EN FOLDER OM NYUDDANNEDE DESIGNERES KARRIEREMULIGHEDER

FÆRDIGUDDANNET DESIGNER - OG HVAD SÅ

Drømmen om et langt og lykkeligt designerliv

Rigtigt mange af dem, der tager en designuddannelse – hvad enten det er fra en af de fire "traditionelle" uddannelser i København, Kolding eller Århus, eller en af de mange nyere uddannelser i Sønderborg, Aalborg eller Odense, Herning, Haderslev eller København - eller måske udenfor Danmarks grænser; et stort flertal - går direkte ud i en eller anden form for professionel beskæftigelse.

I mange tilfælde er jobbet sikret, eller planerne om egen virksomhed på plads allerede inden afgang. Og intet er bedre end det.

Nogen, derimod, og desværre mange flere end godt er, kommer ud efter tre eller fem års studie som designer - af den ene eller anden slags - uden andet end drømmen om et langt og lykkeligt designerliv. Uden en egentlig forestilling om, hvad der findes af muligheder der ude, og om hvad, der skal til for at komme i gang med en form for karriere.

Danske Designere har samlet nogle af de mange erfaringer andre designere har gjort sig og koblet dem med den viden vi har om hvilke forventninger markedet - det være sig markedet for designydelser såvel som arbejdsmarkedet - har til en designers mange forskellige kompetencer; både specifikt designfaglige og mere generelle professionelle, personlige og sociale kompetencer.

LIVET SKULLE GERNE KUNNE RUMME LIDT AF DET HELE

DESIGN SOM FAG, METODE OG PROFESSIONEL IDENTITET

Design som begreb, faglighed og profession har udviklet sig markant i løbet af de sidste 50-60 år - fra den gang design primært handlet om at fortolke nationale værdier ind i møbler og brugskunst til i dag, hvor designbegrebet - udover de klassiske discipliner - også indbefatter en række specialer som servicedesign og brugerinterfaces, design planning og design management, projektledelse og organisationsdesign, facilitering af processer og både materiel og immateriel prototyping. Hvilket naturligvis kræver en helt anden grad af bevidste valg i forhold til hvad man skal være god til og hvori ens egen konkurrenceevne skal ligge.

Som afgænger fra en designuddannelse, står mange i situationen, hvor de føler sig "færdig - og endnu ikke begyndt". Med mindre man allerede i løbet af uddannelsen har fundet ud af - ved egen eller væd andres hjælp - hvad man er god til og hvor der er et behov for de kompetencer, man har tilegnet sig, vil et ganske oplagt spørgsmål i situationen være "Hvilke muligheder har jeg egentlig?"

Det helt korte svar er, at det er der næsten ingen grænser for. Som designer kan man bidrage og skabe værdi i en utroligt bred vifte af sammenhænge, i en mangfoldighed af forskellige roller og næsten uafhængigt af, hvilken faglig profil man har oparbejdet under ens uddannelse. Den vigtigste forudsætning er imidlertid, at man er villig til at forholde sig åbent til, hvad det er man kan, til hvilke ambitioner man nærer og til ens faglige og fremtidige, professionelle identitet. Hvis man startede som studerende med en drøm om at blive en stjerne på den internationale designhimmel og - med mindre, naturligvis, at man rent faktisk tilhører den lille promille af designprofessionen, der rent faktisk bærer en stjerne i sig - insisterer på at fastholde drømmen i stedet for at erstatte den med en mere realistisk ambition, har man i realiteten valgt en professionel tilværelse med flere skuffelser end sejre og med betydeligt mere modbakke end medgang. Til gengæld er det som designer både legalt og - i forhold til de fleste andre professioner - fuldt ud muligt at rent faktisk designe sine egen karrieremuligheder.

FØRST LIDT OM DESIGN

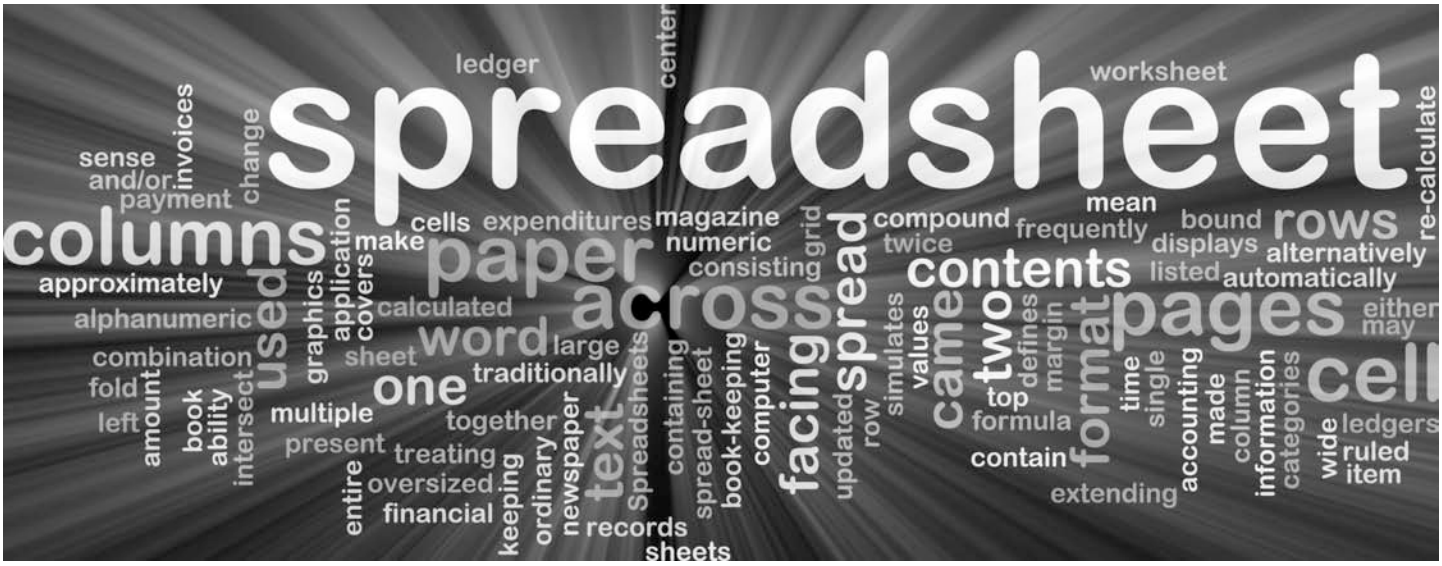
I mange år har man diskuteret, hvad design er. Vi synes det er mere interessant at diskutere hvad design kan...

Design gør noget ved ting - artefakter - fysiske objekter. Så langt, så godt. Design kan være med til at forskønne, forenkle og forklare et produkt, med mulige gevinster både for producenten, for distributions- og salgsleddet og for brugeren i ordets bredeste forstand. Ingen er længere i tvivl om, at det er tilfældet. Men man kan diskutere design ud fra mange forskellige vinkler og målestokke. En tilgang er at fokusere på den økonomiske værdiskabning alene. Vi vil gerne at hensynet til bundlinien, til den enkelte bruger og til fællesskabet og naturen går op i en højere enhed. ”Design for profit”, ”design for people og ”design for planet”.

Design for profit

Designs betydning for virksomhedernes konkurrencekraft er efterhånden hævet over enhver tvivl. Alle undersøgelser viser det samme; strategisk funderet brug af design gavner virksomhedens bundlinie. Og forklaringen er enkel nok; design handler om at skabe attraktion og meningsfyldte relationer - begge dele afgørende faktorer i forhold til at skaffe flere og gladere "kunder i butikken". Men profit handler ikke bare om at sælge mere - det handler også om at gøre ting smartere. At vælge bedre egnede materialer og besparende arbejdsprocesser, at udnytte det eksisterende produktionsapparat eller de menneskelige ressourcer på en bedre måde samt at minimere virksomhedens eller forvaltningens investeringsbehov ved at tænke nye relationer eller nye arbejdsgange frem for nye maskiner og nye medarbejdere. Med andre ord om at spare både tid, penge og menneskelige ressourcer.

