



שנה א': טרימסטר א' - 3 ש"ש, שנה ב': טרימסטר ד' - 5 ש"ש, טרימסטר ה' - 3 ש"ש, טרימסטר ו' - 2 ש"ש, סה"כ 13 ש"ש, סה"כ 166 שעות

שנה

טרימסטר

2 3 5 3

1 ה ד ג ב א

י"ד י"ג

מדיה חדשה (New Media) הוא מושג רחב שהופיע עם המצאת האינטרנט ומתייחס ליצירות/מוצרים אשר נוצרו באופן דיגיטלי ובאמצעות מחשב בשלבי העיצוב, ההפקה, ההפצה או תהליך ההצגה והשיתוף. המושג "מדיה חדשה" מופיע כהנגדה למדיומים קודמים, כמו הדפוס, המכונים "מדיה ישנה", ובעיני המשתמש - צריכת מדיה באמצעים דיגיטליים חדשים ואף אינטראקטיביים.

הקורס מתמקד ב**עיצוב** למדיה חדשה (כמו עיצוב אתר, אפליקציה, דף פייסבוק, באנר פרסום ועוד), תחום מקצועי המתפתח במקביל להתעצמות צריכת המדיה הדיגיטלית. הקורס חשוב למעצב חזותי לפיתוח ידע ומיומנות בעיצוב מוצר דיגיטלי לסביבת מסך וברכישת מיומנות ב-**Responsive Design** (עיצוב רספונסיבי), מושג המתייחס ליכולתו של המעצב ליישם את קונספט העיצוב והשפה הגרפית על פלטפורמות דיגיטליות שונות (מחשב, טאבלט, סמארטפון) ולהטמיע בהן את העיצוב הנראות ותפקוד מיטביים.

המושג **Cross Platform Design** (יישום חוצה פלטפורמות) מתייחס גם לעיצוב מכלול מוצרי המותג (ממוצרי פרינט, תלת ממד, פרסום ועד למוצרי דיגיטל מגוונים על מאפייניהם) במטרה לייצר שפה עיצובית אחידה, זכירה ומזוהה למותג. יכולת זו מתחייבת מקצועית בגלל ריבוי המדיות שבהן יתממשק המותג עם הלקוח. לשם כך מומלצת יצירת שיתוף פעולה עם קורס זהות מותגית על מנת להתנסות בעיצוב Cross Platform Design במלואו למותג.

בסיס ידע תיאורטי:

- סקירת מוצרי המדיה החדשה העכשוויים לקהלי יעד שונים

בסיס ידע עיצובי:

- מיומנות חשיבה עיצובית (שנלמדה בקורס חשיבה עיצובית): מחקר מקדים, איסוף נתונים והצבת שאלות שבסופן העלאת רעיונות לפתרון - הרחבה, שיובילו לבניית קונספט עיצוב - התכנסות
- בניית קונספט עיצוב ופיתוח שפה גרפית וממשקית תואמת למותג / מוצר דיגיטלי חדש תחת ההגדרה של "מדיה חדשה", כמו אתר, אפליקציה, דף פייסבוק, באנר פרסום ועוד

בסיס ידע טכני:

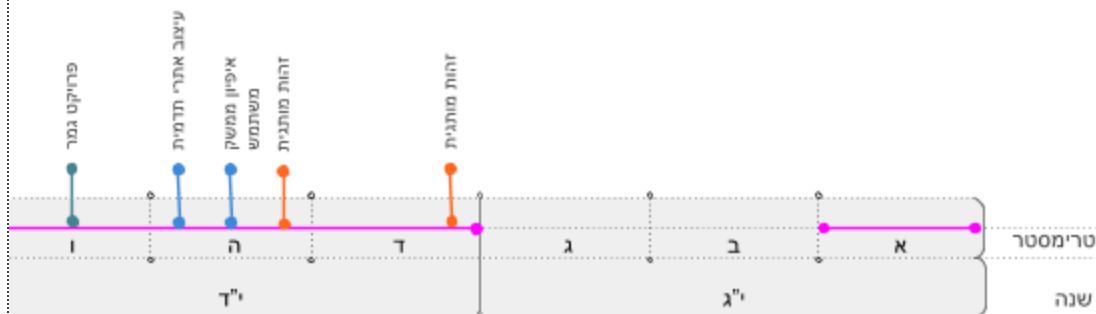
- סקירת פלטפורמות דיגיטליות שונות, כולל מאפיינים רלוונטיים לעיצוב: מסכי מחשב, טאבלט, סמארטפון, טלוויזיה
- בניית פרוטוטיפ (Prototype) אינטראקטיבי של המוצר הדיגיטלי על תוכנות אינטראקטיב בענן שנלמדות בקורס תוכנות אינטראקטיביות בענן (לדוגמה: עיצוב אתר ובנייתו על מערכת Wix, שנלמדת בקורס עיצוב אתרים)

