

til 2030

# Útlínur fram tíðar

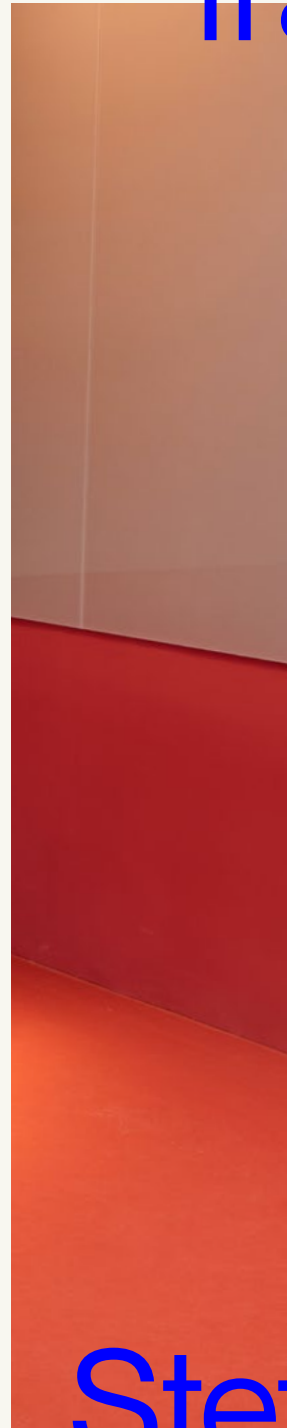


Stjórnarráð Íslands  
Menningar- og viðskiptaráðuneytið



Stefna  
hönnunar og  
arkitektúrs  
til 2030

til 2030  
Útlínur  
fram tíðar



Stefna  
hönnunar og  
arkitektúrs  
til 2030

Ávarp ráðherra	7
Í fljótu bragði	8
Framtíðarsýn og meginmarkmið	10
<hr/>	
I. Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr	17
II. Hönnun sem breytingaafli	29
III. Sjálfbær innviðauppbýgging	35
IV. Menntun framsækinna kynslóða	45
V. Kynning á íslenskri hönnun og arkitektúr	55
<hr/>	
Samspil við aðra stefnumótun	63
Vinnsluferli og þátttakendur	68

Hönnun

Arkitektúr  
Vefhönnun  
Fatahönnun  
Vöruhönnun  
Lýsingahönnun  
Grafísk hönnun  
Þjónustuhönnun  
Sýningarhönnun  
Viðburðahönnun  
Landslagsarkitektúr  
Mörgmiðlunarhönnun  
Deiliskipulagshönnun  
Stefnumótandi hönnun  
Innanhússarkitektúr  
Leikmyndahönnun  
Skartgripahönnun  
Upplifunarhönnun  
Húsgagnahönnun  
Samspilshönnun  
Búningahönnun  
Leikjahönnun  
Matarhönnun  
Hreyfihönnun  
Textílhönnun  
Hljóðhönnun  
Iðnhönnun



Lilja Dögg Alfreðsdóttir  
Menningar- og  
viðskiptaráðherra

## Á fljúgandi ferð inn í framtíðina

Áskoranir samtímans og viljinn til þess að mæta þeim og bæta heiminn eykur þörf okkar fyrir að móta framtíðina. Aðferðafræði hönnunar er eitt besta verkfærið sem við höfum til þess að samþætta sköpunarkraft, tækni og vísindi í þágu fólks og umhverfis.

Stefna þessi snertir fjölbreyttar hliðar samfélagsins: atvinnulíf, menningu, verðmætasköpun, sjálfbærni og nýtingu auðlinda, ímynd og útflutning. Hönnun er alltumlykjandi — sem aðferðafræði nýtist hún allt í kringum okkur, knúin áfram af löngun og vilja til þess að skilja, betrumbæta og mæta síbreytilegum þörfum samfélagsins. Mikilvægi hönnunargreina eykst

hratt, hönnun skiptir sköpum fyrir samkeppnishæfni og er lykilþáttur í skapandi starfi og nýsköpun fyrirtækja og stofnana. Hönnun og arkitektúr eru verðmætaskapandi greinar og þar verða til spennandi og eftirsóknarverð störf sem við sjáum meðal annars endurspeglast í fjölgun fagstétta og fyrirtækja í hönnunargreinum.

Ég tel gríðarleg sóknarfæri til verðmæta- og atvinnusköpunar í hönnunargeiranum, þar er mannaauður og hugvit sem við getum virkjað til hagsbóta fyrir samfélagið allt, ekki síst með markvissri áherslu á aukna hönnunardrífna nýsköpun og þverfaglegt samstarf.

*Lilja D. Alfreðsdóttir*



## Meginmarkmið

- ◆ Bætt lífsgæði
- ◆ Aukin verðmætasköpun
- ◆ Vaxandi sjálfbærni

- I. Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr
- II. Hönnun sem breytingaafli
- III. Menntun framsækinnna kynslóða
- IV. Sjálfbær innviðaupbygging
- V. Kynning á íslenskri hönnun og arkitektúr

## I. Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr

### Markmið

Sterkara sjóðakerfi sem styður við fjölbættari nýsköpun

### Leiðir

- ◆ Efla Hönnunarsjóð og auka áherslu í úthlutunum sjóða á hönnunardrífna nýsköpun með sjálfbærar og samfélagsmiðaðar lausnir að leiðarljósi.
- ◆ Bæta aðgengi hönnunartengdra verkefna að samkeppnissjóðum.
- ◆ Greiða leið nýskapandi hönnunar- og arkitektúrverkefna að endurgreiðslum.

### Markmið

Öflugra stuðningskerfi sem styður við vöxt greinanna

### Leiðir

- ◆ Setja lög um hönnun og arkitektúr, þar sem heildarrámi um málefni þeirra er skýrður og þeim búin hagfelld skilyrði.
- ◆ Auka hlut hönnuða í úthlutun starfslauna listamanna.
- ◆ Skilgreina mælikvarða, og kortleggja hagræn áhrif og virðisauka hönnunar.

## II. Hönnun sem breytingaafli

### Markmið

Fjölbreytt notkun hönnunarhugsunar við úrlausn verkefna og flókinna áskorana

### Leiðir

- ◆ Tryggja aðkomu hönnuða og arkitekta að fyrstu skrefum ákvarðanatöku, meðal annars með setu fólks með hönnunarþekkingu í stefnumótandi nefndum og ráðum og val- og dómnefndum.
- ◆ Fela Miðstöð hönnunar og arkitektúrs viðtækara hlutverk við að leiða sértæk verkefni, til að mynda á sviðum hönnunardrífinnar nýsköpunar.

## III. Sjálfbær innviðaupbygging

### Markmið

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

### Leiðir

- ◆ Endurskoða Menningarstefnu í mannvirkjagerð og víkka út í samfélagslegri stefnu í breiðu samráði aðila úr stjórnkerfi og atvinnulífi.
- ◆ Auka áherslu á notendur og gæði í reglugerðum stjórnvalda um opinber innkaup og vægi hönnunargreina og þverfaglegra vinnubragða í opinberum útboðum og innkaupum.
- ◆ Kortleggja nauðsynlegar breytingar á reglugerðum og hvata til að innleiða hringrásarhagkerfi í mannvirkjagerð.
- ◆ Hlutfall fjármagns til opinberra framkvæmda og stuðnings við innviðaupbyggingu fari í rannsóknir og nýsköpun, sem undirbyggi starfsemi óháðs rannsóknarvettvangs sem stuðlað getur að nauðsynlegri umbreytingu í mannvirkjagerð.