Design handler altså om at tænke nyt - ikke bare i forhold til det enkelte produkt eller den enkelte ydelse, men også i forhold til produktion, organisatoriske processer, arbejdsmiljø og kommunikation - alle de faktorer der sikrer en virksomhed eller organisation større konkurrencekraft og bedre lønsomhed.



Design for people

Design har altid, og længe før begreber som brugerdreven innovation og brugercentreret design blev "opfundet", taget udgangspunkt i det enkelte menneskes ønsker og fantasier, erkendte og uerkendte behov. Når de menneskelige hensyn bliver tillagt lige så stor vægt som de økonomiske, vil løsningen ofte være præget af umiddelbar genkendelighed og accept hos brugerne - af mange forskellige årsager.

Design tager hensyn til brugerens sanselige oplevelse. Ikke kun den visuelle, men den samlede oplevelse af, at løsningen kalder på en sanselig reaktion - ikke nødvendigvis baseret på de rationelle aspekter. Derudover handler design om inddragelse, inklusion og sammenhængskraft, om at gøre produkter og ydelser til reelle alternativer også for de, der i mange andre sammenhænge holdes udenfor på grund af fysisk eller psykisk forskellighed fra flertallet og om at gøre de mange valg, vi stilles overfor i løbet af en dag nemmere ved at synliggøre, hvilke reelle alternativer vi står overfor. Hvis en løsning afstedkommer en æstetisk resonans hos brugeren, vil den også ganske automatisk opleves relevant, og den vil appellere til en eller anden form for engagement. Desuden hjælper godt design den enkelte til at aflæse de produkter, de omgivelser og den kommunikation vi møder i det daglige. En grundlæggende forståelse for designs rolle er således en vigtig forudsætning for at finde rundt og føle sig tilpas.

Design for planet

Nogle af de største udfordringer, vi står overfor, knytter sig til klodens overlevelse. Design og designere kan ikke i sig selv redde hverken planeten eller menneskeheden. Men design og designere kan gøre en væsentlig forskel og være med til, at vi bevæger os hen imod nogle af de mere optimistiske i stedet for de mest nedslående fremtidsscenarier.

Design handler om at gøre ét valg attraktivt frem for et andet; et ansvarligt valg mere attraktivt end et mindre ansvarligt valg. Og eftersom fremtiden ikke alene kan reddes ved hjælp af teknologisk innovation, vil netop designernes bud være med til at påvirke, hvilke behov blandt andet teknologien i fremtiden skal opfylde. Det er ikke alle designere, der har muligheder eller forudsætninger for at beskæftige sig med de helt store, globale og systemiske problemer. Men det betyder ikke, at de ikke har mulighed for at påvirke klodens fremtid i kraft af deres arbejde. Mange designere arbejder målrettet og meget bevidst med at indarbejde bæredygtige løsninger og optimere de produkter, ydelser eller miljøer, de udvikler, ud fra de rammer, opgaven giver. For eksempel betyder bevidst satsning på mindre kompleksitet i produktets sammensætning nemmere og større sandsynlighed for genanvendelighed, mindre materialeforbrug og lavere energiforbrug i bearbejdningsfasen.

Men først og fremmest er designs vigtigste opgave at gøre den bedste og mest ansvarlige løsning – uanset om den er baseret på teknologisk eller designerens egen innovation – til det mest attraktive alternativ.

SÅ LIDT OM NOGLE AF DE GRUNDLÆGGENDE VALG MAN STILLES OVERFOR

Specialist eller generalist

Et af de spørgsmål man som designuddannet bør stille sig selv er, hvor bredt eller smalt man ønsker at favne. Begge valg åbner op for rigtigt gode muligheder, men i forskellige sammenhænge og under forskellige forudsætninger. Rent faktisk betyder "specialist" at man er ekspert på en lille del af et større felt. Indenfor lægevidenskaben er man specialist, hvis man er øjenlæge eller ortopæd, i modsætning til for eksempel at være almenpraktiserende. Som designer har man historisk "specialiseret" sig i enten produktdesign/industriel design, grafisk design, møbel og/eller rum. Sådan var det bare. Men, sådan er det - i hvert fald helt overordnet betragtet - ikke længere...

Naturligvis er der stadig nogen, der vælger "grafisk design" som deres felt men et moderne marked vil have en forventning om, at i hvert fald nogen er betydeligt mere specifik end som så - at de er spidskompetente indenfor smalle nicher grafisk design - eller kommunikationsdesign, som mange vælger at kalde området. Man kan for eksempel specialisere sig i webdesign, i mærkevareidentitet, i emballagedesign, i wayfinding eller i posterdesign, som blot ganske få eksempler. Ligeledes vil man som industriel designer have mulighed for at specialisere sig inden for en specifik sektor eller produktkategori, en specifik produktionsteknologi eller et specifikt materiale. Og for indretningsarkitekter kan specialiseringen tage udgangspunkt i forskellige funktioner eller miljøer, kundetyper eller samarbejdsrelationer. Så, man kan altså vælge at være industriel designer eller man kan vælge at være specialist på design af medicotekniske måleinstrumenter. Man kan vælge at være grafisk designer eller at være specialist på grafik til håndholdte digitale platforme. Og, man kan vælge at være indretningsarkitekt - bredt beset, eller man kan vælge at specialisere sig på indretning af hospitaler og andre behandlings-miljøer. Og så kan man med afsæt i ens designfaglighed, de metoder man repræsenterer og de problemer eller processer man mener at have noget at bidrage til - vælge at ind-tage - eller i det mindste arbejde hen imod en professionel rolle som specialist i forhold til alt fra organisatoriske udfordringer og nye forretningsmodeller til innovations- og udviklingsforløb. Men, man skal være bevidst om, hvad man vælger og om hvilken historie, man vælger at fortælle.

Selvstændig eller ansat

Et andet valg - som i stor udstrækning har sammenhæng med ovennævnte er om man "er til" at være selvstændig eller om man vil have det bedre som ansat - uden ansvaret for selv at skabe en omsætning, og uden den konstante usikkerhed om, hvorvidt der er penge til næste måneds husleje. Valget skal gøres ud fra hvad man ønsker sig mest, men også ud fra, hvad men egner sig bedst til. At være iværksætter - eller i hvert fald at lykkes som iværksætter - kræver noget helt andet end at fylde en på forhånd defineret rolle i en etableret virksomhed med ledelse og kollegaer og en etableret kultur.

SELVSTÆNDIG "TEGNESTUE"

Som selvstændig skal du:

- have en klart formuleret faglig identitet og en realistisk forestilling om, at den kan bære en selvstændig virksomhed
- have evnen til at overbevise en kunde om, at du kan tilføre hans virksomhed værdi i kraft af dine kompetencer - gang på gang
- have is i maven og styrke til at tackle skuffelsen ved at ikke være den, der bliver valgt til at løse opgaven eller få ordren - gang på gang
- være forberedt på, at en rigtig stor del af din tid vil gå med til opgaver, der ikke umiddelbart har meget at gøre med din faglige baggrund
- være udfarende og opsøgende, både i forhold til mulige kunder, til mulige samarbejdspartnere, til kollegaer og rådgivere, og til alle de andre, der kan være med til at hjælpe din virksomhed på vej
- have evnen til at formulere en strategi og styr nok på tilværelsen - inklusive økonomien - til at nå eller løbende justere de mål og den indsats den bygger på; faglige og professionelle, såvel som økonomiske
- være bevidst om sammenhængen mellem det du leverer, den du er, det billede du tegner af din virksomhed og dine chancer for succes
- være i stand til at sikre dig en fornuftig og forsvarlig tilværelse, selv om din virksomhed ikke udvikler sig som du gerne vil - dels ved at ikke løbe større risici end nødvendigt, og dels ved altid være åben for at gribe til plan B

- HVILKET FORUDSÆTTER, AT DU OGSÅ HAR EN PLAN B...

Det, at drive egen virksomhed kan være spændende og meget givtigt - ud over at være udfordrende. Derfor ville det være uforsvarligt at fraråde opstart af egen virksomhed. Til gengæld er der alt for mange, der starter egen virksomhed uden at have den fornødne viden og indsigt, uden at være forberedt på hvor hårdt det kan være, og uden at have en egentlig idé med det, at være selvstændig. Mange har simpelthen, ganske uden at have valgt det bevidst, pludselig befundet sig i en rolle som iværksætter - nok mere af nød end af lyst. Enten fordi det bare blev sådan, eller fordi de ikke havde forestillet sig, at der rigtigt fandtes alternativer. Det gør det imidlertid, men også alternativet, nemlig det at finde ansættelse i et job, hvor ens faglighed kan udfolde sig, stiller krav til dig som designer.

