

מהדורה ראשונה

# 100 כללים למעצב הגרפי המתחיל

נתנאל קראוס



# 100 כללים למעצב הגרפי המתחיל

מאה הכללים משתדלים לרכז, להציג ולנסות לפתור, את ההתמודדויות העיקריות שיצבו בפני כל מעצבת ומעצב בשנותיהם הראשונות בתחום.

לאחר חמש שנים במקצוע מתחילים להבין את שוק העבודה של עולם העיצוב. יש כל כך הרבה אפשרויות בחוץ, ועם הזמן והניסיון נפתחות כל כך הרבה דלתות חדשות. חברים, קשרים, התמחויות ובין השאר גם התמודדויות לא פשוטות שחלקן אף נוגעות לאתיקה.

נ.ב.

קבוצת הכללים החשובים ביותר לדעתי הם 65-73 שעניינם הוא בריאות בעבודה משרדית אל מול המסך.

קריאה מועילה ומהנה  
נתנאל קראוס

## נתנאל קראוס



[ הנדסאי תקשורת חזותית, המרכז לעיצוב ולטכנולוגיה אריאל בשומרון ]  
שנתיים תמימות במחלקה הדיגיטלית של  
יהושע/TBWA. שנתיים ארט במשרד המגזרי  
אשחר & ותקין. ניסיון בעיצוב למגוון לקוחות  
החל מעסקים קטנים ועד בינלאומיים.  
בקיזור.. יצא טיפלה להכיר את המערכת.

למחשבות, תובנות והזמנת הרצאות:  
nat.kraus@gmail.com





## תכני עיצוב או תכנה?

ברור שעיצוב. אם יש לך זמן מוגבל והבחירה היא בין העדפת תוכנה או עיצוב אז עיצוב. עיצוב סופגים הכי טוב מניסיון של מעצבים-מורים, מביקורות מעצבנות על מטלות, מסיפורים אישיים על עבודות מול לקוחות ודיבור על עיצוב. לראות איך מעצב חווה את העבודה שניצבת מולו. על מה הוא מסתכל, מה הוא היה מעדיף או מבקש לשנות ואיזה פרצוף הוא עושה.

כשמדובר בתוכנות, מורה עוזר להבין את הלוגיקה של התוכנה. תוכנות עדיף ללמוד בזמן החופשי ועל חשבון הכנת תרגילים לשיעורים טרחניים ופשוט להתרכז בביקורת שהמרצה מעביר על עבודות של אחרים. תוכנות אפשר ללמוד באמצעות שיעורים ביוטיוב, ספרי הדרכה, קורסי רשת או לסנג'ר מי השולט/ת בתוכנה לכמה זמן פה ושם.

לא משנה כמה תלמדו בעצמכם, כשכירים לומדים מעמיתים עד להגעה לסף מינימאלי של מקצועיות. בנוסף תוכנות כל הזמן מתעדכנות, משתנות ומתחלפות. בדרך כלל הלוגיקה נשארת, ולפעמים לומדים משהו מבראשית.

## תלמדו לחפש

פאשלה ראשונה של כל מעצב ומעצבת מתחילים היא לאגור חומרים ללא קשר לפרויקט נוכחי. יש מעט חומרים בסיסיים שבדאי לשמור ושכל השאר ישאר ברשת לעת צורך.



## זכויות יוצרים

תקראו על זכויות יוצרים. במה אתם יכולים להשתמש ובמה לא. נושא טרחני אך חשוב. אף במאגרי תמונות ישנן תמונות שכתוב לידן אזהרה שהם רק לשימוש עיתונאי ולא פרסומי (בדרך כלל כשמצלמים סתם אנשים ברחוב, כאלה שלא חתמו על הסכמתם להופיע במוצר פרסומי כזה או אחר).

---

### מושגים:

Editorial

CC

Public domain

Commercial use

Personal use

Attribution

חמש

## ניוזלטרים

זה נח זה מגיע לכם למייל, במקום לגלוש בפייסבוק יהיה לכם משהו אחר לעשות בתור בסופר. תרשמו לכמה ניוזלטרים בנושאי עיצוב וכל כמה זמן תמחקו מה שמשעמם. אל תנסו לעבור על הכל כי אתם לא תצליחו אך יאה לרפרף. אם תצטרכו אז תמיד תוכלו לחזור ולהתעמק. אפשר גם להרשם לעמודי פייסבוק.

קריאייטיבס

<http://creatives.co.il>

פיקסל פרפקט

<http://goo.gl/CL7HSK>

בואו נדבר על עיצוב / רן סגל

<http://goo.gl/yRfyKT>

קרטוניסט טום פישבורן

<http://tomfishburne.com>



## השראה

אל תרפרפו יותר מרבע שעה על עבודות של אחרים.  
עדיף להסתכל על מספר עבודות בודדות ולנסות  
לחקות אותן.

00:14:59.9

LLGD

<http://www.llgd.net>







## הרצאות על עיצוב

תצפו בהרצאות על עיצוב. לשמוע אנשים מספרים על חוויות, שיטות עבודה, טעויות, הצלחות, מגמות עתידיות וחשיבה יצרתית.

(: ייחודי

טאלנט גאון טא וואס

סימלטי מעיחל טא וואס

גלויזאט סזז ה

**לעצות גלויזאט:**

---

### מקורות מהימנים להרצאות:

[www.ted.com/topics/design](http://www.ted.com/topics/design)

[www.creativemornings.com](http://www.creativemornings.com)

[www.vimeo.com/uxi](http://www.vimeo.com/uxi)

[www.pechakuchatlv.com](http://www.pechakuchatlv.com)

[www.youtube.com/user/igudshivuk](http://www.youtube.com/user/igudshivuk)

וכן, כנסים בארץ ובחו"ל שהועלו ליוטיוב,  
ערוצי יוטיוב של בתי ספר לעיצוב, וכן הלאה..

# תקנו פונטים

תקנו פונטים בעברית. עדיף להתייעץ עם מעצב מנוסה לפני ולא לעשות את הטעות ולקנות פונטים מיוחדים שלא יוצא להשתמש בהם. המרצה שלי לטיפוגרפיה רשם לי כמה בסיסיים שעדיף שלא לוותר עליהם ובשאר החבילה לקחת מה שבא. הוא צחק שבסוף כל מעצב קולט שהוא משתמש בעיקר בחמש פונטים. מה שנכון נכון.

## פונטים שטיפוגרפים ותיקים מהדור הקודם אוהבים להנחיל:

אורון	אזנה	פרנק ריהל
אורון טכסט	חיים	נרקיסים
אהרוני	חיים צד	דויד
דמדומים	קומיקס	קורן
הגדי	נרקיס תם	הצבי
	פשקוויל	ארבל

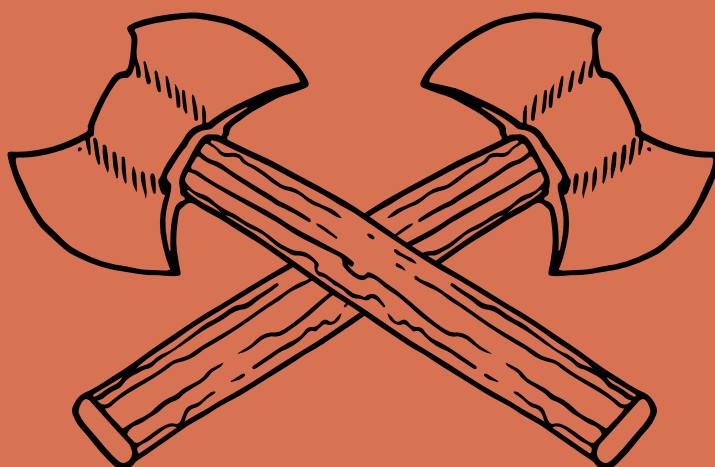
## פונטים עבריים חინמיים.

האמת שכיום אפשר להסתדר היטב גם ללא רכישת פונטים. יותר ויותר פונטאים ישראלים משחררים לרשות הציבור פונטים איכותיים לחלוטין. באתר פרוייקט הפונטים מרוכז מגוון קטן אך איכותי שיכול להספיק בהחלט לעבודה השוטפת של כל מעצב. (ולא שמעתם על זה ממני..)

## תקנו תוכנות

תעבדו קצת תראו שזה באמת מה שאתם עושים בחיים שלכם ואז תקנו. זה חתיכת הוצאה אבל תחשבו כמה כלים שיפוצניק צריך לקנות וכמה קשה הוא עובד :) תוכנות לא באמת צריך לחדש כל גרסא, למעשה יש מעצבים שעובדים עד היום עם פריהנד, למשל.

במובן, יש לחשוב אילו תוכנות באמת עליכם לרכוש, במיוחד כשישנם יותר ויותר תוכנות חינמיות.





## תקנו פי.סי.

יש מעצבים שממש יתרעמו על נקודה זו, אך בפועל אם רצונך במכונה טובה שתתמודד עם התוכנות היטב, ובמחיר טוב, פיסי זה הדבר. כשזה מגיע לטעם אישי יש שיעדיפו אפל בכל מחיר ויש שאם תושיבו אותם מול מקינטוש ייקחו נשימה עמוקה לפני שיתחילו לעבוד.

### נקודות חשובות במפרט המחשב:

מעבד, זיכרון פנימי, כרטיס גרפי.

