

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

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

אחראי סדנת מחשב: ציון ניצן 02-5893326

אי מייל: vc@bezalel.ac.il , vc2@bezalel.ac.il
טלפון: 02-5893323 02-5893359 פקס: 02-5821095

hllabt1@post.bezalel.ac.il	הלל	אבט
HaimAgami@post.bezalel.ac.il	חיים	אגמי
mosheoren@post.bezalel.ac.il	משה	אורן
abiaizns@post.bezalel.ac.il	אבי	פרופ' איזנשטיין
talieilon@post.bezalel.ac.il	טלי	אילון
zabanglm1@post.bezalel.ac.il	זאב	אנגלמאיר
arialasa@post.bezalel.ac.il	אריאל	אסאו
asrarnon@post.bezalel.ac.il	שרי	ארנון
godiasr@post.bezalel.ac.il	ג'ודית	אשר
sharonetgar@post.bezalel.ac.il	שרון	אתגר
miklbonn1@post.bezalel.ac.il	מיכל	בוננו
ialborst1@post.bezalel.ac.il	יעל	בורשטיין
	ארנסטו	ביכובסקי
dnibikon@post.bezalel.ac.il	דני	ביקון
dbrtbnn@post.bezalel.ac.il	דברת	בן-נחום
tirzabp@post.bezalel.ac.il	תרזה	בן פורת
yotam@yotam-bezalel.co.il	יותם	בצלאל
AORITBRG1@post.bezalel.ac.il	אורית	ברגמן
alonbraier@gmail.com	אלון	ברייאר
YBercovich@post.bezalel.ac.il	יוסי	ברקוביץ'
arzgbis1@post.bezalel.ac.il	ארז	גביש
danagez@post.bezalel.ac.il	דנה	גז
nomigeiger@post.bezalel.ac.il	נעמי	גייגר
miklhiim@post.bezalel.ac.il	מיכל	היימן
lahavhalevi@post.bezalel.ac.il	להב	הלוי
	ערן	הללי
ygalher@post.bezalel.ac.il	יגאל	הרמן
adnhhri1@post.bezalel.ac.il	עדנה	הררי-ליבראטי
	קרן	זלץ
HavivGuy@post.bezalel.ac.il	גיא	חביב
yhudahof@post.bezalel.ac.il	יהודה	חופשי
NaamaTobias@post.bezalel.ac.il	נעמה	טוביאס

amittrainin@post.bezalel.ac.il	אלכס	טוביס
marekyanai@post.bezalel.ac.il	עמית	טריינין
	מארק	ינאי
	אסף	כהן
KAHANAOFER@post.bezalel.ac.il	עופר	כהנא
achvak@post.bezalel.ac.il	אחזה	כהנא
LevyKoby@post.bezalel.ac.il	קובי	לוי
MaayanLevitzky@post.bezalel.ac.il	מעין	לויצקי
roniloit1@post.bezalel.ac.il	רוני	לית
ariklnr@post.bezalel.ac.il	אריק	לרנר
rutumodan@gmail.com	רותו	פרופ' מודן
ronelmor@post.bezalel.ac.il	רונאל	מור
mshmirsk@post.bezalel.ac.il	משה	מירסקי
orenmoshe@post.bezalel.ac.il	אורן	משה
noamndb@post.bezalel.ac.il	נעם	נדב
noasegal@post.bezalel.ac.il	נועה	סגל
rnsgl1@post.bezalel.ac.il	רן	סגל
MEIRSADAN@post.bezalel.ac.il	מאיר	סדן
miklshr1@post.bezalel.ac.il	מיכל	סרה
miklsoda1@post.bezalel.ac.il	מיכל	סודאי
aorisokr@post.bezalel.ac.il	אורי	סוכרי
adleys@post.bezalel.ac.il	עדלי	סטוק
mirbslom1@post.bezalel.ac.il	מרב	סלומון
gladslk@post.bezalel.ac.il	גלעד	סליקטר
rbkhssob@post.bezalel.ac.il	רבקה	ססובר פלד
	ענבל	עינת
amitari@post.bezalel.ac.il	ארי	עמית
dodpolns@post.bezalel.ac.il	דוד	פולונסקי
PORATGAL@post.bezalel.ac.il	גל	פורת
admipiinb1@post.bezalel.ac.il	אדם	פיינברג
miskisk1@post.bezalel.ac.il	מישל	פרופ' קישקה
rotkntor@post.bezalel.ac.il	רותי	קנטור
antkzir1@post.bezalel.ac.il	ענת	פרופ' קציר
	גדעון	רימר
giasgia1@post.bezalel.ac.il	גיא	שגיא
namsktr1@post.bezalel.ac.il	נעם	שכטר
ntilsmi@post.bezalel.ac.il	לינט	שמיע עופר

בכל תחומי העשייה המגוונים במחלקה, בין אם יהיה זה עיצוב ספר, עיצוב אתר אינטרנט, איור, מסע פרסום, משחק מחשב או אריזה לערוץ טלוויזיה, בבסיסה של היצירה נמצא תמיד אותו פלא, אותו קסם, הקרוי תקשורת חזותית. אותו מהלך בו עוברים מסרים, רעיונות, תחושות ומידע באמצעות צורה. אותה שפה העושה שימוש בחומר, צבע, תנועה, צליל, אות ודימוי.

האתגר העומד בפנינו, כיוצרים בתחומי התקשורת החזותית, הוא ההכרח ללכת בתלם ומחוצה לו בעת ובעונה אחת. בכדי לתקשר, אנו פועלים בתוך המכנה המשותף, בתוך מוסכמות השפה. בד בבד, בכדי לחדש, בכדי להיות מקוריים ומפתיעים, אנחנו מחויבים לפרוץ את המסגרת, לבעוט ולבטל את חומות התלמים החרושים, ולפלס את הדרך אל מחוץ לקונבנציה.

הלימודים במחלקה מתחילים בשנתיים ראשונות של לימודי חובה ביסודות העיצוב והתקשורת החזותית. במהלך השנים ג' ו-ד' תכנית הלימודים היא גמישה ואישית. כל סטודנט בוחר אם להתמחות בתחום מסוים או לעסוק במספר תחומים באופן רחב ומגוון יותר. הסטודנטים יכולים להתמקד באחד מחמשת תחומי הידע שהמחלקה עוסקת בהם: עיצוב גרפי וטיפוגרפי, עיצוב אינטראקטיבי, איור, משחקים או עיצוב בתנועה. לחילופין, הם יכולים לבחור לשלב בין שני תחומים או יותר.

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

בלימודיהם במחלקה מתנסים הסטודנטים 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 מול לקוח. בנוסף, אנו מבקשים לחנך את הסטודנטים לחשיבה ביקורתית ואיתית ולחתיירה מתמדת למצוינות ולחדשנות. כל אלה מתקיימים בסביבה פעילה ודינמית ובה דיון ער, אירועים מחלקתיים רבים, הרצאות, תערוכות, סדנאות אורח ופעילות בינלאומית ענפה.

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

תכנית הלימודים

תכנית הלימודים יוצרת רצף למידה והתפתחות מקצועית ואישית של הסטודנט 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 – 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 השנים ג' ו-ד' יבחרו אם להתמקד באחד מתחומי הידע במחלקה או לבנות לעצמם תכנית לימודים רחבה ומגוונת. בקורסים בשנים אלה יוכלו הסטודנטים לבחון תחומים שונים ונושאים הקרובים לליבם ולהמשיך לפתח מיומנויות חשיבה, עשייה וסטנדרטים של מקצוענות. במקביל ילמדו הסטודנטים קורסי חובה בעיצוב, באיור או במשחקים וקורסי בחירה.

