

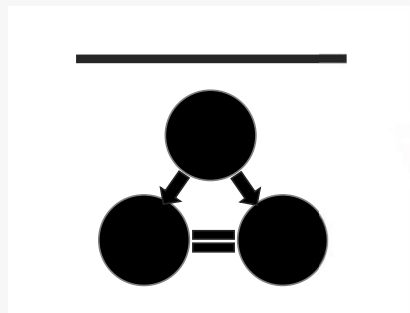
# שיקולי דעת בתכנון, עיצוב ובניית מצגות

תכנון ועיצוב • בניה והצגה

הסדנה היום תעסוק בשיקולי דעת בתכנון עיצוב ובנייה של מצגת מלווה דובר. מצגת מלווה דובר שונה בהגדרתה ממצגת ללמידה עצמית. כאשר סטודנט יושב לבדו מול מסך המחשב וקורא את החומרים המוצגים בקצב שלו, אנחנו יכולים להרשות לעצמנו להעמיס מעט יותר בכמויות התוכן. אבל כשמדובר במצגת מלווה דובר – יש לנו שיקולי דעת אחרים שצריך לשים לב אליהם.

לפני שנתחיל





מצגת



טלפרומפטר



מסמך

**מצגת מלווה דובר-** בפרזנטציה מול קהל תפקיד מצגת מלווה דובר הוא לתמוך בפרזנטציה. המצגת היא כלי בידו של הדובר והוא משתמש בה בעזרת דימויים רבים (תמונות), חשיפות מבוקרות של טקסט (הנפשה של טקסט) ועיצוב מעניין.

מצגת זו היא לרוב **ליניארית** = השקופיות מופיעות בזו אחר זו, עד לסיום המצגת, כשהמציג בונה את הטענה מתחילת המצגת ועד סופה.

**מצגת שיש בה יותר 75 מילים הופכת להיות מסמך.** גודל הפונט קטן ולא מאפשר למשתתפים להתייחס לטקסט.

**מצגת שיש בה כ 50 מילים היא מצגת טלפרומפטר.** כאן ייתכן וגודל הגופן מספיק גדול בשביל שיהיה אפשר לקרוא – אבל מצגות כאלו נתפסות לעיתים קרובות אצל המשתתפים כמשעממות בגלל שקוראים מהר יותר מאשר מדברים. ואז המשתתפים מסיימים לקרוא ובעצם מחכים למרצה שיסיים לדבר.



פירמידת הצרכים של הלומד הדיגיטלי (מבוסס על תיאוריית הצרכים של מאסלו)

תחושת ביטחון:

איך תתנהל הלמידה?

מה יידרש ממני?

הפחד מהלא נודע מערער את תחושת הביטחון

נסו אולי לשלוח בתחילת השבוע וידאו סלפי קליל וחברותי וספרו מה הולך לקרות השבוע מבנה קבוע לשיעור יעזור לתלמידים שקשה להם לעקוב אחרי ההתנהלות

תחושת שייכות:

ככל שמרגישים שהשיתוף של האחר הוא יותר אותנטי – זה הופך את השיתוף שלי ליותר אותנטי וכנה.

איך קורה שדווקא הדור הזה שרוצה לפרסם כל פסיק שהם עושים – לא מרגיש בנוח לפתוח מצלמות? כנראה שהתשובה לזה נעוצה בעובדה שסביבת הלמידה וסביבת האינסטגרם – הן שונות מאד. את השידור החי מול כל החברים לקורס, אין לי אפשרות לערוך או לשפץ.

ואם נהיה כנים, המסך השחור הוא בעצם שיקוף מדויק של מה שקורה בכיתה. זה שמסתכלים עלינו כשאנחנו F2F לא אומר שהמצלמה לא כבויה.

תחושת נראות:

חשוב לזכור שכשאנחנו נמצאים באינטראקציה פיזית יש זמן מילמולים לפני ואחרי מפגש. שווה לאפשר את זה גם כאן.

שימו שיר ברקע עד שכולם מתחברים, תנו למשתתפים לקשקש קצת – זה ייצור חיבור

חברתי רגשי שהוא חשוב לתחושת השייכות.  
גם אם זה אומר שנספיק רעיון אחד פחות בהרצאה – אם שאר הזמן יהיה יעיל יותר – זה שווה

מימוש עצמי:

אפשר ליצור צ'קליסט להתקדמות אישית  
נסו ליצור חברותות ללמידה מחוץ למסגרת השעות הרגילה

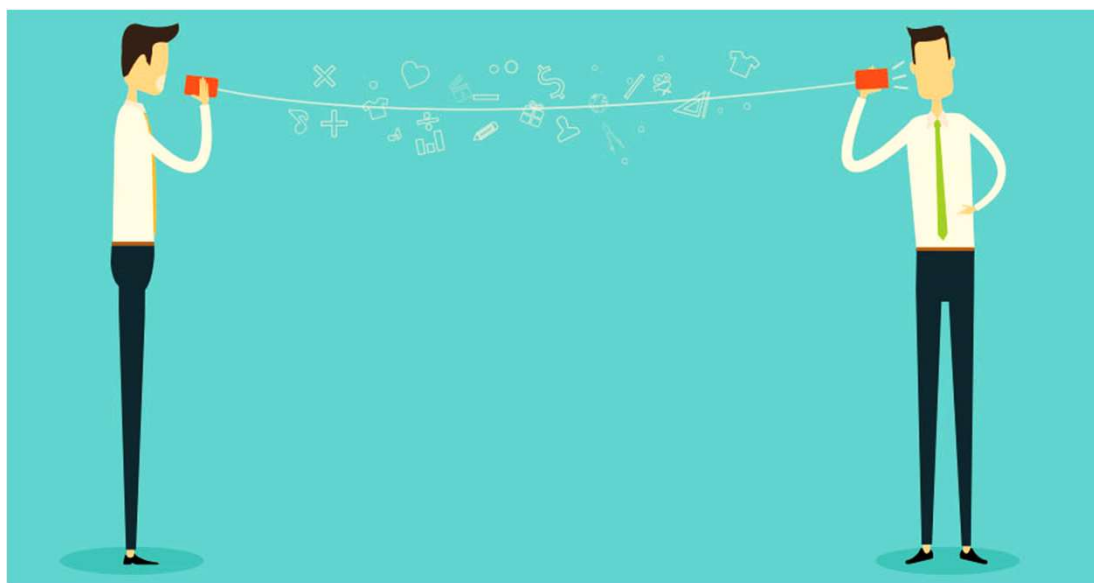
משהו שיכול לעזור לסטודנטים בכל שלושת הפרמטרים האחרונים זה להישאר עוד כמה  
דקות אחרי השיעור. זה יאפשר לסטודנטים השקטים יותר לשאול שאלה אחרי שכולם יצאו  
מהחדר.