אגב, שימוש בתוכנות כמו:

Photoshop, Illustrator, Indesign, Flash

מצריכות מחשבים טובים אך לא מחשבי על..

לעומת זאת, תוכנות לעריכת וידאו ושות' מצריכות מחשבים חזקים יותר.



## לשמור

זה ישמע מוזר אבל צריך לדעת לשמור. עבדתי תקופה ארוכה עם פלאש וזו תוכנה שקורסת מלאאא.. אז פתחנו בסטודיו הרגל של שמירה לפני כל פיבלוש (Ctrl+S < Ctrl+Enter). גם בתוכנות אחרות טוב לפתח פעולת שמירה בצמוד לכל פעולה שגרתית מסוימת. סוג של O.C.D ממש יעזור בנושא, במיוחד על פני הגילוי שהתוכנה קרסה ודבר לא נשמר..



## רצון לקריאייטביות

תנסו לא להפנים את הנקודה הזו מידי אך הרבה לקוחות אומרים שחשוב להם קריאייטיב ושהם חפצים בו, כאשר בפועל מרבית המבקשים מתקשים להתמודד עם קריאייטיב.

מצד שני חשוב שבתיק העבודות שלך תהיה עדות ליכולת רעיונאית - מה שיימשוך לקוחות.

בכלל, לקוחות או מציעי משרות מעמידים בדרישת סף הרבה יותר קריאייטביות ממה שבפועל מתבקש.





## תעתיקו

בטח יצא לך להכיר את הפתגם של פיקאסו:  
"אמן טוב מעתיק ואמן מעולה גונב".

הדרך הכי טובה להשתפר כיוצר היא להעתיק. אפשר  
לנסות לעבור את התהליך באופן עצמאי ולהשתפר  
לבד אך זה ייקח הרבה זמן ויהיה קשה להגיע רחוק.  
מיוחס לניוטון שאמר "אם ראיתי רחוק יותר מאחרים,  
זה מכיוון שעמדתי על כתפי ענקים".  
כדאי ללמוד מאחרים ואז למצוא את הביטוי שלך.

*Good artists copy,  
great artists steal*

- Picasso -



## מקדמה

תתחילו רק לאחר העברת מקדמה. לקוח שמשלם סכום קטן בהתחלה מעיד על עצמו כמחויב לתהליך. אינסטלטור לא סוגר בלטות עד שכל הכסף משולם ומהמכולת לא תצאו עם המוצר לפני ששילמתם.

יש לראות במקדמה כדמי סקיצות  
יש לאשר קבצים שאינם באיכות.

יש להגדיר תחנות תשלום, תשלום אחרי כל תחנה.  
יש להעביר קבצים סופיים רק לאחר התשלום המלא.

אם זה לקוח חוזר ומוכר, והאמון קיים, כמובן שאפשר להיות גמישים יותר.

לקוח שזה לא מתאים לו הוא, בדרך כלל, "לקוח"  
שמעוניין בעבודה **חינמית**, כשהוא יכול להתחמק  
מתשלום בתואנות שונות.

\*\*\*\* You. Pay Me.

[www.vimeo.com/22053820](http://www.vimeo.com/22053820)



## עוסק פטור

אפשר לעבוד כעצמאיים, גם אם עובדים כשכירים.  
"עוסק פטור" אומר שאתה יכול להרוויח מהצד עד  
שבעים אלף בשנה ולהיות פטור ממע"מ, ובלי קשר  
למשכורתך כשכיר/ה.

התהליך:

1. הולכים למע"מ ומבקשים לפתוח תיק עוסק פטור.
2. הולכים למס הכנסה ופותחים תיק.
3. ביטוח לאומי.
4. קונים בחנות פשוטה לציווד משרדי ספרון קבלות.
5. באפריל מגישים דו"ח באינטרנט, מדפיסים ומגישים  
במס הכנסה.

כחודש לפני ההגשה יש הדרכה במס הכנסה ובלי קשר  
אפשר תמיד להגיע ולשבת עם פקיד להבנת הנדרש.  
אל תנסו בטלפון, איכשהו זה לא עובד ככה.



## הו הא דיגיטל

אל תאמינו לכל מה שאומרים לכם על הדיגיטל. העתיד האישי של כל מעצבת ומעצב עדיין מושרש בדפוס. דיגיטל זה מגניב וחשוב מאוד להכיר את סביבת האינטרנט, אולם רוב הדיגיטל זה ניסיון וטעייה שקשה לתרגם לכסף.. עדיין, חשוב להכיר, רק לתפוס פרופורציות ולא להכנס לדיכאון אם לא מתחברים לעולם.



## היכרות עם תוכנות

כדאי להכיר כל תוכנה ששמעתם עליה. לראות כמה סרטונים, לקבל קצת רקע, אולי אפילו לנסות לעבוד איתה מעט.



## פרויקט אישי

הרבה מעצבים מאמצים פרויקט אישי ומחליצים לאחרים לעשות כך. תמונה ביום, איור ביומיים, פוסטר בשבוע, עיצוב סדרה של משהו. סתם מהצד, לכיף ובהחלט ללא מבקרים או לקוחות. משהו נטו שלך שאפשר להציג לראווה.







## לא לקחת ללב

אל תקחו את העבודה באופן אישי. נתנו לכם בריף, עיצבתם, וכנראה יהיו שינויים על פי דעת הלקוח ויועצי סטריו. בוודאי אפשר לשמור את הגרסא העדיפה עליכם לתיק העבודות.

זו תהיה טעות למרר על כל שינוי שיכתיבו לכם, ולמעשה עדיף להציב בראש מעיניכם את אתוס השירותיות, לומר ללקוח מילים כמו "בוודאי", "בהחלט", "סבבה", "וויל דו". הרי שזהו המתכון המהימן ללקוחות מרוצים וחוזרים. כל זאת עד רף מסוים שכן יש גבול להתערבות הלקוח. מפני שעלולה העבודה להסתבך והלקוח, כמובן, לא יהיה מרוצה מהעיצוב שהכתיב בעצמו ויאשים את המעצב.

ראוי להתנות סבבי תיקונים בתשלום על פי שעה, או להתנחם בכך שהוסכם תשלום גבוה מראש.



## תלמדו קוד

פעם אמרתי למתכנת Html ותכנות באותו משפט - הוא צחק ואמר משהו כמו "פפףפפפפף". הוא צחק מפני שזה אמנם תכנות אבל זה לא באמת תכנות, זה החלק הקל, הבסיסי. בדאי מאוד ללמוד ה.ט.מ.ל וסי.אס.אס ואפילו להמשיך הלאה כדי לקבל רקע על שפות שונות. מעצבים עובדים הרבה עם מתכנתים ועוזר להכיר את סביבת העבודה.

וובמאסטר בהקדמה

[www.webmaster.org.il](http://www.webmaster.org.il)

Codecademy

[www.codecademy.com](http://www.codecademy.com)

w3schools

[www.w3schools.com](http://www.w3schools.com)

## תתנסו

תתנסו בדברים. קחו על עצמכם דברים שאתם לא בטוחים ביכולתכם לבצע ותנסו להתמודד. גם בעבודה כשכירים וגם כפרילאנסרים. תוך כמה שנים יתגלו נקודות החוזק שלך. אולי הנהלה, אולי חשיבה, אולי עיצוב, או ביצוע, אולי בתחום הוידאו דווקא.

## פרסום עצמי

פרסום עצמי, במיוחד בתחילת הדרך, יעבוד היטב בין חברים ומכרים.  
חלקו להם כרטיסי ביקור, שימו עבודות בפייסבוק.

BE A NICE  
ME

MONSTER



## תיק עבודות

תבנו לכם אתר או תפתחו חשבון בביהאנס, פליקר או כל שירות שיאפשר לכם להציג את תיק העבודות שלכם בצורה נאותה. ועדיף מעט עבודות טובות מאשר יצירת נפח על ידי עבודות בינוניות. הכי טוב לשלוח לינק לתיק עבודות, גם פידיאף איכותי יהיה סבבה.

וכמובן, אפשר ואפילו כדאי שתיק העבודות יהיה מורכב מעבודות פיקטיביות.

## תלמדו כתיבה שיווקית/קופירייטינג

כדאי ללמוד כתיבה שיווקית ולהתעסק גם בתוכן, אפילו אם בשביל הבטחון לשנות טקסטים של לקוח או קופירייטר. רק כי חסרות לכם כמה מילים כדי שהטקסט יעמוד יפה. לפעמים אפילו לקוחות יצפו ממכם לעזרה בניסוח.

לנתח מודעות ומסרים שיווקיים במדיה, לנסות להבין למה זה מעניין/קליט ושות'.

המזבלה

[www.mizbala.com](http://www.mizbala.com)

קופיז (לא הכי מכיר, מקווה שזה אתר רלוונטי..)

