



טופס הצעה לפרויקט גמר הנדסאים
מגמת עיצוב מדיה 2092, סמל שאלון 720928
*התלמידה תחתים את המנחה על ההצעה

תאריך:

שם מכללה: סמל מכללה:

שם הסטודנטית: ת.ז.:

שם המנחה: תואר:

הנחיות למרכיבי הפרויקט:

1. כל התוצרים בפרויקט יהיו מקוריים של התלמיד (ציור, רישום, איור, צילום וכו')
2. הסעיפים שלמטה יוצגו במדיה דיגיטלית / מודפסת בהתאם לפרויקט.

3. בפרויקט יוצגו:

3.1 שפה גרפית:

פיתוח קונספט למותג ופיתוח שפה גרפית תואמת

3.2 קמפיין:

הנעה לפעולה והעלאת בקרב קהל היעד - באמצעי פרסום מתאימים

3.3 מעבר פלטפורמות (קרוס-דיזיין), מהווה 40% מהציון:

- תוכן ייחודי לכל מוצר (עיצוב עלוני מידע / ספר / קטלוג)
- תוכן ייחודי במדיה דיגיטלית (עיצוב אתר / אפליקציה / סרטון וידאו)
- תוכן ייחודי תלת ממד (כגון: עיצוב אריזה / עמדת תצוגה / הדמיית מקום וכו')

הערה: המוצר הדיגיטלי המוגש בהגנות, יהווה ציון מלא לבחינה חיצונית - תכנון ובניית אתרים
720926.

ברף / מכוון לפרויקט גמר:

*יש לכתוב תמצית, 4-2 שורות לסעיף

א. נושא הפרויקט:

ב. פירוט 3 כלי המחקר עליהם התבססת בבחירת הנושא:	
ג. סקירת רקע לפרויקט:	
ד. הגדרת פרויקט:	
- הגדרת הצורך (למה מיועד? שירות ל... חנות ל... ארגון ל... עמותה ל..., אחר): - הגדרת קהל המטרה (למי מיועד? הורים צעירים, סטודנטיות, אחר): - הגדרת המטרה:	
ה. תיאור ההיבט החדשני בפרויקט:	
ו. סוג הפרויקט – בחרו את אחת מהאופציות הבאות (מוצג פירוט הדרישות להגנה):	
1. מיתוג קלאסי (חובת הצגת הקטגוריות הבאות, ובתוכן 8 מוצרים מינימום):	☐
- לוגו וזהות מותגית - מוצרי פרסום: 3 כרזות, קמפיין חוצות, קמפיין פייסבוק, שילוט חוצות, באנרים בווב, פרסום גרילה, אחר. - מוצרי דיגיטל: אפליקציה, אתר שיווקי, דפי נחיתה לדסקטופ ומובייל, - מוצרי תלת ממד: אריזות, סטנד, שילוט, ביגוד, הדמית תלת ממד – במידה והנושא כולל מקום פיזי. - אחר - מוצרי קד"מ	
2. מוצר דיגיטל (כולם כולל מעטפת גרפית – לוגו + פרסום):	
- אפליקציית מובייל / קיוסק / ווב - לומדה - אפליקציה מקצועית – כמו מסכים למכשיר רפואי. - אחר, נא פרט:	☐ ☐ ☐ ☐
3. פרויקט תוכן (כל הפרויקטים יכללו מעטפת גרפית – לוגו + פרסום + אתר או אפליקציה),	
סמנו אחת מהאופציות:	
א. תלת ממד:	
- ערכות / אריזות (יש להציגן <u>פיזית</u> בהגנות) - תערוכה – שילוט, אמצעי תצוגה, מפה ועוד. - אחר, נא פרט:	☐ ☐ ☐
ב. משחק:	
1. משחק קופסה – תכנון מהלכי המשחק – לוח, חיילים, קלפים, שטרות, חוברת הנחיות,	☐
2. חדר בריחה – כתיבת הנרטיב (העלילה) – מקום פיזי, משימות, אביזרים, ועוד	☐
3. משחק דיגיטלי	☐
4. אחר, נא פרט:	☐
ג. ספר מאויר (ילדים, מבוגרים, קומיקס) – יוצגו גם נרטיב + פיתוח ואיור דמויות	☐

5. קמפיין דיגיטל או פרינט

☐

6. אחר, נא פרט:

☐

ד. בחרו 5 תהליכי עבודה שתבצעו:

– תיעוד וצילום

☐

– עיבוד תמונה

☐

– הנפשה

☐

– חיפוש תמונות

☐

– בניית הדמיה תלת ממד

☐

– בניית סדרת אייקונים

☐

– אחר

☐

אישור ביצוע הפרויקט

תאריך:

חתימת מרכז המגמה:

הערות מרכז המגמה (במידת הצורך)

תאריך:

אישור הוועדה:

לא מאושר / מאושר

הערות:

נוהל משלוח ואישור טפסי בקשות:

טפסי הבקשות ישלחו במרוכז על ידי רכזת המגמה במייל

רק לאחר אשור הצעת הפרויקט על ידי הפקות, רכז המגמה יזמין בחינות במספר הסטודנטים ובהתאם להנחיות אגף הבחינות בתשע"ט		
תאריך אחרון למשלוח הטפסים לאישור - 1.12. XXXX בכל שנה		
כתובת : עינת קריצ'מן , מפמ"ר מגמת אמנויות העיצוב		
מנהל מדע וטכנולוגיה, חדר 638 משרד החינוך		
61092, רחוב השלושה 2 תל אביב		
03-6896199 :טלפון: 03-6896161 מזכירות: 03-6896809 פקס		

מחווה הערכה לפרויקט:		
נושא	הסבר	%
1. שפה גרפית	פיתוח קונספט ושפה גרפית	25
2. קמפיין	האופן בו מבוצעת ההנעה לפעולה והעלאת המודעות, באמצעי הפרסום מתאימים	20
3. מעבר פלטפורמות (קרוס דיזיין)	תוכן ומידע, מדיה דיגיטלית, תלת ממד	40
4. ספר פרויקט	יוגש בתצורת מצגת דינאמית, שתציג את תמצית המחקר באופן חזותי ואינפוגרפי.	5
5. תלמידאות	השקעה, רצינות, עומק מחשבותי, פרזנטציה	10
	סה"כ	100

כל הזכויות שמורות למשרד החינוך מינהל תקשוב, טכנולוגיה ומערכות מידע, אוגוסט 2022