



10.11.2023

Behovet for designere i Norge

– en forstudie og litteraturgjennomgang

Rapport 29-2023

Rapport nr. 29-2023 fra Samfunnsøkonomisk analyse AS

ISBN-nummer: 978-82-8395-198-1

Oppdragsgiver: Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo

Forsidefoto: Faizur Rehman, Unsplash.

Tilgjengelighet: Offentlig

Dato for ferdistilling: 10. november 2023

Forfattere: Jørgen Ingerød Steen

Kvalitetssikrer: Karin Ibenholt

Samfunnsøkonomisk analyse AS

Borggata 2B
N-0650 Oslo

Org.nr.: 911 737 752
post@samfunnsokonomisk-analyse.no

Sammendrag

SØA har fått i oppdrag av Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo (AHO) å gjennomgå eksisterende litteratur og tilgjengelig statistikk om behovet for designere og designkompetanse i dagens og framtidens arbeidsmarked. Analysen er basert på norsk og internasjonal litteratur, i tillegg til tilgjengelig statistikk fra Statistisk sentralbyrå og Samordna Opptak.

I analysen finner vi flere rasjonelle argumenter og resonnementer for at samfunnet generelt, og arbeidslivet spesielt, har et økende behov for designkompetanse. Behovet er blant annet knyttet til designernes evne og metodikk for å identifisere behov og løse komplekse problemstillinger, og særlig i den digitale sfæren.

I arbeidslivet har sysselsettingen i designyrker og designrelatert næringsvirksomhet økt betydelig mer enn den gjennomsnittlige sysselsettingsveksten i arbeidsmarkedet. AHOs kandidatundersøkelser viser at spesialiserte designvirksomheter og større konsulentvirksomheter som tilbyr digitale tjenester er blant de viktigste arbeidsgiverne for designerne. Tidligere analyser har også funnet at virksomheter som er gode på design er mer lønnsomme og høyere omsetning enn sine konkurrenter.

Vi har ikke klart å identifisere litteratur som framskriver utviklingen i behovet for designkompetanse eksplisitt i Norge. I internasjonale analyser er det estimert et økende sysselsettingsbehov for designere framover, særlig knyttet til digitale produkter og digitalisering.

Totalt sett er vår vurdering at teori og eksisterende undersøkelser tyder på et økende behov for designkompetanse, både i samfunnet og arbeidslivet. Fra arbeidslivets perspektiv er det særlig behov for kommersielt rettet designkompetanse, og særlig i forbindelse med digitaliseringen av både samfunns- og arbeidsliv. Det tilgjengelige informasjons- og datagrunnlaget gjør det likevel vanskelig å konkludere om behovet for flere studieplasser ved utdanningsprogrammene innen design, og hvor nye studieplasser eventuelt bør komme. Det henger blant annet sammen med at vi ikke har særlig informasjon om eller hvor mange virksomheter som ønsker å ansette personer som har fullført en designutdanning, eller om deres behov for designkompetanse kan dekkes på andre måter.

For å gjøre mer konkrete vurderinger av eventuelt behov for nye studieplasser ved designutdanningene, mener vi det er behov for å gjennomføre ytterligere empiriske analyser i det norske arbeidsmarkedet.

Innhold

Sammendrag	III
1 Innledning	5
1.1 Hva er designkompetanse?	5
2 Designere i arbeid og utdanning i dag	6
2.1 Designere i arbeidsmarkedet	6
2.1.1 Antall sysselsatte i designyrker øker	6
2.1.2 Sysselsettingen i næringer med behov for designere øker	7
2.2 Digitalisering og design	8
2.3 Designstudiene er populære	9
3 Behovet for designkompetanse	11
3.1 Drivere av arbeidslivets behov for og etterspørsel etter designkompetanse	11
3.2 Den tilgjengelige informasjonen indikerer økende behov for designkompetanse	12
4 Konklusjon	14
5 Referanser	15

1 Innledning

Design handler om å formgi produkter og tjenester i samsvar med hensikt og funksjon. Videre kan design handle om kommunikasjon, merkevarebygging og identitet (Nasjonalmuseet, 2023). Alle deler av samfunnet vi omgir oss er resultat av en designprosess, og godt design øker verdien av varene og tjenestene vi er brukere av.

Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo (AHO) tilbyr studier innen arkitektur, design og landskapsarkitektur. Som et kunnskapsgrunnlag i arbeidet med videreutvikling av studietilbudet, har AHO gitt Samfunnsøkonomisk analyse AS (SØA) i oppdrag å kartlegge og sammenstille tilgjengelig informasjon som belyser behovet for designkompetanse i dag og framover. Denne rapporten oppsummerer våre funn fra prosjektet.

1.1 Hva er designkompetanse?

Designbegrepet omfatter formgivning av produkter og tjenester i bred forstand. I Store norske leksikon er design definert som «prosessen der man fastsetter det endelige utseende på et produkt med sikte på både funksjon (bruksmåte) og utseende» (SNL, 2022). Krippendorff (1989) definerer design som å gi mening til ting, mens Farstad og Jevnaker (2010) definerer design som en aktivitet for å skape formålstjenlige løsninger som gir mening og attraktivitet for mennesker.

