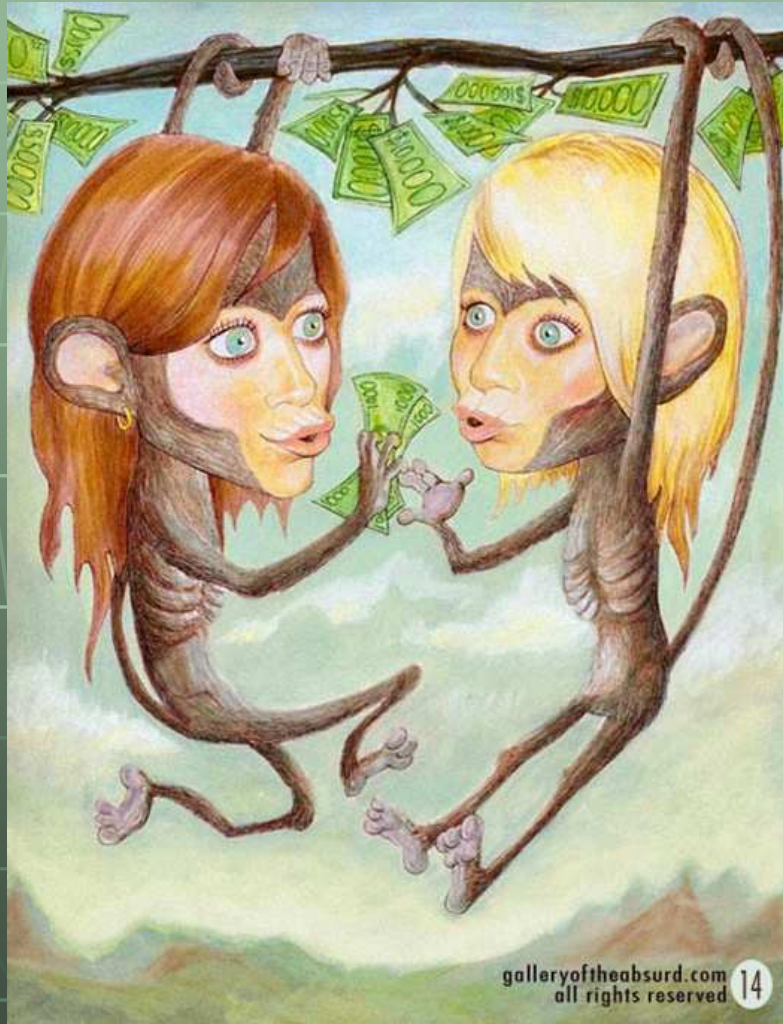


Utgangspunkt



- Undervist i **Designfag**
- Skiller mellom design og formgiving
- Skiller mellom:
 - kunstfaglig tilnærming til formgivingsprosessen
 - Designfaglig tilnærming til formgivingsprosessen
- **Problemløsning & Konkurransefortrinn**

Hvem er målgruppen?



- Presis målgruppe:
Alder, kjønn, interesser,
geografisk område,
utseende, behov, inntekt,
utdanning, holdninger,
sosial status, livssyn, osv.
- Oi, oi!
 - Oppmerksomhet, interesse,
oversikt og identifisering
- Strukturere oppdraget

Behov, funksjonsanalyser & krav...



- **Gründerbesøk**
 - Gnist
- Produksjonsmessige utfordringer**



- www.sunnenergi.no

Messestand

Produktanalyse

Del 2 – Beskrivelse av standbetjening

- Antall standbetjening:
- Deres spesialfelt / kunnskapsområde:
- Helsemessige behov:
- Oppbevaringsbehov:
- Arbeidsstillingsbehov:
- Aktivitet under messen:
- Diverse:

Produktanalyse

Del 4 – Beskrivelse av messeområde

Begrensninger:

- Standareal:
- Standhøyde:
- Takhøyde:
- Søylar:
- Porthøyde og -bredde:
- Tillatt vekt:
- Eksisterende farger:
- Eksisterende materialer:
- Lydforhold:
- Lysforhold:
- Diverse:

