk och det kommer att påverka alla du träffar.

2. Säg "ja, och..."

Om du någon gång varit på ett brainstorm-möte eller en idé-session så känner du säkert till konceptet att säga: "ja, och...". Det är en av grundpelarna i improvisationsteater och design- och innovationsteam använder det för att förstärka idéarbete i grupp. Skådespelare som improviserar skapar rutinmässigt nya världar (med karaktärer, relationer, känslor och dramatik) live framför publiken. För att det ska fungera måste skådespelarna acceptera allt som sker oavsett om det följer den ursprungliga storyn eller inte. Om de försöker analysera eller värdera idéerna eller tvekar eller säger "nej" så stannar showen, vilket är ytterst pinsamt. Enda sättet att komma framåt är således "ja, och...".

Förutom att storyn ska flöda naturligt så skapar "ja, och..." en kultur som uppmuntrar kreativitet och sårbarhet. Skådespelarna på scen vet att oavsett vad de gör så kommer deras team, ensemblen, både att acceptera vad som improviseras ("ja") men även bygga vidare på det ("och"). Att veta om att ens idéer inte kommer bedömas skapar en trygg zon för utforskning av den kreativa potentialen. Det är här som "ja, och..."-konceptet blir som mest användbart – genom att separera idégenereringen från bedömandet så kan man säkerställa att närhelst någon i teamet kommer på en idé, på ett möte eller när de är ute och springer, så kommer de att känna sig trygga nog att dela idéerna. Oavsett hur vilda, trygga, orealistiska eller dumma de kan vara. Närhelst en idé är påkommen, säg "ja, och...". När idéarbetet är över – inventera, utvärdera och kritisera. Gå vidare med de idéer med störst potential att attrahera användarna och producera resultaten som kan leda till nya genombrott.

Testa det här – nästa gång en kollega delar en idé med dig – låt din första reaktion bli att lista alla möjliga sätt som denna idé skulle kunna fungera på innan du börjar fundera på modifieringar och förändringar för att idén realistiskt ska gå att genomföra.

3. Fira misslyckanden

Det finns risker med alla kreativa projekt. Om du försöker göra någonting finns alltid möjligheten att det misslyckas. Stora innovatörer ser misslyckanden som ett sätt att lära sig mer om problemet. De säkerställer att deras team prioriterar enkla och snabba lösningar för att hålla kostnaderna för misslyckanden så låga som möjligt. Men, oss emellan, detta är inga nyheter för dig. Misslyckas tidigt och ofta är sannolikt ett mantra du redan lever i enlighet med.

Fast trots detta så är det inte kul att misslyckas. Intellectuellt är det enkelt att bejaka misslyckanden och fira misstag, men emotionellt så känns det varje gång vi misslyckas. Våra bästa studenter lindrar denna smärta genom att skapa emotionella trygghetszoner för kollegerna i teamet. De hjälper dem att separera självkänsla och projektresultat genom att återkom-

mande påminna teamet om det mod som krävs för att misslyckas. De är öppna och erkänner sina egna misstag och ännu viktigare, de firar misslyckanden andra gör. De puffar och knuffar sina kamrater mot riskfyllda och obehagliga positioner men ser alltid till att skydda dem. De lägger ned den tid och det engagemang som krävs för att lära känna sina kamrater djupare än vad som krävs för projektet för att kunna ge dem individuellt stöd och för att ge perspektiv på misslyckanden. När vi upptäcker hur lyckligt lottade vi är som får arbeta med dessa utmaningar förminskas motgångar och misslyckanden.

” Skjut i stället upp armarna i luften och utbrist: ”Tada, jag, eller du, har misslyckats!”

Testa nu det här: nästa gång en kollega gör fel eller begår ett misstag – straffa inte dig själv eller kollegan. Försök inte ens att fixa misstaget med en gång eller ställa något till rätta. Skjut istället upp armarna i luften och utbrist "tada, jag (eller du) har misslyckats!". Tro mig, genom att förändra din fysiska reaktion på misslyckanden så kan du förändra din emotionella också.

Avslutningsvis: våra bästa studenter förstår att innovation är mer än en tankeverksamhet. Hela människans inneboende potential, samtliga förmågor, behöver tas i anspråk. Detta inbegriper känslor, föräningar, sinnesstämningar, tidigare erfarenheter och passioner. Genom att vara optimister och säga "ja, och..." och fira misslyckanden så ger de prov på äkthet och sårbarhet på ett sätt som får deras studiekamrater att åstadkomma fenomenala resultat.

Börja skapa en ny framtid redan idag! Förändring måste naturligtvis starta med dig men om det lyckas eller inte kommer bero på din förmåga att frigöra andras kreativitet. Det enda sättet att bryta status quo är genom att testa något nytt och se om det flyger. Vissa saker som jag ber dig testa kan verka töntiga, läskiga, skumma eller udda. Några innebär risker. Och det är den risken du måste ta om du vill skapa den kultur du vill ha och verka i.