[www.copyz.co.il](http://www.copyz.co.il)



## לכו לימי עיון

על אף הטרחה, בהחלט כדאי ללכת פיזית לימי עיון. לאו דווקא בנושאי עיצוב, בכל מיני דברים. הראש החושב צריך טריגרים וזמן פנוי לחשוב. בזמן הרצאה הראש נחשף למידע ובמקביל מרחף בשל שעמום מנושא זה או אחר - התוצאה: רעיונות! בנוסף עצם הישיבה ביום עיון גורמת לנו להתייחס לנושא בצורה יותר רצינית ובכך מביאה אותנו לחשוב יותר לעומק ולפתח מודעות לנושא בצורה גבוה יותר. אחד מימי העיון המעניינים ביותר שהייתי בהם היה יום עיון סביב עיצוב ספרים בבצלאל, מה גם שסרטוני ההרצאות שצולמו ביום זה מעולם לא הועלו לרשת.. שזה ממש מחדל.

## צפו בימי עיון

למי יש פנאי ללכת לכל ימי העיון??? והיום בעידן האינטרנט אפשר לצפות מהבית תוך כדי עבודה או ריצה או משהו. יש לא מעט ימי עיון איכותיים מכמה שנים אחורה. צריך לחפש קצת ביוטיוב ו-וימאו עד שנופלים על ערוץ איכותי בנושאי שיווק, אימון, כתיבה, קריאייטיב, ועוד ועוד. לא צריך להאזין בקשב של מאה אחוז. מספיק להאזין בחצי אוזן, לטייל קצת קדימה ואחורה, לפתוח את הראש, לדלג על מה שלא מעניין. לנסות מידי פעם להתאמץ ולהכנס לנושא לא מוכר. בהחלט לא להקשיב רק להרצאות בנושאי עיצוב שהרי צריכים אנו להיות קצת יותר מעניינים. כדי שתבריקו עם איזה יציאה המשותפת לתחומו של משווק רכב, קוסמטיקה, ביטוח או רפואה.

## קראו ספרות עסקית למנהלים

איך לבנות מותג מנצח, איך להתחבב על אנשים, אסטרטגיות שיווק, יח"צ, תכני ניהול, פילוח שוק וכו'. אלו תכנים חשובים שמעצבים איכשהו מפספסים. יש מלא ספרים מהז'אנר בספריות העירוניות, וזה ממש בזבוז לקנות ספרים שכאלו, שכן כל ספר בן 200 עמודים אפשר לתמצת לעשרה עמודים. נקודה נוספת היא העובדה שרוב האנשים חולם נעבוד מדברים שיווקית לכן ראוי וכדאי להכיר את השפה המוזרה שלהם.

# S.W.O.T

S מחסינג Wוי דונט קייר סו מאצ' אבאוּ  
באט ווי שוד..

# תקראו ספרים של אנשי קריאייטיב

ספרים של אנשי קריאייטיב הם תיעוד מעורר מחשבה  
והרבה פעמים מציג סיפור שלם החל מן הבריון ועד  
לביצוע, וזאת מצדן של אנשי הקריאייטיב.

ספר מספק מרחב של זמן ועומק המאפשר להבין  
למח שיוצר רעיונות.



# הקוד היצירתי / נעם מנלה

<http://goo.gl/EaYOL8>

**לא, לא, לא, לא, לא, לא, לא, לא.** / גדעון עמיחי

<http://goo.gl/jweMnE>    <http://goo.gl/ouZ3nC>

( הרצאת נד על הספר )

## לעבוד בבית דפוס

קשה לתפוס איך יש מעצבים שאין להם מושג כיצד סוגרים קובץ לדפוס. לכן שווה לעבוד תקופה-שהיא בבית דפוס. לשאול את הדפס איך הוא רוצה את הקובץ. זה מידע טכני חשוב, זה הבסיס. חלילה לחשוש מהצד הטכני שבעבודה. הרי כל תחום דורש מיומנות טכנית כולשהי, לפחות היכרות, בין אם מדובר בסביבת האינטרנט ובטח שבדפוס, שהוא הרבה יותר פשוט מהרבה תחומים אחרים.

מלבד המיומנות הטכנית, בבית דפוס מרגילים מעצבים לעבודה מאוד מהירה. ניג'ות עיצוב.

## תעבדו במשרד פרסום

קצב עבודה טיפה פחות מהיר מבית דפוס תוך כדי שמירה על איכות גבוהה (ובמקביל - שעות נוספות) וניסיון עם לקוחות גדולים ורשמיים.

במשרד פרסום נחשפים לתהליכים גדולים. אמנם כל אחד הוא בורג קטן במערכת, ובוודאי כשמדובר במשרדים גדולים, אך בסמול טוק סביב הקולר אפשר להיחשף למידע מעניין החל מתהליכים ראשוניים בפלנינג ועד התוצרים הסופיים בסטודיו ובמחלקת ההפקות. משרד פרסום הוא סביבה טובה ליצירת קשרים לעתיד ובכלל סביבה מעולה ללמידה והתפתחות. נכון, לעבוד במשרד פרסום יכול להתיש כי השעות לא שעות - אך, אחרי שמבססים קצת את המעמד האישי אפשר לצאת בשעות הרשמיות ללא גינונים מיותרים (או חשש). הסוד הוא לשים את התיק על הכתף לעשות סיבוב מהיר של "היי מישהו צריך עזרה?.." - לא להתין לתשובה - "יאללה ערב טוב, ביי" ולצאת. יהיו מי שיצקצקו בחוסר רצון, אך יום אחד אותו צקצקן ילמד לעמוד על השעות שלו או שכנראה ישבר ויתפטר, או סתם יוותר על החיים האישיים שלו. זו אפשרות קיימת..





## קולגות

תעשו לכם טבלה באקסל ותרשמו לכם אנשים שאתם מכירים לפי מקצועות-בתחום. כמה מעצבים, מתכנתת או שניים, קופירייטר, אפטריסטית, תלטיסט ושות'. חשוב להכיר אנשים, להתפתח יחד, לדעת למי אפשר לפנות או להפנות בעת צורך, ואפילו לגיבוי במקרה שהמתכנת החבר קיבל מילואים. בטווח הארוך זה משהו שבדרך כלל קורה מעצמו, ולפעמים אפילו משתלם.





## לקחת כל עבודה

המקצוע מחייב אותך להתמודד עם כל מיני מוצרים ואפילו להמציא מוצרים. אם מישהו רוצה משהו שקשור לעיצוב הרי שיש ביכולתך לעשות זאת. ישנם בלים ובסיס שיעזרו לדעת למי לפנות לעזרה. במיוחד בהתחלה בדאי לנסות לקחת כל עבודה, האופציה הכי נוראית היא כשלון ולקוח לא מרוצה, אך רוב הסיכויים לטובתך. זה הזמן לצבור ניסיון. לנסות, להתמודד ולהפיק חומרים שונים בכל מדיום שלא יהיה. פלזמות בתחנות מרכזיות או עיצוב מציתים.





## לא לקחת כל עבודה

אין לנסות להעמיס על עצמך, בוודאי לא על ההתחלה. באמור "עומס" אין הכוונה לכמויות של עבודה בדווקא. העמסה יכולה להתבצע גם על ידי לקוחות טורדניים שנכנסים לסאגות של תיקונים ומקצי שיפורים בעשרות מיילים וטלפונים. יש לקוחות או עבודות שעדיף לנפנף, להתנצל ולומר שאינך בזמינות או שיש לך העדפה שלא לקחת את העבודה. עבור מטרידנים ישנה אפשרות לתמחר בצורה הכי בסיסית של מחיר מינימלי בתוספת שעות לפי הנדרש. בגדול לקוחות מטרידים מתחלקים לשניים אלו שמעוניינים לקבוע מחיר נמוך וסופי עוד לפני תחילת העבודה ואלו שמבינים שהזמן שלך עולה בסף וישלמו על כל תיקון לפי שעה. על הראשונים אפשר לוותר או לעבוד רק לאחר העברת מקדמה, ולמסור את העבודה לאחר תשלום מלא. במקרה של סיבובי תיקונים רבים צפוי שהלקוח לא יהיה מרוצה, הרי מבחינתו הוא שילם בסף עבור מוצר שהוא יאהב והוא יאשים את היותך "לא בסדר"..





## להיות לעזר

רוב הלקוחות הראשונים יהיו חברים או חברים של חברים או חברים של חברים. תמיד טוב לדבר טלפונית על העבודה ולהתרשם קולית.

גם אם נמנע מלקחת את העבודה, מסיבה זו או אחרת, ראוי להקדיש כמה דקות ספורות ולדבר עם הלקוח על העבודה. אפשר לתת מעט טיפים או הכוונה. כל אדם ראוי יעריך את הזמן ואולי יתקשר שוב עבור עבודה בעתיד או אף יפנה נצרך אחר.

עזרה לזולת גם היא עשויה להגיע לגבול הניצול. כאשר השיחות מתארכות וההתייעצויות מתרבות ראוי להצביע על כך ולאחל בהצלחה או להציע זמן להיפגש (בתשלום). ייתכן והמתייעץ יקבל זאת, ייתכן ושיחותיו יחדלו מלהתקיים. וייתכן גם שהוא ינסה להמשיך לעבור בפרצה בקיימת. אם מדובר באופציה השלישית הכי טוב זה לשגע בחזרה :) לתהות שלא מן העניין, לחשוב על מיני דברים מוזרים שכדאי להתחשב בהם. להמליץ על אתרים לא רלוונטים או לגלוש בשיחה.





