

# Indkaldelse

## Bestyrelsesmøde

14.03.22

Kl. 13.00 – 15.45

## Sted

2.15

## Deltagere

Morten Albæk (MA)

Merete Due Paarup (MDP)

Rune Kirt (RK)

Karsten Uno Petersen (KUP)

Hans Christian Asmussen (HCA)

Lene Tanggaard (LT)

Lone Dalsgaard (LDA)

Anne-Mette Hummel Holm (AMH)

Eva Kappel (EKA)

Lene Nyhus Friis (LNF)

Charlotte Melin (CHAM)

Karina Sørensen (KS)

Lars Hoff-Lund (LHL)

Søren Overgaard Pedersen (SOP)

Maja Ibsen Brammer (MIB)

Christina Blicher (CB)

## Referent

Line Willemoes Jørgensen (LWJ)

## Dagsorden

1. Godkendelse af dagsorden v. Morten Albæk (5 min.)
2. Godkendelse af seneste referat v. Morten Albæk (5 min.)  
bilag 2.0\_referat bestyrelsesmøde Designskolen Kolding 071221  
bilag 2.1\_bilag til referat\_skolens brand\_bestyrelse\_07.12.2021
3. Økonomi v. Anne-Mette Hummel Holm (10 min.)  
bilag 3.0\_Budget\_Mission Statement\_muligt navneskift\_ny visuel identitet (godkendelse)  
bilag 3.1\_Funding oversigt marts 2022 (orientering)
4. Afsluttende proces for Designskolen Koldings samlede redegørelse på rammekontrakt 2018 - 2021 v. Line Willemoes (5 min.) (orientering)
5. Resultat af intern dimittendundersøgelse årgang 2019, 2020 og 2021 v. Amanda Hedevang (20 min.) (præsentation)  
Herefter drøftelse af resultat (30 min.)  
bilag 5.0\_dimittendundersøgelse årgang 2019  
bilag 5.1\_dimittendundersøgelse årgang 2020  
bilag 5.2\_dimittendundersøgelse årgang 2021
6. Status på skolens kandidatuddannelse v. Eva kappel (20 min.) (orientering)
7. Status på ombygning af skolen v. Lone Dalsgaard (10 min.) (orientering)
8. Siden sidst v. Lene Tanggaard (15 min.) (orientering)  
bilag 8.0\_DSKD status marts 22
9. Evt. (20 min.)
10. Bestyrelsens kvarter (15. min)

## Budget for 'Mission Statement', muligt navneskift samt ny visuel identitet

På bestyrelsesmødet den 7. december 2021 blev det besluttet at igangsætte projekt omkring muligt navneskift, ny visuel identitet og deraf en gennemgribende opdatering af skolens hjemmeside.

Projektet finansieres i således:

Ny brandprofil - finansiering	
Aktivitet	DKK
LEGO markedsføringsbudget 2022	170.000
Småanskaffelser	400.000
Rejse- og mødeaktiviteter	150.000
Kommunikation	50.000
<b>Total</b>	<b>770.000</b>

Der er gennemført screening af mulige bureauer og indledt dialog med følgende:

Stupid Studio

B14

FRIDAY

## FUNDINGOVERSIGT - DESIGNSKOLEN KOLDING

PEOPLE	2022	2023	2024	VÆRDI MDKK PR. ÅR	2022	2023	2024	VÆGTET VÆRDI MDKK I ALT
Kolding Kommune partnerskabsaftale	80%	80%	70%	1,00	0,80	0,80	0,70	2,30
Århus Kommune	50%			0,50	0,25	0,00	0,00	0,25
Bevica fond	100%	100%	100%	1,00	1,20	0,90	1,20	3,30
Partnerskab kommuner - People	80%	80%	80%	0,30	0,24	0,24	0,24	0,72
Innovationsfonden e.l. - forskningsprojekt		60%	60%	1,20	0,00	0,72	0,72	1,44
Erasmus+ - HUB for designundervisning	10%	10%	10%	0,50	0,05	0,05	0,05	0,15
Fåborg-Midtfyn Kommune (den kulturelle rygsæk)	100%	100%		0,10	0,10	0,10	0,00	0,20
PXR - Danmarks grundforskningsfond (AU er lead)	5%	5%		0,20	0,01	0,01	0,00	0,02
* VELUX Fonden <sup>NY</sup>	10%	10%	10%	0,40	0,04	0,04	0,04	0,12
* Horizon (Kathrina) - 4D PICTURE <sup>NU LANDET</sup>	10%	10%	10%	1,10	0,11	0,11	0,00	0,22
<b>I ALT</b>					<b>2,80</b>	<b>2,97</b>	<b>2,95</b>	<b>8,72</b>

PLANET	2022	2023	2024	VÆRDI MDKK PR. ÅR	2022	2023	2024	VÆGTET VÆRDI MDKK I ALT
ECCO partnerskabsaftale	100%	80%	70%	1,06	1,38	0,85	0,74	2,97
Destex	100%	100%		0,15	0,15	0,10	0,00	0,25
Nordiske Workshops	100%			0,16	0,08	0,00	0,00	0,08
Craft HUB	100%	100%		0,10	0,10	0,10	0,11	0,31
RE-Suit	100%	100%	100%	0,50	0,50	0,50	0,30	1,30
Nordplus - alger	100%	100%		0,03	0,03	0,03	0,03	0,09
Partnerskab kommuner - Planet	80%	80%	80%	0,30	0,24	0,24	0,24	0,72
CLO 3D/Plussize - Erasmus+	15%	15%	15%	0,30	0,20	0,20	0,20	0,60
IDAC Velux	10%	10%	10%	0,08	0,01	0,01	0,01	0,02
Green design experiments - DFF grøn omstilling <sup>AFSLAG</sup>				2,76	0,00	0,00	0,00	0,00
* Grønne byer på forkant <sup>NY</sup>	5%	5%	5%	1,20	0,06	0,06	0,06	0,18
Innomission	20%	10%	10%	1,50	0,30	0,15	0,15	0,60
* Traditional crafts - Horizon <sup>NY</sup>	5%	5%	5%	1,00	0,05	0,05	0,05	0,15
* BIOINPACK - Horizon <sup>NY</sup>	5%	5%	5%	1,00	0,05	0,05	0,05	0,15
<b>I ALT</b>					<b>3,15</b>	<b>2,34</b>	<b>1,94</b>	<b>7,42</b>

PLAY	2022	2023	2024	VÆRDI MDKK PR. ÅR	2022	2023	2024	VÆGTET VÆRDI MDKK I ALT
LEGO Partnerskabs aftale 1	100%	100%		5,00	1,90	0,80	0,00	2,70
Can I join in?	100%			0,89	0,08	0,00	0,00	0,08
LEGO Playful learning	100%	100%		0,55	0,55	0,55	0,00	1,10
LEGO Playful learning Phd'er	100%	100%	100%	0,88	0,95	0,88	0,88	2,71
Favrskov Kommune	100%	100%		0,25	0,25	0,20	0,00	0,45
Koldingbibliotekerne (slots og kulturstyrelsen)	100%			0,14	0,19	0,00	0,00	0,19
Gentænk kulturturismen	100%	100%	100%	0,15	0,15	0,15	0,10	0,40
* PLAY efterskole	100%	100%	100%	1,00	0,50	1,00	1,00	2,50
EU Horizon		3%	3%	1,67	0,00	0,05	0,05	0,10
* LEGO Partnerskabsaftale 2 <sup>NU 100%</sup>	100%	100%	100%	7,00	5,60	8,30	8,30	22,20
Innovationsfonden - Grand solutions		10%	10%	1,00	0,00	0,10	0,10	0,20
Ekstra funding Playful learning vol 1	100%			0,75	0,66	0,00	0,00	0,66
Can I join in - Vol 2		5%	5%	0,80	0,00	0,04	0,04	0,08
* Lejre Kommune <sup>NU 100%</sup>	100%	100%		0,30	0,35	0,35	0,00	0,70
Esbjerg Kommune (børne/unge)	50%			0,40	0,20	0,00	0,00	0,20
Sønderborg Kommune/Hørup Centralskole Fase 2	80%			0,10	0,08	0,00	0,00	0,10
Maker-spaces - Vejen kommune	10%	10%	10%	0,11	0,06	0,11	0,11	0,50
Sustainability Foresight	10%	10%	10%	0,79	0,08	0,08	0,08	0,50
Det norske forskningsråd	100%			0,30	0,30	0,00	0,00	0,50
Novo Nordisk fonden	10%	10%	10%	0,64	0,06	0,06	0,06	0,50
<b>I ALT</b>					<b>11,96</b>	<b>12,67</b>	<b>10,72</b>	<b>36,37</b>

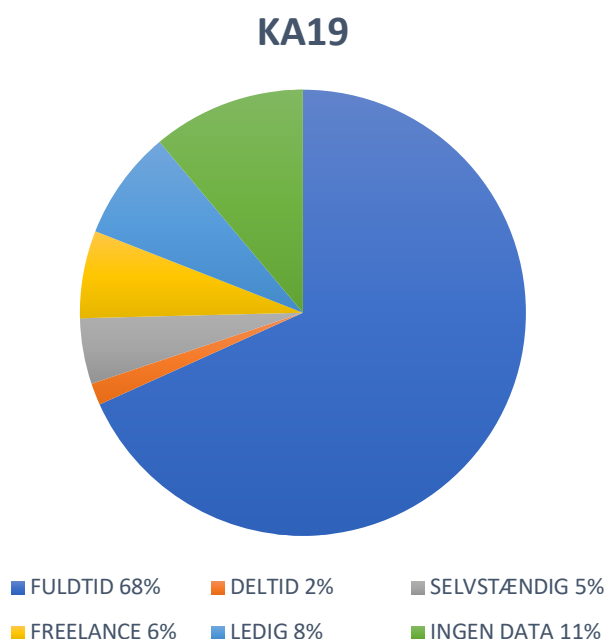
OTHER	2022	2023	2024	VÆRDI MDKK PR. ÅR	2022	2023	2024	VÆGTET VÆRDI MDKK I ALT
Teknosofikum	100%			0,17	0,16	0,00	0,00	0,16
FKK midler til PhD	100%	100%		0,80	0,80	0,80	0,00	1,60
Digiboost + digital omstilling - kørende	100%			0,70	0,35	0,00	0,00	0,35
Udveksling Erasmus	45%			1,43	0,26	0,00	0,00	0,26
Designledelse	100%	100%		0,55	0,50	0,55	0,00	1,05
Betalingsstuderende	75%	90%	85%	1,50	1,50	1,35	1,28	4,13
Region Midt	100%			0,30	0,35	0,00	0,00	0,35
LD cluster	90%	80%	70%	0,20	0,18	0,16	0,14	0,48
FFE - Optimering af entreprenørskabsstrategi	100%			0,14	0,05	0,00	0,00	0,05
FFE - Tværfaglig bæredygtighed	100%			0,75	0,03	0,00	0,00	0,03
Esbjerg Kommune - rammeaftale	100%	100%		0,25	0,25	0,25	0,00	0,50
Partnerskabsaftale UAO, kurser + ekstra fakturering	100%			0,50	1,15	0,00	0,00	1,15
* EU Opstart til KIC <sup>NY</sup>	30%			0,05	0,02	0,00	0,00	0,02
KIC	5%	5%	5%	5,00	0,25	0,25	0,25	0,75
Afgangsudstillingen - diverse fonde	95%	95%		0,30	0,29	0,29	0,00	0,57
Efteruddannelsesafd.	80%	80%		1,50	1,50	1,20	0,00	2,70
Opgradering af værksteder - digital væv, Tage Vanggaard	100%			0,30	0,30	0,00	0,00	0,30
* Karriereværkstedet - prædimitendindsats <sup>NY</sup>	15%	15%			0,06	0,06	0,00	0,12
Opgrad. værksteder Dronning Margrethes Fond	100%			2,34	0,10	0,00	0,00	0,10
<b>I ALT</b>					<b>8,09</b>	<b>4,91</b>	<b>1,67</b>	<b>14,66</b>

**TOTAL** **26,00** **22,88** **17,28** **66,16**

## KANDIDAT DIMITENDER 2019

For '19 årgangen var der 63 dimittender, hvor det har været muligt at finde informationer på 56 (89%) af dimittenderne. Jeg har været i løbende dialog med 42 (67%) af dem.

Der er fem ledige ud af de 63 og dertil mangler der data på syv.



Ud af de 56 dimittender (hvor der kan findes information på) er 50 i jobs som er relevante i forhold til deres uddannelse. Det vil sige 89% er i fagrelevante jobs. De fem der er ledige pt. har haft fagrelevante jobs og kunne derfor også tælles med under fagrelevante, dette medfører en stigning til 98%. Den ene som ikke anses for fagrelevant er ansat som podet, hvilket så må sige at være tidsrelevant i stedet for og læser samtidig til friluftvejleder, da hun har haft stress.