CASE # 1

JONATHAN ØRNSTRUP

INDUSTRIEL DESIGNER MDD. AFGANG FRA ARKITEKTSKOLEN AARHUS 2005. ETABLEREDE I SAMME ÅR DESIGN PARTNERS SAMMEN MED TO KOLLEGER – ER I DAG TILBAGE I ROLLEN SOM SELVSTÆNDIG DESIGNER. INTERVIEWET ER FORETAGET MENS JONATHAN STADIG VAR PARTNER I VIRKSOMHEDEN.

Hvorfor arbejder du, der hvor du gør - er det et bevidst valg at have startet egen virksomhed? Hvilke fordele og ulemper oplever du?

Der opstod mulighed for at lave nogle projekter kort efter min afgang fra Arkitektskolen Aarhus, og det ledte naturligt til at etablere vores egen virksomhed. Vi kunne have fundet jobs, efter at vi havde gennemført projekterne, men det var sjovt at være herre i eget hus, så vi fandt flere opgaver og startede virksomhed lige så stille hen ad vejen. På den måde var det ikke så bevidst et valg som noget, der bare skete. Fordelene ved egen virksomhed er jo lette at få øje på, synes jeg, vi bestemmer selv, hvad vi vil arbejde med til en vis grad, og vi løser opgaverne, som vi mener er bedst. Det giver en meget høj grad af tilfredshed i arbejdsdagen. Vi kan også selv bestemme, hvilken slags tegnestue vi vil være, og vi har en meget ligefrem og åben arbejdsplads, fordi vi godt kan lide at omgås på den måde. Ulemper er der selvfølgelig også, for eksempel er der en del arbejde, der intet har med design og udvikling at gøre, som jeg syntes er ret kedeligt.

Hvordan kan du bruge din designfaglige bagage fra uddannelsen ude i virkeligheden?

Det kan jeg jo i min faglighed, altså når jeg udfører projekter for kunder. Derudover er der jo virkelig mange andre ting, som jeg har lært siden hen, for eksempel projektstyring, forventningsstyring, alle de egenskaber, der skal til for at komme i kontakt med kunder, lede medarbejdere og administration i driften af virksomheden. Min uddannelse har forberedt mig på en vigtig og central del, men i virkeligheden også kun en lille del af mit job.

Hvilken ambition har du med dit design / din karriere?

Jeg har ambitioner om, at virksomheden skal vokse igennem gode projekter, der skaber værdi for mine kunder og dermed også for mig selv. Jeg ønsker at fortsætte med at udvikle mig selv og hele tiden forbedre mine evner inden for de områder, hvor jeg kan se, at virksomheden får gavn. Jeg ønsker at arbejde med udfordrende projekter, der beriger min professionelle hverdag.

ANSAT I ELLER UDEN FOR DESIGNBRANCHEN

Grundlæggende set er der to "slags" ansættelse for designere, der i deres udgangspunkt er meget forskellige - nemlig ansættelse i designbranchen, hvor man vil opleve et fagligt fællesskab med flere, og ofte overvejende, ligesindede fagligheder og - som noget ganske andet, ansættelse i producerende virksomheder, handels- eller servicevirksomheder, institutioner eller offentlige myndigheder. Her vil designeren ofte være den eneste eller en ud af ganske få medarbejdere med netop designfaglig baggrund.

De to slags ansættelse adskiller sig på mange måder, men uanset om man er omgivet med andre designere eller ej, er det at være en ud af mange ansatte stille helt andre krav til en end det at starte og drive egen virksomhed, hvor man selv sætter præmisserne:

Som ansat skal du

- have en klart formuleret faglig identitet og evnen til at forsvare den i et kollegium bestående af en række andre fagligheder og/eller tilgange til ens egen faglighed
- have evnen til at overbevise en virksomhed om, at du kan tilføre den værdi i kraft af dine kompetencer og dit bidrag til dens kultur
- være forberedt på, at ens faglige tilgang til en situation ikke altid er den, der bliver valgt - og evnen til at spille med på de præmisser andre fagpersoner måtte have sat
- være forberedt på, at man ikke nødvendigvis får lov eller lejlighed til at følge en opgave fra begyndelse til slut og på, at man ret ofte vil befinde sig i rollen som underleverandør til andre kollegaer, andre leverandører eller nogen i den virksomhed opgaven løses for
- vide, at ens ansættelse - og dermed ens professionelle situation - ikke nødvendigvis kun afhænger af den værdi man selv producerer eller kvaliteten på det arbejde man leverer, men ofte også på en række "uvedkommende" forhold som udskiftning i ledelsen, økonomiske udsving, strategiske skift eller andre forhold, du som designer har ringe eller ingen indflydelse på
- være bevidst om, at du som designer kun i de færreste tilfælde vil blive fremhævet som ophavsmand eller -kvinde til en løsning - uanset hvor genial eller afgørende for virksomhedens succes den måtte være
- vide at du fraskriver sig alle rettigheder til dine frembringelser i bytte for en fast indtægt og en ordnet tilværelse

TILVÆRELSEN SOM ANSAT GIVER MANGE STØRRE OVERSKUD TIL FAMILIELIV OG ANDRE AKTIVITETER – MEN MINDRE FLEKSIBILITET

CASE # II

ROBERT DANIEL NAGY

GRAFISK DESIGNER MDD. AFGANG FRA SKOLEN FOR VISUEL KOMMUNIKATION 2007. ANSAT HOS SCANDINAVIAN DESIGNLAB, DER HAR 9 ANSATTE, FORUDEN EN RÆKKE TILKNYTTEDE FREELANCERE.

Hvorfor arbejder du der, hvor du gør? Er det et bevist valg at være ansat? Hvilke fordele og ulemper oplever du?

Jeg startede i praktik på Scandinavian DesignLab i 2006 og følte straks, at dette var et behageligt og visionært sted, hvor jeg virkelig ville få gode mulighed for at udvikle mig indenfor mit fag. Så jeg blev også ansat, da jeg var færdig med min uddannelse. Det er bestemt et bevidst valg, at jeg er ansat i et større bureau. Hovedsageligt fordi jeg kan lære meget mere ved at arbejde sammen med andre. Til daglig arbejder jeg tæt sammen med den kreative direktør, projektledere og rentegnere. Det at arbejde så tæt sammen med andre virkelig dygtige medarbejder gør, at jeg føler jeg mig udfordret på en helt anden måde, end hvis jeg havde siddet alene med en opgave.

Desuden giver det at være ansat i en etableret virksomhed mulighed for, at man kan arbejde med en meget bred vifte af kunder. Den ene uge kan jeg sidde og designe en jubilæumsbog til et smykkefirma for nogle uger efter at designe en kaffeemballage til det nordiske marked eller skabe en visuel identitet til et stort teater i København. Jeg nyder virkelig at arbejde så bredt med meget forskellige opgaver – det er udfordrende hele tiden at være på dybt vand, og det gør, at jeg hele tiden presser mig selv til at levere mit bedste. Som ansat bruger jeg stort set 100 procent af min arbejdstid på at designe og være kreativ, og jeg behøver ikke bekymre mig om at skaffe nye kunder og virksomhedens generelle drift. Desuden er der en vis tryghed i at få sin faste lønseddel hver måned.

Selvfølgelig er der nogle vilkår man må indordne sig under, når man er ansat et større sted. F.eks. møder jeg kl. 9 og har fri kl. 17, hvilket tvinger én til at styre sin kreativitet. I skolen arbejdede jeg altid om natten, og det var også udfordrende i begyndelsen at tvinge mig selv til at komme op med gode ideer allerede fra morgenstunden, når man nu var vant til først at starte den kreative proces efter frokost. Men det er den form for arbejdsmønster, man bliver nødt til at presse sig selv til, når andre, som f.eks. projektledere, rentegnere etc. er afhængige af, at du kan levere, når de også leverer.

Hvordan kan du bruge din designfaglige bagage fra uddannelsen ude i virkeligheden?