## IV. Menntun framsækinnna kynslóða

### Markmið

Aukin þekkingarmiðlun og fjölbreytt námsframboð á sviðum hönnunar og arkitektúrs

### Leiðir

- ◆ Stuðla að auknu úrvali námskosta á sviði hönnunar.
- ◆ Skapa hvata til markvissrar samvinnu milli ólíkra fræðasviða háskóla og milli háskóla og atvinnulífs. Auka þverfaglega nálgun í menntun, rannsóknum og samstarfi.
- ◆ Tryggja aðgengi hönnuða og annarra, á sviði endurmenntunar og hönnunarhugsunar sem styður við fagþróun, verk- og tækniþekkingu hönnuða og arkitekta.
- ◆ Auka fræðslu og meðvitund um höfundarrétt og hönnunarvernd þar sem tekið er mið af sérstöðu og fjölbreyttu starfsumhverfi þeirra sem starfa að sjónlistum, og mikilvægi gagnsærrar samningsgerðar.
- ◆ Meta valkosti fyrir verndun, miðlun og rannsóknir á menningararfi íslensks arkitektúrs með hliðsjón af menningararfsstefnu.

## V. Kynning á íslenskri hönnun og arkitektúr

### Markmið

Hámarka sýnileika og meðvitund um íslenska hönnun og arkitektúr

### Leiðir

- ◆ Tryggja þátttöku Íslands í Feneýjatvíæringnum í arkitektúr.
- ◆ Efla kjarnastarfsemi Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs á sviðum kynningarmála, meðal annars með áherslu á:
  - 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.
  - Fjölbreytt kynningarstarf innanlands, meðal annars í samvinnu við Hönnunarsafn Íslands og Listaháskóla Íslands.
  - Möguleika íslenskra vöru- og fatahönnuða til þátttöku í erlendum fag- og viðskiptakynningum.
  - Eflingu Hönnunarverðlauna Íslands.
  - Möguleika miðstöðvarinnar til þátttöku í alþjóðlegum samstarfs- og kynningarverkefnum.

## Næstu skref

Lagt er upp með að stefnunni verði framfylgt með tveimur aðgerðaáætlunum. 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 mun vakta framvindu aðgerðanna.



Umhverfislegar og félagslegar áskoranir sem við glíum við í samtímanum kalla á breytt hugarfar og lifnaðarhætti 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 í heimi breytinga

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.

Með því að virkja fagþekkingu hönnuða og aðferðafræði hönnunar má hafa víðtæk jákvæð áhrif á þróun samfélagsins og lífsgæði til framtíðar. Hönnun sem aðferðafræði er ákveðinn lykill að því að nýta tækifærin sem felast í örum tæknibreytingum og stuðla að aukinni sjálfbærni.

### Framtíðarsýn

Aðferðafræði hönnunar og arkitektúrs er 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.

### 🌀 Hvað er hönnun?

Hönnun er stefnumótandi og gagnrýnin aðferð til að leysa verkefni eða áskoranir og skapa nýjar lausnir, aðferðir eða vörur. Hönnun er nýskapandi ferli þar sem tillit er tekið til virkni, félagslegra og menningarlegra þátta, fagurfræði og hagfræði. Góð hönnun setur þarfir notandans í forgrunn, er einföld, skiljanleg, hagkvæm og hefur listrænt gildi.

Leiðir að meginmarkmiðum stefnunnar um aukin lífsgæði og verðmætasköpun tengjast:

- ◆ Verðmætasköpun sem byggir á hönnun og arkitektúr
- ◆ Hagnýtingu hönnunar sem breytingaafli
- ◆ Menntun framsækinnna kynslóða
- ◆ Sjálfbærri innviðauppbýggingu
- ◆ Kynningu á íslenskri hönnun og arkitektúr

## 🏠 Hvað er hönnunarhugsun?

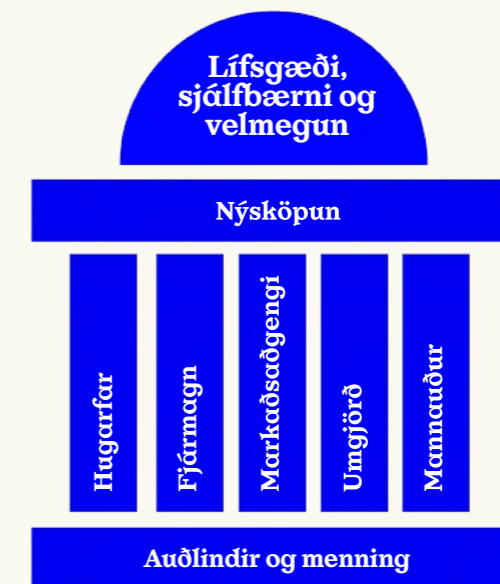
Hönnunarhugsun (e. *design thinking*) er aðferðafræði sem hönnuðir beita til þess að greina vandamál og leita lausna. Aðferðin byggist annars vegar á þverfaglegri þekkingu á viðkomandi áskorun og hins vegar á vinnuferli þar sem þarfir notenda, möguleikar tækni og kröfur um velgengi í viðskiptum eru samþættar.

Hönnunarhugsun nýtist á breiðum grunni, til að mynda í vöru- og þjónustuþróun en einnig í endurskoðun ferla og skipulagsheilda, svo sem hjá fyrirtækjum og stofnunum. Hönnunarhugsun nýtir sjónrænar aðferðir, markvissa endurgjöf og lærdóm af tilraunum. Fjölmargar skilgreiningar eru til á hugtakinu en það rekur upphaf sitt til ársins 1969.

## 🏠 Hvað er nýsköpun?

Nýsköpun breytir hugmyndum í verðmæti. 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 hönnunardrífinnar nýsköpunar en til að mynda getur nýsköpun einnig verið tækni-drifin eða viðskiptadrifin.



Það er innbyggt í hönnunarferli að móta hugmyndir og lausnir svo þær verði hagnýtari og meira aðlaðandi fyrir notendur – í því felst nýsköpun.