שימוש בבסיסי ידע מקורסים אחרים בתכנית: - שנה א': תוכנות גרפיות בסיסיות, חשיבה עיצובית, שנה ב': תוכנות אינטראקטיביות בענן, זהות מותגית, עיצוב אתרי תדמית, עיצוב ממשק משתמש	
מבנה הקורס:	
- טרימסטר א' + ד': עיצוב רספונסיבי - טרימסטר ה': סדנה מעשית באינפוגרפיקה כהכנה למיני פרויקט אינפוגרפיקה - טרימסטר ו': ליווי לפרויקט גמר לעיצוב מוצר דיגיטל	
מטרות הקורס:	
- ללמד את הסטודנט לפתח קונספט עיצובי ולהשליכו על מוצרי מסך במדיות השונות לפי צרכי הלקוח - ללמד ולתרגל את העיצוב למדיות השונות על מאפייניהן ודרישותיהן - לחשוף את הסטודנט לטרנדים ולטכנולוגיות המקובלות והשולטות בתחום - ללמד את תחום האינפוגרפיקה תוך כדי סדנה מעשית - להכין את הסטודנט לעמוד בהצלחה בהגשת מיני פרויקט - התנסות בעיצוב אינפוגרפיקה - 720003 - להכין את הסטודנט לביצוע מוצר דיגיטלי בפרויקט הגמר: אתר או אפליקציה	
תכנים:	
3	הרצאת פתיחה: מהו Cross Platform Design - ההרצאה תלווה בדוגמאות של מותגים מרובי מדיות מתחומי שוק מגוונים.
6	פיתוח קונספט Cross Platform
	בפלטפורמות דינמיות ושונות, תיאוריה וסדנה מעשית
6	עיצוב רספונסיבי
	עיצוב רספונסיבי - הגדרת המושג: השיטה הנפוצה בשוק ליצירת מוצרים דיגיטליים; המושג מדובר בכנסים מקצועיים וקבוצות ברשת. בקורס הצגת המושג ותרגול עיצוב רספונסיבי: מתודולוגיית העבודה ועקרונות מנחים לעיצוב ואפיון המוצר, גבולות ואפשרויות העיצוב, עיצוב רספונסיבי לעומת אדפטיבי, תהליכי עבודה חדשים, התממשקות עם פיתוח תוכנה ועוד
15 שעות	
	עיצוב אתרים
9	עיצוב אתרים ל-Desktop
	סקירת טרנדים קיימים ומאפייני אתרים, כמו עבודה עם גריד, רזולוציות נפוצות, התנהגות הגלילה Foldline-i, פתרונות להתאמת ממשקים לרזולוציות שונות ועוד
9	עיצוב אתרי תדמית
	סדנה מעשית לעיצוב אתרי תדמית, עבודה מול לקוח תדמיתי פוטנציאלי, כתיבת בריף, קבלת חומרים נכונים מהלקוח, אפיון מול לקוחות קטנים ומול לקוחות גדולים
6	עיצוב אתרי מסחר