במהלך שנת הלימודים הרביעית יבחר כל סטודנט נושא לפרויקט שאותו יגיש 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).

שנים ג'-ד':

התכנית בשנים אלה מורכבת מקורסי סטודיו מרכזי, קורסי תשתית וקורסי בחירה. קורסי הסטודיו המרכזי הינם מסגרות לימוד ייחודיות המאפשרות העמקה והרחבה בנושאי הלימוד. כל קורס סטודיו נפרש על פני יום לימודים שלם. חלקם עוסקים בתחום ידע מסוים, חלקם דו-תחומיים וחלקם תמטיים ומאפשרים יצירה בכל אחד מתחומי הידע שבמחלקה. הקורסים מעודדים יצירה רב-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 בוחר ומתמקד בסטודיו מרכזי אחד בלבד. לצד קורסי הסטודיו יתקיימו קורסי התשתית (חובה), הממשיכים להעמיק בליבת המקצוע ולפתח את מיומנויות הסטודנטים בעיצוב או באיור, על פי בחירת הסטודנט, וקורסי בחירה. כל סטודנט יבחר האם ברצונו ללמוד את קורסי התשתית בעיצוב, באיור או במשחקים. לקורסי החובה באיור ובמשחקים יתקיים תהליך מיון על בסיס התאמה לתחום ובהתאם לנהלי המחלקה.

בשנה ג' – על כל סטודנט להשתתף ב:

- 2 קורסי חובה (עיצוב, איור או משחקים), אחד בכל סמסטר
- 2 קורסי סטודיו מרכזי, אחד בכל סמסטר, מתוך מאגר קורסי הסטודיו המרכזי
- 2 קורסי בחירה סמסטריאליים ממאגר קורסי הבחירה.

בשנה ד' – על כל סטודנט להשתתף ב:

- 1 קורס חובה בסמסטר א' (עיצוב, איור או משחקים)
- 1 קורס סטודיו מרכזי, בסמסטר א', מתוך מאגר קורסי הסטודיו המרכזי
- 2 קורסי בחירה סמסטריאליים ממאגר קורסי הבחירה
- הנחיה לפרויקט גמר, בסמסטר ב'
- תכנון, ביצוע והגשת פרויקט הגמר

סטודנטים יוכלו, במהלך לימודיהם, להחליף קורס בחירה אחד במחלקה בקורס מהמקבץ הבין תחומי, או בקורס במחלקה אחרת.

- קורסי חובה סמסטריאליים בשנים מתקדמות מקנים כל אחד 3 נ"ז
- קורסי בחירה סמסטריאליים מקנים כל אחד 2 נ"ז
- קורסי סטודיו מרכזי סמסטריאליים מקנים כל אחד 6 נ"ז

הנחיית פרויקט גמר והגשת פרויקט גמר 12 נ"ז

סטודנט המבקש להירשם לקורסים מעל למכסה שלעיל, יפנה לראש המחלקה באמצעות משרד המחלקה.

ראשי תחומים:

ראש תחום איור: מרב סלומון
ראש תחום עיצוב אינטראקטיבי: אורי סוכרי
ראש תחום עיצוב גרפי/טיפוגרפי: מיכל סהר
ראש תחום משחקים: דני ביקון

לתיאום פגישות עם ראש המחלקה, יש לקבוע מועד במשרד המחלקה.

הרכבת מערכת הקורסים לשנה ג' וד' תיערך במסגרת מערכת התעדוף הממוחשב במהלך חופשת הקיץ.
קודם לתעדוף ייערך יום יעוץ מרוכז לתלמידי שנה ג' במהלכו סטודנטים יוכלו להתייעץ מראש לגבי בחירותיהם עם ראשי התחומים.

הוראות המחלקה ונהלי לימודים

ציונים/הערכות

שלושה טווחי הערכה לקורסי המחלקה:

מצטיין: ציונים בטווח 90-100
עובר: ציונים בטווח 55-89
נכשל: ציונים בטווח 40-54

סגל המרצים יונחה למסור ציונים תוך שבועיים ממועד סיום הביקורות. לא תתאפשר ולא תאושר דחייה במתן ציונים, מעבר למסגרת הזמן האמורה, ככתוב בתקנון הסטודנטים בשנתון זה.

ממוצע ציוני השנה

ממוצע הציונים השנתי יחושב כדלהלן:
שקלול ממוצע כל ציוני הקורסים הנלמדים במחלקה (ללא היסטוריה ותיאוריה).

תנאי המעבר משנה לשנה

קורסים בשנים א' ו-ב' הינם במסגרת לימודי החובה. על הסטודנטים להיות נוכחים בכל השיעורים, לעמוד בדרישות המרצים והמנחים ולקבל ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים, כתנאי מעבר לשנה הבאה. כל סטודנט רשאי להעדר עד 3 פעמים בסמסטר. מעל 3 היעדרויות הסטודנט לא יקבל ציון בקורס. היעדרות מעבר למכסה זו תאושר רק במקרי מילואים, אבל ואשפוז. יש להמציא את האישורים המתאימים למשרד המחלקה. מקרים חריגים של היעדרות ממושכת יידונו בוועדת ההוראה של המחלקה.

תנאי המעבר משנה א' לשנה ב':

ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים הנלמדים בשני הסמסטרים במחלקה במהלך השנה. סטודנט חייב לעבור בציון חיובי את כל הקורסים בכדי להמשיך לשנת הלימודים הבאה. סטודנט שנכשל בקורס, עניינו יועלה לוועדת ההוראה המחלקתית, וזו תבחן את זכאותו לחזור על הקורס, או להשלים קורס אחר במקומו. ועדת ההוראה המחלקתית רשאית להזמין פורטפוליו ו/או קבלת חוות דעת מן המרצים.

תנאי המעבר לשנה ג' ולשנה ד':
על הסטודנטים להשיג ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל קורסי החובה והבחירה ולצבור מינימום של 24 נקודות זיכוי.

פרויקט הגמר

זכאות

הזכות להגשת פרויקט הגמר מותנית בסיום כל חובות הסטודנט במחלקה וקבלת ציונים חיוביים בכלל קורסי החובה והבחירה. ציון "עובר" (מעל 55) לפרויקט הגמר מזכה ב-12 נקודות.

הגשה

1. הפרויקט יוצג במרחב שייועד לכך על ידי המחלקה ובמקום שיוקצה לו. אין קשר בין החלל בו תוצג עבודת הסטודנט בהגשות לבין החלל שיוקצה לו בתערוכת הגמר.
2. אין המחלקה משתתפת במימון פרויקט הגמר האישי של הסטודנט. סטודנט שמתקשה לממן את עבודתו 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. על הסטודנטים הניגשים לפרויקט הגמר לבחור ארבעה נציגים מבניהם, שיעמדו בקשר רציף עם רכזת המחלקה לצורך תיאום אופן הקמת התצוגה.
2. סטודנט אשר מקבל ציון נכשל (פחות מ-55 נקודות) אינו רשאי, על פי תקנון האקדמיה, להציג בתערוכת הבוגרים.
3. דחייה בהגשת פרויקט הגמר מחייבת אישור ראש המחלקה וועדת ההוראה המחלקתית.
4. סטודנט שנכשל פעמיים בפרויקט הגמר, אינו רשאי להגיש יותר, ואינו זכאי לקבל תואר.

