

Design Skills are Future Skills
Designkompetenz als Beitrag zur Bewältigung
der Herausforderungen in der Bildung

Prolog

Design ist ein entscheidender Faktor für die großen Transformationsaufgaben der Zukunft im Kontext von sozialem Wandel, Digitalisierung, Klimawandel, Energie- und Mobilitätswende. In der Wissenskultur des Designs¹ verdichten sich Prozesse, Kommunikation und Artefakte zu neuen Realitäten. Die Fachkultur des Designs bedingt in besonderem Maße, innovativ und kreativ mit Restriktionen und Veränderungen umzugehen.

Design gilt deshalb zunehmend auch außerhalb der Kreativwirtschaft als unverzichtbare Schnittstellendisziplin für die anstehenden Transformationsaufgaben, die nur im Zusammenspiel mehrerer Disziplinen angegangen werden können und für die es sowohl spezifische als auch generalistische, sowohl handlungsorientierte als auch reflektierende, sowohl technologische als auch kulturelle, sowohl ökonomische als auch soziale, sowohl theoretische als auch praktische Kompetenzen und Perspektiven braucht.

Die spezifischen Herangehensweisen des Designs beim Wissenserwerb², der Problemanalyse, der Lösungsfindung und Innovationsgestaltung werden seit den 1960er-Jahren verstärkt wissenschaftlich untersucht. Sie finden ihren Niederschlag im Design Thinking und weiteren Kreativmethoden und -techniken, die zunehmend von fachfremden Bereichen wertgeschätzt werden, um zu innovativen und kreativen Lösungsansätzen, einem resilienten Umgang mit Wandel und Veränderung, partizipativen Prozessen und Einbezug verschiedener Interessensgruppen, zu Akzeptanz und Verständnis zu gelangen.

Im »Future of Jobs Report 2020« des World Economic Forums³ werden mit den »Top 15 skills for 2025« Kompetenzen und Fähigkeiten für die zukünftigen Herausforderungen der Arbeitswelt formuliert, die sich durch eine Welt im Wandel ergeben werden. Mit dem vorliegenden Papier wird aufgezeigt, dass gestalterische Kompetenzen, Herangehensweisen und Techniken eine unverzichtbare Rolle im Bereich Bildung einnehmen müssen, um auf dem Arbeitsmarkt der Zukunft bestehen, aber auch mit gesellschaftlichem Wandel und technologischer Veränderung umgehen zu können und für die damit verbundenen Herausforderungen gewappnet zu sein. Der Deutsche Designtag möchte mit dieser »Designoffensive für die Bildung« deshalb ein Lösungsangebot vorstellen, wie sich durch die Implementierung gestalterischer Kompetenzen im Bildungsbereich unverzichtbare Fähigkeiten, auch im Hinblick auf die Zukunftsbewältigung, erlangen lassen.

¹ Vgl. Mareis, Claudia (2011): Design als Wissenskultur, Bielefeld: transcript

² Vgl. Cross, Nigel (1982): Designerly ways of knowing. Design Studies, 3(4) pp. 221–227

³ World Economic Forum: Future of Jobs Report, October 2020, http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2020.pdf, Abruf: 30.11.2021

Der Deutsche Designtag (DT)

Der Deutsche Designtag (DT) repräsentiert als Dachorganisation der Fach- und Berufsverbände sowie Institutionen des Designs 360.000 Designerinnen und Designer und 60.000 Designunternehmen in allen übergreifenden designpolitischen Angelegenheiten. Er fördert Designverständnis und steht für den Wert, den Design für den Fortschritt von Unternehmen und Organisationen, von Gesellschaft und Kultur leistet.

1. Analytisches Denken und Innovationskraft

(Analytical thinking and innovation)

Innovation erreicht man nicht auf ausgetretenen Pfaden. Innovation braucht gleichermaßen neue Perspektiven und Herangehensweisen wie logisches, strukturiertes Denken und zielgerichtete Fragestellungen.