## למה מצגת



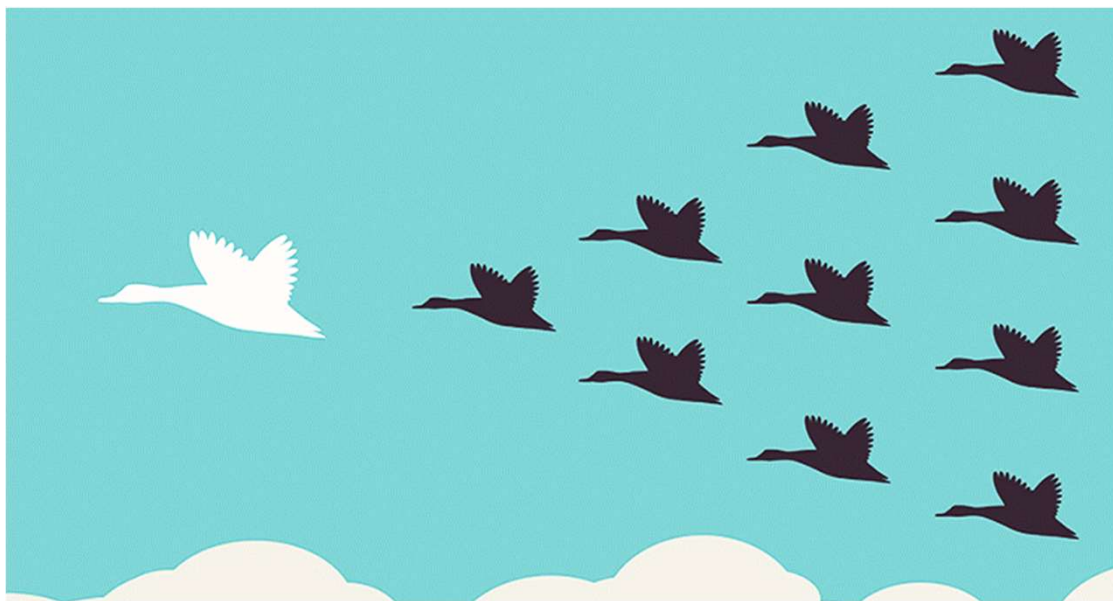
למה בכלל צריך להכין מצגת.  
למה אי אפשר פשוט לדבר את התוכן.  
יש לי כריזמה, ויש לי לוח – אז למה צריך להשקיע במצגת?

## למה מצגת



יש שתי סיבות עיקריות לשימוש במצגת:  
ליצור קשר עם קהל באמצעות ערוץ חזותי ולהבהיר ולהעשיר את המסר באמצעים חזותיים  
(כמו איור לספר)

## למה מצגת



הסיבה השנייה היא לעזור לדובר ולקהל לעקוב אחרי רעיונות שמובאים בהרצאה בעזרת הערוץ החזותי.  
שקופיות מעבר בין נושא לנושא, כותרות ברורות, תפריט נושאים – כל אלו יכולים מאד לסייע למי שדעתו מושחת לכמה רגעים מההרצאה והוא מאבד את הרצף.

## שלבי העבודה



מחקר ואיסוף  
מיפוי - Zoom Fatigue  
טבלת רצף

## מחקר ואיסוף



## סדר וארגון

איסוף כל החומרים וארגונם בתיקייה אחת ואם צריך בתיקיות משנה....  
מתחילים בפעולה של סדר וארגון ובראש ובראשונה – של המחשבות שלנו.  
מאוסף של רעיונות מבולבלים לא תצא לנו מצגת טובה – וזה לא משנה כמה תהיה מושכת ומעוצבת

בנוסף, אנחנו נרצה להגיע למצב שבו מהרגע שבו אנחנו פותחים את ה POWERPOINT  
אנחנו לא נצטרך לצאת ממנה כדי להתחיל לחפש חומרים. כל יציאה ושיטוט חיצוניים  
יכולים לקטוע את רצף המחשבה שלנו. ועל אני אתן עוד טיפ בהמשך...

## Zoom Fatigue

– = +  
less is more

### מיפוי חומרים

במיוחד בעידן של היום, כשהסטודנטים יושבים כל כך הרבה שעות מול המסך, חשוב עוד יותר לשאול את עצמנו: מה צריך להיות על המסך ומה אנחנו יכולים להגיד ולהסביר בע"פ. המושג "עייפות זום" הוא מושג אמיתי ואנחנו יותר ויותר ערים להשלכות של התופעה הזו. שעות של ישיבה סטטית מול המסך עם כמויות גדולות של מידע המוזרמות אלינו ברצף. זה נשמע קצת כמו שיטת עיניים. מה גם, שהשיעורים מוקלטים והסטודנטים יכולים לשוב ולצפות בהם. כל דבר שנוכל לעשות כדי לעשות את השיעור שלנו ליותר אינטראקטיבי, מבוסס שיח, שאלות ותשובות – משהו שקורה בלייב שלא יכול לקרות לבד על השקופיות, משהו שתלוי בנו – לשם אנחנו צריכים לכוון.

