



Stefna í málefnum hönnunar og arkitektúrs

Drög til kynningar í Samráðsgátt

Efnisyfirlit

Samantekt	3
Inngangur	6
Framtíðarsýn og meginmarkmið	7
1. Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr	8
2. Menntun framsækinna kynslóða	10
3. Hagnýting hönnunar sem breytingaafli	10
4. Sjálfbær innviðaupbygging	13
5. Kynning á íslenskri hönnun og arkitektúr	14
Samspil við aðra stefnumótun	15
Þátttakendur í mótun hönnunarstefnu	16
Aðgerðaáætlun 2023-2026	17
Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr.....	17
Menntun framsækinna kynslóða.....	18
Hagnýting hönnunar sem breytingaafli.....	18
Sjálfbærir innviðir	20
Kynning á íslenskri hönnun og arkitektúr.....	20

Hönnun		
		Arkitektúr
Stefnumótandi hönnun		Sýningarhönnun
Vöruhönnun		Viðburðar hönnun
Fatahönnun		Landslagsarkitektúr
Vefhönnun		Þjónustuhönnun
Innanhússarkitektúr		Margmiðlunarhönnun
Lýsingahönnun		Iðnhönnun
Leikjahönnun		Grafísk hönnun
Samspishönnun		Deiliskipulagshönnun
Upplifunarhönnun		Húsgagnahönnun
Matarhönnun		Textílhönnun

Samantekt

Stefnudrög þessi innihalda framtíðarsýn og markmið sem ætlað er að auka lífsgæði, skapa verðmæti og auka sjálfbærni með markvissri áherslu á málefni hönnunar og arkitektúrs á Íslandi. Drögin eru mótuð af stjórnvöldum í nánú samráði við hag- og fagaðila og verður endanleg stefna leiðarvísir stjórnvalda og atvinnulífs um hagnýtingu hönnunar til hagsbóta fyrir íslenskt samfélag. Stefnudrögunum fylgja drög aðgerðaáætlunar fyrir árin 2023-2026.

Framtíðarsýn:

Hönnun og arkitektúr eru nýtt markvisst til að auka lífsgæði á Íslandi með áherslu á verðmætasköpun og sjálfbærni fyrir samfélagið í heild. Með því að nýta aðferðir hönnunar hafa stjórnvöld og atvinnulíf aukið gæði, bætt heilsu og mannlíf, skapað áhugaverð störf og hraðað verðmætasköpun á ólíkum sviðum.

Meginmarkmið:

- **Bætt lífsgæði**
- **Aukin verðmætasköpun**
- **Vaxandi sjálfbærni**

Hugmyndafræði:

Unnið verður að fjölþættum framgangi stefnunnar með virkri samvinnu stjórnvalda og atvinnulífs eftir tveimur aðgerðaáætlunum fyrir árin 2023-2026 og árin 2027-2030.

Leiðir að markmiðum:

- Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr
- Hagnýting hönnunar sem breytingaafli
- Menntun framsækinna kynslóða
- Sjálfbær innviðauppygging
- Kynning á íslenskri hönnun og arkitektúr

Vinnsluferli

Stefnudrögin byggja á eldri stefnumótun sem fram fór árin 2011-2013 og stefnu sem í gildi var árin 2014-2018, drögum að nýrri stefnu sem kynnt var árið 2018 og umsögnum sem um þau bárust, niðurstöðum stefnumóts Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs sem fram fór í júní 2021 og umræðum og forgangsroðun rýnihópafundar sem boðað var til í byrjun júní 2022. Mikilvægt innlegg í vinnuna var einnig fræðsluferð menningar- og viðskiptaráðherra til Kaupmannahafnar og Ósló, ásamt fulltrúum Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs, atvinnulífs og Íslandsstofu í apríl 2022, um málefni hönnunargreina.



Næstu skref

Nú er kallað eftir umsögnum og ábendingum um inntak, forgangsroðun og áherslur í stefnu og fyrri aðgerðaáætlun. Unnið verður úr þeim ábendingum sem berast og að frekara samráði um nánari útfærslur aðgerða. Ráðgert er að stefnumótun í málefnum hönnunar og arkitektúrs verði síðan kynnt formlega á haustdögum 2022.

Tillaga er að stýrihópur skipaður fulltrúum ráðuneyta menningar- og viðskipta (MVF), háskóla-, iðnaðar- og nýsköpunar (HVIN) og innviða (IRN), ásamt fulltrúum Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs, Samtaka iðnaðarins og Listaháskóla Íslands vakti framvindu aðgerðanna.