Da jeg blev færdig med min professionsbachelor fra Skolen for Visuel Kommunikation i Haderslev, troede jeg, at "nu var jeg en færdiguddannet grafisk designer", men det er efterfølgende gået op for mig, at man i skolen udelukkende lærer det fundamentale og det at bruge værktøjerne. Det egentlige uddannelsesforløb begynder først for alvor, når man kommer ud i den virkelige verden og prøver kræfter med rigtige deadlines og rigtige kunder.

Hvilken ambition har du med dit design / din karriere?

Jeg synes selv, at jeg har store ambitioner. Jeg elsker mit arbejde – mest af alt fordi det ikke føles som "et arbejde". Jeg forsøger hele tiden at udfordre både opgave, kunde og mig selv.

Jeg vil bestemt ikke lægge skjul på, at jeg går med tanken om en dag at have mit eget sted. Allerede da jeg blev færdig, legede jeg også med tanken om at gå sammen med nogle venner og starte vores eget bureau, men efter at have arbejdet i et større designbureau i nogle år, er jeg glad for, at jeg ikke gjorde det lige der – mest af alt, fordi jeg kan se, hvor meget jeg har fået ud af at være et sted, hvor jeg hele tiden kan sparre med dygtige kolleger, som har lært mig alt fra at tænke strategisk og udfordre både mig selv og kunder. Jeg har også nogle ambitioner om en dag at arbejde for et stort bureau uden for landets grænser, igen for at udfordre mig selv i forhold til mit fag. Jeg tror, at jeg vil fortsætte som ansat, så længe jeg bliver udfordret og ikke føler, at jeg sidder fast i mit udviklingsforløb. Der skal nok være tid til at starte sit eget en dag. Jeg skal trods alt leve af det her resten af livet.

AT VÆRE EN DEL AF EN MULTIDISCIPLINÆR ORGANISATION ER LIDT SOM AT SPILLE I ET SYMFONIORKESTER – I MODSÆTNING TIL AT FORFØLGE EN KARRIERE SOM SOLIST

CASE # III

KATHRINE MALTBÆK JENSEN

CIVILINGENIØR, INDUSTRIEL DESIGNER MDD. AFGANG FRA AALBORG UNIVERSITET, ARKITEKTUR & DESIGN 2009. ANSAT I EN TO-ÅRIG PROJEKTLEDERSTILLING I MILJØSTYRELSEN.

Hvorfor arbejder du, der hvor du gør? Er det bevidst valg at være ansat uden for designbranchen? Hvilke fordele og ulemper oplever du?

Jeg valgte mit nuværende arbejde, fordi jeg havde et fagligt ønske om at arbejde med servicedesign, at bruge designprocesserne/metoderne til udvikling i nye sammenhænge, at tænke mere strategisk og forretningsmæssigt og samtidig være ansat internt i en større organisation. At jeg skulle ende i en statsinstitution havde jeg ikke selv forventet, da jeg startede på min uddannelse, men jeg er meget glad for at prøve det og se, hvordan jeg også kan bruge mine kompetencer. For mig var det derfor et bevidst valg at gå udenom designbranchen i første omgang. Jeg følte ikke, at jeg med min blanding af businessorienterede interesser og designmæssige kompetencer umiddelbart hørte til i branchen, men jeg vil slet ikke afskrive, at jeg med tiden finder tilbage til branchen.

Fordelene ved at være ansat i uden for designbranchen er:

- At man lærer meget om livet i en stats institution/organisationen og det politiske liv indefra.
- At man må udvikle nye kompetencer for at få ideer igennem systemet/bureaukratiet.
- At man tilfører nye kompetencer i form af metoder, arbejdsformer, anderledes tænkning.
- At der er masser af spændende udfordringer, hvor designmetoderne kan bruges – som jeg ikke lige tænkte over på studiet.
- At jeg har fået mange nye kompetencer inden for projektledelse og håndtering af eksterne konsulenter – bl.a. lave business-cases, forundersøgelser, udbud, kontrakter m.m.
- At der i mit arbejde er gode muligheder for kompetenceudvikling efter eget valg.

Ulemperne ved at være ansat uden for designbranchen er:

- En af udfordringerne ved at arbejde i en større organisation er at få det nye til at passe ind i de eksisterende kasser – man må udfordre det eksisterende system.
- At man skal oversætte "designsproget", så det bliver forståeligt for resten af organisationen, og dermed også argumentere for metoderne/processerne
- At jeg er næsten alene om at kende til designs muligheder – det kan være svært at få intern sparring på ideer/metoder (men det kan man ofte finde andre steder).

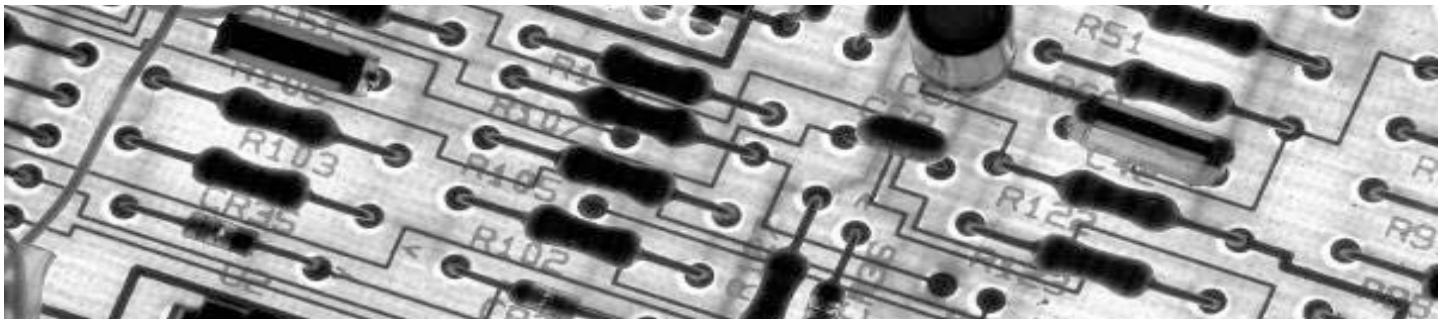
Hvordan kan du bruge din designfaglige bagage fra uddannelsen ude i virkeligheden?

Jeg bruger metoderne fra min baggrund i mange forskellige sammenhænge. En af de ting, som jeg bruger meget er de grafiske egenskaber som visualisering af problemstillinger, mulige løsninger, procesforløb eller blot til at lave nye interne vejledninger. Noget andet jeg ofte bruger er, hvordan man sammensætter workshops med forskellige små metoder/ øvelser undervejs, eksempelvis når det kommende år skal planlægges, eller når der skal udarbejdes spilleregler eller lignende i afdelingen. Men jeg er også projektleder for bl.a. udviklingen af nye moduler til vores hjemmeside, så i den sammenhæng er det både brugerundersøgelser, prototypeudvikling, test m.m., jeg bruger fra min designbaggrund.

Hvilke ambitioner har du med din karriere?

Min nuværende ansættelse er en 2-årig projektlederstilling, som allerede har givet mig mange nye kompetencer, erfaring og viden, som jeg gerne vil arbejde videre med. Det håber jeg på, kan være med til at åbne op for endnu flere jobmuligheder, end jeg havde som ny designuddannet. Jeg har ikke nogen fast karriereplan, men i stedet mange ting jeg gerne vil prøve af. Nu hvor jeg har prøvet at arbejde i en statsinstitution, er det jo nærliggende også at prøve at arbejde i det private – enten i et rådgivende firma, hvor jeg kan bruge mit kendskab til det offentlige eller i en anden større dansk virksomhed som projektleder.

Derudover er jeg meget interesseret i, at designmetoderne/processerne kan bruges i andre sammenhænge end til udvikling af eksempelvis produkter, så hvem ved, om man en dag dykker mere ned i en nærmere undersøgelse af dette?



