

התכנית לתואר שני בעיצוב תעשייתי M.Des

ראש התכנית: ד"ר רומי מיקולינסקי
מרכז התמחות ניהול עיצוב: רועי ביגר
מרכזת התמחות אודות עיצוב: מאיה בן דוד
מרכז התמחות עיצוב וטכנולוגיה: שראון פז
רכזת התכנית: טרן גילוט

טלפון: 02-6332996
mdes@bezalel.ac.il

מרצי המחלקה:

ליאת	אדר' לביא	שרה	אוסלנדר
איתי	לניאדו	שלומי	אזולאי
רונאל	מור	מיכל	איתן
רומי	ד"ר מיקולינסקי	הדס	אילני
שגיא	מעין	דורון	אלטרץ
יובל	סער	טל	ארז
מיכאל	ד"ר סולר	רועי	ביגר
שראון	פז	אריאל	בלונדר
רתם	פיש	מאיה	בן דוד
אייל	פריד	דנה	בן שלום
אלעד	פרסוב	איה	בנטור
נינה	פרקש	זיו	בר אילן
עמית	צורן	דב	גנשרוא
שרון	אדר' קוניאק	יונתן	גרופר
ארנה	קזין	חנן	פרופ' דה לנגה
ליאורה	רוזין	אמיר	הושיה
גדעון	רימר	יונה	ד"ר וייץ
מרק	ד"ר שובמן	הדס	זמר בן ארי
גלית	שבו	מורן	זרחי
נטי	שמיע	שרית	יודלביץ

התכנית לתואר שני בעיצוב תעשייתי בבצלאל היא תכנית דו-שנתית, המכשירה מעצבים ויוצרים יוצאי דופן לתפקידי מנהיגות בעולם משתנה. התכנית היא מסגרת לימודית ויצירתית בה רוכשים הסטודנטים כלים ושיטות עבודה חדשות, ונחשפים לשדות ידע חדשים בכדי להוביל מהלכים במאה ה-21. מהלך הלימודים משכלל את היכולת להשתלב בצוותים מולטי דיסציפלינריים המאפיינים תהליכי פיתוח, מפתח ראייה מערכתית, גישה ביקורתית ושפה אישית ופותח אפשרויות ליישום תהליכי עיצוב בתחומים אחרים.

התכנית מציעה התמקדות בשלושה תחומי ידע מרכזיים בשדה העיצוב העכשווי – אודות עיצוב, עיצוב וטכנולוגיה וניהול עיצוב.

'אודות עיצוב' (Experimental Design)

רכיבי יסוד הקשורים בבסיסו של מקצוע העיצוב השתנו באופן מהותי בשנים האחרונות: עלייתן של טכנולוגיות חברתיות אפשרה תהליכים חדשים של למידה, רכישת מיזמוניות ושיתוף רעיונות. דפוסי ופלטפורמות הצריכה השתנו אף הם ויחד אתן מושגים כמו "מערכת", "שירות" ו"פלטפורמה" הצטרפו לתוצרי עיצוב מסורתיים. טכנולוגיות ייצור דיגיטאליות הפכו זמינות וזולות יותר ופעפועו לחללי העבודה של מעצבים ויצרנים ברחבי העולם. יצירה ושיתוף הם פעלי ה'עכשיו' ואינם נחלתם של "יוצרים" אלא של ציבור רחב המגיע מתחומי תוכן שונים. אכן מקצוע העיצוב השתנה עד מאוד בשנים האחרונות. אל מול שינויים אלו מהותו של מסלול אודות עיצוב היא חיפוש אחר גבולות המקצוע והרחבתן. המסלול פועל לקידום מעצבים-יוצרים מצטיינים בתחום הדינאמי של עיצוב ניסיוני.

מעבודות העיצוב עוסקות ביחסים שבין עיצוב לטכנולוגיה, חברה ותרבות מתוך נקודת מבט רפלקטיבית השמה דגש על חשיבה באמצעות עשייה. הסטודנטים במסלול יפעלו כצוותי חשיבה לצד עבודה אינדיבידואלית וייקחו חלק פעיל בניסוח, אוצרות והפקה של תערוכות בארץ ובחו"ל- משלב הקונספט ועד ההצבה והטקסט המלווה של התערוכה. יתנסו בעבודת סטודיו, מתודולוגיות של מחקר יוצר, ביקורת תרבות, אוצרות, שכלול שפה עיצובית עצמאית ומיצובה בתמונה רחבה יותר של עשייה בינלאומית.

שיתופי פעולה לדוגמה שהתנהלו במסלול:

באוהאוס עכשיו / **BauNow** - שיתוף פעולה עם אוני' אנהאלט, שבדסאו, החוקר את המשמעויות החדשות של תנועת הבאוהאוס לרגל 100 שנים להווסדה.

MAKE IT LEO - שיתוף פעולה עם החברה ההולנדית אשר בחן את המושג "שליטה" בהקשרים של הדפסה תלת מימדית ועיצוב.

STATE OF DESIGN BERLIN - שיתוף פעולה עם יוצרים ישראלים בברלין, סביב שאלות של הגירה, שפה וזהות, אשר הוצגו בתערוכה משותפת במסגרת שבוע העיצוב בברלין במאי 2016.

בוגרי המסלול משתלבים כאוצרים, מרצים לעיצוב, מובילי חדשנות ומחקר, יוצרים עצמאיים פעילים המציגים בארץ ובחו"ל.

'ניהול עיצוב וחדשנות' (Design and Innovation Management)

מסלול ניהול עיצוב מאפשר למעצבים לחקור ולהתפתח בתחומים חדשים שבהם ההשכלה העיצובית תהווה יתרון תחרותי. המסלול עוסק בשכלול חשיבה עיצובית כבסיס לחדשנות עסקית ושינוי חברתי דרך שלושה תחומי ידע עיקריים:

עיצוב ככלי אסטרטגי וכאמצעי לצמיחה עסקית - ניהול עיצוב שם את המעצב בעמדת מקבל החלטות תוך שהוא עושה שימוש בחשיבה עיצובית כבסיס לזיהוי צרכים, ניתוח מגמות, אפיון מוצרים, וניהול תהליכים. ניהול עיצוב עושה שימוש בכלים מעולם העיצוב ובכך מבדל ומייצר יתרון למעצב כזם וכמנהל בארגון. עיצוב ככלי מחקר - מתודולוגיות מחקר וניתוח העושות שימוש בכלים מעולם העיצוב לכדי זיהוי צרכים ואפיון פתרונות מבוססי עיצוב. מחקר עיצוב שם את המשתמש במרכז ובוחן את סביבת השימוש והחיים של מוצר או שירות במטרה לייצר למשתמש ערך חדש. עיצוב ככלי חווייתי - מבט רחב על הסביבה בה מתקיים מוצר באמצעות כלים ומתודולוגיות מעולם העיצוב. בחינת חוויית הלקוח והגורמים המשפיעים עליה מתוך כוונה לעצב מערך שירות הוליסטי ולהוביל מהלכי שינוי תרבותיים וחברתיים.

שיתופי פעולה לדוגמא שהתנהלו במסגרת המסלול:

ברינוסוואי- חשיבה אסטרטגית מבוססת עיצוב על ידי כיוונים אסטרטגיים חדשים למוצר שטראוס - איתור הקטגוריה הבאה של מוצרי החברה לפי יעד כלכלי מוגדר.
סירס ישראל - בחינה קונספטואלית של עתיד הקימעונאות העולמית
ג'וינט ישראל -עיצוב שירות
עיריית ירושלים - בחינה מחדש של השירותים לציבור.
משטרת ישראל, מוקד 100 – עיצוב שינוי.

בוגרי המסלול משתלבים כמנהלי מוצר ומנהלי חדשנות בעולם העסקי, כמובילי שינוי בארגונים ובגופים עירוניים וכיזמים בחברות פרטיות וציבוריות או במיזמים אישיים.

'עיצוב וטכנולוגיה'(Design and Technology)

מהפכות המתרחשות בתאוצה חסרת תקדים במחקר המדעי ובעולם הטכנולוגי משפיעות דרמטית על חיינו, התנהגותנו והחברה בה אנו חיים; טלפונים חכמים, רובוטים, רחפנים, חיישנים, מצלמות, משחקים, אלגוריתמים, מטבעות דיגיטליים ותאים מהונדסים - כל אלה מאלצים אותנו לחשב מסלול חיים מחדש בכל כמה שנים.

המסלול לעיצוב וטכנולוגיה הוקם כדי לתת מענה לצורך האוניברסלי לחשוב, לתכנן וליישם מערכות, מוצרים ושירותים אשר מציבים במרכז את הצורך האנושי בחיים מספקים וברי-קיימא. במהלך לימודיהם במסלול יעסקו הסטודנטים בנושאים העומדים בחזית המחקר והתעשייה העכשוויים והעתידיים: רובוטיקה ומציאות מדומה, טכנולוגיות גוף ורפואה, מכונות חכמות וכולי. הסטודנטים ייצרו פרויקטים תוך לימוד ומגע ישיר עם טכנולוגיות שונות בשילוב עם שיטות ותפיסות עיצוביות, ובחשיבה ודיון על מהות העשייה הטכנו-עיצובית.

שיתופי פעולה לדוגמא שהתנהלו במסגרת המסלול:

שיתוף פעולה מתמשך עם המעבדה לקראפט וטכנולוגיה בניהולו של ד"ר עמית צורן באוניברסיטה העברית.

שיתוף פעולה עם המחלקות לאמנות והנדסת תעשייה וניהול מאוניברסיטת בן גוריון בנושא רובוטיקה מיקרוסופט - התייחסות למושג מחווה תוך בחינת יישומים אפשריים לממשקים טבעיים (NUI), לתנועה ותנועתיות, לשימוש במידע חי עבור חירום

בוגרי המסלול משתלבים במיזמים עצמאיים, כמובילי מו"פ/חדשנות בתעשייה במגוון תחומים (פיננסים, חינוך, IT, ביו-רפואי, מוצרי צריכה), כמובילי תחום טכנולוגי בחברות עיצוב תעשייתי, חוקרים באקדמיה ומובילי חדשנות במוסדות ממשלתיים או חברתיים.

