

Referat

REPRÆSENTANTSKABSMØDE

29.03.23 // kl. 15.00 – 18.00

STED

Designskolen Kolding

lokale 3.21

DELTAGERE

Morten Albæk (MA)

Hans Christian Asmussen (HCA)

Rune Kirt (RK)

Michael Qvortrup (MQ)

Christina Halskov (CH)

Carsten Nguyen Henriksen (CNH)

Lene Thomasen (LTH)

Lise Thomsen (LTHO)

Kresten Bjørn Krab-Bjerre (KBKB)

Anne Qvist (AQ)

Morten Dybro (MD)

Bo Ulsøe (BU)

Sara Marie Alvad (SMA)

Farid Fellah (FF)

Lene Tanggaard (LT)

Eva Kappel (EK)

Lone Dalsgaard (LDA)

Anne-Mette Hummel Holm (AMH)

Charlotte Melin (CHAM)

Lene Nyhus Friis (LNF)

Karina Sørensen (KS)

Helle Graabæk (HG)

Morten Bandsholm (MB)

Maja Ibsen Brammer (MIB)

AFBUD

Morten Bach Jensen (MBJ)

Ida Hartmann (IH)

Karsten Uno Petersen (KUP)

Merete Due Paarup (MDP)

Berit Anne Larsen (BAL)

Frederikke Antonie Schmidt (FAS)

REFERENT

Line Willemoes (LWJ)

1. Velkommen v. Morten Albæk og Lene Tanggaard

MA bød velkommen og orienterede om emner behandlet på forudgående bestyrelsesmøde.

Bestyrelsen har på dagens møde godkendt årsregnskabet for 2022. Det økonomiske rengnskab er blevet afsluttet med et mindre overskud, hvilket bestyrelsen finder meget tilfredsstillende for et år med uforudsete ekstra udgifter. Tilsvarende viser årets faglige status flotte resultater, både ift. de studerendes faglige og sociale trivsel, uddannelsens kvalitet og ikke mindst uddannelsens relevans, hvor dimittendledigheden ligger på laveste niveau nogensinde målt.

Bestyrelsen har på mødet også modtaget status på transformationen, som går planmæssigt. Flytningen er i fuld gang og efter påskeferien starter skolen op på ny adresse i Kolding. Den eksterne styregruppe vælger hovedentreprenør på møde den 21. april, hvorefter ombygningen påbegyndes.

Endelig har regeringens reformudspil for uddannelsesområdet været drøftet, og der er enighed i bestyrelsen og med skolens ledelse om, at en reduktion i kandidaten på designuddannelserne vil medføre kvalitetstab. Skolen arbejder sammen med Arkitektskolen Aarhus og det Kongelige Akademi om at få informeret bredt til politikere og erhvervsliv, at designuddannelserne ikke bør kortes.

MA gav ordet til LT, som redegjorde for, hvorfor skolen finder det altafgørende at bibeholde en 2-årig kandidatuddannelse i design. Skolens argumenter herfor er samlet i bilag 1A. der medsendes referat.

LT takkede derudover for den hjælp og opbakning repræsentantskabet allerede giver skolen og orienterede om, at skolen gerne vil række ud til repræsentantskabets medlemmer for sparring omkring muligheder indenfor erhvervskandidatordningen som reformudspillet lægger op til.

2. Præsentation af dagens program v. Lene Nyhus Friis

LNF gennemgik dagens program, hvorefter walk'n'talk grupper blev sammensat og sendt afsted.

3. Walk'n'Talk

4. Præsentation af kandidatuddannelsens tre tematiske fokusområder

Indledning ved Eva Kappel



EKA præsenterede skolens kandidatuddannelse, som er blevet justeret med effekt fra september 2023. Den helt primære årsag hertil er ønsket om, at få tydeliggjort den faglige specialisering på kandidaten. Som led heri, og i kombination med arbejdet for en bedre dimittendledighed, er bl.a. vedtaget, at den obligatoriske praktik flyttes fra bacheloruddannelsen til kandidatuddannelsen. Se præsentation fra møde bilag 4A side 1 – 5.

Flytning af praktikperiode affødte spørgsmål og kommentarer fra repræsentantskabet. SMA tilkendegav, at hun ser stor værdi i at modtage unge praktikanter og finder ikke, at studerende på bachelorniveau mangler fagligt niveau. AQ og CH tilkendegav, at praktikanter på kandidatniveau er forventeligt dygtigere og at et højere fagligt niveau har positiv effekt på, hvor meget praktikanten får ud af forløbet og hvor meget arbejde der er i det for praktikværten.

De tre kandidatspecialiseringer blev præsenteret, se bilag 4A:

- side 7 – 18 - Bæredygtighed og design v. Ulla Ræbild
- side 19 – 30 - Leg og design v. Karen Feder
- side 31 – 43 Socialt design v. Canan Akoglu.

5. Diskussion / Workshop i 3 grupper, v.:

- Socialt design v. Canan Akoglu
- Bæredygtighed og design v. Ulla Ræbild
- Leg og design v. Karen Feder

6. Fælles opsamling

Fra skolens/uddannelsens side har det været yderst værdifuldt med den tættere udveksling af input, viden og ideer, som hhv. walk´n´talken og gruppediskussionerne på dagens møde har givet mulighed for. Uddannelsen bygger meget gerne videre herpå gennem flere eller andre interesse-matches alt efter repræsentantskabets behov og interesser. Skolen inviterer også gerne til besøg på uddannelsen og kommer ligeledes gerne på besøg hos repræsentantskabets medlemmer. Ligeledes inviterer skolen også gerne til, at repræsentantskabets medlemmer kan komme og overvære en eksamen eller anden undervisningsaktivitet.

