

המחלקה לתקשורת חזותית
ע"ש קרן קיסריה, אדמונד בנימין דה רוטשילד

ראש המחלקה: ארז גביש
רכזת מנהליות: לילך דוידוביץ
שירה חזות

ראשי תחומים:
ראש תחום עיצוב גרפי: נעמי גיגר
ראש תחום עיצוב טיפוגרפי: דנה גז
ראש תחום משחקים ועיצוב אינטראקטיבי: דני ביקון
ראש תחום איור: עמית טריינין
ראש תחום תנועה: אריק לרנר

אי מייל: vc@bezalel.ac.il, vc2@bezalel.ac.il

טלפון: 02-5893323 02-5893359 פקס: 02-5821095

עוזרי דן	ינאי מארק	ברגמן אורית	אבט הלל
עירשי רננה	ירמי אריאלי	ברודר ליאור	אברהמי אור
עמית ארי	כהן אסף	ברקאי תאיר	אוליטסקי סופיה
ענבר שי	כהנא אחוה	גביש ארז	אופנהיים חובב
ערפאת נואל	לאור דר	גז דנה	אייש גבריאלי
פולונסקי דוד	לב בן	גיגר נעמי	אילון טלי
פיינברג אדם	לוי קובי	גלבך נעמי	איצקוביץ גסטון
פיש רותם	לויצקי מעין	גלעד אמיתי	אלוא איתן
פרי יואב	לוית רוני	גרומר דניאל	אלון דן
	ליסטבינסקי		
צדוק עומר	אליזבטה	היללי ערן	אליאס דניאל
	לרנר אריק	הרדה טל	אלקנתי שמרית
צוריאל מעין	מג'אר איתן		אנגל שמעון
צרפתי עינת	מגזינר אלי	הרמן יגאל	אנגלמאיר זאב
		הררי-ליבראטי	
קוניאק נורית	מודן רותו	עדנה	אסאו אריאל
קין יהונתן	מור רונאל	ולש פול	אסייס דורון
קישקה מישל	מירב דני	וייס דורון	ארז דידי
קנטור רותי	מרטינוב נטשה	וינברג צח	אריאלי ירמי
קציר ענת	מרקוביץ יובל	וינר חן	אשר ג'ודית
רוב רועי	משה אורן	ועקנין עידן	אתגר שרון
רובינוביץ יסמין	נדב נועם		בבג'נוב אלי

רובנשטיין	נועם הילה	זלץ קרן	בוננו מיכל
כרמל	סגל רן	זקין איל	בורשטיין יעל
רוזה עידן	סדן מאיר	חופשי יהודה	ביבר מיכל
רימר גדעון	סהר מיכל	טהרלב רוני	ביקון דני
שגיא גיא			
שינאק הראל	סוכרי אורי	טוביאס נעמה	ביקסנשפנר רותם
שכטר נעם	סטוק עדלי	טוביס אלכס	בן חורין ליאור
שמיע עופר			
לינט (נטי)	סליקטר גלעד	טוצ'ינסקי סטס	בן כנען מתן
שנומכר לימור	סמלנסקי יוליה	טקו עדי	בן עזרא אביטל
שקד ניר	עובדיה עילי	טריינין עמית	בראייר אלון

תקשורת חזותית היא תורת העברת המסרים, הרעיונות, התחושות והמידע באמצעים צורניים — צורה, צבע, תנועה, אות ודימוי.

המחלקה מעניקה לבוגריה ולבוגרותיה תשתית מקצועית מעמיקה ושליטה במנעד רחב של פרקטיקות בהן עוסקת הדיסציפלינה: עיצוב גרפי, מיתוג, עיצוב דבר-דפוס, ux/ui, משחקים, איור, קומיקס, motion design ועוד, במגוון רחב של פעולות מעצבים ומעצבות במדיה.

הלימודים במחלקה נחלקים לשניים. בחלק הראשון, השנתיים הראשונות של לימודי חובה ביסודות העיצוב והתקשורת החזותית, נחשפים. ו.ה. הסטודנטים. ו.ה. לעושר המרתק של דרכי המבע בתחום, החל בטכניקות מסורתיות בקראפט וכלה בטכנולוגיות המתקדמות ביותר, מתוך מטרה להקנות כלים ואפשרויות לקריירה ורסטילית עם סיום הלימודים. בחלק השני (שנים ג'-ד'), מרכיבים. ו.ה. כל סטודנט וסטודנטית תכנית לימודים אישית בהתאם לנטיות ליבם, מטרותיהם, שאיפותיהם. ו.ה. לעתיד והתחומים בהם הצטיינו. כל סטודנטית בוחרת אם להתמחות בתחום מסוים או לעסוק במספר תחומים באופן רחב ומגוון יותר.

השיח במחלקה הוא פתוח, מסקרן, מאתגר ומכיל מגוון רחב של קולות: הסטודנטים. ו.ה. מגיעים. ו.ה. מכל רחבי הארץ; ה.ה. מחזיקים. ו.ה. בגישות שונות, מגוונות ולעתים מנוגדות, ויוצרים. ו.ה. דיון מפרה ומרחיב דעת. סגל המרצים והמרצות מורכב ממעצבים ומעצבות פעילים. ו.ה. מובילים. ו.ה. בתחום, שמשכללים. ו.ה. ומרחיבים. ו.ה. את חווית הלמידה, תוך פיתוח שיטות הוראה חדשניות ותוך חתירה מתמדת למצוינות.

השילוב בין תחומי הידע, בין אם במבנה ובתכני הקורסים עצמם ובין אם בבחירת קורסים מתחומים שונים, מעודד יצירה רבת-תחומית, היכרות רחבה עם עולם התקשורת החזותית, ורסטיליות, ובעיקר יכולת תנועה עתידית בין התחומים השונים.

בלימודיהם. ו.ה. במחלקה, מתנסים. ו.ה. הסטודנטים. ו.ה. בטכניקות מסורתיות לצד עשייה בקדמת הטכנולוגיה. הקשר שבין היד הרושמת, הנוגעת בחומר, והממשק העתידי הטכנולוגי, הוא אחד מעקרונות היסוד של המחלקה.

תכנית הלימודים במחלקה מעודדת יצירה פורצת גבולות, חוקרת, וניסיונית ללא כל ויתור על הקניית מקצוענות, מיומנות גבוהה ויכולת עבודה מעשית. בנוסף, אנו מבקשים. ו.ה. לחנך את הסטודנטים. ו.ה. לחשיבה ביקורתית ואתית, ולחתירה מתמדת למצוינות ולחדשנות. כל אלה מתקיימים בסביבה פעילה ודינמית ובה דיון ער, אירועים מחלקתיים רבים, הרצאות, תערוכות, סדנאות אורח. ו.ה. ופעילות בינלאומית ענפה.

המחלקה מבקשת להקנות לבוגריה ולבוגרותיה יכולת למידה עתידית בתנאים משתנים ולהכשירם להיות מעצבים ופעילים, מנהיגים ויזמים. יות שישנו את פני המרחב החזותי בישראל.

תכנית הלימודים

תכנית הלימודים יוצרת רצף למידה והתפתחות מקצועית ואישית של הסטודנטית במחלקה על פני ארבע שנות לימוד.

השנים א' ו-ב' מוקדשות להיכרות עם יסודות העיצוב והתקשורת החזותית ולביסוס מיומנויות יצירה וחשיבה. הקשר שבין תוכן לצורה – בין אם בדימוי חזותי או בביטוי מילולי, הבנת מגוון המדיה והטכניקות, הבנת הקשרים ודרכי פעולה בתחומי התקשורת החזותית – כל אלה ישמשו כבסיס להמשך הלימודים בשנים הבאות.

תלמידי ו-ג' יבחרו אם להתמקד באחד מתחומי הידע במחלקה או לבנות לעצמם תכנית לימודים רחבה ומגוונת. בקורסים בשנים אלה יוכלו הסטודנטים.ות לבחון תחומים שונים ונושאים הקרובים לליבם, ולהמשיך לפתח מיומנויות חשיבה, עשייה וסטנדרטים של מקצוענות. הסטודנטים.ות ילמדו קורסי סטודיו מרכזיים וקורסי בחירה מגוונים, ובנוסף יוכלו לבחור ללמוד בכיתת משחקים או איור. במהלך שנת הלימודים הרביעית, יבחרו כל סטודנט סטודנטית נושא לפרויקט שאותו יגישו כעבודת גמר בסוף השנה (פרויקט הגמר).

שנים א'-ב'

כל הלימודים הם חובה ללא חלוקה למגמות והתמחויות. על כל השיעורים חלה חובת נוכחות ומעבר בציון "עובר" (55 ומעלה).

סטודנטים.ות שממוצע הציונים בסיום שנה א' ימצא בעשירון התחתון, יזומנו להציג את עבודותיהם. בקורסים השונים בפני ועדת פורטפוליו מיוחדת שתבחן את המשך לימודיהם. במחלקה. בסמכות הוועדה להמליץ לוועדת הוראה על המשך לימודים מן המניין, המשך לימודים על תנאי, או הפסקת לימודים.

במקרה של המשך לימודים על תנאי, תיערך לסטודנט.ית ועדת פורטפוליו נוספת בסוף הסמסטר הראשון של שנה ב'.

שנים ג'-ד'

התכנית בשנים אלה מורכבת מקורסי סטודיו מרכזי, קורסי בחירה וכיתות משחקים ואיור.

קורסי הסטודיו המרכזי הינם מסגרות לימוד יחודיות המאפשרות העמקה והרחבה בנושאי הלימוד. כל קורס סטודיו נפרש על פני יום לימודים שלם. חלקם עוסקים בתחום ידע מסוים, חלקם דרתחומיים וחלקם תמטיים ומאפשרים יצירה בכל אחד מתחומי הידע שבמחלקה. הקורסים מעודדים יצירה רבת-תחומית ומגוונת, כמו גם עבודת צוות. קורסי הסטודיו מתקיימים במתכונת סדנא ומשלבים עבודה מעשית בכיתה, ביקורת עבודות, הרצאות שוטפות, הרצאות אורח ותמיכה טכנולוגית. בכל סמסטר הסטודנט.ית יבחרו ויתמקדו בסטודיו מרכזי אחד בלבד.

לצד קורסי הסטודיו הסטודנטים.ות יבחרו שני קורסי בחירה בכל אחד מהסמסטרים 5-7, וקורס בחירה אחד בסמסטר 8. בקורסי הבחירה הסטודנטים.ות יוכלו להעמיק ולהרחיב את ההיכרות עם הנושאים והמיומנויות שמעניינים אותם.

מי שיבחרו בכך, יוכלו להעמיק במשחקים או איור, ברצף של שלושה קורסים סמסטריאליים לאורך סמסטרים 5-7.

סטודנטים. ות אלו יבחרו קורס בחירה אחד בכל סמסטר. לקורסי החובה באיור ובמשחקים יתקיים תהליך מיון על בסיס התאמה לתחום ובהתאם לנהלי המחלקה.

הסטודנטים. ות בשנה ד' ילמדו את קורסי החובה בעיצוב, איור ומשחקים.

בשנה ג', על כל סטודנטית להשתתף ב:

2 קורסי סטודיו מרכזי, אחד בכל סמסטר, מתוך מאגר קורסי הסטודיו המרכזי.

4 קורסי בחירה סמסטריאליים, שניים בכל סמסטר, מתוך מאגר קורסי הבחירה.

* לסטודנטים. ות במסלול איור או משחקים: 2 קורסים במסלול (אחד בכל סמסטר), 2 קורסי בחירה (אחד בכל סמסטר).

בשנה ד' – על כל סטודנטית להשתתף ב:

1 קורס סטודיו מרכזי, בסמסטר א', מתוך מאגר קורסי הסטודיו המרכזי.

1 קורס חובה בעיצוב, איור או משחקים.

2 קורסי בחירה סמסטריאליים ממאגר קורסי הבחירה, אחד בכל סמסטר.

בסמסטר ב': הנחיה לפרויקט גמר, תכנון, ביצוע והגשת פרויקט הגמר.

במהלך לימודיהם, סטודנטים. ות יוכלו להחליף קורס בחירה אחד במחלקה בקורס מהמקבץ הבינ-תחומי או בקורס במחלקה אחרת, לאחר קבלת אישור מראש המחלקה.

במידה ובחרת לקחת קורס בחירה ממחלקה אחרת, יש להשלים את ה 1 ונ"ז החסר, באמצעות סדנה או כל מסגרת אחרת.

סטודנטית המבקשת להירשם לקורסים מעל למכסה שלעיל, תיפנה לראש המחלקה. לתיאום פגישות עם ראש המחלקה, יש לקבוע מועד במשרד המחלקה.

הרכבת מערכת הקורסים לשנים ג' ו-ד' תיערך במסגרת מערכת התעדוף הממוחשב במהלך חופשת הקיץ.

הוראות המחלקה ונהלי לימודים

ציונים/הערכות

סולם הציונים של המחלקה מתאר את רכישת תוצאות הלמידה של הקורס כפי שהעריך. המרצה.

מפתח הציונים הוא כדלקמן:

95-100 מעולה (הצטיינות יתרה)

עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאתגרת את המוסכמות, מוכיחה

רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.

90-94	מצוין מכלול עשייה יוצא דופן. עבודות בקורס שהיוו הישגים נדירים. ציון שיוענק לסטודנטים. ות שהוכיחו את עצמם במהלך הקורס בכל היבטים: נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות ומעל לכל — רכישת תוצאות הלמידה של הקורס דרך עשייה יצירתית איכותית ביותר.
85-89	טוב מאד מכלול עשייה עקבי, מבוסס, איכותי ומבטיח, בכל היבטים, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה ועמידה בהגדרות המרצה להצלחה בקורס.
80-84	טוב מכלול עשייה טוב וראוי. עומד בכל דרישות הקורס, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה, אם כי אינו יוצא מגדר הרגיל.
75-79	כמעט טוב מכלול עשייה סביר, אך טעון שיפור. מעט נמוך מהממוצע, או שניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה טובה.
70-74	בינוני מכלול עשייה בינוני, נמוך מהממוצע, חוסר עקביות באיכות העבודות. ניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה שמניחה את הדעת.
65-69	חלש מכלול עבודה חלש. ניכר קושי בתהליכים, חשיבה, ביצוע ואיכות העבודות. חולשה ברכישת רוב תוצאות הלמידה שהוגדרו בקורס, ועם זאת אפשר להבחין בלמידה מספקת להמשך של לימודים ועשייה בתחום הקורס.
55-64	מספיק בקושי מכלול עשייה חלש מאוד, על סף כישלון בקורס. הישגים גרועים, היקף עבודה זעום, היעדרויות, אי השתתפות וכיו"ב, שמספיק בקושי על מנת לעבור את הקורס.
40-54	בלתי מספיק (נכשל) הישגים שאינם מספקים. עבודות ו/או התנהלות שאינם עוברים את רף המינימום הנדרש. הסטודנטית נכשלה ברכישת תוצרי הלמידה בקורס. *המונח 'מכלול עשייה' מכוון לסך כל הפרמטרים הנשקלים במתן הציונים: הישגים קריאטיביים, עקביות, תהליך, נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות.

ממוצע ציוני השנה

ממוצע הציונים השנתי יחושב כדלהלן:
שקלול ממוצע כל ציוני הקורסים הנלמדים במחלקה (ללא תרבות חזותית וחומרית).

תנאי המעבר משנה לשנה

קורסים בשנים א' ו-ב' הינם במסגרת לימודי החובה. על הסטודנטים.ות להיות נוכחים.ות בכל השיעורים, לעמוד בדרישות המרצים.ות והמנחים.ות ולקבל ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים, כתנאי מעבר לשנה הבאה. כל סטודנט.ית רשאי.ת להיעדר עד 20 אחוזים מהקורס (כ-3 מפגשים בסמסטר, בהתאם למשך הקורס, ו/או איחורים מצטברים). בהיעדרויות מעבר למכסה, הסטודנט.ית לא ת.ת יקבל ציון בקורס. היעדרות חריגה תאושר רק במקרי מילואים, אבל ואשפוז. במקרים אלו יש להמציא את האישורים המתאימים למשרד המחלקה. מקרים חריגים של היעדרות ממושכת יידונו בוועדת ההוראה של המחלקה, ויוכרעו ע"פ החלטת ראש המחלקה.

תנאי המעבר משנה א' לשנה ב'

ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים הנלמדים בשני הסמסטרים במחלקה במהלך השנה. סטודנט.ית חייב.ת לעבור בציון חיובי את כל הקורסים בכדי להמשיך לשנת הלימודים הבאה.