תכנית הלימודים:

תכנית הלימודים מורכבת מ-6 חטיבות. על כל סטודנט בתכנית לצבור 60 נ"ז סה"כ לצורך קבלת תואר מוסמך: 48 נ"ז בלימודי סטודיו ו-12 נ"ז בקורסי היסודות ובקורסים העיוניים:

טבלת תכנית הלימודים

שם החטיבה	מסטר א'	מסטר ב'	מסטר ג'	מסטר ד'	סה"כ
א. מעבדות עיצוב	4 נ"ז	4 נ"ז	4 נ"ז	4 נ"ז	16 נ"ז
ב. שיטות מחקר	4 נ"ז	4 נ"ז			8 נ"ז
ג. פרויקט מסכם			6 נ"ז	6 נ"ז	12 נ"ז
ד. סמינר אורח		2 נ"ז			2 נ"ז
ה. קורסי בחירה	4 נ"ז	4 נ"ז	2 נ"ז		10 נ"ז
ו. קורסים עיוניים ויסודות	4 נ"ז	4 נ"ז	2 נ"ז	2 נ"ז	12 נ"ז
סה"כ נ"ז לתואר					60 נ"ז

חטיבות תכנית הלימודים:

א. מעבדות עיצוב

מעבדות העיצוב מתבססות על התנסות מעשית, המאפשרת לסטודנטים לישים את התוכן הנלמד בתוכנית תוך קבלה של חניכה ומשוב. לכל מעבדת עיצוב עולם תוכן מוגדר ענייני ורלוונטי והעבודה במסגרתה מבקשת לבחון שאלות ואתגרים בתחום. בסמסטר הראשון יתקיימו המעבדות במסגרת מסלולית. בסמסטרים השני והשלישי יערכו מעבדות בין-מסלוליות. והמעבדה הרביעית תערך במסגרת המסלולים ותתמוך בפרויקט המסכם. המעבדות מתקיימות במתכונת סמסטריאלית.

על כל סטודנט להשתתף במהלך לימודיו ב-4 מעבדות עיצוב בהיקף כולל של 16 נ"ז.

ב. שיטות מחקר

קורסי שיטות המחקר הינם מרכז של לימוד מתודולוגיות מחקריות רלוונטיות. קורסים אלו יעניקו כלי מחקר וניתוח הן בתחום המחקר העיצובי והן בתחום המחקר האקדמי ויאפשרו לכל סטודנט/ית לבנות ארגז כלים מחקרי שיאפשר לו/לה לבצע מחקרים במסגרות השונות בתואר. קורסי שיטות מחקר מתקיימים במתכונת סמסטריאלית במסגרת המסלול.

על כל סטודנט להשתתף במהלך לימודיו ב-2 קורסים של שיטות מחקר בהיקף כולל של 8 נ"ז.

ג. פרויקט מסכם

הפרויקט המסכם מהווה מסגרת אקדמית המנחה את הסטודנטים למחקר ופיתוח משמעותיים. במסגרת הפרויקט יידרשו הסטודנטים להטמיע את הידע ואת תהליכי היצירה והניהול הנרכשים בתכנית תוך כדי נקיטת עמדה ואמירה אישית. הפרויקט עוסק בנושא אותו בוחרים הסטודנטים לפתח ומלווה במפגשי הנחייה אישיים עם המנחה האישי ומפגשי הנחיה והעשרה דו-שבועיים עם מרכזי הפרויקט ומרצים אורחים. במסגרת מפגשי ההעשרה נידונים נושאים של מחקר, ביקורת, עיצוב וניהול ומתקיימים מפגשי הנחייה וביקורת בהשתתפות כל מנחי הפרויקט.

רישום לפרויקט המסכם מותנה בסיום חובות קורסי שיטות מחקר ומעבדות העיצוב של שנה א'. וכן בסיום שני שלישי מהנ"ז הנדרש בשנה א' מהקורסים העיוניים.

הפרויקט המסכם נחלק לשני חלקים:

חלק א': הגשת מחקר בהיקף של 6 נ"ז.

חלק ב': הצגת תערוכה/פרויקט פיתוח בהיקף של 6 נ"ז.

סה"כ היקף הפרויקט המסכם 12 נ"ז.

ד. סמינר אורח

סמינר אורח מתקיים אחת לשנה למשך ארבעה ימים. על כל סטודנט בתכנית התואר השני להשתתף במהלך לימודיו בסמינר אורח אחד. במהלך הסמינר נפגשים הסטודנטים עם תחומי ידע חדשים וחוקרים אשר מסייעים להם לפתח הצעות עיצוביות שמבוססות על המתודולוגיות שלמדו בסמסטר א'.

סה"כ: סמינר אורח בהיקף כולל של 2 נ"ז.

ה. קורסי בחירה

קורסים תיאורטיים והתנסותיים המבקשים להרחיב את האופקים ואת מערך הידע והמיומנויות של הסטודנטים בהתאם לתחומי העניין האישיים שלהם. הקורסים משותפים לשלושת המסלולים.

סה"כ: על כל סטודנט לצבור במהלך לימודיו 10 נ"ז במסגרת חטיבת קורסי הבחירה.

ו. חטיבת הקורסים העיוניים וקורסי יסודות

הקורסים העיוניים הם קורסי חובה תיאורטיים המקנים מערך ידע ומיומנויות בתחום ומניחים תשתית תיאורטית עדכנית עבור מעבדות העיצוב. קורסי היסודות מספקים את התשתית המחשבתית והתיאורטית עבור כל מסלול ודרכם מתוודעים הסטודנטים למושגי יסוד, מיומנויות חשובות, לשאלות גדולות ולמהלכים החשובים בשדות הידע הרלוונטיים.

על כל סטודנט לצבור במהלך לימודיו 12 נ"ז (6 שיעורים) במסגרת חטיבה זו.

מבנה הלימודים המסלוליים

הסטודנט/ית יבחר/תבחר את התמחותו בטופס הקבלה, החלטה סופית על ההתמחות תתקבל על ידי ועדת הקבלה.
הסטודנט הראשון יתקיים במסגרת המסלול הנבחר. בסמסטרים השני והשלישי יתקיימו מעבדות העיצוב במסגרת בינמסלולית לבחירת הסטודנטים. פרויקט הגמר והמעבדה בסמסטר הרביעי יהיו במסגרת מסלול האם.

משך הלימודים

לימודי התכנית לתואר שני בעיצוב תעשייתי נפרשים על פני 2 שנות לימוד: 4 סמסטרים ומתקיימים במתחם הנסן ברחוב מרכוס 17 בשכונת טלביה, ירושלים. הלימודים יתקיימו בימים חמישי ושישי.

מסגרת הלימודים

תכנית הלימודים נבנתה מתוך רצון לאפשר לסטודנטים לשלב את לימודיהם עם פעילותם כיוצרים וכמעצבים. אי לכך, רוכזו לימודי התכנית ביומיים בשבוע בכל שנה. הלימודים בתכנית דורשים מהסטודנט לפנות זמן לאירועים שונים המתרחשים במהלך שנת הלימודים: השתתפות בסמינר אורח הנמשך ארבעה ימים, ימי עיון והרצאות, ארגון והפקת תערוכות ועוד. הנוכחות בכל קורסי התכנית הינה חובה.

פריסת לימודים

תכנית הלימודים לתואר שני ניתנת לפריסה של עד 4 שנות לימוד בלבד. סטודנט המעוניין לפרוס את לימודיו מעבר לשנתיים נדרש להגיש בקשה לוועדת הוראה לאישורה.

תנאי מעבר משנה א' לשנה ב'

בסוף שנה א' תבדוק ועדת הציונים את מצבם הלימודי של הסטודנטים. לצורך מעבר משנה א' לשנה ב' בתכנית על כל סטודנט לעמוד בדרישות הבאות:
ציון 70 לפחות במעבדות העיצוב ובקורסי שיטות המחקר. קבלת ציון ממוצע של 80 לפחות בקורסי שנה א'. צבירת שני שלישי מהנ"ז הנדרש בשנה א' מהקורסים העיוניים וקורסי היסודות.

לאור גיליון ציוניו של הסטודנט ועמידתו בדרישות הנ"ל תקבע הועדה את המשך לימודיו. כמו כן בסמכות הועדה, במידת הצורך, להמליץ בפני ועדת ההוראה של התכנית להעביר סטודנט לסטטוס "על תנאי" למשך סמסטר אחד בלבד בשנה"ל הבאה ולקבוע תנאי פרטני להמשך לימודיו כמו: דרישה לחזרה על קורסים, הגשת תיק עבודות או קביעת דרישות אקדמיות נוספות מעבר לתכנית הלימודים הרגילה. בתום סמסטר אחד במעמד "על תנאי" תתכנס הועדה מחדש לדון במצב לימודיו של הסטודנט. הועדה תוכל להחליט להסיר את סטטוס "על תנאי", להאריכו לסמסטר אחד נוסף או להודיע לסטודנט על הפסקת לימודיו.

דרישות הסיום לצורך קבלת תואר מוסמך

על כל סטודנט בתכנית התואר השני בעיצוב לעמוד בדרישות הבאות לצורך קבלת תואר מוסמך:
צבירת 60 נקודות זיכוי אקדמיות: 48 נקודות זיכוי אקדמיות בלימודי סטודיו ו- 12 נקודות זיכוי אקדמיות בקורסים העיוניים.
קבלת ציון 70 לפחות במעבדות העיצוב, בקורסי שיטות מחקר ובפרויקט המסכם.
קבלת ציון 55 לפחות בשאר קורסי התכנית.
קבלת ציון ממוצע של 75 לפחות בכלל קורסי התכנית.
מילוי סך החובות האקדמיות כפי שנקבעו בקורסי התכנית.
תשלום מלוא שכר הלימוד ותשלומי החובה האחרים כפי שנקבעו על ידי האקדמיה.
החזרת כל הציוד והספרים הנמצאים ברשות הסטודנט והשייכים לאקדמיה.