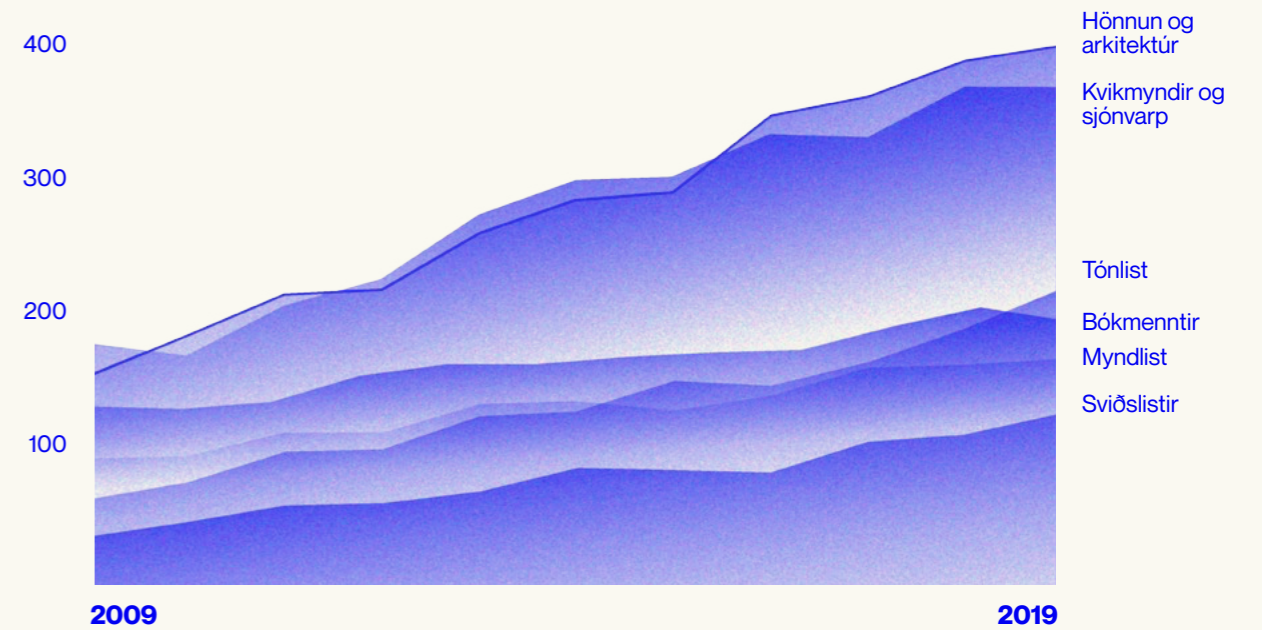
Unnið verður að fjölþættum framgangi stefnunnar með virkri samvinnu stjórnvalda og atvinnulífs eftir tveimur aðgerðaáætlunum fyrir árin 2023–2026 og 2027–2030.





# 400 rekstraraðilar

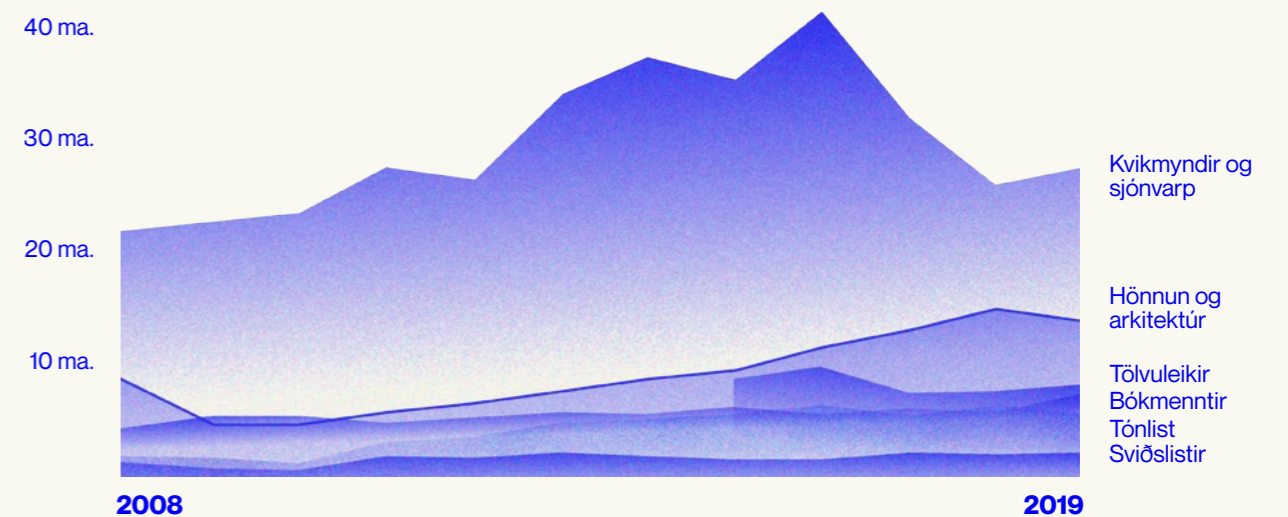
## Tvöföldun á 10 árum



Menningarvísar Hagstofunnar  
<https://visar.hagstofa.is/menningarvisar/rekstraraðilar>

# 14 milljarða rekstartekjur

## Þreföldun á 10 árum



Menningarvísar Hagstofunnar  
<https://visar.hagstofa.is/menningarvisar/rekstrartekjur>



|

Aukum  verðmæta-  
 sköpun   
sem  byggir  
á  hönnun  og  
 arkitektúr

# Nýstárlegar náttúrulaugar



Vök við Urriðavatn  
—  
Basalt arkitektar

# Nýstárlegar náttúrulaugar

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 velsældarsamfélagi framtíðarinnar.

## ■ 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 eftir tímabilum. 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.



# Hringrás hráefnis



Hilla  
—  
Plastplan

# Hringrás hráefnis

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, stuðla að því að fleiri fyrirtæki geti fengið endurgreiðslur vegna hönnunartengdrar vinnu og að byggja upp fjölþættara styrkjakerfi sem hvetur til fleiri tegunda nýsköpunar.

Til að bæta samkeppnisaðstæður fyrirtækja á sviði hönnunar á Íslandi er brýnt 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 snerta hönnunargreinar svo hægt sé að vinna með skilvirkum hætti að uppbyggingu þeirra, til að mynda með hliðsjón af fjölda starfandi í arkitektúr og hönnunargreinum, útflutningsverðmætum og áhrifum hönnunar á lífsgæði almennings.

Miðstöð hönnunar og arkitektúrs er mikilvægt hreyfiafl en eitt meginmarkmiða 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.



# Fjótandi slökun



Flothetta  
—  
Unnur Valdís  
Kristjánsdóttir

# Fjótandi slökun

Hlutverk miðstöðvarinnar hefur vaxið í takt við vöxt hönnunargreina undanfarinn áratug en mörg ný sóknarfæri felast í því að víkka út starfsemi hennar til að efla hönnun sem breytingaafi víðar í samfélaginu.

## **Markmið**

Sterkara sjóðakerfi sem styður við fjölpættari nýsköpun

## **Leiðir**

- ◆ Efla Hönnunarsjóð Íslands og auka áherslu í úthlutunum sjóða á hönnunardrífna nýsköpun með sjálfbærar og samfélagsmiðaðar lausnir að leiðarljósi.
- ◆ Bæta aðgengi hönnunartengdra verkefna að stuðningi úr samkeppnissjóðum.
- ◆ Greiða leið nýskapandi hönnunar- og arkitektúrverkefna að endurgreiðslum.

## **Markmið**

Öflugra stuðningskerfi sem styður við vöxt greinanna

## **Leiðir**

- ◆ Setja lög um hönnun og arkitektúr þar sem heildarramma um málefni þeirra er skýrður og þeim búin hagfelld skilyrði.



# Óraviddir ímyndunarafls



EVE Online  
CCP Games

# Óraviddir ímyndunarafls

- ◆ Auka hlut hönnuða í úthlutun starfslauna listamanna.
- ◆ Skilgreina mælikvarða og kortleggja hagræn áhrif og virðisauka hönnunar.