Hvað er hönnun?

Hönnun er (ný)skapandi og gagnrýnin aðferð til að leysa vandamál, áskoranir eða verkefni, sem setur þarfir notandans í forgrunn. Góð hönnun er einföld, skiljanleg og oft falleg / aðlaðandi lausn.

Inngangur

Þær umhverfislegu og félagslegu áskoranir sem við glímum við í samtímanum kalla á breytt hugarfar og lífnaðarhætti, og í sumum tilfellum víðtækar kerfisbreytingar. Vísinda- og tækniráð kortlagði, í samvinnu við almenning, fulltrúa stjórnmalaflokka á Alþingi, vísindasamfélagið og atvinnulífið brýnustu áskoranirnar sem íslenskt samfélag stendur frammi fyrir á næstu áratugum, en grundvallarþættir þeirra eru örar tæknibreytingar, breytingar á samsetningu þjóðarinnar og menntun. Helstu samfélagslegu áskoranir voru skilgreindar sem:

- Umhverfismál og sjálfbærni
- Heilsa og velferð
- Líf og störf heimi breytinga

Með því að virkja fagþekkingu hönnuða og aðferðafræði hönnunar má hafa margskonar jákvæð áhrif á þróun samfélagsins og framtíðar lífsgæði. Hönnun er lykill að tækifærum örra tæknibreytinga og aukinnar sjálfbærni.

Umhverfi hönnunar og arkitektúrs hefur tekið mjög örum breytingum síðustu ár. Skilningur almennings og atvinnulífs hefur breyst og dýpkað, aðferðafræði hönnunar hefur þróast, sérhæfing aukist og tækifærum til menntunar fjölgað. Næmni og meðvitund notenda hefur aukist og sífellt fleiri þekkja og kunna að meta hvaða áhrif góð hönnun getur haft á líf okkar.

Hönnun sem drifkraftur nýsköpunar

Í víðum skilningi verða hönnun og nýsköpun vart aðskilin, þar sem eitt nærir annað. Þegar aðferðafræði hönnunar er beitt til þess að greina vandamál og skapa nýjar lausnir er vísað til hönnunardrifinnar nýsköpunar, en nýsköpun getur einnig verið t.a.m. tæknidrifin eða viðskiptadrifin. Það er innbyggt í hönnunarferli að móta hugmyndir og lausnir svo þær verði hagnýtari og meira aðlaðandi fyrir notendur.

Framtíðarsýn og meginmarkmið

Framtíðarsýn stefnunnar: Hönnun og arkitektúr eru nýtt markvisst til að auka lífsgæði á Íslandi með áherslu á verðmætasköpun og sjálfbærni fyrir samfélagið í heild. Með því að nýta aðferðir hönnunar hafa stjórnvöld og atvinnulíf aukið gæði, bætt heilsu og mannlíf, skapað áhugaverð störf og hraðað verðmætasköpun á ólíkum sviðum.

Hugmyndafræði stefnunnar: Unnið verður að fjölþættum framgangi stefnunnar með virkri samvinnu stjórnvalda og atvinnulífs eftir tveimur aðgerðaáætlunum fyrir árin 2023-2026 og árin 2027-2030.

Leiðir að meginmarkmiðum stefnunnar um aukin lífsgæði og verðmætasköpun tengjast;

- verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr
- hagnýtingu hönnunar sem breytingaafls
- menntun framsækinna kynslóða
- sjálfbærri innviðauppbýggingu
- kynningu á íslenskri hönnun og arkitektúr.

Áhrif á vöxt og velsæld

Ríkisstjórnin samþykkti árið 2020 að hefja notkun velsældarmælikvarða, sem ætlað er að gefa nánari innsýn í hagsæld og lífsgæði landsmanna yfir tíma. Á alþjóðavísu er víða unnið að þróun slíkra mælikvarða sem skref í átt að sameiginlegum skilningi á því hvaða þættir gera líf fólks betra. Velsældaráherslurnar sex sem ríkisstjórnin hefur sett í forgrunn varða andlegt heilbrigði, öryggi í húsnæðismálum, virkni í námi og starfi, kolefnishlutlausu framtíð, grósku í nýsköpun og betri samskipti við almenning.

Sjá nánar: [Velsældarvísar á vef Hagstofunnar](#).

1. Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr

Stjórnvöld leitast við að skjóta fjölbreyttari stoðum undir íslenskt atvinnulíf með vaxandi áherslu á greinar sem byggja á hugviti, hátækni, sköpun og sjálfbærum lausnum. Hönnun er eitt besta verkfærið sem við höfum til þess að tengja saman sköpunarkraft, tækni og vísindi í þágu fólks og umhverfis. Eins og fram kemur í [stjórnarsáttmála ríkisstjórnarinnar 2021](#) mun aukin þekking og skapandi lausnir á brýnum áskorunum leysa úr læðingi mikil tækifæri til verðmætasköpunar sem orðið geta grunnur að velsældar-samfélagi framtíðarinnar.

Sóknarfæri felast í að bæta starfs- og stuðningsumhverfi hönnuða og arkitekta og hvetja til aukinnar samvinnu milli hönnunargreina og annarra atvinnugreina. Í því skyni er einna brýnast að auka veg hönnunar í úthlutunum samkeppnissjóða, opna á að fleiri fyrirtæki geti fengið endurgreiðslur og/eða skattafrádrátt vegna hönnunartengdrar vinnu, og að byggja upp fjölbættara styrkjakerfi sem hvetur til fleiri tegunda nýsköpunar.

Til að bæta samkeppnisaðstæður fyrirtækja á sviði hönnunar á Íslandi er mikilvægt að regluverk á þeim sviðum standi ekki í vegi fyrir þróun þeirra og möguleikum til útflutnings, á þetta ekki síst við starfsemi á sviðum fata- og vöruhönnunar.

Bæta þarf hagrænar mælingar sem varða hönnunarfyrirtæki svo hægt sé að vinna markvisst að uppbyggingu greinanna, til að mynda með hliðsjón af fjölda starfandi í arkitektúr og hönnunargreinum, útflutningsverðmætum greinanna og áhrifum hönnunar á lífsgæði almennings.

Allir hönnuðir eru myndhöfundar. Mikilvægt er að auka meðvitund og virðingu fyrir sköpun og höfundaréttavörðu efni og að fræðsla um höfundarétt taki mið af sérstöðu og fjölbreyttu starfsumhverfi hönnuða og arkitekta.

Miðstöð hönnunar og arkitektúrs er mikilvægt hreyfiafl en eitt meginmarkmiðið hennar er að efla íslenska hönnun og arkitektúr sem listgreinar og grundvöll þeirra til atvinnusköpunar. Miðstöðin er beintengd grasrót og atvinnulífi hönnunargreina en að henni standa níu fagfélög – alls 1200 félagar sem eiga og reka hana með stuðningi stjórnvalda gegnum menningar- og viðskiptaráðuneyti. Hlutverk miðstöðvarinnar hefur vaxið í takt við vöxt hönnunargreina undanfarin áratug en mörg sóknarfæri felast í því að efla starfsemi hennar.

[Sjá aðgerðir tengdar verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr.](#)

Hönnun er virðisaukandi

Sýnt er að fyrirtæki sem fjárfesta í hönnun hafa tilhneigingu til öflugri nýsköpunar, skapa meiri tekjur og vaxa hraðar en þau sem gera það ekki. Áhersla á virkjun hönnunar á sem flestum sviðum stefnumótunar og rekstrar hefur þannig jákvæð áhrif á samkeppnishæfni og sem aðferðafræði hjálpar hönnunarhugsun fyrirtækjum að aðlagast, og að móta og nýta sér sérstöðu sína, ekki síst þegar kemur að stafrænni þróun.

2. Hagnýting hönnunar sem breytingaafli

Hagnýting hönnunar er vaxandi þáttur í nýsköpun fjölda fyrirtækja og stofnana og sum nágrannalönd okkar hafa náð eftirtektarverðum árangri með hönnunardrífni nýsköpun innan sinnar stjórnsýslu. Þar hafa opinberir aðilar verið leiðandi í að ráða hönnuði og virkja hönnunarhugsun við úrlausn verkefna og flóknar kerfisbreytingar. Margt má læra af þeim vinnubrögðum hvort sem verkefnin tengjast hönnunarhugsun í samskiptum og þjónustu, stafrænum ferlum eða byggðu umhverfi.

Mikilvægasti liðurinn í hagnýtingu hönnunar er að hönnuðir og arkitektar komi sem fyrst að verkefnum. Í því samhengi er mikilvægt að fólk með slíka reynslu og innsýn komi að ákvarðanatöku og eigi til að mynda sæti í stefnumótandi nefndum og ráðum. Til að vinna megi markvisst að því að hönnun verði sjálfsagður þáttur í umræðu um nýsköpun, rannsóknir og þróun er einnig nauðsynlegt að fagfólk á sviði hönnunar sitji í val- og dómnefndum sjóða sem ætlaðir eru til eflingar atvinnulífinu.