Af de 56 dimittender, der kan findes information på, er 30 kommet i job direkte efter dimission. Derefter er yderligere 19 kommet i job indenfor de næste 11 måneder. Dog har seks gået ledig i op til 24 måneder. Det giver en gennemsnitlig ledighed på 3,32 måneder for alle som der kan findes information på.

Dertil kommer de fem studerende som på nuværende tidspunkt er ledige. Der er sat gang i at hjælpe dem bedst muligt ind på arbejdsmarkedet igen, desuden er CV også samlet sammen på dem der har ville benytte muligheden. Fælles for dem alle er dog at de har haft faste fuldtidsjobs siden dimission. En har valgt at rejse, og udforske muligheden for at starte selvstændigt i latin Amerika, en er rejst hjem til Canada efter at være stoppet ved LEGO, en lærer nu dansk for at optimere chancerne for fastansættelse i Danmark, en arbejder nu i Polen med frivilligt arbejde

og den sidste har haft to jobs, men er stoppe i '21 og leder nu efter nyt. Alle fem er nogen vi er opmærksomme på og forsøger at hjælpe dem bedst muligt videre.

Der har været 39 internationale, fire af disse har det ikke været muligt at verificere data på. Der er flyttet 24 til Danmark efter endt studie, så en tilflytning på 69%, når man ikke medtager de fire uden data.

Når man kigger på ledigheden i 4-7 kvartal, ser det ud som om at der har været 9,5 ledige, fordelt på fuldtid- og deltidsledige. Dette giver en ledighedsprocent på 15%, hvilket ikke helt stemmer overens med de offentlige statistikker. Hertil kan der så tillægges de syv, som der ikke kan findes informationer på, hvilket øger ledigheden til 26% i 4-7 kvartal og dermed er mere lig de offentlige statistikker, men ikke optimalt.

Generelt set har det gået dimittenderne fra '19 okay. Især taget i betragtning af at de dimitterede i starten af pandemien. Ikke desto mindre er det gået mange af dem godt. De har været omstillingsparate. En mode designer, flyttede til New York, påbegyndte "drømmejobbet" og ente med at designe, sy og producere mundbind.

Feedbacken fra de studerende er meget positiv. De er glade for at have en bredt funderet uddannelse, der giver dem god mulighed for at have forståelse for hele processen. Samtidig også bemærkelsesværdigt at de også efterspørger mere af dette, så de kan blive endnu bedre til at italesætte deres egne kompetencer og kunnen i forhold til virksomhedernes behov.

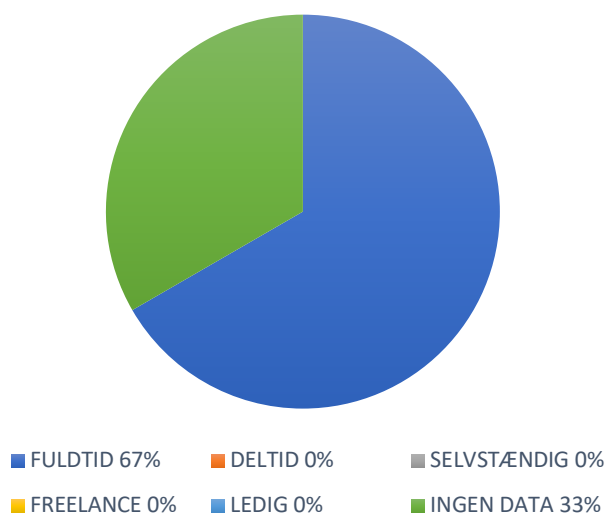
Denne rapport er udarbejdet af Amanda Hedevang for Designskolen Kolding i perioden november '21 til marts '22.

## DISCIPLINOPDELING

For '19 årgangen er der 63 dimittender, hvoraf seks har været på **ACCESSORY** linjen, heraf har det dog ikke været muligt at finde data på to dimittender, men der har været løbende dialog med tre og den sidste er der fundet data på via LinkedIn.

Statistisk set ser fordelingen således ud:

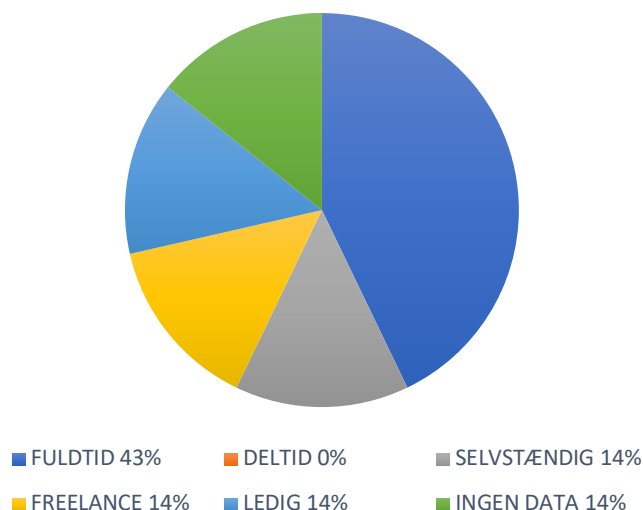
### ACCESSORY



De to der ikke kan findes data på, er ikke på LinkedIn og respondere ikke på henvendelser lavet fra november til marts.

Syv dimittender har der været på **FASHION**, hvoraf det ikke været muligt at finde data på en af dem, men der har været løbende dialog med fire og de resterende er der fundet data på via LinkedIn og gennem undervisere på Designskolen. Statistisk set ser fordelingen således ud:

## FASHION

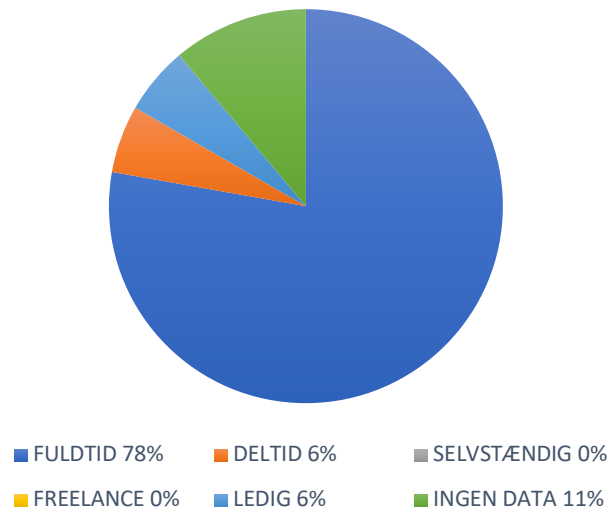


Den ene ledige har siden studiet rejst i Latin Amerika, derudover har hun haft et 6 måneders praktikforløb hos Nadia Wire i København, men blev “fanget” i Frankrig under lockdown og bor der stadig og søger stadig efter jobs i både Danmark, Belgien og Frankrig.

Den selvstændige har været i Peru, hvor hun har startet egen mode virksomhed op og lært en masse om at drive den. Hun er nu flyttet tilbage til Danmark, hvor hun leder efter job og vi hjælper hende naturligvis og hun har allerede godt gang i ansøgningerne.

På holdet **INDUSTRIAL DESIGN** dimitterede der i sommeren '19 20 studerende. Det har ikke været muligt at finde data på tre af dem, men der har været løbende dialog med 11 og de resterende er der fundet data på via LinkedIn. Statistisk set ser fordelingen således ud:

## INDUSTRIAL



Den ene der arbejder deltids, arbejder som pøder ved siden af studiet som friluftvejleder efter at hun har været nede med stress og derfor ikke kan arbejde med design længere.

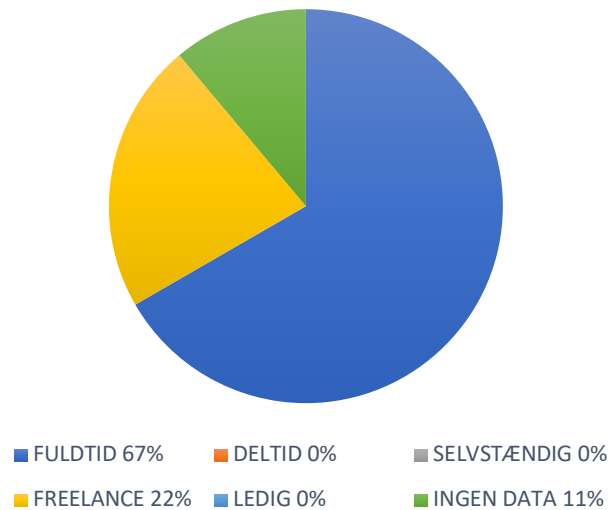
De restende er i fuldtidsjob. Dog har der været to "højdespringere" på ledighedstiden, hvor de har haft 22 måneder før de er kommet i arbejde. Den ene er kommet i fast arbejde fra august '21, og har indtil haft lidt forskellige små freelance jobs. Den anden har haft to mindre projektansættelser hos Jakobsen&co og Dionysus. Sidste nævnte er nu ledig og bliver hjulpet videre. Dertil kommer der at en af dem der indtil nu har været i arbejde, lige har opsagt sin stilling pga. for lang transporttid (Odense-Århus), han læser nu en Prince2 og begynder aktivt at lede efter et nyt job.



På **KOMMUNIKATION** dimitterede der i sommeren '19 ni. Det er kun en enkelt der har ikke været muligt at finde data på, men der har været løbende dialog med syv ud af de ni og den sidste er fundet på LinkedIn.

Statistisk set ser fordelingen således ud:

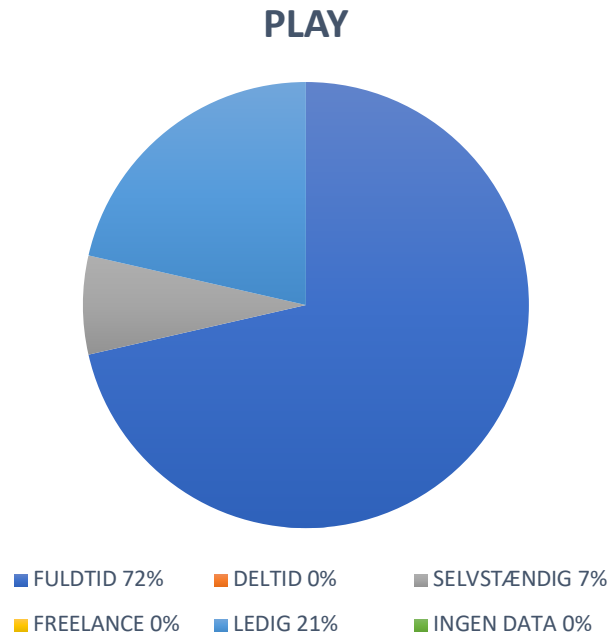
## KOMMUNIKATION



De to freelancere, er startet op direkte efter studiet. Den ene har haft tre jobs ved siden af i løbet af det sidste halvandet år og er bosiddende i Italien. Den anden er flyttet til Danmark og arbejder som freelance forfatter.

Der dimitterede 14 fra linjen **PLAY**, hvoraf 12 kom i arbejde indenfor de første tre måneder og de to sidste hhv. efter 9 og 11 måneder. Der har været løbende dialog med 12 og de sidste to er fundet på LinkedIn og verificeret gennem undervisere på Designskolen.

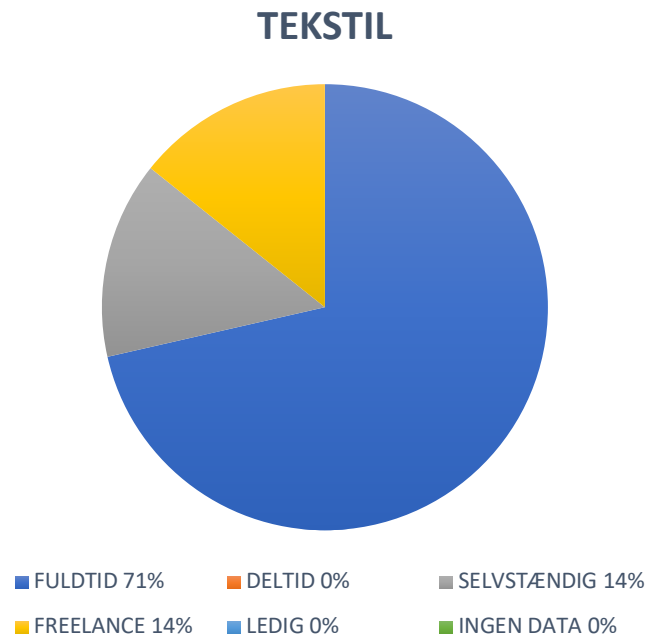
Statistisk set ser fordelingen således ud:



Den ene selvstændige har været det siden '15 og arbejder som fotograf og er flyttet til Danmark.

Den ene af de ledige har haft fast arbejde ved LEGO, men er nu flyttet tilbage til Canada og leder efter arbejde der. Den anden har ligeledes haft fast arbejde, men er nu ved at forbedre sit dansk og på den måde optimere chancerne for at få fast job i Danmark. Den sidste har haft arbejde løbende og været selvstændig men er nu flyttet til Polen, hvor hun er frivillig indenfor det kreative studie miljø.