Fra repræsentantskabets side blev italesat, at præsentationerne af kandidatuddannelsen har givet større klarhed over uddannelsens fokus. Der ses positivt på, at fagligheden er trukket mere frem, og P'erne fortsat kan være med til



at profilere skolen. Derudover blev fremhævet, at det er vigtigt, at de studerende kan anvende både deres faglige specialisering og deres viden inden for en af P'erne uden at de fremstår som 'generalister'.

Samtidig blev italesat, at der fortsat er større fokus på P'erne fra mange af de studerendes og dimittendernes side, hvilket kan skabe tvivl hos en ansættende virksomhed om de faglige kompetencer, især blandt dem, hvor P'ernes terminologier ikke vækker genklang. EKA svarede hertil, at der med justeringer af kandidatuddannelsen også er fokus på, at de studerende bliver klædt på til at formidle deres faglige kompetencer endnu mere tydeligt.

LT supplerede, at formidlingen af både faglighederne og P'erne er en balancegang. Samtidig med at der skal tales et fagligt sprog som erhvervslivet kan relatere til, så skal skolen som uddannelse være med til at udvikle og udvide designfaget og være med til at opbygge kendskab til det nye, som bl.a. den viden P'erne står på.

LT afsluttede mødet med et tak til repræsentantskabet for den ekstra tid hvert medlem har lagt i dagens møde og for mange gode input. Skolen lytter og lærer meget gerne.

En 2-årig kandidatuddannelse på Designskolen Kolding er nødvendig fordi.....

- En kortere kandidatuddannelse er ikke mulig, fordi de studerende på Designskolen bruger 40-50 timer/uge på at dygtiggøre sig med hænder og hoved. Det vil sige, at de allerede har en meget høj studieintensitet,
- I praksis har vi allerede en treårig erhvervskandidat. Typisk har studerende 1 års erhvervsrelevant arbejde efter endt bachelor, før de tager den 2-årige kandidat, der indeholder 4 måneders praktik. Skulle dette imidlertid erstattes af en erhvervskandidat, viser vores erfaringer, at det er ovenud vanskeligt at få virksomhederne med.
- Med en 1 1/4-årig kandidatuddannelse kommer vi til at uddanne flere på kortere tid med risiko for, at det nye 'økosystem' brister. Vi har med den nuværende 2-årige kandidat fået vendt ledighedskurven, der var historisk lav i 2022. Vi har transformeret den tidligere kunsthåndværkeruddannelse til en designuddannelse, der forener hånd og ånd på et højt niveau, som både erhvervsliv og offentlige instanser er begyndt at forstå værdien af. Og vi balancerer som en lille institution med en passende kritisk masse af studerende.
- At køre et forskerspor sideløbende med en 1 ¼ årig kandidatuddannelse, der ifølge regeringens udspil ikke umiddelbart kvalificerer til at gå Ph.d.-vejen, vil være omkostningstungt
- Kolding er førende indenfor forskning i design og tæller det største antal designforskere i Danmark. Hvis kandidatuddannelsen reduceres, er det ikke muligt at opretholde det stærke forskningsmiljø bl.a. indenfor tekstil og mode og dermed imødekomme regeringsudspillet om at styrke forskningen i bæredygtighed og grøn omstilling på tekstilområdet og i små forskningsmiljøer.
- Øget forskning indenfor tekstil og mode udgør en brændende platform i en branche, der bliver tvunget til en radikal omlægning grundet udsigt til ressourcemangel og den store belastning af miljøet. Modeindustrien og især *fast fashion* står for ti procent af verdens årlige CO2-udledning. Det er mere end den internationale fly- og skibsfragt til sammen. Samtidig leverede den danske modebranche endnu et rekordresultat i 2022 på eksportmarkederne på godt 43 mia. kr.
- Studerende vil ifølge udspillet "få gode muligheder for at afprøve deres faglighed og teoretiske viden i praksis igennem eksempelvis cases og projektsamarbejder med relevante virksomheder". Dette sker allerede. Alle studerende skal lave deres afgangsprøve på såvel bachelor som på kandidaten i samarbejde med en ekstern partner. 4 måneders praktik er en del af den nuværende kandidat, og en stor del af undervisningen er skabt i tæt samarbejde med især erhvervsliv.
- En fornuftig geografisk balance fremhæves som nødvendigt i udspillet. Her udgør Designskolen Kolding et vartegn for det Campus-område, som byen og regionen har opbygget. IBA og UC Syd har netop åbnet nye uddannelsesbygninger og oplever en stigende interesse fra ansøgere. Sammen med SDU tilbyder de fire institutioner en palette af videregående uddannelser til unge i Syddanmark, og Campus bidrager dermed til et Danmark i uddannelsesmæssig balance.
- Designskolen Kolding har opbygget stærke samarbejder med erhvervslivet. Vores partnerskab med bl.a. LEGO har udmøntet sig i etablering af internationalt anerkendt forskningsenhed i leg og design, etablering af verdens første kandidatprogram i leg og design samt uddannelse af efterspurgte kandidater – mange med international baggrund. I 2022 indgik vi endnu en femårig partnerskabsaftale på 36,5 mio. kr.
- Vores kandidatuddannelse tiltrækker de mest talentfulde studerende såvel nationalt som internationalt.
- Vi praktiserer det fleksible uddannelseslandskab mellem erhvervsrettede ungdomsuddannelser og de videregående uddannelser. Med en håndværkeruddannelse kan du søge ind på designskolen.

Hvilken værdi skaber vi for samfundet?