Þá er mikilvægt að auka vægi hönnunar í opinberum útboðum og innkaupum, bæði þegar kemur að framleiddum vörum og þjónustu.

Unnið er að því að Ísland verði meðal allra fremstu þjóða á sviði stafrænnar tækni og þjónustu. Markmið stjórnvalda í því samhengi er að einfalda stjórnsýslu, bæta þjónustu við almenning og auka gagnsæi og aðgengi að upplýsingum með nýtingu stafrænna lausna. Stafræn þróun felur þannig í sér mörg tækifæri til aukinnar skilvirkni fyrir bæði borgara og stjórnvöld. Markviss leið stjórnvalda til þess að hraða stafrænum umskiptum er verkefnið *Stafrænt Ísland* en markmið þess er að gera opinbera þjónustu notendavænni með innleiðingu stafrænna lausna. Sum nógildandi lög og reglur taka þó enn lítt mið af stafrænum veruleika og tækniþróun samfélagsins en þar getur hönnunarhugsun komið að góðum notum við frekari þróun.

[Sjá aðgerðir tengdar hagnýtingu hönnunar.](#)

Hönnunarhugsun

Markmið hönnunarhugsunar (e. Design thinking) getur til dæmis verið að auka nýsköpun eða bæta stefnumótun. Hún nýtist í verkefnum á breiðum grunni, s.s. vöruþróun, þjónustuþróun og endurskoðun skipulags fyrirtækja og stofnana. Um er að ræða aðferðafræði til þess greina vandamál og leita fjölbreyttra lausna með því að afla upplýsinga og setja hluti í nýtt samhengi. Hönnunarhugsun er þverfagleg, notendamiðuð og inngildandi, þar er lögð áhersla á sjónrænar aðferðir, endurgjöf og lærdóm af tilraunum. Fjölmargar skilgreiningar eru til á hugtakinu en það rekur upphaf sitt til ársins 1969.

3. Menntun framsækinna kynslóða

Gott samfélag byggir á hönnun, hugviti og nýsköpun. Til að bæta samfélagið og efla verðmætasköpun á Íslandi með hönnun og arkitektúr þarf að auka meðvitund um fagþekkingu hönnuða og arkitekta og tryggja að menntun og hæfni þeirra mæti áskorunum samfélagsins hverju sinni.

Listaháskóli Íslands er grunnstoð faggreina í hönnun og arkitektúr hér á landi og starfsemi hans lykilbreyta fyrir áframhaldandi þróun og vöxt þeirra. Skólinn starfrækir hönnunar- og arkitektúrdeildir auk listkennsludeildar sem útskrifar kennara í listum og hönnun.

Hönnunartengd fög eru í eðli sínu kvik og því mikilvægt að námsframboð, ekki síst á sviðum símenntunar, sé í stöðugri endurskoðun. Auka þarf úrval námsmöguleika á sviðum nýrri hönnunargreina eins og þjónustu- og upplifunarhönnunar, stafrænnar hönnunar og viðmótshönnunar þar sem vaxandi eftirspurn er eftir sérþekkingu á þeim sviðum.

Áskoranir samtímans kalla á aukna þverfaglega nálgun í menntun og samstarfi, því er brýnt að skapa fleiri hvata til markvissrar samvinnu milli ólíkra fræðasviða háskóla og milli háskólastofnanna sjálfra og atvinnulífsins.

Leiðir til þessa efla meðvitund og auka skilning á aðferðafræði hönnunar eru meðal annars fölgna í að tryggja að námsefni um hönnun og arkitektúr sé aðgengilegt fyrir nemendur á mismunandi skólastigum og að kennarar hafi aðgang að símenntun og starfsþróunartækifærum sem efla þá í miðlun slíkrar fræðslu. Þegar eru farnar fjölbreyttar leiðir til þess að flétta hönnun saman við aðrar námsgreinar en fáar námsbrautir eru í boði, t.d. á framhaldsskólastigi, þar sem megináhersla er lögð á hönnun og arkitektúr. Jákvætt er að sem flestir nemendur öðlist skilning á aðferðafræði hönnunarhugsunar, ólíkum tegundum hönnunar og tengsl hennar við nýsköpun, slíkt kallast skýrt á við grunnþætti gildandi aðalnámskráa leik-, grunn- og framhaldsskóla um sköpun, læsi og sjálfbærni.