På **TEKSTIL** dimitterede der i sommeren '19 syv, hvor der har været løbende dialog med fem og de resterende er der fundet data på via LinkedIn. Statistisk set ser fordelingen således ud:



Freelanceren designer fodtøj, primært for en stor virksomhed, men har også lidt andre små opgaver ved siden af. Den selvstændige arbejder som kunstner.

## VIRKSOMHEDER

For dimittenderne fra '19 har der været stor adspredelse på, hvor de er kommet i arbejde henne efterfølgende. Herunder er listen over de forskellige arbejdspladser, når et navn fremgår større, er det fordi der er en eller flere ved samme sted – større navn, flere dimittender fra årgangen afsat. For '19, er der dog kun to gengangere, hhv. Stupid Studio og Designskolen Kolding, med hver to ansatte.

1 ATELIER LLC, EGGPLANT FACTORY, LIFESTYLE & DESIGN CLUSTER, LINAK, ROSTA GROUP, POLITECNICO DU MILANO, **STUPID STUDIO**, TAYLOR & HART, REGIONAL CULTURE CENTER, HOFFMAN COPENHAGEN, FLID TOOLS, FLYING TIGER, SOSK DESIGN, VIVITA, HAKK HAKK, KABOOKI, 8000 SUPER, DISHAN DESIGN STUDIO, HABA FAMILY OF COMPANIES, OPEN THE KIMONO, SERVICE DESIGN LAB AALBORG UNIVERSITY, UNIVERSITY OF OSLO, COPENHAGEN MEDICAL, MALTE GORMSEN MØBELSNEDKERI, SCANEX, SØREN ROSE STUDIO, CAM CAM, BLAST, L.E.O., PASSIVE / AGGRESSIVE MAGAZINE, PICADON, **DESIGNSKOLEN KOLDING**, BFRANK DESIGN STUDIO, ECCO SHOES, GABBA, MANYONE, SIMPLICITY, LES DEUX, BEATE NEIMANE PHOTOGRAPHY, SCHOU, MARIA VIFTRUP, NATIONALMUSEET, GABRIEL, STALKS & ROOTS, TRACKMAN, NATURKRAFT, LØRDAGS STUDIOS, DESIGNIT NO, ESKILD HANSEN DESIGN STUDIO, EXPERIENTIA

## ROLLER

Stillingerne som dimittenderne besidder er mangfoldige, men naturligvis med et væsentligt fokus på design. Nedenfor ses de forskellige roller, hvor jo større skriften er jo flere dimittender fra '19 er ansat med samme stillingsbetegnelse.

UI/UX DESIGNER, INDUSTRIEL DESIGNER, JUNIOR CAD DESIGNER, PRINT DESIGNER & TECHNICAL DRAWER, PLAY & COMMUNICATION DESIGNER, CGI ARTIST, **PRODUCT DESIGNER**, PRODUCTION MANAGER, PHOTOGRAPHER, ARKITEKT / TEKNISK DESIGNER, BLOMSTERDESIGNER, BOARD MEMBER, BRAND DESIGNER, RESEARCH ASSISTANT, BRAND DEVELOPER, COMMUNICATION DESIGNER, CREATIVE DIRECTOR, CULTURE & FUNDING, WRITER, **DESIGNER**, E-COMMERCE, FOUNDER, FREELANCE FOOTWEAR DESIGNER, GRAPHIC DESIGNER, INDEPENDENT ARTIST & DESIGNER, CO-FOUNDER, JUNIOR DESIGNER, JUNIOR GRAPHIC DESIGNER, KOMMUNIKATIONSDESIGNER, MARKETING INTERN, OPLEVELSE- OG LÆRINGSDESIGN, PHD STUDERENDE, PODER, CEO, PRODUCT MANAGER, PROJECT ASSISTANT, PROJECT MANAGER, CONTENT CREATOR, **RESEARCH ASSISTANT**, SENIOR UX DESIGNER, TEXTILE DESIGNER, UX RESEARCHER

## FEEDBACK

De studerende er spurgt om feedback i forhold til hvad der har været særligt brugbart i deres studie, eller hvad de vil ønske at de havde fået mere med i rygsækken af. Her er et udpluk af disse:

- *“Det har været særligt brugbart at have kendskab til hele designprocessen gennem deres co-creation cards, især delene med at lave research og teste med / på brugerne - det er der mange virksomheder der har kraftigt brug for.”*  
ESBEN MØLLER RAHBEK, KOMMUNIKATION

- *“Having a mentor actually in the workforce made a massive difference in terms of getting direct feedback on my portfolio to improve it and thus be competitive.”*  
BRYCE GORDON DUYVEWAARDT, PLAY

- *“1. The education is project-based, very practical. The theory is very important too of course, but doing several projects means you have things to show in your portfolio and you get experience with design process methods/materials/topics/software etc. which is very valuable to find a job and also when you start working. 2. We did collaborations with actual companies, networking, career advice etc. i think that's important to have a better idea of what to expect or look for after graduating. 3. Lots of teamwork, learning to collaborate with others is essential because as a designer you rarely work alone”*  
CINZIA DAMONTE, PLAY

- *“At designskole I had an opportunity to compare with individuals from all over the world and now I am more self-aware of my strengths and appreciate my skills more. What I find extremely useful is knowledge about the materials, supplychains, etc. I learned a lot about teamwork and softskills. I plan to do my postgradual studies in Slovakia and I would like to bring my experience from another school system to young students.”*  
DANICA MLYNÁRIKOVÁ, ACCESSORY

- *“Kæmpede med at finde jobs der ville lønne gift. kompetencer og udd.”*  
FRANCESCO BRUNETTI, INDUSTRIELT

- "I studied the masters in design for play which means that a lot of the theories I learned are relevant in my daily practice; but also the fact that I studied in a very culturally diverse environment has helped me to figure out a lot in my working environment."

DANIEL ANDRÉS SALAZAR ROMAN, PLAY

- *"I think what was useful was that I had a accessory design master degree from Denmark (which is a very rare and specific study) and that the school/study focus is on sustainability. That was the key words that attracted my employer."*

EVA-KARLOTTA TATAR, ACCESSORY

- *" Working indepensently and being your own project leader is something that I found extremely valuable in my current job. As well as my understanding for design, materials etc. Of course I realized that I knew so little while being a student in some way 😊 Since I'm not currently working as a designer I don't use those skills directly, but I think it's very important to have designers represented in other companies as well such as the one I work for to show that we are not only cabable of creating new, beautiful products."*

GABRIELLA SOPHIA HARA CONSTANTINOU, TEKSTIL

- *"Det jeg laver i Naturkraft er at udvikle aktiviteter, gøre kompleks naturfaglige information forståelig og lave den visuelle formidling af parken. Så det er rimelig præcist i forhold til min uddannelse og det er også pga af den, at jeg er blevet ansat. Og hvis jeg skal sætte ord på hvad der har været særlig brugbar i forhold til at komme ud på arbejdsmarkedet, så er det designtænkning og samarbejde med ikke designfaglige. Designtænkning fordi det virkelig er der man får de bedste ideer - netop ved at være undersøgende og nysgerrig. Og evnen til at samarbejde, fordi hvis man, som jeg, ender et sted hvor man er den eneste designer, så er det virkelig et vigtigt redskab at kunne tale og samarbejde med hvem som helst."*

JOAN GLINTBORG VISSING, KOMMUNIKATION

- *" Savner kreativiteten fra DSKD."*

KIM NICOLAYSEN, INDUSTRIELT

- *" I think it's difficult to point a single thing that really helped me, in general, the school environment and my fellow students helped and stimulated me to improve my skills and become a better designer."*

LORENZO BIGATTI, KOMMUNIKATION

- *" I have not found it difficult to find a job, as I focused quite a lot on building up my portfolio during the last year of my masters, and I already had a decent amount of internship/work experience from my bachelor (I also did a summer internship during my master). I feel these were things which helped me most to get a job. I did have classmates who found it difficult to get a job and I feel the school could have supported/pushed other students in both preparing portfolios and in looking for work experience during the education, and this would have helped them."*

MADISON SIMUNEK SCHEPER, INDUSTRIELT

- *" Vi var jo igennem SÅ mange forskellige ting de 5 år, som jeg føler har givet mig et rygrad i forhold til det job jeg har i dag. På designskolen bliver vi jo lidt uddannet i at være blæksprutter, til at kunne mange forskellige ting, og hvis vi ikke kan, er vi gode til at finde ud af hvordan vi finder den viden. Det med at have mange forskellige opgaver, og mange bolde i luften, at idegenerere, at være i detaljerne, samtidig med at have det større overblik, at tænke i koncepter samtidig med lækkert design, at tænke bæredygtigt, at tænke storytelling som kan bruges i markedsføring sammenhæng, alle de ting føler jeg er noget jeg har med fra designskolen. Og det skal man bare være god til at kommunikere overfor en eventuel arbejdsgiver, for det er meget diffust for nogle alt det vi kan, men man skal finde en måde at konkretisere det og gøre det spiseligt for der hvor man søger job. Når du spørger til om der var noget for uddannelsen som var særlig brugbart, tænker du så specifikke fag eller moduler? Vil meget gerne gerne uddybe, alt efter hvad I gerne vil have svar på mere specifikt :) og tak fordi du skrev, er altid super glad for at hjælpe DSKD hvor jeg kan :) de 5 år på skolen, betød super meget for mig."*

MICHELLE BRANDSTRUP JENSEN, FASHION

- *" What I learned from DSKD and can still relate to my current situation is "communication". Working with professionals from different backgrounds can be challenging. Therefore, being able to articulate ideas clearly and simply is essential."*

WING YAN MOK, KOMMUNIKATION



- *" For en måned siden er jeg startet på Nationalmuseet i København, hvor jeg i høj grad både bruger designmetode til udvikling af projekter samt min specialviden om leg og design af oplevelser. Meget mere viden om dét at starte som selvstændig designer havde været rigtig væsentligt, fordi det er tanker mange af os går med! 1) prissættelse 2) etablering af virksomhed 3) forretningsmodeller for konsulentarbejde og konkrete produkter: hvad gør man hvis man er 1,2 eller flere der gerne vil starte noget sammen? .. alt det der. Eventuelt i samarbejde med fagforening."*

NANNA AMALIE DAHL, PLAY

- *" It's hard to pinpoint if there's a specific class or element that came in useful, as I believe the ability to get a job is always a combination of portfolio, experience, personality and being the right fit for what they're looking for. What I do think the Design School is doing right though, is encouraging the collaboration between students and involving third parties (agencies, users, municipalities, etc.) in the projects. In my personal experience, we focused a lot on the design "craft" in my bachelor (Academy of Fine Arts and Design in Bratislava) and didn't really get to things like presentation, conversation with clients or negotiation. So for me that was helpful while conducting interviews or showcasing my portfolio. On the other hand, most of the strong pieces in my portfolio came from self-initiated side projects (e.g. school magazine) and not from the designs I presented in my classes. Which is at the end of the day the most important thing when looking for a job in the design field."*

TAMARA SIRIN SHAWKATOVÁ, KOMMUNIKATION

- *" The elements that I found useful are: group work that we did with different education fields is helpful as I work with people from different background than mine, knowledge about sustainability and understanding the end user and his needs."*

TZLIL ROSS, FASHION

- *At lave opgaver med forskellige typer kunder og virksomheder var en kæmpe gave, at komme i praktik var en kæmpe gave, at have ét projekt at fordybe sig i ad gangen var en kæmpe gave (men arbejdsvirkeligheden er gerne, at man har flere projekter samtidig, så måske det kunne inkorporeres i skolen på en måde? (jeg er selv usikker på, hvad jeg helt synes her)). Sidst men ikke mindst: at have gruppearbejde, deadlines og skulle præsentere koncepter, var en kæmpe gave, men allermest var det at have kreativ frihed, at få lov til at*

*eksperimentere, at fejle, prøve af, være passioneret og have det sjovt med ens briefs en kæmpe gave! For mig personligt var det rimelig smertefrit at finde et job, da jeg vidste jeg ville få det allerede under mit MA-projekt. Stupid Studio var min samarbejdspartner der og tilbød mig et job i foråret. Første gang jeg mødte dem var igennem 6 ugers praktik/'company collaboration' class vi havde på Play MA2, hvor jeg blev sendt der. Så igen: praktik/samarbejde med virksomheder hjælper helt klart på jobmuligheder. Til gengæld kan det være svært at lande den slags praktikpladser husker jeg fra min BA, hvor Jette hjalp mig meget. At opfordre unge til at bruge jeres karriere-lab og lave portfolios og få virksomheds-øjne på portfolios er vigtigt. Og derudover, igen: at have det sjovt, prøve ting af i skolen, smage på alle mulige typer opgaver og designløsninger, og så finde sin stemme/røde tråd/interessefelter derigennem.*