Definisjonene over gir opphav til ulike retninger og forståelse av hva design og designkompetanse er. For eksempel vektlegger Kunsthøgskolen i Oslo design som en «kunstnerlig praksis» i beskrivelsen av sine designutdanninger (KHiO, 2023). AHO vektlegger på sin side hvordan utdanningen gir kunnskap og verktøy for å møte utfordringer på tvers av hverdagsliv, industri og teknologi (AHO, 2023). Også flere andre utdanningsinstitusjoner tilbyr ulike varianter av designutdanninger. Det gjenspeiles også av at noen designstudier er kategorisert under tek-

nologiske fag, mens andre studier er kategorisert som estetiske fag i Samordna opptak sin statistikk. Resultatet er at det er mer utfordrende å fange opp utviklingen innen designfaget og behovet for arbeidstakere med designutdanning i offentlig tilgjengelig statistikk, sammenlignet med en del andre profesjonsrettede fagområder.

Når et fagområde berører så mange forskjellige produkter, er det også mer utfordrende å formulere en spesifikk og avgrenset definisjon av hva som representerer designkompetanse. Conley (u.d.) oppsummerer syv kjernekompetanser knyttet til design:

1. Evnen til å se et bredt spekter av potensial i en gitt problemstilling
2. Evne til å jobbe på ulike abstraksjonsnivåer
3. Evne til å modellere og visualisere løsninger før all informasjon er tilgjengelig
4. En tilnærming til problemløsning som består av å utvikle og evaluere flere alternativer
5. Evne til å øke og opprettholde verdi når de ulike elementene integreres i en helhet
6. Evne til å identifisere og vurdere sammenhengen mellom en løsning og dens kontekst
7. Evne til å bruke form for å konkretisere ideer og kommunisere deres verdi

De syv kjernekompetansene understreker at designkompetanse består av kunnskap og ferdigheter om både problemløsning og formgivning. Nordic Innovation (2022) identifiserer områder designere operer innenfor i arbeidslivet:

- Grafisk og visuell design
- Digital design
- Produktutvikling
- Ledelse og strategisk design
- Formgivning av produkter
- Servicedesign

2 Designere i arbeid og utdanning i dag

I dette kapittelet bruker vi tilgjengelig statistikk og litteratur for å beskrive utviklingen for designere på arbeidsmarkedet og studentenes ønsker om designrettede utdanningsprogrammer. Statistikken viser at antall sysselsatte i designrelaterte yrker og næringsgrupper øker, noe som indikerer et økende behov for designkompetanse i samfunnet. Samtidig viser statistikk fra Samordna Opptak at designstudiene er ettertraktete blant studentene.

Som nevnt er personene som besitter designkompetanse en mangfoldig gruppe, og relativt vanskelige å isolere i offentlig tilgjengelig statistikk. Tallene fungerer derfor som overordnede indikatorer, men fanger ikke opp alle nyanser knyttet til behovet for designere. Der vi har grunnlag for det, har vi derfor utdypet sentrale nyanser i teksten.

2.1 Designere i arbeidsmarkedet

I offentlig statistikk er det flere relevante kilder som belyser utviklingen knyttet til antall designere og behovet for designkompetanse i arbeidsmarkedet. Hvilke variabler som er relevante, avhenger av hva vi ønsker å undersøke. Under ser vi nærmere på statistikk for yrkesgrupper, næringsgrupper og tidligere gjennomførte analyser av designere i arbeidsmarkedet.

2.1.1 Antall sysselsatte i designyrker øker

I yrkesstatistikken kobles sysselsatte med stillingstitler og deres oppgaver. Dermed kan vi identifisere sysselsatte med designoppgaver på tvers av ulike næringsgrupper.

I yrkesstatistikken er det to yrkesgrupper direkte knyttet til stillinger med designoppgaver:

- 2163 Produkt- og klesdesignere
- 2166 Grafiske- og multimediasdesignere¹

¹ Fra 2021 er stillingstittlen «UX-designer» (User experience designer) en del av denne gruppen i det statistiske tallgrunnlaget.

Totalt var det rundt 6 000 sysselsatte registrert med disse yrkeskodene i Norge i 2022. Rundt 5 000 av disse er grafiske- og multimediasdesignere, mens resten er produkt- og klesdesignere. Siden 2015 har antall sysselsatte registrert med de to yrkeskodene økt med 40 prosent. Til sammenligning har sysselsettingen i alle yrkesgrupper økt med 9 prosent i samme periode.

Sysselsatte i designyrkene kan, men må ikke ha formell designutdanning. Tall fra Nordic Innovation (2022) tyder imidlertid på at minst to tredeler av fagfolkene innen design har en formell utdanning. Alternativt kan designerne ha opparbeidet kompetansen sin gjennom kurs og annen ikke-formell opplæring, eller som autodidakter.