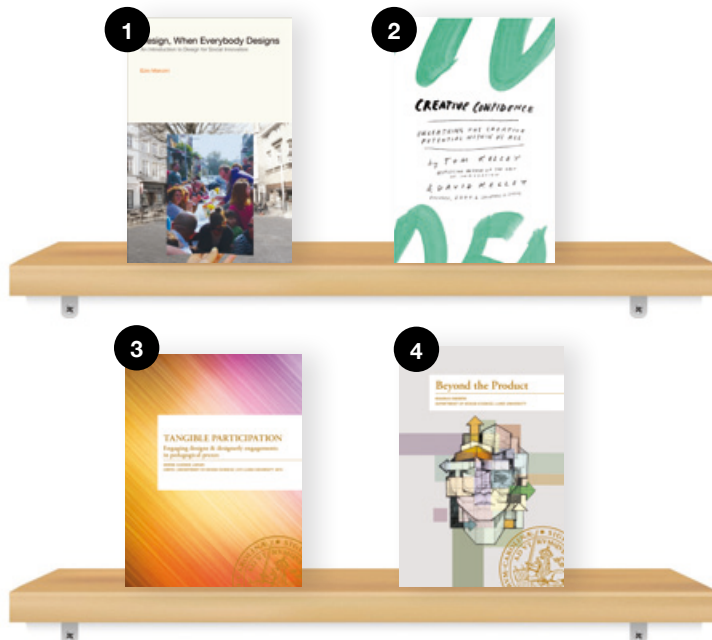
Erik Olesund är lärare på Hasso Plattner Institute of Design (d.school) på Stanford University i Kalifornien, USA. Han undervisar avgångselever i "design thinking" och hur det förhåller sig till social innovation och improvisationsteater.

Följ honom på Twitter @olesund eller mejla honom på: erik@dschool.stanford.edu.

Bokhyllan

Här är några böcker och skrifter vi rekommenderar för att bygga en förståelse för hur design kan användas som strategisk resurs i skapandet av framtidens lösningar.

- 1 **Design, When Everybody Designs**
Ezio Manzini (2015)
- 2 **Creative Confidence – Unleashing the Creative Potential Within Us All**
Tom & David Kelly (2013)
- 3 **Tangible Participation**
Henrik Svarrer Larsen (2015)
- 4 **Beyond the Product**
Magnus Eneberg (2015)



EVENT & KONFERENS

Utblick

24-27 september 2015
Bokmässan – Designtema
på Forskartorget
GÖTEBORG, SVERIGE
www.forskartorget.se

2-3 oktober 2015
A Journey To Value, 8th Service Design Global Conference
NEW YORK CITY, USA
www.service-design-conference.com

21-24 oktober 2015
Les Ateliers De la Recherche en Design (ARD 10)
MONTREAL, KANADA
www.montreal2015.les-ard.org

2-5 november 2015
IASDR Congress 2015
BRISBANE, AUSTRALIEN
www.iasdr.org

4-6 november 2015
DSM 2015 - 17th International DSM Conference
FORT WORTH, TEXAS, USA
www.dsm-conference.org

4-6 november 2015
PARSE – the 1st Biennial Research Conference
GÖTEBORG, SVERIGE
www.parsejournal.com/conference

9-10 november 2015
Innovation Theory and the (re)foundations of Management Workshop
MINES PARISTECH, PARIS, FRANCE
www.designsociety.org/

24-25 november 2015
Social Innovation Summit
MALMÖ, SVERIGE
www.sisummit.se
#sisummit15



2-3 december, 2015
Service Convention Sweden
KARLSTAD, SVERIGE
Tjänsteinnovation riktad till den offentliga och privata välfärdssektorn.
www.serviceconventionsweden.se

25-27 februari 2016
Tenth International Conference on Design Principles and Practices
RIO DE JANEIRO, BRASILIEN
www.designprinciplesandpractices.com

16-19 maj 2016
14th International Design Conference
CAVTAT, DUBROVNIK, KROATIEN
www.designconference.org

24-26 maj 2016
ServDes 2016
KÖPENHAMN, DANMARK
www.servdes.org/conference-2016-copenhagen

Social Innovation Summit, Malmö 2014

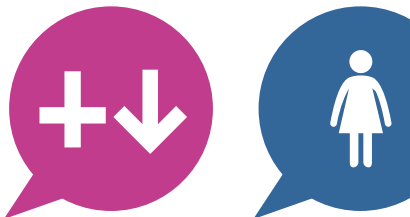
4

Design: notiser

Event

Bok och Bibliotek 2015

Under årets bokmässan som går av stapeln i Göteborg den 24-27 september kommer SVID tillsammans med de andra aktörerna i People Powered Future presentera design och designforskning i anslutning till Forskartorget monter. På årets Forskartorg presenteras ett 80-tal tvär- och populärvetenskapliga program av universitet, högskolor, stiftelser, myndigheter, företag, organisationer och bokförlag. I designmontern kommer besökarna på bokmässan att kunna träffa designer, designforskare, designdoktorer och designstudenter. Fredagen den 25:e september blir en heldag som startar med designfrukost på Forskartorget och avslutas med FORM-fest på Röhsska museet. I montern deltar SVID, Designfakulteten, Svensk Form, ArkDes och projektet Omforma med flera.