Innovation beginnt beim Denken. Denken beginnt mit dem Hinterfragen, Sammeln, Strukturieren. Jeder Designprozess startet mit einer sorgfältigen und kritischen Analyse der Aufgabenstellung. Auf dem Weg zur Lösung befreien sich Designerinnen und Designer vom konvergenten Denken, schalten den inneren Zensor aktiv aus, nutzen gelernte und geübte Innovationsmethoden wie Design Thinking und klassische Kreativtechniken wie Brainstorming. So gelangen sie zu neuartigen, innovativen und punktgenauen Ergebnissen. Immer nah am Menschen und dessen Bedürfnissen, unter methodischer Einbeziehung der Ziel- und Interessengruppen.

Damit Menschen die skizzierten Techniken in ihr Repertoire aufnehmen und anwenden können, ist bereits bei Bildung und Ausbildung eine andere Herangehensweise erforderlich. Keine rein frontale, repetitive Wissensvermittlung, sondern ein Leiten und Begleiten bei der Aufarbeitung von Fragestellungen und eine intrinsisch motivierte Annäherung an Aufgaben – flankiert von praktischen Übungen, Kreativtechniken und Methodik.

--> Gestalterische Methoden und Techniken fördern bereits im schulischen Bereich das analytische Denken und die Kompetenzen im Bereich Innovation.

2. Aktives Lernen und Lernstrategien

(Active learning and learning strategies)

Damit Menschen auch noch im Erwachsenenalter gerne und leicht lernen, muss das Fundament für diese lebenslange Lernbereitschaft früh gelegt werden. Dabei sollten persönliche Interessenlagen berücksichtigt und gefördert werden. Wenn Menschen schon im Grundschulalter mit einem flexiblen Werkzeugkasten aus Methoden und Lernstrategien ausgestattet werden, die ihnen dabei helfen, sich Wissen erfolgreich anzueignen, können sie darauf aufbauen und mit weniger Mühe und zeitlichem Aufwand lebenslang lernen.

Im Designprozess bedeutet Lernen immer auch Machen – und Machen immer auch Lernen. Bei dieser Herangehensweise steht also nicht nur der theoretische Wissenserwerb im Fokus. Lernen steht in enger Verbindung mit einer unvoreingenommenen, reflektierenden, praxisbezogenen, gegenständlichen, handwerklichen oder experimentellen Umsetzung und Überprüfung des Erlernten.

Eine Kombination aus diesem Learning by Doing, dem Abgleich in der Praxis, faktischem Wissen und der Aneignung von Techniken und Methoden ist die Basis für aktives Lernen und den gezielten Einsatz von Lernstrategien ... ein Leben lang und in jeder Umgebung, von der Schule bis zum Beruf und darüber hinaus.

--> Handlungs- und praxisorientierte Kompetenzen des Designs können als Basis für aktives Lernen und den gezielten Einsatz von Lernstrategien gelten.

3. Lösungsorientiertes Denken und Handeln

(Complex problem-solving)

Ein Problem besteht meist aus vielen zusammenhängenden Variablen mit mehreren Unbekannten und soll häufig zu zahlreichen, sich teilweise widersprechenden Zielen führen. Um diese Komplexität zu verstehen und aufzulösen, braucht es die Kombination verschiedener Fähigkeiten: Informationen schnell auszuwerten und zu vereinfachen sowie im Prozess laufend schnelle Entscheidungen zu fällen. Aber auch die Bereitschaft, sie wieder zu verwerfen und weitere Informationen einzuholen, Prioritäten zu setzen und lösungsorientierte Kompromisse zu finden.

All dies sind grundlegende Elemente eines Designprozesses. Die Lösung komplexer Probleme ist die übliche Aufgabenstellung für Designerinnen und Designer, auch mithilfe gelernter und geübter Methoden und Techniken. Dabei gehört die Kollaboration mit anderen Disziplinen genauso zu ihrem Alltag wie die gleichzeitige Einbeziehung von Zielgruppen sowie gesamtgesellschaftlicher Aspekte.

--> Die vertrauten und eingeübten Elemente des Designprozesses fördern disziplinübergreifend die Fähigkeit zu lösungsorientiertem Denken und Handeln.

4. Kritisches Denken und Analysieren

(Critical thinking and analysis)

Reflektiertes Denken beinhaltet die eigenständige und systematische Betrachtung eines Themas genauso wie eine fachliche Arbeitsweise. Im Designprozess gilt es immer, voreilig abschließende Urteile zu vermeiden, Gegebenes zu hinterfragen sowie nach alternativen Erklärungen und Lösungen zu suchen.