DE FLESTE STARTER MED EN COCKTAIL

Lige som et godt måltid, starter de fleste designerkarrierer imidlertid med en cocktail; en skøn blanding af en række forskellige og komplementære ingredienser. Desværre kan det være svært at få en kombination af ansættelse, eksperimentelt værksteds-arbejde, freelance-arbejde og egen virksomhed til at gå op. Oven i købet er dagpenge-regler og hele arbejdsmarkedsstrukturen baseret på en ret gammeldags forestilling om, at man enten er i arbejde – hvilket vil sige 37 timer og overenskomstmæssige vilkår – eller så er man arbejdsløs. Et system som dybest set undergraver kreativt virke, men som mange nyuddannede designere indtil videre er nødt til at forholde sig til.

CASE # IV

CASE: LINE DEPPING

MØBELDESIGNER MDD. AFGANG FRA DANMARKS DESIGNSKOLE 2007. ARBEJDER MED UDSTILLINGSPROJEKTER, DESIGNER MØBLER OG ER ANSAT PÅ HALV TID HOS MØBELDESIGNER MDD CECILIE MANZ.

Er det et bevidst valg med kombination af ansættelse og selvstændigt arbejde? Hvilke fordele og ulemper oplever du?

Da jeg tog afgang fra Designskolen, var det et bevidst valg, at jeg gerne ville arbejde deltid hos en designer og fortsat have tid til at lave egne projekter. Jeg havde lyst til den ekstra erfaring, det giver at arbejde for en, som allerede har været i branchen i flere år. Jeg lærer virkelig meget og får lov til at lave projekter, som ikke er muligt i mit eget arbejde. Jeg ser og lærer af dialogen med producenter. Bearbejdningen af projektet i samarbejde med producenter, hvor særlige krav og ønsker skal imødekommes samtidig med at man skal holde fast i egne ideer. I forhold til mit eget arbejde, hvor jeg endnu ikke arbejder sammen med producenter, er det lærerigt at kunne arbejde i materialer som plast, glas, tekstil m.m. og se det stå som færdige produkter. Derudover er der en tryghed, som du ikke har som selvstændig. Men fordi jeg både er ansat og arbejder med egne projekter, kan jeg ikke give fuld skrue til begge dele. Jeg må prioritere og arbejde meget.

Hvordan kan du bruge din designfaglige bagage fra uddannelsen ude i virkeligheden?

Det, jeg ser som noget af det vigtigste i mit arbejde som designer, er evnen til at se og bearbejde form, løse detaljer, finde materialer og kunne bearbejde det ud fra et koncept. Derudover kommer de helt praktiske redskaber som tegning, skitsering, computertegning, modelbygning m.m. Jeg bruger min uddannelse hver eneste dag.

Hvilken ambition har du med dit design / din karriere

At hele tiden udvikle mig som designer og menneske, både hvad angår min ansættelse og mit eget arbejde. At finde løsninger, udvikle min arbejdsproces og udvikle og afprøve ideer. I hvert et nyt projekt jeg laver, bygger jeg oven på erfaringer fra tidligere projekter. I lang tid har jeg været meget optaget af funktion. Det er jeg fortsat, men nu må funktionen godt træde mere i baggrunden, så materialer og stoflighed får mere fokus. Det ændrer sig hele tiden en lille smule. I forhold til karriere tænker jeg ikke så meget over det. Lige nu er det jeg vil både at arbejde for Cecilie Manz og arbejde med egne projekter. I forhold til mine egne projekter ønsker jeg at samarbejde med producenter og få mine projekter ført videre fra prototype til færdigt produkt. Den største udfordring lige nu – og sikkert altid – er tiden til fordybelse i mine projekter. Det kræver tid og ro at lave godt design.

UNDERVISNING, VIDEREUDDANNELSE ELLER FORSKNING

Nogen skal også sørge for at vi bliver ved med at skabe, bearbejde og dele viden om design. Det kan være ganske håndgribelig kunnen eller mere teoretisk viden, men det at blive tilknyttet en videninstitution - som studerende, som underviser eller som forsker kunne for mange vise sig at være det rigtige.

Efter "endt" uddannelse vil mange sidde tilbage med en fornemmelse af, at de kun har fået løftet sløret for nogle af de emner de fandt interessante undervejs. Hvis det er tilfældet kan du måske vurdere at tage en supplerende uddannelse - enten inden for designfeltet, for eksempel en master - eller inden for et komplementært felt, det være sig IT eller måske kommunikation - eller et relevant merkantilt, teknisk eller kultur-historisk område. Eftersom design bevæger sig ind over ethvert tænkeligt domæne, kan det være en stor fordel at have dybere kendskab til et givent felt end de fleste andre designere. En designer med ikke bare interesse for, men erfaring og formel viden inden for sundhedsområdet vil alt andet lige stå stærkere end en der kommer direkte fra designskolen hvis der skal designes nye behandlingsmiljøer, nyt hospitalsinventar eller nye medicineringsrutiner.

Ligeledes kan det at springe ud i at undervise dem der blot ligger et år eller to bagud i forhold til en selv være en spændende og værdifuld udfordring, og det er ikke ualmindeligt at ganske nyuddannede designere får job som timelærere på den skole de selv kommer fra eller måske en af de mange korterevarende designuddannelser vi har fået i Danmark. Og selv om man ikke går rundt med en institutleder i maven, kan det være en god måde at supplere en eventuel etablering af egen tegnestue eller arbejde på freelance-basis.

Og så er der naturligvis den mulighed der i løbet af den sidste håndfuld år har åbnet sig her hjemme, nemlig muligheden for at forske i design. Hvis man er teoretisk anlagt og brænder for at fordybe sig i et fagligt felt, findes der flere muligheder. Dels er der muligheden for at tage en traditionel PhD på en akademisk læreanstalt. Det kræver naturligvis at du kan overbevise skolens forskningsleder at lige netop dit forsknings-projekt er af uvurderlig betydning og at der er rent faktisk er en ledig PhD-stilling på den pågældende skole. Man kan forske inden for alle de videnskabelige områder. For nogle ledige ph.d.-stillingers vedkommende er emnet for forskningsprojektet fastlagt på forhånd. Andre gange har man mulighed for selv at bestemme emnet.

Men du har også mulighed for at finde en virksomhed der beskæftiger sig inden for det område du ønsker at forske i og tage en såkaldt Erhvervs-PhD. Et ErhvervsPhD-projekt er et treårigt erhvervsrettet PhD-projekt, hvor den studerende ansættes i en privat virksomhed og samtidig indskrives på et universitet. Den private virksomhed modtager et tilskud til lønnen og universitetet får dækket sine udgifter til vejledning mv. Den studerende bruger al sin arbejdstid på projektet og deler som udgangspunkt tiden ligeligt mellem virksomheden og universitetet. Se faktaboks på side 17 for at finde mere viden hvis forskning fremstår som en mulighed for lige netop dig. Alternativt kan du naturligvis kontakte en af design- eller arkitektskolerne eller Center for Design-forskning for mere information.

KARRIERE ELLER SELVREALISERING –

modsætninger eller kilder til dynamik og synergi ?

Det er interessant at høre, hvorfor designere valgte deres uddannelse, og på hvilket grundlag. Et stort antal designere besvarer spørgsmålet med en ophøjet tro på, at de er mere end almindeligt kreative og fast forankrede i troen på, at de vil kunne bibringe verden noget, den kun til nød vil kunne klare sig foruden. Sjældent tager valget om en designuddannelse udgangspunkt i ønsket om at indgå i en kompleks, tværfaglig og ofte ret abstrakt proces, hvor udbyttet er større viden om eller en smartere måde at udbrede eksisterende eller nye løsninger.

Set udefra, kan man måske udlede, at mange, der vælger at uddanne sig som designer er mere optaget af at "realisere sig selv" i form af deres individuelle bidrag - eller i hver fald frembringelser, hvor deres rolle er mulig at identificere - end det er at gøre karriere i mere traditionel forstand. Spørgsmålet er, om man - blot ved at vende lidt op og ned på vante forestillinger - kan opnå begge dele på en gang. Og oven i købet bidrage til større og mere banebrydende løsninger.