REBECCA CHRISTIANSEN HOUMØLLER, PLAY

- *Jeg må indrømme jeg nok mest er blevet ansat i den stilling på baggrund af min Diplomingeniøruddannelse i Interaction Design. Men jeg synes der er en del metoder fra Designskolen også som er super gode at have med i værktøjskassen i det daglige arbejde. Det kunne måske være en ide at få folk fra Designskolen ud i store virksomheder der ikke har så meget med design at gøre, da der helt klart er potentiale i design i arbejdsmetoder osv i fremtiden. Men det kræver selvfølgelig at virksomheden kan se det behov og at eleverne fra Designskolen også har lyst til at arbejde med lidt mindre Designtunge emner.*

ANN-KATHRIN SCHOLTYSSEK, PLAY

- *After my graduation from DSKD I have attended an internship as textile designer in the Netherlands, then worked in Milan as Graphic Designer and also worked as freelancer on different projects. The pandemic, as you might know, didn't make things easier for many of us within the design field and personally before starting this new job I have had many interviews with different companies around Europe. During this period I have learned a lot about the market and also how to adapt and value my profile.*

MARIA ELISABETTA BORRIELLO, TEKSTIL

- *Det som har været særligt godt for mig ved Designskolen Kolding, var det multikulturelle miljø på tværs, projekter hvor virksomheder blev inviteret, så man kunne netværke og stillet konkrete opgaver. eksempelvis var design camp enorm spændende og givtig.*

RABIA YILMAZ, INDUSTRIELT

- *I guess having a coffee chat with workers in a field would be so helpful. Also, someone who could give good feedback on my portfolio and resume was so needed. Of course, thanks to my friends, I got peer feedback but I mean more from professionals.*

CHAE EUN AHN, PLAY

- *Jeg synes bestemt at DSKD havde nogle gode undervisninger og forløb med fokus på at sælge os selv og vores kompetencer, samt muligheder for at vi kunne møde virksomheder, og få dem til at se potentialet ved at ansætte os. Jeg tror dog stadig jeg havde heldet på min side, og med en bachelor som ingeniør kunne jeg også trække det kort til jobsamtalen.*

MARTIN GRAVERSGÅRD DALSTRUP, INDUSTRIELT

- *I found the support DSKD provided me to be of great use for entering the job market and I appreciate the attention you cultivate towards your students. Being always on the lookout for a new employment opportunity,*

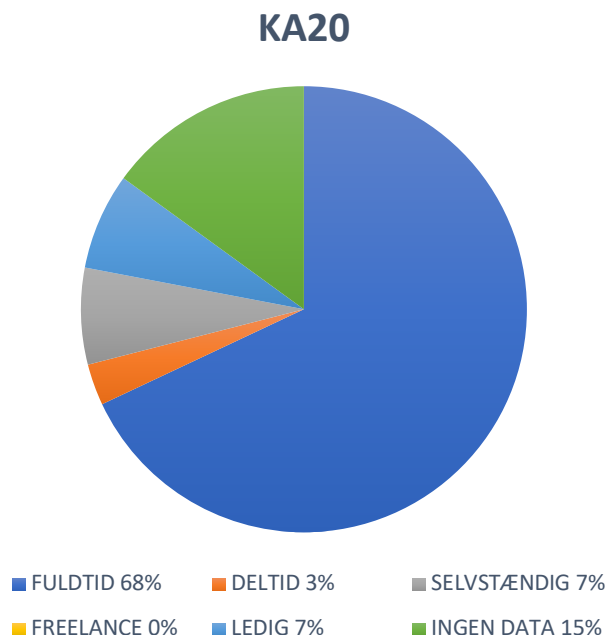
TOMMASO MAZZONI, INDUSTRIELT

## KANDIDAT DIMITENDER 2020

For '20 årgangen var der 68 studerende hvoraf 61 bestod deres sidste eksamen mellem juni og august '20. Herefter dimitterede tre i november 2020 og de sidste fire i hhv. marts, juni og august '21.

Det har været muligt at finde frem til informationer på 58 (85%) af dimittenderne, hvoraf jeg har været i løbende dialog med 35 (52%) af dem, grunden til den lave svarrate skyldes bl.a. at 10 af dem ikke er på LinkedIn eller svarer på mails.

Der er fem ledige ud af de 68 og dertil mangler jeg data på 10.



Ud af de 58 dimittender (hvor der kan findes information på) er 54 i jobs som er relevante i forhold til deres uddannelse. Det vil sige at 94,74% er i fagrelevante jobs. Så et lille fald, idet der i '19 var en der ikke var i fagrelevant job og i '20 to.

35 er kommet i job direkte efter dimission, derefter er yderligere 21 kommet i job indenfor de næste 11 måneder (kun 3 har gået ledig i op til 12 måneder). Det giver en gennemsnitlig ledighed på 5,38 måneder for dem der ikke kom direkte i job - eller 1,62 måneder for alle som der kan findes information på.

Dertil kommer den ene studerende, som desværre stadig er ledig, hun blev dog først færdig i marts '21.

Den anden ledige studerende, har allerede været i job fra november '20, men desværre blev hun syg og meldt pga. et dårligt arbejdsmiljø og i februar '21

blev firmaet tvangsopløst. Dertil er der en der lige blevet færdig med et større freelance projekt og er på vej videre og den sidste har det ikke været muligt at få kommentar fra.

Der har været 40 internationale, heraf har det ikke været muligt at verificere data på seks af dem. Ud af de resterende 34 er 21 flyttet til Danmark efter endt studie, så en tilflytning på 62%, hvilket er virkelig bemærkelsesværdigt eftersom det kan være svært som international dimittend at finde fuldtidsarbejde på det danske arbejdsmarked.

Hvis man allerede nu kigger på ledigheden der måles i 4-7 kvartal, ser det umiddelbart meget godt ud. Der er fem der er ledige på nuværende tidspunkt, 46 fuldtidsbeskæftigede. Hvis det antages at de 10, hvor der ikke for nuværende er data på, er ledige, betyder det således at der er en ledighed på 22%, så et fald i forhold til alle tidligere år. Dertil kommer det naturligvis at de dimitterede for lidt over et år siden, så der kan stadig gøres en aktiv indsats for at få dette tal endnu længere ned.

Generelt set har det gået dimittenderne fra '20 ganske godt. Isæt taget i betragtning af at det kom ud i et arbejdsmarked, som ingen kunne have forberedt dem på. Som designer, kan det være ekstremt hårdt at komme ud i et presset arbejdsmarked i en konjunkturfølsom branche, da der desværre stadig er en del der ikke kan se den tydelige værdi design kan skabe – også på bundlinjen.

Et pudsigt element er at mange af dem i deres svar og videre korrespondance, identificere sig selv med people / planet / play i stedet for mode / industrielt / tekstil / kommunikation.

Feedbacken fra de studerende er fantastisk. De roser deres uddannelse, undervisere og de færdigheder de har fået med på vejen.

Et svar der dog går igen ved mange af dem er at de gerne vil have udbredt kendskabet til design endnu mere og klædes endnu bedre på til at komme ud og "sælge sig selv" og de værdier de med design redskaber i værktøjskassen kan bidrage og udvikle med.

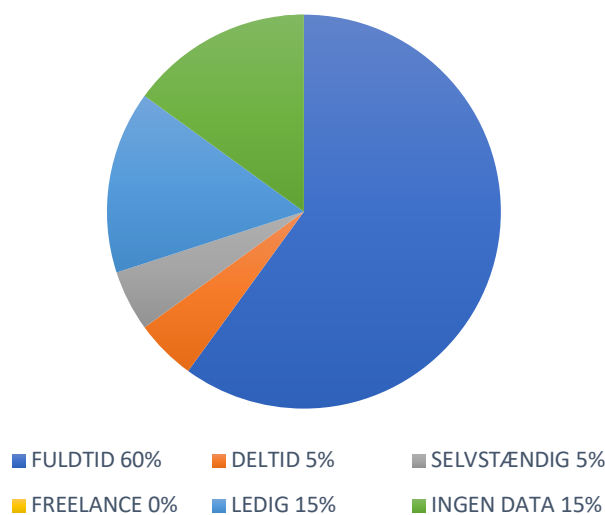
Denne rapport er udarbejdet af Amanda Hedevang for Designskolen Kolding i perioden november '21 til marts '22.

## PEOPLE // PLANET // PLAY

For '20 årgangen er der 68 dimittender, hvoraf 20 har været på holdet **PEOPLE**, heraf har det dog ikke været muligt at finde data på tre dimittender, men der har været løbende dialog med ti og de resterende er der fundet data på via LinkedIn og feedback fra undervisere.

Statistisk set ser fordelingen således ud:

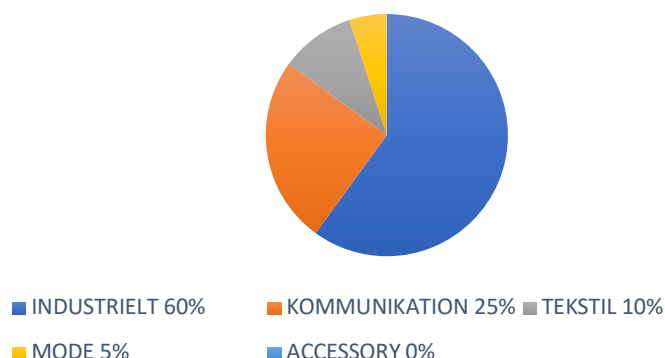
### PEOPLE



Når man kigger på disciplininddelingen af ovenstående, er de som følgende:

### PEOPLE, DISCIPLIN

INDUSTRIELT:	12
KOMMUNIKATION:	5
TEKSTIL:	2
MODE:	1



Der er tre ledige. En mode har været fastansat ved et firma, der desværre blev tvangsopløst i marts '21. Hun har haft svært ved at finde noget sidenhen og vi er derfor i fuld gang med at hjælpe hende tilbage i arbejde. En ID'er som desværre er sygemeldt med stress efter et fuldtidsarbejde der krævede for mange interesselimer. Hun har svært ved at finde tilbage på arbejdsmarkedet da der i

”hendes ende af Jylland” primært er efterspørgsel på grafiske og tekniske tegnere, hvilket er kompetencer hun på nuværende tidspunkt ikke besidder. Den sidste ledige er fra tekstil, hun har sendt hendes CV til mig i håb om at vi evt. kan hjælpe hende videre.

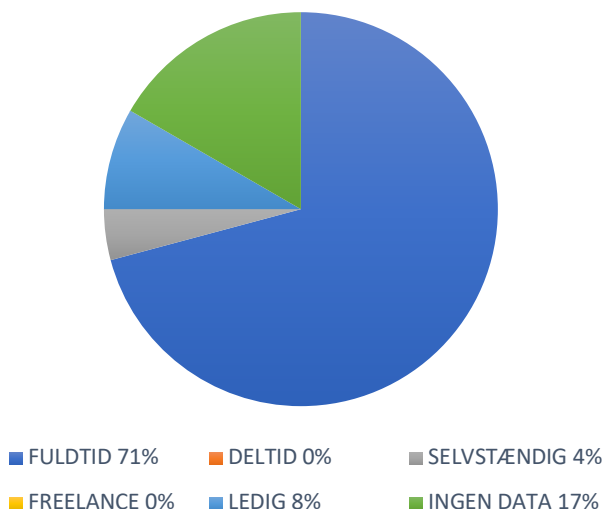
Hende der arbejder på deltid, er ansat i en tidsbegrænset stilling der udløber ultimo marts og har derfor også sendt hendes CV til mig.

Hende der er selvstændig, er det ved siden af fuldtidsjob ved Designskolen.

24 dimittender har haft fokus på **PLANET**, heraf har det dog ikke været muligt at finde data på fire af dem, men der har været løbende dialog med ni og de resterende er der fundet data på via LinkedIn.

