

הסבר לסטודנטים על מהות קורס בחירה בנושא שילוט הכוונה והתמצאות במרחב הציבורי.

הקורס פתוח ומתאים לסטודנטים בשנים ג' ו-ד' מכל 3 המחלקות: תקש"ח, עיצוב תעשייתי ועיצוב פנים.

הידע הנדרש: יסודות עיצוב שנילמדו בכל אחת מהמחלקות עפ"י תכניות הלימודים שלהן בשנים א' ו-ב' (והידע שנצבר בשנה ג' לגבי סטודנטים משנה ד'). שליטה בתוכנות רלוונטיות לכל מחלקה, כלומר: **הסטודנטים יידרשו ליכולות ומיומנויות הנרכשות במחלקותיהם בלבד.**

תכני הקורס עוסקים בשילוט הכוונה והתמצאות פיזי/ ווירטואלי/מקוון/אינטראקטיבי, במרחב הציבורי.

הקורס מהווה הזדמנות לעריכת הכרות של סטודנטים מכל המחלקות עם תכנים הנוגעים במכלול הבטי העיצוב והתנסות בעיצוב דו מימדי, תלת מימדי, ווירטואלי ואינטראקטיבי.

תיתכן עבודה בצוותים מעורבים בינמחלקתיים או צוותים מאותה מחלקה, בכפוף למספר הסטודנטים שיירשמו וישתתפו בקורס.

פרופ' שמעון (ג'וגול) זנדהאוז  
מנחה הקורס.

#### סילבוס

מרצה: פרופ' שמעון (ג'וגול) זנדהאוז  
מספר הקורס: 0-35280-42

שם הקורס: קורס בחירה. שילוט פיזי ו/או שילוט ווירטואלי מקוון, במרחב הציבורי.  
שם הקורס באנגלית: Virtual, on line and/or real sign system in public spaces

אופן הוראה: **שיעור ותרגיל**

שעות שבועיות: 4 לכל קבוצה  
נקודות זכות: 2.5

ידע מוקדם שנדרש מהסטודנט שנרשם לקורס: ידע בסיסי של יסודות העיצוב שנרכש בשנים א' ו-ב', במחלקה בה לומד/ת הסטודנט/ית.

יכולת עבודה בתוכנות הבסיסיות הנלמדות במחלקה בה לומד/ת הסטודנט/ית.

#### מטרת הקורס:

גיבוש קונספט/תפישה רעיונית המתבססת על לימוד הנושא, איסוף נתונים, איפיון משתמשים והגדרת קהל מטרה. התמודדות עם ארגון מידע, הנגשתו לקהל רחב כדי להקל על התמצאות במרחב ציבורי, יצירת סביבה נעימה ותומכת בפעילות המתקיימת במרחב שייבחר כנושא הפרוייקט. זאת, באמצעות עיצוב שילוט שימושי (פונקציונלי), ידיותי למשתמש ואיכותי בעיצובו, שינעים את זמנו של הקהל השוהה במתחם ויוסיף לחוויית המשתמש. ניצול טכנולוגיות עדכניות וזמינות ומיכשור מתוחכם כאופציה ליצירת מערכת שילוט ווירטואלית-מקוונת ואינטראקטיבית, לאלה מבין הסטודנטים שיבחרו להתנסות בחיפוש אחר פתרונות מתקדמים.

הערה: נוסף לסטודנטים משנים ג'-ד' במח' לתקשורת חזותית, הקורס פתוח גם לסטודנטים משנים ג'-ד' מהמחלקות לעיצוב תעשייתי ולעיצוב פנים. במידה ומספר הסטודנטים שיירשמו וישתתפו בקורס יאפשר זאת, העבודה על הפרוייקט תעשה בצוותים של סטודנטים ממחלקות שונות או מאותה מחלקה, בהתאם לבחירה.

תכנים:

לבחירתך, אחד מהמרחבים הציבוריים הבאים:

א. גן ציבורי/פארק. לבחירה אחד מהגנים הבאים: גני יהושע/פארק הירקון. פארק אריאל שרון בחיירייה. גן הנדיב הידוע בזכרון יעקב. גן לאומי בית שערים. גן לאומי אפולוניה. חורשת טל. גן לאומי אכזיב. הבניאס.

