

מעבדת החדשנות בבינתחומי הרצליה מציגה – חוויות המדיה שיוציאו אתכם מהבית ויחברו אתכם חזרה לבני המשפחה

בתערוכת סוף השנה של המעבדה לחדשנות במדיה (MiLAB) הפועלת במסגרת בית ספר סמי עופר לתקשורת הציגו הסטודנטים את פירות עבודתם. מבין הפרויקטים, שעסקו השנה בחיזוק הקשר בין בני משפחה ועידוד פעילות גופנית, אחד כבר זכה במקום הרביעי בתחרות של מייקרוסופט.

מאת קרן קופלר

סטודנטית שנה ב' בבית ספר סמי עופר לתקשורת

פרויקט שתוכנן בשיתוף עם עיריית הרצליה, לא יצא לפועל והם היו צריכים לחשוב על רעיון חדש. הצוות ניסה לחשוב על נושא משותף, כזה שיעניין את שלושתם. את הרעיון לעבוד עם מוסיקה, שאבו מתוך העובדה הפשוטה ששלושת חברי הצוות אוהבים מוסיקה. הרעיון מאחורי הפרויקט הוא שמוסיקה היא בעלת פן רגשי, ומקושרת לחוויות ולסיטואציות. החשיבה הייתה כיצד להביא זאת לידי ביטוי וכך נוצרה אפליקציה בה המשתמש יכול להרכיב playlist של שירים ולתייג כל שיר בהתאם לרגש שהוא מעלה בו. נדב מלניק מדגיש כי "את הפעולה לא יעשו סתם באמצעות תיוג אלא כפעולה של ממש. אם השיר מזכיר אסוציאציה של רוק יהיה על המשתמש לדמות פריטה של גיטרה על המכשיר הנייד שלו, ואם השיר מעלה בו חיוך, יוכל לצייר סמיילי על המסך. כך כאשר יגיע משתמש למקום כלשהו, יוכל להתחבר ולראות את ה- playlist, לערוך אותו ולהוסיף אליו שירים ורגשות משלו." הצוות זכה בתחרות של מייקרוסופט במקום הרביעי מתוך 80 קבוצות שהתחרו. מה שמוכיח את הפוטנציאל של הפרויקט.

המעבדה לחדשנות במדיה (MiLAB) היא אחד מהפרויקטים הפועלים במסגרת בית ספר סמי עופר לתקשורת. מה שמייחד אותה, הוא השילוב בין סטודנטים מבית ספר סמי עופר לתקשורת לבין סטודנטים מבית ספר ארזי למדעי המחשב, שמאפשר למוחות מבריקים משני בתי הספר לשלב כוחות ולהוציא לפועל – משלב הרעיון ועד שלב היישום עצמו – פרויקטים שיחדשו את עולם התקשורת האינטראקטיבי.



תמונה קבוצתית של משתתפי המעבדה לחדשנות במדיה

Olympicool - הצוות השני כלל את **אפרת גולן**, **בוריס גרינברג**, **אביעד חן ומיטל אבו**, שהחליטו להתמקד בבני נוער. הרבה מאוד נעשה בשנים האחרונות במטרה להפוך בני נוער לאקטיביים יותר ונראה כי את רוב החידושים מאמצים בני הנוער בחיבה. חברי הקבוצה הגיעו למסקנה כי בני נוער עדיין תחרותיים וחפצים בחברים שיוכלו לחלוק חוויות איתם. מה שהשתנה הוא המפגש עם אותם חברים, שנעשה היום באמצעות הקהילות הוירטואליות כגון "פייסבוק" ומשחקי דמויות וירטואליים כמו "סקנד לייף". מתוך כל זאת, העלתה הקבוצה רעיון של משחק בו כאשר בני הנוער מבצעים פעילות גופנית כלשהי הדמות הויראלית שלהם זוכה בנקודות בהתאם לסוג הפעילות ולזמן העיסוק בה. את המתקנים לפעילות הגופנית מיקמו בגנים ציבוריים, מתוך הבנה שזהו מקום מפגש פוטנציאלי ונפוץ אצל בני נוער, שיוכלו לחדש קשרים אנושיים בביצוע הפעולות הגופניות יחדיו.