Die sachliche Analyse und das kritische Hinterfragen sind fundamentale Vorgehensweisen einer designgetriebenen Denk- und Handlungsweise. Die jedem Designprozess zugrundeliegende »Grundunzufriedenheit mit dem Gegebenen« geht davon aus, dass das Vorhandene immer verbessert werden kann. Diese Herangehensweise sollte bereits Kindergartenkindern und Grundschülerinnen und Grundschulern vermittelt werden – unabhängig vom Unterrichtsfach. Dafür ist es notwendig, entsprechende Angebote für Pädagoginnen und Pädagogen in der Aus- und Weiterbildung zu etablieren.

Wer schon früh lernt, kritisches Denken und den Umgang mit Komplexität nicht als Negativum, sondern als konstruktives Hinterfragen von Information auf Sinnhaftigkeit und Effizienz anzuwenden, profitiert davon ein Leben lang, beruflich wie privat. Die Fähigkeit zur kritischen Partizipation ermächtigt Menschen, ihre Beziehungen, aber auch Unternehmen und Gesellschaft mitzugestalten.

--> Die im Designprozess übliche Auseinandersetzung mit dem Vorhandenen und der Umgang mit Komplexität fördern kritisches Denken und Analysieren.

5. Kreativität, Originalität und Eigeninitiative

(Creativity, originality and initiative)

Kreativität ist das Fundament jeglichen gestalterischen Denkens. Die Fähigkeit, etwas zu erschaffen, das innovativ und gleichzeitig nützlich ist, lässt sich tatsächlich vermitteln und erlernen. Dabei hilft jedoch der vielerorts praktizierte Frontalunterricht wenig, in dem Wissen vorgetragen, aber nicht eigeninitiativ erfahren und angeeignet wird.

Design als Denk- und Handlungsprozess fördert die spielerische Annäherung an Originalität und Innovation überall dort, wo es notwendig ist. In diesem Sinne muss die Schulung der Kreativität zukünftig elementarer Bestandteil aller Ausbildungs- und Lehrinhalte werden. Dazu gehören unbedingt auch die Ermutigung zum Experiment, eine positive Fehlerkultur, die Förderung der Individualität, Partizipations- und Kollaborationstechniken – und natürlich auch hier wieder Kreativtechniken und -methoden. Derart gerüstet und bestärkt, kommt die Eigeninitiative wie von selbst. Damit Lernende aus sich heraus ins Handeln kommen können, hilft es, wenn sie sich als Gestaltende verstehen. In dieser Perspektive liegt das Potenzial, Spielräume zu suchen, zu erkennen und zu nutzen.

--> Gestalterische Prozesse und das Selbstverständnis als Gestaltende fördern Kreativität, Originalität und Eigeninitiative in allen Bereichen.

6. Führungsstärke und Vorbildfunktion

(Leadership and social influence)

Die Fähigkeit, Menschen anzuleiten, setzt sich aus einer Vielzahl von Komponenten zusammen. Fachlich sind diese wohl jeweils leicht zu greifen, auf der sozialen Ebene hingegen ist die Definition deutlich komplexer. Hier geht es vor allem darum, die Beziehungen zwischen Menschen verschiedener Interessensgruppen, zwischen Individuen, Unternehmen, Organisationen (Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern genauso wie Führungskräften) und Gesamtgesellschaft zu gestalten.

Dieser Gestaltungsprozess ist wiederum gut vergleichbar mit der Herangehensweise von Designerinnen und Designern an Aufgabenstellungen aller Art: In beiden Fällen muss ein konstruktiver Umgang mit unterschiedlichen und vielleicht sogar widersprüchlichen Interessen gefunden werden. Es gilt, verschiedene Akteure zu integrieren. Es braucht Empathie und Eigeninitiative genauso wie Selbstreflexion, Überzeugungskraft genauso wie Integrität, Kreativität genauso wie Flexibilität.

Prozesse und Beziehungen zu gestalten ist systematisch erlernbar und lehrbar. Einmal internalisiert, lässt sich diese Fähigkeit jederzeit abrufen und ausbauen. Zusätzlich hat sie eine große Strahlkraft – in einer so vorgelebten Führungskultur können Menschen ihre Potenziale voll ausschöpfen.