Mikilvægt er að starfandi hönnuðir séu með fjölbreyttan bakgrunn, í því samhengi þarf að huga að góðu aðgengi nemenda af fjölbreyttum uppruna að hönnunarmenntun á háskólastigi.

[Sjá aðgerðir tengdar menntun framsækinna kynslóða.](#)

STEM eða STEAM?

STEM vísar til hugtaka raunvísindanna; vísinda, tækni, verk- og stærðfræði. STEM-greinar setja verkefnið að nám í öndvegi og þjálfa fólk til að beita vísindalegum og tæknilegum aðferðum við lausn vandamála. Nú færist í vöxt að vísað sé til STEAM-greina, þar sem A-ið vísar til hugtaka sem oftast eru flokkuð innan hugvísinda; sköpunar, listgreina, tungumála og hönnunar. Til þess að hámarka ávinning af vísindalegri tækniþekkingu þurfa samfélög að leggja rækt við menntun á fleiri sviðum og stuðla að þverfaglegri samvinnu.

4. Sjálfbær innviðauppbýgging

Arkitektúr snertir líf okkar allra og hefur rík áhrif á lífsgæði. Með frekari stefnumörkun um málefni arkitektúrs sýna stjórnvöld fordæmi varðandi gæði, aðgengi, endingu og menningarlegt mikilvægi byggingalistar, þá og nú. Mikilvægur liður í því er að endurskoða *Menningarstefnu í mannvirkjagerð* frá árinu 2014 og skilgreina aðgerðir til þess að virkja áherslur slíkrar stefnu betur í stjórnkerfi og atvinnulífi.

Huga þarf að heildrænni stefnumótun um hönnun innviða og mannvirkja með aukna sjálfbærni og lýðheilsu að leiðarljósi og byggja upp öflugt þverfaglegt rannsóknahverfi fyrir fagfólk í arkitektúr, hönnunar- og byggingagreinum. Slík stefnumótun kallar á að virkja breiðan hóp hagaðila úr stjórnkerfi og atvinnulífi.

Innan þeirra faggreina sem stefnumótun þessi heyrir undir nýtur arkitektúr ákveðinnar sérstöðu, ekki aðeins vegna langrar sögu heldur einnig því byggingarlist hefur snertifleti við alla þætti manngerðs umhverfis. Langtímaaðgerðir þurfa því að þvera hagræna, félags-, menningar-, tækni-, og umhverfislega þætti mannvirkjagerðar. Innviðir takmarkast ekki við mannert umhverfi og geta verið af ýmsum toga, m.a. tæknilegir og félagslegir. Hönnunarhugsun og sérþekking hönnuða getur komið að góðum notum við þróun, viðhald og uppbyggingu þeirra.

Aukin sjálfbærni í mannvirkjagerð og annarri innviðauppbýggingu kallar á innleiðingu hringrásarhugsunar og aukna áherslu á notendur, gæði og líftíma bygginga, m.a. í áherslum stjórnvalda í opinberum innkaupum og útboðum. Þar sem áætlað er að um 80% af umhverfisáhrifum séu ákvörðuð í hönnunarferli bygginga og vara er brýnt að arkitektar og hönnuðir séu leiðandi frá upphafi verkefna, og að samkeppnis- og útboðsferli verkefna taki mið af því.

[Sjá aðgerðir tengdar sjálfbærri innviðauppbýggingu.](#)



5. Kynning á íslenskri hönnun og arkitektúr

Fjölmarginn hefur áunnist á undanförunum árum við að vekja athygli og áhuga á íslenskri hönnun og arkitektúr. Þar hefur Miðstöð hönnunar og arkitektúrs náð miklum árangri og m.a. staðið fyrir fjölda verkefna sem stuðlað hafa að sýnileika og umræðu, s.s. HönnunarMars, DesignTalks og Hönnunarverðlaun Íslands.

Uppbygging miðstöðvarinnar og verkefni hafa vakið athygli víða erlendis og þykja áhugaverð og jafnvel til fyrirmyndar, enda eru áherslur óvenju breiðar og þvert á aðgreiningu og hagsmuni í menningarlífi, samfélagi og atvinnulífi. Hjá miðstöðinni er fag- og sérþekking á tækifærum, áherslum og aðferðum hönnuða og arkitekta sem hægt er að nýta enn frekar sem og aukna ráðgjöf fyrir atvinnulíf og stjórnkerfi um málefni hönnunargreina.