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 הווידיאו, נעשה בהתאם לאופי העבודה של כל סטודנט ועל פי היקפה. קודם לביצוע העבודה, יקבל הסטודנט מהנהלת החשבונות של האקדמיה הוראת תשלום. הסטודנט ישלם הסכום וימציא עותק הקבלה לאחראי על הסדנה. רק לאחר מכן יקבל הסטודנט אישור לביצוע העבודה. סטודנטים רשאים 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 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 הדפוס יפורסם בתחילת שנת הלימודים.

משרד המחלקה

מועדי קבלת סטודנטים 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 לעקוב באופן שוטף אחר כל הודעות המשרד בלוח המודעות ובאימייל (הודעות על ביטולי שיעור, הנחיות מרשויות האקדמיה השונות ועוד), וכן אחר הודעות בתא הדואר האישי הנמצא בסמוך למשרד המחלקה. על הסטודנטים לעדכן באתר בצלאל את פרטי ההתקשרות שלהם.

שיעורי מחשב

חלק מקורסי המחשב, הנחוצים להתפתחות הסטודנט בשיעורי המחלקה יינתנו מחוץ למערכת השיעורים האקדמית - בתקופות חופשה או בימים ושעות פנויים מלימודים. חלק מקורסי ההדרכה מיועדים לכלל הסטודנטים בשנתון ואחרים מכוונים לסטודנטים המתמחים בתחום ספציפי. על חלק מקורסי ההדרכה בתוכנות ייגבה תשלום (מופחת). התשלום נועד לסגור את הפער בין יכולת הסבסוד של המחלקה לבין עלות הקורס. קורסי ההדרכה בתוכנות בשנה א' מובנים בתכנית הלימודים ועמידה בהם היא חלק מדרישות המחלקה. על קורסי הדרכה בתוכנות השונות לא ניתנות נקודות זיכוי אקדמיות. עם זאת, עמידה בקורסים אלה הם דרישת סף לחלק משיעורי המחלקה, והעדר מיומנות בהפעלתן עלול לפגוע משמעותית בהישגי הסטודנט.

פרוט הקורסים

קורסים שנה א'

יסודות הרישום

שנתי, 4 נ"ז

אריאל אסאו, אלכס טוביס, מארק ינאי, רבקה סובר-פלד

קורס שנתי שמטרתו יצירת בסיס לרישום אקדמי תוך הקניית מיומנויות יסוד כגון: התבוננות, פיתוח חוש לפרופורציות, קומפוזיציה, ניצול נכון של הכלי (עפרון, נייר). תרגול רישום טבע-דומם, רישום נוף ורישום מודל.

יסודות הטיפוגרפיה

שנתי, 4 נ"ז

פרופ' אבי איזנשטיין, תרזה בן פורת, יגאל הרמן, מאיר סדן, מיכל סהר, פרופ' ענת קציר
קורס שנתי להכרת התחום. תחילתו תרגול ידני לקבלת תחושה של מבנה אות עברית ולועזית. המשכו כולל טיפול במילה, במשפט, בשורה ובגוש טקסט. במהלך הקורס ייעשה שימוש במחשב כאמצעי לעיצוב טיפוגרפי. תודגש חשיבות התוכן הכתוב ונוחיות קריאתו באמצעות עיצוב טיפוגרפי. בסמסטר הראשון תשמש האות כאמצעי ללימוד קומפוזיציה ולהעברת מסרים. בסמסטר השני יתורגל שימוש באותיות כמבוא לעיצוב סימן ולוגוטייפ. בסמסטר השני יושם דגש על עיצוב טיפוגרפי כאמצעי להדגשת חשיבות התוכן הכתוב.

מבוא לפיתוח צורה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

שרון אתגר, עמית טריינין

בקורס מבוא לפיתוח צורה יבחנו מושגים חזותיים ראשוניים כנקודה, קו, כתם, נפח, פוזיטיב ונגטיב, קומפוזיציה כמבנה וקומפוזיציה ככלי ביטוי וכלי להעברת מסר. הקורס יקנה עוד מושגים וכלים בצבע, יעסוק בשאלות של פורמט, קנה מידה, הרמוניה וקונטרסט.

מבוא לחשיבה עיצובית

שנתי, 4 נ"ז

טלי אילון, שרי ארנון, ארז גביש, קובי לוי, משה מירסקי, אורן משה, גיא שגיא, נעם שכטר

בקורס מבוא לחשיבה עיצובית יונחו היסודות לפיתוח היכולת להעביר מסרים, רעיונות, תחושות ומידע באופן חזותי. הסטודנטים יעסקו בפיתוח קונספט, עיבודו ותרגומו ליצירה חזותית.

המחשה

שנתי, 4 נ"ז

זאב אנגלמאיר, ג'ודית אשר, מיכל בוננו, אורית ברגמן, אלון ברייאר, עמית טריינין, מרב סלומון, פרופ' מישל קישקה

קורס שנתי להכרת טכניקות איוריות וגרפיות, בשחור-לבן ובצבע, המשמשות כלי ביטוי בתקשורת החזותית. הקורס יקנה כלים מגוונים לתיאור צורני, להמחשת רעיון ולפיתוח והעשרת 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.

יסודות הצילום

שנתי, 4 נ"ז

גסטון איצקוביץ', מיכל היימן, קרן זלץ

קורס שנתי להכרת תחומי הצילום והווידיאו, היכרות עם המערך המורכב של מדיומים אלה, וניסיון להבין את המשמעויות הרעיוניות והטכנולוגיות שלהם. הקורס יגע בסוגיות אמנותיות, תרבותיות, פוליטיות ופסיכולוגיות ובקשרי הגומלין של אמנות הצילום והווידיאו עם התרבות החזותית העכשווית, הזיקה למדיה דיגיטאלית, אסטרטגיות של ניכוס, שיכפול, אתיקה ומקומם כאמצעי הבעה מהותיים בתקשורת החזותית. במסגרת הקורס, ירכשו הסטודנטים מיומנויות צילום בסיסיות, לצד יכולת התבוננות, ניתוח וביקורת של עבודות התלמידים בכיתה.

יסודות החשיבה בעיצוב אינטראקטיבי

סמסטריאלי, 2 נ"ז

חיים אגמי, דני ביקון, יוסי ברקוביץ', אורן משה, אורי סוכרי

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטראקטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס ("פרימיטיבס") ובעקרונות החשיבה של תחום העיצוב האינטראקטיבי, במובן הרחב ביותר שלו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים שעימם חושבים, מנתחים ויוצרים בתחום זה. בסדרת תרגילים והתנסויות נחווה את עקרונות הדיאלוג האינטראקטיבי במדיות שונות ומגוונות.

נעסוק בחשיבה המצאתית, חדשנות וגילוי תוך שימוש בכלים הבסיסיים של התחום, ביכולת ההפעלה של משתמש ובחוויה הנלווית להפעלה זו. נבחן ונפעיל את מרכיבי הבסיס של חוויה אינטראקטיבית באופנים שונים ונעמיק את התפיסה וההבנה של האינטראקטיביות בעיצוב.