ב. גן חיות. הספארי ברמת גן. גן החיות התנ"כי בירושלים.

ג. בית חולים. בית החולים לילדים, דנה שליד המרכז הרפואי איכילוב בת"א. ביה"ח לילדים שניידר בפ"ת. ביה"ח וולפסון. ביה"ח תל השומר. ביה"ח ביילינסון.

ד. מרכז קניות. קניון עזריאלי. קניון רמת אביב. קניון רמת גן. סינמה סיטי גלילות. סינמה סיטי ראשלי"צ.

ה. רשת מזון: סופרסל. מגה. חצי חינם. רמי לוי.

ו. מחנה צבאי.

לכל אחד ממתחמים ציבוריים אלה, לא יזיק שילוט משופר, עדכני והולם את הצורך להקל על ההכוונה ההתמצאות במקום, לשפר חזות תוך הענקת תוספת חיובית לחוויית המבקרים במקום. זאת, תוך אפשרות שימוש באמצעים טכנולוגיים מתקדמים ומיכשור מתוחכם העומד לרשות הציבור הפוקד מרחבים ציבוריים אלה.

מטלות:

א. בחירה באחד המתחמים הציבוריים המצויינים מעלה.

ב. לימוד הנושא באמצעות קריאה וצפייה בחומרים רלוונטיים ועריכת תחקיר בדבר שיטות שילוט עדכניות במרחב ציבורי דוגמאת זה שבחרת. איסוף חומרי השראה (reference), סיור במקום, צילום, תעוד, השגת תכניות ארכיטקטוניות של המקום (באם ניתן).

ג. גיבוש תפיסה רעיונית (קונספט) לשילוט פיזי, ו/או לשילוט ווירטואלי מקוון. וניסוח נייר עמדה.

ד. עיצוב

ה. הכנה להגשה.

ו. הגשה.

הגשה של הצעות שילוט פיזי, תעשה באמצעות הדמייה שתוצג כמצגת שתמחיש את התכנון על כל מרכיביו וניראות המקום. רצוי להכין פריט שילוט פיזי אחד לפחות, בגודל ובחומרים האמיתיים.

הגשה של שילוט ווירטואלי מקוון, תעשה באמצעות עיצוב ישומון (אפליקציה) שתומחש ע"י הכנת סרטון הסבר וסרטון המדגים את פעולות האפליקציה. העבודה תוצג על מסכי טאבלט, סמארטפון והקרנה על מסך גדול.

מרכיבי הציון:

קונספט חזותי: 30%

עיצוב: 40%

איכות ביצוע (מודפס ומקוון): 30%

הערה: הואיל ולא ניתן לכמת באחוזים ולהעריך בדיוק מתמטי, תוצאות עבודה המושתתת על יצירה, המספרים הנקובים מעלה הינם בבחינת הערכה בלתי מחייבת. איכות העבודה על מכלול מרכיביה והתוצאה, הם מרכיבי הציון הרלוונטיים.

נוכחות: חובה. 3 חיסורים שאינם מסיבות מחלה, מילואים או כח עליון, יביאו להרחקה מהקורס. חיסורים בלתי מוצדקים (מהסיבות המופרטות מעלה) יגרעו מהציון, 5 נקודות לכל העדרות. יש לדייק בהגעה לשעורים. 10 דקות לאחר תחילת השעור, לא תותר כניסה למי שמאחר והאחור יחשב כחיסור.

ביבליוגרפיה:

David Gibson, The Way finding, Information Design for Public Places, Princeton Arcitectoral Press, 2009, ISBN: 1568987692

Craig M. Berger, Way Finding: Designing and Implementing Graphic Navigation Systems, Rockport Publishers, 2009, ISBN: 2888930579

Lesley Bain, Barbara Gray, Dave Rodgers, Living Streets, John Wiley & Sons, 2012, ISBN: 1118182014

David M. Henkin, City Reading- Written words and public spaces in antebellum New York, Columbia University Press, 1998, ISBN: 0231107447

Kenton O'Hara, Mark Perry, Elizabeth Churchill, Daniel Russell, Public and Situated Displays:  
Social and International Aspects of Shared Display Technologies, Kluwer Academic  
Publishers, 2003