## Zoom Fatigue



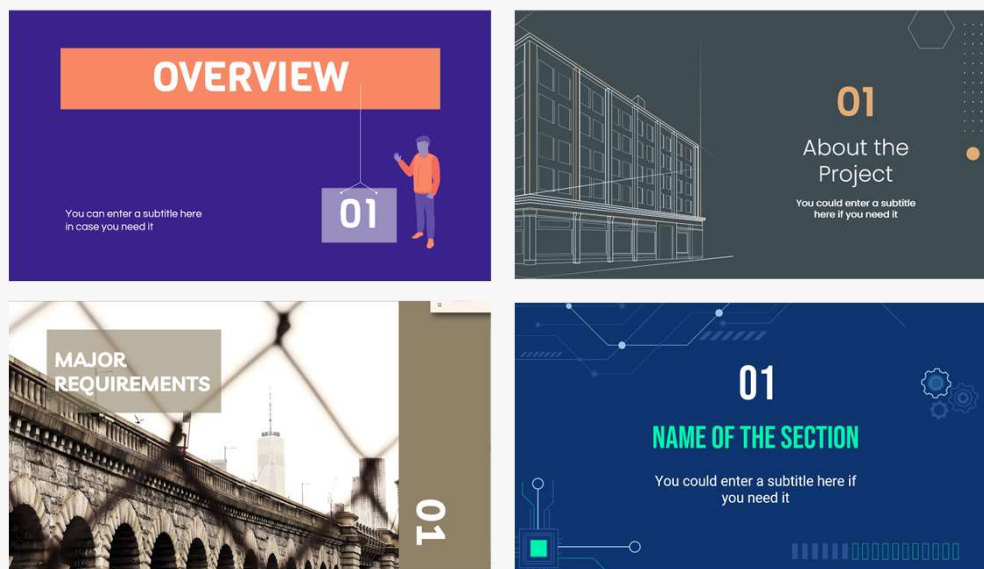
### חוק 3 שניות

בשביל לחזק את הרעיון הזה אני רוצה להציג את חוק 3 שניות.  
זהו כל אצבע שמגיע מעולם הפרסום ואומר בעצם שצריך להבין את ההתרחסות הראשונית הכללית של השקופית תוך 3 שניות.  
(הפיענוח הראשוני צריך לקחת לא יותר מ 3 שניות) אחרת קורים אחד משני דברים:  
אם זו מצגת מלווה דובר – אז בזמן שהמאזינים שלי עסוקים בפיענוח, אני כבר מתחילה לדבר, והם בעצם מפספסים את הדברים שלי.  
אם מדובר במצגת ללימוד עצמי – אז שקופית עמוסה מדי, שלוקח הרבה זמן רק להבין מה קורה בה עלולה להרתיע את המשתמש ובכך להשפיע לשלילה על איכות הלמידה.  
זו גם הסיבה שבגללה אנחנו נציג טקסטים ביחידות קטנות. כי נטייתנו תהיה לקרוא את כל מה שרשום על השקופית ברצף – לפעמים על חשבון האזנה לדברים שנאמרים בע"פ.

| מס. שקופית | כותרת | מלל | דימוי |
|------------|-------|-----|-------|
| 1          |       |     |       |
| 2          |       |     |       |
| 3          |       |     |       |
| 4          |       |     |       |

**טבלת רצף**

את העבודה על המצגת אנחנו מתחילים במסמך word עם טבלה שבה אנחנו מארגנים ורושמים את כל החומרים. במצגת מלווה דובר – חשוב לרשום בעמודת התוכן את תמלול השקופית בסגנון דיבור ולא בסגנון כתיבה אקדמית.



## שקופית מעבר

שקופיות מעבר עוזרות לנו לעקוב  
להבין מתי נגמר נושא אחד ומתחיל נושא חדש

$$1\text{ ד'} = 90\text{ מ'}$$

## טבלת רצף

אחרי שסיימנו לתמלל את המצגת אנחנו יכולים לסמן את העמודה האמצעית של טבלת הרצף שלנו, ולראות כמה מילים רשומות בה.  
כלל אצבע אומר שאנחנו מדברים בממוצע 90 מילים לדקה.  
ולכן, אם נחלק את סך המילים הכתובות לנו בעמודת התמלול ב- 90 נוכל לדעת כמה דקות דיבור יש לנו.  
אולי זה מיותר לשיעור רגיל, אבל זה טיפ מצויין כשאנחנו נקראים להציג בכנס

## Zoom Fatigue

| 6     | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
|-------|---|---|---|---|---|
| <hr/> |   |   |   |   |   |
| <hr/> |   |   |   |   |   |
| <hr/> |   |   |   |   |   |
| <hr/> |   |   |   |   |   |
| <hr/> |   |   |   |   |   |
| <hr/> |   |   |   |   |   |

36 / 6 / 6

כדי לעזור בחוק 3 שניות אפשר לנסות את הכלל הזה:  
שש שורות לשקופית, שש מילים בשורה ונוודא שגודל הגופן לא יהיה קטן יותר מ 36 נקודות.

עיצוב

ניגודיות



## ניגודיות

צבעוניות בניגוד חזק

צבעוניות בניגוד חזק

צבעוניות בניגוד חזק

צבעוניות בניגוד חלש

צבעוניות בניגוד חלש

צבעוניות בניגוד חלש

על מנת להקל על הקריאות של השקופיות חשוב ליצור ניגודיו גבוהה בין צבע הקרע לצבע הכיתוב.  
אין מניע ליצור שקופיות עם רקע צבעוני, למרות שאני באופן אישי ממליצה גוון בהיר עליו אדבר עוד מעט.

עיצוב

היררכיה



## לפחות 6 נקודות הפרש בין כותרת ראשית לגוף הטקסט

בשביל ליצור היררכיה בין כותרות לגוף הטקסט צריך שיהיו לפחות 6 נקודות הפרש בין שני גדלי הגופן.  
כלומר, אם גוף הטקסט שלנו הוא בגודל 36 נקודות, אז הכותרת שלנו תהיה לפחות 42.  
הפרשים של פחות מ-6 נקודות הן מזעריות מדי ולא נראות בעין.

