

DESIGN - EEN BASISLES voortgezet onderwijs



Design - een basisles

Deze basislesbrief Design geeft achtergrondinformatie over design in het algemeen en design in Eindhoven in het bijzonder. Voor docenten in het voortgezet onderwijs hebben we hiermee het vooronderzoek al uitgevoerd.

De informatie is verwerkt tot een digitale designles (in prezi) die in de klas gegeven kan worden als algemene introductie op design of bijvoorbeeld ter voorbereiding op de Dutch Design Week of op een designproject.

De les kan in één lesuur gegeven worden, maar ook naar eigen inzicht worden aangevuld of uitgebreid.

Bij de informatie in deze lesbrief worden voorbeelden genoemd; het bijbehorende beeldmateriaal staat in de presentatie. Het is uiteraard mogelijk om hier tijdens de les een selectie uit te maken of om zelf aanvullende voorbeelden erbij te zoeken - passend bij een eigen thema of designopdracht.

De prezi-presentatie vindt u online:

I. Op cultuurstation.nl (zie aanbod).

II. Op prezi.com vindt u onder Cultuur Station (met spatie) de digitale designles.

1. Wat is design?

Definitie en verschillende verschijningsvormen

Design is probleemoplossend denken en onze omgeving vormgeven. De invloed van design op ons dagelijks leven is enorm: alles om je heen is door iemand bedacht en vormgegeven. Design is niet zomaar uit de lucht komen vallen. Alle opkomende beschavingen hebben zich bezig gehouden met vormgeving. De vormen en structuren van voorwerpen als keramiek, gereedschap, kleren en meubels zijn tien, twintig of zelfs wel honderd generaties geleden bepaald.

Ontwikkeling

De ontwikkeling van industriële vormgeving was een gevolg van de industriële revolutie in de negentiende eeuw, toen werd overgeschakeld van ambachtelijke vervaardiging (elk stuk was uniek) naar serie- of massaproductie. De film *Modern Times* met Charlie Chaplin, geeft een mooi en komisch beeld van de veranderingen die destijds plaatsvonden.

Een gebruiksvoorwerp werd zo ontworpen dat het eenvoudig kon worden gereproduceerd, het liefst zo goedkoop mogelijk en in grote aantallen. Massaproductie is gepopulariseerd door Henry Fords T-Ford, aan het begin van de twintigste eeuw.

Massaproductie gebruikt vaak een lopende band en transportbanden om producten naar werknemers te verplaatsen, die gespecialiseerd zijn in het uitvoeren van één bepaalde taak in het productieproces of de productie is geautomatiseerd. Een koffiezetapparaat van Philips is een modern voorbeeld daarvan.

Design stond destijds voor functioneel, efficiënt en daarbij aangenaam om naar te kijken. Het beantwoordde aan een concrete vraag vanuit de markt of loste een probleem op. Niets meer, niets minder.

Maar rond het begin van de eenentwintigste eeuw hebben ontwerpers zich losgemaakt van de wetten van de industriële productie. Ze buigen zich ook over voorwerpen die zich niet eindeloos laten re-

produceren en in steeds kleinere oplage vervaardigd kunnen worden. Deze voorwerpen vervaardigen ze vervolgens ook het liefst helemaal zelf, in hun eigen werkplaats. Daarbij laten ze zich niet meer alleen inspireren door experimentele materialen en innovatieve productietechnieken, maar ook door traditionele ambachten en beeldende kunst. Deze *limited editions* zijn zelfs *signed* en *numbered*, alsof het gaat om zeldzame zeefdrukken van Picasso. Deze objecten zijn niet altijd meer te koop in winkels maar worden aangeboden aan een select publiek, zoals in galeries en musea.

Anno 2014 is design ook het stoere handwerk, liefst voorzien van een conceptuele diepgang of een kritisch statement. Een stoel is er niet meer alleen om op te zitten maar ook om over na te denken of een verhaal te vertellen. Design gaat tegenwoordig dus niet meer alleen om gebruiksvoorwerpen. Daan Roosegaarde: 'Hou op met spullen maken en ga aan de slag met de toekomst'. Het is altijd sterk gekoppeld aan maatschappelijke ontwikkelingen en een doorlopend proces van innovatief ontwerp, materiaalkeuze, productieproces, verkoop (marketing) en gebruik door de consument.