- Uddanner til den grønne omstilling
- Sikrer at dansk design fortsat er et internationalt brand
- Varetager kulturarven 'dansk design' med fortsat kultivering af færdigheder på højeste internationale niveau.
- Uddanner til eksportvaren 'dansk design' (mode, grøn omstilling, velfærd, digitalisering)
- Frembringer nye, innovative løsninger
- Er internationalt førende indenfor designforskning - særligt mode og tekstil
- Skaber nye sundheds- og velfærdsløsninger
- Sikrer geografisk balance i det danske uddannelseslandskab
- Gør design til et levende brand i og for Kolding og det nye Campus Kolding
- Gør design til *driver* for vækst i Region Syddanmark, viser ØKO systemanalyse
- Etablerer tætte partnerskaber med erhvervslivet (LEGO, Bestseller, ege, Kvadrat m.m. fl.)

DESIGNSKOLEN KOLDING

KA i Design

Repræsentantskabsmøde - 29.03.23

Kandidatuddannelsen

3 programmer

Design for People

Design for Planet

Design for Play

Programmerne giver de studerende indsigter, viden og kompetencer i forhold til en specifik tematik, og trækker på deres grundlæggende faglighed (bacheloruddannelse i design) i opgaveløsningen.

Vi kan understøtte de fagligheder, vi har på bacheloruddannelsen.

Kandidatuddannelsen

Revitalisering

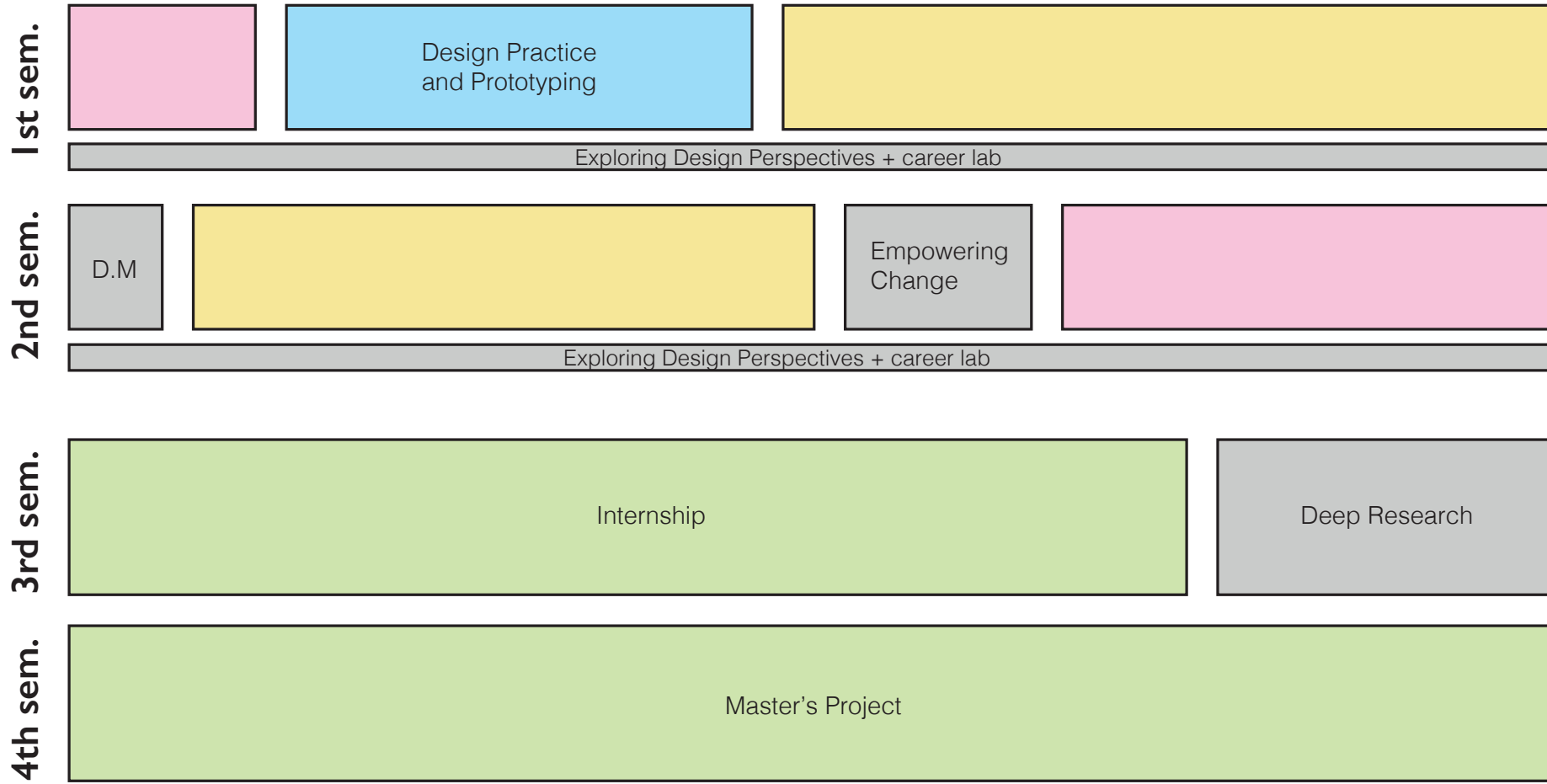
- Bevare specialiseringen (People, Planet, Play) i en justeret udgave, samtidig med at vi må fremhæve og kommunikere den 'dobbelte' faglighed, som i eksempelvis Communication design for Planet, Textile Design for People, Industrial Design for Play etc
- Udvikle curriculum med fokus på udvikling på begge 'ledder' og særligt i forhold til formgivning (funktion, æstetik mm)
- Fastholde fokus på dimittendledighed (gøre mere af det, der virker)