Plassering:

- Område:
- Nærmeste naboer:
- Utsikt til naboer:
- Innsyn fra naboer:

Produktanalyse

Del 1 – Firmabeskrivelse

Fakta:

- Firmanavn:
- Etablert:
- Tilholdssted:
- Antall ansatte:
- Omsetning:
- Type produkter/tjenester:
- Produksjon:
- Historie:

Profil:

- Logo:
- Markedsprofil:
- Nåværende markedsføringskampanje:
- Tidligere markedsføringskampanjer:
- Mest kjent for:

Ønsker/forventninger:

- Mål for standen:
- Krav til standard:
- Forslag til aktiviteter på stand:
- Forventninger til messeresultat:
- Diverse:

Produktanalyse

Del 3 – Beskrivelse av messedeltakere

Forventet antall deltakere pr. dag:

Forventet gjennomstrømning pr. time (min – max):

Fakta:

- Alder:
- Kjønn:
- Livsstil:
- Arbeidssituasjon:
- Interesser:

Behov:

- Aktivitetsbehov:
- Informasjonsbehov:
- Sanssebehov
 - syn:
 - hørsel:
 - taktilt:
 - smak:
 - lukt:

Produktanalyse

Del 5 – Strukturering av ønsker, behov & beskrivelser

- Firmanavn:
- Firmaets mål for deltakelse på messen:
- Firmaets messeprofil – hoved- og undertema:
- Målgruppe:
- Hovedfunksjoner:
- Aktive eller passive soner:
- Prioritering av bruksareal:
- Flerfunksjonsareal:
- Avskjerming:
- Innredning:

Oi, oi!

- Oppmerksomhet:
- Interesse:
- Oversikt:
- Identifisering:

Visuelt:

- Rom:
- Linjer:
- Former:
- Nyanser:
- Kulør:
- Rytme:
- Bevegelse:

Har vi samme mål?



- Lengre designprosess
- Forkortet designprosess
- Kundefokus uansett

Likhet mellom designyrker

Oppgave i BG

Norsk standard

Kroppen som måleinstrument

1-ukes oppgave: Prosjeksjon

Navn: _____ 2TFA/B/C

FAKTABOKS:

Format	A3 tegnepapir
Utstyr	Blyant, T-linjal, eventuelt passer, tusj
Utgangspunkt	Prosjeksjonstegning, bruk av punkt og konstruksjonstegning. Dybdeverktøyene, estetisk og funksjonell kvalitet.
Presentasjon	Prosjeksjon med grunnplan, oppriss og sideriss på hver sitt presentasjonsark (A3-ark, med ramme og tekstfelt på alle 3 ark)
Tid	1 uke
Arbeidsform	individuelt

SITUASJON:

Du skal velge deg et av følgende yrker som driver med prosjeksjonstegning: Interiørarkitektur, landskapsarkitektur, arkitektur, industri-/produkttdesign, møbeldesign eller scenografi (fiksjon)

I forhold til det yrket du har valgt skal du produsere tre tegninger av et typisk «yrkesprodukt». F.eks:

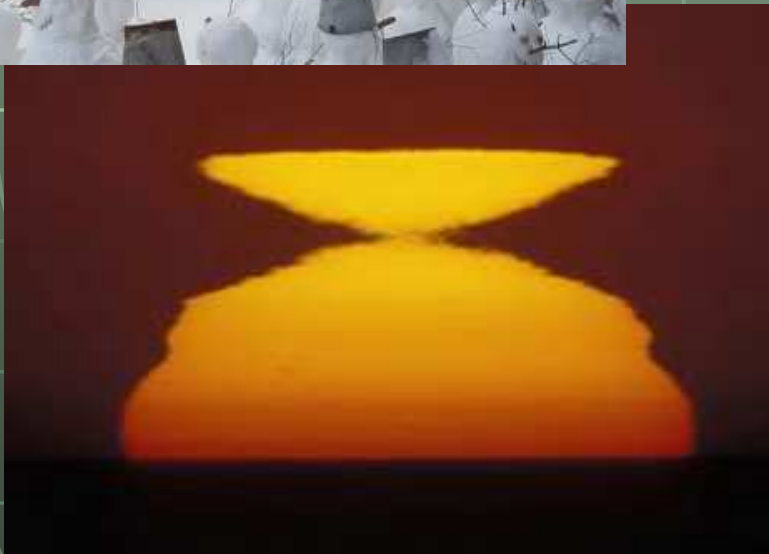
- interiørarkitekt: en stue eller et kjøkken
- landskapsarkitekt: en park eller en trafikkmaskin
- arkitekt: et hus eller en skyskraper
- industri-/produkttdesign: en bil eller en melkekartong
- møbeldesign: en sofa eller en hylleseksjon
- scenografi: et framtidshus eller en park på Mars