Design is een heel breed vakgebied: van industrieel- of productdesign (*paper table* van Scholten & Baijings) en grafische vormgeving (postzegel van Studio Job), tot fashiondesign (Viktor & Rolf), interieurdesign (Maarten Baas: 'Handwerk, karakter; het moet vooral leuk zijn om te maken' en Piet Hein Eek). Of architectuur (het Holland Paviljoen voor de wereldtentoonstelling in Shanghai 2010, van John Körmeling), gamedesign, social design (Studio Roosegaarde), bio-design, mediadesign, fooddesign (van Katja Gruijters) en nog vele andere vormen.

In de prezi-presentatie staan de volgende voorbeelden:

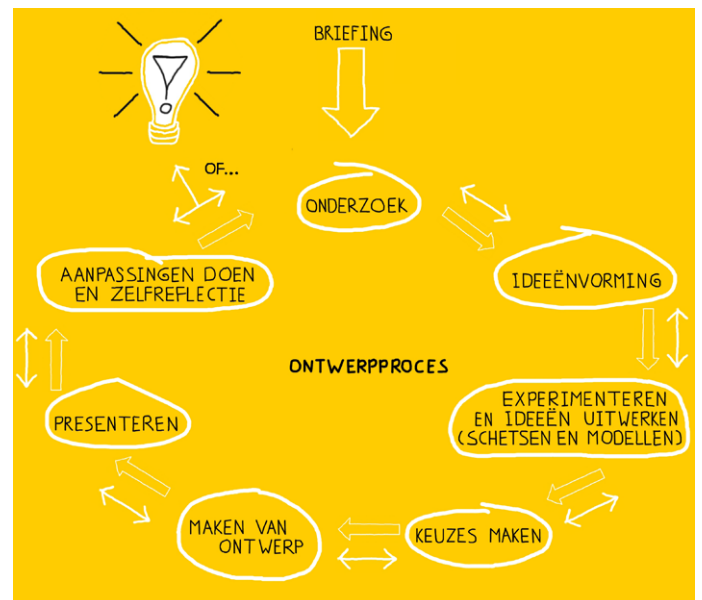
- Voorbeeld 0: Productielijn T-Ford
- Voorbeeld 1: Een videofragment over Dutch Design op [YouTube](#)
- Voorbeeld 2: Paper table, productdesign door Scholten & Baijings
- Voorbeeld 3: Postzegelontwerp, grafische vormgeving door Studio Job
- Voorbeeld 4: Mode-ontwerp door Viktor & Rolf
- Voorbeeld 5: Smoke chair, interieurdesign door Maarten Baas ('Het moet vooral leuk zijn om te maken.')
- Voorbeeld 6: Sloophouten kast, interieurdesign door Piet Hein Eek
- Voorbeeld 7: Nederlands Paviljoen, architectuur door John Körmeling
- Voorbeeld 8: Social design
- Voorbeeld 9: Fooddesign door Katja Gruijters

2. Het ontwerpproces

Het ontwerpproces bestaat veelal uit onderzoek en *divergent* denken. Divergent denken betekent een vraag of probleem op verschillende manieren interpreteren en veel mogelijke antwoorden of oplossingen zien. Je begint als ontwerper niet meteen aan het eindresultaat!

De ontwerper start met de briefing van een opdrachtgever of vanuit een persoonlijke ideologie of drijfveer. Dan start onderzoek en ideevorming. Daarna gaat hij experimenteren en bepaalde ideeën uitwerken in schetsen en modellen. Dan kunnen er keuzes worden gemaakt, ook in overleg met de opdrachtgever of klant, om het ontwerp te gaan uitvoeren. Naast het maken van het ontwerp is het presenteren belangrijk. De ontwerper moet zijn of haar gedachtegang en intuïtie overtuigend overbrengen aan de opdrachtgever. Ontwerpen is een continu proces van (zelf)reflectie toepassen.

