

90 שנה של עיצוב – עבר, הווה ועתיד

מיני פרויקט – כיתה יא'

אבני דרך מרכזיות בשלבי הפרויקט

לפני שנתחיל.....

מהו מחקר מחווה בפרויקט זה?

מחקר מחווה בפרויקט מטרתו להוקיר, להעריך וללמוד מיצירות ויוצרים. המחקר מתמקד בניתוח מעמיק על שפה חזותית/חומרית, הרעיונות הגלומים בעבודותיו של הגרפיקאי.

מהו מחווה?

מחווה שונה מהעתקה בכך שהוא מלווה בהכרה גלויה במקור השראה, והוא נועד להדגיש את התרומה של המקור או להכניס אותו להקשר חדש, לעיתים תוך פרשנות אישית או מודרנית.

מהן הדרישות למיני פרויקט?

מומלץ לעיין במסמך מבנה מיני פרויקט לקבלת פרטים ומידע מפורט.

מטרות מיני פרויקט זה

← **התנסות** בתהליך עיצוב שלם משלב חקר ועד הצגת תוצר סופי.

← **העמקת** ההיכרות עם ההיסטוריה של העיצוב הגרפי בישראל.

← **פיתוח** כישורי מחקר, ניתוח יצירות וחילוץ תובנות.

← **פיתוח** פרשנות עיצובית ויצירת שפה חזותית אישית בהשראת שפה חזותית אחרת.



בחירת כיוון לפרויקט

מחווה למעצב גרפי ישראלי

עיצוב מחדש של נושא נבחר מתוך עבודותיו של מעצב גרפי ישראלי

שלבי הפרויקט



באיזה שלב נעמיק?



פריחה

עיצוב סדרה
סופית



הנצה

קביעת קונספט
סופי



נביטה

רעיונות מרובים



זריעה

חקר מעמיק
חקר אודות המעצב,
ניתוח שפה חזותית.
ללמד כיצד לנתח
עבודות וכיצד לאסוף
מידע.



חריש

**בחירת מעצב.ת
למחווה**
בירור אישי –
למה בחרתי?
מה המשמעות עבורי?
מה אני רוצה לזקק במחווה?

אבני דרך מרכזיות



חריש

לבחור
לחקור
לנתח
לנסח שאלת מחקר



חריש

- בחר למי מוקדשת המחוזה – מעצב גרפי או נושא שבו עסק המעצב.
חקור אודות המעצב בכמה מילים – אסוף מידע ויזואלי וטקסטואלי.
נתח את הבחירה שלך באופן אישי:
- למה דווקא המעצב הזה מדבר אליך? למה דווקא נושא זה מעניין אותך?
 - מה מרתק, רלוונטי או משמעותי עבורך בשפה החזותית העקרונית?
 - אילו רעיונות או תכונות עומדים במרכז הבחירה?

אבני דרך מרכזיות

ניסוח שאלת חקר

בהשראת

פועל

כיצד נוכל ל....

שאלות לדוגמה

- כיצד נוכל לעודד ל..... באמצעות סדרת כרזות בהשראת יצירותיו של המעצב...?
- כיצד נוכל לעצב סדרת כרזות שמעבירות את המסר... בהשראת סגנונו של המעצב...?
- כיצד נוכל לעצב כרזות יום העצמאות עכשוויות בהשראת האחים שמיר או בהשראת פרנץ קראוס?

אבני דרך מרכזיות

חקר מחווה

- לחקור
- לבחור עבודות ולנתח
- להציג את הניתוח בצורה ברורה
- לנסח תובנות
- להגדיר את המאפיינים שנבחרו



זריעה

אבני דרך מרכזיות

חקר מחווה

- חקור אודות המעצב בכמה מילים – אסוף מידע ויזואלי וטקסטואלי. (אם יש צורך להרחיב על המידע שנאסף בחריש)
- הבא 5 עבודות מינימום ונתח אותן על פי העקרונות שלמדת בכיתה י' – קוד חזותי ומרכיבים חזותיים.