OPPGAVE:

		Kryss av
1	Skisser. For noen er det lettest å starte med perspektivskisser, for andre skisser der de ser det ovenfra, forfra og fra siden. Gjør litt av begge deler.	
2	Mål. Finn ut av hvor stort produktet ditt er i virkeligheten. Så mange mål som mulig. Bruk tomrestokk og mål etter hvor stort du tror det er i forhold til kroppen din. Bli kjent med å bruke kroppen din som et måleinstrument. IKEA-katalogen har mange mål på produktene sine oppført i katalogen. Bruk den dersom du jobber med interiør eller møbeldesign.	
3	Tegn inn ramme og tekstfelt på presentasjonsarkene for neste punkt!	
4	Finn ut av hvilken målestokk du bør bruke i forhold til presentasjonsarkene. Du skal bruke den samme målestokken på både grunnplan, oppriss og sideriss. Dette gjør du ved å måle de største virkelige målene (lengde, dybde/bredde og høyde): - På grunnplanet trenger du lengde og dybde/bredde - På opprisset trenger du lengde og høyde - På siderisset trenger du dybde/bredde og høyde Bruk kalkulatoren til å prøve ut de målestokkene du tror kan være riktige. Velg den beste – ikke den enkleste :)	
5	Konstruer grunnplanet på et A3-ark i riktig målestokk.	
6	Konstruer opprisset på et A3-ark i riktig målestokk.	
7	Konstruer siderisset på et A3-ark i riktig målestokk.	
8	Fiern uheldige hjelpelinjer . Strek om nødvendig opp med tynn tusj	
9	Fyll inn tekstfeltene	

Lykke til!
Trine ☺

Dybdeverktøyene!



- Størrelsesforskjell
- Forsvinningspunkt
- Teksturdetaljer
- Fargeintensitet
- Bevegelse og retning
- Luftkvalitet
- Nyanseforskjell
- Varm-kald kontrast
- Overlapping
- Oppe- nede posisjonering
- Fokus – skarphet
- Lys - skygge

Visuell struktur

Dybdeverktøyene og fokusering av blikket

Fokus- og utstillingsteknikk oppgaven

1-dags oppgave: Fokus & utstillingsteknikk

Navn: _____ nov. '05 – 2TFA/B/C

FAKTABOKS:

Presentasjon	Utstilling – valgfritt format innenfor anvist plass
Utstyr	Bøker som legges fram + valgfritt
Les	Repetér: Dybdeverktøyene + Likhet & kontrast

PROBLEMSTILLING:

Hvordan kan jeg styre tilskuerens oppmerksomhet i en utstilling?

EKSEMPLER:

- Det er flere forskjellige grunner til hvorfor noe kommer i fokus. Eksempler:
- forventninger til bevegelse i et bilde: et menneske, en hest eller en bil.
 - en varm kulør omgitt av kjøligere farger
 - en lys nyanse omgitt av mørkere farger
 - uvanlig mye teksturedetaljer i bakgrunnen i forhold til forgrunnen
 - uvanlig klare farger i bakgrunnen i forhold til forgrunnen
 - et spor etter en bevegelse
 - linjer som leder øyet
 - usynlige linjer som leder øyet

FRAMGANG:

	Kryss av
Du skal finne tre eksempler på malerier, tegninger eller fotografier der det er <i>noe i bakgrunnen</i> som fanger oppmerksomheten ditt. Ta fargekopier av alle tre.	
Hva er det som gjør at noe i bakgrunnen trer fram i bildet, istedet for det som faktisk er nærmest? Har kunstneren/fotografen planlagt dette eller tror du noe av det er tilfeldig? Hva kan grunnen være til at han/hun ønsker at det er dette vi skal legge merke til? Gjør notater av det du kommer fram til.	
Velg et av bildene dine. Skriv og analyser hvorfor kunstneren/fotografen har brukt de 7 grunnkomponentene slik hin har brukt dem.	
Se hva som finnes av farget papir til eventuell paspartout/bakgrunns-papir.	
Lag skisser til en utstilling som inkluderer hovedbilde, analyse og de resterende to bildene på anvist plass. Husk: Det du ønsker skal være i fokus må komme i fokus.	
Ta hensyn til utstillinger ved siden av deg og vær obs på farger og linjer i rommet der du stiller ut.	
Lag utstillingen	

Lykke til ☺

Eksempel på oppgave for Produktdesign:

2-ukers oppgave: Design av leketøy

navn: _____ Mars '06 – 2TFA/B/C

FAKTABOKS:

Format	Presentasjonsark: A3 tegnepapir med ramme og tekstfelt. Velg stående eller liggende format. Du må gjerne levere presentasjonsarkene i collageform
Utstyr	Akvarell med tusj- eller blyantstreker
Les	Læreboken s. 129-138, 206-210
Tid	2 uker – alle timer utenom kunst- & kulturhistorie og allmennfag
Arbeidsform	Heng opp forslaget ditt i klasserommet før du går på fredag. Legg eventuelt ekstra materiale i egen mappe. Individuelt

SITUASJON:

Norsk Designråd ønsker en utstilling av leketøy, designet av unge norske designere. Du er som nyutdannet produktdesigner invitert til å delta med et forslag. Du skal formgi og fargesette et leketøy. Leketøyet skal lages av tre, gummi og/eller plast + eventuelt strikk og tau. Leketøyet skal kunne tas fra hverandre og settes sammen igjen av barnet. Du skal selv velge en målgruppe og du skal designe leketøyet etter en tenkt problemstilling. Hvilke funksjoner skal leketøyet ditt ivareta? Du skal også gi leketøyet ditt et navn.

TEMA:

KONTRASTER – FANTASI – SMART – GEOMETRISK – ORGANISK – VALGFRITT

Bliker videregående skole, VK1 Tegning, form & farge – koordinatorer: Kristin Enger, Umm F. Johnsen og Trine Talge 2005-2006

OPPGAVE:

	Du skal stille ut ett presentasjonsark pr. følgende punkt:	Kryss av
1	Inspirasjonscollage som viser målgruppen din og inspirasjonsmateriale: bilder, skisser og notater av barn, leker, farger, former, materialer, osv...	
2	Idéskisser med notater, farge- og materialprøver.	
3	Prosessskisser og notater med begrunnelser: fargesatt bearbeidelse av ett eller to produkter.	
4	Prosjeksjonstegning av leketøyet i egnet målestokk: Fargelegges med akvarell	
5	Frihåndsperspektiv av leketøyet. To perspektivtegn: en der leken er tatt fra hverandre og en der den er satt sammen igjen. Fargelegges med akvarell.	
6	Tekstark: Problemformulering skrives inn. Funksjonsbeskrivelse samt begrunnelse for valg av produkt navn skal også inn her. Gjør i tillegg en egenvurdering av endelig design (hvorfor har du valgt denne løsningen? Funderer det som du hadde tenkt i utgangspunktet?)	
Egenvurderingsskjema (utdelt ark – henges ikke opp men leveres inn til meg)		

MÅL:

Tegning:

- fra mål 1d og 2: forstå og beskrive leketøyet oppbygning/kropp i skisser og tegninger ved hjelp av perspektivtegning.
- fra mål 3: identifisere leketøyet geometriske former og bruke disse abstraherte formene som et skisseverktøy i perspektivtegnene.