	אתרי מסחר ותהליכי מכירה באינטרנט הפכו לחלק מוביל ומרתק בתחום חוויית המשתמש. הכלים שמאפשרים לנו לייצר חוויית קנייה טובה; ההבדלים בין לקוח חדש ללקוח חוזר; המודלים המנטליים של לקוחות דיגיטליים וההבדל בין חוויית הקנייה אונליין לחוויית הקנייה המסורתית
3	עיצוב שיווקי
	עיצוב דפי נחיתה ודפים שיווקיים; עבודה עם בריף שיווקי; ניתוחו ותרגומו לדף נחיתה שיווקי שאמור לייצר הרשמה והנעה לפעולה; עיצוב טפסים מתקדם ועיצוב דפי שיווק שאמורים לייצר יחס המרה גבוה
9	עיצוב אתרי One Page
	עיצוב אתרים שהם דף נגלל; סקירה של כל הטכנולוגיות הקיימות בדפי גלילה כולל פרלקס ואירועים מתוזמנים על פי הגלילה; כיצד מעצבים מסע לאורך הדף כאשר כל חלק מקפל בתוכו עולם ומלואו.
9	עיצוב אתרי מגזין
	עיצוב אתרי מגזין, עיצוב פורטלים המכילים מידע, אתרים מרובי תוכן, ארגון תוכן: היררכיה, גריד, עבודה עם תבניות דפים קבועות ועוד
45 שעות	
	עיצוב למובייל
7	עיצוב אתרים ואפליקציות למובייל
	בעולם שאנו חיים בו העיצוב הסלולרי הפך חלק בלתי נפרד מאתנו. במודול הזה לומדים על פלטפורמות המכשירים השונות עם התמקדות בסמארטפונים (Android, iPhone ו-Windows Phone) ועל תהליכי האפיון בסביבה הסלולרית; התמקדות בפתרונות העומדים לרשותנו היום (Native, Mobile, Responsive Design, Hybrid, Web) והבנה מתי להשתמש בכל פתרון; מה ההבדל בין אתר במובייל ובין אפליקציה, מה הן המגבלות של הסביבה הניידת, היכולות הייחודיות של ממשקי המגע והפלטפורמה הסלולרית; ממשקים חדשניים בעולם הסלולר ותהליכי הגירה מה-WEB לסלולר.
	עיצוב לטאבלט
13	עיצוב אפליקציות ואתרים לטאבלטים
	ההיסטוריה של המכשירים וצורות השימוש בהם, כיצד ניתן לייצר חוויית משתמש נכונה למכשירי הטאבלט; כיצד מתאימים אתרים לסביבת הטאבלט, על סוגים שונים של אפליקציות (Stand Alone, Second Screen), על טמפלטים אופייניים ועל שילוב של מכשירי הטאבלטים בסביבות עבודה שונות (בעיקר בתהליכי מכירה)
12	עיצוב אפליקציות ואתרים לטאבלטים
	הדור הבא של הממשקים לוקח אותנו אל המסך הגדול ביותר בבית, מסך הטלוויזיה שבסלון. מסך הטלוויזיה הוא המסך הנפוץ ביותר בבתי האב בעולם עם אחוז חדירה בממוצע של תשעים ושבעה (בישראל 94), ההערכה היא ששליש מהטלוויזיות בעולם כבר מחוברות לרשת האינטרנט. העיצוב למסך הגדול מציב בפנינו סט חדש של דרישות אפיון ועיצוב לצד עולם חדש של הזדמנויות מרתקות. אם כן, איך מעצבים לעולם ללא עכבר ומקלדת כאשר המסך נמצא רחוק מאתנו? ובמה שונים משתמשי הטלוויזיה ממשתמשי האינטרנט?
	מקורות השראה באינטרנט
4	סקירת הטרנדים הבולטים בעיצוב בתחום המשתנה ומתחדש בקצב מהיר בעקבות התפתחויות

וחדשנות טכנולוגית; גם הדרך שבה המשתמש מייצר אינטראקטיביות עם הממשק משתנה ומתחדשת.										
פלייפיקיישיין וגיימיפיקיישיין (Gamification ו- Playfication)										
6	היכרות עם העקרונות שגורמים למשחקים להפוך לממכרים, וכיצד ניתן להשתמש בעקרונות אלו בעבודת האפיון והעיצוב על מנת להגביר עניין והשתתפות המשתמשים במוצר.									
42 שעות										
אינפוגרפיקה - מיני קורס										
4	מבוא לאינפוגרפיקה									
	אינפוגרפיקה משמשת להעברת מסר, להכוונת המשתמש ולהעברת מידע מורכב אליו באמצעים פשוטים למען שליטתו והבנתו את הסיטואציה שבה מדובר. אינפוגרפיקה היא שם כללי להמחשה חזותית של מידע באמצעות איורים, תרשימים, תצלומים, תרשימי זרימה, חתכים, מודלים תלת ממדיים, הנפשה ועוד. במקרים רבים ילוו האלמנטים הגרפיים בהסברים טקסטואליים. האינפוגרפיקה משמשת להמחשת תהליכים, אירועים, אופן הפעולה של מנגנונים שונים, מידע עסקי ועוד.									
8	יצירת סוגים שונים של אינפוגרפיקה בעזרת תוכנת אילוסטרייטור, יצירת אינפוגרפיקה למסכים, טאבלטים וסמארטפון									
12	אינפוגרפיקה דינמית המשתנה בהתאם לבחירות שונות של המשתמש וגם תוך כדי הנפשה									
24 שעות										
סדנה מעשית באינפוגרפיקה (הכנה להגשה במגמה - התנסות בעיצוב אינפוגרפיקה - 720003)										
4	נושא משותף לכיתה, בהתאם לנושא שנתי									
4	הגשה, תיק מחקר ואפיון (על בסיס ידע שנרכש בקורס אפיון ממשק משתמש)									
4	הגשה, סקיצות רעיוניות									
4	הגשה, תיעוד בצילום של נושא/מקום לקיום הפרויקט (צילום של סטודנט)									
6	הגשה, עיצוב מתקדם לאינפוגרפיקה									
6	הגשה סופית: עיצוב משפחת סמלים לפרויקט: - עיצוב מפה - עיצוב יחידת מידע ובה שני פריטים לפחות אשר משקפים את הסדרה									
28 שעות										
מחווון הערכה לקורס, זהה למחווון מיני פרויקט התנסות בעיצוב אינפוגרפיקה של המגמה:										
	<table><tr><td>נושא</td><td>הסבר</td><td>%</td></tr><tr><td>מחקר</td><td>מחקר מלווה באפיון ברור ותמציתי</td><td>10%</td></tr><tr><td>מסר</td><td>מה מטרת מסמך אינפוגרפי?</td><td>10%</td></tr></table>	נושא	הסבר	%	מחקר	מחקר מלווה באפיון ברור ותמציתי	10%	מסר	מה מטרת מסמך אינפוגרפי?	10%
נושא	הסבר	%								
מחקר	מחקר מלווה באפיון ברור ותמציתי	10%								
מסר	מה מטרת מסמך אינפוגרפי?	10%								