סטודנט.ית שנכשלה בקורס, עניינה יועלה בפני ראש המחלקה ובהתאם לשיקולו ניתן יהיה להעלות את עניינה לוועדת ההוראה המחלקתית, וזו תבחן את זכאותה לחזור על הקורס, או להשלים קורס אחר במקומו. ועדת ההוראה המחלקתית רשאית להזמין פורטפוליו ו/או קבלת חוות דעת מן המרצים.ות.

תנאי המעבר לשנה ג' ולשנה ד'

על הסטודנט.ית להשיג ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל קורסי החובה והבחירה ולצבור מינימום של 24 נ"ז.

פרויקט הגמר

זכאות

הזכות להגשת פרויקט הגמר מותנית בסיום כל חובות הסטודנט.ית במחלקה וקבלת ציונים חיוביים בכלל קורסי החובה והבחירה, ציון "עובר" (מעל 55).

הגשה

1. הפרויקט יוצג במרחב שיועד לכך על ידי המחלקה ובמקום שיוקצה לו. אין קשר בין החלל בו תוצג עבודת הסטודנט.ית בהגשות לבין החלל שיוקצה לה בתערוכת הגמר.
2. אין המחלקה משתתפת במימון פרויקט הגמר האישי של הסטודנט.ית. סטודנט.ית שמתקשה לממן את עבודתה, ייוועץ במנחה כיצד להקטין עלויות מבלי לפגוע בהישגי הפרויקט. מקרים של צרכי מימון מיוחדים או קשיי מימון יובאו לידיעת ראש המחלקה.
3. ככלל, אין המחלקה מתירה מימון מגורם חיצוני (ספונסר), בין אם ציבורי או מסחרי. מקרים מיוחדים יובאו להחלטת ראש המחלקה.

הערות

1. סטודנטים ייתנו אשר מקבלת ציון נכשל (פחות מ-55 נקודות) אינוה רשאית, על פי תקנון האקדמיה, להציג בתערוכת הבוגרים והבוגרות.

2. דחייה בהגשת פרויקט הגמר מחייבת את אישור ראש המחלקה או ועדת ההוראה המחלקתית.

3. סטודנטים שנכשלה פעמיים בפרויקט הגמר, אינוה רשאית להגיש יותר, ואינוה זכאית לתואר אקדמי בתקשורת חזותית.

נהלי עבודה במחלקה

תשלום עבור חומרים וכללי עבודה בסדנאות

גובה התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות המחלקה ייקבע בתחילת שנת הלימודים ויחושב לפי סכום שווה לכל הסטודנטים. התשלום נועד לכיסוי הוצאות ישירות (עלות חומרים כגון נייר, טונר וכו') ועקיפות (תיקוני תוכנה וחומרה כתוצאה מנזק הנגרם תוך כדי שימוש). החיוב עבור עבודה בסדנאות השונות באקדמיה, ובהן סדנת המחשבים, סדנאות הדפוס ואולפן הווידאו, נעשה בהתאם לאופי העבודה של כל סטודנט. ועל פי היקפה. קודם לביצוע העבודה, תיקבל הסטודנט יית מהנהלת החשבונות של האקדמיה הוראת תשלום. הסטודנט יית תישלם את הסכום, ות ימציא עותק הקבלה לאחראית על הסדנה. רק לאחר מכן, תיקבל הסטודנט יית אישור לביצוע העבודה. סטודנטים ות רשאים יות לבצע עבודותיהם. בלשכות שירות ובתי דפוס פרטיים וחיצוניים, בתנאים המקובלים אצלם.

חישוב סכומי התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות המחלקה נקבע במטרה לכסות עלויות שימוש ואחזקה בלבד. הציוד נרכש למען הסטודנטים ות ונועד לרווחתם. הסכומים הנגבים במחלקה עבור ביצוע עבודות למיניהן נמוכים אפוא במידה ניכרת מהמחירים הנגבים בלשכות שירות חיצוניות. גובה התשלום עבור שימוש בחומרים בקורס סדנת הדפס יפורסם בתחילת שנת הלימודים.

משרד המחלקה

מועדי קבלת סטודנטים ות במשרד המחלקה ושעות המענה הטלפוני יפורסמו על דלת המשרד. ניתן לשלוח שאלות, בקשות, הודעות ועדכונים בדוא"ל vc@bezalel.ac.il : vc2@bezalel.ac.il

באחריות הסטודנט יית לעקוב באופן שוטף אחר כל הודעות המשרד בלוח המודעות ובאימייל (הודעות על ביטולי שיעור, הנחיות מרשויות האקדמיה השונות ועוד). על הסטודנטים ות לעדכן באתר בצלאל את פרטי ההתקשרות שלהם.

שיעורי מחשב

חלק מקורסי המחשב, הנחוצים להתפתחות הסטודנט יית בשיעורי המחלקה יינתנו מחוץ למערכת השיעורים האקדמית — בתקופות חופשה או בימים ושעות פנויים מלימודים.

חלק מקורסי ההדרכה מיועדים לכלל הסטודנטים ות בשנתון, ואחרים מכוונים לסטודנטים ות המתמחים ות בתחום ספציפי. קורסי ההדרכה בתוכנות בשנה א' מובנים בתכנית הלימודים, ועמידה בהם היא חלק מדרשות המחלקה. בחלק מקורסי ההדרכה בתוכנות השונות לא ניתנות נקודות זיכוי אקדמיות. עם זאת, עמידה בקורסים אלה היא

דרישת סף לחלק משיעורי המחלקה, והיעדר מיומנות בהפעלתן עלול לפגוע משמעותית בהישגי הסטודנט.ית.

קורסים שנה א'

המחשה

סמסטר א', 2 נ"ז + סמסטר ב', 2 נ"ז

איתן אלוא, שמרית אלקנתי, זאב אנגלמאיר, ג'ודית אשר, מיכל בוננו, עמית טריינין, הילה נועם, גלעד סליקטר
קורס שנתי להכרת טכניקות איוריות בשחור-לבן ובצבע, המשמשות כלי ביטוי בתקשורת החזותית. הקורס יקנה כלים מגוונים לתיאור צורני, להמחשת רעיון ולפיתוח ולהעשרת השפה החזותית. בקורס יושם דגש על הקניית המיומנויות הטכניות בצד אופני השימוש בהן. החשיפה לשפות החזותיות השונות תיעשה במסגרת של תרגילים מעשיים, ניתוח האמצעים הגרפיים ודיון ביקורתי.

חשיבה עיצובית

סמסטר א', 2 נ"ז

טלי אילון, שרון אתגר, ארז גביש, קובי לוי, גיא שגיא, לימור שנורמכר

בקורס זה נבאר מושגי יסוד בתקשורת חזותית, ונלמד על תהליכי יצירה וחשיבה עיצובית. נערוך הכרות עם הלך הרוח המאפיין את עבודת העיצוב — הלך רוח אשר נדרש על מנת לתת מענה אפקטיבי למשימה מוגדרת, הן בהתייחס למגבלות מסוגים שונים, והן בהתבסס על כישורי היצירה האישיים של כל מעצב ומעצבת. במהלך הקורס, באמצעות דיון ויישום של ידע, כלים ומיומנויות, נפתח יכולת להעביר מסר, מידע, רעיונות ותחושות במרחבי היצירה החזותית.

עיצוב גרפי 01

סמסטר ב', 2 נ"ז

נעמי גיגר, עידן ועקנין, סימונה כצמן, מעין לויצקי, רוני לוית, נעם שכטר

בקורס זה נעסוק בפיתוח מיומנויות של העברת מסר וקונספט גרפי. נערוך היכרות עם נרטיבים בעולם הגרפי-חזותי-תרבותי, ההיסטורי כמו גם העכשווי, ונלמד לעצב תוך כדי זיהוי ופענוח של המרחב התקשורתי האפקטיבי. נבחן את הציר בין חדשנות בעיצוב גרפי ובין עיסוק בקונבנציות, מוסכמות ואף קלישאות, כלומר, נדון בצורך העיצובי לנסח עבודה רעננה ומקורית אל מול הצורך לבסס את התקשורת על שפה מוכרת. באמצעות סדרת תרגילים נלמד לרתום את הכישורים הגרפיים שלנו באופן אינטגרטיבי ליצירות של תקשורת חזותית במרחבים קהילתיים, תרבותיים ולשוניים מובחנים.

יסודות הטיפוגרפיה

סמסטר א', 2 נ"ז

דניאל גרומר, יגאל הרמן, דני מירב, מאיר סדן, דן עוזרי, נואל ערפאת

בקורס זה נערוך הכרות עם האות העברית דרך שתי נקודות מבט משלימות: מהצד האחד, מבט היסטורי-תרבותי הכולל התנסות בקליגרפיה מסורתית, הכרות עם טכנולוגיות דפוס וניתוח תיאורטי של גופנים קאנוניים. ומהצד השני, מבט פורמליסטי אשר שואל שאלות וחוקר את התחביר הצורני של מערכות אותיות ספציפיות: זהות, מאפיינים, אנטומיה, חללים פנימיים, שחור מול לבן, מקצב, צבע, וכד'.

טיפוגרפיה 01

סמסטר ב', 2 נ"ז

דנה גז, דניאל גרומר, יגאל הרמן, יהודה חופשי, פרופ' ענת קציר

בקורס זה נעמיק את ההיכרות עם הטיפוגרפיה, ונתקדם לעבודה עם טקסט רץ. נתחיל בטיפול במילה, נמשיך אל המשפט, ומשם אל השורה ואל גוש הטקסט. נשים דגש על קריאות, ונלמד לאזן את היחסים בין האותיות, החללים שביניהן ובין השורות. נלמד לכייל טקסט על מנת לתת לו את המקצב הנכון לקריאה אופטימלית. נשלב מערכות כתב שונות (עברית, לטינית, ערבית) ונעמוד על השונה והמשותף ביניהן. נלמד לקחת החלטות טיפוגרפיות תוך בחירה מודעת בכל מרכיבי המערכת, על מנת לייצר הקשר רלוונטי ומסר בהיר.

יסודות המחשב

שנתי, 2 נ"ז

ירמי אריאלי

קורס טכני שנתי אשר יחולק לארבעה חלקים: הכרת המחשב, תוכנות Adobe אילוסטרייטור, פוטושופ ואינדיזיין. הקורס הינו קורס א־סינכרוני המבוסס על למידה מרחוק של שיעורים מוקלטים, כשבנוסף ייערכו שיעורי תמיכה בפגישות אישיות ע"פ הצורך. לאחר השלמת המטלות בקורס, השיעורים המוקלטים יהיו פתוחים לסטודנטים ולסטודנטיות לאורך כל תקופת לימודיהם במחלקה.

יסודות הרישום

סמסטר א', 2 נ"ז

אריאל אסאו, מתן בן כנען, רוני טהרלב, אלכס טובים

קורס המקנה יסודות של רישום אקדמי. מטרת הקורס היא ללמד יכולת העברה וניסוח של אובייקטים וחללים מהתבוננות על המציאות התלת־ממדית אל המישור הדו־ממדי של הנייר. בקורס נלמד טכניקות המאפשרות דיוק בפרופורציות, הגדרת נפח באמצעות תאורה, קומפוזיציה, פיתוח רגישות לבהיר וכהה, הדמיית טקסטורות, ועבודה נכונה עם כלי רישום כמו עפרון ופחם.

יסודות הצבע

סמסטר ב', 2 נ"ז

אריאל אסאו, מיכל ביבר, מתן בן כנען, רוני טהרלב, אלכס טובים

קורס שמטרתו להקנות הבנה של מושגים בסיסיים בתורת הצבע — גוון, טונאליות ורוויה צבעונית, צבעים מנוגדים ושימושם בבניית קומפוזיציה צבעונית יעילה. בקורס נפתח יכולת התבוננות צבעונית מדויקת ומעמיקה, המאפשרת העברה של הצבעוניות של המציאות שבחוץ אל מצע הציור באמצעות צבעי שמן. נושאי הציור הנלמדים הם טבע דומם, נוף, גוף, ועוד.

יסודות הצילום

סמסטר א', 2 נ"ז

גסטון איצקוביץ', קרן זלץ

הקורס נועד להפגיש את הסטודנטית מהמחלקה עם עולם הצילום, על מנת לאפשר לה גישה ושימוש בצילום לצרכים מקצועיים בתחום התקשורת החזותית. בקורס ינתנו כלים טכניים ורעיוניים כדי לאפשר לימוד של שפה צילומית ככלי לביטוי עצמי, וככלי שמעביר מסרים. במהלך הקורס ילמדו מושגים בסיסיים בצילום כגון: חשיפה, צמצם, מהירות, רגישות, קומפוזיציה, שימוש בעדשות שונות, אור, שימוש בתאורה מלאכותית ועוד.

הקורס מורכב מהרצאות פרונטליות, יציאות לצילומים, צילום סטודיו וביקורות עבודות. במהלך השנה יינתנו תרגילים טכניים ותרגילים רעיוניים כדי לפתח שפה צילומית וראייה ביקורתית. הקורס יגובה בהרצאות על צילום היסטורי ועכשווי כדי ללמוד ז'אנרים שונים מעולם הצילום: צילום תיעודי, מבוים, עיתונות ועוד.

יסודות האינטראקציה

סמסטר ב', 2 נ"ז

חובב אופנהיים, צח וינברג, אורי סוכרי, רותם פיש, הראל שניאק

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטראקטיבית?

הקורס עוסק ביסודות הבסיס (Primitives) ובעקרונות החשיבה של תחום העיצוב האינטראקטיבי, במובן הרחב ביותר שלו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים לחשיבה, ניתוח ויצירה בתחום זה. בסדרת תרגילים והתנסויות נחוה את עקרונות הדיאלוג האינטראקטיבי במדיות שונות ומגוונות. נעסוק בחשיבה המצאתית, חדשנות וגילוי, תוך שימוש בכלים הבסיסיים של התחום, ביכולת הפעלה של משתמש. ובחוויה הנלווית להפעלה זו. נבחן ונפעיל את מרכיבי הבסיס של חוויה אינטראקטיבית באופנים שונים ונעמיק את התפיסה וההבנה של האינטראקטיביות בעיצוב.

מבוא לפיתוח צורה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

שרון אתגר, יעל בורשטיין, גיא שגיא, נטי שמיע-עופר

בקורס זה נבחן באילו אופנים מושגים חזותיים מופשטים יכולים להוות כלי לביטוי גרפי מקורי ושימושי, ונלמד כלים לקריאה וניתוח של צורות ופעולות חזותיות מופשטות. נעסוק בצורות יסוד כמו נקודה, קו, כתם או נפח, בלימוד תורת הצבע, במשמעות של פעולות כמו פוזיטיב-נגטיב, קומפוזיציה, פורמט, קנה מידה, קונטרסט ועוד.

קורסים שנה ב'

טיפוגרפיה 02

סמסטר א', 2 נ"ז

סוניה אוליטסקי, טל הרדה, עדנה הררי-ליבראטי, מאיר סדן, דן עוזרי, רותי קנטור

קורס שעניינו עיצוב טיפוגרפי ככלי להעברת מסר. נעסוק בכוח של טיפוגרפיה כמחוללת זהות, באפיון טיפוגרפי של תוכן, בעריכה וארגון אינפורמציה, בעיצוב טקסט לקריאה, ובקבלת החלטות עיצוביות המייצרות היגד שלם או סדרה. במהלך הקורס נעצב מערכת טיפוגרפית שלמה הכוללת יחידה טיפוגרפית מקורית מובילה (לוגוטייפ), סדרה של דימויים טיפוגרפיים נושאי מסר, עיצוב לייאאוט לספר קריאה והכרות עם עיצוב טיפוגרפי בסביבת מסך.

מבוא למוצרים דיגיטליים

סמסטר א', 2 נ"ז

חובב אופנהיים, אביטל בן עזרא, אחוה כהנא, אורי סוכרי, הראל שניאק

בקורס נלמד את הבסיס של עיצוב כלים דיגיטליים תוך כדי התנסות בתפקידי המעצב. בשלבים השונים של תהליכים ושיטות עבודה מקובלות. תוך כדי עבודה על שני תרגילים מרכזיים נתנסה ונרכוש מיומנויות במחקר, אפיון ותכנון, דרך העיצוב החזותי ועד להדמיה של ממשקים אינטראקטיביים שמטרתם מתן מענה לצרכי משתמשים. ות. בקורס נשים דגש ונדון בעיצוב ממוקד משתמש, עיצוב למסך והמאפיינים של חומריות דיגיטלית, דפוסים מוכרים ומרכיבי ממשק, והדרישות המיוחדות שכל אלו מציבים לעיצוב החזותי.