Ontwerpduo Scholten & Baijings: "Tijdens het ontwerpproces komen wij ook op ideeën. Zo is onze Paper Porcelain-collectie ontstaan. Aanvankelijk wilden we die kopjes rond maken. Door onze ateliermethode moesten we daarvoor het karton insnijden. Zo ontstond de veelhoekige vorm die óók heel mooi bleek te zijn. Dat krijg je dan cadeau. We zeiden toen: dit kartonnen model is al heel mooi. Je kunt het niet gebruiken, maar je zou het willen gebruiken. Als we deze modellen nou eens letterlijk vertalen naar een porseleinen kopje?"



© Dafne Wieggers

In de prezi-presentatie staat het volgende voorbeeld:

- Voorbeeld 10: [klik op deze link](#)
In deze video is het designproces te zien van Maarten Schenkeveld: 'Eén dag, één idee, één object'. Met textiel en folies als flexibele mal krijgt de vloeibare grondstof zijn uiteindelijke vormgeving. Een vormgeving waarbij het materiaal zijn vrijheid krijgt om zijn eigen weg te vinden.

3. Schets van een ontwerper

Een ontwerper geeft op een creatieve manier vorm aan ideeën en oplossingen voor vraagstukken en problemen in de samenleving. De ontwerper is een kameleon; hij of zij kan een kunstenaar-vormgever zijn (die ontwerpt vanuit zijn eigen expressie), een ondernemer, een ergonom (die een stoel ontwerpt voor mensen met rugklachten) of zelfs milieubeschermer (brengt buurtbewoners bij elkaar om meer groen in de straat te creëren). Een ontwerper zal altijd innovatief en oplossingsgericht te werk gaan en brede verbanden leggen. Een voorbeeld hiervan is Daan Roosegaarde die een lichtgevend fietspad ontworpen heeft. Met 'lichtsteentjes' zijn patronen in het pad gemaakt die overdag door zonne-energie opladen en 's avonds lichtgeven.

Ontwerpers denken verder, schetsen, analyseren, maken tekeningen of maquettes, en spitsen zo hun ideeën toe. Maar ze zijn vooral in staat om **op een andere manier te kijken**. Een mooi voorbeeld staat op de website van de Franse ontwerper Pierre Lota.

Sommige ontwerpers zijn betrokken bij het maken van een prototype, maar ze zijn niet per se degene die het product maken. Elke goede ontwerper stelt zijn opdrachtgever of de eindgebruiker vragen en neemt de tijd om hem er zelf achter te laten komen wat hij precies wil als hij dat weet. Hij houdt rekening met het smaakgevoel van het publiek, met bestaande stijlen en designstromingen en natuurlijk de kosten.

Ad van Berlo, van de Eindhovense designstudio VanBerlo: 'De oplossing is meestal niet het probleem, maar wat is nou precies het probleem? Voor goed design moet je dieper graven om erachter te komen waar een oplossing voor nodig is. Graaf dieper!'

Bij ingewikkelde opdrachten worden vaak product-engineers en materiaaldeskundigen ingeschakeld om technisch ingewikkelde ontwerpen (zoals auto's en camera's) precies volgens tekening te kunnen uitvoeren. In samenwerking met marketingexperts kan een product op de markt gezet worden. Maar bij niet-mechanische producten zoals huishoudelijke artikelen of een meubel kan een ontwerper ook alleen werken in zijn studio, eventueel met eigen werknemers. Sommige ontwerpers voeren het liefst hun eigen creatieve ideeën uit op een ambachtelijke en expressieve manier (experiment met materiaal). Dit zijn vaak ontwerpen in kleine oplage of unica. Deze ontwerpen komen eerder terecht bij rijke opdrachtgevers, verzamelaars of in musea. Zo is er begin 2014 een grote overzichtstentoonstelling geopend over het werk van Marcel Wanders, in het Stedelijk museum Amsterdam. Wanders heeft in de hoofdstad ook een heel hotel vormgegeven en ingericht: Andaz, aan de Prinsengracht.