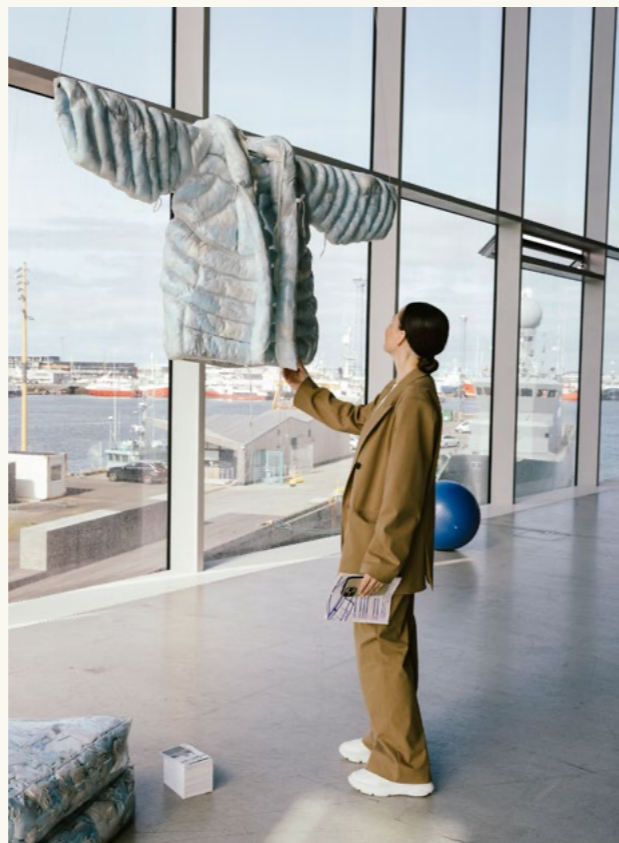
## Mikilvægi hugverkaréttar

Hugverk eru afrakstur frumlegrar hugsunar sem búið er að útfæra og koma á áþreifanlegt form. Þau eru einn mikilvægasti drifkraftur atvinnuþróunar og hagrænnar velsældar samfélaga en verndun slíkra réttinda skiptir lykilmáli fyrir samkeppnishæfni og verðmætasköpun.

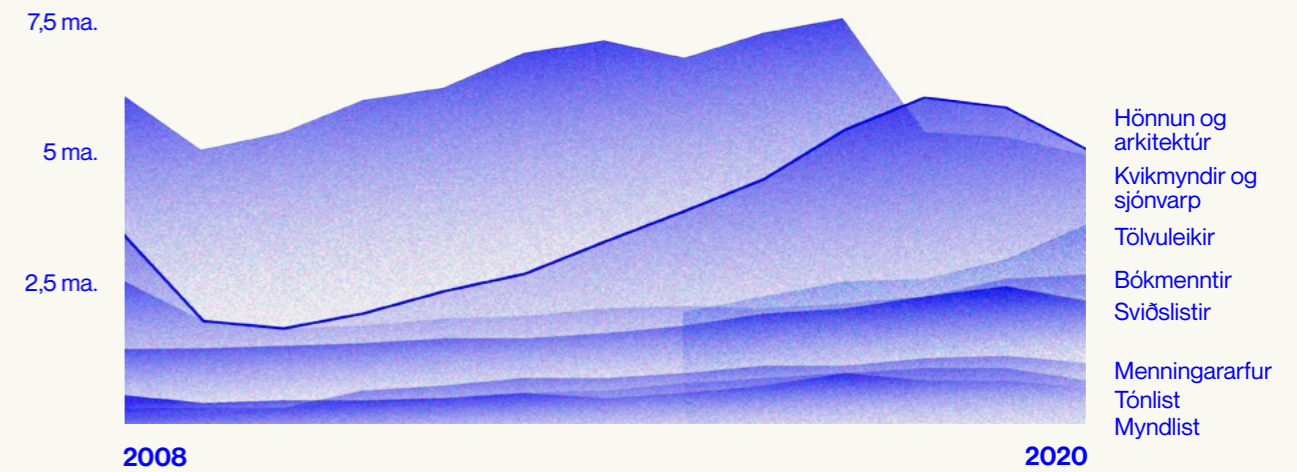
Til hugverkaréttinda teljast meðal annars vörumerki, einkaleyfi vegna tæknilegra uppfinninga, hönnunarvernd og höfundarréttur. Höfundarrétt þarf ekki að skrá en til þess að hugverkaréttindi á sviði iðnaðar fái stöðugt viðurkennd þarf almennt að skrá þau hjá Hugverkastofu.

Hagnýting hönnunar þarf að vera byggð á sanngirni, jafnræði og gagnsæi. Mikilvægt er að auka meðvitund og virðingu fyrir sköpun og réttindavörðu efni og tryggja að fræðsla um hönnunarvernd og höfundarrétt taki mið af sérstöðu og fjölbreyttu starfsumhverfi hönnuða og arkitekta.





## 5 milljarða launasumma árið 2020



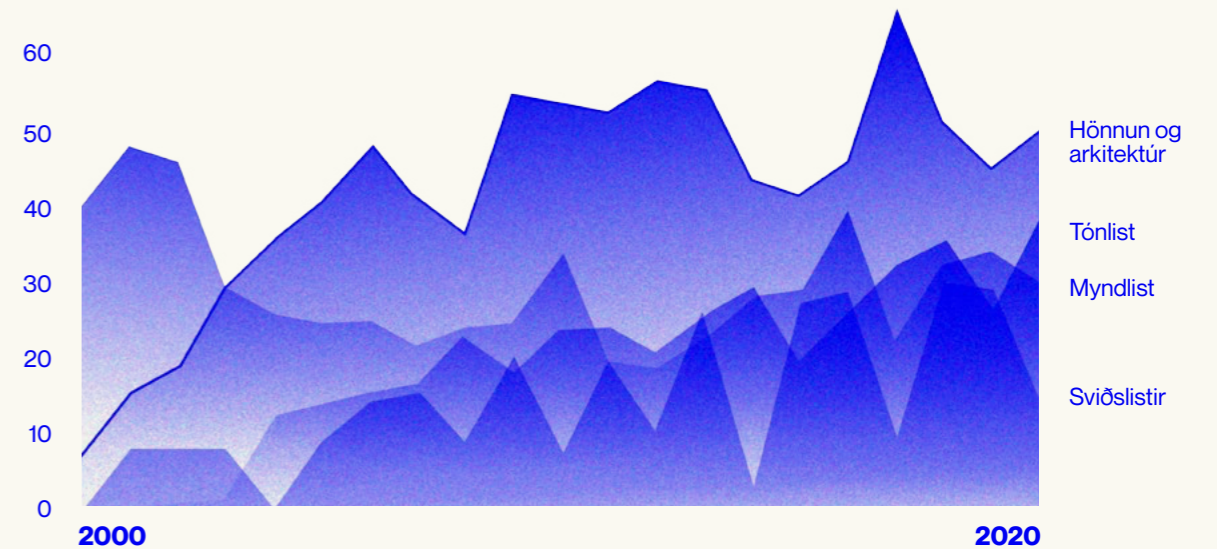
Menningarvísar Hagstofunnar  
<https://visar.hagstofa.is/menningarvisar/launasumma>

## 4.500 hönnuðir starfandi á Íslandi

skv. Nordic Design Resource 2018

<http://nordicdesignresource.com/>

## 500 útskrifaðir hönnuðir og arkitektar frá LHÍ á 10 árum





||

Virkjum  hönnun  
 sem   
 breytingaafli  
í  samfélaginu

# Endurhugsun fataiðnaðar



Shape.Repeat  
Valdís Steinarsdóttir

# Endurhugsun fataiðnaðar

Hagnýting hönnunar er vaxandi þáttur í þróun og nýsköpun fjölda fyrirtækja og stofnana og sum nágrannalönd okkar hafa náð eftirtektarverðum árangri með hönnunardrifinni nýsköpun innan síns stjórnkerfis.