Det er verdt å merke at yrkesstatistikken bygger på arbeidsgiverens registrering av arbeidstakernes stillingstittel og arbeidsoppgaver. Videre kan mange arbeidstakere ha flere oppgaver, men blir bare registrert med én yrkeskode, for eksempel prosjektledere. I tillegg fanger ikke statistikken opp alle designere som jobber som selvstendig næringsdrivende. Det betyr at det kan være betydelig flere sysselsatte som besitter designkompetanse, men som ikke fanges opp i statistikken over. I dokumentasjonen til SSBs standard for yrkesklassifisering er begrepet «design» for eksempel også brukt til å beskrive innholdet i IKT-yrker, som programvareutvikler eller nett- og multimedieutvikler (SSB, 2011).

Utfordringen med å kartlegge designerne i offentlig statistikk gjenspeiles også i undersøkelser blant de ferdige kandidatene fra AHO. Mange av respondentene har stillingstitler knyttet til tjeneste- og interaksjonsdesign (AHO, 2023). Det framgår ikke klart av dokumentasjonen for SSBs Standard for yrkesklassifisering i hvilke statistiske yrkeskoder denne type stillinger skal registreres, for eksempel er ikke be-

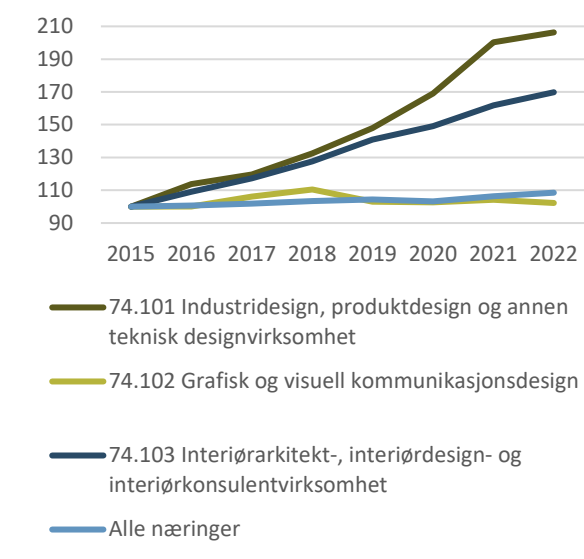
grepet «tjenestedesign» brukt i dokumentasjonen (SSB, 2011). Sannsynligvis er mange av de registrert i IKT-yrker, for eksempel som programvareutviklere eller nett- og multimediautviklere.

Nordic Innovation (2022) har brukt en kombinasjon av offentlig statistikk, en spørreundersøkelse, data fra LinkedIn og et utvalg nettsider for å identifisere det reelle antallet sysselsatte med designkompetanse. Deres funn tyder på at rundt 35 700 sysselsatte i Norge besitter designkompetanse som *kan* tas i bruk i arbeidslivet.

2.1.2 Sysselsettingen i næringer med behov for designere øker

Alternativt til yrkesstatistikken, kan vi bruke sysselsettingsstatistikk fordelt på næringsgrupper for å analysere utviklingen i behovet for designkompetanse. Nordic Innovation (2022) sine tall viser at det store flertallet av sysselsatte med designkompetanse jobber i privat sektor, og fortrinnsvis innen IKT, kunnskapstjenester og finansierings- og forsikringsvirksomhet.

Figur 2.1 Indeksert utvikling i antall sysselsatte i designnæringer (2015 = 100)



Kilde: SSB, tabell 13470.

Fordi designere jobber i mange næringer, er det ikke åpenbart hvilke næringsgrupper som skal inkluderes for å belyse utviklingen i arbeidslivets behov for designkompetanse. Basert på tidligere analyser er likevel følgende næringsgrupper særlig relevante:

- 74.102 Grafisk og visuell kommunikasjonsdesign
- 74.103 Interiørarkitekt, interiørdesign- og interiørkonsulentvirksomhet

I 2022 var det til sammen 7 000 sysselsatte i disse tre næringsgruppene. De to første næringsgruppene er størst i antall sysselsatte, med i overkant av 2 500 sysselsatte i hver. De resterende 1 500 personene jobber i den tredje næringsgruppen.

I disse spesialiserte designvirksomhetene er det sannsynligvis en overvekt av personer med designkompetanse. Samtidig fanger den næringsfordelte sysselsettingsstatistikken også opp andre yrkesgrupper i næringene, for eksempel regnskapsmedarbeidere, kommunikasjonsansvarlige, resepsjonister og renholdere som virksomhetene har ansatt.

Ifølge SSBs statistikk har antall sysselsatte i disse tre næringene til sammen økt med 44 prosent i perioden 2015–2022. Det er betydelig større vekst enn i arbeidslivet totalt sett, der sysselsettingen har økt med 9 prosent i samme periode. Dette tyder på en økende etterspørsel etter spesialisert designkompetanse i samfunnet.