עיצוב גרפי 02

סמסטר א', 2 נ"ז

הלל אבט, נעמי גיגר, סטס טוצ'ינסקי, עדלי סטוק, שי ענבר, רוני קנטור

בקורס זה נלמד לגבש מהלך גרפי אינטגרטיבי ורחב המבטא עמדה. נלמד לבנות ולשכלל כלים להעברת מסר, תוך שימוש בטקטיקות דיסיפלינריות שונות באופן מושכל, חווייתי, מושך, קריא וקוהרנטי. במהלך הקורס נפתח ונעצב מערכת גרפית וסמל, נעסוק ביצירת דימוי אפקטיבי ועשיר, בעיצוב לייאאוט לפורמט גדול, ובאסטרטגיות שונות לערוך נרטיב ולספר אותו באופן חזותי.

עיצוב וטיפוגרפיה 03

סמסטר ב', 4 נ"ז

סוניה אוליטסקי, עדנה הררי-ליבראטי, איל זקין, עדי טקו, מיכל סהר, פרופ' ענת קציר

בקורס זה נחבר בין ארסנל כלי העיצוב והטיפוגרפיה שנלמדו עד כה במסגרות מקבילות לכדי יצירת מערכת מורכבת אחת. הדגש הוא על אינטגרציה בין-תחומית אשר מייצרת מהלך עיצובי קוהרנטי בעל מספר יישומים, ואשר מאפיינת את השדה המקצועי. במהלך הקורס נעסוק הן בבניית שפה גרפית מובילה מבוססת אימג'מייקינג/טיפוגרפיה, והן בעיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן — במיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות, בעיצוב כאמצעי להובלה והתמצאות, בעיצוב ככלי פרשני, בתכנון גריד ולייאאוט, בהכרות ועבודה עם פורמטים מודפסים ודיגיטליים.

צילום וידאו למעצב.ת

סמסטר א', 2 נ"ז

ארי עמית, תמיר צדוק

הקורס יעסוק ביצירת משמעות, שפה והעברת מסר על ידי שימוש בתמונה נעה (Moving image). כדי להגיע מרעיון ועד לרצף תמונות על ציר הזמן, נתחיל משלב התכנון הכולל תסריט, references, סטורי בורד, תכנון יום הצילום והצילומים עצמם, נעבור דרך עריכת האוף-ליין, וניגע באפשרויות השונות הקיימות ב-post production. הדגש בקורס איננו טכני. נעסוק אמנם בטכנולוגיה של הצילום והתאורה, אולם מירב תשומת הלב תופנה למקום בו אננו, כיצרי ויוצרות דימויים, מחוייבים. ות להעברת מסר וחוויה באמצעות השפה והסגנון החזותי של הפריים.

רישום מתקדם

סמסטר א', 2 נ"ז

אריאל אסאו, מיכל ביבר, רוני טהרלב, אלכס טוביט, מארק ינאי

קורס העוסק בנושאים מתקדמים של רישום, ומשלב ידע המאפשר לחבר בין רישום מהתבוננות לרישום מדמיון ואיור. הנושאים הנלמדים: פרספקטיבה קווית ואווירית, רישום נוף, פרופורציות קלאסיות של פנים וגוף, אנטומיה בסיסית, חיבור של דמות לחלל, רישום תנועה, ועוד.

שפת האיור

סמסטר א', 2 נ"ז + סמסטר ב', 2 נ"ז

איתן אלוא, דן אלון, שמרית אלקנתי, זאב אנגלמאיר, ענת ורשבסקי, נעם נדב, הילה נועם, גלעד סליקטר, דוד פולונסקי, עינת צרפתי

קורס שבמרכזו היכרות בסיסית עם דיסציפלינת האיור. מטרת הקורס להקנות לסטודנטים. ות כלי עבודה מעשיים ותאורטיים לפיתוח שפה חזותית וקונספטואלית. הסטודנטים. ות יתודעו לשיטות עבודה ומחשבה אופייניות לדיסציפלינה, באמצעות למידה מעשית והתמודדות עם סוגיות ומשימות מייצגות. הסטודנטים. ות יפתחו מיומנויות ציור והמחשה כהמשך לקורסי מבוא לאיור בשנה א', בדגש נוסף על המצאה, בצד התבוננות.

הקורס יעסוק בקונספט חזותי: סגנון, טכניקה, קומפוזיציה ועוד, כאמצעי להעברת מסר. הסטודנטים.ות יתנסו בפיתוח של שפה חזותית (סגנון) הכפופה לשיטה והמשגה, תוך הבנה של השפעת הטכניקה הציורית, הקומפוזיציה, הצבע וכל מימד חזותי אחר, על המשמעות של עבודתם. הסטודנטים.ות ילמדו לישם את השפה החזותית ליצירת עולם ויזואלי שלם ומורכב. בחלקו השני של הקורס יעסקו הסטודנטים.ות בפרשנויות איוריות לטקסטים מגוונים, המתבססות על האסטרטגיות שנלמדו בסמסטר הראשון.

במקביל יעשו הסטודנטים.ות היכרות עם הנעשה בזירת האיור בעבר ובהווה, ילמדו מושגים מתחום האיור וישכללו את יכולת הדין הביקורתי. על מנת לרכוש הבנה וניסיון במרכיבי האיור, וכדי לפתח שפה עצמאית במגוון רחב ופתוח של פורמטים, חומרים, טכניקות וצבעוניות, ימנעו הסטודנטים.ות מאיור באמצעות מחשב בסמסטר הראשון. בתחילת הסמסטר השני יעברו הסטודנטים.ות סדנה מרוכזת באיור על מחשב, לאחריה יוכלו להשתמש במחשב ככלי איורי.

המחשה וירטואלית

סמסטר ב', 2 נ"ז

ליאור בן חורין, ערן היללי, אלי מגזינר, גבריאל עייש

הקורס יפגיש את הסטודנטים.ות לראשונה עם עיצוב והמחשה של אובייקטים וסביבות תלת־ממדיות במרחב הווירטואלי. הקורס יחל בעבודה עם אובייקטים תלת־ממדיים גיאומטריים יסודיים, דרך יצירה ומניפולציה ממוקדת על האובייקט הבודד, יעבור דרך יצירת סדרת אובייקטים, החולקים מאפיינים משותפים אך הם בעלי אופי שונה, ויגיע עד ליצירת סביבה וירטואלית, על כל היבטיה — מנקודת המבט, המבנה והאווירה ועד לצילום הווירטואלי. בקורס יושם דגש על דרכי למידה והתפתחות אישית, עצמאית, בכל הנוגע ליצירה בסביבה זו. הסטודנטים.ות ירכשו כלי חדש ועצמתי ליצירת דימוי, לעיצוב, לאיור וליצירה בתחום המשחקים, ועם גישה רחבה יותר לצורה, חומר, תאורה ומרחב.

מבוא למיתוג

סמסטר ב', 2 נ"ז

רותם ביקסנשפנר, דר לאור, עדלי סטוק, נורית קוניאק, רועי רוב

בקורס זה נערך היכרות ראשונה עם תחום המיתוג, בדגש על עיצוב בתלת־ממד. נלמד מושגי יסוד בתחום מיתוג המוצר, ונדון באספקטים קשורים כמו בידול, שיווק, סדרתיות, קהל יעד וכד'. הקורס בנוי ממספר תרגילים היוצרים מעבר הדרגתי: החל ממחקר, דרך בניית קונספט ועד לעיצוב אריזה גרפית ותלת־ממדית למוצר מדף קיים, תוך מציאת פתרונות חדשים ושימוש רענן בצורה ובחומר.

מבוא למשחקים

סמסטר ב', 2 נ"ז

איתן מג'אר, גדעון רימר, עידן רוזה

קורס שבו נלמד את עקרונות היסוד של תכנון משחקיות ויצירת החוויה המשחקית, תוך כדי רכישת כלי חשיבה אנליטית וביקורתית על מנגנונים משחקיים. הסטודנטים.ות בקורס ילמדו ויתנסו בפיתוח מספר משחקים אנלוגיים מוחשיים (משחקי לוח, קלפים וכד') במהלך שמתחיל בהמצאה ורעיונות, ממשיך לעיצוב וייצור, שכלול ודיוק, ומסתיים באבטיפוס שחיק (playable). בסיום הקורס יוכלו הסטודנטים.ות ליישם את עקרונות היסוד בפיתוח משחקים בכל מדיום, תוכן ופורמט, בהם משחקים דיגיטליים, משחקים בעלי אג'נדה (משחקים חינוכיים וכד'), משחקים במרחב הפיזי ועוד.

קורסי שנה ג' מסלול איור

איור – סגנון ושפה חזותית

סמסטר א', 3 נ"ז

עמית טריינין

מטרת הקורס היא הקניית תשתית יסוד למאיירים ולמאיירות בגיבוש ופיתוח שפה חזותית, הבנה מעמיקה יותר של מלאכת האיור ויצירת סיפור חזותי. סגנון (עיצוב השפה החזותית) הוא הדי.אן.איי של האיור. בין אם זה איור לכרזת תיאטרון, לספר ילדים, לפתיח לתוכנית טלוויזיה, לנובלה גרפית, או לאתר אינטרנטי, הסגנון הוא האמצעי הראשון בארגז הכלים של המאייר. ת. לביטוי, תיאור, המחשה, סיפור ויצירת היגד.

איור ככלי פרשני

סמסטר ב', 3 נ"ז

אורית ברגמן

הקורס יעסוק במערכות הקשרים המגוונים בין איור לטקסט ויתמקד ביכולתה של האמירה החזותית, לשרת רעיון, לנקוט עמדה ולנהל דיאלוג פורה עם הטקסט. לרשותה של המאיירה עומדות אסטרטגיות וכלים מגוונים: המטפורה, האלגוריה, המבנה, שימוש בז'אנרים, מחוות, ציטוטים, לצד העמדה, הנימה, המשלב והטון. כיצד באות אסטרטגיות אלו לידי ביטוי במעשה האיור? מהם היחסים האפשריים בין טקסט נתון לאיור המלווה אותו? איך קוראים טקסט נתון וכיצד בוחרים מה לאייר מתוכו? כיצד אפשר להשתמש בטקסט כמקפצה ליצירת סיפור איורי? במהלך הקורס יינתנו כלים לקרוא, לנתח ולאייר טקסטים שונים, ויבחנו אופנים שונים של פרשנות לטקסט, המושפעים מההבדלים בין סוגי הטקסט, קהל היעד והפורמט הנתון.

קורסי שנה ג' מסלול משחקים

אינטראקציה סיפורית

סמסטר א', 3 נ"ז

דני ביקון ורותו מודן

משחק הוא סינרגיה בין מנגנון ואינטראקציה, סיפור, איור ועיצוב. בקורס נתנסה ביצירת חוויות דיגיטליות אינטראקטיביות, בדגש על רעיון ומבנה סיפורי (Storytelling), ופיתוח שפה חזותית למרחב פעולה דינמי. נבחן מתי אינטראקציה היא משמעותית ומה היחס שלה לסיפור ולעיצוב החזותי, מהו ממשק ואילו דרישות עיצוביות ותקשורתיות הוא מציב. את העבודה נבצע באמצעות הכלי Unity, הכלי הפופולרי בעולם ליצירת מדיה אינטראקטיביות ומשחקים. במהלך הקורס נלמד להכיר את יוניטי ככלי עבודה למעצבים. ות, ונעשה הכרות ראשונית עם חשיבה תכנותית על ידי עבודה עם מרכיבים מוכנים מראש. אין צורך בידע מוקדם.

מעבדת משחקיות

סמסטר ב', 3 נ"ז

דניאל אליאס, דורון מרקוביץ

קורס בו יעבדו הסטודנטים. ות בצוותים משותפים עם מפתחים. ות מקורס מקביל מהחטיבה למשחקים בביה"ס להנדסה ומדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקבוצות יתנסו לראשונה בתהליכי עבודה בצוות, ידרשו לשיתוף

פעולה וילמדו את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים. ות למעצבים. ות בדרך ליצירה משותפת בדומה לעבודה בצוותים בתעשייה. במהלך הקורס הסטודנטים. ות יעבדו יחד על סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והיכרות עם נושאים של רעיונות, המצאה ותכנון משחקים. העבודה תתרחש בקבוצות משתנות ובסבבים קצרים בדרך לבניית פרוטוטיפים רעיוניים שחיקים (playable), תוך כדי ניתוח והתבוננות על ההיבטים השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות ומעורבות, מנגנונים משחקיים והתייחסות לסוגות משחק.

קורסי בחירה וסטודיו מרכזי

על הסטודנטים. ות בשנה ג' לבחור 4 קורסי בחירה 21- קורסי סטודיו מרכזי.
על הסטודנטים. ות במסלול איור או משחקים לבחור 2 קורסי בחירה ו-2 קורסי סטודיו מרכזי.
ניתן לקחת קורס בחירה אחד ממחלקה אחרת במהלך כל הלימודים. במידה ובחרת לקחת קורס בחירה ממחלקה אחרת, יש להשלים את ה-1 הנ"ל החסר, באמצעות סדנה או כל מסגרת אחרת.

קורסי סטודיו מרכזי שנה ג' סמסטר א'

איור ועיצוב

סמסטר א', 6 נ"ז

אורית ברגמן

יוצרת המסוגלת להציע פתרונות המשלבים איור ועיצוב יכולה להציע פתרון שלם וקהרנטי לכל אתגר עיצובי בו יתקל. הקורס יתמקד ביצירת שפה אישית שלמה ומגוונת המורכבת מאלמנטים מאויירים ומעוצבים בהיררכיות משתנות. הסטודנטים. ות ילמדו לזהות את החוזקות שלהם באיור ו/או בעיצוב, ולהשליך אותן על תחומים בהן יש להם פחות שליטה, ביטחון או ניסיון. אימג'מייקינג, סגנון, אנימציה, טכניקה איורית וההשלכה שלה על משמעות, לטרינג, טיפוגרפיה, היררכיות, אינפורמציה וכו' יהיו אבני הבניין אתן נשחק כדי ליצור משמעות ושפה.
הקורס בוחן את שיטות העבודה של הסטודנטים. ות ותבניות החשיבה בהן הם. ן עובדים. ות, ומציע בעזרת סדנאות מעשיות בכיתה דרכים להעשיר ולגוון אותן. בסדנאות נפרק את תהליכי העבודה על פרויקט, נשאל שאלות ונבחן דרכים ליצירת סקיצות מגוונות, לצביעה ויצירת משמעות בעזרת צבע, לקריאות ובהירות בעזרת היררכיה, נבחן מה הגודל בו נוח לסטודנטים. ות לעבוד ועוד. הסדנאות בכיתה ייתמכו בתהליך העבודה של הסטודנטים. ות על פרויקטי הבית ויעשירו אותם.
הקורס בנוי מתרגילים בסדר מורכבות עולה, מאיור ועיצוב של אות או מילה ועד לסדרת פוסטרים. השיעור יתקיים במתכונת סדנא הכוללת עבודה בכיתה והרצאות. בנוסף לסדנאות הבוחנות שיטות עבודה יכיל הקורס סדנאות ללימוד מיומנויות כגון, לטרינג, שימוש בצבע וטכניקות איור.

ארט למשחקים

סמסטר א', 6 נ"ז

אריק לרנר

הקורס מתמקד ומתעמק בתהליך עיצוב ובניית עולם למשחק מחשב; יצירת אלמנטים חזותיים המצטיינים בתקשורת מהירה ויעילה של נרטיב, הפעלת הצופים. ות רגשית ושימושיות גבוהה — שילוב ייחודי של דרישות שמאפיין עיצוב למדיה סיפורית + אינטראקטיבית. במהלך הקורס נבנה הצעת עולם משכנעת וסוחפת, אשר מכילה, אך איננה מוגבלת, לדמויות, סביבות וחפצים, אלמנטים של UI, מסכי פתיחה וכותרות.
הסטודנטים. ות יתנסו בתהליך לינארי ומובנה של עיצוב והצגה יעילה של עולם משחק, יכירו בקשיים הייחודיים לעיצוב עולמות של משחקים (טכניים וגם נרטיביים), יחקרו ז'אנרים שונים על חוקיהם וכיצד אלו באים לידי ביטוי במשחקים,

ויתנסו בשילוב רעיונות חזותיים חדשניים עם טכניקות עיצוב מתקדמות בכדי להגיע לעיצובים פורצי דרך, הבונים על העיצובים החשובים של העבר והווה.

