

DESIGN.

.....

So what and who cares?

Unterstützung der
Europäischen Wirtschaft
durch Aus- und
Weiterbildung in
Design-Themen



Imprint: "Design. So what and who cares?"
Published by: EDTI-Partner www.edti.eu |
supported by the EU, Lifelong Learning Pro-
gramme | writers: Christina Kasparian, BUL
J rome Thabourey, FR | Thierry van Kerm,
BL | Ruth Melioranski, EST | Sybs Bauer, GER
Stuart MacDonald, UK | lectorat: Gray
School of Art, UK | translation: Cirtes, FR | Esto-
nian Designentre, EST | designkunst, GER |



Business Center, BUL | design: Sybs Bauer,
designkunst, GER | Title: designkunst, GER
EDTI-Logo: designscotland, UK | Fotos: Sybs
Bauer, GER, from EDTI meetings | Font:
Centruy Gothic | Printed by: reset GmbH,
Hamburg | paper: xxxxxxxxxxxx FSC-cer-
tificate | Edition: 2.500 |   EDTI-Partners
2009

04
05
06
07
10
14
18
22
24
26
28
30
32
34

Dieses Projekt wurde finanziert
mit der Unterst tzung der Euro-
p ischen Kommission. Diese
Kommunikation gibt nur die An-
sichten der urheber wieder und
die Kommission kann nicht ver-
antwortlich gemacht werden f r
deren Inhalt oder Gebrauch.

Contents

Inhaltsverzeichnis

Executive Summary | Kurzfassung

Foreword | Vorwort

by Lesley Morris

Introduction EDTI | Einleitung

by Stuart MacDonald

The Project Outlined | Das Projekt

by Thierry van Kerm

The Methodology - Incubation | Methodik - Inkubation

by Christina Kasparian

Course Structure | Lehrplan-Struktur

Benchmarking | Benchmarking

by Ruth-Helene Melioranski

Design Skills | Design Kompetenz

by Thierry van Kerm

The European Credit System | Das Europ ische Credit System

by Juli Ross

A Common Design Language | Eine gemeinsame Design-Sprache

by Thierry van Kerm

Design Map | Design Map

Collaborative Database | Gemeinsame Datenbank

by Thierry van Kerm

Quality Assessment | Qualit tskontrolle

by Sybs Bauer

Future Vision | Vision



Executive Summery

Kurz-Fassung

- EDTI hat im Rahmen seiner Mission zur Förderung der europäischen Wirtschaft durch design-relevante Ausbildung und Schulung unter www.edti.eu eine umfassende Plattform für die Entwicklung und Weiterbildung von Kompetenzen geschaffen.
- Entscheidend für eine wettbewerbsfähige europäische Wirtschaft und Gesellschaft ist neben den drei Schlüsselkomponenten Kreativität, Design und Innovation die Entwicklung von Kompetenzen.
- Das Benchmarking der europäischen Design-Organisationen hat eine signifikante Lücke aufgedeckt: Niemand hat Entwicklung und Weiterbildung der Kompetenzen als Kerngeschäft! Noch kommen die Interessensgruppen aus zwei unterschiedlichen Bereichen - Design und Wirtschaftsförderung. EDTI ist bestrebt, diese Lücke zu schließen.
- Obwohl Design an Hochschulen sowie bei Wirtschaft und Politik immer mehr an Bedeutung gewinnt, fehlt immer noch die entsprechende Anerkennung.
- Design mangelt es an einer gemeinsamen Sprache. Zur Verbesserung der Kommunikation mit der Wirtschaft, müssen Designer eine gemeinsame Plattform schaffen, um über Design im allgemeinen und Design im wirtschaftlichen Umfeld diskutieren zu können.
- EDTI „Design Map“ bietet dank seiner Kategorisierung der Designbereiche eine hervorragende Basis, dem Ziel einer gemeinsamen Sprache näher zu kommen.
- Die Beispiele der von EDTI bereit gestellten Design-Ausbildung und Schulungsstrukturen verdeutlichen die großen Unterschiede bei Struktur, Qualität und Wertigkeit der Kurse innerhalb Europas.
- Die Entwicklung des gemeinsamen Bewertungssystems ECVET und die Einführung der neuen Agenda der Europäischen Kommission sind Schlüsselfaktoren für den weiteren Erfolg des EDTI-Projektes.
- Würden kompetenz-basiertes Lernen entsprechend den Bedürfnissen der heutigen Designer und flexible Bildungswege, die echte Chancen für ein lebenslanges Lernen bieten, dem Ausbildungsangebot hinzugefügt, könnte Europa in der Design-Industrie weltweit führend sein.
- Öffentliche Einrichtungen sollten Design sowohl zur Transformation ihrer Dienstleistungen, zur Verbesserung ihres Beschaffungswesens als auch zur Integration von Design innerhalb ihrer Richtlinien nutzen.
- Für Behörden gibt es zwei weitere wichtige Botschaften: Erstens benötigt Design verstärkt zielgerichtete Förderung - einschließlich Schulung, Technologie, Wissenstransfer und Kapital. Zweitens sollte Design ein Bestandteil von Ausbildung und Schulung politischer Entscheidungsträger und Behördenmitarbeiter sein.

“It is always good to know you’re not alone.”

Es ist immer gut zu wissen, dass man nicht allein ist.

Vorwort

Hier, in Großbritannien, arbeiten wir seit längerem eng mit unseren Partnern zusammen, damit sich Designer kontinuierlich verbessern können. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sie zunehmend für mehr als nur Design angefragt werden. Aus diesem Grund benötigen Designer neben einem strategisch-betriebswirtschaftlichen Bewusstsein, um das Denken ihrer Kunden zu beeinflussen, auch ein tieferes Verständnis der Zusammenhänge ihrer Arbeit. Sie müssen sich ihrer Rolle in einer umweltgerechten nachhaltigen Fertigung bewusst werden. Im Streben nach Innovation müssen sie sich auch in der Zusammenarbeit mit Nicht-Designern wohl fühlen – ob mit Technikern oder Anwendern mit Ideen, die zu konkreten Lösungen verfeinert und weiterentwickelt werden müssen.

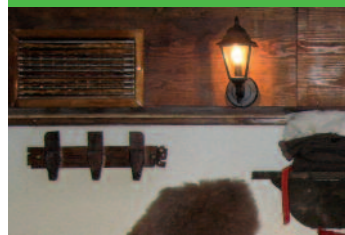
Es ist auch gut, zu wissen, dass wir in ganz Europa den gleichen Herausforderungen gegenüberstehen und die gleiche Dringlichkeit haben, diese anzupacken. Der Bericht verdeutlicht, dass Designer zwar sehr gute handwerkliche und technische Fähigkeiten haben, aber nur wenig betriebswirtschaftliche Kompetenzen. Hier gibt es dringenden Handlungsbedarf. Darüber hinaus unterstreicht die Untersuchung, dass Designer auch nach ihrer Ausbildung kontinuierlich lernen müssen, damit sie nicht bereits nach den ersten Jahren stagnieren, sondern weiter Karriere machen.

Wie können wir diese gemeinsamen Ansichten erfolgreich umsetzen? Wir, im Design Council, kamen zu der Überzeugung, dass enge Partnerschaften mit Industrie und Ausbildung entscheidend sind. Dazu haben wir verschiedene Schritte eingeleitet. Eine umfassende Recherche unserer Industrie hat uns unsere Stärken und Schwächen gezeigt. Wir haben Empfehlungen wie eine stärkere Anbindung der Design-Ausbildung an die professionelle Praxis, eine Verbesserung der Praxis durch intensiveres Training und die Auszeichnung der besten Design-Lehrmethode an Hochschulen herausgegeben. Mit unserer Kampagne „Good Design Practice“ setzen wir jetzt diese Empfehlungen um. Auf diese Weise werden wir die beste Ausbildung finden und in den Blickpunkt rücken.

Alle diese Aktivitäten spiegeln sich in der Arbeit von EDTI wider.

Der enorme Vorteil eines gemeinsamen Bewusstseins ist, dass wir auch gemeinsam vorwärts gehen, unser Augenmerk auf die besten Kurse lenken, großartige Lernmöglichkeiten aufzeigen, Wissen und Ratschläge teilen sowie unsere Erfahrungen vereinen können. Auf diese Weise werden unsere individuellen Bemühungen noch stärker und erfolgreicher.