a) Form:

- fra mål 1a: bruke grunnformene i designprosessen av leketøyet
- fra mål 2b: vurdere eget design gjennom å analysere formspråket både skriftlig og visuelt.
- Fra mål 3c: arbeide med å forstå sammenhengen mellom materialer, form & funksjon i designprosessen.

b) Farge:

- fra mål 1: arbeide med fargeharmonier og -kontraster som passer leketøyet formspråk og som frister målgruppen.
- Fra mål 2b: presentere leketøyet ved å bruke akvarell på tusj- eller blyanttegninger.

© Kos dere med oppgaven og lykke til!
Kristin, Umm & Trine

Bliker videregående skole, VK1 Tegning, form & farge – koordinatorer: Kristin Enger, Umm F. Johnsen og Trine Talge 2005-2006

Om Norsk Designråd: Norsk Designråd ble etablert i 1963 og er i dag en stiftelse som finansieres over Nærings- og Handelsdepartementets budsjett, gjennom bedriftsrådgivning og egne prosjekter. De har nettopp flyttet inn i nye lokaler i Norsk Design- og Arkitektursenter, sentralt i Oslo mellom Elvebakken Videregående skole og Jacob Kirke. Norsk Designråds formål er å fremme bruk av god design i markedsorientert produktutvikling og markedskommunikasjon, for å oppnå større konkurranseevne og lønnsomhet i norsk industri og næringsliv - nasjonalt og internasjonalt. Designutmøkelser fra Norsk Designråd har som formål å stimulere næringslivet til å ta i bruk design som et strategisk konkurransemiddel. De arbeider aktivt for å synliggjøre produkter, bedrifter og designere som har mottatt utmerkelsene.

6 designutmøkelser fra Norsk Designråd:

2004/05 Merket for God Design
Den beste designen i Norge

Innovasjon og skaperverne skal belønnes med mer enn gode økonomiske resultater. Merket for God Design er Norsk Designråds utmerkelse til norske bedrifter og samarbeidende designere som har utviklet gode produkter i fellesskap. Utmøkelser skal stimulere til videre utvikling og samarbeid, og er et kvalitetsstempel som bedriften kan benytte i sin markedsføring.

Ny kategori 2004: Design for alle.

En kategori for produkter og løsninger designet for flest mulig brukere i flest mulig bruksituasjoner.

2003/04 Merket for God Design
Den beste designen i Norge

Denne designprisen ble lansert i 2000 og skal synliggjøre de produktene som står frem som det beste blant de som mottar Merket for God Design. Det er juryen som nominerer produkter til Hedersprisen for God Design.

2002/03 Klassikerprisen for God Design
Den beste designen i Norge

God design kan gi lang levetid, økt konkurransefortrinn og god, stabil inntjening. Klassikerprisen for God Design er en designpris som tildeles norske bedrifter og samarbeidende designere for produkter som har vært på markedet sammenhengende i minst 10 år.

2001/02 Internasjonal Design Award
Den beste designen i Norge

International Design Award har som formål å synliggjøre norskdesignede produkter utover Norges grenser og vise nivået på norske designere. Den nye prisen tildeles norske designere og deres utenlandske oppdragsgivere for produkter de har utviklet sammen.

2000/01 Unga Talenter
Den beste designen i Norge

Unga Talenter er de unge designeres mulighet til å vise sine beste designprosjekter. Konkurransen er et samarbeid mellom Norsk Designråd og Norske Industriedesignere (NID).

