

Møde i aftagerpanelet

03.03.17

Kl. 14.00 – 17.00

Sted

Designskolen Kolding // lokale 1.2

Deltagere

Morten Dybro (MD)

Per Rosendal (PR)

Abelone Varming (AV)

Thomas Holst Madsen (THM)

Hans Christian Asmussen (HCA)

Rune Kirt (RK)

Frederikke Antonie Schmidt (FAS)

Sanna Lindberg (SL)

Per Hjuler (PH)

Otto Ottosen (OO)

Merete Due Paarup (MDP)

Elsebeth Gerner Nielsen (EGN)

Lone Dalsgaard (LDA)

Peter William Barker (PWB)

Anne Louise Bang (ALB)

Anne-Mette Hummel Holm (AMH)

Philip Jensen (PJ)

Karina Sørensen (KS)

Ekstra interne deltagere

Mikael Sorknæs (MS)

Jesper Falck Legaard (JFL)

Stephan Saaltink (SS)

Josephine Winther (JW)

Nadine Möllenkamp (NM)

Helle Graabæk (HG)

Rikke Lykke Ravn (RLR)

Lene Nyhus Friis (LNF)

Afbud:

Jane Sandberg (JS)

PROGRAM

TEMA: Designskolen Koldings fremtidige kandidatuddannelse

RAMME:

Fælles møde – 30 minutter

- Designskolen Koldings strategiske satsninger – Bæredygtighed, Social Inklusion og Leg & Design v. rektor Elsebeth Gerner Nielsen

EGN præsenterede skolens strategiske satsninger som fremadrettet skal danne rammen for skolens kandidatuddannelse. Se præsenterede power point i bilag 1a_EGN_aftagerpanelet 030317.

Satsningen "Leg og Design" blev fremhævet, da kandidatuddannelse inden for leg og design, med start september 2017, gerne skal fungere som prototype for, hvordan den fremtidige kandidatuddannelse ønskes opbygget. MS præsenterede i denne forbindelse kort arbejdet forud for indgåelse af aftale med LEGO Foundation og LEGO Group om opbygning af en kandidatuddannelse inden for leg. Et lignende arbejde er nu iværksat inden for "Bæredygtighed" og "Social Inklusion".

- Præsentation af matrix for kandidatuddannelsen ved uddannelseschef Peter Barker

PWB præsenterede rammen for den kommende master, som den forslås opbygget. Uddannelsen bygges op som en matrix, hvor de studerende selv sammensætter en stor del af deres skema ud fra fag udbudt inden for de tre strategiske satsninger. Derudover vil der, som noget nyt, blive indlagt plads på kandidatens 2. år til et praktikophold inden den studerende påbegynder speciale. Oplagt vil det her være for de studerende, at praktikperioden afvikles i den virksomhed, som den studerende ønsker at samarbejde med under sit speciale. Målet hermed er at imødekomme ønske fra aftagervirksomheder om at kunne etablere et samarbejde med de studerende af længere varighed end 3 måneder.

Se bilag 2a_DSKD matrix master 2018

Fagopdelt workshop – 1 t. 45 minutter

LDA præsenterede arbejdet planlagt i mindre workshops, og repræsentantskabets deltagere blev fordelt i de forskellige workshopgrupper (Bæredygtighed, Social Inklusion, Leg). De enkelte workshops blev indledt med en præsentation af skolens nuværende kandidatuddannelse ved de ansvarlige fagpersonaler. Herefter blev deltagerne inviteret til drøftelse af fremtidens uddannelsesbehov ud fra følgende spørgsmål – sendt sammen med programmet for dagen:



Mads Nipper (MN)
Mogens Sejer Iversen (MSI)
Simon Skafdrup (SS)
Niels Kastrup (NK)
Mikkel Jespersen (MJ)
Thomas Graversen (TG)
Jonas Smedegaard Buus (JSB)
Berit Larsen (BL)
Tobias Tøstesen (TT)
Ditte Krogsgaard (DK)

- Hvilke fremtidige designopgaver/projekter ligger der i aftagerpanelets
- Hvilke roller skal designeren spille i aftagerpanelets virksomheder? – (Hvilke personlige kompetencer er væsentlige?)
- Hvilke designkompetencer er relevante i fremtiden?
- Hvad er vigtige kompetencer inden for digitalisering og forretningsforståelse?

Fælles opsamling – 45 minutter

- Præsentation af vigtigste findings fra workshoppen v. aftagerpanelet
- For den fulde præsentation af gruppernes tilbagemeldinger se bilag 3a_input fra workshops 030317_aftagerpanelet.
Herunder de af grupperne fremhævede input under præsentationerne:

Hvilke fremtidige designopgaver/projekter ligger der i aftagerpanelets repræsentanters egen virksomhedsstrategi?