Over har vi brukt statistikk om spesialiserte designvirksomheter for å belyse utviklingen i behovet for designkompetanse. Ut over disse næringene, er designkompetanse et viktig behov i mange andre næringer. Det gjelder sannsynligvis for eksempel innen arkitekturvirksomhet, produksjon og utgivelse av programvare og i industrivirksomheter som produserer for eksempel klær og møbler. Det samme kan

sannsynligvis sies om mange kultur-, kunst og underholdningsvirksomheter, konsulentvirksomheter der design er en del av produktporteføljen og i offentlig sektor som blant annet jobber med å forbedre befolkningens opplevelse i møte med offentlige tjenester.² I både disse og andre næringer kan vekst være forbundet med økt behov for designere, selv om design ikke er kjernen i de varene og tjenestene virksomhetene produserer.

Resultatene fra AHOs kandidatundersøkelser for perioden 2018–2022 viser at personer som har fullført designutdanning jobber andre steder enn i de spesialiserte designvirksomhetene. Blant respondentene jobber nærmere halvparten i virksomheter som er registrert innen ulike typer IKT- og digitale konsulenttjenester (AHO, 2023). Dette er ofte store virksomheter med brede tjenesteporteføljer, der de-

I underkant av 20 prosent av respondentene i kandidatundersøkelsene jobber i spesialiserte designvirksomheter, men også flere av disse virksomhetene er helt eller delvis eid av IKT- eller konsulentvirksomheter. Ut over dette finner vi kandidatene i både industrivirksomheter, varehandelen og forlagsbransjen.

For å illustrere bredden i arbeidsgivere for designere viser tabell 2.1 de arbeidsgivere som har deltatt på internship og karrieredager på AHO i 2021–2023. Her gjenfinnes flere av de store designsbyråene, men også offentlige aktører som Helsedirektoratet og NRK, samt noen større konsulentvirksomheter og teknologivirksomheter (for eksempel Otovo – solceller og Technip FMC).

En annen indikator for utviklingen i behovet for designkompetanse er den økonomiske utviklingen i foretak som leverer designtjenester. Tall fra SØAs regnskapsdatabase viser at den økonomiske verdiskapingen³ i næringsgruppe 74.1 Spesialisert designvirksomhet har økt med 200 prosent i perioden 2010–2021. Til sammenligning har verdiskapingen innen faglig, vitenskapelig og teknisk tjenesteyting økt med 40 prosent og innen informasjon og kommunikasjon økt med 90 prosent i samme periode. Igjen vil vi imidlertid påpeke at personer med designkompetanse jobber i mange ulike næringer, og at utviklingen i næring 74.1 derfor ikke gir et fullstendig bilde av utviklingen.

2.2 Digitalisering og design

Resultatene fra kandidatundersøkelsene og hvilke arbeidsgivere som er representert på AHOs karrieredager understreker at det er stort behov for designkompetanse i forbindelse med utvikling av digitale tjenester og produkter. Interaksjonsdesign (UX-

Tabell 2.1 Arbeidsgivere som har deltatt på karrieredager på AHO

2023	2022	2021
Accenture Song	Bekk	Bekk
Bekk	Blank	Blank
Blank	Designit	Cognite
Finn.no	EGGS	Designit
Frog design	Forte Digital	EGGS
Grafill	Frog design	FJORD (accenture)
Gyldendal Digital	Halogen	Forte_Digital
Halogen	Helsedirektoratet	Frog
Itera	Itera	Halogen
K8	Iterate	Oltera
NoA Ignite	K8	Iterate
NRK	Manyone	K8
Oivo	NoA Ignite	NoA Ignite
Otovo - solceller	NRK	Oda.no
PWC	Otovo-solceller	PWC
Teleplan	PWC	Sopra Steria
Variant	Sopra Steria	Systemically Designed as
	Teleplan	TechnipFMC
		Telenor

sign er én av flere aktiviteter.

² Se for eksempel Grafill (2023) *Lønnsundersøkelse 2023 Kreativ Bransje*.

³ Økonomisk verdiskaping er definert som summen av foretakenes

design) står sentralt i denne koblingen mellom designfaget og utviklingen innen IKT.

Interaksjonsdesignere arbeider primært med utvikling av brukergrensesnitt for digitale løsninger, som nettsteder, programvare og andre tekniske systemer vi benytter i hverdagen.

Interaksjonsdesignere kartlegger behovene til brukerne og målene til virksomheten. De setter seg inn i de tekniske mulighetene og hvilke begrensinger de må jobbe innenfor. De samarbeider også tett med eksperter på brukerinnsett, teknologi og forretning, for å lage konsepter som fungerer for de som skal bruke det.

