

מספר הקורס: 35120
שם הקורס: עיצוב משחקים
שם הקורס באנגלית: Toys and Games
אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 4 ש"ש
נקודות זכות: 2.5 נ"ז
דרישות קדם: אין

מטרת הקורס:

קורס העוסק בעולם הצעצועים והמשחקים במאה ה-21. דרך התרגילים בקורס נלמד את עולם הצעצועים. מי משחק כיום בצעצועים? קיים לדמותם? אילו צעצועים ומשחקים הם מעדיפים ולמה? במהלך הקורס נבחן נקודתית את ההיסטוריה של פיתוח הצעצועים. נכיר את עולם החוקים והקודים של תהליך פיתוח צעצועים ונבחן מגמות חדשות וישנות בפיתוח צעצועים. האם כיום צעצועים הם לילדים בלבד?

The course is dealing with the role of toys and games in the 21st century. Through the projects in the course we will get to know the world of toys and games. Who is currently playing with toys? What are their main characteristics? What kind of toys they prefer and why? During the course we will look at the history of toys and how they developed. We will recognize the world of laws and codes of that process of development and examine toys old and new trends developing toys. Is today toys are for kids only?

תכנים:

נלמד וניישם תהליכי פיתוח מוצר על-ידי הכרת שיטות להעלאת רעיונות, סקיצות בדו מימד ותלת מימד, עבודה מול המשתמש העתידי של הצעצוע וקבלת פיד בק ממנו, עד למודל סופי ברמת גימור גבוהה. נדרשת יכולת עבודה בתלת מימד משלב הסקיצה ועד למודל הסופי.

מטלות:

הקורס מורכב משני תרגילים, שבסוף כל אחד מהם יוצג מודל עובד של הרעיון שעליו עבד הסטודנט.

פירוט מפגשים:

- מפגש 1 הרצאת מבוא; תרגיל קצר בכיתה; הצגת תרגיל ראשון - לשיעור הבא על הסטודנטים ללמוד את הנושא של התרגיל; הרצאת פתיחה בנושא התרגיל;
- מפגש 2 הצגת קונספטים ראשוניים ובחירה של אחד מתוכם
- מפגש 3 פיתוח בסקיצות דו-ממד ותלת ממד
- מפגש 4 הגשת אמצע - הצגת הרעיון והחלטות על המשך פיתוח
- מפגש 5 פיתוח רעיון והתחלת עבודה על פרטים
- מפגש 6 הגשה סופית
- מפגש 7 הצגת תרגיל שני - העלאת רעיונות בכיתה
- מפגש 8 קונספטים ראשוניים ובחירה של אחד מהם לפיתוח
- מפגש 9 הגשת אמצע - הצגת 6 כיוונים לקונספט נבחר בדו מימד בחירת כיוון אחד להמשך פיתוח
- מפגש 10 מודלים בתלת מימד של כיוון נבחר, מתוכם בחירה של אחד להמשך פיתוח ודיוק פרטים

מפגש 11 עבודה על פרטים במודל נבחר ומתן הנחיות להגשה

שונות
הרצאת אורח תעודכן בהמשך.

מרכיבי הציון באחוזים:
נוכחות והשתתפות 10%
תרגיל ראשון 45%
תרגיל שני 45%

נוכחות: חובה

*במקרים חריגים ובכפוף לאישורים מתאימים, רשאי הסטודנט להיעדר עד 3 שיעורים בקורס. מעל 2 העדרויות, על המורה להוציא לסטודנט "מכתב אזהרה לנוכחות חסרה". במידה והסטודנט נעדר למעלה מ-3 פעמים, תשלח אליו הודעה בכתב על הרחקתו ו/או קבלת "ציון נכשל".

כמו כן, כל סטודנט אשר מאחר לשיעור ב 15 דקות ומעלה. השיעור הזה יחשב לו כחיסור לכל דבר ועניין.

ביבליוגרפיה:

1. Play all Day: Design for children, edited by Klanten, Robert, Ehman, Sven; preface & chapter introduction by Wagner, Ole, Berlin: Gestalten, c2009.
2. Kelly, Tom & Littman, Jonathan, The Ten Faces of Innovation: IDEO's strategies for beating the devil's advocate & driving creativity throughout your organization, New York: Currency/Doubleday, c 2005.
3. Century of the child: growing by design 1900-2000, Kinchin, Juliet, & O'Connor, Aidan; with contributions by Harrod, Tanya, New York: Museum of Modern Art, New York, c 2012.
4. Stals, Jose Lebrero, Bordes, Juan, Perez, Carlos, Toys of the Avant-garde, Hudson Hills: 2010.
5. Richardson, Phyllis, Designed for Kids: A complete sourcebook, New York: Thames & Hudson, c2008.
6. Curedale, Robert, Design Methods 1: 200 way to apply design thinking, Topanga, CA: Design Community College, c2012.
7. Van Uffelen, Chris, [translation: Talhouni, Cosima], Toy Design, Salenstein: Braun, c2010.

אתרים:

<http://www.museumofchildhood.org.uk/home/>

<http://thetoymuseum.blogspot.co.il/>

<http://www.museums.nuremberg.de/toy-museum/index.html>

<http://mondo-blogo.blogspot.co.il/2011/01/toys-of-avant-garde.html>



מכון טכנולוגי חולון
Holon Institute of Technology

גולומב 52, ת.ד. 305, חולון 5810201
טלפקס: 03-5026816

52 Golomb St., Holon 5810201 Israel

www.hit.ac.il Tel/Fax: 972-3-502-6816

הפקולטה לעיצוב

Faculty of Design