De studerende skal være afklaret om, hvorvidt de ønsker at tjene penge, lave smukke ting eller/og rede verden. Designeren skal i ansættelsen være løsningsparat.

Designeren skal bringe grønne teknologier til markedet.

Inden for leg skal designeren innovere fremtidens leg – differentiere leg til andet end hvad leg er i dag.

Designeren skal kunne skabe genbrug og kemi. Bæredygtighed skal gennemsyre alt for at have ordentlig effekt. Designeren skal kunne tænke holistisk.

Hvilke roller skal designeren spille i aftagerpanelets virksomheder? – (Hvilke personlige kompetencer er væsentlige?)

Designeren skal stille de store spørgsmål, skal have dyb viden og samtidig kende til alle elementer i forretningsordenen.

Designeren skal kunne samarbejde med andre faggrupper, kunne varetage en samlende rolle. Designeren skal kunne forstå det nørdede og specifikke og skal samtidig kunne hæve sig op i helikopteren.

Designeren skal kunne se, hvor han/hun kan skabe værdi, hvor designkompetencer kan komme i spil. Designeren skal så tidligt som muligt med i innovationsprocessen. Designeren skal bringe de vilde ideer til bordet og turde stille de kvalificerede dumme



spørgsmål. For at kunne det, skal designeren være metodestærk og procesbevidst.

Hvilke designkompetencer er relevante i fremtiden?

Iværksætterånd, omstillingsparat, evner til at tage ejerskab, perspektivering, faglig nørdethed. Design-doing er det nye sorte. Læring gennem hånden!

business forståelse – hvordan hænger forretningen sammen. Forståelse for processer, metodeforståelse, hvad sker der når man designer.

Alle designstuderende bør opstarte egen virksomhed fra 1. studiedag.

Hvad er vigtige kompetencer inden for digitalisering og forretningsforståelse?

Fleksible maskiner er en nødvendighed, hacking, thinking.

Det tekniske skal ikke gøres til noget mystisk/eller mere svært end det er. Designeren skal holde fast i det mavefornemmelsen siger, også det abstrakte – det æstetiske. Designeren skal gøre ting lettere og lærere. Hjælpe til at springe fordyrende led over.

Designeren skal have målgruppeforståelse – forståelse for det eksterne konkurrencemarked, forståelse for markedsdynamikken, emerging technologies, den interne værdikædeforståelse – værdien af at kende forretningsgange og værdier og hvor der er omkostninger at spare.

Designeren skal være entreprenant og intreprenant. Designeren skal kunne det bagvedliggende til de tekniske programmer. Håndværket er vigtigt.

Netværksdannelse er vigtigt.

- Hvad er næste step? hvordan indgår aftagerpanelets findings i det videre arbejde? - tidslinjen for indføring af justeret kandidatuddannelse/nye uddannelser v. uddannelseschef Peter Barker

PWB præsenterede arbejdsgruppen for ny kandidatuddannelse 2018 og løb gennem arbejdsprocessen - indtil nu og fra nu og frem til ny kandidatuddannelse er på plads. Se bilag 4a_DSKD kandidatuddannelse 2018 proces og tidsplan

EGN takkede for repræsentantskabets tid, indsats og værdifulde input.

Advisory Panel

Design School Kolding, 3 March 2017

Theme: The future MA Programme

What type of MA Programme should we offer our approx 120 students (60 per year)?

Background

1. The Committee for Future Proving the Art-based Design Programmes Recommendations:
 - Dividing the specialities among the schools.
 - Increased focus on generic competences that a designer should hold regardless of speciality.
2. 15 % dimensioning and 2 per cent annual saving = reduction in government funds of 11.000 pr student (3,7 mil DKK).
3. Uddannelseszoo: My education has prepared me for the job market: 3.7 (= national average). Should improve.

Past efforts

- Employment: Business and Career Workshop.
- Collective focus on: digitalisation, business understanding and improved communication skills.
- Internship period moved from MA to BA making the BA degree more dedicated.
- Increased focus on generic competences at BA level as of the academic year 2017/2018.
- Prototype development for programme structure: Design for Play.

The future MA Programme as of the academic year 2018/2019

- The structure will be based on the school's knowledge base (artistic development activities and research)
In recent years these have been focused on three areas: social inclusion, sustainability and play.
- These areas address a number of challenges and potentials...

Sustainability

- Challenge:
Lack of resources. Climate, Environmental impact.
- Potential:
Denmark has significant strengths within these areas and has the potential to become even stronger in fashion and textiles.