זהות ומיתוג

סמסטר א', 6 נ"ז

איל זקין

סטודיו לעיצוב מערכות גרפיות מולטי־דיסציפלינריות מורכבות בשירות הציבור הרחב — עיצוב חשוב. בסטודיו נתנסה בעומק הפעולה של פיתוח ויצירת זהות חזותית לגוף/מוסד/חברה בקנה מידה גדול, כמו מוסד לאומי, שירות מסחרי מרכזי, ערוץ טלוויזיה וכד'. נלמד לתרגם אסטרטגיה וחזון לשפה חזותית חזקה ומבדלת, כזו המייצגת נאמנה את הערכים עליה היא נשענת. בתחילה ננסח את הקודים החזותיים העקרוניים דרך בניית ארגז כלים גרפי: קוד טיפוגרפי, חומרי, צבעוני, איקונוגרפי, אנימטיבי וכד'. בעזרת ארגז הכלים, נמשיך לפתח מרכיבים תדמיתיים, אותם נרחיב לפלטפורמות רלוונטיות של תקשורת חזותית, הן בדפוס והן במסך. בסטודיו ינתן דגש על עיצוב מקורי — כאן — ועכשיו, וזאת לצד החשיבות בלמידת ההיסטוריה של התחום ובניית מערכת גרפית בעלת פוטנציאל על־זמני.

טיפוגרפיה מורכבת

סמסטר א', 6 נ"ז

דנה גז

הסטודיו מציע לימוד עומק של פרקטיקות "עיצוב לקריאה", הובלה במרחב תוכן מרובד ומרובה היררכיות, וצלילה אל תוך מיקרו־טיפוגרפיה. נכנס לעולם עשיר של טקסטים, נרטיבים ואינפורמציות מורכבות, ונעבד אותם לכדי פורמטים מודפסים. נלמד על יחידות המשמעות השונות המרכיבות טקסט, על מערכות גריד, על פורמטים מגוונים וטכנולוגיות הדפסה. נרחיב על יחסי האיזון הדרושים בעיצוב טיפוגרפי: קנה־מידה ופרופורציות, קריאות, התמצאות, ויחסים בין מיקרו למקרו. נערוך היכרות עם קונבנציות של מבנים טיפוגרפיים, נתנסה במיומנויות (ובעבודה עם InDesign), ותוך כדי נאתגר ונשאל שאלות ביקורתיות ויצירתיות עם תשומת לב למעמד הטקסטים והקריאה כיום. הסטודיו מיועד למעצבים ולמעצבות עם רצון להרחיב את ארגז הכלים ולהתמקצע במלאכת העיצוב הטיפוגרפי, לדון בחשיבות התרבותית והסובייקטיבית של ייצור קריאה מורכבת ונכונה, ולראות את היופי והפוטנציאל שברביי פרטים ותוכן.

מבוא לעיצוב בתנועה, היכרות

סמסטר א', 6 נ"ז

מעין צוריאל

עולם המדיה המשודרת (טלוויזיה, וידאו ברשת וחללי תצוגה) מציב למעצבת הגרפית אתגרים חדשים ודרכים אפקטיביות במיוחד להעברת מסר. הקורס מציע היכרות עם האפשרויות והסגנונות הרבים בעולם התנועה, הרחבת מאגר הכלים הטכניים הדרושים ליצירה עדכנית וחדשנית והזדמנות למציאת קול ייחודי. סטודיו מאתגר במיוחד למעצבים ותומאייירים. ות שמוכנים. ות לכבוש את ציר הזמן. השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר־אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

עיצוב אתר תוכן מורכב

סמסטר א', 6 נ"ז

מעין לויצקי

בתהליכי עיצוב ל-Web טמון פוטנציאל לייצור חוויות ייחודיות ואחרות של צריכת תוכן, קריאה ושיטוט. עם זאת, במקרים רבים הם מושפעים מתבניות וקונבנציות שאינן מותאמות למורכבות של תוכן ספציפי. בסטודיו זה נעסוק בעיצוב אתרים עשירים ומורכבים — גרפית ותוכנית — תוך אתגור של מוסכמות עיצוביות הקיימות היום. נלמד לפתח אסטרטגיה וגישה מוצרית, לדייק קונספט, לאפיין ולייצר מערכות גרפיות מורכבות ומקוריות עבור גופי תוכן ותרבות עתירי מידע. דרך ניסויים בפורמטים שונים, נתייחס אל אתר אינטרנט כאל קנבס דיגיטלי גדול שמאפשר לשאול דרכו שאלות עיצוביות הקשורות בשימושיות ובתועלת, בניווט והתמצאות, בהיררכיה, בתנועה, וביצירת חוויה ויזואלית אפקטיבית, זכירה ושלמה. נעסוק בסוגיות של תקשורת וקריאות אל מול תעוזה ומתיחת גבולות, ונשכלל יכולות גרפיות מתקדמות תוך התייחסות לעריכת תוכן ולארכיטקטורת מידע.

קורסי סטודיו מרכזי שנה ג' סמסטר ב'

'אקספליינר' — אינפורמציה בתנועה

סמסטר ב', 6 נ"ז

יהונתן קינן

"אקספליינר" הוא כינוי לסוגה פופולרית של סרטוני רשת, שכפי שמעיד השם הלועזי — נועדו להסביר. להסביר מה? להסביר כל נושא, רעיון או מושג בכל תחום, להסביר את החדשות ואת אירועי השעה, להסביר תופעות חברתיות מורכבות וגם להסביר את הדברים הקטנים והחוויות היומיומיות של כלנו. סרטוני רשת, ו"אקספליינרים" במיוחד, מהווים כר פורה ליצירתיות עיצובית, ויזואליה מקורית, ושילוב פרקטיקות נרטיביות ויצירתיות מגוונות כדי ליצור סרטונים קצרים, ברורים וזכירים. מטרת הקורס לחשוף את הסטודנטים. ות לעקרונות ולמאפייני תחום הווידיאו ברשת, על ידי יצירה מעשית של "אקספליינר". הקורס בנוי ממספר משימות קצרות, שנבנות לקראת תרגיל מסכם. במהלך הקורס נראה דוגמאות, ננתח, נדון, ונפגוש אורחים. ות ומומחים. ות במגוון דיסציפלינות מתעשיית התוכן ברשת. הקורס יעבור באופן מעשי ומעמיק דרך כל אחת מתחנות תהליך היצירה של "אקספליינר" איכותי: איסוף הנתונים, פיתוח רעיוני וכתביבת התסריט, בימוי באמצעות סטוריבורד, ניסוח השפה הוויזואלית, ולבסוף אנימציה, צילום, עריכת וידאו ו-motion design. בכל אחת מהתחנות נבחן טכניקות, פרקטיקות ומתודולוגיות שונות באמצעותן ניתן ליצור תוכן; נעמיק בסטוריטלינג ובאיסוף הדרכים המגוונות לספר סיפור בווידיאו, נלמד לשלב אינפוגרפיקה בתנועה ובווידיאו, ונדגים את תפקידו המרכזי של המעצב. בתהליך העבודה על סרטונים מסוגה זאת. השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר-אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

זה סטארטאפ! — עיצוב מוצר דיגיטלי

סמסטר ב', 6 נ"ז

בן לב

המהפכה הטכנולוגית של זמננו יצרה תחום חדש ומרתק עבורנו המעצבים והמעצבות. חברות סטארטאפ טכנולוגיות הביאו ביקוש לדור חדש של מעצבים. ות עם סט מיומנויות רחב מאי פעם. מעצבי. ות מוצר דיגיטלי (UX/UI) בחברות סטארטאפ פועלים. ות בתחום החופף בין הבנת האדם, צרכי השוק והטכנולוגיות העדכניות ביותר. למעצבי. ות המוצר תפקיד מוביל בתהליכי קבלת ההחלטות בדרך ליצירת מוצרים משמעותיים ובעלי ערך עבור המשתמשים. ות. מעצבי. ות המוצר לוקחים. ות חלק משמעותי בשיח עם אנשי ונשות המחקר, ניהול המוצר, הפיתוח, היזמות העסקית וכמובן המשתמשים. ות עצמם. ן. במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות כאלה הנדרשות בעולם המהיר של עיצוב המוצר. נלמד לעומק כיצד לעצב חוויות משתמש. ת דיגיטליות שימושיות ומוצלחות באמצעות מחקר מונחה נתונים,

עמוד **16** מתוך **34**

מחקר משתמשים. ות והמון חשיבה יצירתית. נתנסה במתודולוגיות עיצוב הקיימות כיום בתעשייה, נפתח שפה עיצובית למוצר דיגיטלי ונעשה כל זאת תוך כדי מבט בלתי פוסק (וביקורתי כשצריך) אל עולם הסטארטאפים וההייטק המקיף אותנו. במהלך הקורס נארח מעצבים ומעצבות בולטים בתעשייה ונבקר בחברות סטארטאפ מובילות.

זהות מקום

סמסטר ב', 6 נ"ז

קובי לוי

הסטודיו עוסק בפיתוח מעטפת חזותית ל'מקום' — מרחב מוגדר עם קונטקסט היסטורי, תוכן אדריכלי, ופרקטיקות קהילתיות. מיתוג מקום דורש קשב מלא להווייה המקומית הקיימת, שכן בה טמון הפוטנציאל לזהות המתחדשת. זהות חזותית יכולה לבטא משמעות קונקרטי, אך גם משמעויות אבסטרקטיות שמצליחות לעורר הזדהות ושייכות. בסטודיו יוצעו כמה מקומות לבחירה בקני-מידה שונים: עיר, רחוב, מתחם. אלו מקומות בעלי יחס שונה בין המקום הפיזי לבין קהילת המשתמשים והמשתמשות שלו, ולכן דורשים טיפול שונה. כל סטודנט וסטודנטית יפתחו זהות קבועה למקום, וכן שפה גרפית לאירוע חד-פעמי באותו המקום. הדיון והפרקטיקה ינועו על הספקטרום בין פיתוח צורה, טיפוגרפיה, אימג'מייקינג ומיתוג. הפרויקטים ידרשו למגוון פלטפורמות ומדיות: פרינט, עיצוב אינטראקטיב, עיצוב בחלל פיזי, דימוי נע וכו'.

משחקי אינדי

סמסטר ב', 6 נ"ז

דני ביקון

משחק הוא יצירה אינטראקטיבית המורכבת מכל תחומי התקשורת החזותית השונים — פיתוח קונספט ונרטיב, עיצוב, טיפוגרפיה, איור, ממשק, אנימציה וחוויית משתמש, וכן שימוש בשפת תכנות. לאורך הקורס כל תלמידה תימצא, תיעצב ותיבנה משחק מינימליסטי מקורי ועובד ("על אמת"). נעשה זאת תוך הכרות עם הפוטנציאל של קוד ככלי יצירה למעצבים. ות עם דגש על עיצוב אינטראקטיבי ומשחקיות. בקורס נבחן דוגמאות כמו משחקים קיימים, אמנות גנרטיבית וממשק המשתמש ונעבוד עם דוגמאות מוכנות מראש בכדי ללמוד עקרונות וטכניקות. הקורס מיועד ליוצרים ויוצרות סקרנים, ות, המעוניינים. ות לערוך היכרות עם כתיבת קוד, עם אפשרויות היצירה בחלל הווירטואלי ובהרחבת ארסנל כלי היצירה שברשותם. נ. מדובר בתכנות בסיסי מאוד ויצירתי ואין צורך ברקע מוקדם בתכנות.

ספר non-fiction מאויר לילדים: ספר לא-סיפורי

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' רותו מודן

רובנו זוכרים. ות מילדותנו ספרים מאוירים נפלאים שמהם למדנו על מערכת השמש, דינוזאורים, גוף האדם ועוד. ספרות העיון המאוירת [non fiction] היא סוגה פופולארית בעולם, אך בישראל היא עדיין לא מרכזית — ולכן מתאימה לחידושים ונסיונות מרתקים. בסטודיו זה תיבחר כל סטודנט וסטודנטית תחום ידע לפי נטיות ליבנה, ויצרו ספר שמנגיש את הנושא לקהל צעיר. האפשרויות אינסופיות, מנושאים מרכזיים ועד לתחומים אזוטריים: חיות נכחדות, תורת היחסות, מוזיקת ג'אז, קונדיטוריה, סריגת גרביים מסורתית בנורבגיה ובקצרה — כל דבר שמעניין אותך לספר ולחקור ושמעניין אותך גם לצייר. כל סטודנטית תיאיר ספר שלם בנושא שבחרה. תוך כדי למידה מובנית של התהליך: חיפוש ואיסוף מידע, גיבוש קונספט בהתאם לקהל יעד, כתיבה, סטוריטלינג חזוי, סיגנון וטכניקה, איור והפקה של מוצר מוגמר. להנחייה יצטרף מרצה שיהיה אחראי על ההיבטים העיצוביים והטיפוגרפיים.

עיצוב ביקורתי

סמסטר ב', 6 נ"ז

גיא שגיא

'עיצוב ביקורתי' (או עיצוב כביקורת) יוצר 'בדיות עיצוביות' — נרטיבים המאתגרים שימושיות, התנהגות וערכים. בדיות אלו משחררות את האובייקט העיצובי מאילווצים של פונקציונליות ושל יעילות, ונותנות לו ממד ביקורתי, חברתי ופוליטי; הן מזמינות אסטרטגיות של התנגדות ושל אחרות. 'עיצוב ביקורתי' הוא צורת מחשבה שבאה לידי ביטוי ביצירה, במקום במילים, ואשר באמצעותה אנו מתווכים רעיונות. זו פעולה שמסיטה הצידה תפיסות על נראות, על הצלחה של מוצר, על ידידותיות למשתמש. או על זהות תאגידית — תפיסות המצויות ביסודה של התקשורת החזותית — והיא מאפשרת למעצבים ולמעצבות לפתח אובייקטים שמזמינים שימושים לא מוכרים, התנהגויות ודרכי קריאה חדשות.

בסטודיו נלמד לפתח רעיון ומהלך ביקורתי. נכיר מעצבים. ות ועבודות בולטות המגדירות את התחום של Critical Design. העבודה בסטודיו תתמקד בפיתוח פרויקט עיצוב נרחב, יצירה עיצובית אשר תפרוץ ותחדש דרכי ביטוי ופעולה. הפרויקטים יתייחסו לאחד או יותר מהפורמטים המוכרים של תקשורת חזותית, או לפורמטים מדיסציפלינות אחרות באמצעות ארגז הכלים של העיצוב הגרפי. הסטודיו יאתגר הנחות יסוד שגורות בנוגע לעיצוב ולתפקידו בעולם צרכני, ובמסגרתו תוכלו להציע אפשרויות חדשות לגייס את הידע והפעולה העיצובית שלכם. להנעת מהלכים ביקורתיים בחברה ובתרבות. חומר למחשבה.

עיצוב ופיתוח Web

סמסטר ב', 6 נ"ז

מאיר סדן

התפקיד המרכזי של האינטרנט בחיינו הפך את הדפדפן למתווך המידע האולטימטיבי. עיתונים, מגזינים, ערוצי טלוויזיה וגופי תקשורת שונים משתמשים בטכנולוגיות Web סטנדרטיות — HTML ו-CSS — כדי להנגיש לקהל הרחב מידע מכל סוג. בשונה מעבודה במדיה מודפסת בפורמט קבוע, עיצוב אינפורמציה ל-Web מבוסס על עקרונות דינמיים המאפשרים לתוכן לחיות על מגוון רחב של מכשירים, פורמטים ורזולוציות. קורס זה מתמקד בהבנת העקרונות המרכזיים בעיצוב תוכן לאתרי Web ובהכרת הטכנולוגיות והשפות המרכיבות אותה, לצד עבודה עם כלי פיתוח אמיתיים (כלים לעריכת קוד וכלי עריכה ויזואליים — webflow). באמצעות תרגילים קצרים נתנסה בפיתוח אתרי אינטרנט אמיתיים בקוד, ובתרגיל המרכזי נפתח מערכת עיצובית עבור אתר תוכן מרובה עמודים. נעסוק ביצירת קוד ובמתן פתרונות טיפוגרפיים לתוכן ב-Web — החל ממיקרו-טיפוגרפיה, דרך גריד ועימוד פורמט רספונסיבי, ועד אינטראקציות עם טקסטים ואלמנטים בתנועה. השיעורים יכללו הרצאות, עבודה בכיתה, ביקורת שוטפת ותרגול החומר הנלמד. הקורס אינו דורש ידע מקדים בכתיבת קוד, ולצד העבודה בכיתה ינתנו מקורות להמשך מחקר ולימוד עצמי.