Konferens

Genusdriven social innovation

Den 19 augusti hölls konferensen Genusdriven social innovation i teori och praktik på Färgfabriken i Stockholm. Projektet som avslutades sista augusti 2015 har haft till syfte att pröva, analysera och utveckla metoder för genusdriven social innovation och är ett samarbete mellan Luleå tekniska universitet, Stiftelsen Svensk Industridesign och organisationerna Winnet, Magma och Leia. Genusdriven social innovation definieras i projektet som nytänkande arbetssätt för

att innovations- och företagsfrämjande verksamheter bättre ska kunna hjälpa kvinnor att förverkliga sina idéer. Det problem som identifierats av deltagande organisationer och forskare är att Sveriges innovations- och företagsstödande system genomsyras av maskulina normer som främst har förmått att stötta förverkligandet av affärs- och innovationsidéer i form av tekniska produktinnovationer bland män i mansdominerade branscher.

Platsinnovation

Attraktiv genom design

Det finns många goda exempel på platser som har utvecklats och blivit mer attraktiva genom design. En av de mest framgångsrika är Kolding i Danmark. Där har man beslutat att arbeta med visionen "Vi designar för livet". Det innebär att design ska genomsyra all kommunal verksamhet, till exempel sophämtning, barnomsorg och äldreomsorg. Den 22-23 oktober arrangerar SVID i samarbete med Intressentföreningen en studieresa till Kolding. På programmet står bland annat besök på House of Design, en designinkubator som har till syfte att hitta nya tankesätt som gör näringslivet mer effektivt, Trapholt Design och Art Museum samt Koldings nyöppnade universitet, Syddansk Universitet, som är byggt av Henning Larsen Architects. Kontakta Helena Karlberg, programansvarig för design och destination på SVID för mer detaljerat program samt prisuppgifter.

Nyindustrialisering

Regeringens Advisory Board

Regeringen har tillsatt ett advisory board med fyra personer från olika delar av svensk industri för att stödja regeringen i arbetet med Sveriges nyindustrialisering och för att bistå i Sveriges investeringsfrämjande. En av de fyra personerna är SVID:s ordförande Lisa Lindström, som även är vd för Doberman.

– Jag fick frågan om jag ville vara med

och utveckla Sverige som industriland i advisory board-form. Och det passar bra eftersom det är ett för komplext uppdrag för en person. Jag vill använda min kompetens för att utveckla vårt land, så då svarade jag ja, säger Lisa Lindström i en intervju med tidningen Resumé.

– Det finns ett fantastiskt ingenjörskunnande i Sverige. Det vi kan kring digitaliseringen är helt avgörande för att vi ska lyckas vara konkurrenskraftiga globalt. Vår bransch är jätteduktig på design och att göra svåra saker lättbegripliga. I en värld av automatisering är det ändå fortfarande människor som ska använda sig av tjänsterna, säger Lisa Lindström. Näringsministerns advisory board består av **Olof Persson**, med förflutet bland annat som koncernchef på AB Volvo, **Lisa Lindström**, vd på Doberman, **Pia Sandvik**, ordförande i RISE och med förflutet bland annat som rektor vid Luleå tekniska universitet samt **Karl-Gustav Ramström**, vd på Prevas.



Foto: Emil Nordin



Ansvarig Utgivare: Robin Edman, vd SVID **Redaktör:** Eva-Karin Anderman, projektledare, SVID, eva-karin.anderman@svid.se.
Forskningsredaktör: Lisbeth Svengren Holm, Högskolan för Design och Konsthantverk, Göteborgs Universitet, lisbeth.svengren.holm@gu.se.
Skribenter: Lotta Jonson, Susanne Helgeson, Lena Lidberg, Erik Olesund. **Översättning:** Fenela Childs, Alexander Johansson.
Grafisk form: Ulrika Lundin. **Omslag:** Mischa Keijser, Getty Images. **Foto redaktörsanteckningar:** Henning Eklund. **Swedish Design Research Journal** publicerar forskningsrelaterade artiklar och forskningsartiklar inom designområdet. Alla forskningsartiklar granskas av en akademisk redaktionskommitté före publicering. Journalen ges ut på svenska och engelska.