Statistisk set ser fordelingen således ud:

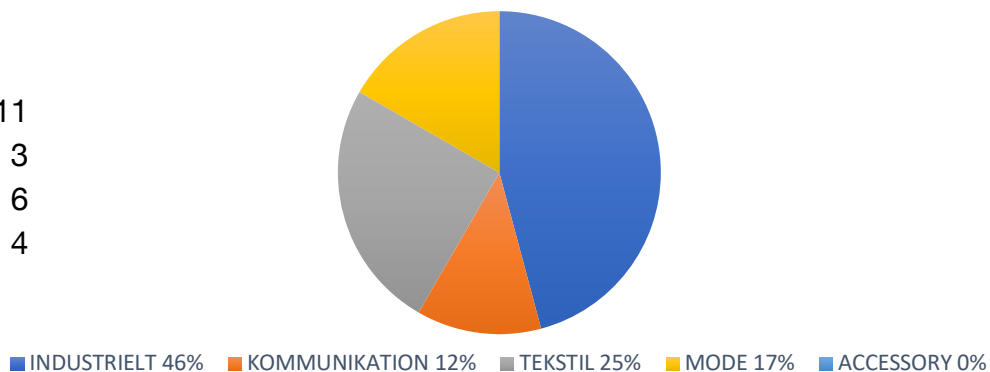
### PLANET



### PLANET, DISCIPLIN

Disciplininddelingen er som følgende:

INDUSTRIELT:	11
KOMMUNIKATION:	3
TEKSTIL:	6
MODE:	4



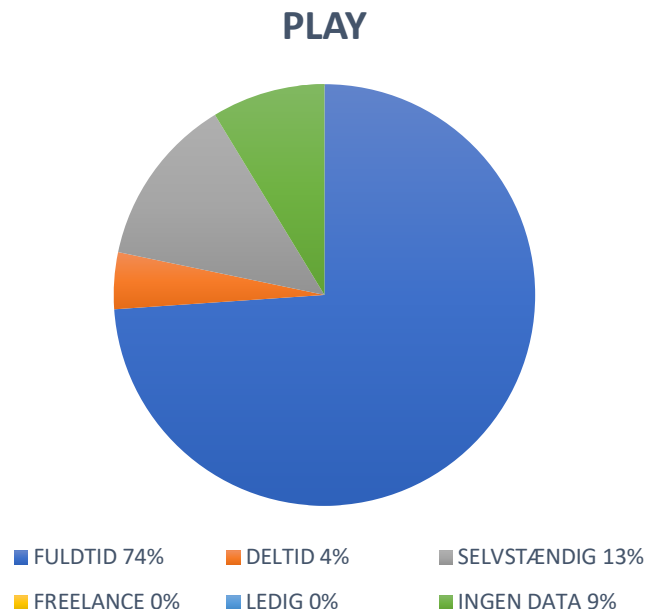
Der er to ledige – en international og en dansker. Den ene (Tekstil) er pr. december blevet færdig med en større freelance opgave og er derfor i fuld gang med at finde noget nyt, hvilket jeg er sikker på at hun hurtigt lykkes med. Den anden (Mode) bor i Finland og hun har desværre ikke svaret på henvendelserne, så det vides ikke hvorfor hun ikke er kommet i arbejde endnu.

Den selvstændige (Industrielt) har stiftet den prisvindende designmøbel virksomhed HabiWe og er derudover også selvstændig konsulent ved siden af.



På holdet **PLAY** dimitterede der i sommeren '20 23 studerende. Det har ikke været muligt at finde data på to af dem, men der har været løbende dialog med 16 og de resterende er der fundet data på via LinkedIn og verificeret af undervisere.

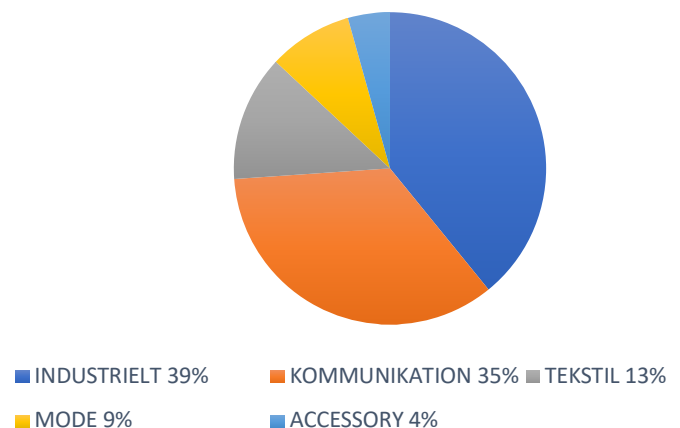
Statistisk set ser fordelingen således ud:



### PLAY, DISCIPLIN

Disciplininddelingen for PLAY er:

INDUSTRIELT:	9
KOMMUNIKATION:	8
TEKSTIL:	3
MODE:	2
ACCESSORY:	1



Der er tre selvstændige. En fra Kommunikation der er flyttet fra USA til Danmark og har startet Haubro Kunstscole i Nordjylland. Den anden (Kommunikation) er fra Indien og er flyttet tilbage, hvor han har startet en virksomhed der hjælper med strategi, design og udvikling for internationale virksomheder og har tre fastansatte og bruger derudover en del freelancere. Den sidste har svært ved at finde arbejde til at få det til at løbe rundt som selvstændig, og er derfor nu også begyndt at søge fastansættelse.

Der er en fra ID der pt. arbejder deltid på et bosted som vikar. Hun har en bachelor indenfor pædagogik og vil gerne arbejde med mennesker. Hun har desværre været nede med stress to gange og har svært ved at finde jobs der passer til hende på nuværende tidspunkt.

## VIRKSOMHEDER

For dimittenderne fra '20 har der været et par gengangere ift. arbejdspladser – der er tre der er blevet ansat ved hhv. Stupid Studio, Designskolen og LEGO og dernæst to hos Billund Kommune. Herunder er listen over de forskellige arbejdspladser, når et navn fremgår større, er det fordi der er en eller flere ved samme sted – større navn, flere dimittender fra årgangen afsat.

HADERSLEV KOMMUNE, CONSIGLIO NAZIONALE DELLE RICERCHE, SWIFT CREATIVES, ANNE MYGIND APS, SPISELAUGET, HABILE APS, REN RORØS FRONTAL, **BILLUND KOMMUNE**, ROSAN BOSCH STUDIO, BLACK CARROT INTERIORS, CHEESIGN DESIGN STUDIO, SHEWORKS, SPECIALSPORT, CONFIDENT REBELS, COFFEE COLLECTIVE, HK PRIVAT, **LEGO GROUP**, ,LA CABRA COFFEE ROASTERS, DESIGN EYEWEAR GROUP, TIMBERNEST, DESIS LAB, **STUPID STUDIO**, DICE FASHION STUDIO, DIGIHUB, EGGS DESIGN, GH SRL, GROWING PATHWAYS, STUDIO MESMER, HAUBRO KUNSTSKOLE, HEIMPLANET, KARLSENS A/S, IMPERFEKT, BREATHE SMARTER LIMITED, COMMERCE DEVELOPMENT RESEARCH INSTITUTE, PEDESTAL, KEA, PLUME, ATBO, **DESIGNSKOLEN KOLDING**, TEDXODENSE, KIRT X THOMSEN, LABELAB, LEGO FOUNDATION, MAGNI, MERKLE, NOFRED, RUE DE FEMME, REGNDANS, PINK POSITIVE, UNIQUE FURNITURE, PURE KNIT & PURL, UNCLE GREY, STUDIO FLEUR BLEUE, SAGA SPACE ARCHITECHTS

## ROLLER

Dimittendernes stillinger er mangfoldige, naturligvis med fokus på design. Nedenfor ses de forskellige, jo større skriften jo flere dimittender med samme stilling.

BUILDING INSTRUCTION EXPERIENCE DEVELOPER, MAKERLAB MANAGER,

DESIGN MANAGER, **DESIGNER**, ILLUSTRATOR, SENIOR INTERIOR

DESIGNER, SAMSKABER, **PRODUCT DEVELOPER**, SOCIAL

DESIGNER, HEAD OF SPEAKER MANAGEMENT TEAM, CREATIVE DIRECTOR, UI

DESIGNER, **FOUNDER**, TREND AMBASSADOR, DESIGN RESEARCH

ASSISTANT, DIGITAL **PRODUCT DESIGNER**, DESIGNASSISTENT, TOY

DESIGNER, FASHION DESIGN & ILLUSTRATION, **RESEACHER**,

SUSTAINABILITY DESIGNER, SERVICE DESIGNER, EVENT ASSISTENT

**VISUAL DESIGNER**, PLAY DESIGNER, PRODUCT DEVELOPMENT

INTERN, ORGANISER, SENIOR CX ARCHITECT, **JUNIOR**

**DESIGNER**, RESEARCH FELLOWSHIP, MARKETING & CONTENT

CREATOR, INNOVATIONSKONSULENT, **GRAPHIC DESIGNER**, DESIGN

IMPLEMENTATION SPECIALIST, USER EXPERIENCE, **SENIOR UX**

**DESIGNER**, VISUALIZATION ARTIST & DESIGNER, PRODUCT DEVELOPER,

STORYTELLER, ØVERSTE LEDER, **OWNER**, DESIGN & PURCHASE,

RESEARCH ASSISTANT, BARISTA, KOMMUNIKATIONSMEDARBEJDER,

**INDUSTRIAL DESIGNER**, CREATIVE STRATEGIST, ONLINE RETAIL

MANUFACTURING & DISPACK ASSISTANT

## FEEDBACK

De studerende er spurgt om feedback i forhold til hvad der har været særligt brugbart i deres studie eller hvad de vil ønske at de havde fået mere med i rygsækken af. Her er et udpluk af disse:

- *" Jeg tror, det der gjorde at jeg kunne besidde stillingen, var et portfolio der havde relevans for Lab for Social Design. Samtidig at have en forståelse for de mennesker og omgivelser man designer for.*

BJØRN GRUMMESGAARD HAGENSEN, PEOPLE, INDUSTRIELT

- *"...under min kandidatuddannelse var jeg i praktik i Billund Kommune på projektet Playline, hvilket helt sikkert har bidraget til mine muligheder for ansættelse. Der var en forståelse for og anerkendelse af, hvad jeg kan som Play designer fra begyndelsen, hvilket gjorde at man turde tage chancen og ansætte mig med en anden profil end man har været vant til..."*

SIGRID VINTHER HANSEN, PLAY, KOMMUNIKATION

- *"...got hit by the rough reality that the job market was not ready to offer us an adequate job position that matched our studies either our skillset wasn't understood by companies we would apply to, or the companies were not yet transitioned to welcome such a young professional). It felt a little blunt after living in utopian mindset over our studies, to face this disconnection. I think the most useful takeaways from my education were collaboration across disciplines and company collaborations (that we unfortunately didn't get a lot of) and having some professors supporting in award/conference application, to present our work to the front of the stage. The Career Lab course gave us very basic keys to enter the job market, but I wished it had gone more in depth with practicalities such as: pricing yourself as a freelance, types of structures you can establish in dk, rights and law, pitching yourself as a designer."*

ALEXIA MARIE-THÉRÈSE AUTISSIER, PLANET, KOMMUNIKATION

- *"Alle har været begejstret for uddannelsen med bæredygtig design. Derudover har det været meget brugbart for mig med de stramme deadlines vi har haft på designskolen, de ikke særlig pædagogiske undervisere vi har haft (det er en ros - ikke kritik), og de samarbejder vi har haft igennem uddannelsen, hvor man skal forholde sig til "virkeligheden"..."*

CAMILLA HANSEN MALTESEN, PLANET, MODE

- *"The 1 to 1 with my teachers I found super innovative and a great support."*  
BETHANY ROSE COGGINS, PLAY, TEKSTIL
  
- *"...DSKD has a good reputation in the nordic. Courses like Preferred Future, Material Narratives and other experimental subjects were really good since I always wanted to work in innovation. During the Mater I was missing a more economic and strategy perspective. Often have to explain what Design in Sustainability means and how is that beneficial for companies. I don't think we were prepared for that and it was a big part of the interviews and my daily work..."*  
CLAUDIA CASELLAS VILA, PLANET, COMMUNIKATION
  
- *"I definitely don't regret at all getting into the smaller projects, and an internship, on the way, and it is pretty sure that they have played a role in enriching my profile... At times, I wished that we would have gotten more concrete, or "hard" skills in the field of sustainability...More solid partnerships with companies would be appreciated, as some felt a bit like one-way collaborations where companies were not expecting/investing much."*  
LOUIS PIERRE ROSE, PLANET, INDUSTRIELT
  
- *"I think when looking for a job the two weeks of career lab helped me a lot: -to think and define what my strengths are (which of course were built through my studies) -to think in advance where I would like to get and what I need to learn/achieve for that"*  
MARTHA MARIA VON GUENTHER, PLANET, MODE
  
- *"Jeg er 11 måneder inde u min stilling som Building instruction experience developer hos LEGO Gruppen. Dette er en stilling som er præget af et godt kendskab til børn og deres finmotoriske evner. I denne stilling er jeg ikke særlig kreativ, men jeg er visuelt tænkende, jeg skal konstant forholde mig til en fysisk model som den er og samtidig tænke på den som en 2D tegning (LEGO byggevejledningen). Det har designskolen specielt givet mig. Dog har et tidligere studiearbejde som facilitator af leg i LEGO House givet mig en praktisk erfaring med børn, som jeg manglede ved designskolen"*  
EMIL SAABY, PLAY, KOMMUNIKATION

- *"More than the studies around the playfulness, I would mention the 3D printers and other workshops like ceramic and wood that I've found so useful to power up my design skills."*

AMIN ALLAH SAADAT, PLAY, INDUSTRIELT

- *"I wish I had known how hard it was. It can be really demotivating to get a lot of no's, but after a while you get used to it. But it is my understanding, at least in this field, that internships are super important. They give you something to do instead of staying at home and sending applications, and they also give you higher chances of getting accepted to other jobs because of the experience you get from them."*