Víða 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.

Liður í hagnýtingu hönnunar er að hönnuðir og arkitektar komi sem fyrst að verkefnum. Í því samhengi er áriðandi 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 sjálf-sagður 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 og nýta aðferðafræði hennar betur í opinberum útboðum og innkaupum, bæði þegar kemur að framleiddum vörum og þjónustu.



# Hreyfian hugmynda



Stefnumótun  
Miðstöð hönnunar og  
arkitektúrs

# Hreyfiafl hugmynda

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. Leið stjórnvalda til þess að hraða stafrænum umskiptum er meðal annars verkefnið Stafrænt Ísland en hlutverk þess er að gera opinbera þjónustu notendavænni með innleiðingu stafrænna lausna. Sum núgildandi 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.

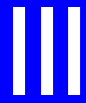
## Markmið





Fjölbreytt notkun hönnunarhugsunar við úrlausn verkefna og flókinna áskorana

## Leiðir

- ◆ Tryggja aðkomu hönnuða og arkitekta að fyrstu skrefum ákvarðanatöku, meðal annars með þátttöku fólks með hönnunarþekkingu í stefnumótandi nefndum og ráðum og val- og dómnefndum.
- ◆ Fela Miðstöð hönnunar og arkitektúrs víðtækara hlutverk við að leiða sértæk verkefni, til að mynda á sviðum hönnunardriffinna nýsköpunar.





Stuðlum  að  
 sjálfbærri  
innviðá-   
 uppbyggingu

# Samspil fyrir skynfæri



Retreat hótél  
Bláa lónið  
—  
Basalt arkitektar og  
Design Group Italia

# Samspil fyrir skynfæri

Arkitektúr snertir líf okkar allra og hefur rík áhrif á lífsgæði, bæði þegar horft er til bygginga og almannarýmis. Með frekari stefnumörkun um málefni arkitektúrs sýna stjórnvöld fordæmi varðandi gæði, aðgengi, endingu og menningarlegt mikilvægi byggingarlistar þá og nú.

Mikilvægur liður í því er að endurskoða Menningarstefnu í mannvirkjagerð frá árinu 2014, víkka sjónarhorn hennar og skilgreina aðgerðir til þess að virkja áherslur heildstæðrar samfélagsstefnu í mannvirkjagerð í stjórnkerfi og atvinnulífi.

Huga þarf að heildrænni stefnumótun um hönnun innviða og mannvirkja með aukna sjálfbærni, gæði og bætta lýðheilsu að leiðarljósi og byggja upp öflugt þverfaglegt rannsóknarumhverfi fyrir fagfólk í arkitektúr, hönnunar- og byggingargreinum. Slík stefnumótun kallar á að virkja breiðan hóp hagsmunaaðila 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, félagslega, menningarlega, tæknilega og umhverfislega þætti mannvirkjagerðar.



# Skipulag sem dafnar



Efstaleiti  
Arkþing

# Skipulag sem dafnar

Innviðir takmarkast ekki við manngert umhverfi og geta verið af ýmsum toga, meðal annars tæknilegir og félagslegir. Hönnunarhugsun og sérþekking hönnuða getur komið að góðum notum við þróun, viðhald og uppbyggingu þeirra.

## Hönnun fyrir alla

Markmið algildrar hönnunar (e. *design for all / universal design*) er að skipuleggja og framleiða vörur, byggingar og umhverfi þannig að það gagnist sem flestum og að sem mestu leyti. Algild hönnun á einnig við um þjónustu, þar með talið við hönnun og útfærslu upplýsinga- og samskiptaþjónustu. Með algildri hönnun er komið til móts við margbreytileika og ólíkar þarfir notenda.

Algild hönnun er byggð á gildum um jafnræði og jafna möguleika til þátttöku í samfélaginu. Áður beindust áherslur algildrar hönnunar fyrst og fremst að manngerðu umhverfi en í auknum mæli er nú einnig litið til félagslegs umhverfis, stefnumótunar, verklags og viðhorfa.

Aukin sjálfbærni í mannvirkjagerð og annarri innviða-uppbyggingu kallar á innleiðingu hringrásarhugsunar og aukna áherslu á notendur, gæði og líftíma bygginga, meðal annars 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 fagleg samkeppnis- og útboðsferli verkefna taki mið af því.



# Auðsótt leiðsögn



Vegrún  
Kolofón og co.

# Auðsótt leiðsögn

## Morrkmið

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

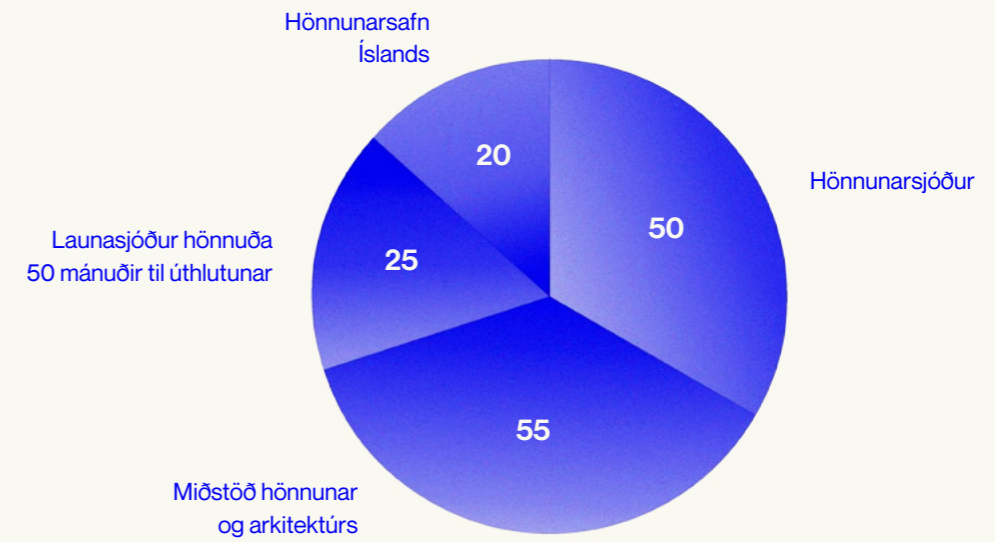
## Leiðir

- ◆ Endurskoða Menningarstefnu í mannvirkjagerð og víkka hana út í samfélagslegri stefnu í breiðu samráði aðila úr stjórnkerfi og atvinnulífi.
- ◆ Auka áherslu á notendur og gæði í reglugerðum stjórnvalda um opinber innkaup og vægi hönnunargreina og þverfaglegra vinnubragða í opinberum útboðum og innkaupum.
- ◆ Kortleggja nauðsynlegar breytingar á reglugerðum og hvata til innleiðingar hringrásarhagkerfis í mannvirkjagerð.
- ◆ Skilgreint hlutfall fjármagns til opinberra framkvæmda og stuðnings við innviðauppbyggingu fari í rannsóknir og nýsköpun, sem undirbyggi starfsemi óháðs miðlægs rannsóknarvettvangs sem stuðlað getur að nauðsynlegri umbreytingu í mannvirkjagerð.