Det finnes ikke noen offisiell statistikk for antall interaksjonsdesignere. Grafill og IxDA gjennomførte imidlertid i starten av 2023 en lønnsundersøkelse i kreativ bransje for å kartlegge lønnsnivå, lønnsutvikling og andre relevante faktorer innenfor ulike typer av design (Grafill, 2023). Totalt 1253 respondenter besvarte lønnsundersøkelsen. 52 prosent av respondentene oppga at de arbeidet med digital design/UX, 22 prosent oppga interaksjonsdesign, 22 prosent UX research og 15 prosent tjenstedesign (det var mulig å oppgi inntil tre fagområder). Det ble gjennomført en tilsvarende undersøkelse i 2020, med omtrent samme fordeling på disse fagområdene som i 2023. I motsatt ende er andelen som svarer at de arbeider med industriell design redusert fra 6 til 1 prosent i denne perioden.

2.3 Designstudiene er populære

Tilbudet av designkompetanse i arbeidslivet er avhengig av at befolkningen ønsker og faktisk opparbeider seg den relevante kompetansen. Kompetansen kan opparbeides på ulike måter, men generelt tyder analyser av kompetasesammensetningen i arbeidslivet på at en høyere formell utdanningsbak-

grunn blir vanligere blant de sysselsatte (SØA, 2019).

Designstudiene ved institusjonene for høyere utdanning i Norge har mange fellestrekk, men likevel noe ulike profiler og innretninger. Kompetanse fra de ulike studieprogrammene kan bruke på de samme områdene, men grovt sett kan vi skille mellom designstudier med mer «estetiske» og mer «kommersielle» innretninger. Den kommersielle delen av design omfatter blant annet tjenester knyttet til teknologi og brukerinvolvering, mens den estetiske delen i større grad er knyttet til kunstnerisk (eller kulturell) virksomhet.

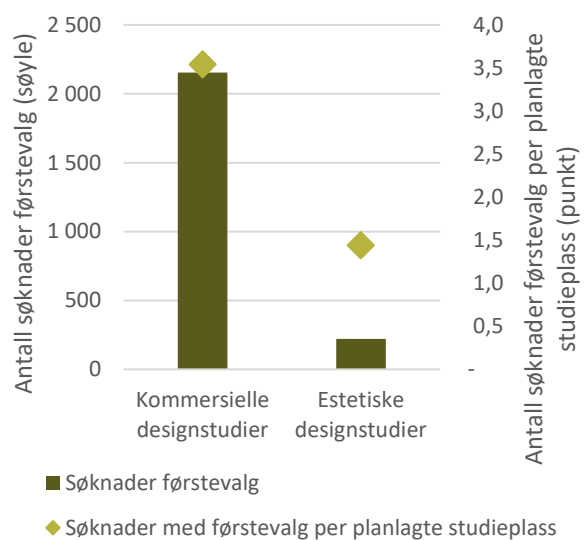
Samordna opptak koordinerer søking og opptak til de fleste studier innen høyere utdanning og fagskoler i Norge. De ulike profilene gjenspeiles dels i at vi finner designrelaterte studieprogrammer registrert under ulike fagområder: Teknologiske, informasjonsteknologiske, estetiske og mediefag.

Med utgangspunkt i en gjennomgang av de relevante navn og studiestedenes beskrivelse har vi kategorisert designstudiene i de to hovedgruppene nevnt over. Kommersielle designutdanninger omfatter utvalgte designutdanninger, i tillegg til utdanning innen grafisk design og multimediadesign. De estetiske designutdanningene består hovedsakelig av designutdanninger med rent estetisk profil.

Totalt viser statistikken at det var rundt 2 400 søkere som hadde designstudier som førstevalg i 2023. Mer enn 2 100 av disse søkte kommersielle designstudier, jf. figur 2.2. Det relativt store antallet skyldes at vi har inkludert flere studier innen digital design og mediekommunikasjon. Ved de kommersielle designstudiene var det 3,5 søkere med førstevalg per planlagte studieplass i 2023. Til sammenligning var det 1,1 førstevalgssøknader per planlagte studieplass til de kunstrettede designutdan-

ningene, og 2,1 søkere per planlagte studieplass i gjennomsnitt for alle studieprogrammer.

Figur 2.2 Antall søknader til designrelaterte studier registrert i Samordna Opptak i 2023



Kilde: Samordna opptak.

3 Behovet for designkompetanse

Utviklingen i ulike deler av samfunns- og arbeidslivet gjør at befolkningens og arbeidslivets kompetansebehov er i kontinuerlig endring. Naughtin mfl. (2022) har pekt ut sju globale megatrender som vil forme verden og arbeidsmarkedet framover:

1. Klimaendringer og behovet for å tilpasse oss
2. Grønn omstilling og bærekraftig ressursbruk
3. Helseutfordringer og demografiske endringer
4. Geopolitiske endringer
5. Digitalisering
6. Kunstig intelligens
7. Den menneskelige dimensjonen i samfunns- og arbeidslivet

I dette kapittelet ser vi nærmere på hva eksisterende litteratur sier om behovet for designere og designkompetanse i dag og framover.