In de prezenti-presentatie staan de volgende voorbeelden:

- Voorbeeld 11: Het Stedelijk museum heeft een aantal video's voor het onderwijs gemaakt over kunst en vormgeving. In aflevering 5 van 'What the Art' wordt gesproken met Marcel Wanders. Op [deze website](#) vind je ook een opdracht over design en een docentenhandleiding.
- Voorbeeld 12: Daan Roosegaarde heeft een lichtgevend fietspad ontworpen. Hiervoor heeft hij samengewerkt met technici.
- Voorbeeld 13: Videofragment van Pierre Lota; 1 object in 1 minuut.

4. Design vanuit verschillende invalshoeken

Design wordt vaak gezien als ‘luxeproducten’, bijvoorbeeld de vaas die de burens hebben staan, of die immense lampenkap die bij de baas op kantoor hangt. Deze designs zijn in gebruik, maar hebben een minder grote toegevoegde waarde in ons dagelijks bestaan.

Design wordt ingezet om ons in het dagelijks bestaan te ondersteunen. Het heeft altijd raakvlakken met de maatschappij en de nieuwste technieken en materialen. Te denken valt aan open 3D geprint ‘gips’, wat velen malen hygiënischer is dan het tot nu toe gebruikte gips bij een botbreuk. Maar er zijn nog veel meer vormen van design!

Voorbeeld 14: Design en de maatschappij, open 3D geprint gips

4.1 Social design

Social design is een (ideologische) ontwerpmethode waarbij niet zozeer gekeken wordt naar wat mensen *willen* hebben (consumenten), maar naar wat mensen *nodig* hebben (consuminderen).

Social design draagt bij aan het creëren van nieuwe perspectieven op actuele onderwerpen, vanuit onverwachte invalshoeken. Er wordt de vraag gesteld: worden we er beter van? De uitkomst hoeft geen product te zijn, maar kan ook een denkwijze, een activiteit of ervaring zijn. In 2013 was Dave Hakkens de winnaar van de Eindhovense Social Design Talent Award. Deze student van de Design Academy Eindhoven won de prijs voor zijn ontwerp ‘Precious Plastic’. Hij ontwikkelde een kleinschalige recyclingmachine, d.m.v. open source software¹, waar mensen hun plastic afval in kunnen doen. Vervolgens worden er dan in die ‘werkplaats’ nieuwe producten van gemaakt.

Voorbeeld 15: Precious plastic, social design door Dave Hakkens

4.2 Co-creatie

Ook het belang van co-creatie is toegenomen; de eindgebruiker wordt in het ontwerpproces betrokken: wat wil die eigenlijk? De jonge generatie consumenten, generatie Y, wenst een individuele benadering en continue inspraak. Voortdurend contact tussen deze consumenten en de producenten en ontwerpers wordt steeds belangrijker. Zo kun je via een applicatie op de website van Nike zelf je favoriete Nike-sneaker ontwerpen door te kiezen uit verschillende modellen, materialen, kleuren, zolen, veters en bedrukkingen. Je kunt de sneaker vervolgens ook online bestellen. Op deze manier creëert Nike - ook commercieel heel slim - extra beleving en betrokkenheid bij hun product.

Voorbeeld 16: Co-creatie; een zelf samengestelde sneaker van Nike

4.3 Innovatief design

Design heeft altijd een vernieuwend karakter. Zo wordt er bijvoorbeeld gestreefd naar innovatief materiaalgebruik of een vernieuwend productieproces. Innovatie vergroot de waarde van het product en verhoogt winstmarges, omdat het vernieuwend is en er nog weinig concurrentie bestaat. Innovatie vergt een *open mind* en een flexibele houding.

Zo gaat de afdeling industrieel design van de Technische Universiteit Eindhoven het gesprek aan door middel van de Nano Supermarkt. Deze rijdende expositie toont producten die wellicht in de komende tien jaar op de markt komen. De 3D-printer zorgt er daarnaast voor dat we allerlei complexe en innovatieve 3D-vormen kunnen printen. Een voorbeeld hiervan is ‘Crystallization’, een geprint draagbaar kledingstuk van modeontwerper Iris

¹Open source software is een werkwijze waarbij de broncode van een stuk software vrij beschikbaar is, zodat iedere enthousiaste programmeur die kan bewerken. Software ontwikkelt zich op die manier verder door wereldwijde samenwerking van programmeurs, via het internet. De initiatiefnemer coördineert meestal de voortgang.

van Herpen. Onderzoekers hopen dat ze op korte termijn ook echt nieuwe organen kunnen printen. Volgens ingenieurs is het bijvoorbeeld mogelijk om een nieuw hart of een nieuwe lever te printen.