Vinna þarf að því að auka skilning hjá fyrirtækjum og stofnunum á jákvæðum áhrifum hönnunarhugsunar á verkefni, þjónustu og skipulag með markvissum hætti.

Til þess að auka virðingu og sýnileika íslenskrar hönnunar er brýnt að leggja áherslu á íslenska hönnun og birtingarmyndir hennar á sem flestum sviðum, þar með talið hjá stofnunum, byggingum, sendiskrifstofum Íslands, opinberum verkefnum, þjónustu og kynningarefni. Þá er brýnt að liðka fyrir þátttöku íslenskra hönnuða í fagkynningum erlendis.

[Sjá aðgerðir tengdar kynningu á íslenskri hönnun og arkitektúr](#)

Samspil við aðra stefnumótun

Áherslur í hönnunarstefnu taka mið af stefnumörkun stjórnvalda í samhengi við Heimsmarkmið Sameinuðu þjóðanna. Markmiðin 17 eru samþætt milli þriggja stöða sjálfbærrar þróunar; hinnar efnahagslegu, félagslegu og umhverfislegu.

Sem aðferðafræði nýtist hönnun með bæði beinum og óbeinum hætti við framfylgd markmiðanna. Aðgerðum í nafni hönnunarstefnu er ætlað að skila árangri, fagmennsku og gæðum til hagsbóta fyrir umhverfi og samfélag.



Meðal skilgreindra forgangsmarkmiða ríkisstjórnarinnar eru:

4.4 Eigi síðar en árið 2030 hafi ungmennum og fullorðnum með hagnýta kunnáttu fjölgað umtalsvert, þar á meðal á sviði tækni- og starfsmenntunar, til þess að geta gegnt viðeigandi störfum, fengið mannsæmandi vinnu og stundað frumkvöðlastarfsemi.

8.2 Aukinni framleiðni í atvinnulífinu verði náð með fjölbreytni, tækninýjungum og nýsköpun, meðal annars með því að beina athygli að vinnuafslökum geirum sem fela í sér mikinn virðisauka.

8.8 Fram til ársins 2030 verði nýting auðlinda til neyslu og framleiðslu bætt jafnt og þétt og leitast við að draga úr hagvexti sem gengur á náttúruna í samræmi við tíu ára rammaáætlun um sjálfbæra neyslu og framleiðslu, með hátekjuríkin í fararbroddi.

8.9 Eigi síðar en árið 2030 hafi verið mótuð og innleidd stefna í því skyni að stuðla að sjálfbærri ferðaþjónustu sem skapar störf og leggur áherslu á staðbundna menningu og framleiðsluvörur.

9.1 Þróðir verði traustir innviðir, sjálfbærir og sveigjanlegir, hvort sem er staðbundnir eða yfir landamæri, í því skyni að styðja við efnahagsþróun og velmegun þar sem lögð verði áhersla á jafnt aðgengi á viðráðanlegu verði fyrir alla.

11A Stutt verði við jákvæð efnahags-, félags- og umhverfisleg tengsl milli þéttbýlis, þéttbýlla svæða í borgarjaðri og dreifbýlissvæða með því að styrkja áætlanir um byggðapróun á landsvísu og innan svæða.

12.7 Stuðlað verði að sjálfbæru verklagi við opinber innkaup í samræmi við innlenda stefnu og forgangsroðun.

17.17 Hvetja til skilvirkra samstarfsverkefna hjá hinu opinbera, milli opinbera geirans og einkaaðila og á meðal borgaranna og styðja við slík verkefni. Við framkvæmd þeirra verði byggt á reynslu af samstarfsverkefnum almennt og útsjónarsemi höfð í fyrirrúmi.



Þá hefur stefnumótun í málefnum hönnunar og arkitektúrs hefur einnig tengsl við aðgerðaáætlunina Menningarsókn, stefnu ríkisins í nýsköpun - Nýsköpunarlandið, Vísinda- og tæknistefnu 2020-2023, aðgerðaáætlun Menntastefnu til ársins 2030 og stefnumótandi byggðaáætlun fyrir árin 2022-2036.