3.1 Drivere av arbeidslivets behov for og etter-spørsel etter designkompetanse

Megatrendene ovenfor og andre endringskrefter gjør at verden mennesker og virksomheter må forholde seg til blir mer og mer kompleks. Det betyr ikke bare at teknologi og annet blir mer avansert og komplisert, men at samhandling og påvirkning mellom ulike deler av samfunnet skjer i et omfattende nettverk. Denne kompleksiteten er opphav til gjenstridige problemer, som har sammensatte årsaker og er uten enkle løsninger. Den er også gjenspeilet i World Economic Forum sin topp 10 liste over kompetanser for 2025, som blant annet inneholder:

- Evne til å løse komplekse problemer
- Kreativitet og originalitet
- Teknologidesign og programmering
- Logikk, problemløsning og ideproduksjon

I denne listen er det betydelig overlapp med kompetanseområdene fra det som er kjernen av designkompetanse, jf. kapittel 1.1.

Designkompetanse og -metodikk er godt egnet til å skape nye løsninger til komplekse problemstillinger og gjenstridige problemer. Det henger blant annet sammen med den iterative prosessen designere bruker for å analysere problemene (Buchanan, 1992). Denne type problemstillinger har historisk vært særlig relevante for myndighetenes politikkutvikling, men er også det i økende grad for private virksomheter (Rittel & Webber, 1973).

Buchanan (1992) argumenterer for at design handler om å tenke ut og planlegge det som ennå ikke eksisterer. Det omfatter hele prosessen fram til det endelige produktet eller tjenesten. Inkludert alle versjonene som ikke ble endelige. Dette skaper en kobling mellom designkompetanse og innovasjon, som er avgjørende for både den enkelte virksomhet og velstandsutviklingen i samfunnet (Romer, 1990).

Kantar TNS (2017) intervjuet over 300 ledere i virksomheter med ti eller flere ansatte om betydningen av design for deres virksomhet. I undersøkelsen svarte 50 prosent at design er et integrert eller styrende element i virksomhetens prosesser. Selv om design er viktig, oppfatter de likevel at virksomheten er bedre på blant annet kvalitet, logistikk og salg, enn på design. Omtrent halvparten av respondene tror at design i stor eller meget stor grad påvirker virksomhetens lønnsomhet. Den kvantitative analysen viser at virksomhetene som er best på design også hadde høyest lønnsomhet i 2016, men sammenhengen mellom design og økt lønnsomhet er ikke signifikant for dette året.

McKinsey (2018) har koblet 300 virksomheters finansielle resultater med deres rangering i en 'McKinsey Design Index'. Resultatene viser at selskapene som skårer høyt på designindeksen har betydelig høyere vekst i omsetning og avkastning til aksjonærene enn virksomheter som skårer svakere på designindeksen. Tidligere studier har påpekt at design skaper verdier for virksomheter gjennom for ek-

sempel bedre bruker- og kundeopplevelser og om-dømme, i tillegg til at det kan bli vanskeligere for andre aktører å etterligne virksomhetens produkter (Borja de Mozota, 2006).

3.2 Den tilgjengelige informasjonen indikerer økende behov for designkompetanse

Det finnes en rekke analyser og framskrivninger av arbeidslivets kompetansebehov på kort og lang sikt, både i Norge og internasjonalt.

En indikasjon på behovet for designere og designkompetanse er arbeidsmarkedssituasjonen til kandidatene som har fullført en designutdanning de siste årene. Til denne analysen har vi fått tilgang til resultater fra AHOs kandidatundersøkelse i 2022, som inneholder informasjon om 66 kandidater som har oppnådd en mastergrad ved deres designutdanning i perioden 2018–2022.

I undersøkelsen svarer i overkant av 70 prosent av kandidatene at de hadde jobb før de fullførte utdanningen. 91 prosent hadde jobb innen et halvt år etter fullført grad. Til sammenligning var arbeidsledigheten rundt 12 prosent for alle som fullførte en mastergrad innen humanistiske og estetiske fag i 2019 og 2020 (Skjelbred & Ulvestad, 2021). Innen teknologiske fag og sivilingeniørfag var ledigheten rundt 8 prosent i samme periode.

I tillegg til at de fleste er i jobb, sier over 90 prosent av AHO-kandidatene seg «enig» eller «helt enig» i at deres fagspesifikke kompetanse er etterspurt i arbeidsmarkedet. Per høsten 2022 er det kun tre av kandidatene som fullførte i perioden 2018–2022 som står uten jobb.

NHOs årlige kompetansebarometer kartlegger NHO-virksomhetenes udekkede behov for kompetanse. I 2022 rapporterte 5 prosent av respondene om udekket kompetansebehov innen humanistiske og estetiske fag, det var den laveste andelen

av alle fagområdene i undersøkelsen. Samtidig svarer 20 prosent at de forventer økt behov for designkompetanse som følge av grønn omstilling de neste ti årene. Disse avvikene kan være et uttrykk for at enkelte respondenter tolker produkt- eller teknologidesign som tekniske fag og ikke som estetiske fag, men det vet vi ikke. Ut over dette er ikke behovet for designkompetanse direkte kommentert eller kartlagt i undersøkelsen.