MIGUEL RAMOS DIAS DA COSTA AMARAL, PLANET, INDUSTRIELT

- *"Jeg bruger særligt play delen i mit job, når jeg faciliterer processer, workshops og arbejder med implementering."*

KAREN JUHL PETERSEN, PLAY, TEKSTIL

- *"During this year I have applied for many jobs and internships but I could only find a marketing internships for 3 months. Otherwise I am making a lot of effort to find sth in design. I am not sure which is actually the problem, if its the fact that I don't have much experience, skills or sth else. Since I mostly apply for jobs in fashion design which is my main education, I found it very difficult to explain my master degree in play, and at this point I can say that is not much of a help for me in finding a job, unfortunately."*

DIANA-MARIA CERCEL, PLAY, MODE

- *"I think especially when it comes to Stupid (design studio), the skills I've learned for facilitation and co-creation at school have been quite useful. One of the main reasons I chose Stupid is the fact that they put a lot of emphasis on social impact, something I also focussed a lot on throughout my studies (I was in People - communication design) I think it would be nice to make more companies aware about this philosophy what we follow at school and throughout our education. How could we implement social design, sustainability and play into companies that are not focussing on these or are not aware of it. I think we can bring a lot of different skills and knowledge into these companies, plus we are all very good at facilitating. So I guess what I'm trying to say is could we make companies more aware of what is taught at the school and maybe teach the students how to pitch themselves better. Another thing I missed throughout my studies was definitely more skill based classes. I*

*know that the masters is supposed to be more self driven but I for example come from an industrial design background and would have appreciated more courses on how to use/do stuff. And I know that a lot of people do switch disciplines when they start their masters. So I think that could be something to consider :)"*

LEYLA MELIS ASLAN, PEOPLE, KOMMUNIKATION

- *"I think the main help in job searching was getting experience by working in Digihub as a student and expanding my UX skills"*

ZUZANNA IGA GRONOWICZ, PLAY, KOMMUNIKATION

- *"Jeg bruger særligt mine evner inden for metoder med leg og børnesyn - jeg tror de to især hjalp mig til at give noget "ekstra" da jeg søgte stillingen som samskaber."*

CECILIE ANN ALVENIZ BLICHER JENSEN, PLAY, MODE

- *"I think the school can maybe focus slightly on starting a company (not a studio) for services or products and teach students around how to raise capital or things to take care of to get it going"*

JAIVARDHAN SINGH CHANNEY, PLAY, KOMMUNIKATION

- *"Jeg vil sige karrierekurserne med Jette har givet mig en god base for at vide hvad man bør forberede og have klar - som portfolio, cv, ansøgning... Jeg var glad for at have min portfolio opdateret og klar til jobansøgning. Jeg blev også mere bevidst omkring mine kompetencer og min profil. Jeg synes også det var givende når der var inviteret en person fra en virksomhed ind, for at fortælle om hvordan virksomheden fungerer og hvordan de arbejder med design. Jeg husker bl.a. det skabte nogle debatter omkring profit og bæredygtighed... Det kan give lidt af en øjenåbner, for det er en stor kontrast til vores visionære skoleprojekter.... De projekter hvor jeg selv opsøgte virksomheder, som enten samarbejdspartner, sparring, eller blot med spørgsmål føler jeg var givende. Det ville jeg ønske jeg havde gjort noget mere. I selve ansøgningen og til jobsamtalen følte jeg min BA praktik, mit udvekslingssemester samt gruppearbejdserfaring var relevante emner som jeg kunne drage erfaring fra. Hvis jeg skulle sige noget som kunne have givet mig et bedre grundlag vil jeg nok fremhæve praktik eller mere erhvervsindsigt/erfaring. Min praktik hos ECCO varede 2 måneder, men jeg var heldig at blive der efterfølgende ca. 3 måneder i forbindelse med mit BA projekt. Det var den eneste indsigt jeg havde*

i "den virkelige verden" og det er bare så anderledes end inden for skolens 4 vægge. Så generelt mere kommunikation/samarbejde med virksomheder tror jeg vil have været gavnligt for mig - hvis det skal ses i kontekst med at komme på arbejdsmarkedet."

CORNELIA LINDENHANN THERKELSEN, PLANET, INDUSTRIELT

- *"It's my belief that the Corona pandemic has made it increasingly difficult to find work. Most of what I have been doing is freelance when it can be found, but in the mean time I run a very modest art school for children. It is run out of my own house, but seems to be of pretty good interest to the area as there is not much of this type of culture in these small towns. I am extremely grateful for my education from DSKD and have the best memories of my time and the people there. The elements I have taken from there have been invaluable both for my work and for the way I enter into projects. My expressive work has improved greatly thanks to my teachers there. Entering the job market has been really difficult partly because of pandemic restrictions, but the availability of jobs in my area have been very minimal."*

RANDALL KENNETH HEATH. PLAY KOMMUNIKATION

- *"I wished would have been more of a focus: The inclusion of Digital Design and general UX practises. I sometimes feel little behind on those matters. As I did the People Master line, I actually think it wood have fit perfectly to focus a little bit on UX Research for example. And then in general a few more infos / shared experiences connecting Design with Business thoughts and methods. But in general I am very thankful for the Education and I have learned a great deal about Design and especially Designing with People. "*

ANNA KARINA KERSIG, PEOPLE, INDUSTRIELT



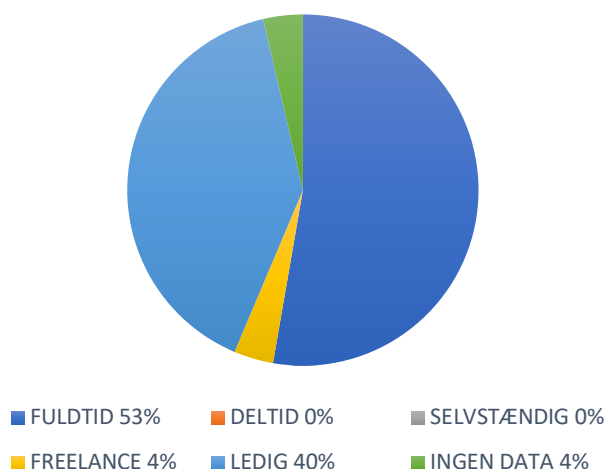
## KANDIDAT DIMITENDER 2021

For '21 årgangen var der 59 studerende hvoraf 55 bestod deres sidste eksamen samme år, mens fire stadig mangler deres afsluttende eksamen.

Der er fundet frem til hele 53 ud af de 55 dimittender, hvoraf jeg har været i løbende dialog med 35 (64%) af dem.

Der er hele 20 ledige og dertil er der to det ikke har været muligt at få kontakt til da de nu er i østen.

### KA21



Ud af de 53 dimittender (hvor der kan findes information på) er alle de der er i job, i jobs som er relevante i forhold til deres uddannelse. Så en stigning i forhold til de to foregående år, men der er dog en meget højere dimittendledighed.

10 er kommet direkte i job og de resterende 19 indenfor det næste halve år. Ledighedstiden er ikke vurderet da der har været en lav svarprocent samt en høj ledighed. Dette vil ikke give et retvisende billede. Dette bør undersøges nærmere inden for 4-7 kvartal efter dimission.

Som det ser ud pt. er 14 ud af de 31 internationale bosiddende i Danmark, hvoraf syv er i fuldtidsbeskæftigelse, en er freelancer og de resterende seks ledige.

Til trods for den høje ledighed, er dette ganske forventeligt indenfor det første år efter dimission, både på Designskolen såvel som alle andre uddannelsesretninger, men i særdeleshed blandt de kreative studier.

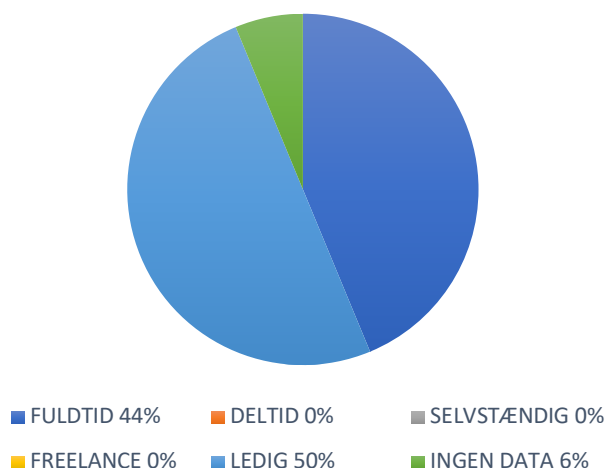
Denne rapport er udarbejdet af Amanda Hedevang for Designskolen Kolding i perioden november '21 til marts '22.

## PEOPLE // PLANET // PLAY

For '21 årgangen har der været 16 på holdet **PEOPLE**, heraf har det dog ikke været muligt at finde data på en, men der har været løbende dialog med ti og de resterende er der fundet data på via LinkedIn.

Statistisk set ser fordelingen således ud:

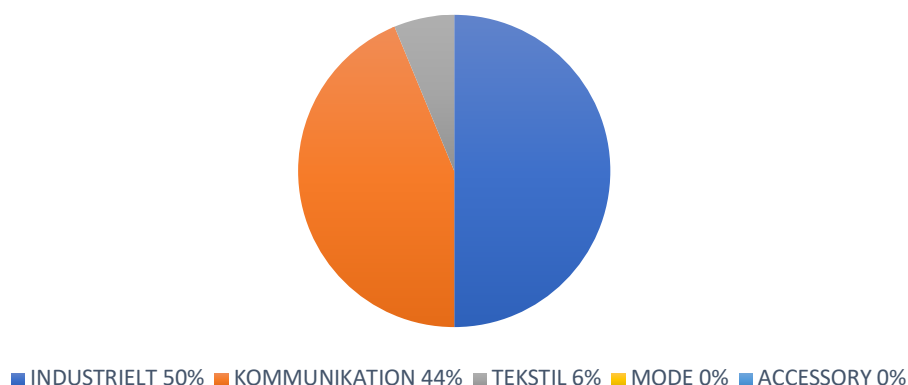
### PEOPLE



Når man kigger på disciplininddelingen af ovenstående, er de som følgende:

### PEOPLE, DISCIPLIN

INDUSTRIELT:	8
KOMMUNIKATION:	7
TEKSTIL:	1
MODE:	0
ACCESORY:	0

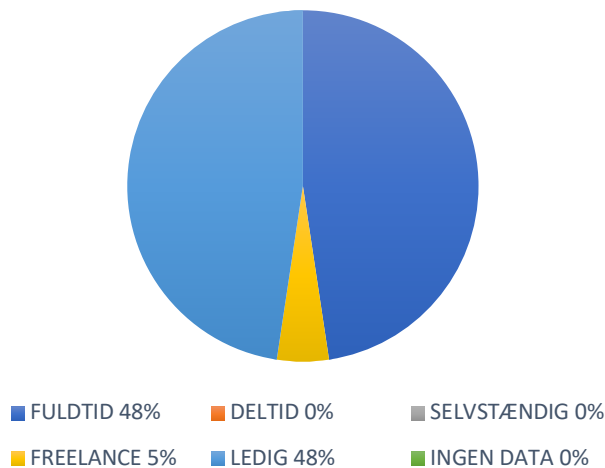


Ren fordelingsmæssigt af de ledige er der fire ID'er, tre kommunikation og den sidste fra tekstil. Så ikke noget der er opsigtsvækkende. Den ene af de ledige (kommunikation) er gået på barsel i oktober '21 og forventer at starte den aktive jobsøgning indenfor det næste halve år.

25 har gået på **PLANET**, her er der dog fire der ikke har taget deres afsluttende eksamen endnu, så i alt 21 dimittender. Der har været løbende dialog med 15 og de resterende fem er der fundet data på via LinkedIn.