Lesley Morris
Head of Design Skills, UK Design Council



Introduction

In Tallinn, Estland, veranstaltete EDTI ein Seminar mit dem Titel: "Design, so what and who cares?" Die Antwort ist: Vielen Menschen ist Design wichtig. Zur gleichen Zeit veröffentlichte die Europäische Kommission die Ergebnisse ihrer öffentlichen Erhebung über Design als Antriebskraft anwenderorientierter Innovation¹. Das Ergebnis war überwältigend: Design ist enorm wichtig für die Wettbewerbsfähigkeit der EU Wirtschaft. Ebenfalls interessant ist, dass 96% der Befragten antworteten, Design solle ein integraler Teil der generellen Innovationspolitik sein, und 74% wünschen sich dies auch für den EU-Bereich.

Daraus folgt: Es ist schwer, Design zu ignorieren. Denn heute ist Design neben essentieller Antriebskraft für technologische Innovation auch ein wichtiges Instrument für eine sozial-verantwortliche und umweltfreundlich-nachhaltige Innovation. Weit verbreitet ist in der Wirtschaft darüber hinaus auch die Anerkennung von Design als Bindeglied zwischen Kreativität, also der Generierung neuer Ideen, und Innovation, also deren erfolgreicher Verwertung.

Kreativität, Design und Innovation sind unzertrennlich. Für eine wirklich erfolgreiche europäische Wirtschaft ist allerdings ein viertes Element ausschlaggebend: Kompetenz. Und hierfür steht EDTI.

In ganz Europa müssen wir konsequent am Ball bleiben: die veränderten Kompetenzanforderungen an Designer und an die Wirtschaft erkennen; neue Themen für die berufliche Aus- und Weiterbildung aufdecken; die Wirtschaft als Förderer von Design-Ausbildung gewinnen; neue design-relevante Bildungsinhalte (Curriculum) stärken; Zusammenarbeit und Austausch zwischen Hochschulen, Fortbildungsorganisationen und Verbänden erleichtern. Das sind exakt die Ziele von EDTI.

Die Chancen für das Erreichen dieser Ziele sind so günstig wie nie. Das EDTI-Projekt erfolgt genau zur richtigen Zeit: Die europäische Politik interessiert sich immer mehr für Kreativität, Design, Innovation sowie für Kompetenzen. Die Abhängigkeit zwischen Design und Design-Kompetenzen gewinnt in ganz Europa verstärkt an Aufmerksamkeit. Ausschlaggebend hierfür und bedeutend für die Arbeit von EDTI war es, die Arbeitsmarktfähigkeit der Designer zu verbessern, Designer und Unternehmen einander näher zu bringen sowie die Belange für Design-Hochschulen, Schulungen und Fortbildungszentren, Berufsverbände, Wirtschaftsförderungsorganisationen und den Designern selbst zu erkennen.

Die nächste Herausforderung für Design, Hochschulen, Wirtschaft und Gemeindepolitik ist es sicher zu stellen, dass Design auf allen Ebenen eingebettet wird. EDTI hat einige der Herausforderungen aufgedeckt, äußert Empfehlungen und entwickelte geeignete Instrumente und Materialien. Für eine bessere Zukunft.

Prof. Stuart MacDonald,
Gray's School of Art, The Robert Gordon University, UK

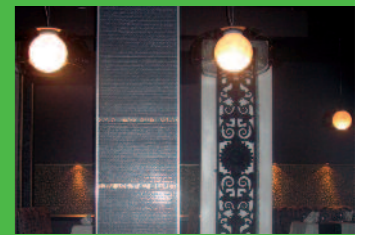
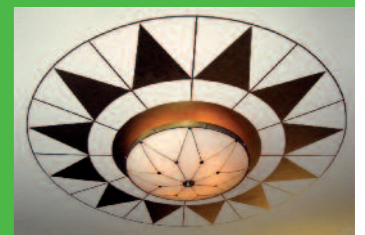
¹ Ergebnisse der öffentlichen Erhebung über "Design als Antriebskraft anwenderorientierter Innovation" (Oktober 2009) unter http://ec.europa.eu/enterprise/policies/innovation/files/results_design_consultation_en.pdf

Introduction

Einleitung

Sissejuhatus

Въведение



The Project Outlined

Das Projekt

Die Vision

Unterstützung der europäischen Wirtschaft durch design-bezogene Aus- und Weiterbildung.

Das Projekt

“European Design Training Incubator” (EDTI) startete 2007 als 24-monatiges Projekt mit sechs Partnern aus Belgien, Bulgarien, Deutschland, Estland, Frankreich und Großbritannien. Finanziert und unterstützt wurde es über das EU-Programm für lebenslanges Lernen, Leonardo da Vinci.

Die Inspiration

Im Kern des EDTI-Projektes steht die Überzeugung, dass bei der beruflichen Weiterbildung viel getan werden muss, um die Arbeitsmarktsituation der Designer zu verbessern und Design als wirtschaftliche Antriebskraft zu fördern. Leider verfügt keine der Organisationen über ausreichend Ressourcen, um diese Ziele im Alleingang zu erreichen.

Die Idee

Die sechs Gründungspartner mit sechs unterschiedlichen Hintergründen vereinbarten, eine gemeinsame Plattform zu erstellen, um gegenseitigen Austausch zu fördern, Ressourcen zu teilen und lebenslanges Lernen in unterschiedlichen design-relevanten Bereichen miteinander zu vergleichen und bewerten.

Die Methodik

Das ehrgeizige Projekt verfügt über einen logischen Rahmen:

- Weiterbildungsbedürfnisse auditieren
- Weiterbildungsangebote auditieren
- Lücken in den Angeboten aufdecken
- Schulungskurse entsprechend den Lücken und Anforderungen ausarbeiten
- eine Datenbank aller Lehrangebote aufbauen

Die EDTI Ziel- und Interessensgruppen

Die wichtigsten EDTI-Interessensgruppen sind:

- Entwickler von Schulungskursen oder Ausbildungsprogrammen für Design
- Professoren und Lehrende sowie Hochschulen und Organisationen zur design-relevanten Weiterbildung
- Design- und Wirtschaftsförderungsorganisationen
- Politische Entscheidungsträger und Meinungsbildner

Die Adressaten

Die direkten Empfänger sind Design-Professoren und -Lehrende, Designer, Design-Einkäufer und Design-Studenten. Darüber hinaus hofft EDTI, dass die gesamte europäische Gesellschaft und Wirtschaft von den Ergebnissen des EDTI-Projektes profitiert. Denn: Design wird heute als wichtigste Antriebskraft für Innovation anerkannt und kann auf diese Weise sozial-verantwortliche und umweltfreundlich-nachhaltige Innovationen vorantreiben.

Die Erfolge

Nach zwei Jahren aktiver Zusammenarbeit haben die Partner folgendes erreicht: ein erstes Benchmarking der Fortbildungsbedürfnisse und -angebote, eine Datenbank von Interessensgruppen und Kursangeboten, die Design Map – als Basis einer gemeinsamen Sprache, klar identifizierte Wissensbereiche und eine neue Kursbeschreibung. Darüber hinaus wurde eine umfangreiche Plattform für die Ausarbeitung von Kursen und die Entwicklung von Berufsstandards eingeführt. Alle diese Angebote und Inhalte sind online unter www.edti.eu verfügbar. Das EDTI-Projekt will einen entscheidenden Beitrag für die Zukunft der Design-Industrie leisten.



Project Methology | Die Methodik:

„Business Incubation“ (Gründerzentren) für die Design-Ausbildung

Wer innovativ sein will, muss kreativ denken und mutig neue Wege gehen. Mit der Anwendung des Gründerzentren-Konzeptes auf den Ausbildungssektor hat EDTI ohne Zweifel Pioniergeist bewiesen - ganz im Sinne der EDTI Zielsetzung, einen innovativen Beitrag zu leisten. Dieser Schritt lag auf der Hand, schließlich ging es um die Ausbildung innerhalb der innovations-orientierten Designwelt und wie Unternehmen Design in ihrer Entwicklungsstrategie einsetzen. Dennoch sahen sich die Partner bei der Entwicklung des Projektes gezwungen, das ursprüngliche Konzept der „Business Incubation“ und dessen Umsetzung zur Erschließung neuer Ausbildungsmöglichkeiten detailliert zu erläutern.

„Business Incubation“ – das Original

Die „Business Incubation“-Idee tauchte zum ersten Mal 1959 in den USA auf, als Joseph Mancuso eine Lagerhalle mit dem Namen „Batavia Industrie Zentrum“ in Batavia, New York eröffnete. In den 80ern wurde dieser Ansatz dann in ganz USA recht populär und schwappte in unterschiedlichen Formen nach Großbritannien und Europa. Heute gibt es weltweit über 5000 Gründerzentren. Moderne Gründer-, Industrie- bzw. Innovationszentren sind Programme, um den unternehmerischen Geist zu fördern und die Entwicklung neuer Unternehmen zu beschleunigen. Geführt werden sie von einem ernannten Management und unterstützen ihre „Mieter“ mit einem Paket wirtschaftlicher Ressourcen und Dienstleistungen. Die Zentren variieren in Struktur, Eigentumsverhältnissen, Fördermittel und Kundentypen. Eines ist jedoch allen gemein: die zielgerichtete Unterstützung für Start-ups. Rückblickend zeigt die Statistik, dass mehr als 85 Prozent der inkubierten Start-ups weiterhin existieren.