נתח עקרונות עיצוביים: צבעים, קומפוזיציה, טיפוגרפיה, דימויים, טכנולוגיות, שפה חזותית, מסר/חזון של המעצב, תהליכים, רעיונות, שיטת עבודה. תעד כל עבודה: שנה, הקשר, קהל יעד וכו'. חובה לציין את המקור.



זריעה

אבני דרך מרכזיות

חקר מחווה - המשך

- הצג את הניתוח בצורה ברורה - השתמש בטמפלטים או טבלאות כדי לחדד את ניתוח העבודות.

לדוגמה טבלה עם העמודות הבאות:

עבודה | שנה | קונספט עיקרי | עקרונות העיצוב | סגנון | דימויים | עוד...

- נסח תובנות -

שאלות לדוגמא: מהם המאפיינים שאתה מאמץ לפרויקט שלך? איך הסגנון של המעצב יכול לעזור לך להעביר את המסר? מה אני משמר מהמקור? מה אני משנה? מה אני מוסיף משלי?

- הגדר באופן ברור את המאפיינים המרכזיים שנבחרו להדגשה או עיבוד.

למשל: פרופורציות, צבע, קונספט ועוד...



אבני דרך מרכזיות

שלב הנביטה כולל:

- העלאת רעיונות מרובים
- מיון ותיעדוף



נביטה

העלאת רעיונות מרובים - בנק רעיונות

שלב זה יתמקד בשלושה כיוונים:

- מסר
- סגנון
- סדרה

החיפוש לגבי הסגנון והסדרה יתבטאו בסקיצות מהירות



נביטה

מומלץ להשתמש בארגז כלים לשלב הנביטה (חוברת נביטה) ולבדוק איזה כלי מתאים לכל כיוון -
<https://meyda.education.gov.il/files/Pop/0files/omanot-itzuv/high-school/nevita.pdf>

אבני דרך מרכזיות

מסר

- מה הנושא של הסדרה?
 - מה המסר שלהם כבני נוער?
 - מה הם המסרים של המעצב עצמו ואיך הם מתחברים אליהם?
- המלצה מתוך חוברת נביטה עמ' 14 א"ב של רעיונות.



אבני דרך מרכזיות

סגנון

- איך מפתחים סגנון?
 - באיזה טכניקה משתמשים? ידני/ממוחשב, קולאג', צילום/איור, דו מימד/תלת מימד
 - כיצד משתמשים במאפיינים שנבחרו בשלב הזריעה? הרכבה מחדש של המאפיינים
- המלצה מתוך חוברת נביטה עמ' 14 כלי ה- SCAMPER.

נביטה



אבני דרך מרכזיות

סדרה

- איך מפתחים סדרה?
- איך הכרזות מתייחסות אחת לשנייה? משלימות, יש התפתחות
- איזה מרכיבים נדגיש בסדרה? מרכיבים חזותיים, רעיונות, אווירה
- איזה מרכיבים יחזרו על עצמם בכל כרזה בסדרה?

המלצה מתוך חוברת נביטה עמ' 18 כלי Crazy 8's.

נביטה



אבני דרך מרכזיות

מיון ותיעודף

שלב ד ארגון הרעיונות ובחירת רעיון מוביל

שלב זה נועד לבחינת הרעיונות שעלו בצוות, ולבחירת אלה הראויים להמשך פיתוח קונספט בשלב ההנצה.