הצטיינות בלימודים

ממוצע הציונים יכלול את כל הקורסים שנלמדו במהלך התואר השני.
הצטיינות יתרה - תינתן לסטודנט שממוצע ציוניו הנו 95 ומעלה.
הצטיינות - תינתן לסטודנט שממוצע ציוניו הנו 90 ומעלה. במידה ולא יהיה סטודנט כזה תינתן הצטיינות לחלק העליון של 5% מהסטודנטים הראשונים בתנאי שממוצע ציוניהם יהיה מעל 85.

פירוט קורסי התכנית בשנה"ל תשע"ט לפי מסלולים:

קורסי בחירה – פתוחים לכל המסלולים

מסטר א'

Storytelling

שנה א' / ב', סמס' א', 2 נ"ז
יום חמישי בשעות: 16:00-17:30
מרצה: יהונתן גרופר

הווידאו הוא המדיום הסיפורי החזק ביותר בחיינו ומשמש ככלי להעברת מסר עסקי או אישי. אמנות ה-storytelling היא היכולת לעניין את הקהל שלי בזמן קצר, לגרום לו לצחוק, להתרגש ואפילו לרכוש את אמונו. הקורס מקנה ידע תיאורטי בז'אנרים השונים: מדוקו ואנימציה ועד סרטי גיוס, ובנוסף תרגול מעשי בצילום ביתי ועריכת וידאו. מטרת הקורס היא לתת לסטודנטים את הכלים להתבטא דרך וידאו, משלב הרעיון ועד לתוצר מוגמר והצגתו.

כתיבה יוצרת

שנה א' / ב', סמס' א', 2 נ"ז
יום חמישי בשעות: 16:00-17:30
מרצה: ארנה קזין

סדנת כתיבה למעצבים היא הזדמנות לסטודנטים להתפתח בכתיבה ובמחשבה על אודות עבודתם ותחומי המחקר שלהם. תוך הקפדה על עקרונות האסכולה האנגלוסקסית בכתיבה, המעלה על נס ערכים של בהירות, פשטות, כנות ודיוק, יתנסו הסטודנטים בכתיבה על עבודתם במגוון פורמטים חיוניים ובהם פוסט בבלוג, טקסט בקטלוג, ומאמר אוצרותי לתערוכה. להשראה ולפולמוס נקרא בלוגים וטקסטים אוצרותיים בולטים ונדון בטיבם. אולם העיקר בסדנה הזאת הוא ההתנסות בכתיבה. הסטודנטים יודרכו להקדים את התיאור לתיאוריה, להעדיף את הבהיר על פני המעורפל, את המסוים על פני ההכללה, את הקונקרטי על פני המופשט. בסדנת כתיבה אינטנסיבית ומובנית הם ילמדו לחשוב ולכתוב באופן בהיר ומעורר קשב ומחשבה על אודות תחומי העניין המקצועי שלהם ולשפר את יכולתם להציג בכתב את רעיונותיהם לפני אחרים.

עיצוב משבש

שנה א' / ב', סמס' א', 2 נ"ז
יום חמישי 16:00-17:30
מרצה: הדס זמר בן ארי

המציאות סביבנו בנויה מערכות סבוכות ומוקדי כח השזורים זה בזה, כך ששינוי נדמה לעתים קרובות כההליך איטי עד בלתי מושג. בעיצוב משבש נבחן גישה המציבה את המעצב כמניע שינוי מבפנים, כמי שמאתר פוטנציאל חבוי במערכת קיימת ומבקש לייצר התערבויות מכוונות במטרה להניע שינוי בכלל ושינוי חברתי חיובי בפרט.

'שיחת חתך' - מפגשים עם יוצרים

שנה א' / ב', סמס' א', 2 נ"ז
יום חמישי, בשעות 18:00-19:30
מרצות: מאיה בן דוד, ד"ר רומי מיקולינסקי

'שיחת חתך' היא פלטפורמה למפגש בלתי אמצעי בין סטודנטים ליוצרים מתחומים שונים מתוך רצון לייצר מרחב משותף השם דגש על תהליכי עבודה לאור האילוצים המקומיים והאופן בו התהוו לאורך השנים. זו הזדמנות להיפגש עם תחומים מגוונים, להיחשף לדרכים שונות בהן יוצרים מצאו לעצמם פתרונות כדי לעקוף את אתגרי המקום (באשר הוא), לספוג השראה, לקחת חלק בשיח עיצוב עכשווי ולהרחיב את החשיפה והקשרים המקצועיים. לאורך הקורס יתקיימו מפגשים שבועיים אליהם יוזמנו מרצים מהארץ ומחו"ל להרצאה של שעה ודיון של חצי שעה בניהול צוות סטודנטים. סטודנטים הנרשמים לקורס ייקחו חלק פעיל באירוח המרצים, הכנת הדיון וניהולו, ובנייה של פורמט תיעודי אחיד להרצאות השונות. בסוף הקורס תוגש עבודה אשר תתבסס על התייחסות למספר הרצאות נבחרות.

מסטר ב'

יזמות תרבות

שנה א'ב', סמס' ב', 2 נ"ז
יום חמישי בשעות: 16:00-17:30
מרצה: יובל סער

איך משפיעים האתגרים הטכנולוגיים והתרבותיים שמאפיינים את המאה ה-21 על עולם העיצוב? כיצד מתמודדים מעצבים עם מציאות שבה מה שמשפיע יותר מכל על התרבות הם השינויים הטכנולוגיים והמדיה הדיגיטלית? במסגרת הקורס נסקור מגמות מובילות בשדה העיצוב העכשווי; נבין מה הם תוצרי העיצוב במציאות זו ונציג את הקשר בין לבין מגמות תרבותיות, כלכליות, חברתיות, תקשורתיות ואסתטיות; ונערוך היכרות עם פורמטים שונים - כמו קמפיין מימון המונים, שימוש ברשתות חברתיות או יזמות פופ-אפ - המאפשרים למעצבים ליזום פרויקט עצמאי כמו תערוכה, בלוג, מגזין, גלריה, חלל עבודה משותף, עמותה או חנות, ועד לשבוע איור המתפרש על עיר שלמה.

מגמות עולמיות

שנה א'ב', סמס' ב', 2 נ"ז
יום חמישי בשעות: 16:00-17:30
מיכל איתן

תרבות הצריכה היא מערכת חברתית וכלכלית המעודדת צריכה של מוצרים ושירותים כערך מרכזי ומעריכה את האדם על פי מה שהוא צורך. הקורס יבחן את ההיסטוריה וההתפתחות של תרבות הצריכה במאה העשרים ברמה התיאורטית והפרקטית. יבחנו משמעויות של צריכה מוגברת של מוצרים וחומרי גלם בתקופה של הידלדלות משאבים גלובלית. בנוסף יבחנו נושאים של גלובליזציה, נחלת הכלל, התנהגות צרכנים, צריכה והשפעות חברתיות, צריכה של אוצרות טבע ופסולת ומשמעותיה. בחלקו האחרון של הקורס יבחן תפקיד העיצוב בעידוד צריכה ומנגד הכלים שיש בידי העיצוב לקידום צריכה אחראית בעולם של עודפות.

משחקים מחוץ לקופסא

שנה א'ב', סמס' ב', 2 נ"ז
יום חמישי בשעות: 18:00-19:30
מרצה: גדעון רימר

תעשיית המשחקים היא תעשיית הבידור הגדולה בעולם. במקביל להתפתחותה, התפתחו הכלים הטכנולוגיים המסייעים להיווצרות תנועה הרואה במשחקים לא רק בידור אלא אמצעי להעברת חוויה אינטראקטיבית, גורם המשפיע על עולמות החינוך, הבריאות והעסקים, ומדיום אמנותי בפני עצמו. בקורס ילמדו הסטודנטים על עולם המשחקים העכשווי על מגוון היבטיו השונים, כיצד לחשוב על משחקים באופן אנליטי וביקורתי, מהן אבני הבסיס ליצירת משחק, ויתנסו בתחום תכנון ועיצוב המשחקים (game design). בין הדוגמאות שנסקור יהיו משחקים אשר עיצבו את התעשייה ואת החשיבה המודרנית על התחום כגון Super Mario, ועד יצירות בעלות אמירה חברתית או אישית דוגמת Papers Please ו-That Dragon, Cancer.

בנוסף להרצאות בכיתה במהלך הקורס הסטודנטים יעסקו ביצירת משחקים, וכתרגיל מסכם יצרו משחק מקורי שלם.

אף על פי שרוב הדוגמאות בקורס יגיעו מתחום המשחקים הדיגיטליים, ניתן ליישם את הנלמד במשחקי קופסה, משחקי לוח, ואחרים, ובהתאם לא נדרש רקע טכני או ידע בתכנות.

תרבות הצג

שנה א'ב', סמס' ב', 2 נ"ז
יום חמישי בשעות: 18:00-19:30
מרצה: דורון אלטרץ

הקורס "תרבות הצג" מהווה סדנה מעשית, הבוחנת את יחסי הגומלין שבין תרבות, טכנולוגיה ושפה חזותית דרך מחקר, התנסות וביקורת של מערכות הדמיה "פוסט צילומיות" עכשוויות, בהן דומיננטיות השפה הדיגיטלית ואמצעי הצפייה מהותיות להבנתן.

הסדנה מבוססת על שילוב של עבודה עצמית עם הרצאות פרונטליות, במהלכן ייחשפו הסטודנטים למערכות הדמיה ומניפולציה כצילום חישובי, וידאו לא לינארי, הדמיות תלת ממד ומערכות אינטראקטיביות. ארגז כלים יצירתי זה ישמש כבסיס מעשי ליישום פרויקט מקורי בסיום הקורס.

התמחות אודות עיצוב

קורסי שיטות מחקר

סמסטר א'

שיטות מחקר 1: חשיבה ביקורתית

שנה א', 4 נ"ז

יום שישי, בשעות 11:00-14:00

מרצה: ארנה קזין

למי אנחנו מעצבים ומדוע? מה הם הערכים שמדריכים אותנו כמעצבים, כמנהלים, כיוצרים? מה טוב בעינינו ומה רע, מה חשוב לשמור ומה עדיף לשבור? אילו אינטרסים מפעילים אותנו? אילו כוחות - כלכליים, חברתיים, פוליטיים - מופעלים עלינו?