--> Gestalterische Herangehensweisen fördern die Auseinandersetzung mit Widersprüchen, die Integration verschiedener Akteurinnen und Akteure, Empathie, Eigeninitiative, Selbstreflexion, Überzeugungskraft, Integrität, Kreativität und Flexibilität.

7. Technologieverständnis:

Einsatz, Überwachung, Kontrolle

(Technology use, monitoring and control)

Informationen, Algorithmen, Prozesse, KI – das (Arbeits-)Leben ist heute auf so gut wie allen Ebenen verwoben mit Technologie, die sich schnell und stetig weiterentwickelt. Technologie ist für Menschen gemacht. Um sie zu gestalten, braucht es ein fundiertes Wissen um Kundenbedürfnisse und Produktnutzen, Designkompetenz und Soft Skills – all dies in Kombination mit einem grundsätzlichen Technologieverständnis.

Ob User Centered, Society Centered oder Planet Centric Design ... Design macht Technologie nutz- und verstehbar. Digitale Transformation braucht Designkompetenz. Um heutzutage gestalten zu können, ist das Beherrschen und das Verständnis von Technologien unabdingbar. Andersherum geht es darum, Designprozesse zu orchestrieren und moderieren, um Interdisziplinarität herzustellen in der Zusammenarbeit von Ingenieurinnen und Ingenieuren, Gestalterinnen und Gestaltern, Marketingleuten und Betriebswirtschaftlerinnen und Betriebswirtschaftlern.

--> Die gestalterische Auseinandersetzung mit neuen Technologien fördert das Technologieverständnis.

8. Technoliedesign und -programmierung

(Technology design and programming)

Mobiles Arbeiten, Digitalisierung, transdisziplinäre Vernetzung, Smart Working und immer neue Devices – wer beruflich bestehen und sich weiterentwickeln will, muss Technologie verstehen und gestalten können.

Die Gestaltung und Optimierung aktueller und zukünftiger Technologien im Zusammenhang mit der Weiterentwicklung der Prinzipien der Nachhaltigkeit wird unser zukünftiges Leben immer stärker und schneller beeinflussen. Diesem Umstand müssen die Lerninhalte auf allen Ebenen Rechnung tragen.

Der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien, Algorithmen, Techniken und Tools braucht Anleitung. Das beginnt bei Schulungen von Eltern und pädagogischem Personal und erstreckt sich auf Kindergarten, Schule, Studium bis in die Erwachsenenbildung. Informatik sollte – und digitale Kompetenz muss – zum Verständnis unserer Welt schon in der Grundschule zum Pflichtfach werden.

--> Die gestalterische Auseinandersetzung mit neuen Technologien legt frühzeitig das Fundament für das Verständnis technologischer Notwendigkeiten in Entwicklung und Programmierung.

9. Stressbewältigung und Flexibilität

(Resilience, stress tolerance and flexibility)

Probleme und Veränderungen von heute und morgen erfordern es, schnell auf neue Situationen oder auftretende Krisen zu reagieren. Designerinnen und Designer sind durch ihre Ausbildung und ihren Berufsalltag darin geübt, konstruktiv mit Stress, hohen Erwartungen und Anforderungen umzugehen und sich in kurzer Zeit auf neue Umstände einzustellen.

Es gehört zu ihrem alltäglichen Beruf, den Herausforderungen einer anfänglich unlösbar erscheinenden Aufgabe aktiv zu begegnen, Komplexität zu gestalten oder zu reduzieren und herausfordernde Faktoren in kreativen Prozessen als Antrieb zu begreifen (Eustress). Um das dafür nötige Selbstvertrauen aufzubringen, helfen gezielte, verlässliche und erlernbare Techniken und Methoden, aber auch das Schaffen von Räumen und Kontexten, in denen kreative Stressbewältigung und Flexibilität erlaubt und erwünscht sind.

Derart geschult und von klein auf geübt ist jeder Mensch besser vorbereitet auf sein Arbeitsleben, unabhängig von individuellen Voraussetzungen und der Branche.

--> Der alltägliche gestalterische Umgang mit widersprüchlichen Erwartungen und Komplexität sowie die fehlertolerante und iterative gestalterische Kultur fördern Flexibilität und Stressbewältigungskompetenz.