Social inclusion

- Challenge:
Break-down of social contract.
Missing link between technology and people.
- Potential:
Globally: Digitalisation.
In Denmark: Further development of the welfare state/the welfare community (= export potential).

Play and Design

- Challenge:
Lack of creativity.
- Potential:
Powerful tradition for combining play and learning.
Strong business players.

From headlines to education. The recommendations of the Advisory Panel

- What competences should the new designers hold?
- What roles should the designers fill, e.g. within your company?
- What are the most required competences in terms of digitalisation and business understanding?



Year 1

Sustainability

Social Inclusion

Play & Design

ECTS

Mandatory cross course	Science, Design Methodology, Design Methods			10
Subject toolbox	Fashion/Textile competences Materials and Techniques	Interaction/Service competences Materials and Techniques	Product/Accessory competences Technology and Techniques	10
Project	Sustainability 1	Social Inclusion 1	Play and design 1	10
Project	Sustainability 2	Social Inclusion 2	Play & Design 2	10
Project	Sustainability 3	Social Inclusion 3	Play and design 3	10
Project	Sustainability 4	Social Inclusion 4	Play and design 4	10



Year 2

Sustainability

Social Inclusion

Play & Design

ECTS

Mandatory cross course	Design Strategy			5
Project	Sustainability 5	Social inclusion 5	Play & Design 5	10
Collaboration with Company	Product/Accessory/Service/Interaction Collaboration	Fashion/Textiles Collaboration	Play Collaboration	15
Final Project	Theoretical and Practical			30

design opgaver/projeter

?

Hvilke fremtidige designopgaver/projekter ligger der i Jeres strategier?

“design doing is the new black”

- Bringe grønne umodne teknologier hurtigere til markedet
- Transformere Sci-Fi til virkelighed
- Adaptere nye værktøjer og visuelle virkemidler til brug af at simulere teknologimodning
- design af social leg
- Gameplay designere
- digital / interaktiv leg- fysisk og digital
- designe nye legetyper - nu er der konstruktion og rolleleg
- Leg og gamification i arbejds-mæssige organisatoriske sammenhænge
- Designe kreative rum hvor medarbejdere stresser af ved at være kreative
- CSR
- Økonomisk kollektionsopbygning
- Innovation entrepreneur tankegang
- trend source - brug!
- customer branding
- customization
- World watch
- Design? Purpose - \$ + æstetik + internationalt
- Save the World problems => Solutions
- Garantere, sikre investeringer
- Problem Solution
- Påvirke ikke-designdrevne organisationer til at tænke design
- - Design fiction

designerens rolle

?

Hvilke roller skal designeren spille i Jeres virksomheder

- ukendte / usikre versus kendte / sikre
- tænke vilde fremtidskoncepter
- skubbe grænser for det mulig
- practice desig methods
- komme tidligt ind i innovationsprocesser
- booste en innovationsproces og sikre succes frem for fiasko
- challenge business as usual
- innovation - hvad kan gøres nyt
- spørge
- stille de dumme spørgsmål
- community building
- customer branding
- Teamwork
- strateg
- forretningsudvikler
- konceptudvikler
- formgiver
- art director
- kommunikation og formidling
- interaktionsdesigner
- proces design
- være en del af vores production i konsulent bureauet
- gøre det teknisk komplekse et forståeligt for mange interessenttyper
- optimere processen
- self awareness
- hvem vil du være og for hvem?
- faglig nørd

design kompetencer

?