10

Incubation | Gründerzentren (Inkubation)

Dienstleistung von Gründerzentrens

Zu den allgemeinen Dienstleistung von Gründerzentren für Start-ups zählen:

- Geschäftsräume (außer bei reinen Service-Zentren)
- Zugang zu Fördersystemen wie Darlehen, Leasing, Bürgschaften
- Ein breites Angebot an Beratungsdienstleistungen für Geschäftsplanung, Entwicklungsstrategien, Marketing, Networking, Buchhaltung sowie Finanzmanagement und Rechtsberatung
- Unternehmensschulungsprogramme entsprechend der Bedürfnisse der Mieter

Wer als Start-up in ein Gründerzentrum aufgenommen werden will, muss sich offiziell bewerben und bestimmte Bedingungen wie Marktchancen der Geschäftsidee und realistischer Business-Plan erfüllen

Warum sind Gründerzentren notwendig?

Gründerzentren fördern den Ausbau regionaler Märkte:

- Entwicklung regionaler Unternehmenskultur
- Ausweitung der regionalen Wirtschaft
- Etablierung neuer Unternehmen und Steigerung der Überlebensfähigkeit von Start-ups
- Bildung neuer und besser qualifizierter Arbeitsstellen, gerade für Frauen und Minderheiten-gruppen
- Steigerung der regionalen Innovationsleistung
- Förderung des Wachstums von Industrie- und Forschungsclustern
- Aufbau von Verbindungen zwischen Forschung, Ausbildung und Wirtschaft
- Verbesserung der allgemeinen regionalen Umweltpolitik



11



Das Gründerzentren-Konzept auf die Ausbildung übertragen?

Die erfolgreiche Übertragung des Gründerzentren-Konzeptes auf Aus- und Weiterbildung und den Design-Sektor zählt wohl zu den wichtigsten Beiträgen von EDTI für die Wertschöpfung der EU Politik. Es bedarf bestimmter Expertise und Ressourcen, um neue Ausbildungs-Lehrpläne zu entwickeln, die auf einem ganz spezifischen Industrie-Sektor eine Vielzahl von Weiterbildungsbedürfnissen ansprechen.

Die Anforderungen und Erwartungen an den Designberuf wachsen stetig. Allein schon durch die Gesetzesvorgaben der EU und nationaler Regierungen für mehr Nachhaltigkeit und neue umweltfreundliche Produkte und Dienstleistungen. Aber: Wie lassen sich die Weiterbildungsbedürfnisse einer derart dynamischen und zukunftsorientierten Industrie befriedigen? EDTIs Antwort darauf ist die Vereinigung unterschiedlicher Expertisen - eine professionelle Designerin, ein technologisches Forschungszentrum, eine Universität, eine Wirtschaftsförderungsorganisation, ein Schulungszentrum und ein Design-Zentrum.

Dieses multi-kompetente Team hat sich auf die Entwicklung neuer Schulungen konzentriert. Gleichzeitig entwickelte es Inhalte, Methoden und Strukturen, die sich leicht an unterschiedliche Bildungsumfelder anpassen lassen. Diese bieten ausreichend schematische Grundgerüste für neue Themen, die von Ausbildungsinstituten weiterentwickelt und eingesetzt werden können. Damit ist EDTI ein Hort für neue Schulungsrichtlinien sorgfältig recherchierter und analysierter Weiterbildungsbedürfnisse - erarbeitet in einem multi-nationalen und - interdisziplinären Arbeitsumfeld.

Ausbildungs-Gründerzentren - der Prozess

- Zusammenführung von Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund
- Weiterbildungsbedürfnisse und -lücken durch Benchmarking und Umfragen ermitteln
- Zusammenarbeit an schematischen Weiterbildungsrichtlinien anhand der Ergebnisse
- Ausarbeitung von Schulungen
- Schematisierte Richtlinien online stellen
- Aus- und Weiterbildungsanbieter und andere können die Richtlinien entsprechend ihren speziellen Bedürfnissen ausarbeiten
- Neue Richtlinien können von externen Benutzern hinzugefügt werden.

Christina Kasparyan
Project manager, Business Support Ruse, Bulgaria



Beispiele für EDTI-Weiterbildungen (nur auf englisch)

- Export von Design-Dienstleistung [How to export design services]
- Aufbau eines Design-Büros [Growing your design business]
- Der richtige Umgang mit Kunden [Understanding your clients]
- Interaktive Kommunikation [Interactive communication]
- Was Design für Ihr Unternehmen bedeutet [How design can impact on your business]
- Arbeiten mit einem Designer [Working with a designer]
- Interkulturelles gemeinschaftliches Design (unter Einsatz computergesteuerter Arbeitstechniken) [Cross cultural collaborative design (using computer supported collaborative working techniques)]
- Einführung in Rapid Prototyping für Designer [Introduction to Rapid Prototyping for Designers]
- Design-Grundlagen für Ingenieure [Design basics for engineers]
- Design für Beschäftigte im öffentlichen Dienst und Business-Plan-Gutachter [public servants and business plans evaluators]
- Unternehmensberatung für Design [Business consultancy for design]
- Visionen entwickeln [Future thinking]
- Preisgestaltung für Designer [Pricing for designers]



“Дизайнът е огледалото на фирмата. Всеки мениджър трябва да знае как да го използва и да обучава служителите си в тази насока. Европейският инкубатор за обучение по дизайн допринася за развитието на бизнеса и ни дава отправна точка как по-добре да ориентираме услугите си.”

Ганчо Ганев, председател на Русенска стопанска камара

“Design ist der Spiegel eines Unternehmens. Jeder Manager sollte wissen, wie Design genutzt werden kann und sollte die eigene Belegschaft in diese Richtung schulen. EDTI trägt zur Unternehmensentwicklung bei und gibt uns einen Ansatzpunkt, unsere Dienstleistung besser zu planen.”

Mr. Gancho Ganev,
Chairman of Ruse Industrial Association

COURSE STRUCTURE

type	
title	cross cultural collaborative design (using computer supported collaborative working techniques)
reference number	U-0007
keywords	design collaboration, designer, design brief, design process, design, evaluation, cultural collaboration, visual communication, cultural value
design domains	all
topic	collaborative designing processes and cultural values
modul(s) included	-
unit(s) included	-
overall aim	to help designers work collaboratively over a network whilst responding to specific cultural values and language differences
specific objectives	<ul style="list-style-type: none"> - to interpret and understand a brief - to communicate both verbally and visually over a network - to identify key design strategies - to appreciate the importance of cultural values - to record the design and decision making processes - to evaluate
learning outcomes, knowledge and skills	<ol style="list-style-type: none"> 1. appreciate the importance of designing for different cultural contexts 2. demonstrate an understanding of collaborative working techniques 3. utilize computer supported collaborative working
indicative content	designing a 2d to 3d card construction promotional graphic for a local product or promotion
target audience	design students and early career designers
course level	design students and recent graduates
mode of delivery	
mode of delivery	web based using computer supported collaborative working (using skype for 2 x webinars and 1 to 1 collaborative working), mind42 mind mapping (open source) and Google image search
recommendation	(open Source) log in to Mind24 and download the design brief prior to attending the first webinar. 30 min. webinar introduction to the design brief and question and answer session. Designers are divided into pairs (design teams) and log off webinar to work to
size of group	10
requirement	
entry level	degree level students and above
other requirements	computer, webcam, internet access
corequisite course	computer literate (web based)
preparatory work	cross cultural basics log into mind42.com and open an account. Download the design brief. REad the design brief and prepare any questions before logging into the webinar (at a specified time)
material to be brought by participants	-
technical equipment	-
duration and indicative workload	
duration on-site	-
duration off-site	4
total duration	4
accreditaion and assessment plan	
mode of assessment	group assessment (peer and tutor)
course evaluation	EDTI evaluation
accredited by	-
number of ECVET credits	1 EDTI credit
award	certificate of attendance
recommendations	
recommended by	EDTI
quality assurance	-
references	
bibliography	-
useful links	www.mind42.com www.images.google.com
r&d	
developed by	EDTI partners
copyright by	© EDTI partners
created	© EDTI partners
amended	2009
delivery	
delivered by	-
language	english



Patrick Allan-Fraser, Residential Arts Centre, Arbroath, Treffen in Schottland, UK



"Tahan tänada EDTI-d. Kõik kõnelejad Eesti Disainikeskuse poolt korraldatud sümposiumil "Design - So What and Who Cares" olid kõrgetasemelised, teemakäsitus oli professionaalne ning üritus käivitas hea diskussiooni. Sümposiumi teiseks tugevuseks oli suurepärase statistiline materjal ja muu info slaididel. Olen kindel, et saame teie materjale kasutada oma tegevusplaanide ja hankedokumentide koostamisel. Suur tänu veelkord."