יסודות המחשב

שנתי, ללא נ"ז

ירמי אריאלי, דקל מועלם

קורס טכני שנתי אשר יחולק לארבעה חלקים: הכרת המחשב, תוכנות Adobe: אילוסטרייטור, פוטושופ ואינדיזיין.

קורסים שנה ב'

רישום

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אריאל אסאו, מרצה יפורסם בהמשך

קורס המשך ללימודי היסוד. פיתוח והעמקת מיומנויות הרישום. הרחבת ההשכלה תוך התנסות בטכניקות וכלים נוספים על העיפרון והגרפיט. רישום אור, צל ונפח, סקיצות ורישומי תנועה מהירים, רישום מודל ורישום בטבע.

עיצוב טיפוגרפי

שנתי, 4 נ"ז

דנה גז, יהודה חופשי, עדנה הררי-ליבראטי, נעמה טוביאס, מאיר סדן, רותי קנטור,

פרופ' ענת קציר

קורס שנתי שעניינו ארגון ועיצוב מידע כתוב, בו יושם דגש על עיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן. עיצוב כאמצעי להקלה על הקורא בהבנת הנקרא ובהתמצאות בחומר, אפיון חזותי של התוכן שמטרתו הבלטת אופי הכתוב, תכנון גריד, קבלת החלטות טיפוגרפיות הנובעות מתוכן, ומתן פירוש עיצובי הנובע מכך. עוד יתורגלו בקורס עבודה על בחירת סוג אותיות, גדלים, ריווח נכון בין אותיות, מילים ושורות, קביעת רוחב טורים ובחירת מרכיבים טיפוגרפיים המשרתים מטרת מוגדרת.

עיצוב גרפי

שנתי, 4 נ"ז

נעמי גיגר, להב הלוי, רוני לוית, קובי לוי, מעין לויצקי, נועה סגל, רותי קנטור

קורס לפיתוח חשיבה קונספטואלית בהעברת מסר. במסגרת זו יתורגלו גיבוש קונספט והעברת מסרים באמצעים שונים וחזותיים. תבוצענה משימות תקשורתיות מוגדרות ויומחשו רעיונות באמצעים חזותיים הנלמדים במסגרות מקבילות. חלק מן הקורס יהווה בסיס ראשוני ללימודי ארט-דיירקשן וישולבו בו מרצים-צלמים לצד המעצבים.

שפת האזור

שנתי, 4 נ"ז

זאב אנגלמאיר, מיכל בוננו, דברת בן נחום, פרופ' רותו מודן, מרב סלומון, דוד פולונסקי
קורס להקניית יסודות האזור. בסמסטר הראשון תתורגל עבודה במגוון כלים וטכניקות כבסיס לאפיון צורני של תוכן. בסמסטר השני תילמד מסגרת עבודה איורית כאמצעי להעברת מסרים בנפרד ו/או בצמוד לתוכן כתוב, מתן פירוש נוסף ואחר לטקסט באמצעות איור.

מבוא לעיצוב אינטראקטיבי

סמסטריאלי, 2 נ"ז

כהנא אחוה, דני ביקון, גיא חביב, חובב אופנהיים

קורס המבוא יספק תשתית ובסיס ללימודי אינטראקטיב. בקורס נכיר את הרקע והמגמות השונות הקשורות בהתפתחות המדיום ואת התפקידים השונים שיש למעצב במרחב האינטראקטיבי. בקורס נרכוש מיומנויות אפיון, תכנון וכמובן יסודות לעיצוב ממשקים וחוויות אינטראקטיביות.

מבוא לעיצוב במרחב וירטואלי

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אמיתי גלעד, ערן היללי

הקורס יפגיש את הסטודנטים 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 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 ירכשו כלי חדש ועצמתי ליצירת דימוי, לעיצוב, לאיור וליצירה בתחום המשחקים, ועם גישה רחבה יותר לצורה, חומר, תאורה ומרחב.

צילום ווידאו למעצב

סמסטריאלי, 2 נ"ז

ארי עמית

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 שקיימות ב-post production. הדגש בקורס איננו טכני. נעסוק אמנם בטכנולוגיה של הצילום והתאורה, אולם מירב תשומת הלב תופנה למקום בו אנו, כיוצרי אימג'ים, מחוייבים להעברת מסר וחוויה באמצעות השפה והסגנון החזותי של הפריים.

מבוא לעיצוב אריזה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

עדלי סטוק

קורס הבנוי מ 4-5 תרגילים, היוצרים בהדרגה מעבר: מהמחשה תלת-מימדית של מושג מופשט, ועד לטיפול ועיצוב של מוצר מדף קיים.

הקורס דן בשלושה נושאים מרכזיים:

1. הרחבת המושג "אריזה" ברעיון ובחומר.
2. דיון במושגים ואספקטים הקשורים בעיצוב אריזה: מותג, בידול, סגנון, שיווק, סידרה, קהל-יעד, תדמית, מחזור וכו'.
3. מציאת פתרונות חדשים, תוך שימוש רענן בצורה ובחומר.

סוגיות באתיקה של עיצוב

סמסטריאלי, 2 נ"ז

עופר כהנא

הכרזה, הספר, אתר האינטרנט או הקליפ הם תופעות חברתיות, תוצרים של תהליך המתרחש בין בני אדם, קצה קרחון של מערכות יחסים אנושיות מורכבות וטעונות, עמוסות אינטרסים, תשוקות, תפיסות עולם ויצירתיות. בחיכוך שנוצר בין מערכות שיש להן אינטרסים כלכליים ואידאולוגיים ובין אינדיבידואלים בעלי רגישויות חברתיות ופוליטיות ושאיפות אמנותיות, נולדות השאלות האתיות הטורדות את שדה העיצוב.

באמצעות צפייה בסרטים, תכניות טלוויזיה ותופעות עיצוב, קריאה של מאמרים ודיון בכיתה נברר מהם הערכים שעל פיהם אנחנו מפרשים ושופטים טקסט, דימוי או מוצר; מה הקשר בין אסתטיקה ובין אתיקה; מהן הדילמות האתיות הכרוכות במעשה העיצוב ומהם הפתרונות האפשריים.

קורסי חובה שנה ג'

פורמטים טיפוגרפיים

סמטר א', 3 נ"ז

דנה גז, פרופ' ענת קציר, מרצה יפורסם בהמשך

נלמד להתמודד עם טקסטים ארוכים, תוך הכרות עם מוסכמות של פורמטים טיפוגרפיים. נשאף להפעלה מודעת של אותם פורמטים, תוך דיון ביקורתי, על-מנת להגיע לחווית קריאה מורכבת של הנרטיב התוכני. נעבוד על יחסי האיזון של החומר הטיפוגרפי על מנת לאפשר קריאה אופטימלית, שכן הקריאות יושבת בבסיס הפרקטיקה הטיפוגרפית. נלמד לקבוע את יחסיו של 'מלבן הטקסט' עם השוליים ולשכלל את 'הארכיטקטורה של העמוד' - כך שיוכלו להתאים לפורמטים שונים (דוגמת ספר, עיתון וכתב-עת) ולטכנולוגיות שונות (נייר, מסך).