Kandidatuddannelsen

Konkrete tiltag

- Forventninger til faglighed tydeliggøres i optaget. Man søger optag på en faglig linje (KD, ID, AC, BE, TE) og toner med en specialisering i Design for People, Planet eller Play
- Kurser med mere fokus på prototyping og videreudvikling af de studerendes eksisterende fagspecifikke færdigheder
- Flytte praktikken til kandidatuddannelsen

1st year 2nd year



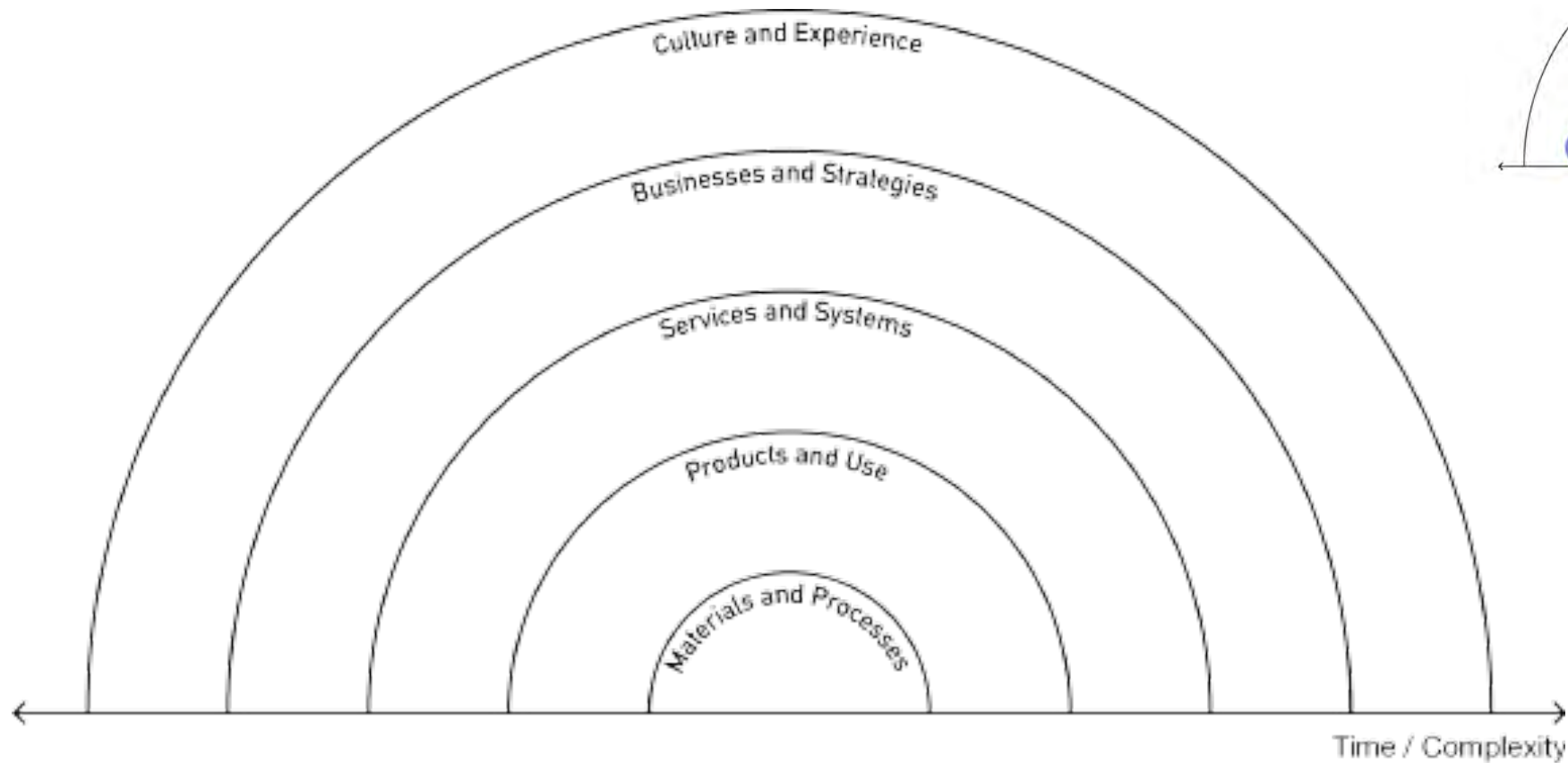
- [Pink] Mainly focus area
- [Blue] Mainly subject area
- [Yellow] Focus + subject area
- [Grey] Interdisciplinary
- [Green] Optional focus

DESIGNSKOLEN KOLDING

Design for Planet

/ Ulla Ræbild

Design for Planet arena



THE FIVE PERSPECTIVES OF SUSTAINABLE DESIGN MODEL (HASLING, 2016)



Forståelser af bæredygtighed



Sustainable Design Cards
(2017)
&
Material Pathways
(2020)

Kombinerer funktionelle,
tekniske og emotionelle
aspekter af design og
bæredygtighed.

Kombinerer cirkulære og
lang levetid aspekter.

Design for Planet MA Programme



Designtilgange og metodologier:

- Material
- Cultural
- Speculative
- Systemic
- Collaborative
- Scientific

Design for Planet - kurser

Semester 1

Situating Design for Planet

Introducing and facilitating design for sustainability in the context of DSKD.