Statistisk set ser fordelingen således ud:

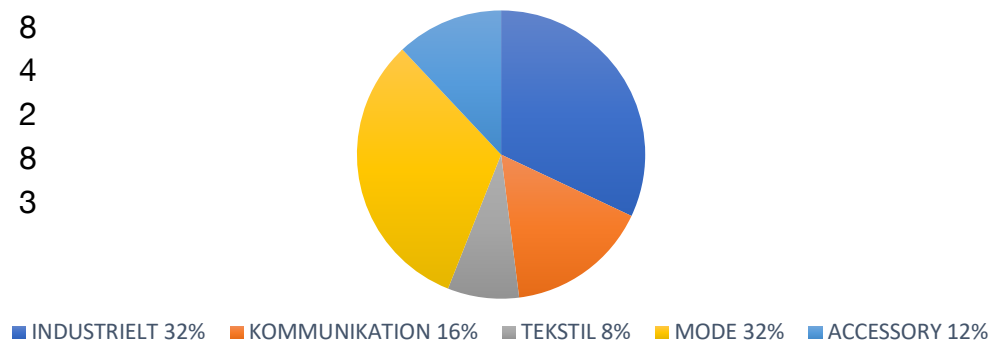
### PLANET



Disciplininddelingen er som følgende:

### PLANET, DISCIPLIN

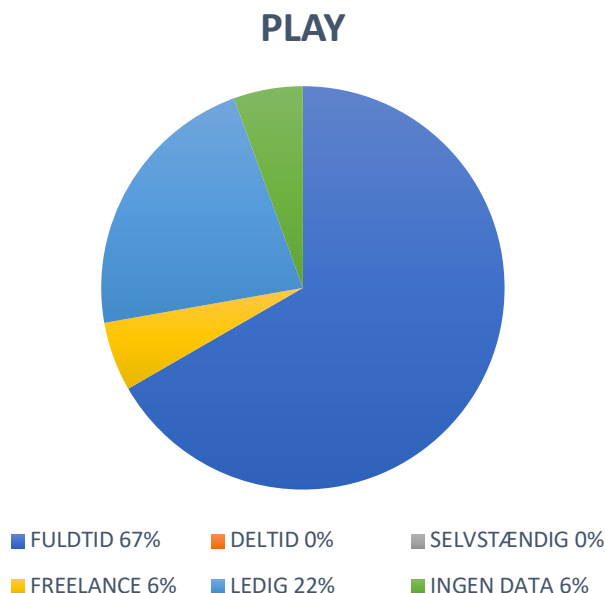
INDUSTRIELT:	8
KOMMUNIKATION:	4
TEKSTIL:	2
MODE:	8
ACCESORY:	3



Fordelingen af de ledige er en ID'er, en kommunikation, to tekstil, fire mode og to accesory – så en lille overvægt ift. mode, men dertil kommer at den ene af disse har været i arbejde til og med januar 2022 og søger nu igen aktivt. En af de andre søger små jobs, men får ikke understøttelse. Derudover er to ud af de andre ledige (tekstil og kommunikation) først blevet færdige i januar 2022.

En af de studerende er nu ved Yonsei University og læser en Ph.d. med fokus på børns overvægt og skærmtid.

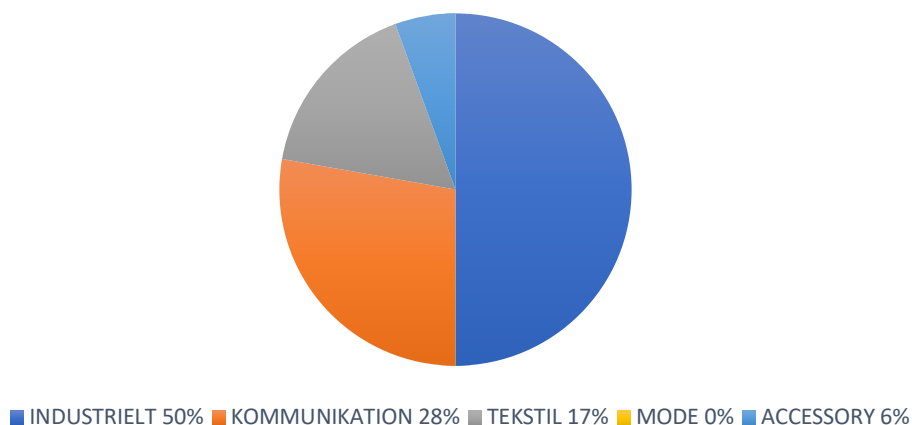
På holdet **PLAY** dimitterede der i sommeren '22 18 studerende. Det har ikke været muligt at finde data på en enkelt af dem da han ikke er på LinkedIn, men der har været løbende dialog med 10 og de resterende er der fundet data på via LinkedIn. Statistisk set ser fordelingen således ud:



### PLAY, DISCIPLIN

Disciplininddelingen for PLAY er:

INDUSTRIELT:	9
KOMMUNIKATION:	5
TEKSTIL:	3
MODE:	0
ACCESSORY:	1



De fire ledige er en fra hhv. ID, kommunikation, tekstil og accesory, så igen ingen højdespringere udover det faktum at der kun var en på accesory linje. Den ledige fra kommunikation har til og med januar haft job ved DigiHub og leder nu aktivt efter noget nyt.

## **VIRKSOMHEDER**

For dimittenderne fra '21 har der kun været en enkelt genganger – denne dog med hele tre ansatte, nemlig Lego Group. Derudover er der stor spredning på de resterende dimittender der er kommet i arbejde.

GREY GAMES, KONTRAPUNKT, LUMA ARLES, SYKEHUSPARTNER HF, NN07 DSKD, ECCO SHOES, LES ATELIERS BIJOUX - CHRISTIAN DIOR COUTURE, YONSEI UNIVERSITY, **LEGO GROUP**, KOLDING KOMMUNE, INPUT OUTPUT (IOHK), BIGGER PICTURE, ALBA OF DENMARK, BALLAST CPH, LAB FOR PLAY & DESIGN, LUNARES RESEARCH STATION, LAGER, RIIS, DANISH DESIGN CENTER, NICODESIGN CENTER FOR INNOVATION I AARHUS, IDEATE, HUMMEL, THOMAS DAMBO, MERKLE DANMARK,

## ROLLER

Dimittendernes stillinger er mangfoldige, naturligvis med fokus på design. Enkelte gengangere med to i hver stilling på designer, grafisk designer, praktikanter og product developer.

Nedenfor ses de forskellige, jo større skriften jo flere dimittender med samme stilling.

USER RESEARCHER, GRAFISK DESIGNER, CHARGÉE D'ACCUEIL, SERVICE DESIGNER, CSR RESPONSIBLE AND DIGITAL FASHION DESIGNER, RESEARCH ASSISTANT, MENSWEAR DESIGNER, PRODUCTDEVELOPER, JEWELLERY CAD DESIGNER, PHD STUDENT, DESIGNER, USER EXPERIENCE DESIGNER, ILLUSTRATOR, CONCEPT DEVELOPER, ANALOG ASTRONAUT, EVENT COORDINATOR, PRODUKTDESIGNER PRAKTIKANT, UX DESIGNER, INNOVATIONSKONSULENT OG DESIGNER, BÆREDYGTIGHEDSKONSULENT, JUNIOR SERVICE DESIGNER, DESIGNER SPORT, KONCEPTUDVIKLER,

## FEEDBACK

De studerende er spurgt om feedback i forhold til hvad der har været særligt brugbart i deres studie eller hvad de vil ønske at de havde fået mere med i rygsækken af. Her er et udpluk af disse:

- *“There are definitely elements from my education that I found useful when entering the job market. For the position that I am in right now I benefit from the fact that the Masters degree that I took was project based, so I have already a variety of experiences with design research projects and working with different stakeholders. I also very much benefitted from my job at Digihub within the school, which introduced me into the field of service design and showed me the proces and gave me more confidence in my abilities. Also coming into the Masters without formal design experience, I learned a lot of hard design skills such as the adobe suite programs from watching and collaborating with my peers.”*

SASCHA ALEXANDRA NINA WILHELMINA VONK, PEOPLE, KOMMUNIKATION

- *”Lige nu sidder jeg med en masse projektledelse, hvor jeg søger fonde, finder samarbejdspartnere og lægger budget - det er alt sammen noget jeg ikke har lært på designskolen, men som jeg er i gang med at lære gennem arbejdet med det. Men når vi når længere hen i projektet er jeg helt sikker på, at alt min viden fra Designskolen vil blive brugbart, når jeg skal udvikle og afvikle workshops med interessenter samt konceptudvikle på læringsspillet. Men jeg må sige at jeg var overrasket over, hvilke type jobmuligheder der var, da jeg var jobsøgende - der var mange digitale design jobs (ux, ui og og generelt digital design). Hvilket slet ikke indebærer mit skillset. Dog kunne jeg se mig selv i nogle af jobsene, men kunne godt have tænkt mig at være opmærksom på det inden jeg kom ud på arbejdsmarkedet. Derudover kan jeg mærke at jeg har en særlig tilgang til mit arbejde, som jeg ikke ville have haft, hvis jeg ikke havde gået på designskolen. Jeg kan godt lide et dynamisk og analogt arbejdsliv, som jeg kan at mine kolleger, som ikke har gået på Designskolen Kolding har brug for på samme måde. Jeg ved ikke om jeg "knækkede koden", men jeg tror, at jeg prøvede at være åben overfor jobopslagene og ikke dømme dem på overskrifter og jobtitler. De jobs som jeg tænkte kunne være en mulighed læste jeg grundigt igennem og hvis der var noget, hvor jeg kunne genkende mig selv, så søgte jeg (selvfølgelig også, hvis jeg kunne mærke at det var interessant i maven 😊). Derudover fandt jeg en god metode til både at overbevise mig selv og virksomhederne om, at jeg var den rette kandidat, hvor jeg tog alle kvalifikationer og ansvarsområderne fra jobopslaget ind i et word-dokument og derefter besvarede dem med, hvordan jeg kunne bidrage til det - også dem, hvor jeg ikke kunne bidrage med så meget. På den måde fik jeg både reflekteret*

*over mine egne kompetencer til forskellige jobs og strikket gode ansøgninger sammen. Der gik dog noget tid inden jeg begyndte på den metode, men startede på det, fordi jeg ikke blev kaldt til samtaler og tænkte jeg måtte lave en ny strategi .. og vupti, så blev jeg kaldt til 3 samtaler og landede et job.”*

KLARA BIRGISDOTTIR, PLAY, INDUSTRIELT

- *”Det feedback jeg møder mest fra arbejdsmarkedet, er ikke nok erhvervs erfaring og CAD evner”*

SARAH LOUISE ALSING-FREDERIKSEN, PLANET, ACCESSORY

- *”Jeg arbejder som grafisk designer ved et børnetøjsbrand. Jeg fik jobbet gennem samarbejdet med Lifestyle and design cluster, design boost. Det hjalp mig meget at komme ud i virksomheden en periode, så de kunne afprøve at have en grafisk designer.”*

JOSEPHINE FALBERG, PLANET, KOMMUNIKATION

- *”Jeg er illustratør og grafisk facilitator for en visuel konsulentvirksomhed under navnet bigger picture. Dem kom jeg i kontakt med, i for bindelse med at de underviste mit hold på designskolen. Jeg fik dog først stablet en rigtig kontakt da, Pia Schytz satte os sammen efter min eksamen. Så netværket fra skolen, har hjulpet mig med at komme ud i arbejde, derudover er der naturligvis mine faglige evner, men skal jeg være ærlig spiller de en mindre rolle.”*

JACOB ACKEY WOLF, PLAY, KOMMUNIKATION

- *”Efter min mening kan der godt fyldes mere undervisning på som omhandler arbejdsmarkedet og evt design branchen generelt. Vi havde et lille forløb omkring jobsøgning i slutningen af uddannelsen, som ville have fungeret bedre i små bidder spredt ud på semestrene. Det var som om det hele kulminerede lidt i slutningen, hvor man både skulle fokusere på masterprojekt og jobsøgning på samme tid. Undervisning omkring freelance og iværksætteri kunne også have været en stor hjælp.”*

MORTEN ANDREAS PEDERSEN, PLANET, INDUSTRIELT DESIGN

- *”Der er selvfølgelig mange ting der har været brugbare, men jeg tror især de 3d design kompetencer jeg har fået og den holistiske tilgang til at designe tøj på en mindre miljøbelastende måde ved at fokusere på hele livscyklusen, særligt brugsfasen og tænke længere brugstid og stærkere emotionelle bånd*



*mellem bruger og beklædning har været en radikal anderledes tilgang til ansvarlig mode som har været en øjenåbner for den virksomhed jeg sidder i. jeg havde også en del branche erfaring da jeg startede på studiet som nok gjorde det nemmere for mig at reflektere over studiet i forhold til de reelle arbejdsgange i industrien. Man kan sige at for studerende uden branche erfaring er det vigtigt at man bliver bedt om at skulle forholde sig til opgaverne imod reel implementering i en jobsituation hvor visse idéer skal retænkes eller skaleres i forhold til kommercielle forretningsmodeller.”*

EMIL ØSTERGAARD, PLANET, MODE

- *”Mit udveksling ophold på Pensole i US, var afgørende for at jeg landede mit job på efter mit 7 semester. Det fik mig til at skille mig ud.”*

SIMONE OLIVIA BAKKE, PLANET, MODE

- *“I am very pleased about many things during my education because I learned how to use methods the right way and I feel like it broadened my portfolio to a very diverse level. However, it is very frustrating to get a job related to my education because of a few things: A: Most design jobs on the market available are UX and UI Jobs in Sustainability are mostly not design jobs and are seen as senior positions. You often need a background in Finance or engineering and 5-8 years of experience. There are of course also jobs for Industrial Designers but I have not done any practical ID in two years so my skills are outdated. It feels a little bit like I can't use my Planet education because nobody knows that we are educated in what companies need but also can't use my ID education because the projects in Planet were not emphasising "traditional" design practice. B: I am definitely lacking work experience. I am not from Denmark so I am also used to another system. In Germany internships f.e. are paid and you can also do them in your Master program. That was a little off-putting during the master because I did not expect to not get the experience. It is also difficult to get experience when you have no experience yet but all you get from companies are unpaid 4-month internships. The jobcentre just allows 2 months unpaid. I was wishing to get a little more experience during the master. I know we had struggles because of all the lockdowns but it's not fair to push us through the system so we can be done fast if it's not helpful for us. Also I really enjoyed watching the PLAY course having internships and mentors. This is something PLANET could have as well C: practical thinking, I get a lot of information and support from the nice jobcentre. I remember our career lab was frustrating because we realized for the first time how difficult the danish job market is but, during the course, none of the speakers wanted to talk about those issues. Everybody basically said, "you have to smile and*

