**מספר הקורס: 0035463**

**שם המרצה:** אביב ליכטר

**שם הקורס: שוברים כלים - מעבדת תהליכי עיצוב.**

**שם הקורס באנגלית: Misuse and Abuse**

**אופן הוראה:**  שיעור ותרגיל

**שעות שבועיות:** 4

**נקודות זכות: 2.5**

**דרישות קדם:** אין

**מטרת הקורס לעוסק בשבירה ובהתנסות של כלים ותהליכי עבודה** ״התהליך חשוב מהתוצאה״ הוא מטבע לשון משומש, לעתים סתום, שמושמע הרבה במהלך לימודי העיצוב.**.** טכנולוגיות - חדשות וישנות, נפוצות ולא מוכרות - מעצבות ומשפיעות על רעיון, צורה ודרך. במהלך הקורס נתמקד בחקירות צורניות שונות המשבשות את אופן השימוש ה״נכון״ באותן טכנולוגיות על מנת לזמן תוצאות לא צפויות, משלב סיעור המוחות, דרך פיתוח קונספט רעיוני וויזואלי, ועד לשימוש בכלים - הפיזיים והטכנולוגיים. במהלך הסמסטר נבחן איך לעודד משחקיות, לחדד אינטואיציה, לגוון רעיונות וצורות, לקחת סיכונים, ללמוד להסתגל למצבים לא צפויים, לאפשר כישלון ולשמור על מומנטום בתהליך היצירה.

**תכנים:**

* ללמוד לא לדעת.
* לשלב מחקר ופיתוח צורני ורעיוני בתהליך היצירה.
* לחקור ולהמציא שיטות לא שגרתיות ליצירת דימוי, ולשימוש בכלים עיצוביים.
* להיחשף לדרכים שונות של פיתוח רעיוני.
* להפוך את תהליך העבודה לשקוף ומוכר.
* להתאמן בחשיבה מולטידיסיפלינארית.

**מטלות:**

מטלות: שלושה תרגילים במהלך הסמסטר.

**פירוט מפגשים** –

**מפגש 1**: היכרות, הצגת הקורס והרצאה על חקירה, משחק וכשלון בעיצוב.

הצגה והתחלה של פרויקט ראשון - Form: חקירה חומרית וצורנית לא שגרתית דרך שימוש ״מוטעה״ בכלים פיזיים ודיגיטליים. בהמשך נפתח מוצר מתוך התהליך.

**מפגש 2:** המשך תרגיל 1 - Form. ביקורות ועבודת כיתה.

מצגת היכרות עם המעצבת והמייקרית האמריקאית קיטרה דין דיקסון.

**מפגש 3:** המשך תרגיל 1 - Form. ביקורות ועבודת כיתה.

שיחת וידאו עם קיטרה דין דיקסון.

**מפגש 4:** המשך תרגיל 1 - Form. ביקורות ועבודת כיתה.

**מפגש 5:** המשך תרגיל 1 - Form. הגשה וסיכום.

**מפגש 6:** תרגיל 2 - Concept. Frustrate and Evolve. פיתוח מוצר מתוך תסכול אישי. יצירה מכוונת של ״תסכולים״ והפרעות בתהליך פיתוח קונספט ומוצר.

מצגת ושיחה על פיתוח קונספט - שיטות וגישות.

**מפגש 7**: תרגיל 2 - Concept. Frustrate and Evolve. ביקורות ועבודת כיתה.

**מפגש 8:** תרגיל 2 - Concept. Frustrate and Evolve. הגשה.

**מפגש 9:** סיור לימודי מחוץ למכון.

**מפגש 10:** הצגת תרגיל 3 - Conditions - התנסות בעקרונות הConditional Design - יצירת מגבלות, חוקים ותסריטים לעיצוב. נבחן רעיונות עכשוויים בעיצוב כמו Co-creation, עיצוב שיתופי, עיצוב חוויה ועיצוב גנרטיבי.

**מפגש 11:** תרגיל 3 - Conditions ביקורות ועבודת כיתה.

**מפגש 12: תרגיל 3 - Conditions ביקורות ועבודת כיתה.**

**מפגש 13:** הגשה וסיכום.

**שונות**

מרצה אורח - על קוד ואקראיות.

שיחת וידאו עם מעצבת אמריקאית.

סיור לימודי מחוץ למכון - סיור גלריות ואמנות רחוב בדרום תל אביב כבסיס לפרויקט.

**מרכיבי הציון באחוזים:**

הגשת הפרויקטים במועד וכראוי - 40%

יצרתיות, מקוריות, חדשנות, סקרנות ותעוזה - 30%

יוזמה, רצינות, מחויבות ותרומה אישית להצלחת הפרויקט - 30%

**נוכחות:**

חובה. 3 העדרויות לא מוצדקות (מחלה או מילואים) יגררו הרחקה מהקורס.

**ביבליוגרפיה:**

Lupton, Ellen, “Design is Storytelling”, NY, USA, Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2017

Rock, Micheal “Fuck Content.” *Graphic Design - Now in Production*, Ed. Andrew Blauvelt and Ellen Lupton. Minneapolis: Walker Art Center, 2011. P.14-16

van der Velden, Daniel “Research and Destroy: Design as Investigation.” *Graphic Design - Now inProduction*, Ed. Andrew Blauvelt and Ellen Lupton. Minneapolis: Walker Art Center, 2011. P.16-19

*Designer As Author*, Michael Rock, 1996, Published in “Multiple Signatures: On Designers, Authors, Readers and Users”

*Hippie Modernism: The Struggle for Utopia*, Walker Art Center, 2015

**חומר עזר:**

Studio Moniker, “Conditional Design Workbook”, the Netherlands, Valiz, 2013

<https://conditionaldesign.org>

[www.studiomoniker.com](https://www.studiomoniker.com)

<http://fromkeetra.com>

*Blueprint for Counter Education,* Inventory Press; Box Pck Pa edition, 2016

*Digital Design Theory: Readings from the Field*, Princeton Architectural Press, 2016