Course on practices

Understanding how design arises from situated contexts translating from the past to the future

Semester 2

Course on materials

Focusing on materials as translators of values and concepts looking into e.g. culture, methods and flows

Course on systems

Mastering complexity, dynamics and collaboration through direct engagement with companies

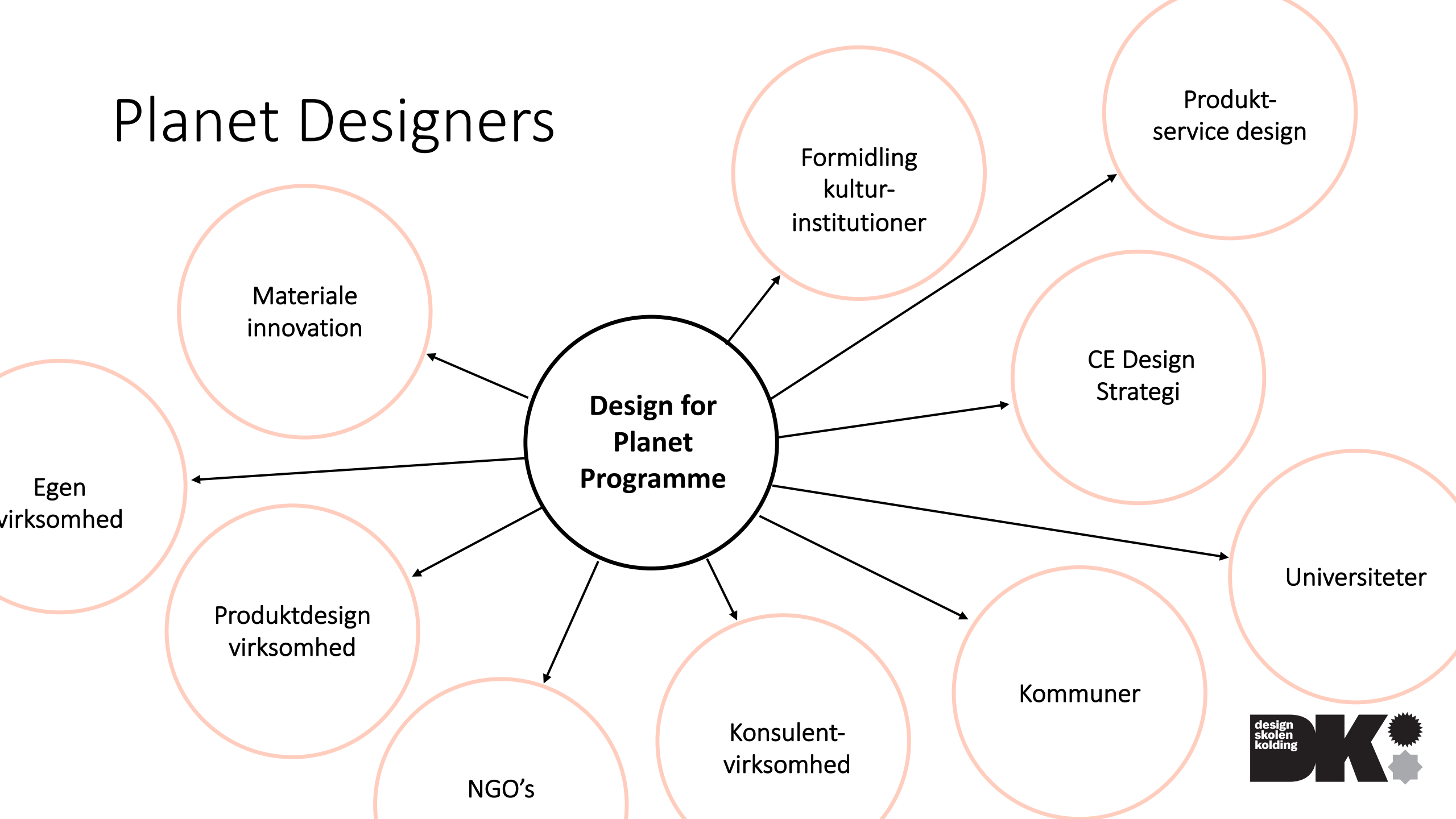
Semester 3

Internship

Deep Research

Advancing the designer as producer and communicator of new knowledge

Planet Designers



Clàudia casellas vilà

ABOUT MY WORK

I like to present myself as a designer and activist !
My personal and professional goal is to collaborate to build a positive future.
I work as a Planet Centric Designer and Service Designer , at FROG

ABOUT THE PROGRAM

My professional direction changed drastically once I started the Master. It gave me the fulfilment I was looking for in my work. I found value, direction and meaning in it. I definitely feel my values and my work-life are aligned.

THE VALUE OF A PLANET DESIGNER

My main contribution is to be active in including Design for Planet in our daily work and find ways to deliver valuable and meaningful solutions to complex problems. I am working on making a change and taking action on it!



Louis Rose

ABOUT MY WORK

I work as a designer juggling visual communication, storytelling, and strategy for Kirt x Thomsen, a consultancy specialized in visual storytelling in the green energy sector.

ABOUT THE PROGRAM

The master broadened my perspectives on design and, from my industrial design background, led me to embrace the value of more systemic approaches and the potential of working across layers of complexity – from product to services, systems and strategies.

THE VALUE OF A PLANET DESIGNER

It can be challenging to pinpoint, in a labour market that is still quite closed to tackling sustainability issues through non-scientific or non-technical approaches. Yet, through my work, I get to make sense of complex situations and systems, operate at the crossroads of other expertises, consider isolated elements in their wider context, explore and leverage use scenarios... which are definitely key design values to orient towards generating sustainable outcomes.



Annesofie Bundell

ABOUT MY WORK

I work at Huset Fundament as a project assistant and workshop facilitator and Freelance teaching bio-design workshops

ABOUT THE PROGRAM

In the past I imagined myself as becoming an accessory designer, however throughout the years I learned more about the fashion industry and saw the need for change in both materials in design and how we use them. This was reinforced by my education in design for planet and I found confidence through course projects and collaborations with outside companies.