## היררכיה

1. ●
2. ●
3. ●
4. ●
5. ●

חוקיות נוספת שעוזרת לנו ביצירת היררכיה היא שימוש נכון בנקודות ומספרים. נקודות ישמשו אותנו כאשר אין חשיבות לסדר שבו מופיעים הפריטים. מספרים ישמשו אותנו כאשר יש חשיבות לסדר – אחד חייב לבוא לפני שניים.

עיצוב

סמיכות



## סמיכות



מושג הסמיכות מגיע אלינו מתורת הגשטאלט.  
כשבעה מושגים מהווים את תורת הגשטאלט ויחד תומכים בציטוט המוכר "השלים שונה מסך חלקיו"  
שני מושגים יופיעו כאן בסדנה - הראשון הוא מושג הסמיכות.  
סמיכות משמעותה: פריטים הנמצאים בקרבה אחד לשני יתפסו אצלנו בתהליך הפיענוח החזותי כקשורים אחד לשני.  
כלומר אנחנו צריכים להשתמש בשיקול דעת כאשר אנחנו ממקמים אובייקטים על השקופית - מתוך הבנה של האופן שבו הצופים שלנו מפענחים את המידע החזותי.

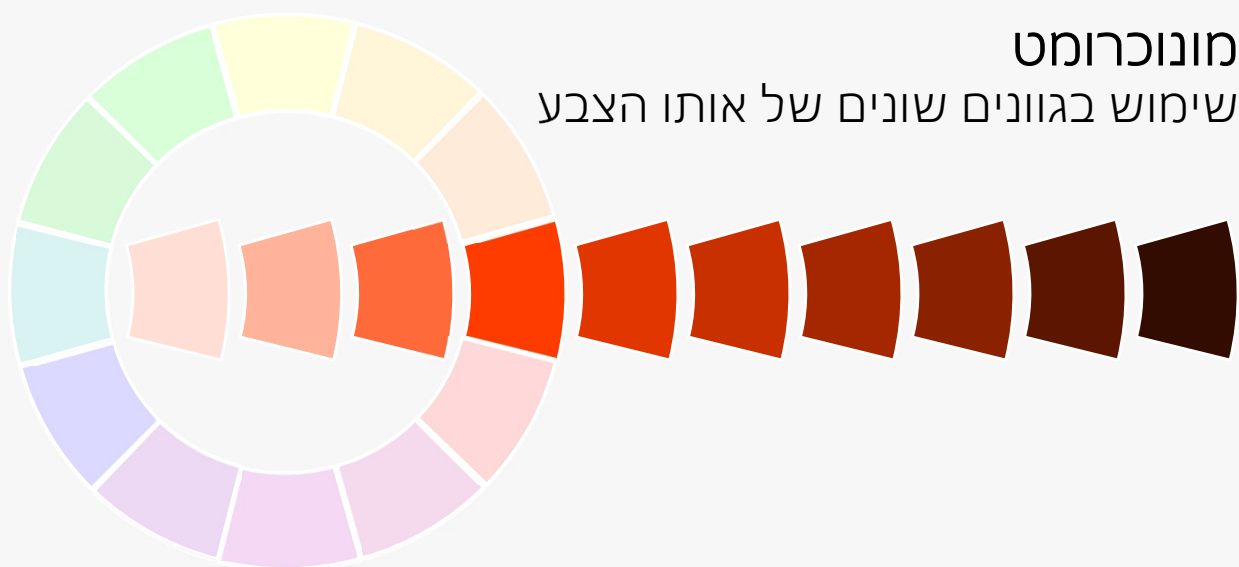
## עיצוב

### צבע



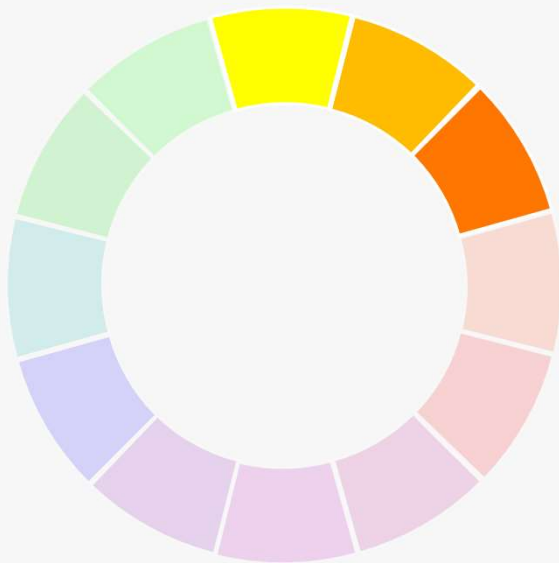
נושא הצבע הוא גדול מאוד ומורכב מאוד.  
ביחס לבניית מצגות חשוב שניתן את הדעת למשפחות צבעים שמייצרות הרמוניה, או  
זעזוע, משפחה שיכולה להרגיע או להעיר.

## צבע – משפחות צבעים



משפחה של צבעים מונוכרומטיים היא משפחה שבה אנחנו לוקחים צבע אחד מתוך גלגל הצבעים ומשתמשים בו על כל גווני הכחות והבהירות שלו.  
משפחה מונוכרומטית תיצור הרמוניה ורוגע

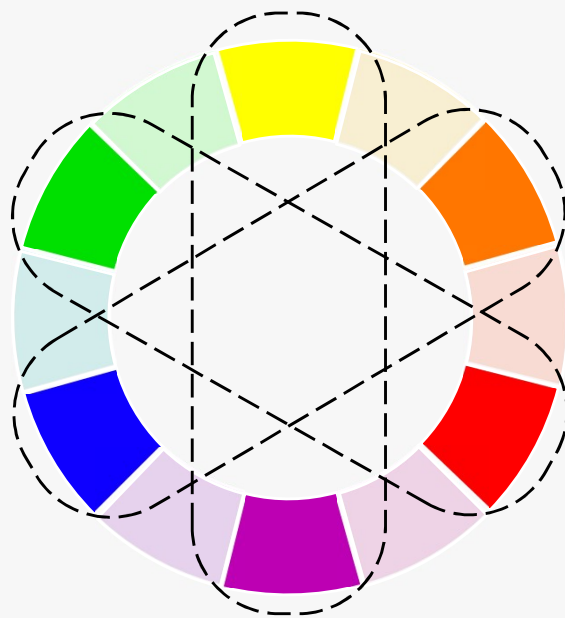
## צבע – משפחות צבעים



**אנלוג**  
צבעים סמוכים אחד לשני  
על גלגל הצבעים

משפחה אנלוגית היא משפחה שבה ניקח שלושה צבעים סמוכים על גלגל הצבעים ונשתמש בהם ליצירת השקופית.  
גם משפחה של צבעים אנלוגיים תיצור הרמוניה.  
ובדרך כלל, בגלל הסמיכות, תיווצר לנו משפחה של צבעים חמים או קרים, ולא שילוב של שניהם.