אלה רק מקצת השאלות שעשויות לעלות בסיוע הסוגה הספרותית של ביקורת התרבות. תרבות, כפי שהגדיר אותה הסוציולוג, קליפורד גירץ, היא סך כל הערכים, הנורמות, הטקסים והסמלים שמשותפים לקבוצת אנשים. בהגדרה פשוטה יותר: תרבות היא כל מה שמובן מאליו לקבוצה של אנשים. וביקורת תרבות, לפי גישה זו, היא הפעולה של הצבעה על המובן מאליו, וניסוח שאלות על אודותיו. בסדנה אינטנסיבית ומעמיקה, מוזמנים כל סטודנטית וסטודנט לסמן סוגיה או תחום עניין שבהם המובן מאליו - הנורמטיבי, המקובל - אינו מובן להם כלל.

בהשראת טקסטים מופתיים של ביקורת תרבות - ובהם חיבורים ומאמרים של יורג'יניה וולף, ג'ורג' אורוול, יונית נעמן, אדריאן ריץ', נעמי וולף, נעמי קליין, ברברה ארנרייך וטובים אחרים - נלמד לתאר את המובן מאליו, לנתח את מרכיביו; נרכוש כלים של חשיבה ביקורתית, נעמוד על טיבו של המצוי. בסיוע הכלים האלה ננסח מחדש את הרצוי.

סמסטר ב':

שיטות מחקר 2: עיצוב תהליך-מחקר יוצר

שנה א', 4 נ"ז

יום שישי, בשעות 11:00-14:00

מרצה: מאיה בן דוד

איך נראה תהליך העבודה והמחקר שלנו ומה מייחד אותו? איזה תפקיד מממש התהליך המחקרי ומה היחסים בינו לבין התוצר? איזה מתודולוגיות חקירה מקוריות פיתחנו? ואיך נראה עיצוב של מהלך המחקר עצמו? למה זה חשוב ומה האיכויות שנוכל לקבל? הקורס נע בין בחינה של תהליכים אינטואיטיביים לשיטתיים, בין היכולת לעבוד בצורה חופשית לבין הצורך לנסח ולדייק בוחן ומגדיר מחדש, באופן אישי עבור כל סטודנט, את היחס שבין תוצר ותהליך. במובן זה, המושג 'מחקר יוצר' הוא דו-משמעי, ומתאר מצד אחד תהליך של למידה בתוך תחום במטרה לקדם ולהעמיק מהלך יצירתי, ובמובן השני מתאר תהליך למידה מעמיק שבעצמו הופך למחולל היצירה. במהלך הקורס אנחנו עובדים על יצירת גוף מחקר נרחב ואישי, הרלוונטי לתחום העיצוב. שאלות המחקר נוגעות לעתים לפיתוח של חומרים, כלי ייצור, תהליכי יצירה, כלים טכנולוגיים ועוד, במתודולוגיה מתמסכת של Thinking by Making. בסוף הקורס כל סטודנט מגיש תערוכה בזעיר-אנפין שמספרת על המהלך המחקרי ומציגה את הפוטנציאל הגלום בתוך הנושא ושיטות העבודה שפותחו.

מעבדות עיצוב

שנה א':

מעבדת עיצוב 1: "שפת עיצוב"

סמסטר א', 4 נ"ז.

יום חמישי, בשעות: 9:30-12:30

מרצים: פרופ' חנן דה לנגה ונטי שמיע עופר

בקורס נבקש לנוע מלקסיקון כללי של השפה, לקודקס אישי ייחודי לכל אחד מהסטודנטים. הלקסיקון הינו אוסף מידע שנצבר דרך עשייה עיצובית לאורך השנים ונוסח כשפה גנרית לניתוח ושימוש בידע, לכדי אמירה אישית וחד פעמית. אנליזה של שפת העיצוב האישית תיערך במקביל להתבוננות במקרה מבחן מטריטוריות מגוונות מהם ניתן יהיה להקיש, לדגום ולהטמיע.

מעבדת עיצוב 2: משקל עודף

סמסטר ב', 4 נ"ז.

יום חמישי, בשעות: 9:30-12:30

מרצים: דב גנשרוא וליאורה רוזין

במהלך הקורס יתנסו הסטודנטים בהתבוננות ביקורתית במושג "עודפות" הן בחייהם הפרטיים והן ברמת החפץ, תוך כדי ניסיון לנסח באופן אישי את הקו שמפריד בין יסוד ומהות ובין יתר ועודפות. זמן ומקום, צרכנות ותרבות. על בסיס התבוננות זו ומסקנותיה ינסחו הסטודנטים מערכת של פרמטרים מובילים לבחינת השלם וזאת בעזרת כלי הפרדה בין "שריר" ל"שומן". לאחר מכן ייאספו הסטודנטים את ההבנות והתובנות ממהלך הסמסטר לכדי חפצים המקיימים את המתח בין שני המצבים.

שנה ב':

מעבדת עיצוב 3 : חומרים חכמים

סמסטר א', 4 נ"ז

יום חמישי, בשעות: 9:30-12:30

מראות: מאיה בן דוד ודנה בן שלום בשיתוף עם המרכז לכימיה על שם קזאלי באוניברסיטה העברית מה קורה כשמדען ומעצב חושבים ומפתחים יחד? איזו איכות חומרית תצמח? איזו רגישות אנושית תנוסח? באיזה אופן נוכל להרחיב את המבט על החומר והפוטנציאל הגלום בו? המעבדה לחומרים חכמים היא שיתוף פעולה עם המרכז לכימיה באוניברסיטה העברית. המעבדה מבקשת לכנס יחד מדענים ומעצבים, סטודנטים לכימיה להנדסת חומרים וסטודנטים לעיצוב, על מנת לפתח יחדיו יישומים אפשריים/פרויקטים ספקולטיביים/ מבט פואטי אודות החומר והטכנולוגיה והרחבת המחקר המדעי בכלים של חשיבה עיצובית. במסגרת המעבדה יצוותו הסטודנטים לקבוצות מחקר ויעבדו יחד עם חוקרי המכון במעבדות עצמן בגבעת רם ובית בהנסן. החוקרים מגיעים מתחומים שונים של מחקר ופיתוח חומר, לכל אחד מהם טכנולוגיות, שאלות מחקר ותהליכי פיתוח שונים.

לצד החוקרים תשולב גם זווית התעשייה המקומית הקשורה לתחום החומרים והיישומים באמצעות הרצאות ופאנלים של אנשי מקצוע מתחומים שונים.

** מספר המקומות מוגבל ולכן יש להרשם בהקדם. מוקצים 12 מקומות בלבד והראשונים להרשם יכנסו *

** הקורס פתוח לסטודנטים המגיעים מרקע של עיצוב/טכנולוגיה (ללא קשר לשייך מסלולי) בלבד. **

מעבדת עיצוב 4: מעבדת ליווי לפרויקט המסכם

סמ' ב', 4 נ"ז

יום חמישי בשעות 9:30-12:30

מרצים שונים

מעבדת העיצוב תתמקד בשכלול המחקר האישי בפיתוח הפרויקט המסכם. במפגשים ידונו הסוגיות המרכזיות של כל סטודנט/ית במחקר ובמימוש של הפרוייקט המסכם האישי באמצעות מפגשים כיתתיים ומפגשים עם מנחי הפרויקט.

אודות עיצוב: קורסי יסודות וקורסים עיוניים

שנה א':

אוצרות תוכן

סמס' א', 2 נ"ז

יום חמישי, 14:00-15:30

מרצה: הדס זמר

בעבר תפקיד האוצר התמקד בשימור וקטלוג אוצרות האוספים של בני האצולה, אך כיום בעידן המידע והרשת מעשה האוצרות הפך נחלת הכלל ואוצרים מוכשרים הפכו גיבורי תרבות, מורי-נבוכים בסבך האפשרויות והמקורות. אם כן: מהו מעשה אוצרות אפקטיבי? כיצד להתאים את הסיפור לפלטפורמה? האוצרות וחכמת ההמון - מי מחליט על מי? והאם אוצר הוא היוצר החדש?

סוגיות ומושגי יסוד בחקר התרבות

סמס' א', 2 נ"ז

יום שישי, 9:00-10:30

מרצה: שגיא מעין

מטרת הקורס היא להעמיק את ההיכרות עם מושגי יסוד במחקר התרבות ולסייע בפיתוח כלים לחשיבה ביקורתית והומניסטית בעידן של כלכלה תאגידית וגלובליזציה מואצת. עידן זה, הממסגר את הזירה שבה מתקיימות מרבית הפעולות של יזמות תרבותית, יצירה, אמנות ועיצוב, מושתת על נרטיבים אידיאולוגיים שונים שהתגבשו לאורך ההיסטוריה של הרעיונות. מרכז הכובד של הדיונים בכיתה יהיה לפיכך סביב מושג האידיאולוגיה ודרכי הפעולה שלו (או נגדו). המפגשים יתמקדו בפענוח נקודות המבט שעומדות במרכזן של תפיסות שונות בעידן הנוכחי ושואפות לסדר חברתי-כלכלי ופוליטי חדש, ובמהלכם נבחן את הערכים והתוצרים ששיקפו תפיסות אלה באמצעות דוגמאות נבחרות משדה התרבות ועולם העסקים. עבודת הסיום תתמקד באנליזה עיונית של תוצר חומרי או תהליכי ע"פ המושגים והסוגיות שנדונו בקורס.

תרבות דיגיטלית

סמס' ב', 2 נ"ז

יום שישי 9:00-10:30

מרצה: ד"ר רומי מיקולינסקי

בקורס נדון בתנאים הטכנולוגיים-חברתיים הקיימים בחברת המידע ובהשפעתם על הגוף, האמנות, התקשורת, הכלכלה והחברה. נקודת המוצא לדיון היא המודרנה ומקומו של הסובייקט בחברת הראויה המייצרת מארג דימויים ומערכות אליהן הוא נטווה. משם נחשוב דרך סרטים, ספרים, אופנה, המצאות טכנולוגיות ומוצרים שונים שידגימו כיצד ההסתגלות לנוכחות הדיגיטלי משנה את ניסיון החיים ויחד איתו את התודעה. בשיעורים נבחן תופעות דוגמת הרחבת האדם והאופנים בהם חוויה, גוף וזיכרון משתנים בעקבות הדיגיטלי, כיצד המלאכותי והפרוסטטי נשזרים ומאתגרים את ה"טבעי" ונדבר על תתי-תרבויות ו"שבטים" שהעידן הדיגיטלי אפשר.