גם הפייסבוק הוא חלק פעיל בפרויקט, כאשר משתמש מבצע פעילות וזוכה בניקוד הסטאטוס

המעבדה, בראשה עמוד ד"ר **אורן צוקרמן**, ראש ההתמחות בתקשורת אינטראקטיבית, שהנו בעל תואר דוקטורט מ-MIT, פועלת מזה כשנתיים כמעבדת מחקר חדשני ויצירתי, המפתחת פרוטו-טיפים עתידיים בתחום המדיה והטכנולוגיה, בדומה לתהליך היצירה והחדשנות בו משתמשים ב- **MIT Media Lab**, מעבדת החדשנות היוקרתית של MIT בבוסטון שבארה"ב. המעבדה עובדת בצמוד לגופי תעשייה מובילים בארץ ובעולם ונהנית משיתוף פעולה עם גופי מחקר דומים בעולם בהם גם ה- MIT Media Lab. השנה הוקדשה פעילות המעבדה לחיזוק הקשר בין בני משפחה ולעידוד פעילות גופנית.

בתערוכת סוף השנה הציגו הקבוצות את תוצריהם:

SoundSpot - בצוות של **נדב מלניק**, **סיון קופרמן** ו**אמיר לזרוביץ'** ידעו עליות ומורדות. בתחילה היו ארבעה חברים בצוות וכשאחד מהם החליט בתחילת השנה לפרוש, חבריו לא חשבו שיוכלו להמשיך. מהמורה נוספת התגלתה כאשר

הבינתחומי הרצליה

יזום על ידי אחד מבני המשפחה, לדוגמה באמצעות המכשיר הסלולארי, הוא יוכל לתייג ולהגדיר את האירוע. החידוש הוא שהמערכת תוכל לערוך את הקטעים האלו יחדיו למעין מהדורה מקובצת ותבצע תיעוד אירועים כל הזמן. גם באירועים ששוכחים לצלם מראש. כך יוכלו בני המשפחה לאסוף לעצמם מאגר סרטונים המסמנים רגעים מרגשים בחייהם, להעבירם ולשמור אותם במחשבים הביתיים ובמכשירי הסלולר וליהנות מהנצחת כל אותם רגעים שרק לאחר מכן מתחרטים שלא צולמו.



בתמונה: מציגים את CycoCity

CycoCity - הצוות החמישי שכלל את חן אברבנאל, מיכל חכם ודניאל שיר, עבר טלטלות רבות במהלך השנה. הרעיון הראשוני לעבודה אינטראקטיבית עם רוכבי אופניים התקבל כבר בתחילת השנה. אך מאז ועד היום עבר הפרויקט שלהם שינויים רבים, כשאת צורתו הסופית קיבל רק כארבעה שבועות לפני הצגת הפרויקטים, מה שהוביל את הצוות לעבודה מאומצת ובלתי פוסקת סביב השעון. הצוות פיתח מערך משחק לרוכבי האופניים, מתוך חשיבה ירוקה ומכוונת לגרום לאנשים להתנייד בעיר באמצעות אופניים. המשחק מאפשר לרוכבי האופנים לצבור נקודות, תוך כדי נסיעה אל היעד. לרכיבה יש גם פן חברתי, כאשר בכל עשר דקות יצא מקצה של רוכבים קבוצתיים כשהמטרה היא להגיע ליעד כקבוצה ולא כמתחרים. במידה והקבוצה תגיע אל היעד יחד יקבלו חברי הקבוצה נקודות מיוחדות. אחת מהאפליקציות בפיתוח של קבוצה זאת, מאפשרת לרוכב להגדיר את יעדו במכשיר, וחץ וירטואלי מופיע על פני הצג ומנחה אותו אל יעדו. החץ אינו פועל במתכונת GPS המחליטה עבור הרוכב איך לרכב ודרך איפה, אלא יותר כמצפן המפנה אל הכיוון הנכון. זאת, מתוך הנחה כי חלק מהרכיבה על אופניים הוא הגיטוש וההתמצאות וכן משום שהצרכן מעדיף להיות זה ששולט האפליקציה תאפשר מעקב אחר בני המשפחה ותסמן כאשר אחד מבני הקבוצה יתרחק מן הקבוצה.