Þátttakendur í mótun hönnunarstefnu

Stefnudrög þessi eru byggð á á eldri stefnumótun sem fram fór árin 2011-2013 og var í gildi 2014-2018, drögum að nýrri stefnu sem kynnt var árið 2018 og umsögnum sem um þau bárust í Samráðsgátt og niðurstöðum stefnumóts Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs sem fram fór í júní 2021. Þá var einnig boðað til vinnufunds um verkefnið þann 31. maí 2022 þar sem fjölbreyttur hópur hag- og fagaðila úr hönnunargreinum, menntakerfi, félagasamtökum og stjórnkerfi kom saman til að rýna áherslusvið, móta tillögur að aðgerðum og forgangsraða þeim og skilgreina hindranir.

Miðstöð hönnunar og arkitektúrs er í eigu Arkitektafélags Íslands, Félags húsgagna og innanhússarkitekta, Félags íslenskra landslagsarkitekta, Félags

vöru- og iðnhönnuða, Leirlistafélags Íslands, Fatahönnunarfélags Íslands, Textílfélagsins, Félags íslenskra gullsmiða og Félags íslenskra teiknara og er með rekstrar- og þjónustusamning menningar- og viðskiptaráðuneyti. Markmið miðstöðvarinnar, samkvæmt þeim samningi er að:

- efla hönnun og arkitektúr sem tæki til atvinnusköpunar í fyrirtækjum, hjá stjórnvöldum og sem listgreinar,
- auka áhuga og skilning á mikilvægi hönnunar og arkitektúrs fyrir samfélagið,
- kynna íslenska hönnun og arkitektúr á Íslandi og erlendis.

Aðgerðaáætlun 2023-2026

Í stefnudrögum þessum er lagt upp með tvær aðgerðaáætlanir til ársins 2030. Sú fyrri sem nú er kynnt tekur mið af áherslum nýs menningar- og viðskiptaráðuneytis á að skapa menningarstarfi og viðskiptalífi umhverfi sem stuðlað getur að velsæld og verðmætasköpun fyrir samfélagið í heild sinni.

Málefni hönnunar og arkitektúrs tengjast með fjölbreyttum hætti við starfsemi allra ráðuneyta Stjórnarráðs Íslands, og stofnana þeirra. Því verður leitað eftir virku samstarfi um nánari útfærslu aðgerða við þau, sem og við fulltrúa atvinnulífsins og hönnunarsamfélagsins. Útfærsla aðgerða, verkþættir og vörður verða nánar kynntar í endanlegri gerð stefnunnar.

1. Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr

Markmið 1: Sterkara sjóðakerfi sem styður við fjölþættari nýsköpun

Aðgerð 1: Efla Hönnunarsjóð og bæta við nýjum áherslum í úthlutunum sjóða á hönnunardrífna nýsköpun með áherslur á sjálfbærar og samfélagsmiðaðar lausnir.

Aðgerð 2: Auka aðgengi hönnunartengdra verkefna að samkeppnissjóðum.

Aðgerð 3: Greiða leið nýskapandi hönnunar- og arkitektúrverkefna að endurgreiðslum/skattafrádrætti. Tryggja að þjónusta löggildra hönnuða og arkitekta sé flokkuð með endurgreiðsluhæfum kostnaði í átaksverkefnum á borð við „Allir vinna“.

Til skoðunar í næstu aðgerðaáætlun:

Starfsnáms- og/eða ráðningastyrki til að auka hönnunarþekkingu og -reynslu innan fyrirtækja og stofnana.

Markmið 2: Öflugra stuðningskerfi sem styður við vöxt greinanna

Aðgerð 1: Setja lög um hönnun og arkitektúr, þar sem heildarrammi um málefni þeirra er skýrður og þeim búin hagfelld skilyrði.

Aðgerð 2: Efla hlut hönnuða/arkitekta við úthlutun starfslauna listamanna.

2. Hagnýting hönnunar sem breytingafls

Markmið: Fjölbreytt notkun hönnunarhugsunar við úrlausn verkefna og flókinna áskorana

Aðgerð 1: Tryggja eftir því sem kostur er aðkomu hönnuða og arkitekta að fyrstu skrefum ákvarðanatöku, m.a. með setu fólks með hönnunarþekkingu í stefnumótandi nefndum og ráðum og val- og dómnefndum.

Aðgerð 2: Fela Miðstöð hönnunar og arkitektúrs víðtækara hlutverk við að leiða sértæk verkefni á sviðum hönnunardrifinnar nýsköpunar.

Aðgerð 3: Skilgreina mælikvarða, kortleggja hagræn áhrif og virðisauka hönnunar.

Til skoðunar í næstu aðgerðaáætlun:

Þekkingartorg sem hvetur til samtals og samvinnu hönnunargreina, atvinnulífs, menntastofnana og stjórnkerfis.