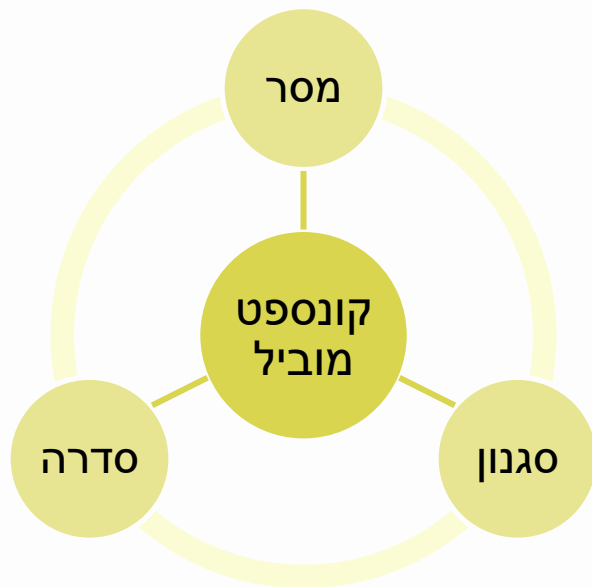
- התבוננו בכל הרעיונות שהעליתם.
 - נסו לזהות רעיונות בעלי מכנה משותף והניחו אותם זה לצד זה.
 - המשיכו בתהליך ארגון הרעיונות על פי תחומים ותנו כותרת לכל קבוצת רעיונות.
 - ביכולתכם למזג רעיונות דומים או המשלימים זה את זה.
 - ערכו דיון בצוות:
1. אילו רעיונות עונים על הצורך, האתגר או הבעיה באופן הטוב ביותר?
 2. אילו רעיונות הם המעניינים, החדשניים והמפתיעים ביותר?
 3. אילו רעיונות הם המבטיחים ביותר למימוש וליישום בפרויקט?
- כל חבר צוות יבחר את הרעיונות המועדפים עליו ויכתוב את טענותיו.
 - ערכו דיון נוסף והחליטו כצוות על רעיון אחד או שניים להמשך תהליך הפיתוח.

מתוך חוברת נביטה עמ' 20.



נביטה

אבני דרך מרכזיות



בחירת קונספט מוביל

- חיבור בין הרעיונות שהועלו בשלב הנביטה.
- בדיקה איזה סגנון וסדרה מתאימים למסר, התאמת סגנון וסוג הסדרה למסר.

הנצה



אבני דרך מרכזיות

המחשת רעיונות ויצירת קונספט סופי – פיתוח שפה חזותית

לאחר בחירת הקונספט המוביל – בחירת המסר ובהתאמה את הסגנון וצורת הסדרה ממשיכים בהמחשת הרעיונות על ידי סקיצות מתקדמות.

- ניסיונות שונים של מגוון אפשרויות לאותו קונספט.
- פיתוח מתקדם של השפה החזותית – פונט, צבע, קומפוזיציה וכו'

הנצה



אבני דרך מרכזיות

סדרת כרזות – המוצר הסופי

נימוקים על החלטות לגבי התוצר הסופי:

- כיצד הסדרה עונה על האתגר/הבעיה?
- למה נבחר מסר זה?
- מדוע המסר מועבר בסגנון זה?
- מדוע הסדרה מעוצבת כך?

• דיוק בעיצוב

• עידון בעיצוב

פריחה



הערות חשובות למורה

לפני תחילת הפרויקט

הכנת מחוון הערכה - לבנות סרגל הערכה מותאם מראש הכולל: איכות החקר, רמת הפיתוח הרעיוני והחזותי, עמידה בעקרונות שפה חזותית, איכות הביצוע הגרפי, תיעוד התהליך ורפלקציה אישית

תהליך העבודה

יש לעודד את התלמידים לתעד את כל שלבי התהליך באמצעות צילום סקיצות ושלבי ביניים.

בסיום הפרויקט

הנחיית התלמידים לכתיבת רפלקציה אישית על התהליך והתוצר - מה למדתי? אילו כלים רכשתי? מה גיליתי על עצמי?

תיעוד מקורות

יש לצרף סקיצות, תמונות של המוצר הסופי וביבליוגרפיה מלאה.
חובה לציין אם בתהליך נעשה שימוש בבינה מלאכותית ובאיזה כלים של הבינה המלאכותית השתמשו.

[הנחיות לשימוש מושכל בבינה מלאכותית בתהליך העיצוב](#)