## צבע – משפחות צבעים



### משלימים

צבעים הנמצאים בצדדים מנוגדים  
על גלגל הצבעים

צבעים משלימים נמצאים על צדדים נגדיים בתוך גלגל הצבעים.  
הצבע המשלים של צהוב יהיה סגול – והפוך.  
הצבעים ירוק ואדום הם משלימים, וכך גם הצבעים כחול וכתום.

שילוב של הצבעים המנוגדים יוצר משפחה צבעונית ושמחה.

ירוק ואדום

כחול וכתום

צהוב וסגול

עם זאת, חשוב מאד לזכור, ששימוש בצבעים מנוגדים כאשר מדובר בטקסט ורקע – אינו מומלץ.  
הניגודיות החזקה מדי שבין זוגות הצבעים מעייף מאד את העין ועלול אף לגרום לריצוד של הטקסט על המסך.

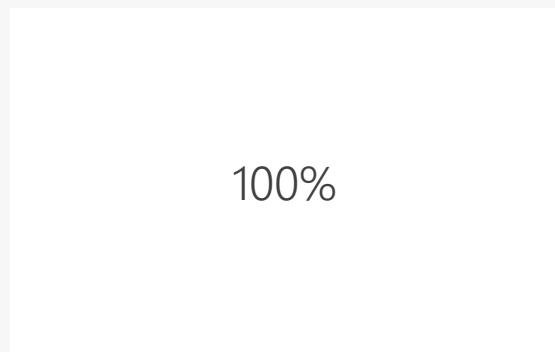
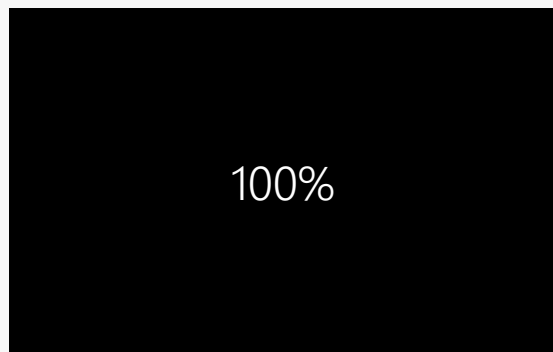
## צבעי רקע

90%

100%

בבואנו לבחור בין רקע לבן לרקע שחור חשוב לזכור שלבן מלא לאורך זמן מעייף גם הוא את העין. זה כמו להיות בשמש הרבה זמן. אם נשתמש ברקע שהוא רק 90% לבן נוכל למונע סינוור.

## צבעי רקע



אותה החוקיות נכונה גם לגבי רקע שחור מוחלט. השחור המוחלט מעייף, עלול להרחיב את האישונים בצפייה ממושכת ואז ליצור מכת אור במידה ועוברים לשקופית עם דימוי בהיר. אז גם כאן נעדיף רקע בצבע 90% שחור – שזה האפור הכהה לפני שחור.

עיצוב

גופן



# סריף

סריף הוא העיטור  
הקטן בקצה הקווים  
המייצרים את האות

באופן כללי אנחנו יכולים לחלק את כל הגופנים לשתי קבוצות עיקריות.  
גופן סריף וגופן סאן-סריף כמו בשקופית הבאה.  
הסריף הוא המתאר של האות – מה שמייצר את הצורה.  
מדובר בעצם בעיטור שיש בקצה עליון של כל אות.  
הסגנון הזה מייצר תחושה מיושנת, עתיקה, תנכית.  
גופנים סריפיים מיועדים את ורק להדפסה וזאת משום שהם אינם נראים טוב על המסך.

סן – ללא.  
קווי מתאר לאותיות  
ללא עיטורים

סן-סריף

המשפחה השניה כאמור היא המשפחה של הגופנים הסאן-סריפיים.  
גופנים המשדרים מודרניות, אין להם עיטור והם בעלי חזות נקייה יותר.  
גופנים סאן-סריפיים מיועדים לפורמטים דיגטליים ולכן תראו גופנים אלו באתרי אינטרנט,  
בתצוגת הכיתוב בטלפונים הניידים.

אריאל Arial 50

טהומה Tahoma 50

סיגו Segue 50

אלה שלושה גופנים מומלצים לבניית מצגת.  
לגופנים אלו יש גרסה בעברית ובאנגלית ולכן, אם אתם נדרשים לייצר שקופית שבה יש  
כיתוב בשתי השפות, תוכלו לייצר רצף חזותי גם בסגנון הגופן.