שלו כך בעצם פועלת האפליקציה מעבר לתחום הגופני, בכל התחומים המעניינים בני נוער.

JoyRide - הצוות השלישי התמקד בפן המשפחתי. חבריו, **איתי שוורץ ודניאלה מרגלית**, הבינו מניסיונם וממחקר מקדים שעשו, כי משפחות בנות ימנו אינן מבלות הרבה זמן יחדיו. הכוונה ההתחלתית הייתה ליצור אפליקציה שתחבר בין בני משפחה ממרחקים. אך לאחר מחקר נוסף החליטו השניים לנסות ליצור אינטראקציה שונה. הם מצאו כי אחת ההזדמנויות היחידות של משפחה לבלות יחד היא בנסיעה המשותפת ברכב המשפחתי. מכאן התחיל להתגלגל הרעיון לשילוב אפליקציה בעת נסיעה משפחתית ברכב, שכוללת סוג של משחק טריוויה, שנועד לגיבוש בני המשפחה בזמן הנסיעה. המשחק מובנה בהתאם למיקום המשפחה והשאלות הנשאלות בו נשאלות בהקשר למיקום הגיאוגרפי של המשפחה באותה העת. תוך כדי שיתוף פעולה על בני המשפחה לענות נכון על כמה שיותר שאלות, כאשר בעזרת תשובותיהן יוכלו להרכיב פאזל שמופיע על צג מכשיר ה-DVD באוטו. באופן הזה הנסיעה המשותפת הופכת חווייתית ומגבשת. הרעיון הוא להשתמש במכשיר ה-DVD באופן שלא ינתק בין בני המשפחה, אלא יקרב ביניהם.



בתמונה: צוות JoyRide

Femory - הצוות הרביעי, שכלל את עדי בן חיים, נטע דנס-דרימר, חזי טיטיאני ואמיר נאור, שם דגש גם הוא על הפן המשפחתי, תוך התמקדות בחוויות המשפחתיות ואירועים שונים בחיי המשפחה. היה ברור לצוות כי קשה לתעד כל אירוע וכי ישנם אירועים שהיינו שמחים בדיעבד אם היו תיעודים שלהם. הפיתוח של הקבוצה יוצר מצב בו המערכת תבצע תיעוד של תכנים משפחתיים ואף תתייג אותם בעצמה! כלומר, המערכת תהיה מובנית לזהות סימנים המעידים על אופי האירוע. לדוגמה חיוכים כסימן לאירוע משמח. כך תוכל לצלם ולתייג אותו בהתאם, כך שיוצר מאגר אירועים. כמובן שכאשר הצילום יהיה

חן אברבנאל מסכמת "בערב ההצגה של הפרויקט הבנתי כמה השתלמו כל היתורים והדרך המפרכת. כל מי שראה את הפרויקט התפעל מהפשטות והנוחות שלו לרוכב." עמותת "ישראל בשביל אופניים" התלהבה כל כך מהאפליקציה שאף הציעה ליזום פרויקט של רכיבת אופניים לעבודה. בנימה אישית יותר, ציינה חן כי "העבודה במעבדת החדשנות תורמת מאוד לפיתוח הרגלי עבודה. להבנה כיצד לעבוד לבד, כיצד לנהל זמן ופרויקט וכמובן כיצד לעבוד בצוות, איך להבין כי חברי הצוות לא עובדים בשבילך אלא איתך, ואיך המטרה המשותפת חשובה לכולם ומה נדרש לעשות כדי להגיע אליה".



אחרי עבודה מפרכת, מריבות וחיכוכים, רעיונות בלי סוף ותקלות טכניות מרובות, הגיעו כל הצוותים לערב זה. חשוב לציין כי בעת שכל צוות היה ממוקד וחשב איך לקדם את הפרויקט שלו, העבודה נעשתה יותר ויותר מפולגת, כך שמעבר לרעיון הכללי לא ידעו הקבוצות במעבדה הרבה על התקדמותם של הצוותים האחרים. בערב הצגת המיזמים נפגשו כל הקבוצות וראו את התוצרים. להרגשת הגאווה היה מרגש מאוד לראות את כל החלומות שהתגשמו וקיבלו צורה ממשית במשך השנה.