NAVs bedriftsundersøkelse anslår mangelen på arbeidskraft i ulike næringer og yrkesgrupper, med utgangspunkt i virksomheters rekrutteringsutfordringer i løpet av det siste året. De estimerer en mangel på 50 personer i yrkesgruppen «Andre yrker innen estetiske fag» (NAV, 2023). Ut over det er ingen av yrkesgruppene omtalt i analysen direkte knyttet til designyrker, selv om det også her kan være at enkelte av ingeniørene som etterspørres kan være designere.

SSB har framskrevet endringer i arbeidsstyrken og sysselsettingen, fordelt på ulike utdanningsgrupper, mot 2040 (Cappelen, Dapi, Gjefsen, & Stølen, 2020). Arbeidslivets etterspørsel etter designkompetanse er ikke beskrevet eksplisitt, men inngår i hovedsak som en del av kategorien «humanistiske og estetiske fag». Framskrivingene tilsier at totalt antall sysselsatte med utdanning innen humanistiske og estetiske fag øker noe, både på bachelor- og masternivå. Om personer med designutdanning utgjør en konstant, større eller mindre del av denne gruppen, kan vi imidlertid ikke vite. På en annen side tilsier framskrivingene betydelig økt behov for kompetanse knyttet til IKT og digitalisering (Cappelen, Dapi, Gjefsen, & Stølen, 2020; SØA, 2021). At mange designere jobber med utvikling av digitale varer og tjenester kan tale for at behovet for designere også øker i framskrivingene.

World Economic Forum (WEF) har analysert framtidens jobber og kompetansebehov, blant annet med

en undersøkelse med rundt 800 respondenter fra virksomheter som totalt sysselsetter 11 millioner arbeidstakere i hele verden (WEF, 2023). I deres undersøkelse er både fagområdet og flere yrkesgrupper knyttet til designkompetanse representert.

I spørreundersøkelsen finner WEF (2023) blant annet at respondentene forventer en betydelig økning i antall stillinger som produkt- og industrideignere og grafiske designere. Videre svarer nesten halvparten av respondentene at «design og brukeropplevelse» er et kompetanseområde som har fått økt betydning framover. Virksomhetene rapporterer også at de i økende grad vektlegger dette området knyttet til etter- og videreutdanning av sine ansatte.

Bowes mfl. (2018) analyserer kompetansegap⁴ og mangel på kvalifisert arbeidskraft i kreative og kul-

turelle næringer i Storbritannia, ved bruk av en spørreundersøkelse. De finner at rundt en tredel av virksomhetene rapporterer å ha et kompetansegap. Like mange rapporterer å oppleve mangel på kvalifisert kompetanse. I undersøkelsen rapporterer respondentene særlig om mangel på kompetanse i administrative og forretningsrettede roller. Det er også mangel på kreativ kompetanse i seg selv, men i noe mindre grad.

U.S. Bureau of Labor Statistics (BLS) har anslått sysselsettingsutviklingen fram mot 2031 i ulike yrkesgrupper (BLS, 2021). Deres modeller tilsier en stor økning i etterspørselen etter designere av web-sider og digitale brukergrensesnitt, samt spilldesignere. Etterspørselen etter grafiske designere og industrielle designere er også anslått å øke, men ikke mer enn for gjennomsnittet av alle yrkesgrupper.

⁴ Kompetansegap er definert som at ansatte ikke har kompetanse til å utføre sitt arbeid med nødvendig kvalitet.

4 Konklusjon

I analysen over har vi pekt på at det finnes flere rasjonelle argumenter og resonnementer for at samfunnet generelt, og arbeidslivet spesielt, har et økende behov for designkompetanse. Det er blant annet knyttet til deres evne til å skape nye produkter og metodikk for å identifisere, håndtere og løse komplekse problemstillinger med kunden eller brukeren i sentrum. Dette er relevante utviklingstrekk i både offentlig og privat sektor. Videre understøtter tidligere analyser at virksomheter som er gode på design også er observert å ha høyere lønnsomhet og økt omsetning enn sine konkurrenter.

Den observerte utviklingen i arbeidslivet viser at sysselsatte i designyrker har økt betydelig mer enn den gjennomsnittlige sysselsettingen de siste fem årene. I et tiårsperspektiv har også omsetningen, verdiskapingen og antall ansatte i foretak som driver spesialisert designvirksomhet økt mer enn i mange andre næringer. Utviklingen indikerer en økende bruk av og et større behov for designkompetanse. Kandidatundersøkelsene fra AHO viser også at tilnærmet alle kandidater som har fullført deres designutdanning de siste årene er i jobb, og mange hadde tilbud om jobb før fullført studium.

I vår litteraturgjennomgang har vi ikke identifisert kartlegginger av dagens og framtidens kompetansebehov i arbeidslivet der designkompetanse kartlegges eksplisitt. I disse undersøkelsene vil designkompetanse inngå i mer aggregerte grupper, blant annet «humanistiske og estetiske fag» og delvis innen «naturvitenskapelige og tekniske fag». I disse analysene er det ikke mulig å isolere behovet for designkompetanse fra de øvrige kompetansegruppene som er del av gruppene.