In de prezi-presentatie staan de volgende voorbeelden:

- Voorbeeld 17: TU/e Nano Supermarkt, innovatief design: [YouTube-filmpje](#)
- Voorbeeld 18: Crystallization van Iris van Herpen
- Voorbeeld 19: Tot de eeuwwisseling in het jaar 2000 werd er heel anders gedacht over mobiele telefoons [YouTube-filmpje](#)

4.4 Duurzaam design

Een ontwerper is een belangrijke schakel in het proces van innovatie en duurzame ontwikkeling. Hij kan keuzes maken met grote gevolgen voor een product: hoe het gemaakt wordt, wat het doet tijdens het gebruik, of wat ermee gebeurt als het 'overleden' is. Duurzaam ontwerpen draait met name om het ontwikkelen van technische oplossingen maar kijkt ook naar de sociale en economische effecten die producten teweeg brengen. Zo ontwikkelt Philips energiezuinige led-lampen die gemakkelijk op zonne-energie werken; een duurzaam alternatief voor traditionele peertjes die op het lichtnet aangesloten zijn. Deze innovatie is ingezet om de levens van vele Ghanezen te verbeteren; kinderen kunnen bijvoorbeeld 's avonds huiswerk maken bij goed licht.

De afgelopen jaren zijn de ontwikkelingen in een stroomversnelling gekomen. Begrippen als maatschappelijk verantwoord ondernemen, de groene economie, *triple bottomline* en *Cradle to Cradle* zijn opgenomen in visies en missies van grote bedrijven als Nokia, Toyota, Siemens en H&M. Duurzaam ontwerpen heeft een vaste plek ingenomen in onze samenleving. Het kiezen van de juiste materialen is een belangrijk aspect van duurzaam ontwerpen. Het bepaalt de levensduur van het product

maar ook of je een product kunt recycleren, upcyclen en wat het kost.

Ontwerpers zitten midden in een web van opdrachtgevers, producenten en consumenten. Design is daarmee een complex vak, omdat zij aan alle wensen tegemoet moeten komen. Van de duurzame ontwerper wordt gevraagd met nog meer aspecten rekening te houden: met milieu, materialen, energieverbruik en sociale gevolgen.

Een voorbeeld van duurzaam design is het werk van zanger Pharrell Williams die ook creatief directeur is van Bionic Yarn, dat garens en weefsels ontwikkelt uit vezels van gerecyclede plastic flessen. G-star en Bionic Yarn maken samen een kledingcollectie van gerecyclede materialen uit de plastic soep, de drijvende vuilnisbelt in ondermeer het noorden van de Grote Oceaan.

Veryday, een zeer succesvol Zweeds ontwerp bureau wil ook uitdagingen aangaan met 'de echte wereld'. Zij hebben bijvoorbeeld de Ezystove ontwikkeld, in co-design met eindgebruikers in Afrika en met steun van de Verenigde Naties.

De Ezystove is een kookkachel voor de Afrikaanse markt; simpel en effectief. Het is minder schadelijk voor de gezondheid en het milieu (minder rookontwikkeling, minder brandgevaar en -wonden en minder houtverbruik) en het bespaart de gebruikers ook tijd en geld. Het ontwerp heeft meerdere designprijzen gekregen.

In de prezi-presentatie staan de volgende voorbeelden:

- Voorbeeld 20: Led-lampen op zonne-energie in Ghana; duurzaam design door Philips
- Voorbeeld 21: De **Ezystove** is een simpel en effectief kookkachel voor de Afrikaanse markt

4.5 Interactief design

Bij deze ontwerpdiscipline is het mogelijk voor de toeschouwer om het ontwerp te veranderen, met technische middelen zoals internettechnologie en

sensoren. Als toeschouwer of gebruiker kun je het werk veranderen met je eigen emoties door iets te ondernemen, een scherm aan te raken of simpelweg door erlangs te lopen. In het lichtkunstfestival GLOW, jaarlijks in de binnenstad van Eindhoven, vind je veel interactieve hightechontwerpen. In 2013 ontwierp een Franse kunstenaar het werk *Water Light Graffiti*. Een wand van duizenden led-lampjes die gaan branden zodra ze onderling contact maken en door middel van water energie geleiden. De toeschouwer schrijft of tekent op de wand met een waterstift en deelt zo met licht een boodschap.