	10%	איסוף מידע וחלוקה לתת נושאים	היררכיה
	10%	התמצאות הקורא	הובלה
	10%	(אין להוריד סמלים מוכנים)	בניית סמלים
	10%		צבעוניות וטקסטורה
	10%		טיפוגרפיה
	10%		שפה חזותית
	10%	ביצוע בפועל	ביצוע
	10%	יכולת להציג את הרעיון והפיתוח בצורה מתומצת, כולל מענה על שאלות	הגשה
טרימסטר ו':			
12 שעות	יוקדש לליווי פרויקט הגמר, עבודה והגשה לפי לוח פרויקט גמר		
סה"כ לקורס 166 שעות			
<u>הכנה להגשה במגמה - מיני פרויקט - התנסות בעיצוב אינפוגרפיקה - 720003:</u>			
קישור לדוגמת מבחן	ההגשה מתקיימת בכיתה י"ד מועד אביב, סדנה מעשית באינפוגרפיקה - מטרתה להכין למיני פרויקט.		
שיטות ואמצעי הוראה:			
הקורס יתקיים בכיתת מחשב להרצאות פרונטליות, הנחיה, תרגול והתנסות.			
המלצות לקורס:			
- שיתוף פעולה עם הקורסים המקושרים בטבלה - להרבות בהצגת דוגמאות למפות ושילוט אינפוגרפי למטרות שונות וניתוחן טכנית ועיצובית - מעבר בפרויקט מאינפוגרפיקה סטטית, בפרינט, בשילוט וכדומה, לאינפוגרפיקה דינמית באתרים ומוצרי דיגיטל			
קורסים מקושרים:			



מחווון הערכה לקורס:

- סדרת תרגילים להגשה במהלך הקורס
- פרויקט מסכם טרימסטר ה', בהתאם למחווון מיני פרויקט - התנסות בעיצוב אינפוגרפיקה - 720003 המופיע לעיל

ביבליוגרפיה:

שם	המחבר	הוצאה	שנה	אתר
כתבות אונליין בנושא אפיון ואינפוגרפיקה בעברית	חוויית משתמש ישראל	-	-	http://uxi.org.il/library/glossary/infographics
כתבות אונליין	NETCRAFT	-	-	http://netcraft.co.il/blog/?p=1253
כתבה אונליין - אינפוגרפיקה	עדי זילברבוך	PIXELPERFECT MAGAZINE	-	http://www.pixelperfect.co.il/tutorials/infographic-design-tips/
כתבה אונליין - אינפוגרפיקה לרשתות חברתיות	Pam Dyer	PAMORAMA	-	http://pamorama.net/2010/03/03/35-great-social-media-infographics/
שם	המחבר	הוצאה	שנה	אתר
Responsive Design Fundamentals	James Williamson	Lynda Online Course	2012	http://www.lynda.com/Web-Responsive-Design-tutorials/Responsive-Design-Fundamentals/104969-2.html
Applied Responsive Design	James Williamson	Lynda Online Course	2013	http://www.lynda.com/Developer-Mobile-Web-tutorials/Applied-Responsive-Design/114899-2.html
Responsive Typography Techniques	Val Head	Lynda Online Course	2014	http://www.lynda.com/CSS-tutorials/Responsive-Typography-Techniques/133331-2.html

Learning Responsive Web Design: A Beginner's Guide	Clarissa Peterson	O'Reilly Media; 1 edition	2014	http://www.amazon.com/Learning-Responsive-Web-Design-Beginners/dp/144936294X
Implementing Responsive Design: Building sites for an anywhere, everywhere web (Voices That Matter)	Tim Kadlec	New Riders; 1 edition	2012	http://www.amazon.com/Implementing-Responsive-Design-Building-everywhere/dp/0321821688

תכנית הלימודים נכתבה בסיוע "הנדסאים באריאל", קמפוס אוניברסיטת אריאל
על ידי רינת סופר גרינפלד, שותף לתהליך אורן שרון

כל הזכויות שמורות למשרד החינוך מנהל תקשוב, טכנולוגיה ומערכות מידע 2016