## סמול טוק ללקוחות שווים בלבד, קצרו בשיחות

כמה אפשר לדבר לפני שמתחילים לעבוד?  
אפשר לדבר מלא! המון, להתייעץ ולחשוב שוב ואז  
להסתכל ביחד על כמה דברים ואז פתאום שקט. כל  
הזמן של ההתייעצויות נמוג לו כאשר הלקוח הסתדר  
איכשהו או ירד מהעניין או לא משנה מה. ומה עם  
הזמן שלך? נו.. בסך הכל רק דיברתם. בשלב כולשהו  
מפנימים שה"רק לדבר" הזה לוקח לא מעט זמן  
מחייכם ובעיקר שה"רק לדבר" הזה הוא בעצם ייעוץ  
מקצועי בחינם. מעניין כמה לוקחים יועצים שונים  
ומשונים לשעה, לא מעט. למעשה פני הדברים הם כך:  
לקוח בא "רק להתייעץ" עם מישהו שלמד ורכש בכסף  
וזמן ידע מקצועי.

אם הלקוח צריך לחשוב שלחו אותו אחרי שיחה קצרה  
לחשוב והזמינו אותו לכשיהיה מוכן להעביר מקדמה  
ושתמשיכו לחשוב יחד וברצינות עם סקיצות ושות'.





## תהליך התקשרות מול לקוח בתרשים זרימה: טלפון < (פגישה <) מיילים

קודם מדברים קצת בטלפון, מתרשמים מהלקוח ומבקשתו. עדיף קצת סמול טוב בהתחלה\*. רק אז נפגשים (אם זה חשוב לנו או ללקוח), ואז השאיפה היא לעבור למיילים.

\* סמול טוב בהתחלה:

חשוב מאוד שלא לדבר ישר ולעניין, עבודה מול לקוח היא עבודה מול בן אדם החפץ במשהו. חשוב להכיר בו ולמצוא נושאים משותפים, להתעניין ולהתרשם ממנו. מעצב/ת צריך/ה סבלנות לאנשים, מעצב/ת לא צריך/ה באמת תקציבאים ללקוחות.





## מתן הצעת מחיר

לא נותנים בו במקום הצעת מחיר. עדיף להגיד ללקוח שנחזור אליו או שנשלח לו במייל הצעת מחיר. הצעת מחיר היא הרבה פעמים יחסית, ומובנית כמעין מיקוח, ולכן בדאי ללמוד את הלקוח ורק בשיחה שניה או מייל או סמס או וואט אבר לשלוח הצעת מחיר. עדיף במייל, זה נראה יותר רציני כשדברים כתובים. להגדיר מחיר כולל, מקדמה, תחנות תשלום לפי זמן או אחוזי/תהליכי עבודה, ומה יהיה המוצר הסופי.

אם זה משהו שאנו יודעים מה המחיר עבורו אז אפשר, כמובן, שנאמר.





# הלקוח תמיד צודק גם אם הוא לא

קל מאוד להגיד, קשה מאוד ליישם. אבל לקוח מרוצה  
הוא בדרך כלל לקוח מרוצה.







## להקיף את הסביבה הקרובה בעיצוב

אם אנחנו כבר גולשים ועוברים על עבודות ברשת בדאי להוריד פה ושם תמונה ולשמור בתקיה ספציפית על המחשב, סתם לעיין בשביל השראה מעת לעת.

טריק טוב: לעשות שהוולפייפר (רקע המסך) יתחלף כל 30 שניות ויציג רנדומלית תמונה מהתקיה בה אנו שומרים עבודות טובות שיצא לנו לראות.



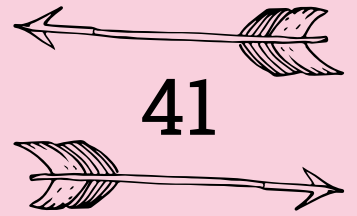


## לקרוא את רן סגל

בלוג מאוד מעניין, חפשו.

מעצב שהוא כמה שלבים קדימה, אחד שחושב ומנסה להבין איך התעשייה שלנו עובדת. המון מסקנות מעניינות. שווה למצוא כמה אנשים בתחום או בתחומים מקבילים ולשמוע על התובנות שלהם.





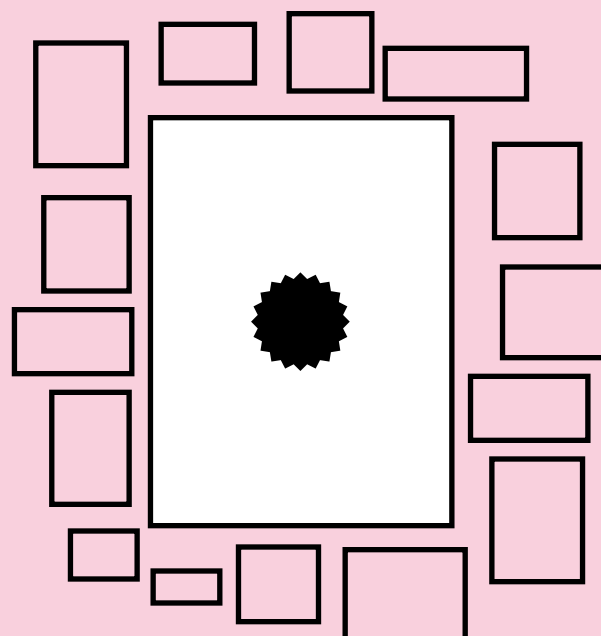
## לעבוד עם דף ועפרון ואז לעבור למחשב

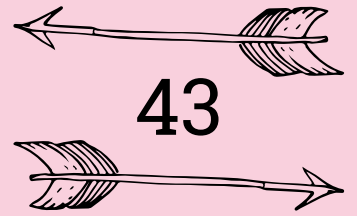
עדיין לא בטוח אם זו סתם קלישאה עיצובית, אך אם זו  
אכן קלישאה עיצובית אז זה רק מחזק את הכלל!  
יש משהו מאוד יצירתי במרחק בריא מן המחשב.  
סביבה חופשית שאינה וקטורית או דו ממדית או  
במרחק הקלקה מהסחת דעת.

## ראשית רפרנסים, ורק אז לעבודה

אם צריך לעצב פוסטר אז כדאי לחפש כמה פוסטרים מעניינים. אם צריך לאפיין אתר אז קודם לצפות בכמה אפיונים טובים. אם רוצים להכין ארוחת ערב מיוחדת אז קודם כל עוברים על כל מיני הצעות מקוריות של מיני בשלנים. "המח.. חרדל דיז'ון?!? זה נשמע מעניין". וכך גם בעיצוב.

טריק: יצא לראות מעצבת מוכשרת שנהגה להקיף את קובץ העבודה בעבודות נבחרות.





## ללמוד שמות של פונטים

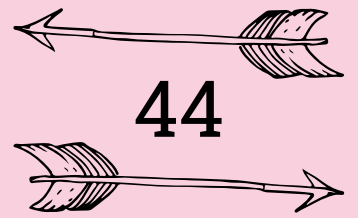
פונטים הם חלק מהז'רגון המקצועי שלנו ולא רק דרישה טורדנית של מרצים לטיפוגרפיה. היכולת להתבטא בשפה עיצובית בין מעצבים רק תעלה את קרננו. להגיד קרנינג ולידינג ופונט לטקסט רץ או כל ביטוי הנשמע ענייני דיו, ויחד עם זאת טיפלה מתנשא. זו הנקמה המתוקה שלנו באנשי השיווק. בין כל ה"בלה בלה" ושאר המושגים, דווקא שמות של פונטים באמת ילוו אותנו. פרנק ריהל מהעיתון, נרקיס תם ואריאל, הלווטיקה וכל מיני גופנים עתיקים לצד פונטים חדשים יותר כמו "אלף" בעברית או אחרים "בגוגל פונטס".

Google Fonts

[www.google.com/fonts](http://www.google.com/fonts)

פרויקט הפונטים

[www.fontsproject.co.il](http://www.fontsproject.co.il)



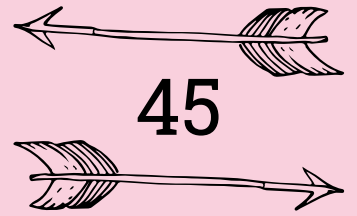
## בנו לעצמכם תעריף

כדאי לבנות טבלת תעריפים עם טור לשם המוצר ושלושה טורים של מחירים. טור מחיר מינימלי שלא תרדו ממנו. טור ללקוחות ממוצעים וטור ללקוחות שמעריכים עיצוב ויכולים/מסכימים לשלם עבורו בצורה נאותה.



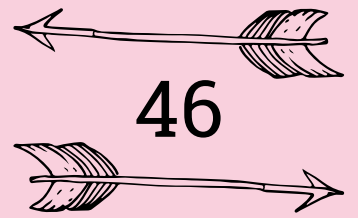
כמה לבקש?

[www.thenuschool.com/kama](http://www.thenuschool.com/kama)



## משא ומתן

שווה לקרוא בנושא. עקרון בסיסי במיקוח הוא לבקש יותר בכדי לרדת למחיר שהעדפתם מראש. תבני מכירות וסגירת עסקה גם יעזרו מאוד בנושא. משא ומתן מלווה את כל תהליך העיצוב, גם במהלך התיקונים ובסיום העבודה.