עיצוב

רקע

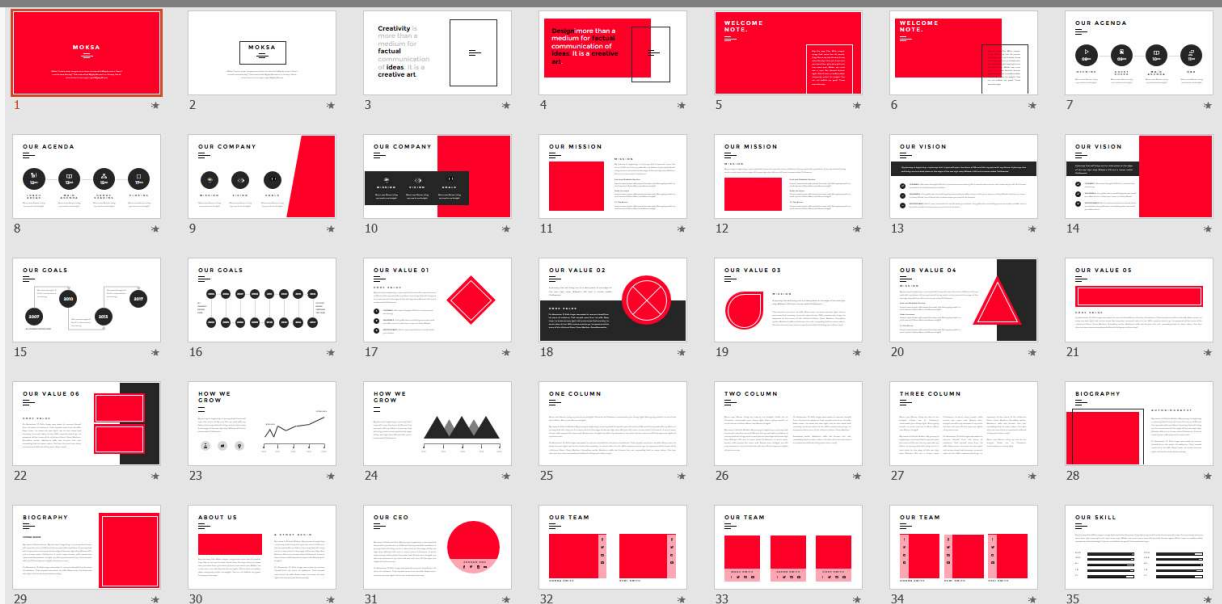


## ערכות נושא



ערכות הנושא של אופיס אינן מומלצות לשימוש.  
ערכת הנושא מגיעה עם שלל ברירות מחדל של התוכנה ויוצרת מצב שבו השליטה שלנו על עיצוב השקופיות הוא קטן.  
מעבר לכך, יש סיכוי גדול שהסטודנטים ראו את העיצובים האלו לפחות פעם אחת בחייהם.  
הביטוי: אין הזדמנות שנייה לרושם ראשוני" בא כאן לידי ביטוי. שכן אם הצופים שלנו חוו קורס עם תבנית מוכרת, והקורס היה לא טוב – אזי תהיה לכך השפעה על האופן שבו הקדות הראשונות נתפסות אצלם.

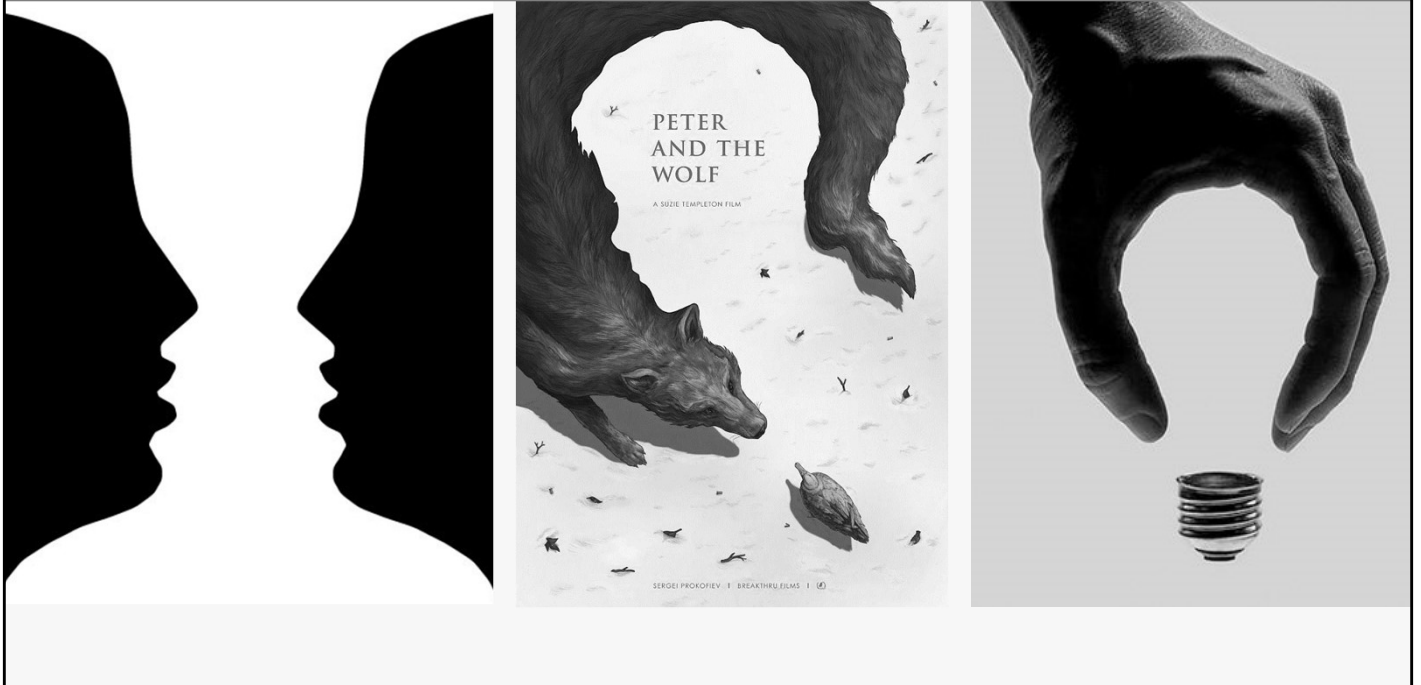
## ערכות נושא



לעומת זאת, יש היום אתרים רבים שבהם ניתן להוריד תבניות עיצוב מוכנות. תבניות פשוטות, נקיות, שקטות.