In de prezi-presentatie staan de volgende voorbeelden:

Voorbeeld 22: Water Light Graffiti, interactief design

Voorbeeld 23: **Sustainable dancefloor** van Studio Roosegaarde; een dansvloer die tijdens gebruik energie opwekt

5. Eindhoven designstad

Eindhoven is een designstad en vervult een voortrekkersrol op het gebied van Dutch Design. Bijzonder aan Eindhoven en de regio is dat deze over het hele proces beschikt: onderzoek, onderwijs en design tot en met engineering, productie, marketing en verkoop. De maakindustrie in regio Eindhoven bestaat uit vele ambachtelijke en hightech maakbedrijven. Ontwerpen kunnen dus bijna altijd in de directe omgeving worden geproduceerd. Dat is een belangrijke reden voor ontwerpers om zich in deze regio te vestigen.

De samenwerking tussen industrie en wetenschap brengt hier veel onderzoeken en uitvindingen tot stand. Behalve technisch innovatief wil Eindhoven ook een creatieve stad zijn, omdat design niet alleen cultureel (esthetisch en kunstzinnig), maar ook economisch (als aanjager van innovatie) een belangrijk middel kan zijn voor het bereiken van maatschappelijke doelen.

Design levert ook een bijdrage aan het imago van de stad. In Eindhoven vind je talloze designwinkels, ontwerpstudio's, designcollectieven en designevenementen. Een mondiaal publiek komt elk jaar naar Eindhoven voor de Dutch Design Week.

De basis voor Eindhoven als designstad, ligt in de twintigste eeuw, bij de stormachtige groei van Philips. Philips had Eindhoven als thuisbasis en produceerde nieuwe technologieën en daaraan verwante producten. Licht, radio, televisie en de cd - ze hebben allemaal een Eindhoven tintje. Om de concurrentie vol te kunnen houden en kennis aan het bedrijf te binden werd in 1914 het Natlab opgericht, een natuurkundig onderzoekslaboratorium. Dit laboratorium heeft sindsdien veel onderzoek gedaan en nieuwe technologieën voortgebracht. Het bezorgde Philips veel prestige. In die periode werd voor het eerst duidelijk dat design een steeds sterker stempel op producten, fabricageprocessen en zelfs op de samenleving begon te drukken. Ook was er veel concurrentie van andere industri-

ele landen waardoor goed design van producten steeds belangrijker werd. Om die reden ging in 1955 in Eindhoven de Academie voor Industriële Vormgeving van start. Deze voorloper van de Design Academy was de eerste in zijn soort en heeft zich ontwikkeld tot een opleiding van internationale allure. In 1956 werd ook de Technische universiteit opgericht in Eindhoven. Technologie en design gaan sindsdien hand in hand.

Eindhoven werd in 2011 uitgeroepen tot de slimste regio van de wereld door de Amerikaanse denktank *Intelligent Community Forum*. De regio wordt vooral geroemd om het project Brainport. Daarin werken bedrijven en wetenschappers samen aan nieuwe technologische ontwikkelingen. Burgemeester Van Gijssel van Eindhoven: 'Ze vinden het heel slim dat wij erin zijn geslaagd om een nieuwe technologische economie op te zetten met heel veel verschillende bedrijfjes. Ze hebben ons voor volgend jaar als voorbeeld uitgekozen voor de hele wereld, over hoe bedrijven, overheid en kennisinstellingen met elkaar samen moeten werken.'

