

Branding-potentiale til Cube Design*c:ommunicate - 11. februar 2016*

Sammen med Cube Design A/S har studerende på Aalborg Universitets Institut for Arkitektur og Medieteknologi udviklet forslag til nye produkter, som kan indgå i møbelvirksomhedens sortiment. Ved Innovation Cup 27 præsenterede ti grupper med i alt 42 studerende deres ideer for et dommerpanel. Vinderne løb med sejren, fordi de med fuldt fokus på detaljer og funktionalitet havde skabt et unikt møbel, Cody, til fremtidens kontormiljø.

Innovation Cup 27 var afslutningen på projektet Design Boost, som har skabt aktiviteter, der giver danske træ-, møbel- og interiørvirksomheder mulighed for at samarbejde med designere om at skabe merværdi i produkter via design. Studerende fra Aalborg Universitet har igennem flere intense måneder udviklet møbler, der opfylder forskellige behov inden for kontor- og arbejdsmiljøer, ud fra opgaver stillet af Cube Design.

"I har skabt et ikonisk møbel, som vi kan integrere i vores produkt-portefølje. Cody kan gøre en forskel for os. Det har stor branding-effekt, og Cube Design kan blive kendte som dem med Cody," sagde administrerende direktør Benny Sørensen fra Cube Design henvendt til vinderne.

Det skulpturelle og funktionelle vindermøbel, Cody, var i tråd med design-briefet skabt til at indgå i fremtidens arbejdsmiljø. "Cody er bygget op omkring værdier, der balancerer mellem privat- og arbejdsliv. Den byder på flere brugsmuligheder, både som kontormøbel og som loungemøbel. Den indbyder til samarbejde, men samtidig har man hver sin zone på grund af møblets vinkler," forklarer Yusef Karim fra vinderholdet.

Unikt og overbevisende

Ideen med Cody-møblet var at skabe et arbejdsrum, der understøtter brugernes behov på en uformel måde. De studerende bag møblet forestiller sig, at Cody har stort potentiale på markedet, fordi den kan fungere i forskellige miljøer. Alt sammen betragtninger, som dommerjuryen deler: "Det er et unikt, elegant og meget gennemtænkt produkt. I fremtiden vil kontoret nærme sig privaten – derfor er den meget passende til temaet," siger Benny Sørensen.

Lifestyle & Design Cluster står bag Design Boost, og herfra var projektleder Joan Knudsen også begejstret: "Vindernes produkt var virkelig overbevisende. Man tror på det, og det giver mening at have møblet på et fremtidigt kontor, ligesom det har potentiale til at fungere andre steder end på en arbejdsplads," siger hun. Selvom Cody er detaljerig i sin nuværende form, er der alligevel plads til forbedringer. Blandt andet var et af kritikpunkterne hyndernes manglende detaljer og æstetik, som dommerne trods alt anså som småjusteringer i forhold til produktets helhed.

En stor udfordring

I vindergruppen var der bred enighed om, at projektet har udfordret på forskellige parametre. "Pludselig skulle vi tage hensyn til en kunde, der ikke helt arbejder med det samme felt som os – og det var en stor udfordring. Men det har givet os en større realitetssans, og vi har opdaget, hvor balancen ligger mellem hvordan og hvor meget, man kan presse kunden og deres grænser," fortæller Tilde Haasen Brinch fra vinderholdet.

Cube Design kigger også begejstret tilbage på projektgruppernes kvalificerede bidrag, fordi det har givet dem et nyt, innovativt skub. Virksomheden har efter konkurrencens afslutning fire uger til at beslutte, om de vil sætte et eller flere forslag i produktion: "Vi har fået mange spændende bud, som vi nu skal hjem og kigge nærmere på. Processen har været meget inspirerende og lærerig for os, fordi vi er blevet udfordret på vores traditionelle mønstre, og det har fået os til at overveje nogle ting. Det har været en øjenåbner for hele virksomheden at arbejde med designerne," afslutter Benny Sørensen.

Fakta

Design Boost og Innovation Cup

Design Boost har bestået af både Innovation Cups og match mellem virksomheder, der ikke har erfaring med at samarbejde med designere og nyuddannede, som ikke er kommet i job endnu (Design Match). I alt har 11 virksomheder deltaget i Design Boost. Fire virksomheder har deltaget i Innovation Cup og syv i Design Match. I samarbejde med virksomheder og uddannelsesinstitutioner faciliteres Innovation Cup af Lifestyle & Design Cluster (tidligere navn: Innovationsnetværket Livsstil – Bolig & Beklædning). Studerende fra arkitekt-, design- eller produktionsteknologiuddannelser får få uger til at udvikle forslag til et nyt design, produkt eller koncept for bolig- eller beklædningsvirksomheder. Forslaget skal i samspil med virksomhedens dna opfylde konkrete behov. Målet med Innovation Cups er at sikre samarbejdet mellem virksomheder og danske uddannelsesinstitutioner for at skabe nærhed til branchen.

Innovation Cup 27 var en del af Design Boost, der støttes af TUUF-fonden, og som er udviklet i tæt samarbejde mellem Lifestyle & Design Cluster og Træ- og Møbelindustrien. Projektet har til formål at booste virksomheders vækst via design.

Vindere og bedømmelse – Innovation Cup 27

Innovation Cup 27 havde ti deltagende hold, der alle fremviste høje designkvaliteter. De fire vindere Tilde Haasen Brinch, Jeppe Borchers Jensen, Yusef Karim og Dimitris Palyros vandt på baggrund af deres designforslag Cody, som dommerne kårede til bedste overordnede koncept.

De ti holds bidrag blev bedømt af administrerende direktør Benny Sørensen, eksport- og indkøbskoordinator Christian Berggren og Cand. Arch./Indretningsarkitekt Josefine Maurer, alle fra Cube Design, Joan Knudsen fra Lifestyle & Design Cluster samt vejlederne Kaare Eriksen og Finn Schou fra Aalborg Universitet.

Læs mere om Lifestyle & Design Cluster og Design Boost her: www.idcluster.com/portfolio-item/design-boost

Billedtekster

Cody Vindermøbel

Codys æstetiske og skulpturelle vinkler skaber en privat zone samtidig med, at man arbejder sammen.
Foto: Lifestyle & Design Cluster.

Vinderholdet

Den glade vindergruppe bag Cody sammen med en af deres samarbejdspartnere fra Cube Design og vejleder. Fra venstre administrerende direktør hos Cube Design Benny Sørensen, Jeppe Borchers Jensen, Yussef Karim, Tilde Haasen Brinch, Dimitris Palyros og vejleder Kaare Eriksen.
Foto: Lifestyle & Design Cluster.