קורס חובה שנה ד' עיצוב

עיצוב מערכתי

סמסטר א', 3 נ"ז

אמיתי גלעד, נעמה טוביאס, קובי לוי, רוני לוית

קורס המוקדש לעיצוב מערכת מורכבת, המכילה תכנים בנפחים משתנים, ואשר עוסקת בהנגשת מבנים סיפוריים שונים זה מזה. נתנסה בעבודה על ציר הנע בין "מבט-על" ל"קלוז-אפ" — בין אינדקס לפריט בודד — תוך כדי בחינה

מתמדת של היחסים בין פורמט וקונטקסט. נקודת המוצא של העבודה הינה מתוך מאגר ארכיוני, בהשראתו נאסוף מידע קיים או דמיוני. לאורך הקורס, באמצעות פרשנות אישית, ועם זאת תוך בניית לוגיקה ברורה, על עיצוב התצוגה של האינפורמציה, כלומר, על בניית מערכת שתי וערב שתאפשר שליפה של ידע בחתכים שונים, ובמקביל מסע של שיטוט בין פריטים לאורך ציר לינארי.

קורס חובה שנה ד' איור

איור – המאייר כיוצר

סמסטר א', 3, נ"ז

עינת צרפתי

הקורס יעסוק בשכלול והעמקת היכולת לספר סיפור מורכב באמצעות דימויים חזותיים. נעסוק בפיתוח שפה חזותית אישית ושימוש באיור ככלי ליצירת תוכן עצמאי, אישי וייחמי. הקורס ישמש סביבה לפיתוח, חיבור ומימוש של המיומנויות הטכניות, הפרשניות והרעיוניות שנרכשו על ידי הסטודנטים. ות במהלך שלוש שנות לימוד, הכרה של פורמטים בהם מתקיים איור, ועבודה לתוכם. במהלך הקורס נארח מאיירים. ות יוצרים. ות תוכן מקורי, נכיר אפשרויות מגוונות לביטוי בתחום האיור, ודרכים שונות לפיתוח יצירה עצמאית בעולם שבחוץ.

קורס חובה שנה ד' משחקים

משחק דיגטלי

סמסטר א', 3, נ"ז

ערן היללי, גדעון רימר

בקורס נבנה סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והיכרות עם נושאים של המצאה, תכנון וארט למשחקים. העבודה תתרחש בקבוצות ובסבבים קצרים יחסית בדרך לבניית פרוטוטיפים עובדים של רעיונות ותוך כדי ניתוח והתבוננות על היבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות, סיפור אינטראקטיבי ומעורבות, מנגנונים משחקיים וז'אנרים. הקורס ייתן דגש מיוחד על עבודה בצוות ויעבוד בצמוד לקורס הבחירה ג'אם פיתוח משחקים. קבוצות העבודה יהיו מורכבות ממעצבים. ות ומפתחים. ות משני הקורסים, משבקורס הזה נתמקד בצד העיצובי של המשחקים. בין השאר, זאת הזדמנות מיוחדת לחוות את שיתוף הפעולה וללמוד את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים. ות למעצבים. ות בדרך ליצירה המשותפת כמו שזה קורה ב"עולם האמיתי".

על הסטודנטים. ות בשנה ד' לבחור 2 קורסי בחירה וקורס סטודיו מרכזי אחד. ניתן לקחת קורס בחירה אחד ממחלקה אחרת במהלך כל הלימודים. במידה ובחרת לקחת קורס בחירה ממחלקה אחרת, יש להשלים את ה 1 נ"ז החסר, באמצעות סדנה או כל מסגרת אחרת.

קורסי סטודיו שנה ד' סמסטר א'

טוטאל דיזיין

סמסטר א', 6, נ"ז

מיכל סהר

הקורס יתמקד בפיתוח וביצירת פרויקט רחב היקף: מערכת חזותית מורכבת עבור תוכן נתון. מעצבת טוטאלית לאו דווקא נדרשת לרשימת פורמטים נתונה. האתגר העומד בפניו הוא קודם כל לפגוש את התוכן, הערכים והצרכים של כל פרויקט באופן מעמיק, כך שהוא או היא יהיו אלה שיכתיבו את דרכי היישום, כלומר, את המדיומים והפורמטים האידיאליים על מנת לתקשר היטב את התוכן.

הפוקוס בקורס יהיה על שימוש בטיפוגרפיה ואיקונוגרפיה ככלים מובילי זהות. במהלכו נפתח עולם חזותי עשיר, אקספרימנטלי וורסטילי, אותו נתרגם למגוון יישומים קונקרטיים. פיתוח מרכיבי שפה מגוונים ומובהקים יאפשרו לנו לבנות ולפרק את הזהות כל פעם באופן אחר, מבלי לאבד אותה, ויותר מכך, לאפשר לה להפתיע שוב ושוב במקום לשכפל את עצמה.

טייטל סיקוונס ועיצוב תוכן קולנועי

סמסטר א', 6 נ"ז

אדם פיינברג

הסטודיו עוסק במקומו של המעצב. במדיום הקולנועי וסדרות הטלוויזיה. עבודתו דורשת מיומנות ושליטה בכלים רבים: עיצוב גרפי, צילום, איור, טיפוגרפיה, מושן דיזיין וארט-דיירקשן, והיא באה לידי ביטוי במגוון מוצרים כגון: פתיח לסרט או סדרה, מרכיבים מסוימים במהלך היצירה ומוצרים חוץ-מסכיים כגון אתר ברשת, פוסטר, טריילר ועוד.

הפתיח של סדרה או סרט, הינו גוף עבודה עצמאי המעביר אווירה, רעיון, וסגנון המוביל את הצופה בצורה מדויקת ומעניינת ברגעים מכוננים של היצירה כולה. במהלך הסמסטר נלמד כיצד ליצור טייטל סיקוונס דרך שלבי היצירה — קונספט, עיצוב מסכים, עריכה, טיפוגרפיה ותנועה על ציר זמן בשילוב סאונד.

השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר-אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

מעבדה

סמסטר א', 6 נ"ז

יעל בורשטיין

הסטודיו מבקש לפרק מחיצות בין תחומי ידע ויצירה, לעשות רמיקס לתחומי אמנות חזותית ולבדוק את אופן היצירה שלנו כמעצבים וכמעצבות. הקורס עוזר לפתח תהליך אלטרנטיבי, אישי, חקרני ומעמיק בכדי להצליח להכניס לתוצרי העבודה שלנו חומרים חדשים, ולהגיע לשפות גרפיות מקוריות ושונות.

במהלך הקורס נפגוש יוצרים, אמניות, מעצבים וחוקרות ממגוון דיסציפלינות שיפתחו בפנינו צוהר לטכניקות, מתודולוגיות ותחומי עניין שונים. התרגילים בקורס יתייחסו ישירות למפגשים עם היוצרות והיוצרים ויעסקו בסאונד, וידאו, הדפס משי ותחריט, ובניית ספר אישי המבוסס על דימויים.

משחקים רציניים

סמסטר א', 6 נ"ז

גדעון רימר

מה הדרך האופטימלית לנהל דיקטטורה? איך מרגיש מהגר בארץ זרה שלא דובר את שפת המקום? האם אפשר להתאהב בדמות וירטואלית? למשחקים יש את הכוח לשאול את השאלות הללו, בכך שהם שמים את השחקן. ית במרכז החוויה האינטראקטיבית והנרטיבית.

בקורס נבחן את הנחות היסוד שלנו בנוגע למשחקים כמדיום ולתפקידם בעולם המודרני: מכניקה כאמצעי להעברת מסר, משחקים כאמנות, תפקיד השחקן. ית ביצירת הסיפור, ועוד. ננתח, נתעמק וניצור — כדי להבין כיצד ניתן לנצל

כלים אינטראקטיביים ליצירת חוויה משמעותית ולבניית נרטיב. נכיר משחקים ייחודיים, חסרי ז'אנר, אשר מותחים את גבולות ההגדרה של מה הוא משחק ומה זה כיף, משחקים שגורמים לנו לשאול שאלות, להרהר, להתעצבן, ולבכות. הקורס יכלול הרצאות על נושאים תיאורטיים וטכניים יחד עם משחק משותף ועבודה בכיתה. הסטודנטים. ות יצרו משחקים קטנים אך שלמים, משלב הרעיון והתכנון ועד למוצר גמור. תוצרי הקורס יהיו בחלקם דיגיטליים ובחלקם אנלוגיים. לא נדרש ידע קודם בתכנות או בעבודה עם מנוע משחק.

ספרות חזותית

סמסטר א', 6 נ"ז

עמית טריינין

הסטודיו "ספרות חזותית" עוסק בחיבור בין תוכן, שפה חזותית מאוירת ופורמט. בסטודיו נכיר, נחקור, נאתגר ונאייר פורמטים מדופדפים אשר ישמשו כאכסניה לטקסט ויזואלי מסוגים שונים. במסגרת הסטודיו נכיר לעומק מנגנוני פעולה פיזיים ורעיוניים של ספר וסיפור. נפתח ונשכלל שפות חזותיות ונקשור אותן לתוכן עד לכינונה של יצירה שלמה. נכיר את איברי הספר ואת ההיסטוריה שלו. נחקור אופנים לתרגום מבנים ספרותיים לטקסט חזותי. נפתח אסטרטגיות לכתיבה חזותית, נפגיש דימויים ומילים, ונבחן את אופני הבניית משמעות באמצעות איור. הסטודיו מתאים למי שרוצים. ות להעמיק את היכרותם. עם איור במרחב מדופדף. הסטודיו משמש כמעבדת חקירה במתודת ה-Design by doing, באופן שיכול לשמש כהכנה לעבודה על פרויקט גדול. בחציו הראשון של הסמסטר נפעל בסדרה של תרגילים קצרים ופרועים אשר יתכנסו לכדי פרויקט אישי של כל אחד. ת מהלומדים. ות מאמצע הסמסטר ועד סופו. לאורך כל הסטודיו נפגוש יוצרים. ות רלוונטים. ות, נשמע הרצאות ונצא לסיורים.

עיצוב אינטראקטיבי

סמסטר א', 6 נ"ז

אורן משה

קורס סטודיו בעל אופי מעבדתי-מחקרי העוסק בעיצוב ממשק אינטראקטיבי וביצירת חוויות משתמש מתקדמות. בקורס נלמד את מתודות העבודה המקצועיות המאפיינות את העיצוב הרב-תחומי למדיום האינטראקטיבי, בדגש על עיצוב ה-UX. נכיר לעומק את תהליכי התכנון והפיתוח של רעיונות למוצרים דיגיטליים חווייתיים ופונקציונאליים. כמו כן נעסוק במקומו של המעצב. ת כסוכן. ת שינוי, המייצר. ת חוויות אינטראקטיביות המשפיעות על התנהגות משתמשים. ות ומניעות לפעולה חדשה. נעלה שאלות על חוויית שימוש ועל הצד האתי והערכי של מוצרים ונצטייד בכלי ניתוח וביקורת לעיצוב אינטראקטיבי. הקורס אינו דורש ידע טכני כלשהו.

עיצוב ספרים

סמסטר א', 6 נ"ז

נעם שכטר

מהו ספר? — אובייקט תלת־ממדי, המכיל טקסטים ודימויים, ערוכים בצורה ליניארית, מותאמים לקריאה אישית, ומופעלים באמצעות דפדוף. מהו עיצוב ספרים? — העברת חומרים מרשות היחיד לרשות הרבים, באמצעות עיצוב חווית קריאה בפלטפורמה מודפסת בייצור תעשייתי. הסטודיו יוביל התמחות והתנסות ב"מלאכת הספר" — המהלך הרחב של עריכה גרפית, עיצוב טיפוגרפי וקביעת הערכים של הפורמט. תוך ניהול דיאלוג מתמשך בין קונבנציות היסטוריות ושיטות ייצור, לבין שיטות עבודה דיגיטליות ותפישות עיצוב עכשוויות. שליטה מלאה במערכת החלטות כל כך רחבה — זה התענוג!

מהלך העבודה העיקרי של הסטודיו הוא יצירת ספר מתוך מאגר נתון של טקסטים ודימויים, ממש כמו שעובדים. ות בעולם האמיתי, בשיתוף פעולה עם היוצרים. ות וההוצאה לאור. בבסיס הדין ניצבת הקריאות על שני מובניה: בהירות (Legibility) והבנה (Readability). זה נשמע טיפוגרפיה, אבל ממש לא רק — אנחנו בוחנים קריאות גם לדימויים, לשיטוט ולהתמצאות בתוך הספר. ובכל זאת, טיפוגרפיה וגריד הם כלי עבודה מובילים (הרבה אינדיזיין) — ונעשה גם סדנאות ללימוד שיטות העבודה המסורתיות וסיוורים להכרות עם טכנולוגיות הייצור התעשייתי: שיטות קיפול וכריכה, סוגי נייר וקרטון ושיטות הדפסה אופסט ודיגיטלית.

קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א'

איור בעולם האמיתי

סמסטר א', 3 נ"ז

ענת ורשבסקי

בעולם גדוש ומוצף דימויים וגירוויים, שלעיתים נדמה שכבר הומצא בו הכל ואין עוד מה לחדש, אנו המעצבים. ות והמאיירים. ות ניצבים. ות בפני אתגר לא פשוט: ליצור דימויים חדשים, מקוריים, זכירים ובולטים שישארו בלב ובזכרון האנשים.

עוד לא נמצאה נוסחת קסם על פיה ניתן ליצור יצירה שכזו באופן שיטתי, אבל בלב התהליך נמצאת הסקרנות והתשוקה ללכת בשבילים לא מוכרים ולאתגר את הקיים. הקורס פונה למאיירים. ות ומעצבים. ות שמחפשים. ות לשכלל את יכולות ההמצאה שלהם. ליצירת שפה איורית מקורית בפרויקטים משתנים, תוך התייחסות לצרכים אמיתיים בעולם. במהלך הקורס נלמד לפענח את הצרכים שהדימוי המאיר בא לספק, החל בעבודה על קמפיין מיתוגי, ועד יצירת פרוייקט איור שחורג מגבולות הדור-ממד. הסטודנטים. ות יתנסו בעבודה מול בריף עם דרישות ומגבלות קונסטואליות ועיצוביות, תוך חשיבה על תכנון, לוי"ז והפקה.

אנימציה למעצבים. ות

סמסטר א', 3 נ"ז

אסף כהן

בקורס נלמד יסודות אנימציה ועיצוב בתנועה. נעודד ונפתח תהליכי חשיבה, נעסוק בהבנת העקרון של רצף הדימוי הנע, בניתוח ופענוח תנועה והשלכתה על אובייקט עיצובי, ובתזמור מרכיבי העיצוב על ידי תנועה, זמן וקצב. את כל זאת נעשה בפלטפורמות דיגיטליות על שלל כלי התנועה שזמינים בהן. הקורס יחל בהקניית יסודות, כלים וטכניקות בסיסיות באנימציה, וימשיך לתרגילים מורכבים בהעברת מסר בתנועה. במהלך הקורס נכיר את ההיסטוריה של העיצוב הגרפי בתנועה מראשית המאה העשרים ועד היום. מומלץ לסיים את קורס הרשת "אפטר-אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

ג'אם עיצוב מוצר

סמסטר א', 3 נ"ז

חובב אופנהיים

כולנו פוגשים. ות מוצרים דיגיטליים יום-יום: אנחנו עובדים. ות איתם, מביעים. ות את עצמנו בעזרתם, מתקשרים. ות דרכם עם אחרים ואחרות ומוצאים. ות בהם מידע. הסטודנטים. ות בקורס יעבדו מול לקוחות "מהעולם האמיתי" — יחקרו את קהל המשתמשים. ות שלהם. ות ויזהו צרכים ובעיות אליהם יציעו פתרונות מוצריים. לאורך הסמסטר יתנסו הסטודנטים. ות בתהליך הקמת מוצר: החל

באפיון ותכנון בעזרת תרשימי זרימה, דרך יצירת שפה עיצובית והטמעתה בקומפוננטות וממשקים, ועד לבניית מוצרים דיגיטליים עובדים. בקורס יעבדו הסטודנטים. ות בצוותים משותפים עם מפתחים. ות מקורס בחירה מקביל של ביה"ס למדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקבוצות יתנסו לראשונה בתהליכי עבודה בצוות, ידרשו לשיתוף פעולה וילמדו את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים. ות למעצבים. ות בדרך ליצירה משותפת — בדומה לעבודה בצוותים בתעשייה.