עיצוב גרפי מתקדם

סמטר ב', 3 נ"ז

יותם בצלאל, נעמי גייגר, גיא שגיא

הקורס יעסוק בפיתוחה של שפה גרפית; שפה חזותית, מערכת המכילה מרכיבים חזותיים שונים וייחודיים, המצטרפים לכדי מופע אחד - עקבי ומובהק מחד, וגמיש ומגוון מאידך. בבסיסו של כל פרויקט בתחום התקשורת החזותית עומדת השפה הגרפית: התשתית החזותית המאחדת ומבדלת את הפרויקט. שפה גרפית זו היא ארגז הכלים באמצעותו מעוצבים מגזינים, אריזות, סרטונים, ספרים, משחקים, אתרים, מותגים ועוד. מבנה הקורס מבקש לחשוף את הסטודנטים לנושא, ולפתח, על בסיס כל מה שנלמד במחלקה עד עתה, תהליך מובנה של יצירת שפה גרפית. יתרה על כך, אנחנו מבקשים לחגוג יצירה זו; לעודד את יצירתו של עולם חזותי עשיר, מפתה, נועז ומפתיע. עולם בו העיצוב הנו בעת ובעונה אחת כלי ביטוי וירטואוזי של היוצר, ומערכת תשתיתית יעילה המשרתת את הלקוח.

קורסי חובה שנה ג' איור

איור – סגנון ושפה חזותית

סמסטר א', 3 נ"ז

עמית טריינין

מטרת הקורס היא הקניית תשתית יסוד למאיירים 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 לביטוי, תאור, המחשה, סיפור ויצירת היגד.

איור וטקסט

סמסטר ב', 3 נ"ז

מרב סלומון

הקורס יעסוק במערכות הקשרים המגוונים בין איור לטקסט ויתמקד ביכולתה של האמירה החזותית, לשרת רעיון, לנקוט עמדה ולנהל דיאלוג פורה עם הטקסט. הכלי הפרשני עומד לרשותו של המאייר כאמצעי ביטוי וכאמצעי לשרת את הטקסט ואת ההקשר בו מתקיים הטקסט. לרשותו של המאייר עומדות אסטרטגיות וכלים מגוונים: המטפורה, האלגוריה, המטונים והמבנה. שימוש בז'אנרים, מחוות, ציטוטים, לצד העמדה, הנימה, המשלב והטון. כיצד באות אסטרטגיות אילו לידי ביטוי במעשה האיור? מהם היחסים האפשריים בין טקסט נתון לאיור המלווה אותו. איך קוראים טקסט נתון וכיצד בוחרים מה לאייר מתוכו? במהלך הקורס יינתנו כלים לקרוא, לנתח, ולאייר טקסטים שונים (כגון: טקסט אינפורמטיבי / עיתונאי / ספרותי / אחר), תוך מתן פרשנות ושימוש באופני ביטוי טכניים וסגנוניים מגוונים, המושפעים מההבדלים בין סוגי הטקסט, קהל היעד והפורמט הנתון.

קורסי חובה שנה ג' עיצוב משחקים

יסודות המשחקיות

סמסטר א', 3 נ"ז

גדעון רימר

בקורס נלמד את אבני הבסיס של יצירת החוויה המשחקית וכיצד לחשוב על מנגנונים משחקיים בצורה אנליטית וביקורתית. נתנסה בהמצאה, תכנון ועיצוב של משחקים וביצירת משחק שלם. נתמקד במשחקים אנלוגיים (פיזיים, משחקי לוח וכד), באופן שיאפשר אח"כ לתרגם את אותם העקרונות גם למדיומים אחרים, כגון משחקים דיגיטליים, משחקים עם אג'נדה (חינוך לדוגמה), מיצגים בחלל ועוד ועוד. וכמובן שגם נשחק הרבה.

עיצוב למשחקים
סמסטר ב', 3 נ"ז
ארז גביש

בקורס נלמד ליצור קונספט ארט מלא למשחק. בהתאם לסוג המשחק נעצב סביבת משחק מלאה, שחקנים ואפיון דמויות, אירועים וחיוויים, ואת חלל הפעולה - החל מפיתוח השפה, סיפור המסגרת והרעיון העיצובי. נלמד כיצד להשתמש בכלים של תקשורת חזותית - איור, אימג' מייקינג, צילום, טיפוגרפיה ותנועה, כדי ליצור אווירה וסביבה קוהרנטית שמובילות פעולה משחקית.

קורסי בחירה וסטודיו מרכזי
על הסטודנטים בשנה ג' לבחור 2 קורסי בחירה ו-2 קורסי סטודיו מרכזי.

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר א':

מעבדה
סמסטר א', 6 נ"ז
יעל בורשטיין

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

עיצוב אריזה ופיתוח שפה גרפית
סמסטר א', 6 נ"ז
מיכל סודאי

הקורס יעסוק בפיתוח שפה גרפית ועיצוב אריזה תוך שימת דגש על פיתוח מכלים ייחודיים בהתייחס לנושא בו ייבחר הסטודנט לעסוק. תהליך העבודה בכיתה, יוצא מתוך נקודת מוצא מופשטת, מקור השראה המאפשר חיפוש וויזואלי רחב, עבודה אינטואיטיבית ושילוב של חשיבה אסוציאטיבית, ניסוי, טעייה ותהייה. הפרויקט נבנה, מפוענח ומתממש תוך כדי תהליך החיפוש, עד יצירת קונספט רעיוני וויזואלי מובנה ומהודק, המאפשר הטמעה והשלכה למדיות השונות. הקורס מתאים למי שאוהב לעבוד מתוך חיפוש וויזואלי שאינו בהכרח מילולי, חיפוש ששואל שאלות הקשורות לתחושה, לאסתטיקה, למגע עם צורה וחומר, ושהשילוב של הדו ממדי לתלת ממדי קוסם ומעניין בעיניו. תוצרי הקורס יתפרשו על מגוון מדיות (גם מדיה דיגיטלית) בהתאם לבחירת הסטודנט.

בקורס שלושה תרגילים, שניים קצרים ואחד גדול ומעמיק. השיעור יתקיים במתכונת סדנאית, הכוללת עבודה בכיתה והרצאות קצרות. בכיתה נחקור, נלמד ונשכלל את כלי העבודה שלנו, כשבכל פעם נבחן ונלמד נושא אחר לעומק - שפה צילומית, צבע, פיתוח מכל, ועוד, ועוד.

איור ועיצוב
סמסטר א', 6 נ"ז
אורית ברגמן

טיפוגרפיה מאוירת ואיור טיפוגרפי. הקורס יתמקד בטשטוש ההפרדה בין איור, עיצוב, וטיפוגרפיה על ידי משחק בין שלוש הדיסציפלינות, במטרה לאפשר לסטודנט ליצור שפה אישית שלמה. דוגמאות לתרגילים: אותיות פותחות בסגנונות שונים, פוסטרים טיפוגרפיים ואריזות מאוירות.

השיעור יתקיים במתכונת סדנא הכוללת עבודה בכיתה והרצאות אורח. בכיתה נחקור שיטות עתיקות להדפסת אותיות, נלמד קליגרפיה ונשלב אותה בסגנון האיורי של כל סטודנט, ניצור יומן השראה טיפוגרפי המכיל צילומים, רישומים וגזרות של אלמנטים טיפוגרפיים ועוד. בחלק מהתרגילים יוכלו הסטודנטים לבחור לעבוד בזוגות כדי לאפשר שילוב ושיתוף פעולה בין מאיירים וטיפוגרפים.