Bliker videregående skole, VK1 Tegning, form & farge – koordinatorer: Kristin Enger, Umm F. Johnsen og Trine Talge 2005-2006

Teori: designprosess, konkurransefortrinn, alder & behov, leketøyets historie og 2D-presentasjon
Ekskursjon til Riktige Leker

Eksempel på oppgave for Klesdesign:

2-ukers oppgave: Klesdesign

Navn: _____ Februar '06 – 2TFA/B/C

FAKTABOKS:

Format	Presentasjonsark: A3 stående format med ramme og tekstfelt. Akvarellpapir
Utstyr	Blyant eller tusj med akvarell og/eller pastell
Utgangspunkt	Alt du har lært om i: - form: dype og flate rom - tegning: menneskekroppen - farge: fargeharmonier og -kontraster
Les	Utleverte kopier. Repetér Visuell fortelling nr. 3 «Rom»
Tid	2 uker

MÅL:

Tegning:	fra mål 1: arbeide med menneskekroppens proporsjoner fra mål 3: arbeide med abstrahering som skisseverktøy
Form:	fra mål 1a: arbeide med grunnformene på menneskekroppen
Farge:	fra mål 1: arbeide med fargekomposisjoner og fargenes romskapende virkning

PROBLEMSTILLING:

Hvordan kan jeg designe et antrekk som framhever modellen min?

TEMA:

VINTER – FANTASI – VÅR – GEOMETRISK – ORGANISK – VALGFRITT

Bleiker videregående skole, VK1 Tegning, form & farge – kunnskapsløst, Trine Tølga – 2005-2006

FRAMGANG:

	Kryss av
Gå sammen to og to. Ta bilder av hverandre i nøytrale, stående posisjoner rett forfra. Fjern løse klær og tøm lommene (evt. stram klærne bak ryggen slik at en ser kroppen så tydelig som mulig). Framkall bildene.	
Les om hvordan du kan framheve modellen din på utdelt kopier. A-, V- eller H-form og husk dybdeverktøyene! Bruk tiden mens du venter på kamera, pc og printer.	
Kopier de beste bildene fra lysbordet 6 ganger pr. A3 ark. NBI ikke inkludert noe som kan ligne spor fra klærne. Det er kroppen som skal fram. Ta 3 kopier av dettearket slik at du har nok å skisse på.	
Lag forslag til antrekk oppå kopiene dine ved hjelp av blyant/tusj, akvarell og/eller pastellkritt. Du skal produsere både idéskisser og prosessskisser.	
Gjør notater som beskriver ideene dine så tydelig som mulig ved siden av skissene. Beskriv hva du ønsker å oppnå og hvilke detaljer i forslagene som bidrar til det.	
Lag tre presentasjonsark med ramme og tekstfelt i stående format. Alle presentasjonsarkene skal være like. Men de kan godt være mer kreativt gjennomført enn tidligere. f.eks. kan rammen males med pensel i en farge som passer, eller annet. For ideer se klasesettet dere har fått med inspirasjons- og idémateriale.	
Lim de beste idéskissene dine på et presentasjonsark. Lim de beste prosessskissene dine på et annet presentasjonsark.	
I tekstfeltets øverste rute skriver du: Klesdesign for (modellen sitt navn) – idéskisser, prosessskisser eller forslag til antrekk (alt etter hva arket presenterer)	
Lag til slutt en større illustrasjon av det valgte antrekket. Denne tegningen kan du være mer kreativ på. Tenk at du skal illustrere ideene dine for noen som skal sy dem. Dette er ikke arbeidstegningen deres (monstertegning). Du kan for eksempel overdrive proporsjoner i det du ønsker å framheve for å tydeliggjøre poenget. Denne tegningen skal fylle det siste presentasjonsarket.	

VURDERING:

- Grad av måloppnåelse
- Grad av samsvar mellom problemstilling og ferdig produkt
- Grad av kreativitet
- Grad av faglig kvalitet på presentasjon
- Arbeidsinnsats i forhold til tid

Lykke til
Trine ©

Bleiker videregående skole, VK1 Tegning, form & farge – kunnskapsløst, Trine Tølga – 2005-2006

Teori: dybdeverktøyene, kroppsformer, stilhistorie, illustrasjon og garderobebygging

Eksempel på oppgave: MITT FORMSPRÅK

oppgave: **Skriftlig analyse av eget formspråk**

2TFA/B/C

Formspråk handler om variasjoner mellom de 7 visuelle grunnkomponentene: rom, linje, flate, kulør, nyanse, rytme og bevegelse.
Ditt formspråk er din måte å formidle en opplevelse eller et synsinntrykk (av f.eks. gjenstander eller mennesker) på gjennom bilder. Alle har sitt eget formspråk. Det utvikles som regel instinktivt, uten at du planlegger det. Så etterhvert som du lærer deg formteori forstår du bedre hva du gjør og hva du kan gjøre for at formspråket ditt kan bli tydeligere/sterkere/mer personlig/osv.