ג'אם עיצוב משחקים

סמסטר א', 3 נ"ז

עידן רוזה

קורס מעשי בו יעבדו הסטודנטים. ות בצוותים משותפים עם מפתחים. ות מקורס בחירה מקביל של ביה"ס למדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקבוצות יתנסו לראשונה בתהליכי עבודה בצוות, ידרשו לשיתוף פעולה וילמדו את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים. ות למעצבים. ות בדרך ליצירה משותפת בדומה לעבודה בצוותים בתעשייה. במהלך הקורס הסטודנטים. ות יעבדו יחד על סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והיכרות עם נושאים של רעיונות, המצאה ותכנון משחקים. העבודה תתרחש בקבוצות משתנות ובסבבים קצרים בדרך לבניית פרוטוטיפים רעיוניים שחיקים (playable), תוך כדי ניתוח והתבוננות על ההיבטים השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות ומעורבות, מנגנונים משחקיים והתייחסות לסוגות משחק. הקורס פתוח לבחירה גם עבור סטודנטים. ות של המחלקה לאמנויות המסך.

דימוי וטכנולוגיה

סמסטר א', 3 נ"ז

נעמי גיגר ויסמין רובנוביץ'

לדימויים יש תפקיד מרכזי באופן שבו אנו מתקשרים. ות, לומדים. ות ותופסים. ות את העולם סביבנו. לדימוי יש כוח לעצב דעות, לעורר רגשות ולהשפיע עמוקות על היחיד ועל החברה, מה שהופך אותו לכלי יסודי בעיצוב החוויה האנושית. אנחנו יוצרים. ות דימויים על מנת לספר סיפורים, לבנות זהויות, להבהיר מושגים, לתעד, לשמר, ועוד. מלאכת יצירת הדימוי הייתה שזורה מאז ומתמיד בהתפתחות ובהשתנות של הטכנולוגיה, אבל בנקודת המפנה הטכנולוגי העכשווי נוצר חיבור ייחודי ורב עוצמה — הבינה המלאכותית יכולה לייצר עבורנו מדיה חזותית באיכות גבוהה ובאופן שמשפיע עמוקות על תהליכי המחשבה והעשייה היצירתית שלנו. בקורס נחקור יחד כיצד ההתפתחויות הטכנולוגיות העכשוויות משפיעות על יצירת דימויים ועל האופנים בהם אנחנו קוראים. ות אותם. נלמד כיצד עולם האלגוריתמים הלומדים יכול לשרת אותנו בפיתוח של דימוי. נחקור את נקודות המפגש ביננו ובין המכונה, ונבחן את המקום בו אנו "מכתיבים. ות" את הפעולות לעומת המקום בו הפעולות "מוכתבות" לנו. נלמד כיצד מחשבים קוראים טקסט, כיצד הם רואים תמונה, וכיצד צורה, צבע או רגש מיוצגים בעזרת מספרים בלבד. ננסה לאתגר את המכונה ולעבוד איתה באופן יצירתי שאינו דיפולטיבי, נשחק ונשלב כלים מגוונים על מנת לייצר דימויים מורכבים, אפקטיביים ומרהיבים.

זה פרודקט

סמסטר א', 3 נ"ז

תאיר ברקאי

מעצבי ומעצבות מוצר דיגיטלי (UX/UI) בחברות סטארט אפ פועלים ופועלות בתחום החופף בין הבנת האדם, צרכים עסקיים והטכנולוגיות העדכניות ביותר. למעצבי ומעצבות המוצר תפקיד מוביל בתהליכי קבלת ההחלטות בדרך ליצירת מוצרים בעלי ערך עבור המשתמשים.

הם בעלי תפקיד משמעותי בשיח ובחיבור בין אנשי ונשות המחקר, ניהול המוצר, הפיתוח, היזמות העסקית וכמובן המשתמשים והמשתמשות עצמם.
במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות אלו הנדרשות בעולם המהיר של עיצוב המוצר.
נלמד לעומק כיצד לעצב חוויות משתמש דיגיטליות שימושיות ומוצלחות באמצעות מחקר מונחה נתונים, מחקר משתמשים והמון חשיבה יצירתית. נתנסה במתודולוגיות עיצוב הקיימות כיום בתעשייה, נפתח שפה עיצובית למוצר דיגיטלי ונעשה כל זאת תוך כדי מבט בלתי פוסק (וביקורתי כשצריך) אל העולם המקיף אותו.

חייבים לעשות מזה קומיקס!

סמסטר א', 3 נ"ז

פרופ' רותו מודן

הקורס מלווה תהליך של כתיבה/ציור קומיקס החל מחיפוש רעיון ועד להפקה של חוברת עצמאית. תהליך העבודה יעבור דרך כתיבת תסריט לקומיקס, עריכה שלו, תכנון סטוריבורד ובחירה ושכלול של שפה ויזואלית אישית. נלמד להמציא, לכתוב, לצייר ולחבר רצף ציורים (Sequential Art) ליצירה שלמה אחת, לא בהכרח נרטיבית, על ידי שימוש בכלים המיוחדים למדיום.
הקורס ילווה בהרצאות ודוגמאות של זרמים ואמנים. ות מהסצנה העכשווית. אופי הקורס הוא סדנאי (workshop), רוב השיעורים מוקדשים לעבודה אישית בכיתה על הפרויקט.
הקורס מתאים לכל מי שאוהב.ת או רוצה לטפר ולצייר סיפורים — אין צורך בידע מוקדם בקומיקס, איור או כתיבה.

טיפוגרפיה ערבית / تایوگرافي عربي

סמסטר א', 3 נ"ז

נואל ערפאת

קורס זה מקנה את הכלים הנדרשים על מנת לעצב מערך טיפוגרפי נכון וראוי בשפה הערבית. תהליך הלמידה כולל תרגום של ידע טיפוגרפי קודם לסביבת השפה הערבית, על מאפייניה הייחודיים. נכיר את הבסיס הטיפוגרפי של השפה — מבנה האותיות, המערך, החוקים והכללים, נכיר גופנים וסגנונות, ונלמד כיצד לעשות בעזרתם עיצוב טיפוגרפי המעביר מסר נכון בהקשרים תוכניים שונים. נדלג בין סקירות היסטוריות, בין דיון במעבר אל הדיגיטלי של גופנים מבוססי כתב יד ובאופן השימוש בהם, ובין השראות טיפוגרפיות עכשוויות מהעולם הערבי, ממדינות כמו פלסטין, מצרים, לבנון, איראן, ירדן, סוריה, עיראק ועוד.
הקורס מורכב מהרצאות העשרה, למידה מבוססות מחקר, תרגילים בהיקף משתנה ותרגיל מסכם. תחילה נבנה יחידות טיפוגרפיות המורכבות ממילים, ולאחר מכן נעבור לעימוד טקסטים. נתמקד בבחינת קריאות, היררכיה ומערכות יחסים טיפוגרפיות. נלמד איך בתור מעצבות ומעצבים יש לנו את הכוח להשתמש בכל הערכים האלו ככלי ליצירת תקשורת עם קוראים וקוראות דוברי השפה.

כרזות זזות ועוד

סמסטר א', 3 נ"ז

אמיתי גלעד

כמעט כל מותג, אירוע, פסטיבל או כנס עושים היום שימוש בפורמטים דיגיטליים שונים אשר מבקשים עיצוב בתנועה. סטוריז באינסטגרם, טיזרים, מסכי לויז ומעברונים במהלך האירוע עצמו. בריאת מערכת פורמטים בתנועה מחייבת את המעצבת. להתמודדות חדשה עם ציר זמן מעגלי, עם יצירת דימויים מתפתחים ועם טיפוגרפיה וגריד גמישים ונושמים, שמתקיימים זה לצד זה בפורמטים משלימים.

בקורס נצא לדרך מפורמט הכרזה המסורתית, שהוא מעין מיקרו־קוסמוס של תקשורת חזותית. כפורמט נפוץ ופופולרי להעברת מסר, עיצוב כרזה מחייב התמודדות עם טקסט, דימוי והיחסים ביניהם, פיתוח קונספט גרפי ויכולות ביטוי חזותי. בהמשך נוסף למשוואה עשייה על ציר הזמן, באמצעות אנימציה ווידאו, וניצור מערכת זהות גרפית מרובת פורמטים, מבוססת תנועה, אשר שואפת להפגיע ולהתפתח מפורמט לפורמט. הלמידה בקורס היא בגישה מעשית, עמלנית, בהתקדמות והתפתחות הפרויקט דרך קראפט דיגיטלי, ניסוי, תהייה והרפתקנות צורנית מקורית. מומלץ לסיים את קורס הרשת "אפטר־אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

מבוא לעיצוב אותיות

סמסטר א', 3 נ"ז

דניאל גרומר

מלאכת עיצוב האותיות איננה מסתכמת ביצירה של אותיות חדשות לגמרי. אחת מתתי־הדיסציפלינות בעיצוב אותיות היא עיסוק ב-Revival — שחזור, שימור ופיתוח מודלים היסטוריים והבאתם למצב של פונט בו ניתן להשתמש. בקורס זה נתמקד באותיות היסטוריות שעוצבו באבן, בנייר, במתכת או בעץ, וניצור אותן מחדש באמצעים הטכנולוגיים של ימינו. פערי הטכנולוגיה ידרשו נקיטת עמדה עיצובית, תוך הבנה מעמיקה של ההבדלים והדקויות, והכרה בחשיבות של כל החלטה שמתקבלת. נלמד לעומק כלים ומושגים בעיצוב אותיות — על Optical Sizes, על הטכנולוגיות והמגבלות השונות עמן עבדו מעצבי אותיות בעבר, נדבר על ההבדל בין font ו-typeface, נבדוק מהם ההבדלים בין פרנקריהל בגודל 7 משנות ה-20 לעומת פרנקריהל בגודל 36 משנות ה-70, נשאל מדוע ישנן ליגטורות, מתי צריך kerning ומתי לא, ונגיע גם עד הטכנולוגיה של ימינו — Variable Fonts.

מיני גיימז

סמסטר א', 3 נ"ז

דניאל אליאס

בקורס נלמד כיצד לשלב ארט ועיצוב אינטראקטיבי לכדי חוויה משחקית דיגיטלית שלמה. נעסוק בקשר בין הכלים הגרפיים למשחקיות ונבחן כיצד אנחנו, כמאיירותים ומעצבותים, יכולים. ות לנצל כלים אלו ליצירת חוויה טיפורית ופואטית. נכיר את מנוע המשחקים יוניטי ובעזרתו מבחר מוכן מראש של מכניקות משחק נתנסה בתהליך יצירת משחק דיגיטלי. נחקור פיתוח שפה איורית ועיצובית בסביבה משחקית עובדת, ונבחן כיצד להעצים את החוויה המשחקית באמצעות הכלים האיוריים והעיצוביים של כל סטודנטית. הקורס מיועד לסטודנטים. ות ללא ניסיון ביוניטי או ידע בקוד, המעוניינים. ות להרחיב את ארסנל הכלים שברשותן. ם וליצור במרחב הדיגיטלי משחקים וחוויות אינטראקטיביות.

מיתוג מתקדם

סמסטר א', 3 נ"ז

דר לאור

גיבוש זהות חזותית למותג בשדה המסחר־תרבותי כולל פיתוח קונספטואלי וניסוח של עקרונות המותג, כמו גם עיצוב של תוצריו השונים. בקורס זה נאמץ נקודת מבט הוליסטית ורחבה על תפיסת מותג — החל בניסוח המהלך השיווקי וכלה בהגדרת הפורמטים ובחירת פלטפורמות מדיה רלוונטיות. נגדיר את דמות המעצב והמעצבת כמובילי הקריאייטיב ומנסחי חזון המותג, וזאת באמצעות בנייה של שפת מותג דינמית, מגובשת, מנומקת ועשירה. נמשיך ונפתח יישומים ברוח השפה העיצובית, כאלה המאפשרים ביטויים מגוונים וגמישים, ואשר מצליחים לחיות בפלטפורמות ובפורמטים משתנים.

תהליך העבודה יכלול: מחקר וניתוח, חשיבה אסטרטגית, גיבוש קונספט ותרגומו לשפה גרפית, הגדרת סט ערכים ועולמות תוכן רלוונטיים, והרחבת השפה החזותית למהלך קוהרנטי ואפקטיבי.

סדנת הדפס

סמסטר א', 3 נ"ז

רן סגל

בקורס סמסטריאלי זה נערוך הכרות עם טכניקות הדפס שונות: תחריט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטיפי. נתנסה בהדפסה על חומרים מגוונים ונלמד את עקרונות ההדפסה. כל סטודנטית תיצור מספר מהדורות מוגבלות בטכניקה שתבחר. הקורס כרוך בתשלום דמי חומרים, העלות תפורסם בתחילת השנה.

פוסטרים

סמסטר א', 3 נ"ז

עידן ועקיני

הקורס יוקדש לפורמט האייקוני ביותר בתקשורת החזותית — הפוסטר. הקורס מזמין להמיר רעיונות לדימויים חד-פעמיים, לבחון אפשרויות והקשרים עתידיים עבור כרזת הנייר המסורתית, ולעבוד בקנה מידה משתנה. נפרק ונרכיב מחדש את הפוסטר לכדי יצירת הכלאות מורכבות של דימוי וטיפוגרפיה בעלי אימפקט ויזואלי משמעותי. נעסוק במתחים סביב פוליטיקה, היסטוריה ותרבות פופולרית — ונעבור מסע דרך ההיסטוריה של הפורמט ועד עיצוב בן זמננו. מטרת הקורס היא לשכלל תפיסות עבודה חדשות ופיתוח יכולת עיצוב עכשווי בפורמטים דו-ממדיים.

פסטיש

סמסטר א', 3 נ"ז

דוד פולונסקי

פסטיש הוא חיקוי של סגנון אמנותי קיים. להבדיל מפרודיה שמגחיכה את המקור, הפסטיש מאמץ מאפיינים אסתטיים של הסגנון המקורי מתוך הערכה והתעמקות. בקורס נתח מאפיינים חזותיים של סגנונות שונים מתולדות האמנות והאיור ונלמד ליצור דימויים שמשמשים בשפות החזותיות השונות בהקשר עכשווי, במטרה להגדיל את ארגז הכלים המשמש אותנו ליצירת עולמות חזותיים עשירים. נבחן ונתנסה בגישות שונות לחלל הציורי, פלטות צבעוניות וסגנון צורה.

עיצוב בסביבה דיגיטלית

סמסטר א', 3 נ"ז

נעמה טוביאס

קורס העוסק בעיצוב גרפי למרחב הדיגיטלי עבור גוף עירוני / מסחרי / תרבותי / חברתי. במהלך הסמסטר נפתח סדרה של תוצרים גרפיים ואינטראקטיביים, בעלי גנטיקה משותפת, המתכנסים יחד לקפסולה אחת. נחקור מרחבים שונים ברשת ונכיר לעומק את הפלטפורמות והיישומים הקיימים סביבנו היום. בעזרת כלים של עיצוב (טיפוגרפיה, אימג'מייקינג, איור, מושן, וכו') נפתח פרויקט בעל זהות חזותית מובהקת ומותאמת למערך פלטפורמות שונות במסך. הקורס יעניק כלים לעיצוב גרפי דיגיטלי — רלוונטי, עדכני והכרחי — בפורמטים שונים: גדולים ובינוניים (דסקטופ ורספונסיבי עם תכנים בקנה מידה משתנה) אל מול זעירים (סושיאל מדיה, מובייל).