Mihkel Värton
ettevõtluskonsultant,
Ettevõtluse Arendamise Sihtasutuse

"Ich möchte EDTI danken. Alle Sprecher auf dem Symposium " Design. So what and who cares?" waren erstklassig, sind die Themen sehr professionell angegangen und haben auf diese Weise eine rege Diskussion am Ende der Veranstaltung entfacht. Eine andere Stärke des Symposiums waren die präsentierten Inhalte mit exzellenten Statistiken. Ich bin mir sicher, dass wir dieses Material einsetzen können, um einen verbesserten Akzent auf die Gestaltung unser Aktionspläne und Ausschreibungsdokumente zu setzen."

Mihkel Värton, Business Consultant, Enterprise Estonia



"Informationen über den Stand der Aus- und Weiterbildung für Designer und Designerinnen sind mühsam zu recherchieren. Mit EDTI wurde eine Plattform geschaffen, die sich europaweit dem Thema konzentriert annimmt. Gerade über die Umfragen werden Einblicke zu den Kenntnisse und Bedürfnissen der Berufsgruppe vermittelt. Und mit den entsprechende Themenstrukturen zur Aus- und Weiterbildung, ist es genau das, was wir brauchen."

Helge Aszmoneit
Manager Information Services
Rat für Formgebung

"Information about education, training and life-long learning for designers is laborious to investigate. With EDTI a platform is now available that focuses on this theme across Europe. Specifically, the surveys will highlight the insights and needs of the profession and, with the necessary structures for training, that is just what we need!"

Helge Aszmoneit, Manager Information Services, German Design Council

Benchmarking

Benchmarking

benchmark

Zwischen September 2008 und Oktober 2009 befragte EDTI Designer und Design-Interessensgruppen, um deren Expertise und Kompetenzen zu erfassen und zu analysieren. Darüber hinaus wurden mögliche Weiterbildungsbedürfnisse als Grundlage für neue Schulungsthemen herausgefiltert. Die Methodik umfasste neben qualitativen und quantitativen Online-Umfragen auch in die Tiefe gehende Interviews.

In den quantitativen Online-Umfragen wurden 25 Themen mit unterschiedlichen Zielgruppen wie Designer, Design-Studenten und Design-Manager abgedeckt. Ende September 2009 lagen über 400 beantwortete Umfragen vor. Die qualitativen EDTI-Umfragen wurden in den sechs Partnerländern Belgien, Bulgarien, Deutschland, Estland, Frankreich und Großbritannien durchgeführt. In allen Ländern wurde die gleiche Methodik mit zehn unterschiedlichen qualitativen Fragebögen für verschiedene design-verwandte Zielgruppen verwendet. Insgesamt wurden rund 700 umfassende Interviews durchgeführt.

Zielgruppe - Designer

Für die Interviews wurden Designer mit unterschiedlichem Ausbildungshintergrund und aus verschiedenen Bereichen per Zufallsverfahren ausgewählt. Der größte Teil der Befragten arbeitete in Design-Bereichen, die ursprünglich nicht Teil ihrer Ausbildung waren. Einige sind zusätzlich zu ihrem erlernten Design-Beruf noch in anderen Design-Bereichen tätig. Auch hatten einige der als Designer befragten keine entsprechende Ausbildung. In Großbritannien und Bulgarien verfügte ein Grossteil über eine Ausbildung in mehr als einem Design-Sektor. Die meisten Designer gaben an, dass ihre Ausbildung nur ein Grundwissen für ihre Karriere abgedeckt habe und sie daher ihre Arbeit erst erlernen mussten. Die Mehrzahl erweiterte beständig ihr Dienstleistungsangebot und ihre Kompetenzen. Diese Designer scheinen durch die Vielfältigkeit ihrer Tätigkeiten wirtschaftlich überleben zu können.

Einige der erkannten Verbesserungen für Schulungen beziehen sich auf

- Management eines Design-Büros
- Marketing
- Software (vor allem 3D)
- Kommunikationsfähigkeit
- Urheber- und Nutzungsrecht / IPR
- Entwicklung von Visionen, Szenarien-Aufbau
- Technologien und Prozesse
- Sprachen
- Nachhaltiges Design

Design-related Training Needs

Weiterbildungsbedürfnisse in Design-Themen

Zielgruppe – Design-Studenten

Interviewt wurden Studenten unterschiedlicher Fachbereiche. Allgemein fühlten sie sich weder ausreichend auf ihre Karriere vorbereitet noch in der Lage ein eigenes Design-Büro aufzubauen.

Nachfolgend einige Ergebnisse wie Design-Studenten ihre Ausbildung bewerten:

- Design-Projektmanagement wurde allgemein gut gelehrt
- Ausbildung war zu wenig praxisbezogen
- Softwarekenntnisse waren Industriestandard
- Sie wissen um Nutzungsrechte, benötigen aber mehr Informationen
- Ein Unternehmensberater / Rechtsberater wäre vorteilhaft

Zielgruppe –diplomierte Design-Berufsanfänger

Es wurden Designer mit weniger als drei Jahren Berufserfahrung interviewt. Fast alle hatten einen Hochschul- oder Masterabschluss (entspricht dem Diplom in Deutschland). Die Mehrheit war angestellt.

Design-Berufsanfänger beurteilten ihren Karrierestart wie folgt:

- Eine große Lücke zeigte sich in den fehlenden wirtschaftlichen Kompetenzen
- Einige erlebten bereits Schwierigkeiten im Berufsalltag
- Die meisten beurteilten praktische Erfahrungen während des Studiums als notwendig
- Die Mehrzahl bewertete die Softwareschulung in ihrem Design-Bereich als gut oder ausgezeichnet
- Absolventen brauchen kontinuierliche Unterstützung und Zugang zu kurzen Software Tutorial Sessions
- Absolventen waren nicht vertraut im Umgang mit Urheber- und Nutzungsrechten / IPR
- Absolventen fehlt es an Verkaufs- und

Kommunikationskompetenz

Zielgruppe – Design-Einkäufer und Design-Projektmanager

Diese Gruppe hat in der Mehrzahl einen Hochschul- oder Masterabschluss.

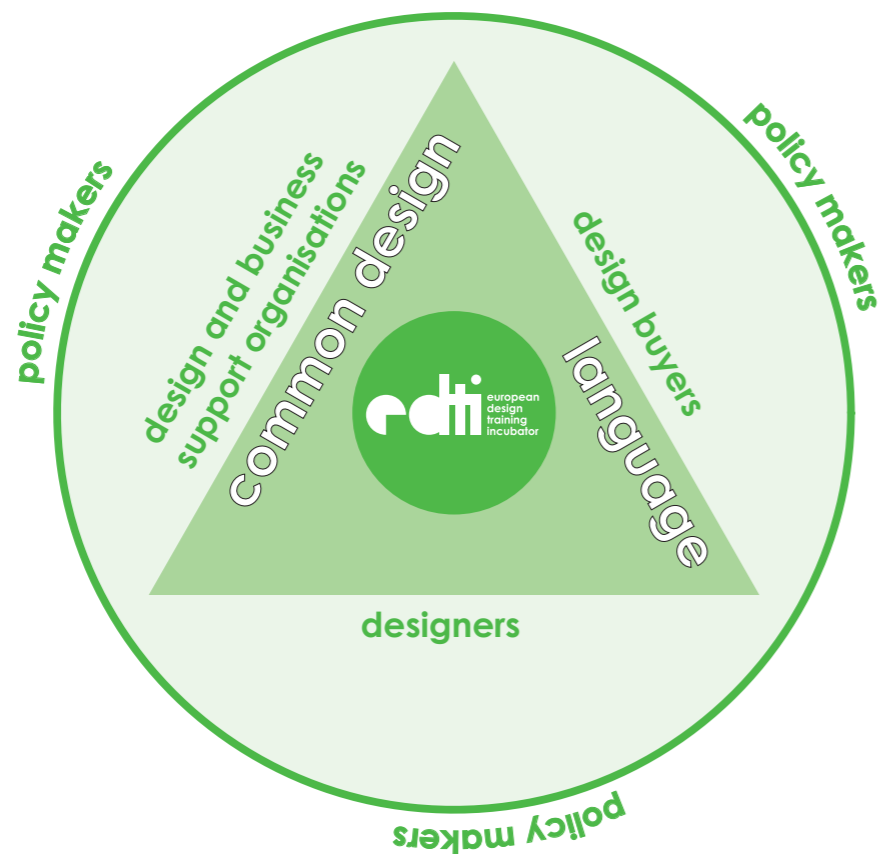
Obwohl die meisten der Befragten keine spezifische Ausbildung im Design-Management und mangelhaftes Wissen über Design hatten, waren sie doch überzeugt, ein Design-Projekt erfolgreich leiten zu können. Design-Projektmanager sahen Designer als geistesabwesende Künstler mit unrealistischen Ideen mit denen nur schwer zu kommunizieren ist. Befragte hingegen, die über einen längeren Zeitraum mit Designern zusammenarbeiten haben, empfanden dies als inspirierend und bereichernd für ihre Arbeit. Insgesamt war ihre Meinung: "Einen guten Designer zu beauftragen hat einen positiven Einfluss auf das Unternehmen."