THE VALUE OF A PLANET DESIGNER

This is a hard question to answer as I'm working on different projects but I think the ability to teach other designers and students how to explore living materials and regenerative resources in design is an important contribution to the planet in general. As designers we need to look at new ways of solving problems and I encourage this through my workshops.



Design for Planet – uddannelse til den nye verden



“Climate change is a game changer in design education ... a solution might not even be visible until our perspective has changed enough to allow another world to come into view.”

Redstrøm (2020)

TAK!

Ulla Ræbild

ur@dskd.dk

DESIGNSKOLEN KOLDING

Design for Play

/ Karen Feder

HUB for Design & Leg



Muligheder & Barrierer i leg og design

UDDANNELSE OG KOMPETENCE-UDVIKLING

UDFORDRING:

VIRKSOMHEDERNE MANGLER MULIGHEDER FOR UDDANNELSE OG EFTERUDDANNELSE

MULIGHEDER:

- TILBYDE SPECIALISERET UDDANNELSE I DESIGN AF LEG FOR DANSKE OG INTERNATIONALE DESIGNSTUDERENDE
- OPRETTE LÆNGEREVARENDE EFTERUDDANNELSE I DESIGN AF LEG
- UDBYDE KORTE KURSER OG MASTERCLASSES I DESIGN AF LEG
- ...OG MANGE ANDRE

UDVIKLINGS PROCESSER

UDFORDRING:

VIRKSOMHEDERNE EFTERSPØRGER HJÆLP OG VEJLEDNING TIL DERES UDVIKLINGSPROCESSER OG METODER TIL HVORDAN DE INDDRAGER BRUGERNE

MULIGHEDER:

- OPRETTelse AF USER LAB MED UDGANGSPUNKT I BRUGERFOKUSEREDE DESIGNMETODER
- UNDERVISNINGSFORLØB HVOR DESIGNSTUDERENDE OG VIRKSOMHEDER SAMARBEJDER
- UDVIKLINGSPROJEKTER MED FOKUS PÅ DESIGN AF LEG
- ...OG MEGET ANDET

FRA FORSKNING TIL PRAKSIS

UDFORDRING:

VIRKSOMHEDERNE VIL GERNE INTEGRERE LEGEFORSKNING IND I DERES DESIGNPRAKSIS, MEN DE VED IKKE HVORDAN

MULIGHEDER:

- PHD I DESIGN AF LEG, DER UNDERSØGER HVORDAN DESIGN KAN VÆRE METODEN TIL AT INTEGRERE FORSKNING IND I PRAKSIS
- SKABE SAMARBEJDE IMELLEM VIDENSINSTITUTIONER OG PRIVATE VIRKSOMHEDER
- UDGIVE BØGER, VEJLEDNINGER OG MATERIALER DER GENGIVER TEORI OG FORSKNINGSRISULTATER I ET ANVENDELIGT FORMAT
- ...OG MEGET MERE

NETVÆRK OG SPARRING

UDFORDRING:

VIRKSOMHEDERNE SØGER NETVÆRK OG SPARRING MED ANDRE DER ARBEJDER MED DESIGN AF LEG

MULIGHEDER:

- OPRETTelse AF KLYNGE FOR DESIGN AF LEG
- UDBYDE NETVÆRKSAKTIVITETER
- SKABE PRAKTIKFORLØB
- SAMARBEJDE OM AFGANGSPROJEKTER
- UDVIKLE KONFERENCER
- FACILITERE DESIGNCAMPS
- ...OG MANGE FLERE

Design for Play MA Programme

Design for Play
MA Programme / focus area



Design for Play kurser

Situating Design for Play

Introducing and facilitating design for play in the context of DSKD, the existing research and the evolving world

Playing with Futures

Proposes play as a mode of speculating and applies critical design and speculative design

Design Practice & Prototyping

How to explore, combine and strengthen the design discipline and the P-focus

Career Lab

Preparing our students to present and communicate their professional value to collaborators and companies

Applied Play

Addresses the field of play as a catalyst for acquiring specific knowledge, skills or new behaviours

Play-Based Intrapreneurship

Focuses on the effects on introducing play into the processes of companies and organisations

Child-Centred Design

Focusing on designing play with and from the perspective of children and young people

Deep Research

Exploring design research through qualitative research methods to contribute with new knowledge