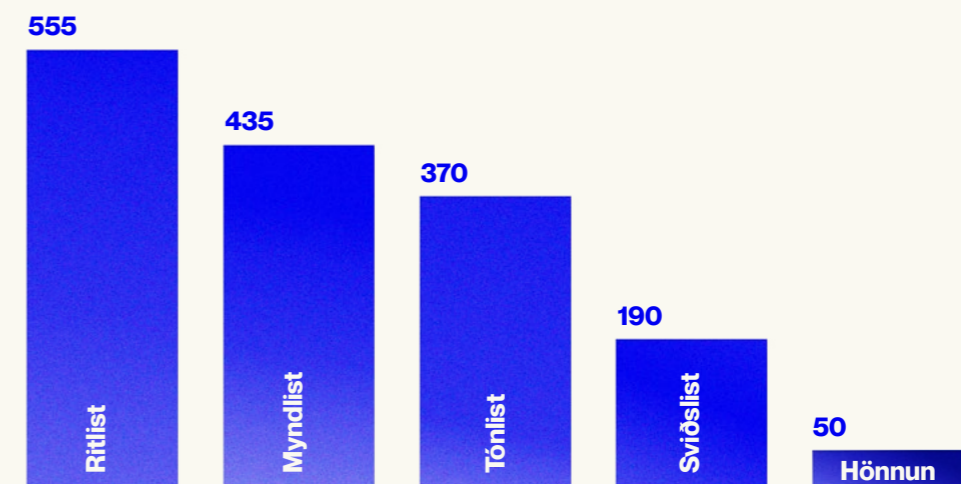




# Opinber framlög til hönnunar / arkitektúrs samtals 150 milljónir árið 2022



# Listamannaáun úthlutaðir mánuðir 2022



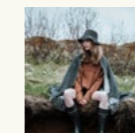
IV

Tryggjum



menntun

framsækinna



kynslóða





# Gagnvirk miðlun



Orka til framtíðar  
Gagarín

# Gagnvirk miðlun

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.

Önnur mikilvæg stoð er Hönnunarsafn Íslands sem er eina safnið hér á landi sem safnar, varðveitir, miðlar, tekur þátt í rannsóknum á og heldur sýningar á íslenskri hönnun.

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

# Hugkvæmar lausnir



Skrifstofurými  
STÁSS Arkitektar

# Hugkvæmar lausnir

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

Leiðir til þess að efla meðvitund og auka skilning á aðferðafræði hönnunar eru meðal annars fólgnar 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 þar sem megináhersla er lögð á hönnun og arkitektúr. Jákvætt er að sem flestir nemendur öðlist verkþekkingu og skilning á aðferðafræði hönnunarhugsunar, ólíkum tegundum hönnunar og tengslum hennar við nýsköpun, slíkt kallast skýrt á við grunnþætti gildandi aðalnámskráa leik-, grunn- og framhaldsskóla um sköpun, læsi og sjálfbærni.

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



# Snjallhringur stýrir hljóði



# Snjallhringur stýrir hljóði

Wave bringur  
Genki Instruments

## Markmið

Aukin þekkingarmiðlun og fjölbreytt námsframboð á sviðum hönnunar og arkitektúrs

## Leiðir

- ◆ Stuðla að auknu úrvali námskosta á sviði hönnunar, svo sem stafrænnar hönnunar, upplifunarhönnunar, þjónustuhönnunar og viðmótshönnunar auk handverks- og verkunnáttu.
- ◆ Skapa hvata til markvissrar samvinnu milli ólíkra fræðasviða háskóla og milli háskólastofnana og atvinnulífs, til dæmis á sviðum hönnunar og tölvunarfræði eða viðskipta, verkfræði, mannfræði, umhverfis- og auðlindafræði og stjórnunar. Auka þverfaglega nálgun í menntun, rannsóknum og samstarfi.
- ◆ Tryggja aðgengi hönnuða og annarra, á sviði endurmenntunar og hönnunarhugsunar sem styður við fagþróun, verk- og tækniþekkingu hönnuða og arkitekta.

# Það sem lokkar



SAND eyrnalokkur  
—  
AURUM

# Það sem lokkar

- ◆ Auka fræðslu og meðvitund um höfundarrétt og hönnunarvernd þar sem tekið er mið af sérstöðu og fjölbreyttu starfsumhverfi þeirra sem starfa að sjónlistum, svo sem hönnuða og arkitekta, og mikilvægi gagnsærrar samningsgerðar.
- ◆ Meta valkosti fyrir verndun, miðlun og rannsóknir á menningararfi íslensks arkitektúrs með hliðsjón af menningararfsstefnu.

## 📖 STEM eða STEAM?

STEM er hugtak yfir raungreinar: vísindi, tækni, verk- og stærðfræði. Nám í STEM-greinum þjálfar fólk til að beita vísindalegum og tæknilegum aðferðum við lausn vandamála.

Til þess að hámarka ávinning af vísindalegri tækniþekkingu leggja samfélög í auknum mæli áherslu á fjölþættari menntun og aukna þverfaglega samvinnu. Því færast í vöxt að fremur sé vísað til STEAM-greina þar sem A-ið stendur fyrir hugvísindagreinar: sköpun, listgreinar og hönnun.



V

Hámörkum  
sýnileika   
 íslenskrar  
hönnunar  og  
 arkitektúrs

# Nýsköpun í næstum öld



Alfred  
66°Norður

# Nýsköpun í næstum öld

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 meðal annars staðið fyrir fjölda verkefna sem stuðlað hafa að sýnileika og umræðu, svo sem HönnunarMars, DesignTalks og Hönnunarverðlaunum Íslands. Listaháskóli Íslands hefur staðið fyrir fræðslu og kynningu gegnum fjölbreytt verkefni og viðburði og Hönnunarsafn Íslands gengst fyrir metnaðarfullum sýningum. Þá hafa mörg íslensk fyrirtæki vakið athygli á gildi og mikilvægi hönnunar fyrir sína framleiðslu og þjónustu.

Verkefni Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs hafa vakið athygli víða erlendis og þykja áhugaverð og jafnvel til fyrirmyndar enda eru áherslur í starfi miðstöðvarinnar óvenjubreiðar 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.