Zielgruppe – Inhaber und Manager von Design-Büros

Die Mehrzahl dieser Gruppe war als Designer ausgebildet, hatte allerdings nicht die Qualifikation ein Büro zu leiten – sie lernten es im Job. In Großbritannien hatten alle Design-Büros einen Business- und Marketingplan. In den anderen Ländern fehlten diese meistens, obwohl geglaubt wurde, die Fähigkeiten zum Führen eines Design-Büros seien vorhanden. Trotz fehlender Kompetenz wurden als Hauptziele die Internationalisierung und der Export der Designleistung (speziell in Estland) genannt.

Die wichtigste Schlussfolgerung der Umfragen ist, dass den design-verwandten Berufsgruppen eine gemeinsame Sprache fehlt und ihr Verständnis von Design sehr unterschiedlich ist.

Um die Zusammenarbeit zwischen Designern und Unternehmen entscheidend zu verbessern, müssen sich Designer selbst eine gemeinsame Diskussionsplattform über Design schaffen. Darüber hinaus sollten sie lernen, über Design in wirt-



20

schaftlichen Begriffen zu sprechen.

Empfehlungen:

Unternehmens- und Designförderungscentren

Hauptziel: Integration von Design in die Unternehmensstrategie

Die Schulung für die eigenen Angestellten sollte enthalten:

- Grundlagen über Design
- Design-Management
- Management von Design-Büros

Für ihre Kunden sollten sie folgendes entwickeln:

- Design-Beratungspakete als Teil der Innovationsstrategie
- Coaching
- Schulungen

Behörden:

Hauptziele:

- den öffentlichen Dienst transformieren
- die öffentliche Vermittlung verbessern
- Design in die Politik eingliedern

Für die öffentliche Hand gibt es zwei Hauptbotschaften: Design braucht verstärkt zielgerichtete Förderung - einschließlich Schulungen, Technologien, Wissenstransfer und Kapital. Bei Aus- und Weiterbildung von Entscheidungsträgern und Behördenmitarbeitern sollten Design-Belange dringend berücksichtigt werden.

Design-Einkäufer

Hauptziele:

- Mit Design die Vorteile für Unternehmen optimieren
- Das Verständnis von Design und dessen Verbindung zu Innovationen vergrößern
- Das Verständnis des Design-Prozesses erhöhen (wie Design funktioniert)
- Die Kompetenz der Umsetzung von Design und das Management von Design-Projekten steigern
- Das Verständnis der Vorteile einer Design-Strategie erhöhen

Designer

Hauptziele: Verbesserung von Kompetenzen bezüglich:

- Karriereplanung
- Erklärung von Design durch die Entwicklung einer gemeinsamen Sprache
- Den Kunden verstehen - einschließlich des wirtschaftlichen Umfeldes, Sprache und Ziele
- Kommunikation
- Management von Design-Büros
- Urheber- und Nutzungsrechte / IPR
- Management von Design-Projekten
- Technische Kenntnisse kontinuierlich auf dem neuesten Stand halten - einschließlich Technologien, Materialien und Software

21

Design Skills

Design-Kompetenzen



Die Entwicklung und Schulung von Design-Kompetenz erfolgt auf drei Ebenen: Berufsausbildung, Universität – einschließlich Bachelor, Master und Doktorat – und in der beruflichen Weiterbildung, dem lebenslangen Lernen. Allerdings zeigte die EDTI Recherche, dass die Design-Ausbildung in den beobachteten EU-Ländern stark voneinander abweicht. So haben fast die Hälfte der aktiven Designer in Großbritannien keinen Abschluss im Design, während in der Erhebung von EDTI fast alle befragten Designer einen akademischen Abschluss vorweisen konnten. Fazit: Design tendiert zu einem akademischen Berufsbild.

Design als akademische Ausbildung

In den meisten Ländern und Regionen ist das Angebot der Design-Ausbildung durch die entsprechenden Fakultäten an den Universitäten leicht erkennbar. Mit Ausnahme von Bulgarien ist Design-Ausbildung weit verbreitet. Im Beruf stehende Designer sind oft der Meinung, dass jedes Jahr zu viele Design-Absolventen auf den Markt kämen.

Die Design-Ausbildung in Großbritannien und Deutschland kann auf Grund des aussagekräftigen Angebotes an unterschiedlichen Kursen als herausragendes Modell betrachtet werden. Doch selbst hier gibt es bei Service-Design, Experimentellem-Design und Design-Management immer noch Lücken. Darüber hinaus bleibt die Frage, ob die Arbeitsmarktfähigkeit der Studenten ausreichend berücksichtigt wird.

In diesem Sinne können zwei Trends in der derzeitigen Design-Ausbildung hervorgehoben werden: der wachsende Erfolg praxisbezogener Ausbildungen und die Entwicklung der Zusammenarbeit von Design, Wirtschafts-Fachbereichen und Fakultäten der Ingenieurwissenschaften.

Design als Berufsausbildung

Design-Büros und -Förderorganisationen sollten ein Augenmerk auf design-relevante Berufsausbildungen legen. Diese beruflich-orientierten Institutionen zeichnen sich dadurch aus, dass sie die Arbeitsmarktfähigkeit und den lokalen/regionalen Arbeitsmarkt im Fokus haben. Professionelle Designer könnten stärker in derartige Berufsausbildungsangebote eingebunden werden. In einigen Ländern sind die Kurse nur ein Teil eines breit gefächerten Portfolios und daher schwer auffindbar. Das ist deshalb schade, weil das Angebot auf diesem Niveau erfreulich vielfältig und zahlreich ist.

Förderzentren für praktische Aus- und Weiterbildungs-institutionen

In allen Regionen und untersuchten Ländern gab es ganz offensichtlich eine Lücke im Weiterbildungsangebot. Lebenslanges Lernen ist in ganz Europa rückständig. Die entsprechenden Institute leisten hier bei der Weiterbildung von Fachkräften echte Missionsarbeit und tun sich deshalb schwer, wirtschaftlich durchführbare Angebote zu gestalten. Auf der anderen Seite müssen Design-Fachkräfte verstehen lernen, dass ihre Kompetenz-Entwicklung ein entscheidender Faktor für ihr persönliches nachhaltiges Wachstum ist.

Trotzdem gibt es Weiterbildungsangebote. Zum einen von einigen Ausbildungsinstitutionen, die es als Möglichkeit für eine Weiterentwicklung sehen. Zum anderen bei Verbänden als zusätzliches Angebot für ihre Mitglieder oder bei privaten Firmen als begleitende Maßnahme.

Mit den „Centres de Compétences“, Förderzentren für praktische Ausbildungen, wurde im belgischen Wallonia ein äusserst interessantes Konzept entwickelt. Die einzelnen Zentren sind speziellen Industrien zugeordnet – eines davon dem Design. Finanziert werden sie von der EU und aus privaten Mitteln. Die Vision ist es, die Marktfähigkeit zu fördern sowie ein größere Wertschätzung für den Bereich und der regionalen Wirtschaft zu generieren. Die Aktivitäten umfassen Weiterbildung, das Bewusstsein für Design zu fördern, Schulungsbedürfnisse zu prüfen, pädagogische Forschung und Entwicklung (F&E), Unterstützung für Arbeitssuchende und wirtschaftliche Belange.

Thierry van Kerm
General Manager, design inovation, Belgium

“Ein tolles Projekt, dessen Erfolg
unser Erfolg wird!“

Aladdin Johkoscha, President AGD, Germany

“An amazing project,
whose succes
will be our succes!”