James Grayson Trulove, Connie Sprague, Steel Colony, This Way- Signage Design for Public  
Spaces, Rockport Publishers, 2000' ISBN: 1564967522

Garry Emery, Suzie Attiwill, Outside Inside Out: Inside Outside in, Jakie Cooper, 2002, ISBN:  
187690730

Phil Baines, Catherine Dixon, Signs: Lettering in the Environment, Harper Collins, 2003, ISBN:  
1856693376

חומר עזר:

למצוא, להתבונן, ללמוד ולנתח, חומר חזותי רב ככל הניתן, של מערכות שילוט במרחב הציבורי מכל רחבי העולם.  
לכך נודעת חשיבות רבה יותר מכל חומר כתוב בנושא.

### הרחבה נוספת של תכני הקורס

הנושא: עיצוב מערכת שילוט וירטואלית- מקוונת ו/או פיזית למתחם ציבורי. לבחירה, אחד המתחמים שצוינו מעלה.  
מתבקשת הצעתך לעיצוב מערך שילוט וירטואלי ו/או מוחשי, שיקל על ההתמצאות, יוסיף לחוויית המבקרים במרחב  
הציבורי, יכוון את הקהל הרחב למחוז חפצו ויתרום לשיפור ההרגשה ו/או להעצמת החוויית המבקרים במקום. זאת,  
באמצעות עיצוב איכותי, יעיל ושימושי. ניתנת לך הזדמנות, לנצל את האמצעים הטכנולוגיים והמיכשור המתקדם העומדים  
לרשותנו, ולעשות בהם שימוש למציאת פתרונות מבוססי טכנולוגיות מתקדמות, מקוריים, חווייתיים ויעילים לשילוט  
המרחב הציבורי בו בחרת.

### העבודה.

א. לימוד הנושא.

קריאת חומר, איסוף נתונים, עריכת תחקיר, לימוד וניתוח מערכות שילוט קיימות בארץ ובעולם, התבוננות וניתוח  
חומרים חזותיים רלוונטיים.

ב. גיבוש תפישה (קונספט) חזותי שינוסח במסמך/נייר עמדה קצר וממצה.

ג. עיצוב.

לבחירתך, יצירת מערכת שילוט וירטואלית-מקוונת, או מערכת שילוט פיזית, או שילוב שילוט וירטואלי ופיזי.

יצירת תשתית עיצוב למערכת שילוט פיזית: תכנון גריד, קביעת מרכיבים טיפוגרפיים- סוגי גופנים, גדלים, ריווחים.  
קביעת צבעוניות, דימויים חזותיים, מבנה, צורה, חומרים, מיקום, שישקפו את התפישה והצביון שברצונך להעניק  
למערכת השילוט ושתענה על הדרישות.

יצירת מערכת שילוט וירטואלית- מקוונת: קביעת עקרונות עיצוב- גריד, קביעות טיפוגרפיות, צורניות וצבעוניות,  
מותאמים למחשבי לוח (טאבלטים) לטלפונים חכמים ו/או לפיתוחים טכנולוגיים עתידיים. העיצוב יתחשב בגדלי מסכי מגע  
של המכשירים תוך ניצול אפשרויות שימוש בתנועה, בפסקול ובעקרונות עיצוב מציאות רבודה (augmented reality)

ד. הכנה להגשה והגשה.

מערכת השילוט הווירטואלית תוצג על מחשב לוח (טאבלט), טלפון חכם ומסך LCD גדול מימדים. את סרטון ההסבר  
לאפליקציה ואת סרטון פעולת האפליקציה, ניתן יהיה להציג גם בהקרנה על מסך גדול.

הגשת מערכת השילוט הפיזי תציג פריט אחד או יותר, בנויים פיזית בגודל אחד לאחד, אליו תיתלווה מצגת הדמיה  
שתמחיש את מיקום השילוט בסביבתו האמיתית.

ה. לוח.

-לימוד הנושא, איסוף וניתוח נתונים: שבועיים.

-גיבוש קונספט: שבועיים.

-יצירת תשתית עיצוב: 3 שבועות.

-עיצוב ביצוע והכנה להגשה: 7 שבועות

הערה: עשויים לחול שינויים בלוח שינויים בלוח בהתאם לקצב ההתקדמות.