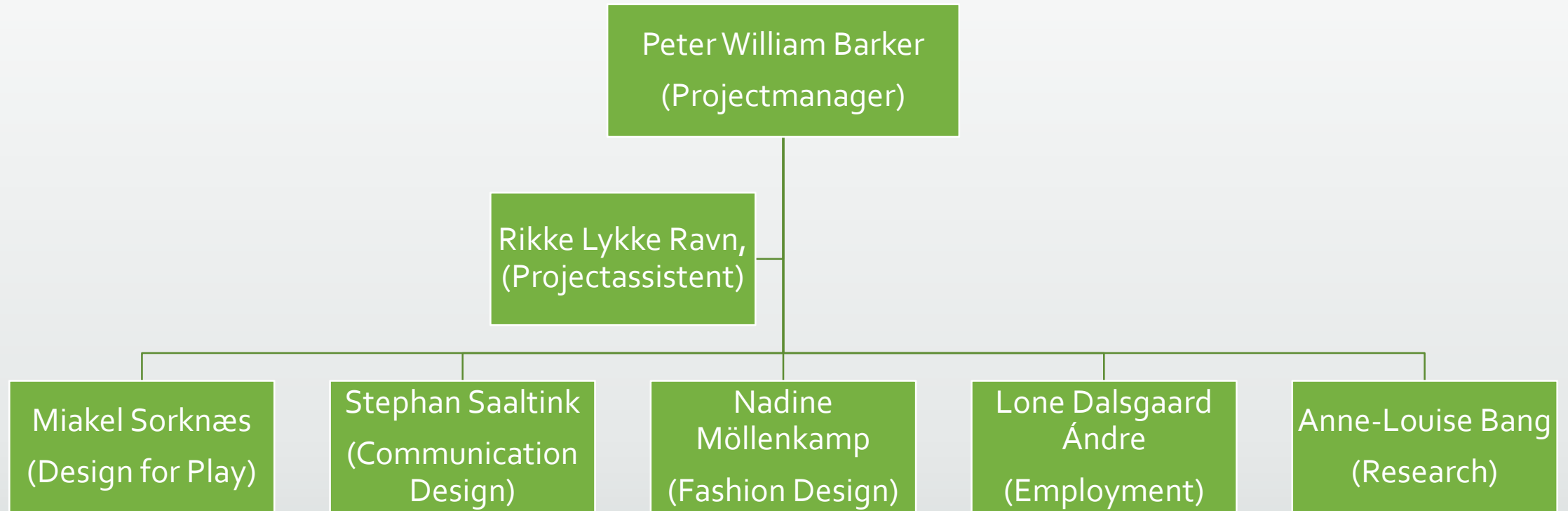
Hvilke designkompetencer er relevante i fremtiden?

- entreprenaur tankegang
- iværksætte
- Holistic
- Huan
- Startegic
- Broad minded
- Flexible
- Agilelearner
- Curios
- Open minded
- Omstillingsparat
- Tænke selv
- Speech
- Toolbox
- Materialelære
- Level of skills: worldclass - concern middelmådighed
- communication
- Konkurrence gen
- Kunde og markedsforståelse
- Brugerorienteret
- Forstå brugeradfærd
- Realitetssans
- Teamwork - small ego
- Holistisk tværgående perspektiv
- Procesorienteret
- Time management
- Metodestærk projektledelse
- Design method
- Communication theory

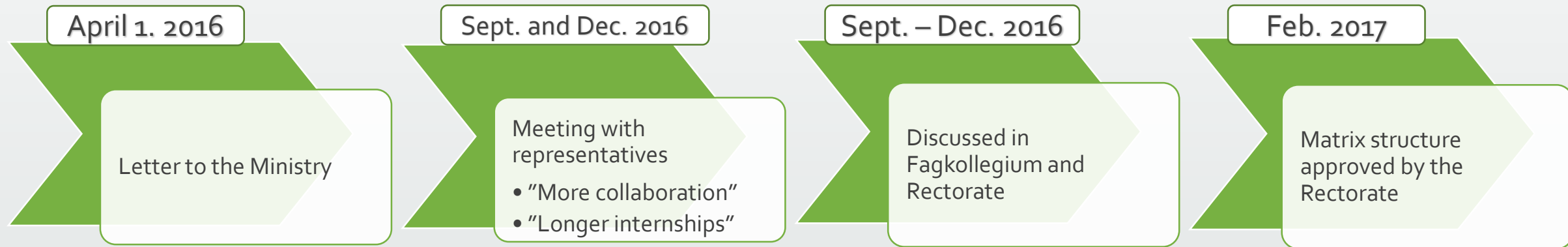
Vigtige kompetencer inden for digitalisering og forretningsforståelse

- kunde og markedsforståelse
- customer behavior - forstå at kunden lyver
- forståelse for kunder udg. er markedet
- økonomi case om start af egen virksomhed - følgeudgifter
- konkurrentforståelse
- målgruppeforståelse - mentalt og kognitivt, fysisk udvikling
- at lave egen virksomhed - entrepreneur
- value chain respot
- 2-D software - fx Adobe, illustrator, InDesign, Aftereffects, Photoshop
- 3-D software - Rhino, Sketch
- Oculus, Rift
- VR-Drawing
- 3D Print til alle retninger
- Fusion 360
- CSS, PHB
- A.I. - kunstig intelligens
- coding
- teknologiforståelse
- skal kunne skitsere med pennen, forståelse for perspektiv
- hands on tools
- digital versus analog - skal have interesse og bevidsthed i at vælge værktøj
- Digital workflow & Bøvl fjerner
- webbaserede platforme - de sociale medier, LinkedIn
- lave løsninger direkte til brugere og springe et led over
- digitale muligheder => brugere og værdiskabende løsninger
- gør det digitale let, lækkert og ligetil
- digital forundring
- hacking & tinklering
-
- digital fabrication workflow

Project group



Proces until today



Proces from today