## ריטוש תמונה

אנחנו אולי לא צלמים אבל כדאי מאוד לדעת לשפר תמונות, לרטש, לצרוב ולנקות בצורה איכותית. ברשת יש המון טריקים שעוזרים לשפר תמונות לנקות עור או להעשיר את התמונה בגוונים וכו'.

PHOTOSHOP  
RETOUCHING

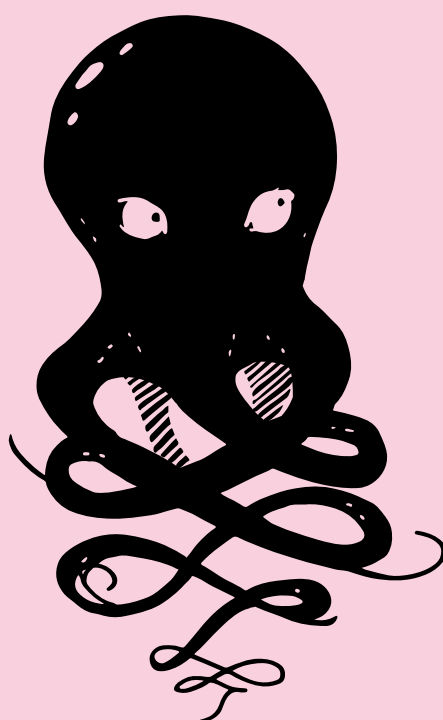
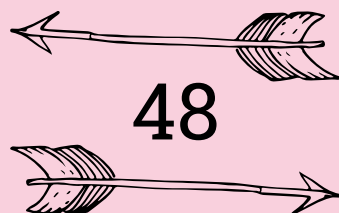


## עבודה עם לוח גרפי

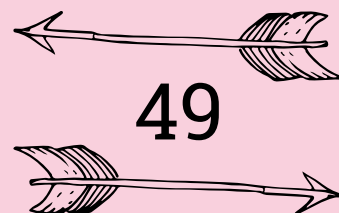
חברת ווקום שולטת כרגע בשוק. במבו A5 (מדיום) עושה את העבודה היטב במחצית מהמחיר של סדרת האינטוס. דגמים משתנים עם הזמן ויש הרבה מציאות ביד שניה.

הרבה יותר נח לצרוב ולעבד תמונות בעזרת לוח גרפי. יש שמתאהבים וזורקים את העכבר לפח ויש שמתחרפנים ושומרים על אמונם לעכבר המוכר.



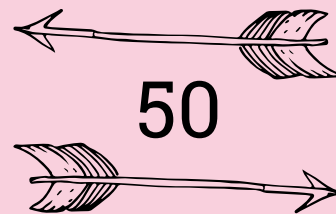


כאן אמור להיות כלל ואין!  
נו אז..



## תלמדו לעבוד לבד, תשתדלו לעבוד בצוות

הכי נח לעבוד בצוות, אבל הרבה פעמים יש פאשלות ונצרך לבצע מכלול של פעולות כדי להגיע לתוצאה מבוקשת. שווה לשאוף ליכולת של ביצוע כל סדרת הפעולות הנדרשות בכדי להגיע לתוצאה סופית איכותית. בהמשך הדרך רואים הבדל עמוק בין מנהל שיודע לעשות בעצמו את העבודה לבין מנהל שיש לו מושג מעורפל לגבי מה נדרש מבחינת התהליך.



## תאכלו בחוץ

אם עובדים בסטודיו או בסביבה משרדית דומה, יש להשתדל לצאת לפחות בארוחת הצהריים החוצה. רצוי על דשא ואפילו לשכב כמה דקות על הגב.

## קריאייטיב



## שיהיה לכם חיים

אם אין חיים, אם לא יוצאים מספיק, אם אין זוגיות תקינה, סימן שמשהו לא ממש בשורה. הרי איזה מן מעצבים אנו אם לא נצא ונשתה משקאות מוזרים, אם לא נלך לתערוכות, אם לא נסתובב סתם כך ברחובות, אם לא נקשקש עם חברים.

בהרצאות מוטיבציה למעצבים מדברים הרבה מאוד על חשיבות הזמן הפרטי של המעצב.

## תמונה אחת ביום

תמונה אחת ביום כתרגיל מעולה שמלמד לשים לב. משימה לפיה כל יום יש 'למצוא משהו מעניין' גורם לך להתאמץ ולראות דברים שאחרים לא רואים - זו יכולת חשובה שקריאייטיביסטים חייבים.

לא לצלם סלפי, אלא דברים מוזרים כמו רמזורים הפוכים, אנשים תמוהים, עצמים דוממים שנראים כמו איזה דמות, עץ יפה וסתם דברים שיכולים לעמוד בפני עצמם ללא שום אמירה מהותית.

גם תרגיל נחמד שגורם לנו לזכור ממה שעשינו כל יום.

## לתרגל חשיבה קריאייטיבית

כשהיינו ילדים היינו עושים את זה באופן טבעי. נייר מקופל היה הופך לאף 16 והברוקולי היה מפלצת שעירה וירוקה. היינו מסתכלים על דברים אחרת, ואז חינכו אותנו להתמודד עם העולם.

קריאייטיב זה איכשהו לחזור אחורה לאותו קו מקושקש של מחשבה. יש לקבל מחשבות מוזרות ולעודד את הדימיון להתקשקש על דברים, למצוא אסוציאציות לכל מיני דברים, או להסתכל על מה שאחרים לא מסתכלים, פשוטו כמשמעו - לכיוון השני.

יש כל מיני תרגילים שעוזרים למחשבה להשתחרר. חפשו כמה ואמצו.





## עבודה בפולסים

כמו באומניות לחימה, עובדים באיבחות ולא שוקעים לתוך העיצוב. קשה לשדרג תוך כדי העבודה, עדיף לעשות הפסקה קצרה, ללכת לשתות או לקשקש על דף או משהו. סוג של לשבור שגרה, אפילו לדקותיים. להרפות ולשוב לעבודה.

## תחביבים מחוץ לעבודה

הרבה פעמים מעצבים מעצבים גם בזמנם הפרטי. מעצב/ת עשיר/ה יותר ת/יהיה מעצב/ת שמכיל/ה בחייו/ה עוד תחומים, לכן טוב לפתח תחביבים כגון: צפיה בסרטים, טיסנאות, בישול, אומניות לחימה, כתיבה, צילום, וכהנה...

פנאי הוא העבודה החדשה

<http://goo.gl/QmQTC5>

ריכוז תחביבים

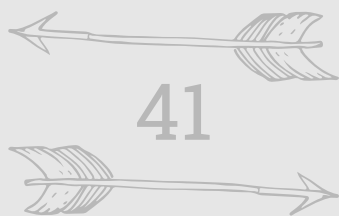
[www.discoverahobby.com](http://www.discoverahobby.com)

## יומני היקר

טוב לנהל לוח שנה, בטח כשיש פרויקטים מקבילים. להתרגל לרשום מתי קיבלת פרויקט, לסמן תאריך יעד, לציין מתי הועברו כספים וגם כנסים ואירועים, ראיונות וכאלו. סדר זמנים הוא נח, מקל וחשוב - בטח כשעובדים כעצמאיים.

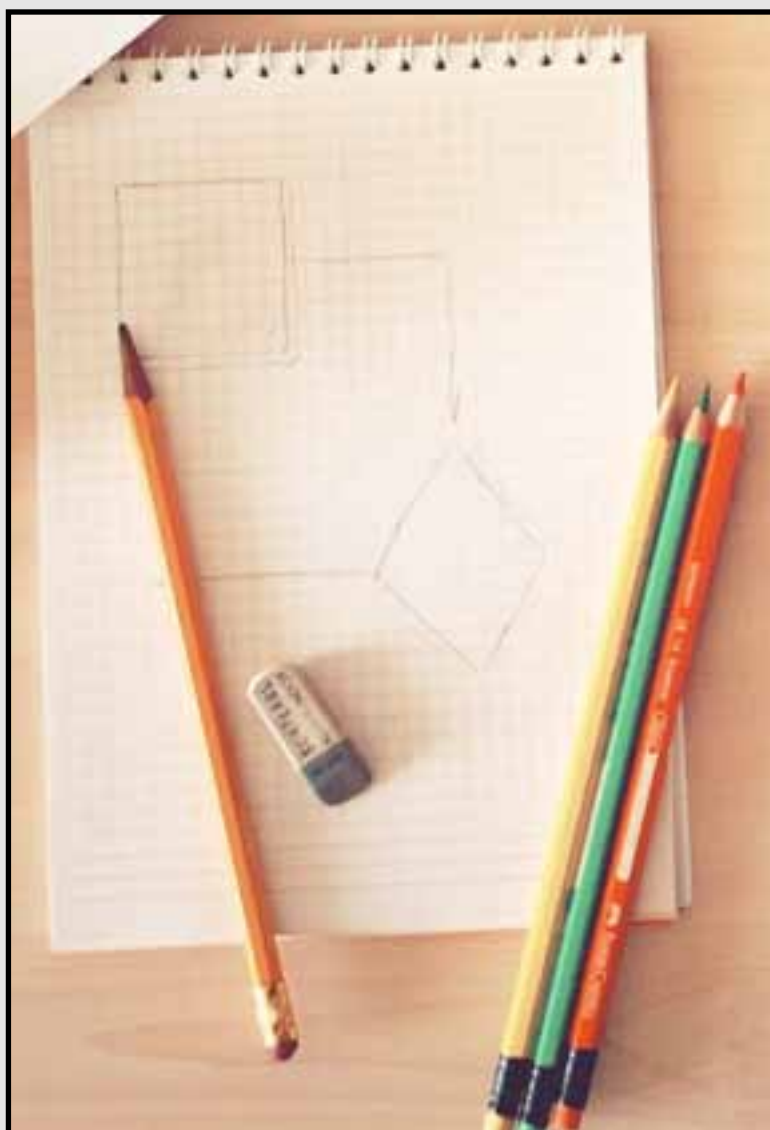
איך זה קשור לקריאייטיב? בעקיפין. סדר מעניק זמן-מחשבה פנוי וחופשי מדאגות.