# Tímalaus formfræði



Kjarvalsstóll  
Sveinn Kjarval

# Tímalaus formfræði

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

## **Markmið**

Hámarka sýnileika og meðvitund um íslenska hönnun og arkitektúr

## **Leiðir**

- ◆ Tryggja þátttöku Íslands í Fenejvatvíæringnum í arkitektúr.
- ◆ Efla kjarnastarfsemi Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs á sviðum kynningarmála, meðal annars með áherslu á:
  - 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.
  - Fjölbreytt kynningarstarf innanlands, meðal annars í samvinnu við Hönnunarsafn Íslands og Listaháskóla Íslands.
  - Möguleika íslenskra vöru- og fatahönnuða til þátttöku í erlendum fag- og viðskiptakynningum.
  - Eflingu Hönnunarverðlauna Íslands.
  - Möguleika miðstöðvarinnar til þátttöku í alþjóðlegum samstarfs- og kynningarverkefnum.



## Fagþópar

Arkitektafélag Íslands  
Félag íslenskra landslagsarkitekta  
Félag húsgagna- og innanhússarkitekta  
Félag íslenskra teignara  
Fatahönnunarfélag Íslands  
Félag vöru- og iðnhönnuða  
Félag íslenskra gullsmiða  
Leirlistafélag Íslands  
Félag leikmynda- og búningahöfunda  
Stafrænir hönnuðir  
Þjónustuhönnuðir  
Textilfélagið

## Stjórnvöld

Menningar- og viðskiptaráðuneytið  
Háskóla-, nýsköpunar- og iðnaðaráðuneyti  
Innviðaráðuneyti  
Umhverfis-, orku- og loftslagsráðuneyti  
Önnur ráðuneyti

## Atvinnulíf

Hönnunarstúdíó  
Arkitektastofur / SAMARK  
Fatahönnunarfyrirtæki  
Vöruhönnunarfyrirtæki  
Auglýsingastofur / SÍA  
Stafrænir hönnunarstofur  
Þjónustuhönnunarstofur  
Hönnunarhús  
Fyrirtæki sem byggja á hönnuðum vörum eða þjónustu

# Vistkerfi hönnunar og arkitektúrs

## Sjóðir

Hönnunarsjóður  
Starfslaun hönnuða  
Tækniþróunarsjóður  
Nýsköpunarsjóður námsmanna  
Askur, mannvirkjarannsóknarsjóður  
Loftslagssjóður  
Innviðasjóður  
Norrænir sjóðir  
Evrópusjóðir

## Starfs- umhverfi

Miðstöð hönnunar og arkitektúrs  
Íslandsstofa  
Samtök skapandi greina  
Bandalag íslenskra listamanna  
Samtök iðnaðarins  
Samtök atvinnulífsins  
Handverk og hönnun

## Söfn

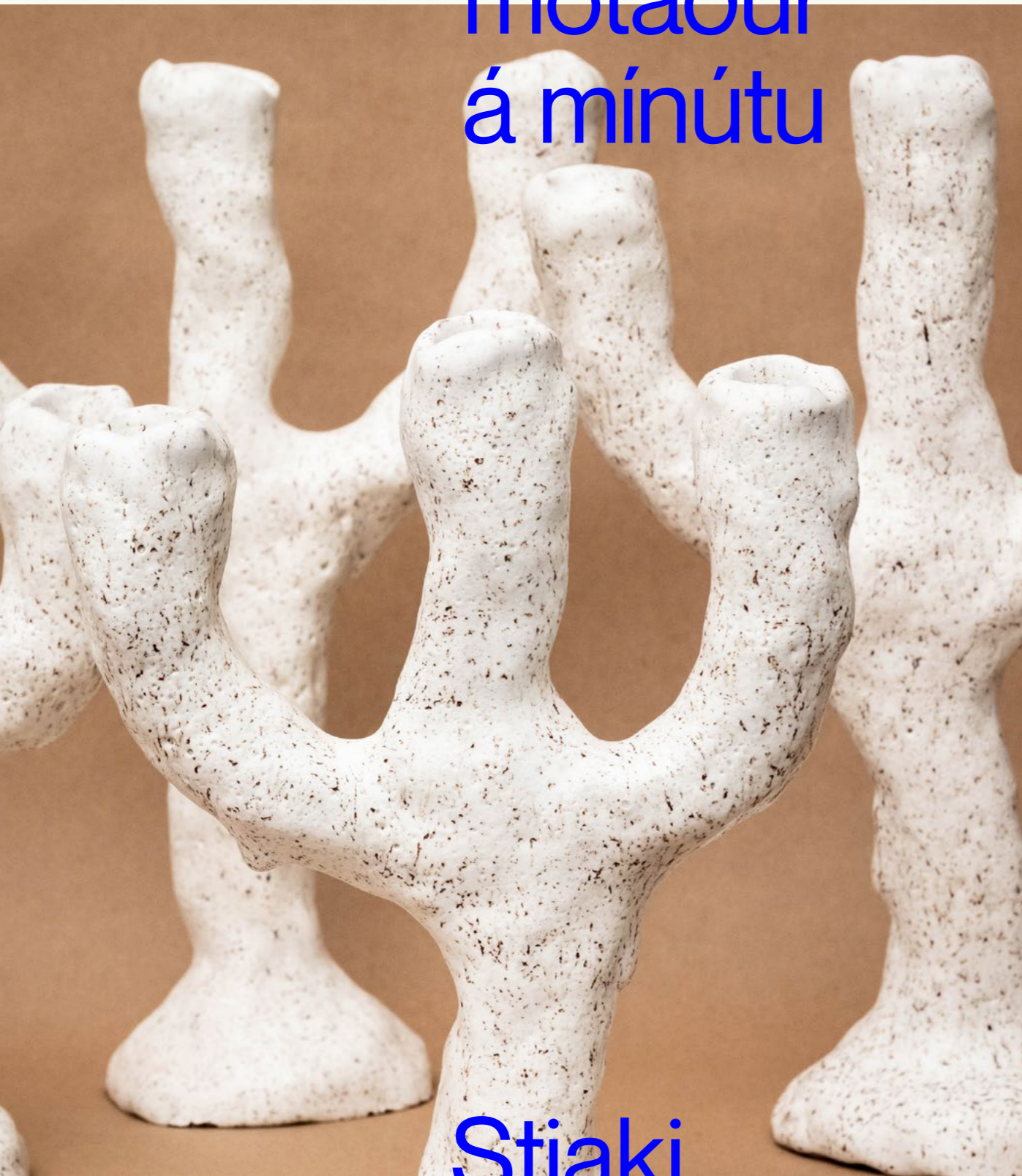
Hönnunarsafn Íslands  
Þjóðminjasafn Íslands  
Ýmis söfn og setur

## Menntun

Listaháskóli Íslands  
Háskóli Íslands  
Háskólinn í Reykjavík  
Háskólinn á Bifröst  
Myndlistaskólinn í Reykjavík  
Myndlistaskólinn á Akureyri  
Myndlistaskóla Kópavogs  
Tækniskólinn  
Ýmsir framhaldsskólar  
Ýmsir fræðsluaðilar á sviðum endurmenntunar



# Stjaki mótaður á mínútu



Mínústjaki  
—  
Studio Flétta

# Stjaki mótaður á mínútu

## Samspil við aðra stefnumótun

Áherslur í stefnu í málefnum hönnunar og arkitektúrs taka mið af stefnumörkun stjórnvalda í samhengi við heimsmarkmið Sameinuðu þjóðanna. Markmiðin 17 eru samþætt milli þriggja stoða sjálfbærrar þróunar: hinnar efnahagslegu, félagslegu og umhverfislegu.

