

67. Design Management im Krampf!

Warum sind viele Manager im Management mit Design so verkrampt und realisieren diese Tatsache nicht?

Rückblickend auf die beiden letzten Jahrzehnte, bleibt der Eindruck, dass immer noch viele Manager im Management mit Design verkrampt sind. Dies ist vor dem Hintergrund der zunehmenden Relevanz des **Design Management** – vermittelt durch Beratungs-/Lehrangebote, Publikationen und Events – nicht nachvollziehbar.

Die Verkrampfung spiegelt sich in den immer noch viel zu gering entwickelten Design-Fähigkeiten in Unternehmen wieder (hier beschrieben in # 41.). In der dort erwähnten Studie wurde auch analysiert, dass die Minderheit der »Top«-Unternehmen mit hoher Designkompetenz, ihre Kunden als Unternehmens-Zweck und die große Mehrheit der »Low«-Unternehmen mit geringer Designkompetenz, ihren Umsatz als Mittel zum Zweck ansehen. Die Ergebnisse für die »Top«- und »Low«-Unternehmen lagen dort weit auseinander. Auch fiel auf, dass »die Fähigkeit, Design zu planen und zu lenken, weitaus schlechter bewertet wurde als die Kompetenzen der Design[er] selbst« und dass das »Design Management als unterentwickelte, aber essenzielle Fähigkeit« bewertet wurde. Bei dieser Wertung durch die befragten Manager zu ihren Fähigkeiten, ist es merkwürdig, dass sie zwar zu der Erkenntnis »fähig« waren, aber daraus nicht realisierten, wie verkrampt sie sich zum **Design Management** verhalten.

Da die meisten Manager in der Regel auf eine akademische Ausbildung an Hochschulen zurückgreifen können, wäre eigentlich vorauszusetzen, dass sie intellektuell in der Lage sind, sich mit den Fragen und Problemen ihres Management auseinandersetzen zu können – auch im Design. Da dies nicht so zu sein scheint, ist zu vermuten, dass viele Manager entweder ein Vorurteil über das Design (als schöne und damit eigentlich überflüssige Kunst) oder keine Erfahrung damit haben und daher die notwendigen Fähigkeiten nicht entwickelten. Sie werten Design eher als Risiko, anstatt Chance.

67. Design Management im Krampf!

Viele Manager sind im Design gehemmt, bemühen sich nutzlos, tun Sinnloses und sind sich dessen nicht bewusst!

Viele Manager sind im Management des Design sehr unsicher, obwohl sie eigentlich wissen müssten, was zu tun ist. Dieses Problem wurde hier schon früher anhand einer Metapher analysiert (**# 47. Brand & Design Management im Katzenzustand**). Danach befindet sich das Management in einem quasi toten Zustand: da leblos, nicht angewandt oder angemessen genutzt. Dieser Zustand wird in der Praxis oft nicht bewusst wahrgenommen, so dass ein toter Zustand als lebendig erlebt wird, da das sinnfällige und professionelle Werten und Bewerten des Zustands nicht bekannt ist oder mangelhaft durchgeführt wird. Erst durch die direkte Beobachtung – Werten (Evaluation) und Bewerten (Valuation) (siehe **# 31.**) – wird der Zustand offensichtlich und »springt« damit in eine der beiden Zustände. Ausgangspunkt ist, dass, wenn ein Unternehmen zwei verschiedene Zustände einnehmen kann, auch die zusammenhängende Überlagerung der beiden Zustände einen möglichen Zustand darstellt (quasi lebendig-tot) – was die professionelle Entwicklung und den Erfolg hemmt – wie im Krampf!

Manager müssen sich mit der Frage auseinandersetzen, wie es ihnen möglich ist, sich aus dieser Verkrampfung zu lösen. und damit das gehemmte, nutzlose Bemühen und sinnlose Tun zu überwinden. Das setzt voraus, dass Manager sich ihrer Verkrampfung selbtkritisch zunächst bewusst werden müssen. Also festzustellen, dass ihre Design-Fähigkeiten unzureichend sind und daraus notwendige Maßnahmen für sich selbst ergreifen. Eine sinnfällige Maßnahme wäre, Angebote zur Weiterbildung und Qualifizierung im **Design Management** zu nutzen, was in der Praxis zu wenig getan wird. Letzteres liegt aber auch an dem überschaubaren – wirklich hochqualifizierten – Angebot.

Ich berate, coache, doziere und publiziere im **Design Management**, als Freiberufler seit nunmehr 30 Jahren. Sehe genau hin, differenziere, beobachte und berichte darüber – was mitunter nicht gewertet oder bewusst wahrgenommen wird. **Don't be unconscious!**