עיצוב ל-Web מדיום ללא פורמט

סמסטר א', 3 נ"ז

אחיה כהנא

הדפדפן הוא כיום השער המרכזי לכל התוכן שאנו צורכים במדיה דיגיטלית — במחשב שלנו, בנייד ואפילו בשעון. עיצוב לדפדפן הוא אתגר רב תחומי שמשלב שליטה בעיצוב, טיפוגרפיה, איור, אימג'מייקינג, וידאו וסאונד. הוא נשען על שפת עימוד ועיצוב פשוטים (HTML ו-CSS) שהופכים יותר ויותר לכלי ביטוי של מעצבים. ות פורציות דרך. הקורס עוסק בתפקיד המעצב. כמי ששולטת בכלי העימוד והעיצוב הבסיסיים ברשת. מה שעד לפני מספר שנים היה בידיהם של מתכנתים. ות, היום, יותר מתמיד, עובר לידיים של מעצבים. ות, ומצביע על קפיצה ושכלול באופן שבו טיפוגרפיה, אנימציה והתנהגויות ממשק משמשים לביטוי יצירתי של מסר וחוויה. בקורס זה נלמד ונתנסה בכל האספקטים של העיצוב למדיום זה, מבחירת גריד ועד חווית המשתמש. בין הנושאים שילמדו בקורס: HTML / CSS / Javascript, טיפוגרפיה באינטרנט, אנימציה והתנהגויות ממשק, עיצוב רספונסיבי, מגמות בעיצוב בדפדפן במחשב ובמכשירים ניידים ועוד. הקורס אינו קורס טכני ואינו דורש ידע מקדים. הוא פונה לכל המעצבים. ות המאיירים. ות אשר רוצים. ות להשפיע במרחב האינטרטי של האינטרנט.

עיצוב תערוכה (סטוריטלינג במרחב)

סמסטר א', 3 נ"ז

סוניה אוליטסקי

קורס הבוחן את המושגים הבסיסיים והמיומנויות המעשיות של פעולת העיצוב כמהלך אוצרותי. במסגרת הקורס נתנסה בגיבוש נרטיב אוצרותי/עיצובי דרך פעולות של בחירה, סינון, ארגון ועריכה, ובמקביל נלמד לפתח, לעצב, לנהל ולהפיק מערכת גרפית התומכת בתוכן, בזמן ובחלל נתון. במהלך הסמסטר נעמיק בעקרונות העיצוב הגרפי ונלמד כיצד ניתן לבטא וליישם אותם באתגרים ובהזדמנויות הייחודיות של שדה עיצוב תערוכות. נלמד לתכנן מערך גרפי-טיפוגרפי המדלג בין דו ותלת-ממד, מערך אשר מדריך את המבקרים. ות במסע ויזואלי במרחב, ואשר מצליח לספור סיפור מורכב, מגובש ומרגש. תוצרי הקורס יבואו לידי ביטוי בפתיחה של תערוכה בסוף הסמסטר. הקורס מתקיים כחלק מתוכנית אמ"ה (אקדמיה משלבת התנסות) כחלק מתוכנית ההתנסויות של בצלאל

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

אלט קונטרול

סמסטר ב', 3 נ"ז

חובב אופנהיים

הקורס יעסוק בחוויות דיגיטליות שיוצאות מגבולות המסך אל העולם הפיזי — מיצבים וחפצים אינטראקטיביים, משחקי מחשב עם ממשקים פיזיים מקוריים ועוד. בקורס נלמד להפעיל כלים ידידותיים וזמינים שבעזרתם ניתן להרחיב את היצירה האינטראקטיבית ולחבר אותה לאובייקטים ולחלל, כגון כפתורים וחיישנים שמספרים לנו מה קרה בעולם, מנועים, נורות ורכיבים אחרים שמשפיעים עליו בחזרה, ומחשבים זעירים שמחברים אותם יחד (ואל מחשבים אחרים) לכדי חוויה משמעותית. בתרגילי הקורס נבחן כיצד שאלות של עיצוב אינטראקציה מתקיימות בעולם שמחוץ למסך, ומהן האפשרויות שנפתחות בפנינו כיוצרי. ות תוכן דיגיטלי כאשר אנו משוחררים. ות מהתלות באביזרי הממשק המצויים והגנריים — המסך, העכבר, המקלדת ושלטי המשחקים. הקורס מתאים לסטודנטים. ות מכל הרקעים והתחומים — לא נדרש ידע טכנולוגי מוקדם.

אנימציה למשחקים

סמסטר ב', 3 נ"ז

אריק לרנר

בקורס נלמד כיצד מתמודדים עם אנימציה בגישה המותאמת לציר זמן לא לינארי ולמשחקים. נלמד את העקרונות האנימטיביים המעניקים אופי ועומק לאלמנטים מונפשים, נעצב, נסגנן ונאפיין אירועים, דמויות ורקעים על ידי תנועה, ניצור אפקטים מיוחדים באנימציה קלאסית ודיגיטלית, נלמד ונפתח מיומנויות בטכניקות שונות באנימציה, וניצור מערכת מודולרית שמחברת בין יחידות תנועה מעגליות שונות (Loops & Cycles) בהפעלת המשתמש. — והכל בהתאם למאפיינים הדרמטיים של סיפור המסגרת.

אנימציה מתקדמת למאירים.ות

סמסטר ב', 3 נ"ז

חן וינר

הקורס מתעמק בתהליכי עיצוב והפקה של פרשנות איורית לטקסט קיים, דרך מדיום האנימציה המורכב והנפלא. יצירה באנימציה פותחת בפני מאירים.ות את ציר הזמן כאספקט נרטיבי ורגשי עוצמתי. בקורס הזה נשים דגש, בין היתר, על תהליכי ההפקה המוקדמים: בניית שפה איורית/תנועתית, סטייל פריימז, עבודה עם פסקול, סטוריבורד ואנימטיק, נדון בתרגום סגנונות איור לאנימציה, ובסופו של דבר ניישם את העקרונות הנלמדים לכדי קטע אנימציה קצר.

ארט דיירקשן בפרסום

סמסטר ב', 3 נ"ז

הלל אבט

קורס לפיתוח חשיבה ועשייה קריאטיבית בעולם הפרסום. במהלך הקורס נכיר את עולם השיווק ונתנסה בתהליכי חשיבה רעיונאית, ובפיתוח קונספטים מקוריים, מתקשרים, ונוגעים בצרכנים ובצרכניות. הסטודנטים.ות ייחשפו למושגים מעולם הפרסום, כגון אסטרטגיה, בריף, מדיה, קהל מטרה ועוד. נלמד על הממשקים השונים שיש למעצב.ות בעולם הפרסום, ונתרגל כלים המאפיינים ענף זה. הקורס מאפשר התנסות במיומנויות מקצועיות של ארט דיירקשן במשרד פרסום, כמו מיקוד המסר הפרסומי, צילום אופטימלי להעברת המסר, לייאאוט נכון, שימוש במדיה ועוד.

דאטה והעיר הגדולה

סמסטר ב', 3 נ"ז

פרופ' ענת קציר

מה הופך את העיר למה שהיא? מה הוא אותו DNA של העיר שהופך את ירושלים לשונה מתל אביב, ניו יורק או אוסלו? האם אלו הבניינים, החללים שביניהם? מכסי הביוב ושפות המדרכה? קודי הלבוש? הריחות? הצלילים? או אולי דווקא הזכרונות, החלומות והשאיפות של תושביה?

בקורס זה נצא למסע היכרות עם העיר הגדולה; מרחב המציע חוויה עשירה, סוחפת ומרתקת, מתוך ניסיון ליצור קריאה אלטרנטיבית חדשה של העיר, נקודת מבט שלא הבחנו בה קודם. הייצוגים המוכרים של העיר (מיפויים אורבניים שונים) מציגים לרוב תשתיות, מבנים, מרחקים ונקודות ציון מרכזיות. האם נתונים אלה מייצגים בצורה מספקת את העיר? האם הם ממחישים את החוויה הרב-חושית שאנו עוברים בשיטוט בעיר הגדולה? המסע יתחיל בבחירת המוטיב בעיר המעניין אתכם. במיוחד ובאיסוף דאטה מהמרחב האורבני. נבחן מתודולוגיות שונות לאיסוף הנתונים מהמרחב: קריאה, שוטטות כפרקטיקה להבנת המרחב, ראיונות עם תושבים, איסוף זכרונות, דמיון, תצפית, סטטיסטיקה, צילום כמתודולוגיה למיפוי ועוד. כל אחד ואחת מכם יבחר לא רק את הנושא בו ירצה לעסוק אלא גם את המתודולוגיה בה ירצה לאסוף את הנתונים.

יוצרים ויוצרות רבים עסקו ועוסקים בדיוק בזה, בניסיון לתפוס ולהבין את התופעה הנקראת העיר המודרנית: Exactitudes.com אשר מקטלג טיפוסים אורבניים באמצעות קודי הלבוש שלהם; Humans of New York שוודאי

רבים מכּוּם מכירים; [A Subjective Atlas of Palestine](#) אשר מציג את חיי היום יום ברמאללה; או [Alter Bahnhof](#) [Video Walk](#) של ג'נט קרדיף וג'ורג' בורס מילר המציע קריאה חדשה של המרחב באמצעות טכנולוגיה של מציאות מרובדת; ועוד ועוד. כמו בפרויקטים אלה, אחת השאלות המרכזיות שנעסוק בהן בקורס תהיה כיצד ניתן לדחוס מרחב עשיר וחושני בעל ארבעה מימדים לפורמט דו-מימדי? כיצד להפוך דאטה (נתונים גולמיים) < לאינפורמציה < ולסטוריטלינג המוצג בפורמט עיצובי עתיר אינפורמציה, ומאפשר קריאה חווייתית של העיר מנקודת מבט כּוּם הייחודית. הפורמט (קטן, גדול או מרחבי) והפלטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) תהיה לבחירת כּוּם. במהלך הקורס תתקיים סדנת מרצה אורח מחו"ל מהסטודיו הספרדי [Domestic Data Streamers](#).

המעבדה לחקר הגיף

סמסטר ב', 3 נ"ז

אלי בב'נוב

השיעור יעסוק בפיתוח והשחזה של יכולות איור ושילובן בפורמטים אנימטיביים של סרטון קצר או GIF. בעזרת טכניקות אנימציה שונות, נעמיק את הבנתנו במרכיבי האיור ומעברו מהפורמט הסטטי לציר הזמן. נעניק לאיור חיים ותנועה, ונבחן את מימושן לצד טקסטים שונים או בליווי קטע סאונד. העבודה בשיעור תתמקד בהעמקה וגיבוש של שפה איורית אישית, בניית קונספט, סטוריטלינג, עריכה, ופיתוח כישורים טכניים בתוכנות שונות.

העגלה שלך ריקה: איור למוצר דיגיטלי

סמסטר ב', 3 נ"ז

יוליה סמולנסקי

בקורס נעסוק באיור בשירות חוויית משתמש במוצרים דיגיטליים. נכיר את האזורים וההזדמנויות לשילוב איורים בתחום, נתרגל הטמעה של שפה איורית באזורים אלה, ונבחן איך איור יכול להוות כלי לתקשורת עם המשתמש. והכוונה שלו לחוויה מוצלחת עם המוצר. נבדוק איך שפה אישית יכולה להירתם למטרה מוצרית מובהקת, להעברת מסר וסטוריטלינג של המותג. נפתח כישורים ליצירת שפה איורית דינמית עם מנעד גדול ופוטנציאל הרחבה, נלמד איך הדברים עובדים בתעשייה ובמקביל נבחן כיצד ניתן לשבור את הכללים ולצאת מטרנדים מוכרים בתחום. נלטש את היכולת לנהל שיח מוצרי הכולל מחקר, הגדרת מטרות, התאמה לקהל יעד, עבודה עם פורמטים שונים, ומדידה של הצלחה.

טכנולוגיות העתיד הקרוב וספקולציות אינטראקטיביות

סמסטר ב', 3 נ"ז

רונאל מור

קורס תיאורטי ומעשי ששם את הפריצות הטכנולוגיות של העתיד הקרוב תחת העדשה של המעצב. ת, ומציף שאלות על תפקיד המעצב. בעולם בו דאטה הוא דלק שמניע שירותים וחוויות. בקורס נעלה סוגיות אקטואליות על עיצוב וטכנולוגיה. נחשוף נקודות מבט שונות על המשמעויות החברתיות, המסחריות והאתיות של הטכנולוגיות שכבר כאן ואלה שמעבר לפינה. נאמץ עמדה ספקולטיבית בה נציף שאלות כמו "מה אם...", ונזמין תגובות בצורת אבי טיפוס וסימולציות חזותיות לחוויות ושירותים. הסטודנטים. ות מוזמנים. ות לבטא נקודת מבט אישית: ביקורתית, יזמית, משחקית או כל אמצעי או מודל של תקשורת חזותית מניעה ומעוררת. "The future is not what it used to be"

כתב יד

סמסטר ב', 3 נ"ז

מיכל בוננו

קורס המיועד לסטודנטים. ות המעוניינים. ות לבחון ולפתח כתב יד אישי ברישום, כחלק משפת האיור או העיצוב שלהם. במהלך הקורס יבחנו היחסים בין איור לרישום, תוך התמקדות ברישום ככלי לתיאור התבוננות, התרשמות וכאמצעי לביטוי אישי. במטרה להעשיר את אמצעי ההבעה ברישום, הקורס יאפשר התנסות במגוון פורמטים וטכניקות, תוך פיתוח מודעות ורגישות לקו, כתם ומרקם. כמו כן, ייבחנו אופנים שונים לפרשנות חזותית, הנובעים מהתבוננות בדימויים או בהתייחסות לטקסט. הקורס יתנהל כסדנה מעשית בכיתה ומחוץ לכיתה, במקביל לתרגילים ולעבודה בבית, ויכלול היכרות עם אמנים. ות ומאירים. ות שהרישום מהווה מרכיב מרכזי ביצירתם. בקורס יושם דגש על העצמאות וחופש הפעולה של הסטודנטים. ות — בבחירת הנושאים, האמצעים הטכניים ובפיתוח השפה החזותית. בסיום הקורס, יתבקש כל אחד ואחת לבחור מהעבודות שעשה במהלך השיעורים ולהציג תערוכה אישית קטנה, בפורמט שיבחר, במסגרת תערוכה קבוצתית של כלל הכיתה.

מוזיקה ועיצוב פסקול

סמסטר ב', 3 נ"ז

דידי ארז

הקורס מיועד להיות מעבדה בה נחקור את המפגש בין המוזיקה והסאונד לבין תחומי היצירה הוויזואלית והתקשורת החזותית במדיומים השונים — ביצירות אמנות, בוידאו, במדיום אינטראקטיבי, במשחקים, ולרוחב כל אפשרויות היצירה בתקשורת חזותית. הקורס הוא מקום מפגש יצירתי, חוקר ומשחקי, של סטודנטים. ות מכל תחומי האמנות הויזואלית, ליצירה בסאונד ולשילוב סאונד על רבדיו השונים. נכיר את דרכים מרתקות, מסורתיות ועדכניות, לשימוש בסאונד. נחפש דרכים חדשות לשלב סאונד ביצירה גם בתחומים בהם, אולי, עדיין לא נפוץ שילוב כזה. נלמד ונתנסה באופן מעשי בעריכות פסקול, נקליט ונייצר אפקטים, פולזי, דיאלוגים ומוזיקה, ונבין ואת תפקידו. ה של מעצבת הפסקול כמי שמשלבת את כל המרכיבים ליצירה אחת. נבחן את תפקידו של פסקול המוזיקלי, וכיצד המוזיקה משפיעה על היצירה שעבורה הולחנה. המוזיקה כמקור השראה, ככלי עריכה, כביטוי של רובד נוסף ועמוק ביצירה.

שפה חזותית בתנועה

סמסטר ב', 3 נ"ז

ארז גביש

קורס motion design שבו נפתח שפה חזותית מקורית בתנועה, נגדיר את מרכיביה, ונמחיש אותה בישומים אנימטיביים מגוונים - אנימציה, וידאו ו-VFX. נשתמש בשיטות עבודה דיגיטליות אינטגרטיביות שמתחקות אחר היסודות הצורניים שפיתחנו, נברר כיצד להתאים תנועה לצורה על ידי בירור מאפייני השפה והמדיום, אימוץ מאפיינים אנלוגיים ושחזורם במדיה דיגיטלית, ופיתוח טכניקות דיגיטליות מורכבות בדגש על גימור ו"הלחמה" של חומרים מגוונים. נעשה כל זאת בהתבוננות רב-שכבתית - מהפיקסל ועד חווית הצפייה, מקומפוזיציה ועד תנועה.