האחרון שיוצא, שיכבה את האור
סמסטר א', 6 נ"ז
להב הלוי

צפוף פה. צפוף וחם. צפוף וחם בקיץ, צפוף וחם בחורף. ככה זה במרחב הטעון שלנו. לפעמים טעון ודרוך ונצור. מעת לעת, משחרר צרור. זו התרבות שלנו. זו התרבות, אלה הפוליטיקה והחברה. זו ישראל. איך אנחנו, המעצבים, אמורים להתמודד עם המרחב הזה שלנו? מה אנו מנסים ליצור כאן? איזו תפיסה אסתטית? איזה הווה? איזה עתיד? מה עושים המעצבת, המאייר, ציירי הקומיקס, האנימטורים, הכותבים, עם העולם הזה שסביבנו? כיצד אנו מגיבים, מתי אנחנו מתערבים? והאם יש, או יכולה להיות, משמעות למה שאנחנו עושים? הקורס מבקש לבחון את מקומנו במרקם החברתי/תרבותי/פוליטי המקומי בו אנו חיים, את יחסי הגומלין בינינו לבין החברה הסובבת אותנו, זו שאנו ניזונים ממנה, הן יצירתית והן כלכלית, זו שאנו אמורים לקדם, בזמן שאנחנו דואגים לקדם את עצמנו. במהלך הסמסטר ננסה לבדוק במקביל, הן סיטואציות "עיתונאיות" טכניות, כגון כיצד אנו מספקים תוצרת תלויית-אקטואליה, תחת תכתיב של לוח זמנים בלתי גמיש (כמו קריקטורה או 500 מילים מידי יום שישי), והן עבודות שאורך העשייה שלהן, כמו גם אורך החיים שלהן אחר כך, ארוכים הרבה יותר. מחד, ננסה ללמוד מה עושים עם החרדה של "ומה אם לא יהיה לי רעיון לשבוע הבא?", ננסה לראות איך תופסים את המוזה בפינה חשוכה, ומאיך, ננסה לראות מה עושים עם העברית הזו שלנו, הרי כולנו מעדיפים לעשות טיפוגרפיה באנגלית. הקורס מיועד למאיירים, לקריקטוריסטים, למעצבים, לאנשי מולטימדיה וברודקאסט. יחד ננסה לפתח את היכולות האישיות של כל אחת ואחד מאיתנו לכיוון אליהם אתם מושכים, תוך התאמתם להצבת דרישות מהעולם הסובב אותנו. ולעולם תמיד יש דרישות. נעבוד מהר והרבה. אם תהיו טובים, יהיו ניצוצות. יהיה פרודוקטיבי, יהיה דינאמי, יהיה אלים. הכל מותר, חוץ מסכינים יפניות. נשתדל לצחוק. לבכות כל אחד יכול לבד בבית.

מבוא לעיצוב בתנועה, היכרות

סמסטר א', 6 נ"ז

אריק לרנר

עולם המדיה המשודרת (טלוויזיה, וידאו ברשת וחללי תצוגה) מציב למעצב הגרפי 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 ומאיירים שמוכנים לכבוש את ציר הזמן.

עיצוב ויזמות במרחב האינטראקטיבי

סמסטר א', 6 נ"ז

רונאל מור

סטודיו העוסק בתפקיד המעצב כיזם וכמוביל רעיונות ומוצרים במרחב האינטראקטיבי. בקורס נכיר את התופעות והכוחות הפועלים במרחב האינטראקטיבי היום. נפגוש סיפורי הצלחה בהם המעצב היווה גורם משמעותי וחיוני להצלחה עסקית. נפגוש יזמים, משקיעים ונכיר תהליכים הקשורים בפיתוח מוצרים. הסטודיו כולל תרגיל מרכזי בו נביל רעיון משלב הקונספט דרך חקירה, גיבוש, הדגמה הצגה וכמובן פיתוח שפה חזותית לממשקים ומוצרי תקשורת.

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר ב':

משחקי אינדי

סמסטר ב', 6 נ"ז

דני ביקון

משחק הוא יצירה אינטראקטיבית המורכבת מכל תחומי התקשורת החזותית השונים- פיתוח קונספט ונראטיב, עיצוב, טיפוגרפיה, איור, ממשק, אנימציה וחווית משתמש, וכן משימוש בשפת תכנות. לאורך הקורס כל תלמיד ימציא, יעצב ויבנה משחק מינימליסטי מקורי ועובד ("על אמת"). נעשה זאת תוך הכרות עם הפוטנציאל של קוד ככלי יצירה למעצבים 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 לאנשים יוצרים וסקרנים, המעוניינים לערוך הכרות עם כתיבת קוד, עם אפשרויות היצירה בחלל הווירטואלי ובהרחבת ארסנל כלי היצירה שברשותם. מדובר בתכנות בסיסי מאוד ויצירתי ואין צורך ברקע מוקדם בתכנות.

סטודיו איור ספרים בטכניקות ידניות

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' רותו מודן

לסטודיו שתי מטרות השלובות זו בזו:

הראשונה היא בחינת פורמט הספר המאוייר (Picture Book), ספר שהאיורים בו הם לא עיטורים לטקסט אלא מספרים את הסיפור, משלימים ומרחיבים אותו. הדגש יהיה על stoytelling ועל רצף סיפורי. נעבוד על פרשנות לטקסט, יחסי טקסט-דימוי, עיצוב דמות וחלל, קצב, תקשורתיות מול מתיחת גבולות, פורמט, טיפוגרפיה, התייחסות לקהל יעד והספר כאובייקט. היעד הוא ליצור ספר שלם עד סוף הסמסטר, והכוונה בעיקר

לספרי ילדים וספרי נוער, אך תהיה אפשרות, במקרים מסוימים, לעבוד על ספר מאויר למבוגרים ואפילו קומיקס (על פי טקסט קיים).
המטרה השנייה של הסטודיו היא לאפשר לסטודנט/ית להתמקד ולהתמחות בשליטה בטכניקה ידנית לפי בחירתה/ו, החל מהקלאסיות (צבעי מים, גואש, הדפס) ועד לקולאז', טכניקות מעורבות ותלת ממד.
במהלך הקורס יתקיימו סדנת כריכה וסדנת לטרינג, הרצאות ומפגשים עם ספרים מאוירים ועם מאיירי ספרים.

מיתוג

סמסטר ב', 6 נ"ז

אמנון אילוז

הסטודיו יקנה כלים עדכניים ליצירת מותג עם אישיות ברורה וספציפית ובעל שפה חזותית חזקה, זכירה ומבדלת.
ראשית, נלמד כיצד לספר סיפור מיתוגי נכון אליו יתחברו קהל היעד ושיהווה פלטפורמה לשפה החזותית שתצטרך לתקשר אותו.
בשלב השני נפתח את אותה שפה חזותית - כן, זה אומר אולי גם לוגו אבל לא רק (תתפלאו, אבל לא כל מותג צריך לוגו...) אלא בעיקר שפה עשירה של צבע, צורה, טיפוגרפיה, חומריות, דימויים ותוכן.
בשלב האחרון ניישם הכל לתוך הפלטפורמות התקשורתיות הנכונות - פרינט, תלת ממד, אינטראקטיב ומושן - הכל הולך.
הסטודיו מתאים למספרי סיפורים ומעצבים בעלי יכולות חשיבה רחבה ומקורית, שרוצים להמציא עולמות חזותיים חדשים.