Måske kunne det derfor være en idé, at man udsatte sig selv for følgende test:

Hvad betyder mest for mig;

- ☐ AT BLIVE KENDT
- ☐ AT FÅ KONCENTRERE MIG OM EGET FAGOMRÅDE
- ☐ AT MULIGVIS BLIVE MEGET RIG
- ☐ AT LØSE SKIFTENDE OPGAVER FOR SKIFTENDE KUNDER
- ☐ AT TAGE ANSVAR FOR DRIFT OG ØKONOMI SELV
- ☐ AT SPILLE MIN FAGLIGHED IND I EN TVÆRFAGLIG RAMME
- ☐ AT HELE TIDEN BLIVE UDFORDRET PÅ MIN FAGLIGHED
- ☐ AT HAVE EN FAST OG STABIL INDKOMST
- ☐ AT ARBEJDE PROJEKTORIENTERET SOM DEL AF ET TEAM
- ☐ AT ALT DET ADMINISTRATIVE KØRER AF SIG SELV

Måske opleves testen som banal og lidt søgt, men hvis du har mindst to kryds i højre kolonne, bør du i hvert fald ikke udelukke muligheden for at overveje et ansættelses-forhold. Man vælger jo alligevel ikke for resten af livet, og hvis man på et tidspunkt beslutter at man vil starte egen virksomhed – alene eller sammen med andre – vil det aldrig kunne være andet end en fordel at man har arbejdet ude i den type virksomhed der typisk vil være ens kunder når man arbejder for sig selv. Man kan eventuelt prøve at få ansættelse i en virksomhed som videnpilot – en ordning der gør, at virksomheder der ikke typisk har ansat akademikere eller andre med en længerevarende uddannelse, får støtte til at finde ud af hvilken værdi de kan tilføre ordningen. Se faktaboks.

ERHVERVS-PHD

Et ErhvervsPhD-projekt er et særligt, virksomhedsrettet ph.d.-projekt. Forskningsprojektet gennemføres i et samarbejde mellem en privat virksomhed, en ErhvervsPhD-studerende og et universitet. Der kan desuden tilknyttes tredjeparter fra både det offentlige og private til projektet.

VIRKSOMHEDEN

En ErhvervsPhD-studerende er ansat i den private virksomhed. Det er den private virksomhed, der søger Forsknings- og Innovationsstyrelsen om støtte til projektet. Den studerende ansættes med løn i virksomheden under hele ErhvervsPhD-uddannelsen. Den studerende deler sin arbejdstid ligeligt mellem virksomheden og universitetet.

UNIVERSITETET

Der stilles ingen krav til, om universitetet ligger i Danmark eller udlandet, og der stilles heller ikke krav til den studerendes nationalitet. Hvis studiet gennemføres på et udenlandsk universitet, skal et dansk universitet tilknyttes som tredjepart til projektet.

ERHVERVSKURSET

Uddannelsen indbefatter Forsknings- og Innovations-styrelsens særlige erhvervskursus. På kurset udarbejdes en erhvervsrapport, der skal omhandle ErhvervsPhD-projektets kommercielle perspektiver i en teoretisk og virksomhedsrelevant kontekst. For de offentlige ErhvervsPhD-projekter skal erhvervs-rapporten omhandle projektets institutionsnytte.

LOVHJEMMEL

ErhvervsPhD-ordningen er hjemlet ved lov om teknologi og innovation. Anden relevant lovgivning er ph.d.-bekendtgørelsen, som udstedes af Universitets- og Bygningsstyrelsen, lov om opfindelser ved offentlige forskningsinstitutioner samt lov om arbejdstageres opfindelser (hører under Økonomi- og Erhvervsministeriet)

Læs mere på Forsknings- og Innovationsstyrelsens hjemmeside – www.fi.dk

VIDENPILOT

Videnpiloter er et tilbud til små og mellemstore virksomheder om ansættelse af en højtuddannet medarbejder. Virksomheder med mellem 2 og 100 ansatte kan få tilskud til at ansætte en højtuddannet medarbejder – en videnpilot.

En videnpilot er en akademisk medarbejder med en uddannelse på kandidatniveau eller højere. Medarbejderen skal ansættes til at løse en konkret udviklingsopgave eller flere.

ANSØGERE OG ANSØGNINGSFRIST

Private små eller mellemstore virksomheder med mindst 2 og højst 100 ansatte. Der er løbende ansøgningsfrist. Det gives bevilling efter "først til mølle".

HVAD KAN DU SØGE STØTTE TIL?

Der kan søges om tilskud til lønnen i 6-12 måneder, højst 12.500 kr. om måneden.

Videnpiloten skal gennemføre et konkret udviklings-projekt for virksomheden. Et projekt, der skal bidrage til at styrke virksomhedens innovations- og vækst-potentiale. Projektet skal være nyt for virksomheden, og det skal vare mindst seks måneder.

UDVIKLINGSPROJEKTET KAN FOR EKSEMPEL OMHANDLE

- Produktudvikling og kvalitetsforbedring
- Hjemføring og implementering af nye teknologier
- Udvikling af markedsføringsstrategier og opdyrkning af nye
- Markeder for virksomhedernes produkter
- Strategiudvikling og strategisk ledelse og personaleudvikling
- Optimering af produktionsprocesser, forbedring og planlægning af arbejdsgange samt organisationsudvikling

Læs mere på Forsknings- og Innovationsstyrelsens hjemmeside – www.fi.dk

MASTER I DESIGN

Master i Design er en to-årig uddannelse, der har til formål at opkvalificere udøvere inden for design med ny viden og nye metoder og teorier inden for det ekspanderende og progressive designfelt. Masteruddannelsen henvender sig til designere, arkitekter, designundervisere og andre i designrelaterede brancher, der i nogle år har arbejdet i virksomheder, organisationer, drevet egne firmaer eller undervist på designskoler og akademier og føler et behov for faglig opgradering. Uddannelsen udbydes af Kunstakademiets Arkitektskole og er udviklet og drives af Center for Designforskning.

Uddannelsen er baseret på internater med koncentrerede arbejdsforløb. Formen veksler mellem forelæsninger, diskussion, refleksion, workshops, kollokvier, individuelle opgaver, gruppearbejder og feedback. Der bliver lagt vægt på at relatere uddannelsens indhold til deltagernes egne praksisbaserede erfaringer og arbejdsliv.

Læs mere på: http://www.dcdr.dk/dk/Menu/Uddannelse/Master+i+Design

VEJLEDNING TIL DESIGNKANDIDATER SOM SKAL TIL ANSÆTTELSESSAMTALE

AF ELSEBETH GERNER NIELSEN, REKTOR DESIGNSKOLEN KOLDING

En ansættelsessamtale er en samtale, hvor arbejdsgiver og fremtidige kolleger prøver ens personlige og faglige kompetencer af, måske først og fremmest de personlige kompetencer dvs. fremtoning, væsen, social forståelse, opførsel osv.

Denne vejledning indeholder nogle råd i den sammenhæng.

INDEN SAMTALEN

Det er vigtigt at være velforberedt. Læs så meget du kan om virksomheden/institutionen, som du søger arbejde i. Sørg for at vise, at du har læst på lektien – herunder kender de seneste nyheder fra hjemmesiden.

Sæt dig ind i, hvem der deltager i samtalen. Læs om dem, herunder deres cv. Hvad interesserer de sig for, og hvad er mon vigtigt for dem i forhold til den nye medarbejder, som de søger? Der er sandsynligvis forskel på, hvad chefen, tillidsmanden og kollegerne lægger vægt på. Kom så vidt muligt dem alle i møde i den måde, du laver din præsentation på. (Det er godt at kunne navnene på de, der deltager i samtalen).

Skriv ned, hvad der er det vigtigste at få sagt og forbered en præsentation, evt. med nogle få slides, også selv om der ikke er bedt om det på forhånd. Præsentationen skal rumme følgende:

Kort præsentation af dig selv. Hvem er jeg?

- Hvorfor har jeg søgt denne stilling?
- Hvad kan jeg, som gør, at jeg er den rigtige til denne stilling? Her er det vigtigt også at nævne dine mere almene kompetencer: din evne til at arbejde struktureret og målrettet, din evne til at arbejde projektorienteret og med skarpe deadlines, din evne til at arbejde sammen med fagfæller og ikke-fagfæller, din evne til at arbejde i internationale sammenhænge.
- Hvad har jeg lavet tidligere, og hvilke erfaringer har jeg, som kan bruges i det pågældende job?
- Oplæg til hvordan du vil gribe arbejdet an – fx de første måneder.
- Sørg for, at præsentationen er målrettet den situation, de mennesker og den stilling, som du søger og altså ikke bare er en standardpræsentation.
- Hold præsentationen mange gange foran spejlet eller foran mennesker, som kan give dig feedback.