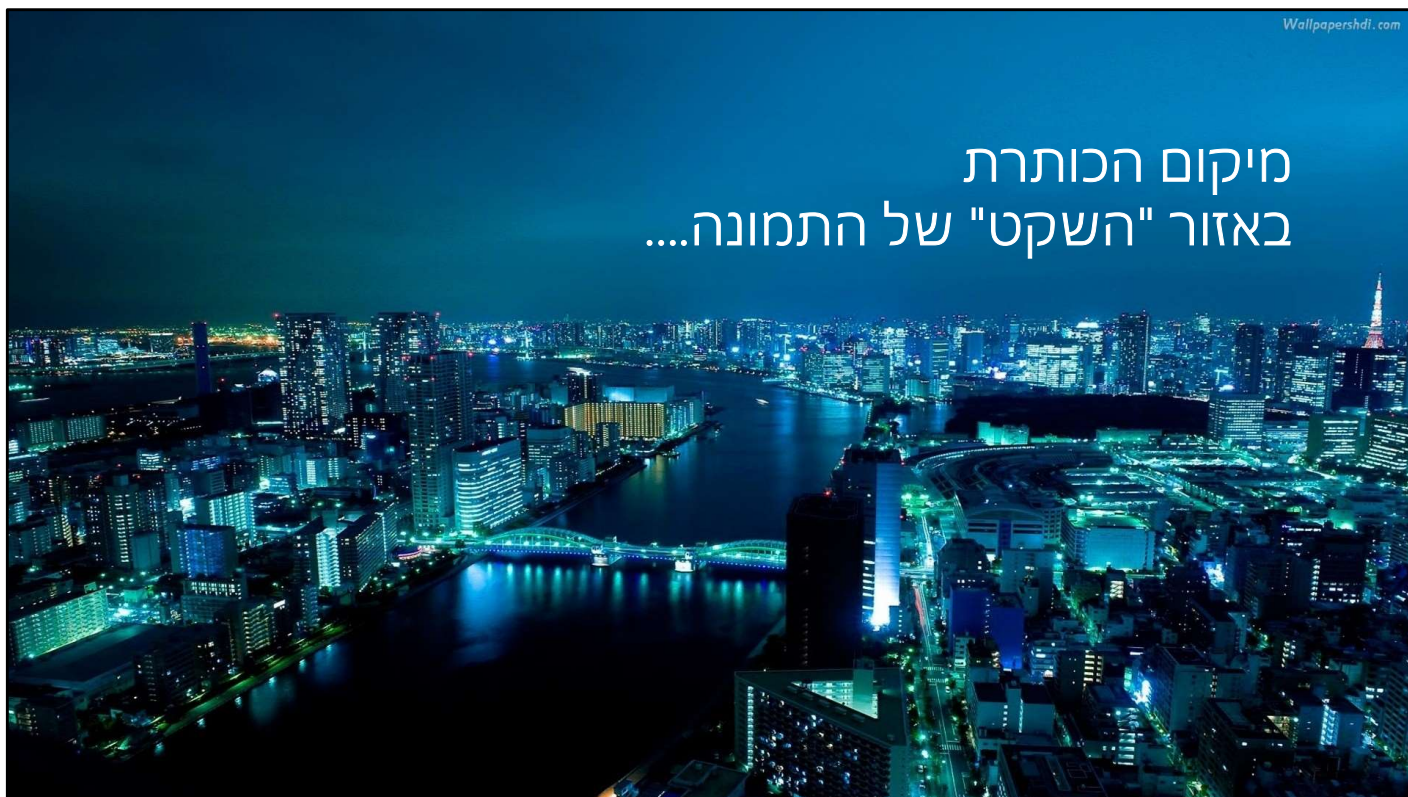
מתוך המגוון הגדול מאד סביר להניח שתוכלו למצוא משהו שמתאים לצרכים שלכם. בנוסף, תבנית כזו מגיעה לרוב עם סגנונות רבים של פריסות לשקופיות וזה מאפשר לנו לבחור את הפריסה המתאימה לנו ביותר. גם אם תבנית מכילה למשל 50 פריסות שונות, ואנחנו צריכים רק 10 פריסות שונות עבור השיעור שלנו – עדיין נוכל בבחירת 10/50 לייצר מצגת עם זהות חזותית.

## דמות ורקע



המושג השני מתורת הגשאלט שאני רוצה לדבר עליו הוא מושג "דמות ורקע" הרעיון הזה מסביר בעצם את העובדה שאנחנו לא יכולים לפענח גם את הרקע וגם את הדמות בו זמנית. בדוגמה שיש לנו משמאל, אותה אנחנו מכירים היטב, אנחנו לא נוכל לראות גם את הגביע וגם את הפרופילים בו זמנית. בשביל לראות אחד מהם, אנחנו צריכים להתעלם מהשני. גם בשתי הדוגמאות הנוספות העין שלנו צריכה להתרכז בכל אלמנט בנפרד כדי לאפשר את הפיענוח. למה זה חשוב?

## מיקום הכותרת באזור "השקט" של התמונה....



כי אם אנחנו רוצים להשתמש בתמונה כרקע, חשוב לזכור שמצטרך לחפש את המקום  
השקט של התמונה כדי למקם בו את הטקסט שלנו.  
וזאת על מנת לא ליצור את המתח של דמות רקע