Aladdin Johkoscha, President AGD, Germany



The European Credit Systeme

Das europäische Punkte System

Das Europäische Leistungspunktesystem für die Berufsbildung (ECVET) bietet freiwillige Rahmenbedingungen zur Beschreibung von Qualifikationen aus Beruf und Ausbildung. Es wurde von den EU Mitgliedsstaaten und der Europäischen Kommission als Mittel bestätigt individuelle berufliche Aus- und Weiterbildungen innerhalb des europäischen Verbundes anzuerkennen. Obwohl das System erst 2012 etabliert sein sollte, haben bereits viele Universitäten und akademische Institute in ganz Europa das Europäische System zur Anrechnung, Übertragung und Akkumulierung von Studienleistungen (The European Credit Transfer and Accumulation System - ECTS) eingeführt. Die teilnehmenden Institute verpflichten sich, ihre Kurs-Informationen auf ihrer Webseite zu veröffentlichen - einschließlich der Lernergebnisse und des Arbeitsaufwandes ausgedrückt in Leistungspunkten. Durchschnittlich schwankt der Arbeitsaufwand eines Studenten zwischen 1.500 und 1.800 Stunden pro akademischem Jahr - ein Leistungspunkt entspricht 25-30 Arbeitsstunden. Zusätzlich zum ECVET veröffentlichte die Europäische Kommission 2009 für Universitäten eine überarbeitete Agenda mit Empfehlungen für Lehrplan-, Betriebsführungs- und Finanzierungsreformen. (http://ec.europa.eu/education/lifelong-learning-policy/doc50_en.htm Januar 2009). Werden diese Neuerungen europaweit übernommen, würde das 3-stufige Ausbildungssystem (Bachelor – Master – Doktorat), kompetenz-basiertes Lernen, flexible Lernwege sowie Anerkennung und Mobilität zur Regel werden. Darüber hinaus hätten Universitäten größere Autonomie und breiter gestreute Einnahmequellen. Die Entwicklung des einheitlichen Leistungspunktesystems und die Umsetzung der überarbeiteten Agenda der Kommission sind Schlüsselfaktoren für den Erfolg des EDTI-Projektes. Denn diese Neuerungen liefern einen zusätzlichen Wert zu den Ergebnissen des Projektes und erleichtern es jedem Einzelnen europaweit in verschiedenen Ländern zu studieren, zu lernen und zu arbeiten.

Die europaweite Umsetzung des 3-stufigen Qualifizierungssystems in den universitären Design-Ausbildungen wäre eine enorme Erleichterung für alle Designer, die Kurse in unterschiedlichen Ländern besuchen wollen, um ihre Karriere durch gezielte Weiterbildung voran zu treiben. Würde darüber hinaus die Vielfalt der Bildungsmöglichkeiten ergänzt werden durch kompetenz-basiertes Lernen, das exakt den Bedürfnissen der heutigen professionellen Designern entspricht, und würden flexible Lernwege, die geniale Möglichkeiten für ein lebens-

for Vocational Education and Training

für die berufliche Aus- und Weiterbildung

langes Lernen und die Weiterbildung bieten, könnte in Europa eine weltweit führende Design-Industrie erwachsen.

Fazit

Die Entwicklung des ECVET und die Umsetzung der neuen EU-Agenda sind wichtige Aspekte für den zukünftigen Erfolg von EDTI. Die von den EDTI-Partnern durchgeführte Recherche über Design-Ausbildungsstrukturen zeigt deutlich, dass es große Unterschiede bei Struktur, Qualität und Inhalt der Kurse innerhalb Europas gibt.

Julie Ross
Gray School of Art, UK

“La professionalisation de la formation est au coeur des problématiques pédagogiques des établissements de design, d'art et de média. Pour Cumulus, EDTI est un lien important avec les milieux professionnels afin que nos étudiants soient mieux adaptés et plus pertinents dans leur démarche de création.”

Christian Guellerin
Président de Cumulus association | 150 écoles et universités de design, art et média dans le monde
www.cumulusassociation.org

“Eine professionelle Herangehensweise in der Ausbildung ist der Kern der pädagogischen Prioritäten von Design, Kunst und Media-Ausbildungsinstituten. Für Cumulus ist EDTI eine wichtige Verbindung mit Berufsorganisationen, um die Vermittelbarkeit der Studenten in ihrer kreativen Entwicklung zu fördern.”

Christian Guellerin | Präsident der Cumulus Association | repräsentiert weltweit über 150 Schulen und Univräsitäten in Design, Kunst und Media | www.cumulusassociation.org

A Common Design Language

Einheitliche Design-Sprache

EDTI erarbeitete die Grundlage für eine gemeinsame Sprache und entwickelte Standards, um die internationale Zusammenarbeit zu erleichtern und die Integration von Design in die europäische Wirtschaft und Gesellschaft zu fördern. Dafür wurden vier Gebiete priorisiert:

- Design visualisieren
- Design-Expertisen analysieren
- Kursbeschreibungen angleichen
- Kursbewertungen vereinheitlichen

Design visualisieren

Obwohl Design bei Unternehmen und Regierungen immer mehr an Bedeutung gewinnt, leidet es unter fehlender Akzeptanz. Der erste Schritt für eine bessere Anerkennung ist das Wissen, was Design umfasst und ein umfangreiches Bild des Design-Sektors darzustellen. Mit dem Ziel der Analyse und der Bewertung hat EDTI die Design-Sparten umfassend abgedeckt: Design-Strategie, Kommunikation/Information/Grafik-Design, Umwelt-Design und Architektur, Mode- und Textil-Design, Produkt-Design, Service- und Erlebniswelt-Design. Diese Sparten wurden in die drei Unterkategorien Bereiche, Spezialgebiete und Arbeitsgebiete eingeteilt. Die "Design-Map" ist so umfangreich wie möglich, erhebt allerdings keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Dies ist allein durch die Vielzahl der unterschiedlichen Aktivitäten von Designern unmöglich. Dennoch bietet sie hoffentlich eine fundierte Basis zur Bestimmung der Tätigkeitsgebiete der Designer, um deren Weiterbildungsanforderungen analysieren zu können. Organisationen, Verbänden und/oder Ausbildungsinstituten wird empfohlen, die „Design Map“ als praktische Hilfe zu nutzen, um ihre Aktivitäten, Mitglieder, Abteilungen und/oder Organisationen zu präsentieren und zu promoten. Designern selbst legen wir diese "Design Map" ans Herz, um zu einer gemeinsamen Sprache zu gelangen, die ihnen dann hilft, erfolgreich mit der design-fremden Welt kommunizieren zu können.

Struktur der Design-Expertisen

Bei der Entwicklung neuer Schulungsangebote und Benchmarking-Trainings wurde EDTI vor eine ganz andere Herausforderung gestellt: Wie lassen sich die Themenfelder und Expertisenbereiche, die Designer ausbauen müssen, vereinheitlichen? Im Rahmen der beruflichen Weiterbildung wurden folgende neun Hauptgebiete ermittelt:

- Management von Design-Büros
- Management von Design-Projekten
- Methoden, Techniken und Technologien
- Kommunikations-Kompetenz
- Kreatives Denken
- Entwicklung von Visionen
- Urheber- und Nutzungsrecht
- Sprachen
- Materialien

Diese Kompetenzgebiete wurden hinsichtlich Ausbildungsangeboten und –anforderungen analysiert und detailliert zur Bestimmung der Lernergebnisse und Ziele beschrieben. Anschließend wurden die neun Themen für die Kategorisierung der Ausbildungskurse eingesetzt, was die umfassende Datenbank der einzelnen Kurse mit einbezieht. Weiterbildungsanbietern und Ausbildern wird empfohlen, diese Einteilung der Kompetenzen als zentralen Aufbau für weitere Angebote von Weiterbildungskursen zu nutzen. Nachfolgend sind zwei Design-Bereiche dargestellt, mit denen sich Lehrende und Ausbilder beschäftigen sollten, um die Arbeitsmarktfähigkeit der Designer zu verbessern. Die Gebiete der Design-Expertisen finden Sie auf der EDTI-Webseite (www.edti.eu).

Standardisierte Kursbeschreibungen

EDTI standardisierte die Kursbeschreibungen, um ein einheitliches Format zu erhalten, das den Anforderungen von kurzen und langen Ausbildungskursen entspricht. Diese einheitliche Kursbeschreibung beinhaltet sowohl die Design-Sparten als auch die Kompetenzgebiete. Ziel ist es, Wissen und bewährte Methoden bei denen zu vertiefen, die für die Entwicklung von Ausbildungskursen verantwortlich sind. Ein weiterer Vorteil: Die Kursbeschreibungen können auch potentiellen Studenten und Trainees helfen.