10. Denkvermögen, Problemlösung und Ideenfindung

(Reasoning, problem-solving and ideation)

Die Betrachtung und Behandlung eines Themas in seiner Ganzheit bedeutet eine umfassende, weitsichtige und vorausschauende Berücksichtigung möglichst vieler Aspekte und Zusammenhänge.

Welchen Regeln muss das Denken folgen, um Probleme erfolgreich zu lösen oder zielführende Ideen zu entwickeln? Teil des Designprozesses sind holistische Denkabläufe genauso wie die Ideenfindung, die wiederum auf einer kritischen Problemanalyse basiert. Um sich auf Neues einzulassen bzw. Innovationen zu entwickeln, stehen verschiedene Methoden und Techniken zur Verfügung. Des Weiteren lehren Designprozesse den Wert einer konstruktiven Fehlerkultur genauso wie das nichtlineare Erreichen eines Ziels.

Produktive Denkprozesse lassen sich schulen. Aus Konzeptionalität und Kreativität, Logik und Austausch sowie geeigneten Techniken wird mit ein bisschen Übung eine Denksystematik, die jederzeit aktivierbar ist.

--> Holistische Denkansätze, vielfältige Methoden, nichtlineare Vorgehensweisen und die konstruktive Fehlerkultur des Designs fördern produktives Denken, Problemlösungs- und Ideenfindungskompetenz.

11. Emotionale Intelligenz und Empathie

(Emotional intelligence)

Die Fähigkeit, eigene und fremde Gefühle (korrekt) wahrzunehmen, zu verstehen und positiv zu nutzen, reicht über rein kognitive und intellektuelle Fähigkeiten hinaus. Es geht darum, antizipatives Verhalten zu generieren und in die Tat umzusetzen, es geht um Empathie und um den Umgang mit Beziehungen.

Jedes Design ist »human centered« bzw. sollte es sein. Empathie und menschenzentriertes Arbeiten sind fundamentale Bausteine jedes Gestaltungsprozesses. Das Hineinversetzen in Zielgruppen ermöglicht die Entwicklung passgenauer Lösungen – Lösungen, die aus Anwendungssicht überzeugen.

Für diese Prozesse braucht es Intuition, Kommunikation, Selbstreflexion, Teamwork und Fehlerkompetenz als Bestandteile von Denkvorgängen, Strategien und Entscheidungen. Skills wie diese sollten in die Lehrpläne Einzug halten – fachübergreifend und praxisnah.

--> Empathie, antizipatives und menschenzentriertes Arbeiten als elementare Bausteine des Gestaltungsprozesses fördern die emotionale Intelligenz.

12. Troubleshooting und die Fähigkeit, eine positive Nutzererfahrung zu generieren (Troubleshooting and user experience)

Eine positive User Experience gewinnt Herz und Verstand der Nutzerinnen und Nutzer. Ihr Erlebnis soll unkompliziert sein, überraschen und begeistern – es soll einen Mehrwert bieten und so im Gedächtnis bleiben. Dazu gehört auch das gekonnte Troubleshooting hinter und vor den Kulissen, im Zweifelsfall transparent. Immer maximal schnell und effektiv.

Kreative Arbeitsweisen geben die Möglichkeit, durch iterative Prozesse zu jeder Zeit die Nutzerinnen und Nutzer mit ihren Bedürfnissen einzubinden. Die empathische Antizipation ist eine zentrale Kompetenz des Designprozesses – genauso wie der systematische, produktive und konstruktive Umgang mit Fehlern.

--> Gestalterische Arbeitsweisen antizipieren empathisch unterschiedliche Bedürfnisse und generieren positive Nutzererfahrungen.

13. Dienstleistungsorientierung

(Service orientation)

Mit wem habe ich es zu tun, was braucht mein Gegenüber? Die Bedürfnisse von Kundinnen und Kunden erkennen, sie ernst nehmen und eine Lösung entwickeln, das bedarf eines gekonnten Perspektivenwechsels. Die konsequente Orientierung am Menschen ist ein zeitloser Wert von gestern, heute, morgen. Mit fortschreitender Digitalisierung ändern sich jedoch die Wege und Mittel zu diesem Ziel.