מחקר כפעולה עיצובית

סמסטר ב', 3 נ"ז

דנה גז

מחקר מוגדר כמהלך פעיל ושיטתי של ייצור ידע. אבל מהו ידע? אילו סוגים של דברים נחשבים לידע? כיצד ניתן לאסוף

וגם לחוות ידע באופן חזותי? וכיצד פעולה עיצובית יכולה לייצר ידע חדש המרחיב את נקודת מבטנו על העולם? פעולת המחקר עצמה מהדהדת את לב הדיסציפלינה שלנו — היא מורכבת מאפיון ובנייה של מתודולוגיה מערכתית בעלת מאפיינים אנליטיים, ועם זאת גמישים, אשר יודעת להתמודד עם תוכן משתנה; היא מזמינה שימוש בידע המוכר לנו כמעצבות ומעצבים מתהליכי חשיבה עיצובית; והכי חשוב — היא מקיימת התבוננות קרובה, יצירתית ורפלקסיבית על שדה קיים, מנתחת אותו, ונותנת לו פרשנות חדשה. בקורס זה נצא מנקודת הנחה כי מחקר אינו רק פעולה הנעשית כעבודת הכנה לפני התחלת פרויקט חזותי, אלא כי מחקר טוב ופרויקט טוב יכולים להתאחד לכדי פעולה עיצובית אחת. באמצעות התנסות בעבודת שדה מחקרית, עבודה עיצובית ולמידה תיאורטית, נקבל כלים פרקטיים לאיסוף נתונים, אתנוגרפיה ופרשנות, נלמד ונאתגר מתודולוגיות מעולמות האנתרופולוגיה החזותית, נדון בסוגיות של עמדה ואתיקה, ונתבונן בתפקיד של ייצור ידע חדש כמנוע לשינוי חברתי אשר שואל שאלות לגבי המובן מאליו. במהלך הקורס נעבוד על תוצר חזותי מבוסס מחקר אישי, בפורמט חופשי.

מיתוג מהעתידי

סמסטר ב', 3 נ"ז

נורית קוניאק

קורס התמחות בפיתוח שפת מותג. בעתיד הלא רחוק נראה כניסה של מותגים קיימים לזירת המטאברס, אם בתחום הגיימינג או בתחום החוויה הדיגיטלית. מה קורה כשמותג קיים בעל שפה מזוהה פועל בזירה חדשה של מציאות מרובדת? כיצד נראית אריזה גרפית לחוויות אלו (בהינתן שהאריזה אינה מרובדת כמו המוצר)? איך אפשר למתוח את גבולות המותג הקיים מבלי לאבד את הדי.אן.איי שמגדיר אותו, ובו זמנית לפתח עבורו תפיסה חזותית חדשה? מתוך למידה לעומק של מערכת מותג קיים, נבין כיצד ניתן להאיר אותו באור חדש, וכיצד ניתן להכיל את הערכים והאופי שלו על מדיות חדשות, תוך הבנה שמהלך מסוג זה דורש פעולה עיצובית נועזת והפעלת חושים חדשים. הפרויקטים יתמקדו בשתי אסטרטגיות של תקשורת חזותית: וידאו קד"מ וקיר מותג.

סדנת הדפס

סמסטר ב', 3 נ"ז

רן סגל

בקורס סמסטריאלי זה נערוך הכרות עם טכניקות הדפס שונות: תחרוט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטיפי. נתנסה בהדפסה על חומרים מגוונים ונלמד את עקרונות ההדפסה. כל סטודנטית תיצור מספר מהדורות מוגבלות בטכניקה שתבחר. הקורס כרוך בתשלום דמי חומרים, העלות תפורסם בתחילת השנה.

עיצוב אות כותרת

סמסטר ב', 3 נ"ז

דני מירב

בקורס זה נעצב גופן דיספליי בעברית. גופן — מערכת אותיות וסימנים — הוא מוצר המוטמע במגוון יישומים ופלטפורמות, ומייצג סוגים שונים של תוכן/מידע מילולי (טקסט, כותרת וכד'). עיצוב גופן נמשל ל"פיתוח צורה" מתקדם, אך בניגוד לצורה (שיכולה להיות אבסטרקטית), הוא מחובר היסטורית לתרבות ספציפית ולמסורות הכתיבה שלה, כך שהוא נושא באחריות לתקשורת ברורה, טבעית וקריאה בקונטקסט של מקום וזמן. תהליך העבודה בקורס כולל עבודה צורנית, משקלית, עיצובית וטכנית, תוך זיקה ולמידה של הכתב והתרבות העברית. במהלך הסמסטר נעבוד על שכלול יכולות עיבוד ושיוף צורני, הבנת מקצב טיפוגרפי, פיתוח רוחבי של מערכת אותיות וסימנים בעלות DNA אחיד, וננסה להבין יחד איך הקסם הזה, בכל זאת, קורה.

עיצוב גרפי מתקדם — חברתי

סמסטר ב', 3 נ"ז

רועי רוב

אנחנו מוצפים ומוצפות במחאות וביקורות על המערכות המנהלות את חיינו, והדימוי הדיפולטיבי שמצטייר לנו הוא של עתיד קולקטיבי דיסטופי מתמיד. כולנו מקווים. ועתיד טוב וצודק יותר, אבל כיצד נוכל לגרום לו להתגשם אם לא נרשה לעצמנו לדמיין אותו? אם לא נכוון את העולם החזותי לייצוגים של רעיונות על חברה עתידית צודקת ושוויונית? עיצוב היא דיסציפלינה המתקיימת במרחב שבין דמיון ויישום. כמעצבים. ואת אנחנו מתווכים. ואת מתרגמים. ואת עולמות תוכן, וכך אנחנו יכולים. ואת לייצר כלים ויישומים תקשורתיים שתורמים לתמורות ושינויים בעלי משמעות — מה אם עיריית ירושלים תיזום תוכנית להפוך את כל גגות העיר לגינות אורגניות שמספקות תעסוקה ומזון במחיר עלות, תוך כדי תרומה אקולוגית? מה יהיה שם המותג, האסטרטגיה התקשורתית והשפה החזותית של התוכנית הזאת? מה אם כלא נווה תרצה יעבור מהפכה מיתוגית ויוגדר כמתנ"ס עם דגש על העצמת נשים? מרכז שמציע מעון יום, קורסי תעסוקה, תמיכה נפשית, ועוד? מהם הערכים היוזואליים של מקום כזה?

בקורס זה נפתח מהלך עיצובי ומערכת גרפית רחבה ועשירה. מטרת הקורס היא פיתוח יכולות עיצוב של שפה מקורית, עכשווית ומפורטת, כמו גם רכישת כלים לביטוי השפה באופן ורסטילי לרוחב פורמטים ומדיות. במסגרת הקורס נדלג בין מבט מקרו על המערכת השלמה ובין מבט מיקרו על פרטיה, ונלמד לבחון ולמקם את מהלך הפרויקט כולו ביחס לשדה העיצוב העכשווי.

עיצוב גרפי מתקדם — סיפור מציאות

סמסטר ב', 3 נ"ז

אמיתי גלעד

בקורס זה נעצב עבודה חזותית-סיפורית עצמאית. נתחיל מניתוח גוף תוכן מורכב מבוסס מציאות, ובהמשך באמצעות ארגז הכלים העיצובי נעניק לו ייצוג מקורי, יצירתי. דרך תהליך מובנה נזהה ערכים, קונפליקטים ומוטיבים, נתרגל גיבוש עמדה רעיונית וזיהוי הזדמנויות, וננסח שפה חזותית המאתגרת את אמצעי ההבעה הצפויים והמוכרים. הפרויקטים שיפותחו בקורס הם מרובי שכבות ורכיבים. יחד נדייק עבורם לוגיקה פנימית, נבנה מערכות יחסים פעילות בין האלמנטים השונים, וננסח מהלך עיצובי אשר מציע עמדה מורכבת המכילה רבדים שונים ואף סתירות. הקורס מאפשר בחירה בעבודה במספר מדיומים שונים הנלמדים במחלקה, והוא פתוח לסטודנטיות וסטודנטים המעוניינות. לחזק פרקטיקות מועדפות עליהן.

עיצוב טיפוגרפי מתקדם

סמסטר ב', 3 נ"ז

דן עוזרי

כחלק מהתהליך האבולוציוני של מהפכת הדפוס והמהפכה הדיגיטלית, המרחב הטיפוגרפי נמצא בטרנספורמציה. מוצרי הדפוס עוברים תהליך של התייעלות ונגישות, והופעתם של הפורמטים הגדולים והמפוארים דועך בהדרגה בצל עמיתיהם הקומפקטיים. מנקודת מבט זו, נבקש לחזור אל כמה מן הפורמטים ההיסטוריים ולבחון את הפוטנציאל שלהם כמרחב טיפוגרפי עכשווי.

התרגיל המרכזי בקורס יעסוק בספקטרום רחב של טקסטים ודימויים, ובמבנים שונים של ארכיטקטורת מידע, בדגש על עריכה בווליום גבוה. נחקור כיצד בעזרת פורמט גדול (מאוד) ניתן להתנסות בסוגי קריאה ייחודיים כמו קריאה סימולטנית, להפגיש בין קולות שונים, לחבר ולעמת סוגי תכנים, לשבש מסורות קריאה קלאסיות ולגבש תפיסות אלטרנטיביות המחוברות לשדה העיצוב העכשווי.

קריאטיב קודינג

סמסטר ב', 3 נ"ז

אביטל בן עזרא

הקורס עוסק בקשר שבין תקשורת חזותית וקוד. במהלך הקורס הסטודנטים.ות ירכשו הבנה כללית של מהו קוד בהקשר של עיצוב גרפי, ויתנסו בכתיבת קוד ג'אווה סקריפט בסיסי. מטרת הקורס היא להציע זווית מחשבה וכלי עבודה נוסף לארגז הכלים של המעצב.ת, מבלי ללמד איך לכתוב קוד מורכב. נלמד כיצד לקרוא קוד, וכיצד לעשות שימוש חדש בקוד מוכן על ידי שינוי פרמטרים.

נתבונן ונתנסה במטא-עיצוב: במקום לעצב תוצר סופי אחד, המעצב.ת בונה מערכת עיצוב אינסופית ויוצק.ת אליה תוכן. נעבוד עם נתונים חיים בכדי לייצר תוצרים ויזואליים דינמיים וג'נרטיביים, ונייצר כרזות אינטראקטיביות מגיבות משתמש.ת. במהלך העבודה נדון ברעיון של "עיצוב פתוח" ובתפקידו.ה של המעצב.ת כמתכנן.ת מערכת חיה ושיתופית.

אין צורך בידע מוקדם בתכנות.

שפת הקומיקס

סמסטר ב', 3 נ"ז

פרופ' מישל קישקה

הקומיקס הינו עולם קסום אך האמנים והאמניות העוסקים.ות בו אינם קוסמים. הם.ן יוצרים.ות שמספרים.ות סיפורים חזותיים ומילוליים תוך בחינת חוקי השפה, תוך התמודדות עם שאלות של תוכן וצורה, תוך בדיקת האפשרויות של סיפור על ציר זמן, של תזמון ושל עריכה. הקומיקס שנולד בעיתונות בסוף המאה ה-19 לא הפסיק להמציא את עצמו מחדש מאז, וכך שרד את כל המדיומים החדשים שפרצו לחיינו כגון קולנוע, טלוויזיה ואינטרנט. הקורס בנוי מתרגילים קצרים שמטרתם להכיר ולתרגל את מרכיבי היסוד של השפה: עיצוב דמויות ומצבים, עריכה של פריים בודד ושל רצף פריימיים עם שימוש בבוועות דיבור, שהם הדי.אן.איי של שפת הקומיקס. בסוף הקורס תידע הסטודנט.ית להתמודד עם סטריפ, עם עמוד שלם ועם סיפור קצר על שני עמודים. הסמסטר ילווה בסדרת הרצאות עיוניות שירחיבו את בסיס הידע בתולדות הקומיקס.

קורסי בחירה בעיצוב תעשייתי הפתוחים לסטודנטים.ות מהמחלקה:

צעצועים קינדר

סמסטר ב', 2 נ"ז

ירון לובטון

שיתוף פעולה עם חברת קינדר.

רובנו גדלנו על מוצרי החברה בצורה כזו או אחרת וחווינו הרגע המסקרן של ההפתעה. זו השנה הרביעית בה אנו מקיימים שיתוף פעולה מוצלח זה במהלך הסמסטר נבקר אצל אספני קינדר בארץ וננסה להבין מה היה כל כך מוצלח או כל כך מאכזב בהפתעות השונות. נתרגל פיתוח דור-ממד של קונספטים עבור לקוחות, ונקיים שיעורי און ליין מול מטה החברה באירופה בהם תיקבל כל סטודנט.ית פידבק מידי לפרי עמלו.ה. במסגרת שיתוף הפעולה, נחשף לשיטות העבודה של החברה. נלמד ונחווה את קו המוצרים הקיים והעתיד של החברה, המטרה היא ליצור פרויקטים אשר ישתלבו בקו המוצרים העתידי של החברה כפי שכבר עשינו בעבר, זו הזדמנות להתנסות בפיתוח מוצר עבור לקוח מוביל בקנה מידה עולמי.

קורסי בחירה באומנויות המסך הפתוחים לסטודנטים.ות מהמחלקה:

וידאו בעידן הדיגיטלי - ברוכות הבאות לטכנו-אוטופיה

סמסטר א, 2 נ"ז

רות פתיר

האמנות הדיגיטלית חודרת, משקפת ומייצרת קשת רחבה של תופעות חברתיות ורלוונטיות בעידן האינטרנט, ומאפשרת לאמנים שונים פלטפורמה דינמית החורגת מהערוצים המקובלים ומגיעה אלינו ישירות ליד. הקורס יאפשר בחינה ביקורתית של גורמי היצירה באמנות ובתרבות הדיגיטלית וישאל האם המהפכה הטכנולוגית עמדה בהבטחה שלה של טרנספורמציה רוחנית. במהלכו נסתכל על העבר הבדיוני של ראשית המאה הקודמת ונראה את הקו המחבר בין "פרנקנשטיין" של מרי שלי לאווטאר של בילי אייליש. בין הנושאים השונים נלמד על אמנות בעידן שאחרי האינטרנט, אנימציה דיגיטלית וקולנוע, גוף וירטואלי (אווטאר), פיסול רשת, גלריות ותערוכות וירטואליות, אינטראקטיביות דיגיטלית, משחקי מחשב, וכו'.

אקספורט וידאו

סמסטר א, 2 נ"ז

שרון בלבן

קורס מבוא לוידיאו ארט, בו זמן, חלל מצלמה ומסך, הם "חמר" ביד היוצר/ת. שפת הוידאו שהוגדרה כ"זרם אלקטרוני" של התודעה, ניצבת בלב מנגנונים תרבותיים, פוליטיים, וכלכליים של שליטה. בתווך הזה וידאו ארט פועל, משנות ה-60 של המאה הקודמת ועד היום. מדיום שהפך מרכזי בעולם האמנות, העושה שימוש חתרני ונועז בשפה המרכזית של המאה ה-21. הקורס מציג הכרות עם וידאו ארט ככלי ביטוי רעיוני ויצירתי, בו יירכשו כלים לפיתוח חשיבה ושפה אישיים על ידי תרגול וביקורת. במהלך הסמסטר נעסוק במושגים מרכזיים, תוך פירוק ובחינה של מאפייני התחום, ממקורותיו הרעיוניים, ועד מגמות מרכזיות ויצירה בחזית העשייה העכשווית.

תבניות

סמסטר ב', 2 נ"ז

לירן קורן

הקורס הינו המשך לקורס בניית שלדים מסמסטר א'. בקורס ילמדו הסטודנטים כיצד לעצב וליצור בובות המיועדות לאנימציה Stopmo. הסטודנטים ילמדו להזריק סיליקון לתבניות לפסל ולעצב ספוגים.

וידאו. ארט. MOV - מגמות ונרטיבים עכשוויים בוידאו ארט

סמסטר ב, 2 נ"ז

שרון בלבן

הקורס מציג פיתוח תהליכי עבודה מעמיקים, תוך הכרות עם מגמות ונושאים מרכזיים העומדים בלב העשייה העכשווית בוידאו ארט. מיועד לסטודנטים/ות המעוניינים/ות לפצח את הקוד הפנימי של היצירה שלהם, בסביבת עבודה החוקרת את גבולות היצירה של המשתתפים/ות בקורס, ושל התחום המשתנה תוך כדי תנועה. בעידן בו המתח בין טכנולוגיה לתודעה האנושית מעמיק, ומיתוסים חדשים של מציאות נוצרים, נבחן תיאוריות ויצירות וידאו וקולנוע נסיוני המאירות את ההווה והעתיד הקרוב, בתנועה מתמדת בין המסך לחלל.