Einheitliche Bewertungsformulare

Um Konsistenz in der Kursbeurteilung zu gewähren, standardisierte EDTI die Bewertungsbogen für existierende und EDTI-Kurse sowie für Interessensgruppen und zur Selbstbewertung. Diese Formulare sind ebenfalls auf der EDTI-Webseite abrufbar (www.edti.eu).

Thiery van Kerm
Manager, design innovation, Belgium

DESIGN MAP

Design Strategy

Design Strategie | Marken Strategie | Corporate Design Strategie | Produkt-Design Strategie | Service Design Strategie

Corporate design strategy | Corporate design audit | Corporate design guidelines, manual and brief | Corporate design scenarios | Corporate future thinking | Other corporate design strategy services | Overall design strategy | Overall design audit | Overall design guidelines, manual and brief | Overall design scenarios | Overall future thinking | Other overall design strategy services | Brand design strateg | Brand design audit | Brand design guidelines, manual and brief | Brand design scenarios | Brand future thinking | Other brand design strategy services | Product and brand design strategy | Product design audit | Product design guidelines, manual and brief | Product design scenarios | Product future thinking | Other product design strategy services | Service design strategy | Service design audit | Service design guidelines, manual and brief | Service design scenarios | Service future thinking | Other service design strategy services

Communication, Information, Grafic Design

Brand design (as opposed to corporate design) | Corporate design (as opposed to brand design) | Illustration | Information systems and signage | Interactive Media Design | Miscellaneous graphics | Packaging | Publications |

Brand design (as opposed to corporate design) | Brand logo, trademark, symbol | Brand range of implementation | Brand design manual | Corporate design (as opposed to brand design) | Company logo, trademark, symbol | Company range of implementation | Corporate design manual | Illustration | Advertising | Books | Corporate | Editorial | General | Packaging | Other illustration | Interactive Media Design | Animation and motion graphics | Video game graphics | Design for film, television or video reproduction | Interactive elements and content | Multimedia CD-ROMs, DVDs | Web portals, web sites, intranets and extranets | Other interactive media design | Miscellaneous graphics | 3D surface graphics | Calendars | Merchandising | Greeting cards, announcements, invitations, menus | Point-of-sale | Posters | Printed surface pattern | Television or film graphics (motion or still) | Typeface and fonts | Value-bearing and secured documents | Really miscellaneous (stencil graffiti, decals,...) | Orientation systems and signage | Charts and maps | Event imaging | Murals, supergraphics | Pictograms | Signage | Venue imaging | Way finding systems | Other signage | Packaging | 2D packaging graphics (e.g.: Labels) | 3D packaging graphics (structural packaging excl.) | Other packaging | Publications | Annual report | Book | Brochure & leaflet Catalogue | Magazine | Newsletter | Newspaper | Prospectus | Other publications

Enviroment Design, Architecture

Architecture and building design | Exhibition and trade show design | Interior Design | Landscape and garden design | Stage design | Urban planning

Architecture and building design | For commercial building | For domestic building | For office and working building | For public building | Other building | Ephemeral architecture and building design | Exhibition | Museum design | Displays | Trade shows | Other exhibition design | Interior design | Commercial interiors | Domestic interiors | Office and working interiors | Public interiors | Other interior design | Landscape and garden design | For commercial space | For domestic space | For office and working space | For public space | Other space | Stage design | Television and film stage design | Theatre stage design | Other stage design | Urban planning | Urban planning

Fashion Design, Clothing, Textil Design

Accessories | Fashion | Textiles

Accessories | Millinery and hats | Footwear | Jewellery | Watches | Belts, gloves, scarves and ties | Umbrella | Handbags, wallet... | Glasses | Stockings | Pet's accessories | Other accessories | Colour advisory | Colour advisory | Fashion | Baby's ready-to-wear | Kid's ready-to-wear | Junior's ready-to-wear | Men's ready-to-wear | Women's ready-to-wear | Haute couture | Lingerie / swimwear | Sport clothing | Working clothing | Corporate clothing | Pet's clothing | Other clothing products | Textiles | Natural textile | Technical textiles | Smart fabrics (Techno-performance, digital textiles...) | Woven and non-woven textiles | Graphics/pattern on textile | Other textiles and fabrics

Product Design

Agriculture & Heavy Machinery | Auto-motive & Transport | Business & Technology Capital goods | Consumer products | Furniture, Lighting and 'design' object | Housing & Building | Intermediate goods Materials | Medical & Scientific | Packaging & Point of Sale | Public Spaces | Sport & Leisur

Agriculture & Heavy Machinery | Heavy farming | Mining, earthmoving and production equipment | Other machinery | Automotive & Transport | Motor powered vehicles | Non motor powered vehicles (cycles,...) | Public transport | Other modes of transport | Business & Technology | Communication terminals | Financial registers | Office equipment | Technical instruments | Other business and technology equipment | Capital goods | Factories equipment | Machinery | Tools | Other capital goods | Consumer products | Consumer electronics | Housewares | Domestic appliances | Whitegoods | Other consumer product | Furniture, Lighting and 'design/lifestyle' object | 'Design' object | Furniture for commercial space | Furniture for domestic space | Furniture for office and working space | Furniture for public space | Lighting for commercial space | Lighting for domestic space | Lighting for office and working space | Lighting for public space | Other furniture, lighting and 'design/lifestyle' products | Housing & Building | Architectural fittings and fixtures | Building materials, plumbing | Construction equipment | Other housing and building products | Intermediate goods | Parts and components | Components and accessories for automotive and transport | Other intermediate goods | Materials | Industrial materials | Laminates and substrates | Other material | Medical & Scientific | Home health care and self help devices | Laboratory equipment | Medical equipment | Other medical and scientific products | Packaging & point of Sale | Primary packaging systems | Retail units | Structural packaging | Showcase | Other packaging and point of sale products | Public Spaces | Public utilities | Street facilities | Other public space products | Sport & Leisure | Camping gear | Leisure gear | Professional sporting equipment | Recreational sporting equipment | Other sport and leisure products

Service Design

Customizable by users | Ready to use | Other service design

Customizable by users | Ready to use | Other service design

Experience Design

Sound design | Food design | Other experience design

Sound design | Food design | Other experience design

level 1: domains

level 2: specialities

level 3: deliverables

The Collaborative Database

Zentrale Datenbank

Nach zwei Jahren intensiver Recherche und Entwicklung will EDTI für folgende Ansprechpartner eine zentrale Online-Plattform bieten:

- Entwickler von design-relevanten Schulungskursen und/oder Ausbildungsprogrammen
- Professoren, Lehrer, Ausbildungsinstitute und/oder Weiterbildungsorganisationen für Design
- Design- und Wirtschaftsförderungsorganisationen
- politische Entscheidungsträger und Meinungsbildner

Ziel ist es, dass alle EDTI-Interessensgruppen Zugang zu dieser zentralen Plattform haben, damit sie alle für ihre tägliche Arbeit notwendigen Informationen, Materialien und Instrumente einfach und schnell abrufen können. Bereits heute zeichnet sich der Erfolg des EDTI-Projektes deutlich ab: Die Zahl der Organisationen und Interessierten, die von der Arbeit von EDTI profitieren, daran mitarbeiten sowie ihre Erfahrung und Expertise teilen wollen, steigt stetig.

Ausbildungs-Gründerzentrum

Das zentrale Ziel von EDTI ist es, die europäische Wirtschaft durch design-bezogene Aus- und Weiterbildung zu fördern. Um dieses Ziel zu erreichen und die anderen Herausforderungen der Design-Industrie anzugehen, fördert EDTI anhand des Gründerzentren-Modelles die Entwicklung und/oder die Verbesserung von Weiterbildungsangeboten. Die Empfehlungen von EDTI unterstützen Professoren und Lehrer dabei, zeit- und bildungsgemäße Kurse bzw. Kursmodule zu erstellen. Daher ist es entscheidend, dass sich alle Interessensgruppen durch die Eintragung ihrer Kursbeschreibungen aktiv an der Datenbank beteiligen. Die Vorteile liegen klar auf der Hand: Kollegen lernen wie sie eigene Angebote aufbauen sowie entwickeln können. Darüber hinaus lassen sich Kurse problemlos in andere Regionen übernehmen. Von größtem Interesse sind auch erfolgreiche und fehlgeschlagene Fallstudien, um bewährte Methoden zu fördern und Wissenstransfer zu ermöglichen.