Die aktive Einbeziehung der Lebensrealitäten und Nutzungsbedingungen von Nutzerinnen und Nutzern, von sozialen und nachhaltigen Fragestellungen und Nutzungskontexten sind Ausgangspunkt und Ziel jedes Designprozesses. Von der sorgfältigen Recherche über verschiedene Methoden zum Erkenntnisgewinn bis zum Prototypen gibt es konkrete Abläufe und Tools, um sich den Bedürfnissen von Zielgruppen zu nähern. Diese sollten schon möglichst früh vermittelt und geübt werden. Wer heute Antizipation lernt, kann morgen zielgruppengenaue Leistungen anbieten.

--> Die konsequente Orientierung an den Lebensrealitäten und Bedingungen von Menschen, sozialen und nachhaltigen Aspekten, fördert das Verständnis für Zielgruppenbedürfnisse und eine dienstleistungsorientierte Haltung.

14. Systemanalyse und -evaluation (Systems analysis and evaluation)

Unternehmen, Prozesse, Strukturen – um ein System in seiner Gesamtheit einschätzen und in Beziehung setzen zu können, muss man es erst untersuchen und verstehen. Dies bedarf einer systematischen Annäherung.

Das Ziel eines jeden Designprozesses besteht darin, Problem und Lösung zusammenzubringen. Kern dieses Prozesses ist die Kombination von Kreativität und Systematik, von Analyse, Konstruktion und Dekonstruktion. Während die kreative Annäherung an die Lösung Freiheit braucht, unterliegt die Bewertung des Ergebnisses vorher gesetzten Parametern. Designerinnen und Designer sind geübt darin, unterschiedliche Möglichkeitsräume zu entwickeln und die im Prozessverlauf sich verändernden Evaluationskriterien für Zwischenergebnisse einzugliedern.

Dieses Mindset ist lern- und lehrbar. Einmal internalisiert, kann es jederzeit abgerufen und auf jedwedes System übertragen werden.

--> Designprozesse fördern systemisches Denken.

15. Überzeugungsfähigkeit und Verhandlungsgeschick

(Persuasion and negotiation)

Um andere zu begeistern und zu überzeugen, braucht es mehr als Information, Kommunikation und Rhetorik. Erst durch die Kombination mit Empathie, Vorstellungsvermögen und einer partizipativen Haltung entsteht eine Dynamik, mit der es gelingen kann, Menschen in die erwünschten Überzeugungen und Zielvorstellungen mitzunehmen.

Ideen zu präsentieren, Menschen in den Entstehungsprozess einzubeziehen und sinnvolle Ergebnisse in Aussicht zu stellen ist fundamentaler Bestandteil des Alltags von Designerinnen und Designern. Dabei hilft die Fähigkeit, Gedanken zu visualisieren, genauso wie die stetige Antizipation der Erwartung des Gegenübers sowie die permanente Präsentationspraxis (und das dazu gehörige Feedback).

In diesem Einfach-Machen liegt der Schlüssel: Fächerübergreifend können Visualisierungstechniken, methodische Perspektivwechsel, Präsentationstechniken Einzug halten und den Lernalltag lebendiger und lehrreicher machen.

--> Gut gestaltete Präsentationen und die Vermittlung innovativer Lösungsansätze schulen Visualisierungskompetenz, Verhandlungsgeschick und Überzeugungsfähigkeit.

Management Summary

Mit den »Top 15 skills for 2025« formuliert der »Future of Jobs Report 2020« des World Economic Forums Fähigkeiten für die zukünftigen Herausforderungen einer Arbeitswelt im Wandel. Diese 15 Skills deklinieren die Autorinnen und Autoren des Papiers »Design Skills are Future Skills« auf gestalterische Kompetenzen, Herangehensweisen und Techniken. So wird aufgezeigt, dass Designkompetenzen eine unverzichtbare Rolle im Bereich Bildung einnehmen müssen, damit Menschen auf dem Arbeitsmarkt der Zukunft bestehen, und mit gesellschaftlichen und technologischen Veränderungen umgehen können. Vom Analytischen Denken und Innovationskraft bis zum Technologieverständnis – mit dieser »Designoffensive für die Bildung« stellt der Deutsche Designtag ein Lösungsangebot vor, wie sich durch die Implementierung gestalterischer Kompetenzen im Bildungsbereich unverzichtbare Fähigkeiten, auch im Hinblick auf die Zukunftsbewältigung, erlangen lassen.