Forbered dig på de mest almindelige spørgsmål

- Hvad er dine (største) styrker?
- Hvad er dine ditto svagheder? Her er det vigtigt at give nogle eksempler, som viser, at du godt kender dine svage sider, men også arbejder med dem/er bevidst om dem. En svaghed – fx udpræget tålmodighed – kan i visse sammenhænge være en fordel.
- Fortæl om en situation, hvor du har følt dig presset og om, hvordan du er kommet igennem den?
- Fortæl om en succes.
- Fortæl om en fiasko. Husk, at der ikke er noget galt i en fiasko. Bare man lærer af den.

Forbered referencer og udtalelser. Hvis du ikke allerede har medsendt dem, så sørg for at medbringe mindst tre referencer med navne og telefonnumre, e-mail-adresser osv. på personer, som arbejdsgiveren kan kontakte for at indhente yderligere oplysninger.

Forbered nogle spørgsmål, som du vil stille til den potentielle arbejdsgiver/kollega om jobbet (og løn kan selvfølgelig være en del af det, men tit er det noget, som man taler om efterfølgende).

HAV DIN PORTFOLIO MED OG SØRG FOR AT DEN ER OPDATERET.

Tænk over og imødegå, at nogle almindelige fordomme om designere er:

- De er virkelighedsfjerne.
- De ved ikke noget om forretning, markedsføring osv. (begrænsede ressourcer, tidsplaner der skal holdes osv.).
- Nogle kan have en lidt snæver opfattelse af, hvad design er. Sørg for at få fortalt, hvad design også er. Og hvad designere også kan – f.eks. at de er dygtige til at styre idegenererende processer, dygtige til at organisere fra ide til udførsel osv., dygtige til at inddrage brugere og viden om brugere.

SAMTALEN

Man siger, at de første 30 sekunder afgør hvorvidt et møde bliver en succes eller ej. Og det allerførste møde ER vigtigt. Vær derfor klædt på til lejligheden, hav styr på papirerne og sørg for at få øjenkontakt med alle i løbet af de første 30 sekunder; giv hånd til alle. Vær på én gang afslappet (smilende) og på! Det er en eksamen, men du skal ikke lade dig mærke for meget af det. Vær altså 'fremme i skoene' fra starten! Kom for guds skyld til tiden!

I næsten alle stillinger i dag er det vigtigt at udvise initiativ og lederevner (i alt fald evne til at lede sig selv). Derfor: Vis så hurtigt som mulig, at du er parat til at tage ledelsen af samtalen. Så snart det er muligt (men lad chefen sige velkommen osv.), siger du noget i retning af: "Mange tak for denne samtale og dermed muligheden for at uddybe min ansøgning. Jeg har forberedt en kort præsentation af, hvem jeg er, hvad jeg kan, og hvorfor jeg har søgt denne stilling. Jeg håber, at der er i orden, at jeg lige starter med denne, så kan I efterfølgende stille spørgsmål, og jeg har også selv nogle".

Præsentation. Husk nu – og under hele forløbet – at kigge på alle deltagere. Man har en tendens til kun at se på de, der stiller spørgsmål og på chefen. De andre er lige så vigtige. Virk så sikker som muligt. Kig ikke for meget i papirerne.

Spørgsmålene fra deltagerne. Vis at du kan LYTTE. Svar på de spørgsmål, der bliver stillet, men brug dem også som afsæt til at få fortalt det, som du har planlagt, skal siges.

TEKNIKKER

Anerkendende samtaleteknik: Brug meget gerne ord og begreber, som de andre deltagere i samtalen bruger. Formuleringer som: "Som X sagde lige før…", "Jeg er helt enig i, at... som vi talte om tidligere… er vigtigt". Jeg tror, at Y formulerede det sådan og sådan…".

Hvis der er noget, som man ikke lige synes, man kan svare på, kan det virke stærkt at sige: "Kunne jeg lige tænke over det i 30 sekunder?"

Fremtoning generelt: Ikke tilbagelænet; ikke arme over kors; læn dig en smule frem; tal hellere lidt for højt end for lavt; smil; vær høflig. Mange (danskere) virker uhøflige (især på udlændinge) og rå. Vis lidt pli. Man kommer i det hele taget langt ved at være høflig/beleven.

Gør – mod slutningen af samtalen – opmærksom på, at du også har nogle spørgsmål.

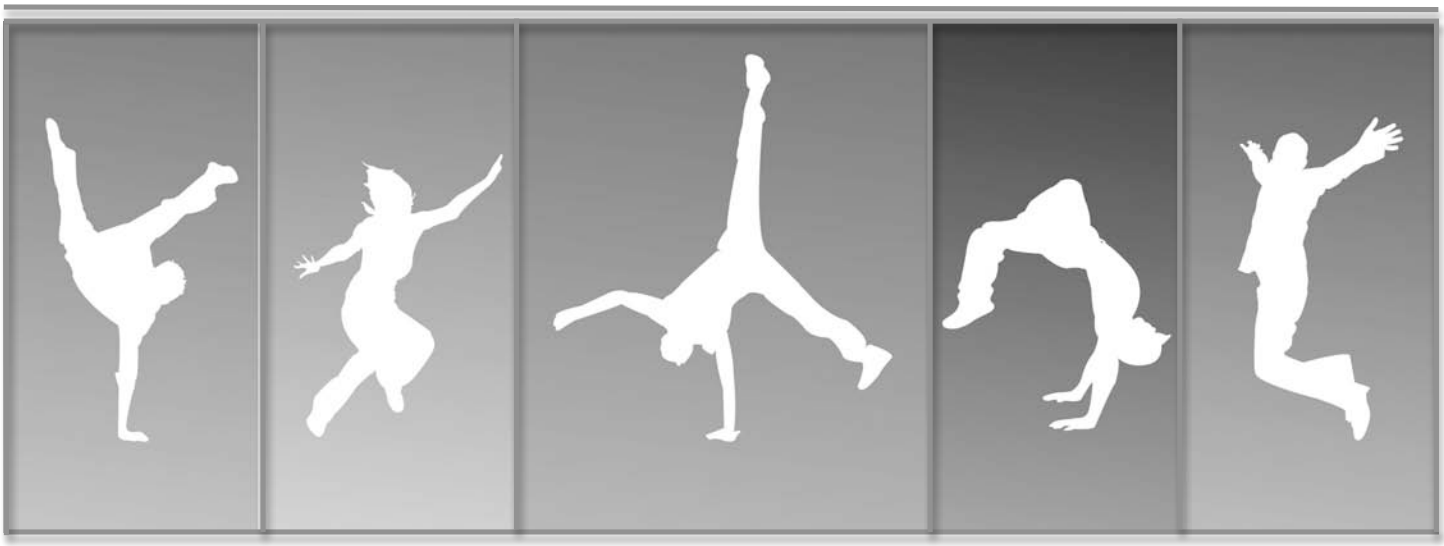
Mod slutningen af samtalen: Giv liste med referencer.

Farvel: Giv hånd (fast) til alle. Sig tak for god samtale, og at du glæder dig til at høre nærmere, og at du er klar til en runde to, hvis der er behov for det. Husk, at de, du i øvrigt møder på din vej ind og ud, også er potentielle kolleger. Hils på. Small talk, men ikke for meget.

EFTER SAMTALEN

Evaluer! Fik du sagt det, som du havde planlagt? Hvad kan og skal forbedres til næste gang? Skriv det ned.

Held og lykke!



HVAD ER DET SÅ EGENTLIG, AT DESIGNERE KAN BIDRAGE MED?

Hvad kan jeg så blive; så mange designerjobs er der alligevel ikke

I løbet af de senere år har der været en voldsomst stigende fokus på og interesse for, hvad andet, designere kan og rent faktisk er ret gode til end de opgaver, de historisk set har beskæftiget sig med. Begreber som servicedesign og immaterielt design har fanget både politikernes og erhvervslivets opmærksomhed - noget, der samtidig har åbnet en række nye mulige karriereveje for designere. Ikke fordi der endnu er det helt store udbud af "alternative" jobs, hvor man søger en med designuddannelse, men flere og flere designere søger og finder jobs, hvor de selv argumenterer for, hvorfor en design-metodisk tilgang kunne være ret værdifuld. Her har vi eksempler på job i det offentlige, i stabsfunktioner i store virksomheder, i organisationer og i det, man bredt set kan kalde for rådgiverbrancherne.