Een greep uit gerealiseerde producten die mogelijk gemaakt zijn door Eindhoven Brainport:

- Een duurzaam sportveld dat omgedraaid kan worden en zonne-energie opslaat
- Living Lab op Stratumseind: Philips en de TU/e onderzoeken of ze met kunstlicht, met variaties in kleur en intensiteit, invloed kunnen uitoefenen op het publiek (High Tech Systems & Materials). Ze hopen daarmee de sfeer te kunnen beïnvloeden en zo het uitgaansgeweld te verminderen.

Design is zich ook meer en meer aan het ontwikkelen binnen het primair en voortgezet onderwijs. In het middelbaar beroepsonderwijs zijn al verschillende ontwerpopleidingen, veelal gestart als vakschool, zoals SintLucas.

Voorbeeld 24: Eindhoven designstad

5.1 Design Academy Eindhoven

De Design Academy Eindhoven (DAE) is een school voor hoger beroepsonderwijs, gespecialiseerd in vormgeving. De academie biedt een 4-jarige bacheloropleiding en verscheidene masteropleidingen industriële vormgeving aan. Een greep uit de verschillende uitstroommogelijkheden:

- Well-being
ons leven en ons welzijn verbeteren
- Man & Mobility
vervoer van mensen, goederen en data
- Man & Living
producten en diensten voor en ervaren van onze woonomgeving
- Man & Identity
hoe willen we graag leven?

Veel bekende designers hebben gestudeerd aan de Design Academy. Het is één van de meest invloedrijke instellingen op het gebied van ontwerpen in de wereld.

www.designacademy.nl

Voorbeeld 25: Design Academy Eindhoven

5.2 Technische Universiteit Eindhoven

De Technische Universiteit Eindhoven (TU/e) biedt reguliere bachelor- en masteropleidingen. Onderzoek en design vallen binnen de faculteit Industrial Design en richten zich op het combineren van het virtuele met het fysieke.

www.tue.nl

Voorbeeld 26: Technische Universiteit Eindhoven

5.3 Dutch Design Week

Elk jaar in oktober vindt het festival Dutch Design Week (DDW) plaats in Eindhoven. De DDW presenteert ongeëvenaarde ideeën, eigennuttige werken en inzichtelijke oplossingen van vernieuwende ontwerpers. Op Strijp-S en tientallen andere locaties in de stad zijn exposities, lezingen, workshops, mo-

deshows en seminars te bezoeken. Een deel van de tentoonstellingen is gratis toegankelijk. Ruim 1.500 ontwerpers tonen er hun werk; zowel gevestigde bureaus, high profile-ontwerpers, talentvolle nieuwkomers en pas afgestudeerde designers.

DDW wil het cultureel, economisch en professioneel klimaat voor design in de regio Eindhoven optimaal maken en Eindhoven internationaal positioneren als designstad.

DDW en de publieke omroep NTR werken vanaf het najaar van 2014 samen in 'Het Klokhuis zoekt ontwerpers'. Deze tweejarige designspecial voor kinderen omvat een wedstrijd, workshops en een serie televisie-uitzendingen over designers en hun werk.

Ten slotte: iedereen is designer

Het bedenken van simpele oplossingen voor complexe vragen is niet eenvoudig, maar iedereen heeft in meer of mindere mate een probleemoplossend vermogen!

Voorbeeld 27: Dutch Design Week

Bronnen:

- Design na 1945, Peter Dormer (Sun 1995)
- Adviesrapport Cultuureducatie DDW, Jeroen Bolhuis, Marije ter Maat (2014)
- Dit is Eindhoven, CultuurStation (2008)
- Studio Job aan de gesprekstafel in DWDD ([link](#))
- The Making of Design, Gerrit Terstiege (2009)
- Dit is design? 20 objecten die je moet begrijpen, Jeroen Junte (2013)
- Design, geschiedenis van design en de invloed van stromingen en stijlen op de hedendaagse vormgeving, Lakshmi Bhaskaran (Librero 2008)
- www.wdka.nl
- Meer over designer [Hella Jongerius](#)
- Maak nader kennis met de 2 ambassadeurs van de DDW 2014: [Stefan Scholten](#) en [Carole Baijings](#)

©2014 CultuurStation Eindhoven

Tekst: Karina van Heck

Samenstelling: Karina van Heck, Miranda van der Zandt en Sylvia van de Wouw (eindredactie)