Bewertung und Prüfung von Weiterbildungsbedürfnissen

Die EDTI Online-Plattform bietet eine Vielfalt an Instrumenten und Materialien anhand derer sich Weiterbildungsbedürfnisse bewerten und prüfen lassen. Da EDTI seine Online-Umfragen zum Bereich Berufsbildung wiederholt, können Weiterbildungsanbieter auch schnell auf die veränderten Anforderungen reagieren. Zusätzlich zu den Prioritäten, die die Design-Industrie als eigenständiger Sektor adressieren muss, präsentiert die Plattform außer-

dem sowohl die europäischen, nationalen und regionalen Dringlichkeiten und deren Auswirkungen auf Designer, als auch die Bereiche auf die sie sich fokussieren müssen und die Ausbildung, die sie benötigen, um ihre Arbeitsmarktfähigkeit zu verbessern. Die qualitativen Umfragen wurden 2009 durchgeführt und werden 2010 wiederholt. Die Ergebnisse und Highlights sind auf der EDTI-Webseite (www.edti.eu) veröffentlicht.

Prüfung der Ausbildungsangeboten

Die Weiterbildungsbedürfnisse herauszufiltern, war eine der Prioritäten von EDTI, eine weitere konzentrierte sich auf den Abgleich mit den existierenden Angeboten. Auf diese Weise konnten Lücken aufgezeigt und Empfehlungen für zukünftige Ausbildungsentwicklungen ausgesprochen werden. Durchgeführt wurde die Analyse auf drei Ebenen - Berufsausbildung, akademische Ausbildung und Weiterbildung bzw. lebenslanges Lernen. Die Ergebnisse sind online unter www.edti.eu verfügbar.

Ein Zentrum für Ressourcen in Bezug auf Design und Weiterbildungsthemen

Im Laufe des Projektes entwickelte EDTI eigenständig und in Zusammenarbeit Hilfsmittel, die von allen EDTI-Interessensgruppen genutzt werden können. Das beinhaltet die „Design Map“, die Design-Expertise Sparten, eine umfassende Datenbank mit tausenden von Lehrplänen/Fakultäten/Kursen sowie Informationen über E-Learning, Qualitätskontrolle, den Europäischen Qualitätsrahmen für lebenslanges Lernen (EQF) und das Europäische Leistungspunktesystem für die Berufsbildung (ECVET) sowie wie hilfreiche Links und Dokumente..

Eine Datenbank der Interessensgruppen

Um Kontakte zwischen den beteiligten design-verwandten Weiterbildungsorganisationen aufzubauen, hat EDTI eine internationale Datenbank mit tausenden von Ausbildungsinstituten, Schulungszentren, Design- und Wirtschaftsförderungsorganisationen, Berufsverbänden und Design-Zentren aufgebaut. Zu finden sind dort auch die Bildungsministerien sowie ECVET- und EQF-Gremien.

Ein neues Zentrum für Design-Weiterbildungsthemen

Die EDTI-Plattform bietet auch einen News-Bereich mit Artikeln über die EDTI-Entwicklung, einem Archiv und ausreichend Platz für Beiträge von Organisationen, die in die design-bezogene Weiterbildung involviert sind.

Thiery van Kerm
Manager, design innovation, Belgium

Quality Assessment

Qualitätskontrolle



Neue Schulungen allein reichen nicht aus.

Die von EDTI bereitgestellten Kurse sind inhaltlich von hohem Niveau. Aber das ist nicht genug. Um ihr Ziel, die europäische Wirtschaft mit design-bezogenen Aus- und Weiterbildungsmaßnahmen zu unterstützen, auch wirklich zu erreichen, müssen sie in ähnlich anspruchsvoller Qualität integriert und ausgeführt werden. Zur Durchsetzung der Qualität der Schulungen ist ein gemeinsamer Qualitätsnachweis und eine klar definierte Bewertungsstrategie nicht nur nützlich sondern unabdingbar.

Als wichtige Voraussetzung für eine anspruchsvolle Ausbildung gilt deshalb die Integration eines Qualitätsmanagement mit den drei Hauptkomponenten: Qualitätskontrolle, -sicherung und -verbesserung. Der Fokus liegt dabei nicht nur auf der Produktqualität, sondern auch auf den Mitteln diese zu erreichen.

EDTI bietet Richtlinien für eine Bewertungsstrategie, eine systematische Festlegung von Leistung, Wirkung und Bedeutung der Kurse, indem Kriterien verwendet werden, die auf einer Reihe klar definierter Standards basieren. Bewertung wird zum einen eingesetzt, um die Kurse in einem breiten Spektrum von Nützlichkeit, Ausführbarkeit, Richtigkeit und Sorgfalt zu kennzeichnen und abschätzen. Zum anderen um die Professoren/Lehrer, die Organisation und/oder die Studenten zu begutachten und einzuschätzen.

Obwohl Bewertung methodisch vielfältig ist, da sowohl qualitative und quantitative Methoden eingesetzt werden, ist es im Grunde eine Analyse von Antworten. Im Bildungssektor wird von einer Ausbildungsakkreditierung gesprochen. Dies ist letztlich eine Art Qualitätssicherungsprozess mit dem der Dienst und die Arbeitsprozesse einer Ausbildungsinstitution oder eines Programms von einem externen Gremium beurteilt wird, um zu ermitteln, ob die notwendigen Standards eingehalten werden. Ist dies der Fall, gewähren die Behörden einen Akkreditierungsstatus. In den meisten Ländern Europas wird die Ausbildungsakkreditierung von den jeweiligen Regierungsministerien wie dem Bildungsministerium übernommen. Nicht so bei der Weiterbildung, dem lebenslangen Lernen.

Das ist nur einer der Gründe, warum EDTI Richtlinien zur Verbesserung von Weiterbildungsschulungen, Lehrenden, Management und der Organisation selbst anbietet. Es mag sein, dass informelle Beurteilungen ausreichen, aber eine formale, sorgfältig geplante Bewertung kann einen positiven Effekt auf den lebenslangen Lernprozess erzielen. Es gibt viele verschiedene Wege und der Prozess, der am Ende ausgewählt wird, beeinflusst die Verhaltensweisen derer, die involviert sind. Um die richtige Bewertungsstrategie zu finden, müssen zuerst einige Entscheidungen gefällt werden, um später die Bewertung gestalten zu können:

Folgende Bewertungsaspekte sollten beachtet werden:

- **Ziele und Fokussierung**
 - Aspekte, die bewertet werden
 - Grundsätze und ähnliche Indikatoren
- **Information**
 - benötigte Informationen
 - Informationen über die Bewertungskriterien
- **Methoden**
 - Methodik und Instrumentes
 - Selbstbewertung
- ~•••• **Bewertungsprozess**
 - Verantwortlichkeit
 - Zeitplan
- ~•••• **Bewertungsanwendung**
 - Ergebnisse erkennen
 - Ergebnisse organisieren
 - Analyse und Interpretation
 - Bewertung der Bewertung
- ~•••••••• **Zielgruppen**
 - Zielgruppen
 - Lernumfeld
- ~•••••••• **Datenschutzvereinbarung**

Sybs Bauer MA(RCA)
designkunst, Germany



Future Vision

Ausblick



Die Vision von EDTI ist es, die Integration von Kreativität, Design, Innovation und Kompetenz-Entwicklung auf europäischer Ebene konsequent voran zu treiben. Sie entspringt der Überzeugung, dass das Design von Produkten und Services sowie Erlebnis- und Umwelt eine essentielle Antriebskraft für technologische und nicht-technologische Innovationen ist und Kompetenzen entscheidende Bestandteile dieses Prozesses sind. Der gleiche Prozess kann auch ein sozial-verantwortliches und umweltfreundlich-nachhaltiges Instrument sein. EDTI will mit Hilfe einer professionellen design-orientierten Aus- und Weiterbildung Barrieren niederreißen, um die europäische Wettbewerbsfähigkeit und den sozialen Zusammenhalt zu verbessern.

EDTI Partner

Unter der Leitung von "design innovation" sind 6 Partner aufgrund ihrer spezifischen Expertise ausgewählt worden:

design innovation

Belgien
Projektleiter: Thierry Van Kerm
thierry.vankerm@designinnovation.be
www.designinnovation.be

designkunst

Deutschland
Projektleiterin: Sybs Bauer
sybs@designkunst.com
www.designkunst.com

Business Support Centre for SMEs - Ruse

Bulgarien
Projektleiterin: Katya Goranova
bsc@elits.rousse.bg
www.bsc.ruse.org

Cirtes

Frankreich
Projektleiter: Jérôme Thabourey
jerome.thabourey@cirtes.fr
www.cirtes.fr

Estonian Design Centre

Estland
Projektleiterin: Ruth Melioranski
ruth@disainkeskus.ee
www.disainikeskus.ee

Gray's School of Art - The Rober Gordon University

Großbritannien
Projektleiter: Stuart MacDonald
s.w.macdonald@rgu.ac.uk
www.rgu.ac.uk

we care.