Hraðall fyrir stofnanir og fyrirtæki sem vilja nýta hönnun sem breytingarafl.

3. Menntun framsækinna kynslóða

Markmið: Aukin þekkingarmiðlun og fjölbreytt námsframboð á sviðum hönnunar og arkitektúrs

Aðgerð 1: Stuðla að auknu úrvali námskosta á sviði hönnunar, s.s. upplifunarhönnunar, stafrænnar hönnunar, þjónustuhönnunar og viðmótshönnunar.

Aðgerð 2: Skapa hvata til markvissrar samvinnu milli ólíkra fræðasviða háskóla og milli háskólastofnanna sjálfra og atvinnulífsins; t.d. á sviðum hönnunar og tölvunarfræði, viðskipta, verkfræði, mannfræði, umhverfis- og auðlindafræði og stjórnnar. Auka þverfaglega nálgun í menntun og samstarfi.

Aðgerð 3: Tryggja aðgengi að endurmenntun hönnuða og annarra á sviði hönnunarhugsunar.

Til skoðunar í næstu aðgerðaáætlun:

Efla starf Hönnunarsafns Íslands og tryggja að arfleifð arkitektúrs fái viðeigandi heimilisfesti.

Námsframboð á framhaldsskólastigi í skapandi greinum s.s. list-, tækni- og verknámi sé aukið.

Að hönnun, sem hluti sköpunar – eins grunnþátta í gildandi aðalnámskrám – fái aukið vægi, og námsefni henni tengt sé aðgengilegt fyrir öll skólastig.

Jafna skólagjöld Listaháskóla Íslands við aðra háskóla og auðvelda leiðir námsmanna milli háskólastofnana.

4. Sjálfbærir innviðir

Markmið: Heildræn stefnumótun um hönnun innviða og mannvirkja með vaxandi sjálfbærni og lýðheilsu að leiðarljósi

Aðgerð 1: Endurskoða *Menningarstefnu* í *mannvirkjagerð* og skilgreina aðgerðir til að virkja hana í stjórnkerfinu, í breiðu samráði aðila úr stjórnkerfi og atvinnulífi.

Slík endurskoðun taki meðal annars mið af mikilvægi þess að skilgreina gæði í manngerðu umhverfi og áhrif þeirra á lífsgæði og lýðheilsu, afmarka mælikvarða og matskerfi fyrir áherslur og árangur, og endurskoða hlutverk notenda með hliðsjón af líffræðilegum fjölbreytileika.

Aðgerð 2: Aukin áhersla á notendur og gæði umhverfis í reglugerðum stjórnvalda um opinber innkaup og aukið vægi hönnunargreina og þverfaglegra vinnubragða í opinberum útboðum og innkaupum.

Aðgerð 3: Kortleggja nauðsynlegar breytingar á reglugerðum til að innleiða megi hringrásarhagkerfi í mannvirkjagerð.

Til skoðunar í næstu aðgerðaáætlun:

Skilgreint hlutfall fjármagns til opinberra framkvæmda og stuðnings við innviðauppyggingu fara í rannsóknir og nýsköpun, sem undirbyggja starfsemi óháðs miðlægs rannsóknarvettvangs fyrir innviði og mannvirki sem stuðlað getur að nauðsynlegri umbreytingu í mannvirkjagerð.

5. Kynning á íslenskri hönnun og arkitektúr

Markmið: Hámarka sýnileika og meðvitund um íslenska hönnun og arkitektúr

Aðgerð 1: Efla kjarnastarfsemi Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs á sviðum kynningarmála, m.a. með áherslu á:

- markvisst alþjóðlegt kynningarstarf, í samvinnu við Íslandsstofu og utanríkisþjónustuna, þar sem áhersla er lögð á sérstöðu Íslands sem sjálfbærs samfélags sem byggir velsæld sína og framþróun á hönnun,

- möguleika íslenskra vöru- og fatahönnuða til þátttöku í erlendum fag- og viðskipta kynningum,
- eflingu íslensku Hönnunarverðlaunanna,
- möguleika MHA til þátttöku í alþjóðlegum samstarfs- og kynningarverkefnum.

Aðgerð 2: Tryggja þátttöku Íslands í Fenejvatvíæringnum í arkitektúr.

Til skoðunar í næstu aðgerðaáætlun:

Með hvaða hætti Miðstöð hönnunar og arkitektúrs geti þróast til þess að mæta örum samfélagsbreytingum og þróun ólíkra tegunda hönnunar hverju sinni.