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





# Koltrefja- gervilimir



Cheetah gervilimir  
Össur

# Koltrefja- gervilimir

## Meðal undirmarkmiða sem unnið er að eru:

- » 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. [4.4]
- » 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. [8.8]
- » 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. [8.9]
- » Þróaðir 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. [9.1]
- » Stutt verði við jákvæð efnahags-, félags- og umhverfisleg tengsl milli þéttbýlis, þéttbýlla svæða í borgarjaðri og dreifbýlissvæða með því að styrkja áætlanir um byggðaðróun á landsvísu og innan svæða. [11A]



# Náttúran sem viðskiptavinur

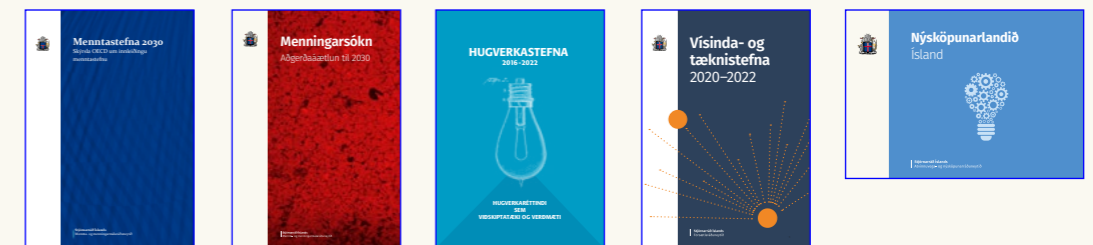


Saxból  
Landslag ehf.

# Náttúran sem viðskiptavinur

- » Stuðlað verði að sjálfbæru verklagi við opinber innkaup í samræmi við innlenda stefnu og forgangsröðun. [12.7]
- » 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. [17.17]

Stefnumótun í málefnum hönnunar og arkitektúrs hefur einnig tengsl við aðgerðaáætlunina Menningarsókn, stefnu ríkisins í nýsköpun — Nýsköpunarlandið, Vísinda- og tæknistefnu 2020–2022, aðgerðaáætlun Menntastefnu til ársins 2030 og Hugverkastefnu.

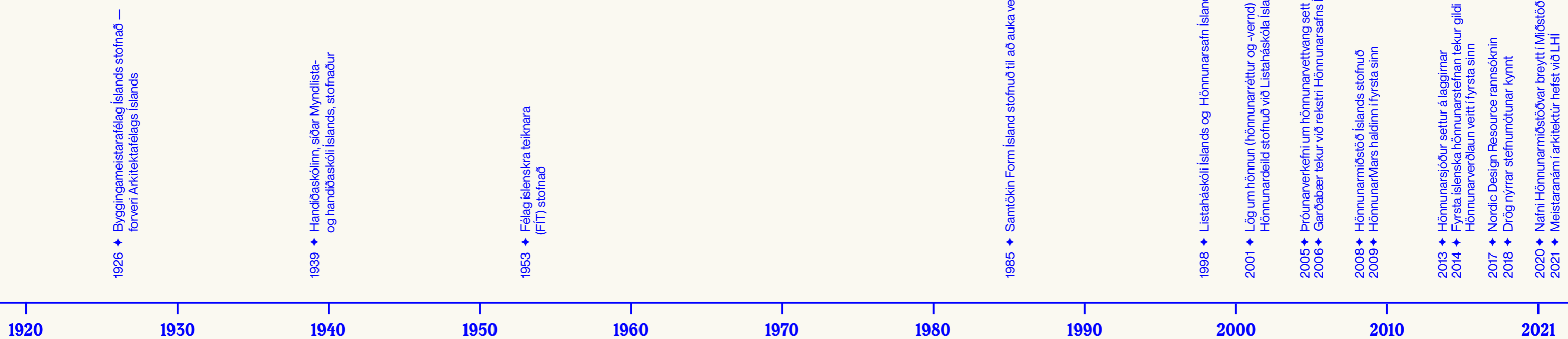




## Vinnsluferli og þátttakendur

Stefna þessi byggir 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 og niðurstöðum stefnumóts Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs sem fram fór í júní 2021. Drög voru kynnt í Samráðsgátt sumarið 2022.

Innlegg í stefnumótunarvinnuna var einnig fræðsluferð um málefni hönnunargreina sem menningar- og viðskiptaráðherra fór í til Kaupmannahafnar og Óslóar í apríl 2022 ásamt fulltrúum Miðstöðvar hönnunar og arkitektúrs, atvinnulífs og Íslandsstofu. Þá var boðað til vinnufundar um verkefnið þann 31. maí 2022 þar sem fjölbreyttur hópur hagsmuna- og fagaðila úr hönnunargreinum, menntakerfi, félagasamtökum og stjórnkerfi kom saman til að rýna áherslusvið, móta tillögur að aðgerðum og forgangsraða þeim og skilgreina hindranir.





# Hlýjan þá og nú



# Hlýjan þá og nú

2022 Collection  
MAGNEA

## Myndaskrá

Bls.	Myndefni	Rétthafi ljósmyndar   Ljósmyndari
18	Vök við Urriðavatn	Basalt arkitektar   Aleksandra Stanik
20	Hilla, Plastplan	Björn Steinar Blumenstein   Björn Steinar Blumenstein
22	Flothetta	Unnur Valdís Kristjánsdóttir   Gunnar Svanberg
26	EVE Online	CCP Games   CCP Games
30	Shape. Repeat	Valdís Steinarsdóttir   Axel Sigurðarsson
32	Stefnumótun	Miðstöð hönnunar og arkitektúrs
36	Retreat hótél, Bláa lónið	Basalt arkitektar & Design Group Italia   Ragnar Th. Sigurðsson / Arctic Images
38	Efstaleiti	Arkþing   Christopher Lund
40	Vegrún	Kolofon og co.   Axel Sigurðarsson
42	Jöklasýning	Gagarín   Ragnar Th. Sigurðsson
48	Skrifstofurými	STÁSS Arkitektar   Axel Sigurðarsson
50	Wave hringur	Genki Instruments   Ketchup Creative
20	Sand eyrnalokkur	AURUM   Magnús Andersen
56	Alfreð	66°Norður   Ari Magg
58	Kjarvalsstóll	Epál   Gunnar Sverrisson
62	Minútustjaki	Studio Flétta   Sunna Ben
64	Cheetah gervilímur	Össur   Golli (Kjartan Þorbjörnsson)
66	Saxhóll	Landslag ehf.   Þráinn Hauksson
70	2022 Collection	MAGNEA   Studio Fræ

Myndir frá HönnunarMars, Miðstöð hönnunar og arkitektúrs og Hönnunarsafni Íslands: M Studio Reykjavík, Aldís Pálsdóttir, Ragna M. Guðmundsdóttir, Lilja Jóns, Sebastian Ziegler og Vigfús Birgisson. Mynd af ráðherra: Sigtryggur Ari.

Stefna hönnunar og arkitektúrs til 2030

Útgefandi: Menningar- og viðskiptaráðuneyti

Hönnun: Arnar&Arnar.