## מהדף למחשב

המחשב מגביל את החשיבה וטוב קודם לקשקש  
בעיפרון או לפסל.  
כלומר, מה שלא יהיה, אך לא ישר על המחשב.



## הפרת כללים

כדאי ללמוד כללים בעיצוב, ויש כאלו, ואז לנסות כל הזמן להפר אותם. חשוב שלא לעבוד בחלל ריק אלא לשבת על כתפי בעלי הניסיון ואז לנסות לקפוץ גבוה יותר או להפיל אותם ולהשאר למעלה. הו הו הו..



## סטאדי קייס

אם כבר מסתכלים על עבודות של אחרים שווה לצפות בסאטדי קייסים. לראות תהליך על פני המוצר המוגמר בלבד. לשמוע על הבריף וכיווני המחשבה הראשוניים ותהליך העבודה. בדרך כלל הדברים החשובים מושמטים מפני שהם לא נראים טוב במסך.

# STUDY CASE

## לנסות ללמוד מכולם

באופן כללי: איך האיש אוטוזבל מעלה את הפח. איך האינסטלטור סוחב צינורות. איך ילד מחטט באף. לקחת דמות ולראות איך הוא עושה משהו. מהבחינה המקצועית: לראות איך מעצבים עמיתים מגיעים לתוצאה דומה, לבחון את הדרך שלהם ולאט-לאט לאמץ ולשדרג שיטות עבודה.

## לדעת לדלג הלאה

לא תמיד מגיעים רעיונות. לפעמים עדיף לדלג הלאה, לוותר ברגע. לפעמים בכלל עדיף סתם לדלג, ברחוב, בין אירועים, בין ספרים, על כללים..



## למה

למה-למה-למה, כמו ילד סקרן ומציק. הרבה פעמים השאלה הפשוטה הזו חושפת מידע חסר. למה הלקוח מעוניין לכתוב במודעה כך, למה הוא רוצה לפרסם שם או בכלל. פתאום מתגלה מידע שאנו לא מבינים איך הוא לא נאמר קודם. הרבה פעמים הדברים ברורים מאליו רק מפני שהתרגלנו לחשוב בצורה סכמטית מסוימת. כשנשאל יש שיצחקו "הו הו" כאילו זו שאלה מטופשת - ואז - כשמתחילים לענות אז הם בעצמם מתחילים להסתבך או מגלים מידע מעניין או שפשוט מציבים בצורה ברורה שאוקיי, אלו אכן פני הדברים.

ותמיד יהיו כל אלו עם האגו הגבוה שיגידו גם ככה שהם ידעו הכל. גם את מה שהם לא ידעו, הם בעצם כן ידעו, רק רצו שאנחנו נשאל כדי שנבין יותר...

## חקירה מקדימה

לפני כל עבודה יש לחקור את הנושא. מה עשו, מה דעתכם על מה שעשו. מה הלקוח אוהב או מה הלקוח לא אוהב. לא לקבל משפטים כמו "אני לא רוצה להראות לך מה עשו לי" ולבקש שהלקוח יראה מה הוא לא אוהב. במידה ורוצים לחדש, עוזר לדעת מה נעשה. ולפעמים הלקוח אמנם אומר שהוא רוצה משהו חדש, אך מול דברים חדשים הוא עלול לחזור אל המוכר לו.

## בריאות





## סביבה משרדית

מעצבים עובדים בסביבה שאינה טבעית לגוף האדם. ישיבה מול מסך לעומת תנועה חופשית במרחב. כבאלה אנו הולכים לבלות הרבה מאוד זמן בסביבה סגורה ללא תנועת אויר טבעית, בתנועה מאוד מוגבלת, מוקפים בהספקת נישנושים רבים ושות'. אופי העבודה בסביבה משרדית יכול לנוע מתחושת בליאה ועד מקום לביטוי וחופש יצירתי.



## פרק כף היד

בעבודה ממושכת עם עכבר יש שמפתחים דלקות וכאבים בפרק כף היד.

פתרון אחד: לבישת סד ששומר על מצב העדיף לשורש כף היד.

פתרון שני: עכבר ארגונומי-מוזר שדואג לכך שנחזיק אותו בצורה טובה.

פתרון שלישי שימוש בפד לעכבר עם כרית או להכין כרית מגרב ואורז (אורז בתוך גרב ולתפור יפה).

פתרון רביעי: שימוש בלוח גרפי. דגם הבמבו A5 של וואקום הוא פתרון מעולה.

בכל אופן המרפק-אמה אמורים לנוח על השולחן.



## עיניים

צפייה ממושכת במסך אינה מיטיבה עם העיניים. בעיה אחת היא חוסר שינוי פוקוס. אנו ממוקדים ומאמצים עיניים רק בטווח הקרוב. לכן חשוב, מידי זמן, לזרוק מבט ולהתבונן למרחקים שונים. בעיה נוספת היא האור מן המסך שמסנוור את העיניים. בעיה שלישית היא שאנחנו משום מה ממצמצים פחות והעיניים מתייבשות. הבעיות כולן משפיעות בטווח הארוך וישנם מספר צעדים שאפשר וכדאי לנקוט. הצעד החשוב ביותר הוא לקחת הפסקה מידי שעה למשך 10 דקות לפחות. צעד שני שימוש בטיפות עיניים (לדוגמא סיסטיין), לטפטף פעמיים ביום. צעד שלישי ומבאס - משקפיים, אם מתאמצים אז ייתכן ויש צורך במשקפיים, לא חייבים להיות איתם כל הזמן אבל אפשר להעזר ולגוון. צעד שלישי: משקפי גאנר.

[www.gunnars.com](http://www.gunnars.com)

### משקפי גאנר.

עוזרים. המשקפיים איכשהו מסננים את הסינוור ממסך המחשב, לדגם הפשוט יש גוון צהוב ומספר קטנטן שמגדיל. למרכיבי משקפיים ניתן למצוא משקפי גאנר עם מספר וישנה אופציה להזמין משקפי גאנר שקופים בעלות נוספת. הדגם הבסיסי של משקפי הגאנר בסדר גמור.

אחרי שימוש במשקפיים ובטיפות עיניים, עדיין, בעבודה ממושכת כאבי העיניים לא פחתו. אחרי קריאת מודעה שמבטיחה פלאות בעזרת שימוש בשקפיים מוזרות, התכתבתי עם שניים מתוך ארבעה אנשים שהעלו סרטונים ביוטיוב בשבח המשקפיים. משקפי הגאנר אכן



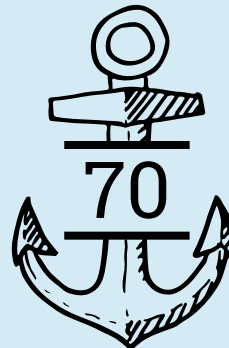
## מתח נפשי

הרצון להיות זמינים ולעשות עבודה טובה בשילוב ניהול או/ו הערכת זמן לקויים עלול להביא לתהליך עבודה קלוקל. הגדרת זמן לא נכונה מול לקוח, הסתבכות עם קבצים, כל מיני תוספות קטנות שלא היו כלולים מראש או סתם תוכניות שלפתע יש לפנות אליהן זמן. ואז העבודה גולשת לשעות הקטנות של הלילה ועל חשבון החיים האישיים. טלפונים בשעות מוזרות והרגשת חובה לענות גם אם ממש לא נוח. אפשר וראוי לענות בקצרה או לא לענות או לשלוח סמס עם הסבר. גם לקוח קשה אמור להבין לבד שהשעה עשר בלילה קצת מאוחרת. אפשר לבקש מלקוח/בוס לרכז את התיקונים במייל מאשר להחזיק אותך חצי שעה בטלפון או להפגש רק על מנת להפגש. אם זה בסדר מבחינתך אז יופי, אך אם מתחילה תעוקה כשהלקוח מחייג, יש לתור אחר שקט נפשי.



## מתיחות

כל כמה דקות תתמתחו, כל שעה עגולה תקומו ותתמתחו. תנסו לזוז כמה שאפשר במשך היום. אחרת עלולים לסיים את היום בצורה מאוד נוקשה. את השבוע בצורה עוד יותר נוקשה, את החודש עוד יותר ואת השנה בכלל..



## חיזוק גב

לא רק אירובי. חשוב לחזק את שרירי הגב.





## בושר

יוגה, פילאטיס, אומנויות לחימה, לרוץ, לא משנה מה, חשוב לשמור על בושר. אם היינו עובדים בשדה אז ניחא אך אנו לא.. ולכן חשוב מאוד, לטובת חיינו האישיים, לעשות בושר.