מערכות חדשות

סמס' ב', 2 נ"ז

יום חמישי בשעות: 14:00-15:30

מרצה: איה בנטור

המעצב העכשווי פועל בסביבת מערכות, בין אם אלו קהילות או מדינות, טכנולוגיות או מבנים, מסגרות וירטואליות או פיזיות. המעצב נדרש לשתף פעולה עם מערכת, לנוע בתוכה או בתגובה אליה. במסגרת הקורס נבחן מערכות שונות ואת האינטראקציות הפוטנציאליות של מעצב ומערכת, דרך תרחישים. בכל תרחיש נמקם את המעצב באינטראקציה מסוג אחר עם מערכת, נדון במערכות וירטואליות עכשוויות והשפעתם על מנגנונים חברתיים ופוליטיים (מדיות חברתיות, מדיות חדשותיות, פלטפורמות כלכליות - מימון המונים, סחר אונליין, ביטקוין, בלוקצ'יין, חללי עבודה ושיתוף פעולה וירטואלים ועוד). נבחן איך מעצב יכול להשפיע על מערכת מבפנים ומבחוץ, איך לאקט בודד יכולת השפעה רחבה, נייצר מערכות תקשורת ותהליכי עבודה משותפים, נדון במהו החלל הפרטי והציבורי במרחב הוירטואלי ואיך ניתן לעצב חלל ושיח בתוכו. הקורס יפרוס ויצג מערכות וטכנולוגיות, אך מעבר לכך, יתמקד באיך מעצב יכול להתממשק איתן, לפתח אופני פעולה חדשים המגדירים מחדש הן את המעצב והן את המערכת.

שנה ב':

יסודות נרטיביים בעיצוב עכשווי

סמס' א', 2 נ"ז

יום חמישי בשעות: 14:00-15:30

מרצה: טל ארז

הקורס יבחן את השפעתם של שינויים חומריים וטכנולוגיים על המערכים החברתיים, התרבותיים והכלכליים לאורך ההיסטוריה. דרך ארבע קבוצות חומרים והטכנולוגיות הקשורות אליהן, הסטודנטים יוזמנו לדיון פתוח על מקומם של טכנולוגיות ייצור וחומר בחיינו ועל האופן בו ניתן לרתום אותם לעשייה משפיעה. הקורס בנוי מסדרה של ארבע הרצאות ודיונים, וסדרה של ארבעה תרגילים מעשיים אשר יהוו את הבסיס לציון בקורס.

כלים מתקדמים במחקר

סמ' ב 2 נ"ז

יום חמישי בשעות 14:00-15:30

מרצה: יימסר בהמשך

כלים מתקדמים למחקר עיצוב - בקורס ילמדו כלים לתמיכה בפרויקט הגמר - פרוטוטייפינג, עמידה מול קהל, בניית מצגת וכד. (קורס זה שזור בתוך המעבדה של ליווי פרויקט הגמר ופיתוח פרויקט הגמר, לכן השעות זהות)

פרויקט מסכם-מחקר

שנה ב', סמסטר א', 6 נ"ז.

יום שישי 9:30-12:30

מרכז: גלית שבו

הפרויקט המסכם מהווה מסגרת אקדמית, בה הסטודנטים נדרשים להטמיע את הידע ותהליכי היצירה שנרכשו במהלך הלימודים, תוך כדי נקיטת עמדה ואמירה אישית. הפרויקט המסכם הינו פרויקט מחקר, שמטרתו גילוי ויצירת ידע חדש ורלוונטי על ובאמצעות שדה העיצוב, תוך פיתוח והידוק השפה האישית כיוצרים אינדיבידואלים. כמו כן הוא מיועד לשמש כפלטפורמה להתפתחות אישית - יצירתית ומקצועית. על הפרויקט להציע פרספקטיבה ייחודית ומבט אישי של ממעצב, להיות רלוונטי לשיח העכשווי וליצר מהלכים

מחקריים ועיצוביים, תוך נקיטת ביקורת ותביעת בעלות על טריטוריה רחבה.

הפרויקטים ב"אודות עיצוב" עוסקים במחקר באמצעות עיצוב, עיצוב כיצירה חוקרת, עיצוב כמעבדה וכשדה ניסויים.

סמסטר א' יוקדש לתחקיר וחקר עיצובי, ניסוי ותהיה/טעיה בנושא הפרויקט ובניסוח נקודת המבט הייחודית כלפיו, בחינה פנימית, בדיקת שדות פעולה מקבילים בארץ ובעולם, איתור מדיומים ויוצרים שונים שהתכתבו עם הנושא וכיוצ"ב. ניתן ליישם שיטות של מחקר עיצוב, תוך פיתוח שיטות מחקר אישיות, בהתאם למאפייני הפרויקט וצרכיו. הדגש מושם על איסוף מידע בצורה לוגית, אינטואיטיבית ויצירתית, ביסוס תחום הפרויקט לכדי מסקנות ונפח מספק, שיהוו בסיס משמעותי ויזיחו היתכנות לפיתוח ויישום בסמסטר ב'.

בסוף הסמסטר יוצג המחקר, אנליזה של חומרי המחקר ואופק הפרויקט.

פרויקט מסכם-פיתוח ותערוכה

שנה ב', סמסטר ב', 6 נ"ז.

יום חמישי 9:30-12:30

מרכז: גלית שבו

הסמסטר השני יוקדש לפיתוח התוצרים השונים, בהתבסס על התובנות שעלו מן המחקר. סמסטר ב' מהווה המשך ישיר לסמסטר א'. הסטודנטים יבססו את עבודתכם על מסקנות המחקר מהסמסטר הראשון ויעסקו בתרגום תוצאות המחקר להצעות עיצוב רלוונטיות ופתרונות יצירתיים, ובפיתוח רעיוני ופיזי של תוצרי הפרויקט. דגש יושם על ניסוח קונספט, גילוי, חשיבה מתוך עשייה, פיתוח מעשי ויצירת סיפור ויזואלי חזק.

מצופה מהפרויקט לאתגר את החשיבה המקובלת, לזהות פרדיגמות קיימות ולערערן ובכך להוביל לפריצת דרך בתחום ולהגיע לתוצר משמעותי בעל אמירה וערך מוסף בתחומי העיצוב והתרבות.

ההגשה הסופית תתנהל במתכונת של תערוכה אישית.

תוצרי הפרויקט הם תוצרי עיצוב בעלי חותם אישי וחזון. חשוב כי הם ינקטו עמדה, יציעו מחשבה מקורית ורלוונטית על עיצוב, וייצרו משהו חדש. הם יהיו כאלה התורמים ומוסיפים לדיון הקיים. תוצר חשוב הוא הצגת הכלי והדרך, ולא רק תוצר סופי יחיד. המתודות (ועיצוב המתודות), המחקר (ועיצוב המחקר), התהליך (ועיצוב התהליך) הכרחיים והינם חלק בלתי נפרד מהתוצר של כל פרויקט.

התמחות ניהול עיצוב

קורסי שיטות מחקר:

סמטר א'

שיטות מחקר 1: מחקר אנוש וניהול עיצוב

שנה א', 4 נ"ז.

יום שישי, בשעות: 11:00-14:00

מרצים: ד"ר יונה וייץ ואדר' שרון קוניאק

מטרת הסדנא ללמד מערך מורחב של תיאוריות ומתודולוגיות משולבות המשמשות את הפרקטיקה המקצועית של ניהול עיצוב. חומרי הלימוד מתמקדים במחקר מבוסס אנוש (Human based research) העוסק בתנאים הסוציולוגיים, הכלכליים, הפוליטיים והסביבתיים המהווים פרמטרים משפיעים בתכנון אסטרטגי של ניהול עיצוב. המחקר המתבצע במסגרת הסדנא מציף את האפיונים הרלוונטיים של המתודולוגיה האיכותנית למהלכי עבודה עם ומול מערכות מורכבות שבהם מטפלים/ות מנהלי/מנהלות עיצוב. המתודה האיכותנית, במסגרת ניהול עיצוב, עושה שימוש מושכל בפלטפורמה של מחקר חומרים רעיוניים, אקדמיים ולא אקדמיים, ומחקר שדה המתמקד במרחבים של תצפיות, שיחות לא פורמליות וראיונות שטח ככלי עבודה מרכזיים ליצירת ידע הבא מהשדה (grounded theory). אמצעי עבודה מרכזי בסדנא הינו השימוש המורחב בסוגים שונים ומגוונים של כלי עבודה חזותיים הנשענים על ארגזי הכלים של מעצבים ומעצבות. עבודות השדה כוללת ארבעה שלבים עיקריים: תכנון ראשוני (מחקר גישוש), מיפוי שדה המחקר, איסוף ממצאים (הכולל את החזותי), פענוח וניתוח מידע באמצעות מודלים המשמשים את ניהול עיצוב והסקת מסקנות מחקריות לצד תובנות אישיות. השימוש המקצועי במכלול מתודות הפענוח של הסדנא מקנה למעצבים/מעצבות כלי יישומי המזדה ומפענח את סביבת הפעולה של מנהלי ומנהלות עיצוב.

סמטר ב'

שיטות מחקר 2: מחקר עיצוב

שנה א', 4 נ"ז

יום שישי, בשעות: 11:00-14:00

מרצות: נינה פרקש ומורן זרחי

מחקר עיצוב הינו מחקר שנערך כדי לעזור בפיתוח מוצרים ושירותים וכדי לתמוך/להגדיר אסטרטגיה עיצובית. מחקר עיצוב הינו שונה ממחקרים אחרים כגון מחקרים שיווקיים ומחקרי צרכנים. דפוס החשיבה בו שונה, אופן איסוף וניתוח המידע שונה וכך גם תוצריו. מחקר עיצוב משתמש במגוון מתודולוגיות ייחודיות לו וגם בשיטות מתחומי מחקר אחרים. מטרת הקורס היא להבין לעומק את הערך הייחודי של מחקר עיצוב וכיצד ניתן לשלבו בתהליכי פיתוח ככלי לחדשנות. במהלך הקורס תשולב עבודה מעשית והסטודנטים יתנסו ביישום של מתודולוגיות מחקר עיצוב שונות.