עיצוב חוויה אינטראקטיבית במרחב

סמסטר ב', 6 נ"ז

אורן משה

קורס סטודיו בעל אופי מעבדתי המשלב התנסות בפיתוח של חוויה אינטראקטיבית בסביבות פיזיות ווירטואליות, לצד מתודות עבודה מקצועיות המאפיינות את הרב-תחומיות של עיצוב במדיום האינטראקטיבי.
בקורס נעסוק במקומו של המעצב כיוצר חוויות אינטראקטיביות המשנות התנהגות ומניעות לפעולה.
תוך כדי התנסות בתהליכי תכנון ופיתוח רעיונות, יוכלו הסטודנטים להציע פתרונות חווייתיים, משחקיים, אינפורמטיביים ופונקציונאליים למרחבים ציבוריים, כגון מוזיאונים, ערים (חכמות), שדות תעופה, פסטיבלים ועוד.
דוגמאות למהלכים מייצגים ניתן לזהות במהלכים אינטראקטיביים כגון:
<https://insideabbeyroad.withgoogle.com/en> - ניווט וחוויה בחלל פיזי -
או פיתוח חוויה אינטראקטיבית משחקית במרחב הציבורי -
https://www.youtube.com/watch?v=SB_0vRnkeOk
בהתבוננות על השדה המקצועי, תפקיד המעצב בימינו הולך ומתרחב. הקורס מדגיש את המתודות המקצועיות ואת תהליכי פיתוח רעיון ומוצר אינטראקטיבי. הוא מעלה שאלות על חוויית שימוש ומצייד את המעצב בכלי ביקורת ופיתוח חוויות שימוש.

פנזינים - עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' ענת קציר

בתקופה בה העיתונות המודפסת נאלצת להמציא את עצמה מחדש, מעניין לבדוק כיצד משפיעים על כך לא רק השינויים הטכנולוגיים אלא גם השינויים באורח חיינו. פעילויות שקיימנו בעבר במרחב הפרטי שלנו מתקיימות עכשיו במרחב האורבני שמאפשר נקודות מפגש בין האישי לציבורי; הרשתות החברתיות הפכו את כולנו לא רק לצרכני תוכן אלא גם ליצרני תוכן.

על רקע קריסתה של המו"לות הישנה מתפתח עולם חדש, מרתק ותוסס של עיתוני רחוב עם תוכן אישי. כמו במרחב הווירטואלי גם במרחב האורבני - כל מי שיש לו מה לומר יכול לעשות זאת. בלי תקציב, בלי מערכת עיתונאית מסורבלת, בלי עורכים וצנזורים - המרחב האורבני הפך לזירה תקשורתית אלטרנטיבית מרתקת. בין אם אלו רחובותיה של ניו יורק, אוסלו או תל אביב את הפורמטים הרלוונטיים והמעניינים ביותר ניתן למצוא היום ברחובות העיר. מהו פנזין?

פנזין (באנגלית Fanzine - שילוב בין Fan, מעריץ, ו-Zine קיצור של מגזין) הוא מגזין בהוצאה עצמית העוסק בתחום ספציפי ואלטרנטיבי, לעיתים אזוטרי, שאינו מכוסה במסגרת העיתונות הממוסדת. פנזינים אינם ממומנים על ידי גופים ציבוריים או מסחריים. רבים מהם מודפסים במדפסות ביתיות ובאמצעים דלים. חשוב לזכור שלא אמצעי הייצור הם שמגדירים את הפנזין אלא תוכנו והעובדה שהוא בהוצאה עצמית ושלא למטרות רווח. המושג נטבע על ידי Russ Chauvenet במגזין מדע בדיוני בשנת 1940 והפך לפופולרי בקרב מעריצי הז'אנר. בהמשך התרחב השימוש במושג.

בקורס זה נבחן מחדש את המוסכמות הקיימות בהעברת אינפורמציה וניצור מודלים חדשים להפצה במרחב האורבני. מטרת הקורס להטיל ספק בכל אותן מוסכמות הקיימות בעולם העיתונות והתקשורת הכתובה, מצד אחד; ומצד שני, לחקור את המפגש הלא מובן מאליו שבין התוכן האישי לבין המרחב הציבורי. נלמד כיצד יכול הפרט ליצור שינוי במרחב בו הוא חי.

אחת השאלות המעניינות על רקע הקורה במרחב הווירטואלי, היא מה יכולה להיות דמותו של הפנזין, המוכר לנו כפורמט פיזי, לא רק במדיה המודפסת אלא גם כפורמט דיגיטלי. מי מכם שיבחר לעסוק במרחב הווירטואלי יוכל לעשות זאת.

במהלך הקורס נפגוש יוצרים מעניינים בתחום ונדון בסיבות לפריחתו של תחום הפנזינים בשנים האחרונות. לאחר מספר פרויקטים קצרים יותר, יהיה עליכם ליצור פנזין מלא בתחום המעניין אתכם במיוחד (תוכן מקורי או נאסף ממקורות שונים) ולהפיקו באמצעים שתבחרו. בסיומו של הקורס נקיים שוק פנזינים בו תמכרו עותקים של הפנזינים שיצרתם.

הקורס מתאים לכל הסטודנטים (מעצבים, מאיירים, אנשי אינטראקטיב וברודקאסט, משוררים ומהגים). לא נדרש כל ידע מוקדם. בואו! יהיה כיף.

המדינה זה אני | עיצוב לשינוי חברתי

סמסטר ב', 6 נ"ז

רותי קנטור, אביב אלחסיד

הסטודיו מזמין את המשתתפים לבחור עשייה חברתית הקרובה לליבם, להכיר אותה מקרוב וליצור עבור ארגון שטח אסטרטגיה תקשורתית ותקשורת חזותית שיעצימו את יכולתו להשיג את מטרותיו. העבודה האישית בסטודיו מפתחת מיומנויות וניסיון רבים בחקר חברתי: ניתוח העשייה בפועל והתכנים לכדי יצירת אסטרטגיה ומוצרים בתקשורת חזותית. זאת

הזדמנות לחולל שינוי בזירה ולא להסתפק בנתינת מענה לדרישות השוק.

משתתפי הסטודיו מלווים עמותות והתארגנויות חברה אזרחית ומסייעים להם לחזק את יכולתן להוביל שינויים חברתיים. הקורס מזמין את הסטודנט לבחון את יחסיו כמעצב עם הקהילה שבתוכה הוא פועל, מתוך הנחה שהמעצב נמצא בצומת קריטי שדרכו זורמים תהליכים חברתיים וביכולתו להשפיע על הצלחת התהליכים ועל עוצמתם.

העיסוק האינטנסיבי ב"חיים האמתיים" של גוף לשינוי חברתי, משפיע על דרך החשיבה, על היכולות והמוטיבציה המקצועית ועל חשיבותו של העיצוב. "...אפשר לסייע ולתרום לחברה לתרבות ולעולם עם הכלים שרכשתי - זה לא רק אסתטיקה! (אפילו שהיא בצמרת החשיבות)" (משוב של סטודנטית לקורס).