אגב, יש הרבה רוטינות שאפשר לעשות בבית מול סרטון מחשב. פעם ביומיים, חצי שעה ביום, משהו.

Bob Harper

<http://goo.gl/YXnrLR>

P90X

<http://goo.gl/ZNPj1c>



## בסא

לא משנה כמה טוב הבסא שלך, חשוב לדעת כיצד לשבת על בסא. חפשו סרטונים שמדריכים.

Office Posture Matters: An Animated Guide

<http://vimeo.com/71441709>

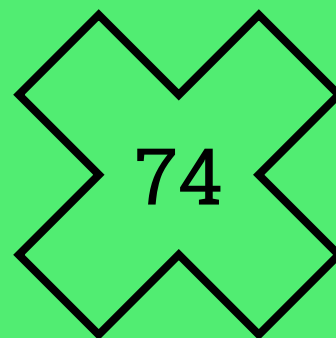


## מסך

גובה המסך צריך להיות בקו ישר עם העיניים.

## המלצות





## סמאשינג מגאזין

הרבה חומר על תכנות ועיצוב. להשאר מעודכנים  
במתחולל בעולם, טכנולוגית ועיצובית.





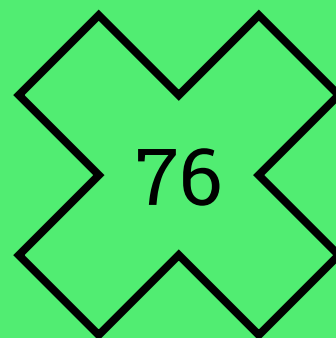
## דואלינגו

טוב, לא הכי קשור לעיצוב.. אך במקרה ואתם כבר שולטים ברזי השפה האנגלית, הרי שבידכם להיפתח לתרבויות עיצוב נוספות על ידי לימוד שפה זרה שניה.

Duolingo

[www.duolingo.com](http://www.duolingo.com)





## קופיטיביטי

נכון זה קצת מוזר.. אבל שווה לנסות (:  
לשים מוזיקה+קופיטיביטי ולהקליק במרץ.





## אלכסון

מגזין מעניין, מרחיב דעת ומעורר מחשבה. המון  
מחקרים וכתבות בנושאי תקשורת, פסיכולוגיה וחברה.



## פסנתר וקיצורים.

לעבוד עם שתי הידיים, כמו בפסנתר. יד אחת על המקלדת ויד שניה על העכבר.

חשוב להכיר את הקיצורים הבסיסיים. במידה ואנו בוחרים כלים באמצעות העכבר ישירות מלוח הכלים - הרי שהדבר מאט את העבודה ואף עלול להעיד על חוסר מקצועיות. לרוב, הקיצורים חופפים בין התוכנות השונות.

V

החזקת רווח

Ctrl+S

Ctrl+Z \ Ctrl+Shift+Z

Ctrl+"-"

Ctrl+"+"

ועוד...

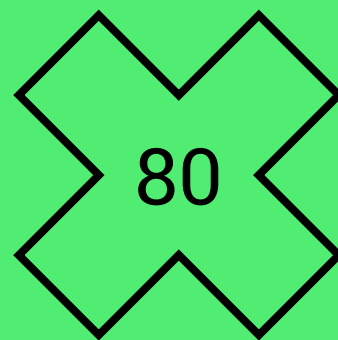




# אדם אופ דה וורלד

מודעות טובות מהעולם. וידאו, פרינט ושות'.

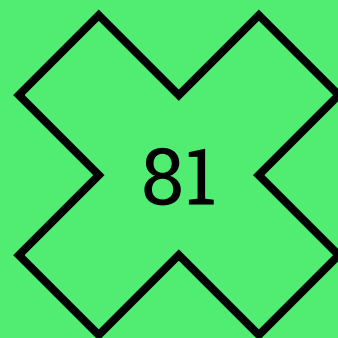




## מרקטוניסט

עיצוב הוא תחום הכלול במלאכת השיווק.  
המרקטוניסט הוא בלוג מאוד מעניין עם תובנות רבות  
ועדכניות על תחום השיווק.





## דילברט

כבר אמרנו "עבודה בסביבה משרדית" ולכן מן ההכרח לקרוא את הספרים הנהדרים של דילברט. זו הדרך הכי מהירה ומפוכחת בכדי להבין מהי "היררכיה משרדית" על כל המשתמע מכך. מפחית תסכול רב.

חוק דילברט

<http://goo.gl/by0LpA>

עבודה זה שמחה - מדריך דילברט למציאת האושר  
על גבם של חברים לעבודה

<http://goo.gl/8zNvkF>

## מציאת עבודה



## להיות שונה

לא לשלוח קורות חיים שהם סתם עמוד וורד. גם לא צריך להתחרפן ולהפיק סרט דוקומנטרי. אפשר להוסיף, אף לעמוד הוורד, משהו קטן שינער את בוחן הקו"ח לפני סקירת תיק העבודות.



## משאבי אנוש

כדאי מאוד להבדיל בין ראיון מול איש משאבי האנוש, בין ראיון מקצועי מול מעצב, ובין ראיון מול מנהל מחלקה או בעל עסק שאינו מעצב.

מעצב בוחן מקצועיות ושהמתמודד נורמאלי.

מנהל או בעל עסק בוחן עלות מול תועלת.

ומה מחפש איש משאבי האנוש? טם טם טם..

יחסי אנוש! אמינות, רצון לקביעות, טוב לב, וגם רושם כללי של מקצועיות. והכל נבחן על בסיס האינטואיציה המיומנת שאנשי כח האדם רוכשים בחלוף הימים. ככלל, אנשי ונשות משאבי האנוש מחפשים דמות בטוחה שתגיע ותעשה את עבודתה נאמנה לאורך זמן.

## מִיקוּחַ

מִהֲרַגַע שְׁסִימַתֶּם אֶת הַלִּימּוּדִים אֵינֶכֶם מִחֲפָשִׁי עֲבוּדָה אוֹ מִוִּבְטָלִים אוֹ אֶף בּוֹגְרִים. מִעֲכָשִׁיו אַתֶּם אוֹ מִמְשִׁיכִים לַתּוֹאֵר שְׁנִי (לֹא בִּאֲמַתִּי..) אוֹ פְּרִילֶאֱנֶסְרִים מִצְּלִיחִים אוֹ פְּרִילֶאֱנֶסְרִים שֶׁבִּמְקַבִּיל מְשִׁלִּימִים לַתּוֹאֵר רֹאשׁוֹן (אוֹ שְׁנִי אִם מִחֲשֵׁב בָּא לָכֶם).

יֵשׁ לָכֶם מִקְצוֹעַ וּכְלִים הַמֵּאֲפָשִׁים לָכֶם לְהַצִּיעַ שִׁירוֹת שְׂאֲנָשִׁים מְשִׁלְּמִים עֲלֵיו כֶּסֶף. כִּשְׂאֲתֶם מִחֲפָשִׁים עֲבוּדָה רֹאשׁוֹנָה אַתֶּם תִּרְגִּישׁוּ מִהַ זֶה מִיקוּחַ וְאִיךְ עוֹשִׂים לָכֶם טוֹבָה שְׂמוֹכְנִים כָּלֵל לְהַעֲסִיק אֶתְכֶּם. כֵּךְ עוֹבֶדֶת הַמַּעֲרֶכֶת. כִּשְׂאֲתֶם תִּהְיוּ בְּעַלִּי עֶסֶק וְתִרְצוּ טִירוֹנִים נִמְרָצִים נִקּוּוֹה שֶׁתִּרְוִיחוּ מִסְפִּיק כְּדֵי לֹא לַעֲשׂוֹת זֹאת בְּעֲצֻמְכֶּם.

לְעוֹמַת זֹאת, כִּשְׂאֲתֶם תִּחְפְּשׁוּ עֲבוּדָה שְׁנִיָּה, עַד שֶׁתִּמְצְאוּ אוֹתָהּ, אַתֶּם בְּעֵצֶם פְּרִילֶאֱנֶסְרִים מִהוֹלָלִים שְׂעוֹבָדִים סְבִיב הַשְּׁעוֹן אֶךְ מִחֲפָשִׁים עֲבוּדָה קְבוּעָה מִפְּנֵי שְׂרָצוֹנֶכֶם בִּיצִיבוֹת לְטוּוּחַ אַרוּךְ וּכְדוּמָה.

## הגדרת המינימום האישי

כשאני לומד למבחן אני לומד למאה אך יודע שאם אקבל ציון עובר אסתפק בכך, ולא אגש שוב למועד ב'. השאיפה הנכונה היא להשיג הכל אך חשוב לנסות להגדיר את המינימום בו נוכל להסתפק.

אולי זה שכר, אולי תפקיד, אולי התמחות או ניסיון טוב לקורות החיים. כמעט מכל דבר אפשר ללמוד ולהרוויח משהו.

כשפוגשים במשהו שלא מגיע אף למינימום האישי, או כאשר חלה מעיין הרעת תנאים מבחינתך, אפשר להמשיך הלאה.