מעבדות עיצוב

שנה א':

מעבדת עיצוב 1: אסטרטגיה

סמטר א', 4 נ"ז.

יום חמישי, בשעות: 9:30-12:30

מרצים: אלעד פרסוב, ד"ר מיכאל ססלר והדס אילני

מעבדת מבוא זו תעניק לסטודנטים אוצר מילים רחב וסט בסיסי של כלים מעשיים לניתוח אסטרטגיה עסקית קיימת ולהתוויית אסטרטגיה חדשה תוך הערכת מוצרים אסטרטגיים מול מוצרים טקטיים. במהלך הסמסטר נבחן את תפקיד העיצוב ככלי אסטרטגי עסקי וכמנוף ארגוני למצינות. נסקור את גוף הידע המרכזי בתחום האסטרטגיה, נלמד את משנתם של הוגי הדעות המרכזיים, נתנסה בשימוש בכלי האבחון האסטרטגיים המקובלים, נכיר מודלים חדשים להערכה אסטרטגית של עסקים ויישום של עיצוב כקטליזטור לשינוי, ונפתח אסטרטגיה עיצובית. במהלך ביצוע התרגיל המרכזי, נפעיל מתודות מתחום החשיבה העיצובית. המעבדה תהווה בסיס למעבדות המשך מתקדמות בשנה ב'.

מעבדת עיצוב 2: יזמות בעיצוב

סמסטר ב' 4 נ"ז

יום חמישי בשעות 9:30-12:30

מרצים: מיכל איתן ורועי ביגר

מעבדת העיצוב תעסוק בבחינת המאפיינים הייחודיים ליזמות של סטארט-אפ מוטה עיצוב בר-קיימא וחדשנות עיצובית. המעבדה תלווה את תהליך יצירת סטארט-אפ, על ידי הבנת תפקיד היזם בהגדרת ההזדמנויות, המתחרים, גיוס כספים ומשאבים נוספים, המעבר מפיתוח ליצור, ניהול צמיחה ובניה נכונה של סטארט-אפ במציאות גלובלית שבסיסה בישראל.

שנה ב':

מעבדת עיצוב 3: עיצוב שירות

סמסטר א', 4 נ"ז.

יום חמישי, בשעות: 9:30-12:30

שרה אוסלנדר ואמיר הושיה

הכלכלה בישראל ובעולם הינה כלכלה המבוססת על שירותים. אנו עדים לתנועה של חברות וארגונים הפונים לחשיבה עיצובית ככלי להתמודדות עם המעבר לכלכלה חדשה זו. המונח עיצוב שירות מתייחס ליישום של כלים ומתודולוגיות מעולם העיצוב בתהליך הפיתוח של שירותים במטרה ליצור שירותים חדשים, חדשניים המותאמים לצרכי המשתמשים ומייצרים חוויה יוצאת דופן. הקורס יתנהל במתכונת מעבדה פעילה אשר תחשוף את הסטודנטים לעיצוב שירות כדיסציפלינה מתפתחת ומרכזית בעולם העיצוב של מחר. המעבדה תתמקד בתחום עיצוב שירותים לאזרח ותבצע בשיתוף עם חברת בת בארגון ג'וינט ישראל. הלמידה תתרחש במשולב בכיתות הלימוד בבניין התואר השני בהנסך ובשטח (מרחבים בהם מסופקים השירותים) - מתכונת למידה חדשנית שמאפשרת למעצבים למידה קונטקסטואלית (למידה בסביבת האזרח השירות). צורת למידה זו הלקוח תאפשר למעצבים ליצור היכרות ואמפטיה עמוקים עם בעלי העניין השונים בשירות המתעב, לשתף את בעלי העניין הרלוונטיים בתהליכי הפיתוח ולעצב שירות מיטבי כתוצאה. במסגרת המעבדה יבצעו הסטודנטים פעולות מחקריות, כגון תצפיות וראיונות, בקהילה ובאתרי קבלת השירותים שמטרתן למידה ומיפוי של האתגרים הקיימים ויצירת היכרות והבנה של בעלי העניין השונים. בהמשך, יקבלו הסטודנטים ארגז כלים עיצוביים לפיתוח שירותים שיכלול כלים לניתוח המידע שנאסף, כלים לניהול תהליכי עיצוב המשתפים את הלקוח ואת המשתמש, כלים למידול מהיר (rapid prototyping) של השירותים החדשים וכלים לבדיקה של המודלים.

מעבדת עיצוב 4 – מעבדת ליווי לפרויקט המסכם

סמסטר ב'

יום חמישי 9:30-12:30

אלעד פרסוב

מעבדת העיצוב תתמקד בשכלול המחקר באישי בפרויקט הגמר. במפגשים ידונו הסוגיות המרכזיות של כל סטודנט/ית במחקר ובמימוש של פרויקט הגמר האישי באמצעות מפגשים כיתתיים ומפגשים עם מנחי הפרויקט.

ניהול עיצוב: קורסי יסודות וקורסים עיוניים

שנה א':

רעיונות

סמס' א', 2 נ"ז

יום חמישי בשעות 14:00-15:30

מרצה: רועי ביגר

זהו עידן כלכלת הרעיונות והעולם עסוק במרדף וחיפוש אחר הרעיון הגדול הבא. בעוד הטכנולוגיה אינה מהווה מחסום ונתפסת כאמצעי זמין שיכול לעשות כמעט כל דבר שנחפוץ בו, היישום שלה והאופן שבו היא נארכת ומונגשת למשתמש הוא אתגר אשר דורש הבנה עמוקה של הקונטקסט, הטריטוריה, המשתמש והצרכים המשתנים שלו. מעצבים ומנהלי עיצוב תופסים בעולם זה מקום מרכזי כמובילי חדשנות המסוגלים לזהות הזדמנויות ולאפיין פתרונות באמצעות תהליכי חשיבה עיצובית. קורס רעיונות מתמקד בשלב סיעור המוחות ובחינת מגוון חלופות ופתרונות מבוססי עיצוב לכדי אפיון של מוצר או

שירות חדש, הסטודנטים בקורס יחשפו למגוון כלים ומתודולוגיות שיסייעו להם להוביל תהליכי רעיונאות ויתרגלו אותם באופן מעשי.

שיווק דיגיטלי

סמס' א', 2 נ"ז

יום שישי בשעות 9:00-11:30

*פרטים יימסרו בהמשך

עיצוב במערכות מורכבות

סמס' ב', 2 נ"ז

יום חמישי בשעות 14:00-15:30

מרצה: שרה אוסלנדר

אנו חיים בעולם דינמי ובו שינויים ההולכים ונהיים תכופים, קיצוניים ודרמטיים יותר מאי פעם. שינויים אלו מצריכים מאתנו התמודדות עם מגוון אתגרים, ברמה המקומית וברמה הגלובלית. אתגרים אלו משפיעים ומושפעים אחד מהשני באופן הדוק ומייצרים רשת וקשרי זיקה הדוקים. בסביבה מורכבת שכזו בלתי אפשרי לטפל באתגר אחד בלי להתייחס למערכת ההקשרים שסביבו.

הקורס יפגיש בין חשיבה עיצובית לבין חשיבה מערכתית בחיפוש אחר מתודולוגיה שביכולתה לייצר פתרונות בסביבות מורכבות.

סטודנטים יבחרו אתגר או סביבה ולאורך הסמסטר ימפו את המערכת, יזהו את נקודות המפתח במערכת ויעצבו התערבויות היוצרות אדווה חיובית ברמה הסביבתית, החברתית והכלכלית.

כלכלה חדשה

סמס' ב', 2 נ"ז

שישי 9:00-10:30

מרצה: אורי פסובסקי

עולם הכלכלה עובר בשנים האחרונות שורת טלטלות, שהביאו לחשיבה מחודשת בתחום: מודלים עסקיים חדשים מאתגרים את השחקנים הקיימים; המשבר הפיננסי ואי השוויון הגואה הביאו לתגובת נגד למדיניות הכלכלית השלטת במדינות המערב; וגם הכלכלנים עצמם בוחנים את הנחות היסוד שלהם לגבי האדם הרציונאלי וכוחות השוק. במהלך הקורס נבחן חלק מהסוגיות הבולטות שעלו לדיון בשנים האחרונות, ונסה להאיר את ההשלכות הכלכליות והחברתיות הרחבות יותר של חלק מהמודלים, השירותים, והמוצרים המאפיינים את כלכלת המאה ה-21.

הקורס יכלול בשלוש חטיבות עיקריות: נתחיל בעולם העסקי, ובכמה מהמגמות הבולטות של העשור החולף – מכללת השיתוף ועד עלייתה של אמזון, ונשאל עד כמה מגמות אלה אכן מייצגות שיבוש אמיתי; נמשיך לתמונה הגדולה יותר, של מבנה הכלכלה המערבית, על המנצחים והמפסידים שבה; ונקנה בכלכלה ההתנהגותית, באופן שבו היא מאתגרת את הנחות היסוד של הכלכלנים, וביישומיה השונים, לטוב ולרע. פרק נפרד יוקדש למטבעות הוירטואליים, ולמהפכה שהם מתיימרים לייצג.

שנה ב':

חווית משתמש

סמס' א', 2 נ"ז

יום חמישי, בשעות 14:00-15:30

מרצה: רותם פיש

אנחנו נמצאים באינטראקציה יומיומית עם מכונות, כפתורים ומסכים. האינפורמציה שמקיפה אותנו הולכת וגדלה, בעוד הזמן שלנו רק הולך ונעשה יקר.

מהסטורי באינסטגרם, דרך האפליקציה של הבנק, ועד מכונת הקפה או המכשיר שמוציא פתק עם מספר בקופת חולים, אנחנו מצפים מהאינטראקציה להיות אינטואיטיבית, מהירה, ואם אפשר גם מהנה.