Design for Play samarbejdsprojekter

Grovæderne

Klara Birgisdóttir (ID) & Sofie Tinggaard (KD), 2021

- Madkulturen
- Dansk Supermarked

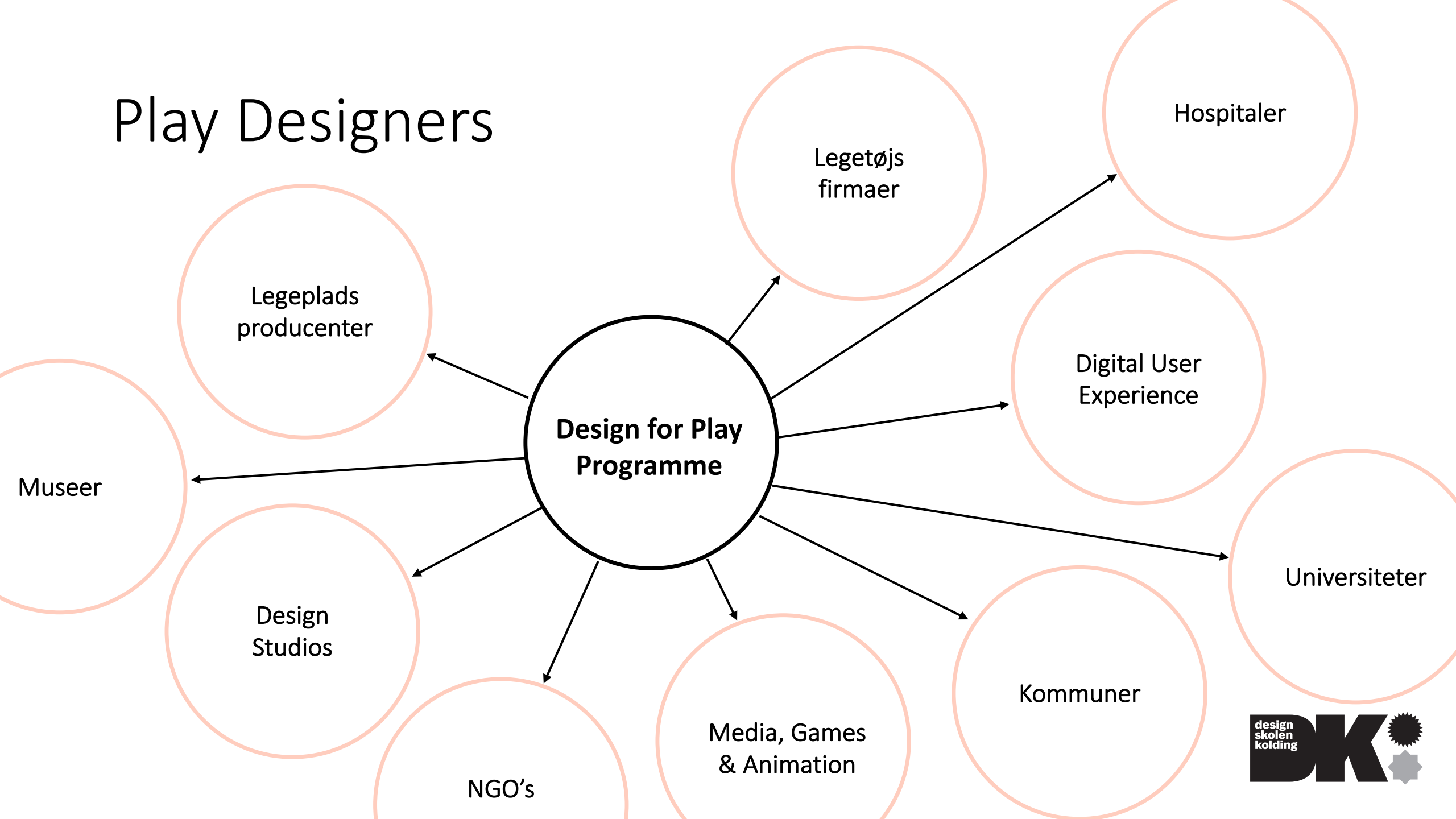


A Holistic Experience for Wearers of Prosthetic Legs

Frederikke Ryhl Toft (AD), 2020

- Anatomic Studios
- EON Reality
- Sahva

Play Designers



Nanna Amalie Dahl

ABOUT MY WORK

I work at the National Museum in Copenhagen's an Experience and Learning Designer and Curator. I am also part of the PlayLab at the museum, where I am currently in charge of developing how to create more playing experiences at a museum both for kids and adults.

ABOUT THE PROGRAM

Graduating with a master's in Play Design at DSKD has allowed me to "claim" play design as my profession and become a nerd within this field. This has given me a lot of confidence in approaching problem-solving and analysing social behaviour.

THE VALUE OF A PLAY DESIGNER

We are somewhat on a shared mission to integrate play into whatever we design – even though our fields of design after graduating vary greatly.



Denmark

Cinzia Damonte

ABOUT MY WORK

I'm originally from Italy, but I now live and work at the HABA Family Group in Bayern, Germany. The company covers a big variety of family and kindergarten products. I have worked on wooden/fabric toys, and educational games. Now I'm focusing on creative/craft sets, children's books, and everyday family products.

ABOUT THE PROGRAM

The Master helped me figure out what I like the most - toys, games, and educational products. During my studies, I also joined a workshop in Germany about toy design, inclusion, and diversity where I actually met a toy designer from Haba and first learned about the company.

THE VALUE OF A PLAY DESIGNER

An important memory from the Master was participating in the Milan Design Week for a workshop about free play. My grandmother was able to participate. It was great to see someone with a very traditional upbringing, simply having fun and being creative. Everyone should feel free to play and express themselves, no matter their age.

Esben Dyrholm Hansen

ABOUT MY WORK

I am currently working in an in-house design team working at the new Children's Hospital "Mary Elizabeths Hospital", in Copenhagen. My main areas of responsibility are 5 physical play areas located in the hospital, where patients and their relatives can explore a playful treatment-free zone.

ABOUT THE PROGRAM

The MA programme has given me a solid design foundation, by providing a sense of direction and a language to talk about design. Furthermore, it has opened up a lot of opportunities by reaching out to companies through the "Playbased Intrapreneurship" course, which is mainly the reason why I have a job today.

THE VALUE OF A PLAY DESIGNER

My understanding of what play is, and why it is beneficial in the context of designing for a hospital is crucial. I contribute to the design team by bringing ideas to life through sketches and 3D, which is a highly valued skill that I couldn't be without in this line of work.



Design for Play – nu og i fremtiden



TAK!

Karen Feder
kaf@dskd.dk

DESIGNSKOLEN KOLDING

Design for PEOPLE

Canan Akoglu, PhD
Associate Professor

Head, Design for People MA Programme

ca@dskd.dk



Design for PEOPLE

Brief Overview

Our goal is to contribute to creating a more **socially sustainable future**.