I internasjonale undersøkelser er det estimert et økende sysselsettingsbehov for designere, men i

varierende grad for ulike spesialiteter. Generelt tyder analysene på et stort behov for designere innen digitale produkter. Anslagene for utviklingen i etterspørselen etter sysselsatte innen produktdesign og industriell design varierer mer på tvers av undersøkelsene.

Selv om designere og designkompetanse i begrenset grad er isolert i kartlegginger og framskrivinger av kompetansebehov, tyder spørreundersøkelser på at design er et viktig element i mange virksomheters produkter og tjenester. En utenlandsk undersøkelse om framtidens jobber fant også at design og brukeropplevelse var blant de temaene virksomhetene vil prioritere i sitt arbeid med kompetanseheving de neste fem årene.

Totalt sett er vår vurdering at teori og eksisterende undersøkelser tyder på et økende behov for designkompetanse, både i samfunnet og arbeidslivet. Fra arbeidslivets perspektiv er det særlig behov for kommersielt rettet designkompetanse, og særlig i forbindelse med digitaliseringen av både samfunns- og arbeidsliv. Det tilgjengelige informasjons- og datagrunnlaget gjør det likevel vanskelig å konkludere med om det er et behov for flere studieplasser ved utdanningsprogrammene innen design, og hvor nye studieplasser eventuelt bør komme. Det henger blant annet sammen med at vi ikke har særlig informasjon om eller hvor mange virksomheter som ønsker å ansette personer som har fullført en designutdanning, eller om deres behov for designkompetanse kan dekkes på andre måter.

For å gjøre mer konkrete vurderinger av eventuelt behov for nye studieplasser ved designutdanningene, mener vi det er behov for å gjennomføre ytterligere empiriske analyser i det norske arbeidsmarkedet.

5 Referanser

- AHO. (2023). *Kandidatundersøkelser blant uteksaminerte i perioden 2018 - 2022*.
- AHO. (2023). *Master i design 5 år*. Hentet fra Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo: <https://aho.no/no/studietilbud/masterdesign>
- BLS. (2021). *Employment Projections*. Hentet fra U.S. Bureau of Labor Statistics: <https://www.bls.gov/emp/>
- Borja de Mozota, B. (2006). The four powers of design: a value model in design management. *Design Management Review*, 17(2), 44-53.
- Bowes, L., Higon, J., Spong, S., Welford, J., Choudhoury, A., & Francis, N. (2018). *Skills needs assessment for the creative and cultural sector. A current and future outlook*. CFE Research.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21.
- Cappelen, Å., Dapi, B., Gjefsen, H., & Stølen, N. (2020). *Framskrivninger av arbeidsstyrken og sysselsettingen etter utdanning mot 2040*. SSB-rapport 2020/41.
- Grafill. (2023). *Lønnsundersøkelse 2023 Kreativ bransje*.
- Kantar TNS. (2017). *Hva er effekten av design på næringslivets resultat? En kartleggingsstudie*.
- KHiO. (2023). *Design*. Hentet fra Kunsthøgskolen i Oslo: <https://khio.no/studier/design>
- McKinsey. (2018). *The business value of design*.
- Nasjonalmuseet. (2023). *Hva betyr «design»?* Hentet fra Nasjonalmuseet: <https://www.nasjonalmuseet.no/sporsmal-og-svar/hva-betyr-kunstbegrepet/hva-betyr-design/>
- Naughtin, C., Hajkiewicz, S., Schleiger, E., Bratanova, A., Cameron, A., Zamin, T., & Dutta, A. (2022). *Our Future World: Global megatrends impacting the way we live over coming decades*. Brisbane, Australia: CSIRO.
- NAV. (2023). *NAVs bedriftsundersøking 2023: Redusert mangel på arbeidskraft*.
- Nordic Innovation. (2022). *Six Nordic Design disciplines*. Nordic Innovation.
- Rittel, H., & Webber, M. (1973). Dilemmas in a General Theory of Planning. *Policy Sciences*, 4(2), 155-169.
- Romer, P. (1990). Endogenous Technological Change. *Journal of Political Economy*, 98(5), 71-102.
- Skjelbred, S.-E., & Ulvestad, M. (2021). *Vanskeligere inngang på arbeidsmarkedet for nyutdannede under koronapandemien*. NIFU Innsikt nr. 6 - 2021.
- SNL. (2022). *Design*. Hentet fra Store norske leksikon: <https://snl.no/design>
- SSB. (2011). *Standard for yrkesklassifisering (STYRK-08)*. SSB-notat 17/2011.
- SØA. (2019). *Endringer i kompetansesammensetningen i arbeidslivet mot 2040*. SØA-rapport 31-2019.

SØA. (2021). *Norges behov for IKT-kompetanse i dag og framover*. SØA-rapport 1-2021.

WEF. (2023). *Future of Jobs Report 2023*. World Economic Forum.



SAMFUNNSØKONOMISK ANALYSE