אפשר גם לשמור על המינימום האישי מבלי לשבור את הכלים. אפשר לשמור על המינימום האישי גם אם אחרים לא אוהבים זאת, לא חייבים לוותר לכולם. עדיף לא להתנגח, אלא בדרכו של פילוס - לפנות אל הלב. לשחק את המשחק ולמצוא את הדרך הנכונה לעשות את הדברים. אם המינימום האישי הוא לצאת בשעה שש, אז תצאו ותתנצלו.. לדוגמא.

## לוחות חיפוש עבודה

כשמחפשים עבודה אז יש להציע את עצמך לכל אופציה רלוונטית. שימוש בלוחות חינמיים, שימוש בחברות כח אדם (מומלץ מאוד), והפצצת כל משרה שמשיקה לתחום. מישהו מחפש מתכנת או תלטיסט? אולי הם גם צריכים מעצב, ושהם יעשו את הסינון. אנחנו צריכים להשקיע את המינימום בחשיבה על מה רלוונטי או לא, שאנשי כוח האדם יטרחו בזה. זה מפחית את הלחץ בתהליך החיפוש.



## פרנסה מול מימוש עצמי

נכון, הכי נחמד זה עבודה מעניינת שמלווה בשכר הגון. לעיתים שני הדברים לאו דווקא באים יחד. אם כך, מה יותר חשוב לך - שהעבודה תהיי מעניינת במחיר "משכורת פסדר" או שנעדיף שהמשכורת תהיי אחחחחלה גם במחיר עבודה משמימה.

יש שמפארים תחומים כמו פרסום או הייטק אך מסתירים חלקים פחות קוסמים בתחום. זה לא שאי אפשר להשיג הכל, כי אפשר, ולפעמים זה אפילו בא בקלות. אך לעיתים, כשכבר בא משהו טוב, קשה לצאת לחיפושים מחדש.

תפסת מרובה לא תפסת, ושכאלה...

## פרנסה מול תועלות

לפעמים שווה לעבוד במקום שמלמד אותך המון או  
בזה שאפשר לנפנף בו לראווה גם אם השכר אינו  
בשמיים. לפעמים. ולתקופה.

## הכרת השוק

אחרי כמה שנים מתחילים להכיר את שוק העבודה בתחום העיצוב. מומלץ לעבור על לוחות דרושים מדי פעם. לעיין מעט באתר "משכורות". לגשש עם עמיתים על תנאים ושכר.

## איפה אני בעוד 10 שנים

כדאי גם להגדיר מטרות. כמה הייתי רוצה להרוויח, איפה זה אפשרי, איזה ידע מוערך יותר בתחום. מה סגנון העבודה בו חשקה נפשי. להסתכל על ותיקים וותיקות בתחום, איפה הם ומה הם עושים.



## לדעת להגיד לא

קשה לדמיין סיטואציות מסוימות עד שלא פוגשים בהן. גרפיקאים שיוצרים כל דבר חזותי עשויים להתקל גם בבקשות יוצאות דופן שלא תואמות את ערכיהם. מה אם יבקשו ממכם להכין מודעה עלומת שם שתשמיץ אדם כולשהו. מה אם יבקשו ממכם לעבוד על חשבון הזמן המשפחתי שלכם. מה אם יבקשו ממכם לחבל בקבצים לפני מסירתם ללקוח. מה אם ינסו לנצל את הגישה שלכם למאגר נתונים של אנשים שנתנו את פרטיהם במיניסטיט כולשהו. מה אם ישתמשו בכם כדי לדעת כיצד אפשר לנצל מעצב צעיר בראשית דרכו. כשעובדים עם אנשים נתקלים במציאויות הזויות לא פעם.

לפעמים קשה לעמוד על שלנו כי הדבר עלול לעלות במשרה או להוביל ליחסי עובד מעביד עכורים. צריך לדעת איך להגיד לא.

## לא לפחד מאיומים

הרגע בו מפחידים אתכם הוא האות לחיפוש עבודה. אין שום סיבה להיות מאויים או לסבול יחס מעיק מצד בוס צעקן וכדומה. אל תפחדו, אפשר גם להשתיק ולבקש בנימוס "נא לא לאיים" או להתלונן אנונימית למנכ"ל החברה או משאבי אנוש במידה ומדובר בחברה גדולה. יש יותר אומץ להלחם על קיומו של יחס מינימלי כאשר מבוססים במקום העבודה - וזאת ע"י ניכוס עבודה טכנית שחורה שאחרים חומקים ממנה או בשל וותק שמעניק מרווח נשימה של דמי אבטלה ופיצויים (אומרים שעדיף לא למשוך פיצויים מפני שהדבר יוצא מן הפנסיה העתידית שלנו).

## לא להתווכח עם מי שלא מבין

הרבה פעמים מעצבים מתבקשים לעשות מה שאינו נכון עיצובית ועושים זאת רק כדי להמחיש שהדבר אינו נכון או כדי שהמבקש יתאהב "ביצירתו" ויעדיף אותה. אין מה לעשות, ישנם שלא מבינים בעיצוב אך בידם להחליט. לקוחות, מנהלים ואף מעצבים בכירים שקיבלו את בכורתם משיקולים זרים. עדיף שלא להתווכח עם מי שלא מבין מפני שאף אם יקבלו את דעתכם לאחר מאמץ רב - נדיר מאוד שיעניקו לכם את הקרדיט. השקיעו בלקוחות המעריכים את דעתכם העיצובית.



# עשרת הדברות למעצב הגרפי

## ביצד תרכוש ידידים והשפעה / קרנגי

אם רוצים לעבוד עם אנשים, בדאי לדעת איך לתקשר עם אנשים. בדרך כלל מעצבים נתמכים על ידי אנשי קשר - תקציבאים, מנהלים וכדומה - בעלי מרכיב חברתי יותר מפותח. הספר הזה הוא פתח לתובנות עמוקות ביחסי לקוח ונותן שירות. בדאי לקרוא ולדפדף שוב מידי שנה. הספר הזה הופך אנשים בעלי כישורים חברתיים רגילים למצליחים חברתית - מה שמוביל לפתיחת דלתות.







# עשרת הדברות למעצב הגרפי

## לעשות < = לדבר+לקרוא+לראות

אם עושים יותר מאשר מקשקשים, מרפרפים ובוהים גם יחד אז מתפתחים הרבה יותר. כל מי שיבלה יותר זמן ב"ללמוד" ימצא את עצמו מברבר בידענות ולבסוף שותק בשל המועקה שיוצרת עצם ההשארות מאחור. מועקה בהשוואה לעשרות הפרוייקטים הבינוניים עד מדהימים שאנשים קודם כל עושים ורק אז מדברים עליהם.

## סדר עדיפויות של פרנסה - חיים

לכל דבר יש חסרונות ויתרונות. לשכיר ולפרילאנסר, לעבודה בזו או אחרת. בין המון משתנים של שכר, תנאים, יצירה, חברה, מיקום, שעות, ארוחת בוקר מידי יום ועוגיות, אנשים ששולטים ביד רמה על המיזוג ובוסים. מה יותר חשוב לך? האם במקרה הצורך הנורמטיבי מתפשרים על חיים או על הקריירה. אם חשובים לך החיים אז ראוי לשים לב שהעבודה לא שוחקת, אם חשובה הזוגיות והמשפחה אז יש להעמיד במקום הראוי את הזמינות לעבודה. רשימה של סדרי חשיבות כאשר שמים לב שמה שמדורג במעלה הרשימה אכן זוכה ליחס הראוי, ולא מתמוסס על ידי נקודות נמוכות יותר.



## שיפ איט

אם מישהו מתעורר ברגע האחרון עם תיקונים הוא ה"לא בסדר". לא משנה אם הוא לקוח או מנהל. אך בפועל, לך תתחיל לעשות חשבונות כי זה לא ייגמר בחיים. העיקרון "שיפ איט" של הגורו סת' גודין ממחיש נקודה חשובה ומבטל את הפרפקציוניזם שמעכב. תעלו לאוויר, תוציאו, תפרסמו. אח"כ תעדכנו גירסא או תערכו שוב. תקראו לזה בטא או לא. אל תמרחו יותר מידי כי ישיגו אתכם, כי זה ילך לאיבוד, כי אין באמת סיבה טובה שמצדיקה עיכוב. אלא אם כן יש.





# עשרת הדברות למעצב הגרפי

## לכבד קרדיטים

ראוי שמעצב יקבל את ההכרה לעבודתו. אף יוצר לא שובח את מה שהוא תרם, אף אחת לא מסתכלת על עצמה כבורג. כבד כל מעצבת ומעצב, תחמיו למעצבים, תתלהבו מהעבודה שלהם (כשמתלהבים לומדים).



# עשרת הדברות למעצב הגרפי

## אי אפשר לרצות כל אחד

תמיד יהיה מישהו שייקטר על שלא הלכו עם הרעיון שלו עד הסוף, שהוא לא קיבל מספיק קרדיט, שהיא דמיינה משהו אחר ויש כאלו שמתקשים מאוד לפרגן. פשוט להתעלם בנימוס. לקחת את הביקורת או את הצקצקנות, ולגרוס אותה, ואז להצית אותה. ואז להפריח את השאריות המפוחמות בסמטה עלובה, מאחורי חומוסיה בושלת.

# 100

יש לך סט בלים להפוך את העולם  
לטוב ושמח יותר

*Do it!*