OPPGAVE:

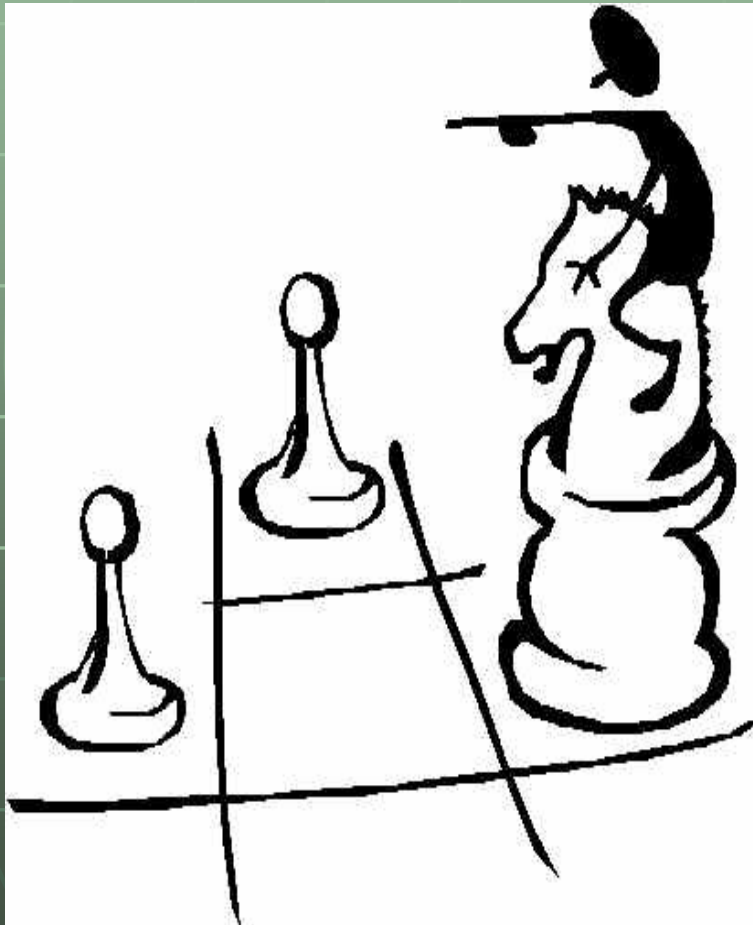
Du skal skrive 2-3 sider der du konkluderer med hva du har lett for å gjøre, hva du liker å gjøre og hvordan du ønsker å videreutvikle deg i ditt formspråk.

- Problemstilling og overskrift: **MITT FORMSPRÅK - hvordan bruker jeg det jeg har lært om i tegning, form og farge?**
- Spre arbeidene dine utover gulvet (både fra tegning, form og farge) Legg det du liker best øverst, inkluder alle arbeider.
- Sammenlign bildene dine: Bruker du kraft på blyanten/penselen eller arbeider du med lett strek? Benytter du deg mest av kjølige farger? Er bildene dine fulle av travle rytmer og bevegelse eller gir de ofte inntrykk av at rommet er forlatt? Er det noen fargekontraster du benytter deg av spesielt mye? Er rommene dine som regel dype, flate, begrensede eller utydelige? Osv. Se på hvordan formspråket ditt har vært i de forskjellige oppgavene.
- Sammenlign gjerne dine egne arbeider mot andres for lettere å se forskjellen i formspråket. Be også andre om å kommentere ditt formspråk – det kan være lettere for de andre å se det.
- Legg ved kopier av arbeider som du kommenterer i analysen
- Bruk gjerne stikkord fra læreplanen eller fra lærebøker for å finne elementer du har jobbet mye/mindre med som kan hjelpe deg i analysen.
- Er det noen av disse stikkordene du jobber mer med enn andre? Er det noen av disse du føler deg tryggere på enn andre? Er det noen måter du liker bedre å arbeide på enn andre måter, hvorfor det?