Så kan du naturligvis spørge, hvad det også er, at man kan som designer - rent ud over at designe i ordets almindelige betydning. Der er i hvert fald tre kvaliteter, der indgår i og oparbejdes i løbet af designuddannelsen, og som er ligeså væsentlige i alle udviklings- og designprocesser;

Inkluderende arbejdsproces

Designerens afset er det behov han eller hun ønsker at opfylde, i betydningen en funktion eller et formål - vurderet i størst mulig grad med brugeren eller den, hvis behov skal opfyldes, som målestok for løsningens kvalitet.

Dette afset har i al den tid designere har udført deres gerning betydet en interesse for og et ønske om at forstå brugeren, hvilket igen har gjort, at brugerinddragelse altid har været et centralt element i designprocessen.

I den senere tid har begreber som brugerdreven innovation og brugercentreret design gjort deres indtog i de fleste avisers erhvervssektioner. De metoder, designere altid har repræsenteret er blevet anerkendte som væsentlige i forhold til at skabe fornyelse, forandring og innovation.

Designere har derfor en oplagt mulighed for at spille sig selv ind i forandringsprocesser, der strækker sig langt ud over udvikling af nye produkter eller services eller ud over det, at kommunikere en virksomheds eller anden kundes budskab eller identitet. Sådanne processer bliver mere og mere almindelige i forbindelse med nedskæringer, fusioner, flytning, produktlanceringer eller nye forretningsmodeller.

Evne til at visualisere, arbejde med prototyping og scenarier

En grundlæggende tilgang til designeres "iterative" måde at løse et problem på er, at de ganske naturligt og fortløbende skitserer mulige løsninger i forløbet. Nogle gange kan det være en barriere for at forløse virkelig radikale muligheder, idet et billede fanger en i en opfattelse af, hvor man er på vej. På den anden side - og dét, designere kan tilføre rigtigt mange processer er løbende visualisering af, hvor man befinder sig, af de tanker og løsningsforslag andre bringer ind i processen og af de relationer der opstår. Det at gøre noget der stadig opleves ret abstrakt og uhåndgribeligt synligt, konkret og begribeligt er af uvurderlig værdi i komplekse processer, og ingen andre fagligheder er i samme grad klædt på til at spille lige nøjagtigt den rolle i de fleste virksomheder.

Udogmatisk og fri af tyngende viden

Designere skal ikke beskyldes for at være uvidende, men den viden de repræsenterer er ret ofte mindre formaliseret, empirisk i modsætning til teoretisk funderet og mere fragmenteret end mange andre fagligheder. På godt og ondt, men der er fordele ved den uafhængighed det giver i forhold til mange af de andre fagområder. Den største force er, at man ikke i samme grad som mange andre har en teoretisk tilgang, man skal forsvare. Uden at pege fingre af nogen, er der ingen tvivl om, at ingeniører vil være tilbøjelige til at være ret optaget af det målbare og det dokumenterbare; af at kunne sætte så meget som muligt på formel. Økonomer vil - heldigvis og af mange gode grunde - ofte fokusere på om regnestykket holder; kan det betale sig og hænger omkostningerne sammen med den forventede økonomiske gevinst? Noget, designere, når sandt skal siges, ikke altid er specielt optaget af. Eller - hvis de er mere "marketing"-orienterede - vil de ofte hævde, at salgsleddets erfaringer er dem, der bør veje tungest. Og antropologer og sociologer og andre, hvis titel ender på de samme fem bogstaver vil ofte være fanget i en ellers ofte overset bekymring for brugerens ve og vel; naturligt nok, siden de ret ofte er kommet tæt på brugeren i deres del af processen. Og, sådan kunne man blive ved.

Hvad så med designeren? Designeren er jo også ret ofte forudindtaget med baggrund i hans eller hendes fokus på form og æstetik, vil mange hævde. Hvilket givetvis også er rigtigt i nogle tilfælde. Men de fleste designere er holistisk i deres tilgang til design og til de processer, der indgår i et udviklingsforløb, hvilket er en forudsætning for at indtage rollen som moderator og/eller facilitator. Ved at have respekt for og vide en lille smule om, hvad de andre fagligheder laver, og ved at være i stand til at oversætte det og bære det ind i en fælles kontekst, har designeren de bedste odds på hånden til at indtage en central rolle i et tværfagligt projekt. Mens de øvrige aktørers processer er lineære og ofte ret specifikke for deres eget lille felt, er designprocessen iterativ og fleksibel nok til, at den kan tilpasses næsten enhver form for projekt.

GODE RÅD TIL AT KOMME VIDERE

- Brug tid på at diskutere med dig selv hvor du ser dig selv om tre-fem-ti år. Hvad laver du? Hvilken livssituation kan du se dig selv i? Hold billedet op mod hvad du har fået med dig i uddannelsen, hvad du mangler og hvor der skal gøres en ekstra indsats.
- Find en sparringpartner der kender designbranchen eller det område du gerne vil arbejde indenfor. Det kan være en i dit netværk eller måske en mentor - en der har gjort nogle af de samme erfaringer du står overfor.
- Opsøg andre designere der hvor de mødes - og ikke bare dem der ligner dig selv - enten igennem de organisationer og netværk hvor de mødes eller ved at blive del af et af de mange små og store kreative fællesskaber rundt i landet.
- Interessér dig for andre fagligheder end din egen. Prøv at finde ud af hvem du svinger bedst med og se om ikke det kan hjælpe dig videre i din søgen efter svar på "hvad nu"?
- Læs! Faglitteratur både på dit eget og andres område. Nogen virksomheder har en politik der tvinger deres udviklingsmedarbejdere til at dykke ned i fagområder de ikke har en pind forstand på - blot for at få nye vinkler på det de laver i det daglige.
- Sæt dig nogle konkrete mål for hvad du vil opnå i den nærmeste tid - måske måned for måned eller kvartal for kvartal - og revider målsætningen efter hvert som du enten nærmer dig eller bevæger dig væk fra dine mere langsigtede mål.

DANSKE DESIGNERE

Danske Designere er et professionelt samlingspunkt for cirka 800 individuelle medlemmer, der beskæftiger sig professionelt med design. Vores opgave at fremme anvendelse af - og forståelse for værdien af - design og danske designeres kompetence. Dette gør vi ved at tilbyde vore medlemmer en række ydelser, der søger at varetage både deres personlige, professionelle og politiske interesser.

PERSONLIG IDENTITET

- Karriererådgivning
- Mentorordning
- Fagligt fundament
- Kollegialt fællesskab
- Profilering
- Anerkendelse i form af mDD
- Viden og information
- Tryghed via forsikring

PROFESSIONEL UDVIKLING

- Virksomhedsrådgivning
- Juridisk rådgivning
- Kollegial rådgivning
- Kontraktrådgivning
- Faglig og strategisk sparring
- Brancheidentitet
- Efteruddannelse og faglige arrangementer
- Nationalt og internationalt netværk
- Professionel matchmaking
- Formidling af opgaver
- Begrebsdannelse
- Viden og information
- Deltagelse i tværfaglige projekter

POLITISK INDFLYDELSE

- Formidling af designerhvervets kompetencer, mangfoldighed og potentiale
- Deltagelse i ministerielle og andre arbejdsgrupper, råd og nævn
- Deltagelse i den designpolitiske debat
- Afgivelse af høringssvar
- Interessevaretagelse ift presse, organisationer og det politiske miljø
- Deltagelse i uddannelses- og forskningspolitiske miljøer
- Repræsentation på skandinavisk, europæisk og internationalt plan

Danske Designere har eksisteret i sin nuværende form som et multidisciplinært og inkluderende fællesskab siden etableringen i 1995, om end organisationens rødder kan spores helt tilbage til sidst i fyrrerne.

For mere information, læs mere på www.danishdesigners.com eller kontakt os på telefon 3313 7230 eller send os en e-mail på design@danishdesigners.com

Danske Designere Danish Designers