*work hard and then you get a job." The school also was no help in supporting us with learning dansk. When I started studying the Sprogskole told us we have to wait because DSKD has an agreement with them to organize classes for us. That never happened. I mean we should not be forced to learn Danish but it's a big difference between an English speaking DSKD and a danish speaking work environment. We could have experienced that with internships during the master."*

NELE KIESERITZKY, PLANET, INDUSTRIELT DESIGN

- *"I felt that school prepared us well but it would be nice to have or be encouraged to get some practical certifications as I see it's often nice to have when applying for job."*

MARTIN MASARYK, PLAY, KOMMUNIKATION

- *"In regards to the job i find all the theory about play very important. Also, soft skills that we practiced at dskd like presentation, teamwork etc."*

EWA ZYBALA, PLAY, INDUSTRIELT

- *"I think DSKD focus quite a lot on design research and analysis, even though it feels a bit like walking on the cloud. So I am also doing a freelance job in Usertribe, called 'customer insights specialist', which is to analyse customers and help different companies understand their customers. After all, education in DSKD is still useful. I am not sure how difficult it will be to find a full-time job after the interns and freelancer. But I will try. And hope there will be more opportunities from DSKD to help our foreign graduates connect more to Danish companies."*

PEIYAN LI, PLANET, INDUSTRIELT DESIGN

- *"As many others I am still unemployed and struggling a lot with it. I don't think there is a single element I found useful when entering the job market sadly. I wish it would be easier to explain to potential employers to explain what I am doing and how it can be valuable. What I keep hearing is, that what I am doing is great and important but they don't have the means or funds to work with that but maybe I should check back in a year or two. It has been very difficult even finding jobs that are closely related to what I am doing especially in English. I believe it is easier when one speaks Danish."*

MARIE KREMER, PEOPLE, INDUSTRIELT

- *"Særligt brugbart er nok hele mindsettet omkring design/innovation og metoder til at inddrage andre i designprocessen."*

SARA BRIXEN, PEOPLE, INDUSTRIELT

- *"The most relevant parts of it that helped me as a graduate looking for a job, it would be: (1) the collaboration with companies on challenges they face in their industry and (2) the focus on framing and reframing challenges in design process while adjusting methodology."*

ILONA OLEJNIK, PEOPLE, KOMMUNIKATION

- *"Grundlæggende værktøjer, som rhino, skitsering, konceptualisering, analyse evner. Osv. Yderligt er det meget legende univers hos Thomas Dambo, som at fortsætte på en plan uddannelse, blot uden teorien. Men teori for mig har også været en vigtig del af det ligger som et fundament for mig koncept udvikling i hvordan man kan skabe flere lag i en legende interaktion og hvilket appeal og oplevelse man forsøger at skabe. Hvis jeg skulle kunne sætte en finger på det jeg har manglet, er det nok en forståelse for hvad de forskellige evner jeg har, kaldes. Når jeg skal beskrive det jeg kan, føler jeg at mit ordforråd er lidt vagt. På den måde, at jeg føler at disse ord eller betegnelser er vigtige, når der skal forhandles løn. Håber det giver mening:) Men super fedt at række ud også efter endt uddannelse. Og jeg føler min kreative vej gennem jer, har givet så meget mening og endnu mere, nu jeg sidder med et fast og fint betalt arbejde på den anden side."*

SOFIE CASPARSEN, PLAY, INDUSTRIELT

- *"I studied sustainable design which is not reflected at all with my current job title. Unfortunately I didn't bring much from my master here, so I put that on ice for a while. I don't find easy to find a design relevant job in Denmark -I knew that from the time between BA and MA. That's why I went for looking for job overall Europe, knowing that sadly I might need to move from Denmark."*

ESZTER EVA SMID, PLANET, ACCESSORY

- *"Everything was so special at DSKD. It gave me a new insights for sustainability related issues. I love that it is interdisciplinary between various specialities along with professors from diverse field. I also enjoyed a well balance between theory and hands-on design practice. Even though I had to take 3 semesters online, the switch was smooth and pretty effective. I feel very lucky that I*

*studied Master at DSKD. It definitely opened up my career, and made me realize a joy of design research”*

EUN SUN PARK, PLANET, INDUSTRIELT DESIGN

- *”Umiddelbart synes jeg ikke der var så meget hjælp fra designskolens side til få lige netop mig i job og det kunne måske godt være lidt bedre. Jeg føler vi fik en masse kendskab til designverdenen og generel sparring angående jobmarkedet, men når man har en mikset profil (grafisk design, socialt design) som jeg har, er det forholdsvis svært at komme ind på arbejdsmarkedet, hvis man ønsker at gøre brug af alle sine kompetencer og ikke blot nogle af dem og det var jeg ikke rigtig forberedt på :)”*

TACHA MARIA SMED, PEOPLE, KOMMUNIKATION

- *”Jeg var rigtig glad for det to ugers-karriere forløb vi havde. Det gjorde mig klogere på, hvad jeg gerne ville efter designskolen og jeg følte mig godt klædt på til at søge job, da jeg blev færdig med min uddannelse.”*

SOFIE TINGGAARD HANSEN, PLAY, KOMMUNIKATION

## STATUS DECEMBER 2021 – MARTS 2022



EMNE	STATUS	KOMMENTARER
TRANSFORMATION AF SKOLEN		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Opstartsmøde med CUBO afholdt. Kontrakten er underskrevet og projektet er nu overdraget til CUBO og team.</i></li> <li>• <i>CUBO præsenterede deres projekt for studerende og medarbejdere – de var meget åbne for dialog og vi er således kommet rigtig godt fra start med samarbejdet.</i></li> </ul>
INDTÆGTGENERERING		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Arbejdet med EU KIC projekt (kultur og kreativ vækst i Europa), hvor skolen er kernepartner fortsætter. Ansøgningsarbejdet er i sin afsluttende fase op mod afleveringsfristen den 24. marts. Det er lykkedes at samle 50 kernepartnere i projektet.</i></li> <li>• <i>Der arbejdes på forlængelse af LINKED-midlerne i styregruppen i et fælles notat fra de tre kunstneriske institutioner.</i></li> <li>• <i>Laboratoriet for socialt design har søgt Horizon-midler og fået 3.3 mio. dkk til et 4-årigt projekt om digitalisering af fælles beslutningsværktøj. Projektet hedder 4D Picture</i></li> <li>• <i>Kulturregion Midt- og Vestsjælland v. Lejre Kommune har forlænget partnerskabsaftalen til 31. juli 2023</i></li> <li>• <i>Der er indgået partnerskabsaftale med Efterskolen PLAY i Grindsted om udvikling og ansvar for linjen 'Design og Konstruktion'. Efterskolen åbner i august 2023 med 5 linjer: håndbold, badminton, musik, dans og design &amp; konstruktion og der optages i alt 100 10-klasses elever fordelt på de 5 linjer.</i></li> <li>• <i>Laboratoriet for bæredygtighed og design søger innovationsfonden om midler til projektet 'Grønne Byer på Forkant' sammen med blandt andre SDU.</i></li> <li>• <i>Der er indgået aftale om facilitering af en række workshops for Kirkby omkring udvikling af nye byområder i Billund.</i></li> </ul>
ØKONOMI		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Årsregnskabet for 2021 er afsluttet med et overskud på 332 t. kr. trods færre indtægter og markant højere udgifter til at sikre studerende adgang til værkstederne under COVID-19. Det positive resultat kan tilskrives signifikante besparelser på rejse- og mødeudgifter og småanskaffelser i hele organisationen.</i></li> </ul>

## STATUS DECEMBER 2021 – MARTS 2022



EMNE	STATUS	KOMMENTARER
UDDANNELSENS RELEVANS		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi er i gang med vores egen undersøgelse af dimittendledigheden, som sætter fokus på historierne bag tallene. Resultatet præsenteres på bestyrelsesmødet.</li> <li>• Vi er ved at implementere et praktikforløb udviklet på kandidatprogrammet Design for Play, som viser gode takter i forhold til efterfølgende ansættelse. Implementeres fra dette optag, og altså første gang for alle i efteråret '23.</li> <li>• I december havde Design for Planet besøg af Danmarks Evalueringsinstitut, som laver et katalog over uddannelser, der understøtter grøn omstilling. Her er vi udvalgt som case og får vores eget kapitel i kataloget.</li> </ul>
UDDANNELSENS KVALITET		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vi følger udviklingen hos det Kongelige Akademi, hvor en stor andel af BA-studerende har været kritiske ift uddannelsens sammensætning, prioritering og også ændringer i optaget, hvor de vil optage 40% på kvote 1. Hos os har studerende interviewet rektor om optag (på civiliseret vis) og delt udkommet med de øvrige studerende i nyhedsbrevet.</li> <li>• Øvrige input til uddannelsens kvalitet håndterer vi, når de kommer via den-åbne-dørs-politik og i øvrigt på fagmøder, i studienævnet og gennem dialog med DSR.</li> <li>• Vi er i samarbejde med Studenterrådgivningen i gang med at skærpe vores intro-forløb (BA og KA) med et online onboarding element, der støtter op om studietrivslen og letter overgangen til studielivet.</li> </ul>
VIDENSGRUNDLAG		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skolens professorforum har godkendt tre ph.d. ansøgninger til Danmarks Frie Forskningsfond. Deadline for ph.d. projektansøgningerne er 25. marts.</li> <li>• I samarbejde med BESTSELLER har skolen udviklet en ny cirkulær designguide, som bliver gjort tilgængelig for alle i modebranchen.</li> <li>• Lektor på People har udgivet grundbog for studerende "The Aesthetics of Industrial Design. Seeing, Designing and Making.</li> </ul>

## STATUS DECEMBER 2021 – MARTS 2022

### OPTAG



- 9. februar blev afholdt vellykket fysisk Åbent Hus arrangement.
- Optaget til KA havde deadline 1. marts – 236 ansøgere, hvoraf ganske få var danske. Vi har forlænget fristen til 1. april og gør en særlig markedsføringsindsats internt og eksternt.

### ORGANISATION / MEDARBEJDERE



- Skolen har budt velkommen til 4 nye kollegaer hhv. en Videnskabelig assistent i laboratoriet for leg og design, en financial controller, en studieadministrativ medarbejder og en ejendomsservicetekniker.
- En videnskabelig assistent i laboratoriet for socialt design er tiltrådt et ph.d. stipendiat inden for samarbejdet med Bevica Fonden.
- To af skolens studieadjunkter er efter positiv bedømmelse overgået til studielektorer.
- Ph.d. projekt inden for leg og design "Designing for Playful Tension – Or: How I drew two circles and wrote a bunch about it" blev forsvaret og positivt bedømt 10. februar.

### ANDET



- Skolen i medierne:
  - studielektor i socialt design har deltaget i programmet 'Kunderejsen' til en snak om bedre kundeoplevelser med designtænkning.
  - Professor i leg og design har deltaget i 'Deadline' til en snak om legens betydning for den mentale sundhed.
  - Rektor var i februar med i 'Supertanker' på P1
- Professor i leg og design deltog i Catherine, Hertuginde af Cambridge's besøg på Playful Learning DK på Københavns Professionshøjskole
- Skolens rammekontrakt for perioden 2022 – 2025 blev underskrevet af ministeren december 2021.
- 2 designere fra Designskolen Kolding er shortlistet til Danish Design Awards i kategorien 'Young Talent'. Derudover er Projektet 'SheWorks' som ledes af en alumne fra skolen shortlistet til Danish Design Awards.
- Rektor deltager i Danish Design Award jury.
- Lab for socialt design indgår aftale med Circular Coffee Community, Peter Larsen Kaffe om cirkulær økonomi.

## STATUS DECEMBER 2021 – MARTS 2022



### ANDET (FORTSAT)

- *Sammen med Lifestyle & Design Cluster har skolen indledt samarbejde med Politiets Koncernindkøb om genbrug af politiuniformer.*
- *I samarbejde med ECCO har skolen udgivet en publikation og udarbejdet en række korte film omhandlende nye veje til at integrere design, teknologi, læring og innovation.*
- *Skolen har delt erfaringer med kunstnerisk udviklingsarbejde med Filmskolen.*
- *Skolen har rådgivet om indretning af Ny Sundskole på Falster.*
- *Rektor holder i marts oplæg for Erhvervsdirektører i Horsens og Erhvervsskoledirektører i Kolding.*