Lykke til
Trine ©

- En skriveoppgave for refleksjon og forståelse av eget formspråk
- Til slutten av skoleåret
- Gir eleven oversikt over hvordan hin bruker de visuelle grunnkomponentene
- Krever individuell veiledning
- God trening før muntlig eksamen!

Eksempel på en årsplan for designundervisning



■ Før jul:

- Samarbeidsøvelser & arbeidsmiljø
- Samarbeidsoppgave: Roller - i et bylandskap
- Beskrivende geometri – fokus på nøyaktighet og fravær av tilfeldige linjer
- Oppgave: Collage med bygging av dypt, flatt eller begrenset rom
- Prosjeksjon & målestokk
- **Oppgave: Prosjeksjon**
- Oppgave: Fargepaletter
- Oppgave: Mønster – lek med dybdeverktøyene
- **Oppgave: Fokus- & utstillingsteknikk**
- NCS-øvelser

■ Etter jul:

- Perspektivøvelser
- Konkurransen "Bygge med tre"
- 2D reklame og grafisk design – annonse i magasin eller plakat
- Akvarelløvelser
- **Oppgave: Klesdesign**
- **Gründerbesøk**
- **Oppgave: Produktdesign**
- Om merkevarebygging
- Oppgave: Scenografi med modellbygging, lysetting av modell og fotografering
- Oppgave: "musikkvideo" lage powerpoint animasjon v/bruk av digitale bilder fra scenografiprojektet.
- **Oppgave: Skriftlig analyse av eget formspråk**

Anbefalt litteratur



- THE VISUAL STORY – Seeing the structure of film, tv and new media
 - Om de 7 grunnkomponentene
 - Av Bruce Block – 2001 – Focal Press, ISBN 0-240-80467-8
- UNIVERSAL PRINCIPLES OF DESIGN – 100 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions and teach through design.
 - Oppslagsverk
 - Av William Lidwell, Kritina Holden og Jill Butler – 2003 – Rockport, ISBN 1-59253-007-9
- THE INTERIOR DESIGN COURSE – Principles, practices and techniques for the aspiring designer
 - Lærebok
 - Av Tomris Tangaz – 2006
 - Thames & Hudson ISBN-13:978-0-500-28598-5
- "KAN JEG? – Fra drøm til virkelighet"
 - Av Sydpolarer Liv Arnesen og Himalayaklatrer Jon Gangdal – 2002
 - Utfordringer og oppgaver om hvordan å trene opp godt lagspill, om hvordan å sette seg mål og delmål, om forventninger, etc.
 - Aschehoug ISBN 82-03-22769-4
- 22 LOVER OM MARKEDSFØRING"
 - Enkelte ufine/dårlige formuleringer men på norsk!
- "FASHION Design Drawing Course"
 - Lærebok
 - Av Caroline Tatham, Julian Seaman – Barron's forlag
- "TEKSTILER"
 - Flott interiørbok som illustrerer sammenhengen mellom inspirasjon og design med tekstil – Beskrivende i tekst & bilde
 - Av Elizabeth Hillard og Stafford Cliff – 2002 – Cappelen Forlag ISBN 82-02-21649-4
- "VELG DEN RIKTIGE FARGEN"
 - Om å sette sammen fargepaletter. Beskrivende i tekst & bilde
 - Av Kevin McCloud – 2003 – Gyldendal Fakta Forlag ISBN 82-05-33116-2
- "DESIGN ER IKKE NOE I SEG SELV"
 - En samling av tanker omkring design
 - Av Per Mollerup i Norsk Form – 1998 – Messel Forlag ISBN 82-452-0016-6
- "Utmerkelser fra Norsk Designråd"
 - Kommer ut hvert år?