בקורס נתרגל שימוש בחשיבה עיצובית, ארכיטקטורת מידע, עיצוב אינטראקטיבי ומיקרו-קופי, כדי ליצור מוצרים דיגיטליים שבני אדם מבינים ואוהבים. נתנסה בעיצוב תהליך onboarding ובמחקר משתמשים, וניגע גם בניצול לרעה של חווית משתמש, ובממשקי אדם-מכונה עתידיים.

כלים מתקדמים למחקר

סמ' ב 2 נ"ז

יום חמישי בשעות 14:00-15:30

מרצה: אלעד פרסוב

כלים מתקדמים למחקר עיצוב - בקורס ילמדו כלים לתמיכה בפרוייקט הגמר - פרוטוטיפינג, עמידה מול קהל, בניית מצגת וכד. (קורס זה שזור בתוך המעבדה של ליווי הפרוייקט המסכם ופיתוח הפרוייקט המסכם, לכן השעות זהות)

פרוייקט מסכם

פרוייקט מסכם-מחקר

שנה ב', סמסטר א', 6 נ"ז.

יום שישי 9:30-12:30

מרכז: אלעד פרסוב

מטרת הפרוייקט המסכם היא להגיע למציאות בתחום ניהול העיצוב, לערער פרדיגמות ולהשיג פריצת דרך. המסגרת האקדמית מתוכננת לסייע לסטודנטים לבצע מחקר בשדה ניהול העיצוב בסמסטר א' וליישם את תובנות המחקר בסמסטר ב'. מציאות בשני הסמסטרים תושג בין היתר על ידי כינוס ידע מתחומי העיצוב, החברה, התעשייה והמחקר האקדמי בארץ ובעולם במטרה להרחיב את בסיס הידע ולהעמיק את המחקר, נעודד אינטגרציה בין מנחים, סטודנטים, ומומחים מהתעשייה והמחקר האקדמי. יושם דגש מיוחד על: בניית זיקה בין שדות הניהול והעיצוב; יצירת חדשנות וכלים להטמעתה; פיתוח אסטרטגיה עיצובית.

בסמסטר א' נקיים מחקר בניהול עיצוב בדגש על שיטת מחקר מובנית המתבססת על ארגז כלי המחקר שנלמד בקורסי שיטות המחקר בשנה א'.

במהלך הסמסטר הראשון יושם דגש על הטמעת מתודולוגית המחקר המובילות ליצרה של ידע חדש. בהגשות סוף הסמסטר כל סטודנט יציג את מחקרו תוך הצגת שיטת המחקר, המסקנות ופיתוח דיון סביבן. נצפה שכול עבודה תתבסס על סקר ספרות הכולל מינימום של 15 מקורות אקדמיים איכותיים, ותתרום תובנה חדשה לתחום ניהול העיצוב ותציב בסיס איתן להמשך הפרוייקט בסמסטר ב'.

פרוייקט מסכם-פיתוח

שנה ב', סמסטר ב', 6 נ"ז.

יום חמישי 9:30-12:30

מרכז: אלעד פרסוב

הסמסטר יתמקד בקידום נמרץ של תהליך פיתוח המבוסס על התובנות של סמסטר א'. הפיתוח יתבצע מתוך גישה מחקרית ניסויית המשלבת פיתוח אב טיפוס, בחינתו בשטח והטמעה של התובנות אל שלב פיתוח נוסף. תהליך זה רלוונטי גם לפיתוח של מודל תיאורטי וגם לפיתוח עיצובי. הסטודנטים יעברו תהליך הכולל: ניסוח תובנות מחקריות של סמסטר א' לכדי קונספט תיאורטי או קונספט עיצובי; אפיון הקונספט התיאורטי לכדי מודל אקדמי או פיתוח קונספט העיצובי לכדי אב טיפוס; בחינת המודל או האב טיפוס אל מול משתמשי קצה ובעלי עניין במהלך של ניסוי או משוב מומחים; המשך פיתוח והצגת המשוב המקצועי במסגרת ההגשה הסופית.

התמחות בעיצוב וטכנולוגיה:

קורסי שיטות מחקר:

סמ' א':

שיטות מחקר 1: מחקר עיצוב יוצר

שנה א', 4 נ"ז

יום שישי, בשעות 11:00-14:00

תומר ספיר

הקורס יתמקד בפיתוח אופני מחקר אישיים וניסוח שלהם כמתודות ושיטות עבודה מאפיינות- מתודולוגיה ייחודית כמהלך יצירתי העומד בפני עצמו.

דרך עשייה אקטיבית נבחן מהו "מחקר יוצר" ואיך מגישים תוצרי מחקר. נתייחס למחקר וליצירה כאלו מנגנונים משותפים המזינים ומקדמים זה את זה ולא כשני שלבים נפרדים בתהליך הפיתוח. אל אלו יצטרפו העריכה, האוצרות וההגשה כאמצעים לחדד ולדייק את גוף המחקר לכדי מכלול מסקרן ושלם.

במהלך הקורס נתמקד בתהליכי התייעוד כחלק אינטגרלי מפיתוח פרויקט המשפיעים על מהות המחקר המתהווה. נחשוב מחדש על תהליכים אלו, על מידת התאמתם לשיטות המחקר ועל התאמת כל אלו לנושא המחקר באופן שינצל את היכולות היצירתיות של כל סטודנט. במהלך הסמסטר ישולבו הרצאות אורח של יוצרים-חוקרים שיאפשרו לנו לשאוב השראה, להתרשם וללמוד משיטות העבודה אותם פיתחו במהלך עשייתם האישית.

סמ' ב':

שיטות מחקר 2 : חשיבה עיצובית

שנה א', 4 נ"ז

יום שישי, 11:00-14:00

מרצות: נינה פרקש ומורן זרחי

מחקר עיצוב הינו מחקר שנערך כדי לעזור בפיתוח מוצרים ושירותים וכדי לתמוך/להגדיר אסטרטגיה עיצובית. מחקר עיצוב הינו שונה ממחקרים אחרים כגון מחקרים שיווקיים ומחקרי צרכנים. דפוס החשיבה בו שונה, אופן איסוף וניתוח המידע שונה וכך גם תוצריו. מחקר עיצוב משתמש במגוון מתודולוגיות ייחודיות לו וגם בשיטות מתחומי מחקר אחרים.

מטרת הקורס היא להבין לעומק את הערך הייחודי של מחקר עיצוב וכיצד ניתן לשלבו בתהליכי פיתוח ככלי לחדשנות. במהלך הקורס תשולב עבודה מעשית והסטודנטים יתנסו ביישום של מתודולוגיות מחקר עיצוב שונות.

מעבדות עיצוב

שנה א':

מעבדת עיצוב 1: "מחוברות" - בין השתתפות פעילה ושיתוף פעולה

סמ' א', 4 נ"ז

יום חמישי, בשעות 9:30-12:30

מרצים: שרית יודלביץ' ושראון פז

הקורס יבקש לבחון את מושג המחוברות בעולם הנוכחי וינסה לצפות כיוונים שונים אליו יתפתח. בעת הנוכחית אנשים מחוברים כל הזמן, באופן אקטיבי או פסיבי, מקיימים דיאלוג עם אחרים, משתפים, מחפשים גירויים צרכים וחוויות. המחוברות מתקיימת דרך חושים שונים והטכנולוגיה העכשווית מטשטשת את הגבולות בין הפיזי לדיגיטלי, והופכת את החיבור ביניהם לנגיש מאי פעם. בנוסף, המחוברות מרחיבה את האני, מעבר לפיזיות ולאינטליגנציה של הנוכחי, מתקיימות זהויות נוספות, וירטואליות, ונבנות רשתות של בני אדם ואובייקטים.

מטרת הקורס היא לבדוק ולחקור כיצד מתקיימת מחוברות מסוגים שונים: מהם הגירויים, על אלו חושים הם עובדים, כיצד לעצב ממשקים מחברים וכן לדון ולפתח חשיבה ביקורתית באשר לחוויות השונות והזהויות החדשות שנוצרות.

מעבדת עיצוב 2: ניסויים עיצוביים בעתיד אנושי

סמ' ב', 4 נ"ז

יום חמישי, בשעות 9:30-12:30

מרצים: אייל פריד וד"ר רומי מיקולינסקי

בשנים האחרונות אנו רואים תאוצה בפיתוח ויישום טכנולוגיות שונות שלעיתים קרובות מתייחסים אליהן כאל "מדע בדיוני" - ביניהן הרחבת חושי האדם, חיבור בין האדם למכונה או רובוט, ביו וננו-טכנולוגיה, הנדסה גנטית, טכנולוגיות מעקב וניטור כגון זיהוי פנים, תנועה וכולי.

במסגרת המעבדה נבחר את אחד מהנושאים המשפיעים הללו - ביחד נבחן את הרקע ההיסטורי והאידיאולגי של פיתוח טכנולוגיות ותחומים אלו, נדבר על השלכותיו על החברה, האמנות, הכלכלה והתרבות ונחשוב על כיוונים אליהם מעצבים יכולים לקחת את ההתפתחויות הללו. אנחנו נחקור כמה מכווני החשיבה הללו באופן מעשי תוך בחינה מתמדת של תפקידי המעצב בחשיבה על, וביישום הטכנולוגיות הללו.

שנה ב':

מעבדת עיצוב 3: מציאות +

סמס' א', 4 נ"ז

יום חמישי, בשעות 9:30-12:30

מרצים: ד"ר מרק שובמן ורונאל מור

הרעיונות ויישומים של AR ו VR (מציאות מדומה ומציאות רבודה) אינם חדשים ולמעשה החלו אי שם ב-1960 כמחקרים, אבי טיפוס ניסיוניים וכמובן כחומר גלם לסיפורת וקולנוע עתידי ובדיוני. לאחרונה, התקדמות טכנולוגיות מקרבת את האפשרות הזו לפתח דלתנו ומסמנת שינוי והשפעה על תחומי החיים השונים בהקשרים מקצועיים, תרבותיים וחברתיים. דרך דיון, ביקורת והתנסות, הקורס יתבונן על המגמות האלה כחומר גלם לעיצוב ואומנות. נבחן את התמורות ומגבלות של טכנולוגיות אלה. את המשמעויות החברתיות, מסחריות ופיזיולוגיות שנמצאות במרכז הדיון הנוכחי. נושאים כגון קולנוע 360, משחקי מציאות רבודה, בחילת סייבר, ותחומי מקצוע שונים. יישומים כגון Pokemon Go ועוד יונחו על שולחן הניתוח הקונספטואלי שלנו.