## אפשר גם להיעזר ברקע לתיבת הטקסט

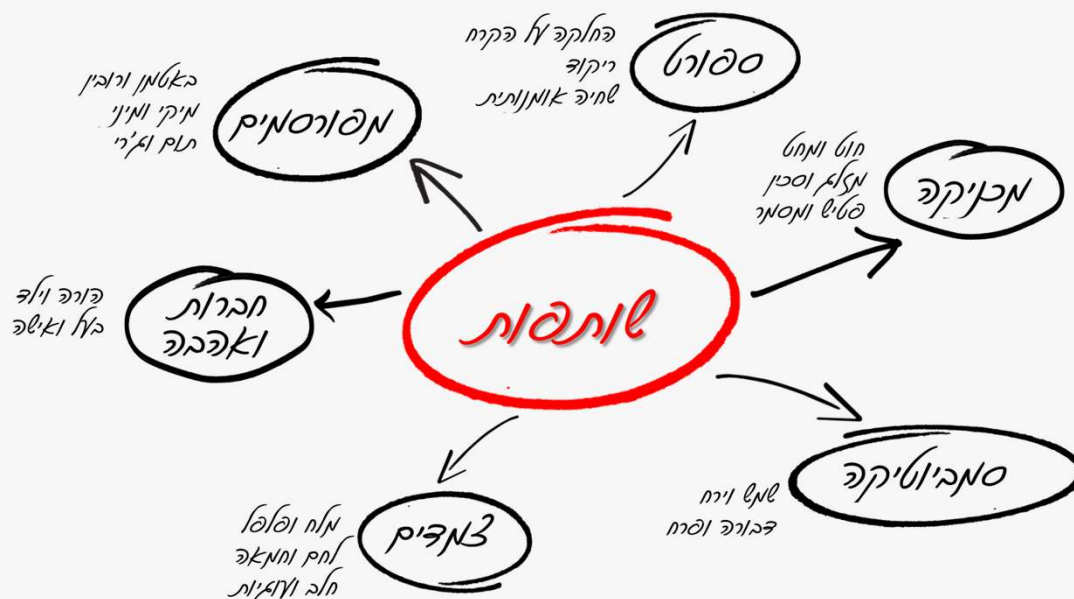
אם אין לתמונה איזור שקט, נוכל תמיד לייצר רקע בשקיפות או ללא שקיפות ועליו למקם את הטקסט.  
עם זאת, צריך להיזהר מעומס חזותי

עיצוב

תמונות

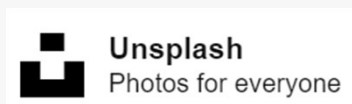


## חיפוש תמונות



השימוש הדימוי מסייע מאד בהעברת מסרים ושיח אודות רעיון במיוחד המופשטים שביניהם.  
 בבואנו לחפש דימוי מתאים חשוב שנסייע לגוגל, או לכל מאגר או מנוע חיפוש אחר, באיתור התמונה המתאימה.  
 שימוש בשמש אסוציאציות יכול לעזור לנו למצוא את התמונה השונה, המעניינת, הייחודית.  
 חשוב שננסה להתרחק מהמושג המרכזי על מנת לדייק את תוצאות החיפוש

## חיפוש תמונות



רשימת האתרים המופיעה בצד ימין היא עבור אייקונים, איורים, תרשימים וכד'.  
הרשימה בצד שמאל עבור תמונות.  
ששת האתרים קיים מזכויות יוצרים.

עיצוב

תנועה



# הנפשה של טקסט מומלצת רק אם היא מסייעת להעברת המסר

מומלץ שלא להעמיס על הצופים בהנפשות מיותרות.  
הנפשה של חשיפת טקסט היא הכרחית פעמים רבות וזו דוגמה להנפשה שאכן מסייעת להעברת מסרים.  
חשוב לזכור שבשימוש בהנפשת ניגוב יש לשים לב לכיוון הקריאה:  
טקסט בעברית יונפש מימין לשמאל וטקסט באנגלית משמאל לימין

## ניווט



במצגות ארוכות אפשר להכין סרגל ניווט בדומה לאתר אינטרנט.  
הניווט נעשה באמצעות קישורים בין השקופיות השונות בתוך המצגת.  
הניווט מאפשר לצופים לזהות את התוכן בתוך רצף ההרצאה.  
וכן מאפשר לנו לנוע בחופשיות מנושא לנושא בהתאם להתקדמות השיעור. אפשר לדלג על  
חלקים או לשוב אליהם בסוף השיעור במידה ויש שאלות. וזאת ללא צורך בשיטוט לאורך כל  
המצגת.

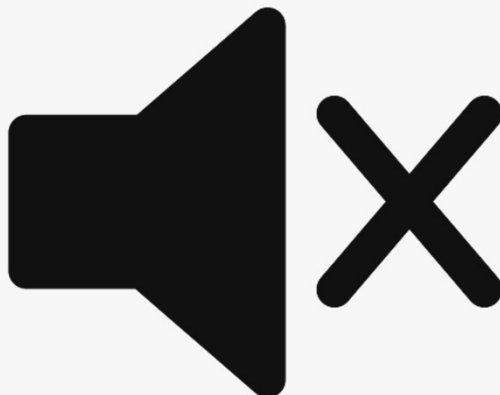
לפני סיום



## דפי חלוקה



שווה לחשוב על האפשרות של חלוקת דפי מידע למאזינים – בין אם מדובר במצגת מלווה דובר ובין אם מדובר במצגת ללמידה עצמית.  
במקרה של מצגת מלווה דובר – הרי שדפי המידע מאפשרים למאזינים ללכת הביתה עם משהו מתוך המצגת.  
זה יכול להיות נקודות חשובות המסכמות את עיקרי המצגת. או להיפך – לתת הרחבה לדברים שנאמרו.  
במקרה של מצגת ללמידה עצמית – דפי המידע יכולים להיות לעזר לתלמידים ולמנוע את הצורך לנווט בתוך המצגת בשביל לחזור בכל פעם לשקופיות התוכן.



בתחילת הסדנה הזכרתי את חוק 3 שניות.  
דיברנו על זה שלוקח לנו לפחות 3 שניות לפענח את המידע החזותי שמוצג מולנו.  
אם כך, אחד הדברים שהצופים לא עושים במשך אותן 3 שניות – זה להקשיב לנו.  
ולכן אנחנו יכולים לקחת את הזמן הזה ולנשום. לארגן את המחשבות שלנו.  
הפחד מרגעים של שקט, אינו מוצדק. זו לא הופעת רוק שצריך שיתנגנו בה צלילים כל הזמן.  
להיפך. זה נותן אפשרות לדברים לשקוע – לעבור לעיבוד מעמיק יותר.



The slides are not the  
presentation.  
You are the presentation.

Garr Reynolds

ולסיום:

לא משנה כמה נשקיע במצגת – בסופו של דבר, ההתלהבות שלנו, הדיוק שלנו, המוכנות שלנו – כל מה שעושה אותנו בלי הידע, זה מה שבאמת חשוב.