We aim to develop designs – “products”, “experiences”, “communities”, “networks”, “services” **for and with people** based on **inclusivity, equity, accessibility, democracy, wellbeing and care**.

Design for PEOPLE

Brief Overview

- **Take point of departure in people's needs and behaviours**

Continuous engagement with relevant stakeholders/actors throughout the design process

- **Exploratory, critical and open-minded approach**

Design for PEOPLE

Brief Overview

Creativity & Innovation on different levels

Transitions & Cultural Change

Service Systems & Networks of Communities

Services & Communities

Experiences

Products

Domains & context

Participatory design

//

Collaborative design practices

Design for People - courses

Semester 1

Situating Design for People

Introducing and facilitating design for participatory and social design in the context of DSKD.

Foundations on Social Design

Semester 2

Empathy and Equity

Critical Framing

Semester 3

Internship

Deep Research

Advancing the designer as producer and communicator of new knowledge

Design for PEOPLE

**1st year Course,
Fall 2021**

Jack Canavan, Sabhin Geraldine
O'Sullivan, Aitana Kugeler, Camille
Potiron de Boisfleury, Gabriela Maria
de Melo e Castro Vieira

Collab w **Ung i Aarhus** at **Aarhus
Municipality**





1st Year Course,
Fall 2022

Marco Sidoli & Alessandro &
Alessandro Fabiani

Collab w Rema 1000



Design for PEOPLE

Where do Design for PEOPLE graduates work?

- Design consultancies
- Housing Companies
- Municipalities
- Semi-public institutions
- Universities
- Companies (home appliances, consumer electronics, gaming, toys, digital media, digital user experience, health care etc)
- Hospitals
- NGOs
- Foundations

Nina Prochniewska

About my work

I work as a UX/UI Consultant for Manufacturing Intelligence at NovoNordisk Engineering (NNE) in Copenhagen on projects with NovoNordisk digital teams.

I work in teams of Data Engineers and Data Scientists and implement my skills to different parts of the progress. I run workshops with clients on aligning on goals and expectations towards the project, conduct qualitative research with stakeholders and participants, interview them on their biggest pains, objectives and needs in order to find best solutions that can bring value to their work. I then suggest directions for tackling those issues and facilitate prioritisation meetings to discover how they fit with their businesses.

About the Programme

The Programme provided me knowledge, skills and competencies to tackle with complex problems in a creative and efficient way. I work with a lot of engineers and scientists, mostly graduates of DTU and my perspective on projects is taken as very innovative and out of the box – much appreciated by my teammates and clients.

The value of a Design for People Graduate

Most of the innovation teams realised that it doesn't matter how cool or innovative their ideas are. If they don't respond to user needs, they have little chance to work out and be successful. The People designers have a broad set of soft and hard skills that help in organising work, positioning ideas in everyday reality and comprehending them from different perspectives which I gained from the People Programme.



**Design for PEOPLE
2022 Graduate**

**UX/UI Consultant,
NovoNordisk
Engineering,
Copenhagen, Denmark**



Anne Hoffman Andersen

About my work

I work with development and communication at the housing agency AAB and in the housing administration company Bovia in Kolding. While I was studying at Design for People at DSKD I did my master's thesis in collaboration with AAB. They experienced the value in the skills we are taught at Design for People and offered me the position after my graduation. I am the first designer to be hired there.

About the Programme

Design for People at DSKD has given me so many tools and perspectives that I am able to contribute with. I have developed a bottom up, collaborative approach to design through methods and tools in co-design and through knowledge in social design and social innovation. I have been told at my job that I am not only able to research and define problems, but I also have the methods and tools to bring the solutions to life.

The Value of a Design for People Graduate:

Design is not only about developing new physical products, but also services, structures, activities and events. In my opinion, it opens up for a potential new role of designers in institutions and that's what a People graduate is very good at by setting up a collaborative approach.



**Design for PEOPLE
2021 Graduate**

**Designer, Innovation
Consultant, ABB, Bovia,
Kolding, Denmark**

Exequiel Petto Cantarutti

About my work

I work at EggsDesign in Stavanger and travel to our Copenhagen Office quite much; work as senior Service Designer, which is interconnected with the MA in Design for People. I have been involved in projects within different companies and fields like Laerdal (health - innovation), SUS (health), Equinor, AkerBP (energy), Nordic Unmanned (transport - innovation) and others. My tasks have been varied, but mainly related to user&stakeholder understanding and process innovation.

About the Programme

The MA programme helped me out to understand the need of involving people from the very beginning, and the importance of facilitation in general.

As extra info, I discovered to use my sketching skills in quite different ways; I received great support to learn how to implement them in the different projects.

The value of a Design for People Graduate:

User understanding is essential in order to create useful, meaningful, and innovative opportunities. In an eagerness to seek for global solutions, we have left aside an understanding for the “local”, an understanding for the “individual” creating too many one-fits all solutions that can't be implemented. This is why our roles as designers is key. We need to help companies out to deeply focus into the specific targets by working with co-creative tools and processes.



**Design for PEOPLE
2020 Graduate**

**Senior Service Designer,
EggsDesign, Stavanger,
Norway**

Design for People

“Contemporary design is typified by fluid, evolving patterns of practice that regularly traverse, transcend and transfigure historical disciplinary and conceptual boundaries. This mutability means that design research, education, and practice is constantly shifting, creating, contesting and negotiating new terrains of opportunities and re-shaping the boundaries of the discipline.”

(Rogers & Bremner, 2011, 1)



TAK!

Canan Akoglu

ca@dskd.dk