תוצרי הקורס יכללו רכישת יכולת דיון וביקורת על התחום, גיבוש עמדה לגביו ותוצרים שידמו נקודות מבט אישיות ומעוקות השראה על הנושא. מבנה הקורס יכלול התנסות בחומרה ומכשירים שונים, הרצאות פרונטאליות, דיונים ותרגילים תאורטיים ומעשיים.

מעבדת עיצוב 4: מעבדת ליווי לפרויקט המסכם

סמסטר ב' 4 נ"ז

יום חמישי בשעות 9:30-12:30

מרכז: איתי לניאדו

במעבדת הפרויקט המסכם ירחיבו הסטודנטים את נקודת המבט על השדה בו הם עובדים באמצעות עבודה בקבוצות לפי תחומי פרויקט, מחקרים משותפים, דיונים, סדנאות אורחים ומפגשים עם בוגרי המסלול.

עיצוב וטכנולוגיה: קורסי יסודות וקורסים עיוניים

שנה א':

אמנות טכנולוגית

סמס' א', 2 נ"ז

יום חמישי שעות: 14:00-15:30

מרצה: שרית יודלביץ'

בקורס זה נלמד לעצב ולחקור אינטראקציה פיזית ותקשורת בין בני אדם בתיווך טכנולוגיה דיגיטלית. מתוך התבוננות וחקירה של ספקטרום החושים והגירויים של גוף האדם והעולם סביבו, נעצב וניצור חוויות, בתיווך מחשבים, חיישנים ו"חומרים חכמים". הסטודנטים יתרגלו חשיבה מייקרת: יבחנו הכלים, והטכניקות, החומרים, המסורתיות ואלו החדשים, ויחקרו השילובים החדשים הפוטנציאליים ביניהם. הסטודנטים ילמדו לעבוד וליצור עם טכנולוגיה כחומר גלם נוסף העומד לרשותם: להשתמש, לשנות וליצור מחדש מגנונים פיזיים ודיגיטליים. בפרט, הדיון בכיתה יתייחס, לעידן הנוכחי בו היכולת לקלוט, לעבד ולפלוט נתונים קיימת כמעט בכל אובייקט ובכל סביבה.

עיצוב פוגש טכנולוגיה, או: איך למדתי להפסיק לדאוג ולאהוב את המכונה

סמס' א', 2 נ"ז

יום שישי, בשעות 9:00-10:30

מרצה: איתי לניאדו

התפתחות טכנולוגיות הייצור בתחילת המאה העשרים היוותה את המפץ ההיסטורי שיצר את העיצוב התעשייתי ממקצועות האדריכלות והקראפט ומעולם האומנות. במהלך הקורס ננסה לאתר את נקודות המפגש החשובות ביו עיצוב לטכנולוגיה ומדע, החל מעיבוד תעשייתי של חומרי גלם כגון ייצור צינורות פלדה וציפויי כרום דרך טכנולוגיה כחומר ועד לחפצים וירטואליים. הסטודנטים בקורס יתבקשו להציע פרשנות למנעד היכולות החדשות שנוצרו ממפגשים אלו בפורמטים שונים, כגון: טקסט, קוד, וידאו, אובייקט ועוד. מטרת הקורס להרחיב את בסיס הידע המשותף לסטודנטים מרקעים שונים.

כלכלה וחוויה עיין דיון והתנסות

סמסטר ב', 2 נ"ז

יום חמישי, 14:00-15:30

מרצה: שראון פז

סדנא בה נסקור מגמות עכשוויות בכלכלת חוויה (Expereince economy) את האופנים שבהם חוויה משפיעה על תחומים כלכליים שונים ואת האפשרויות, האתגרים וההזדמנויות שהיא מזמנת. נתבונן בתהליכי מקרו דרך תיאוריות והתבוננות בהתרחשויות עדכניות בארץ ובעולם ונתנסה בתהליכי מיקרו דרך תרגילים קונספטואליים, אבי טיפוס עובדים ועוררות חושית סדנאית בכיתה ומחוצה לה.

קוד פתוח כמתודולוגיה

סמסטר ב', 2 נ"ז

יום שישי, 9:00-10:30

מרצה: זיו בר אילן

שיתופיות, שקיפות, וביטוי אישי הם רק חלק מהערכים המיוחסים ל"רוח התקופה" ולמרחב הווירטואלי אך כשלעצמם אינם דבר חדש. המרכיב הייחודי בגישת הקוד הפתוח מבוסס על סוד כוחה של השפה-הקוד. האפשרות לייצר אינסוף צירופים מאותם אבני בסיס ע"י קהילה רחבה ובצורה שיתופית. תוויו נגינה כדוגמא לאבני בסיס, מקבלים משמעות כאשר נסדרם ברצף מסוים אך ערכם כתווים בודדים פחותה לעומת היצירה השלמה. הפוקוס אם כן מוסת לפיתוח מערכות ופלטפורמות לכדי אקוסיסטם שלם לעומת פריט יחידני מובהק. כיצד אם כן מתכננים פרויקטים מסוג זה במרחב הפיסי? היכן רלוונטי ליישםם והיכן לא ומהם היתרונות והחסרונות של גישה זו? במסגרת הקורס נכיר וננתח מקרי בוחן בדגש על המרחב הפיסי (כדוגמת [RepRap](#), [Project ARAZoybar](#), ועוד) כיצד מתמודדים עם האתגרים שבשכפול והרכבה מחדש הצרכים אנרגיה וחומרי גלם. נלמד עקרונות בפיתוח שפה ותחביר וכיצד ניתן ליישםם במרחב הפיסי. תכני הקורס מיועדים לעידן הנוכחי של מעבר למערכות מורכבות ואינו עוסק ישירות בכתיבת קוד או בתוכנה. בין המושגים שידונו בקורס: כלכלה שיתופית, פוסט-בעלות, פלטפורמה מול אקוסיסטם, שפה-תחביר-קוד ועוד. הקורס מכוון ליצירת "אדריכלי מערכות" שיעודם לגבש תכנית הנותנת מענה לכלל השחקנים באקוסיסטם הרלוונטי דרך אפיון הצרכים, הכלים ואמצעי השיתוף והתקשורת הדרושים לבניית מיזם של חדשנות שיתופית.

שנה ב':

שיחות עם שואבי אבק

סמס' א', 2 נ"ז

יום חמישי, בשעות 14:00-15:30

מרצה: שלומי אזולאי

קורס בעיצוב אובייקטים לאינטראקצית אדם מכונה. אנו פוגשים יותר ויותר רובוטים\ בוטים/ ממשקים קוליים מבוססי בינה מלאכותית ומתקדמים לעבר עתיד בו המכונות סביבנו מדברות בשפתנו, מתאמצות להבין אותנו, ומעוצבות בדמותנו ובצלמנו. בקורס ננסה לאפיין מהו רובוט ומתי מכונה יום יומית הופכת לרובוט. נלמד איך ניגשים לתהליך עיצוב ופיתוח של פרסונה מלאכותית. הקורס יציע מתודה לבניית חוויה מרובת שכבות לאינטראקצית אדם מכונה.

כלים מתקדמים במחקר עיצוב

סמס' ב' 2 נ"ז

יום חמישי בשעות 14:00-15:30

מרצה: איתי לניאדו

מטרת הקורס לחדד את שיטות העבודה של הסטודנטים תוך למידה של פרויקטים משדות המחקר הרלוונטיים וניתוח מתודולוגיות עבודה שונות. (קורס זה שזור בתוך המעבדה של ליווי הפרויקט המסכם ופיתוח הפרויקט המסכם, לכן השעות זהות)

פרויקט מסכם:

פרויקט מסכם-מחקר

שנה ב'

סמסטר א' 6 נ"ז

יום שישי 9:30-12:30

מרכז: איתי לניאדו

הפרויקט המסכם במסלול לעיצוב וטכנולוגיה יאפשר לסטודנט להביע, באמצעות תהליך מחקרי ועיצובי עמוק, עמדה יצירתית באחד מעולמות התוכן הקושרים בין עיצוב, טכנולוגיה והחוויה האנושית. הפרויקט יחולק לחלק מחקרי ולחלק של פיתוח והסקת מסקנות. מהות הפרויקט יכולה להתבטא בהצגת חדשנות טכנולוגית-עיצובית, בהצגת אמירה ביקורתית, יצירתית או חברתית, או בפיתוח שפה או שיטה עיצובית. בחלקו המחקרי של הפרויקט יידרש הסטודנט להגדיר תחום תוכן מוגדר שבתוכו יפעלו, יחקור, יבין אותו ויזהה את החידושים האחרונים, זאת כדי לגבש אמירה מקורית המהווה "תרומה משמעותית" (Significant Contribution) לתחום המחקר שהוגדר. הסטודנט יגדיר שאלת מחקר ובאמצעותה גם קונטקסט ומטרה לפרויקט. שיטות המחקר בהן יעשה שימוש תלויות בדרישות הפרויקט ובהחלטת הסטודנט והמנחה.

פרויקט מסכם- פיתוח

שנה ב'

סמסטר ב' 6 נ"ז

יום חמישי 9:30-12:30

מרכז: איתי לניאדו

בחלקו הפיתוחי יתמקד הסטודנט בפיתוח התוצר, ויעשה זאת בין השאר תוך פיתוח והצגת מודל/אב-טיפוס, מחומר פיזי או דיגיטלי. בהתאם לאופי הפרויקט בחלקו השני של הפרויקט יעשה פיתוח נוסף גם של הקשר הפרויקט, יערך מחקר משתמשים, יעשה שימוש נבון בנתונים, ויתגבש "סיפור" הפרויקט והדרך המיטבית להצגתו.