הסטודיו מאפשר לסטודנטים ללוות באופן רחב ומקיף ארגון חברתי ולבנות איתו בעבודת 1 על 1 מענה לצרכים תקשורתיים, מיתוגיים ומיצוביים. התהליך כולל למידה בעמותות, הצטרפות לפעילות, עבודה מול הלקוח (בליווי צמוד של מנחי הסטודיו) בכל התהליכים והשלבים: מחקר // ניתוח התכנים ובניית אסטרטגיה תקשורתית // פיתוח ויישום מוצרים (בהתאם לצרכי העמותה והמלצות הסטודנט) – כגון: לוגו, תדמית ומיתוג, כרזות, קמפיינים, אינפוגרפיקס, אתרי אינטרנט, אפליקציות ותוכן לרשתות חברתיות, מוצרי פרינט, סרטים ועוד.

במהלך הסטודיו הסטודנטים יתנסו ביצירת אסטרטגיה תקשורתית - ילמדו לקרוא מציאות מורכבת, לאפיין חוזקות, אתגרים וצרכים תקשורתיים, ויצאו למסע העיצובי מתוך אסטרטגיה כוללת שגיבשו במו ידיהם ביחד עם הארגונים איתם בחרו לעבוד.

עמותות רבות זקוקות למוצרים בתחום התקשורת החזותית ולאיש מקצוע בעל זיקה ורצון למעורבות. "...הקורס מרגש באופן יוצא דופן. הוא חשוב חברתית חשוב לסטודנטים, למטופלים ולארגונים. ממש נקודת אור בעולם הלא פשוט של עמותות, מגזרי אוכלוסיות חלשות תקציבים וכו'. תודה רבה על חוויה ותוצאה יוצאת מגדר הרגיל." (משוב של עמותה לקורס).

הסטודנטים יציגו גם פרויקט אישי שיציג את החיבור שלהם לתובנות החברתיות שילמדו בקורס ובעבודה עם העמותה.

בשלוש שנים האחרונות הסטודנטים בקורס יצרו פתרונות מגוונים בתקשורת חזותית ל כ- 60 עמותות ופרויקטים, ביניהם: א.ס.ף – ארגון סיוע לפליטים ומבקשי מקלט בישראל, אלי"ן - מרכז ליזמות שיקומית בבית"ח, אגיק - הנגב, אורחים לשבת, אנו"ש, בדרך להחלמה, בצדק - תוכנית צדק מאחה בפגיעות מיניות, גילה פרויקט להעצמה טרנסית, דרור- בניית מודל להקמה של קואופרטיב מזון בפריפריה, הקואליציה של ליפתא, הפורום לדוקיום בנגב, הועד הציבורי נגד עינויים בישראל, התו החברתי, והדרת, יוצאים לשינוי, call יכול מוקד שירות לקוחות המופעל על ידי בעלי מוגבלויות, ילדים ישראלים - מניעת גירוש כליאה ומעצר של ילדי מהגרי עבודה, יוניטף לשיפור התנאים בגני הילדים של מבקשי מקלט ומהגרי עבודה, יש דין - הגנה על זכויות האדם של האוכלוסייה האזרחית הפלסטינית הנמצאת תחת כיבוש ישראלי, מדד הביטחון של נשים, מכינה לבגרויות של האוניברסיטה העברית, מרכז ברירה הפקולטה למשפטים האוניברסיטה העברית, מרכז רפואי הדסה, מהפך-תעיר, מוקד סיוע לעובדים זרים, מיחא, מלי - מרכז לאזרחים יוזמים, מרכז הסיוע לנפגעות ונפגעי תקיפה מינית, סביבה תומכת, סה"ר לתמיכה נפשית ראשונית ברשת, נכות ללא נראות, פסיפס - מרכז יעוץ באימוץ ילדים, צמאון לחיבוק, קו לעובד, קלאב האוס - הוסטלים לאנשים החיים עם מחלות נפש בתהליכי קהילה שוויונית ושיתוף, רואים רחוק - תעסוקת אנשים עם מוגבלות אוטיסטית ועוד

תינתן אפשרות לסטודנטים להרחיב את התהליך ולהמשיכו במסגרת הקיץ.

קורסי חובה שנה ד' עיצוב

עיצוב מבוסס תוכן

סמסטר א', 4 נ"ז

שרי ארנון, יוסי ברקוביץ, קובי לוי, מעין לויצקי

הקורס ימשיך ויעמיק את השליטה בעיצוב גרפי רב תחומי ביחס למסגרת פונקציונאלית קשיחה. הפרויקט ידרוש הפעלה של מערכות ניווט והתמצאות במרחב - המרחב הטקסטואלי והמרחב של הפורמט - ושילוב עם שכבות ויזואליות שונות. נשכלל פרקטיקות של התאמה למשתמשים שונים, לפורמטים שונים ולקני-מידה שונים. עיצוב עתיר אינפורמציה ידרוש שילוב של שפות נוספות ופיתוח מערכים דינאמיים לטכנולוגיות בנות-זמננו. בניית היררכיות שונות לעיצוב המידע תדרוש גריד פורמליסטי מחד אך גמישות יצירתית ומקוריות מאידך.

קורס חובה שנה ד' איור

איור – ויז'ואל סטוריטלינג

סמסטר א', 4 נ"ז

דוד פולונסקי

קורס מתקדם באיור שיתמקד בטיפול חזותי לטקסטים מורכבים מתחומים מגוונים בתרבות ובתקשורת. נעסוק בהיבטיו השונים של האיור כמפרש, מסביר, מעטר או מייצר טקסט, ובמרכזיותו של הביטוי האישי של המאייר בכל אלה. נתמקד בסיפור החזותי, ביצירת סוגים שונים של טקסט וויזואלי, מהנארטיבי והאפי, לאינפורמטיבי והפואטי. בקורס ננצל ונשכלל את מגוון הכלים העומדים לרשות המאייר כמספר, בהם: סגנון כמייצר הקשר תרבותי, הבנת מושג הזמן בציור, קומפוזיציה כתחביר, שפת גוף, שימוש מושכל בסטריאוטיפים ועוד.

קורס חובה שנה ד' משחקים

משחק דיגיטלי אישי

סמסטר א', 4 נ"ז

מרצה יפורסם בהמשך

בקורס נתמקד במשחקים דיגיטליים, תוך מתן דגש על פיתוח שפה אישית וביטוי עצמי מקורי במדיום. נתרכז ביצירה של משחק דיגיטלי אישי שלם, החל מפיתוח הקונספט והמנגנון המשחקי וכלה בעיצוב השפה והארט. במהלך הקורס, נבחן את היבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות, סיפור אינטראקטיבי ומעורבות, מנגנונים משחקיים וזאנרים (מוכרים יותר כמו משחקי פאזל ופלטפורמה ומוכרים פחות כמו משחקים רציניים, משחקי אמפטיה, משחקי הליכה ומשחקי אמנות).

קורסי בחירה וסטודיו מרכזי

על הסטודנטים בשנה ד' לבחור 2 קורסי בחירה וקורס סטודיו מרכזי אחד.

קורסי סטודיו שנה ד' סמסטר א'

סטודיו "ספרות גרפית"

סמסטר א', 6 נ"ז

פרופ' מישל קישקה

כעשור לאחר הידיעות על מות הספר המודפס, הפרינט ממשיך לחיות ולבעוט בכפיפה אחת עם הספר הדיגיטלי.

הקורס "ספרות גרפית" יעסוק בפורמט הפיזי (גם מודפס וגם דיגיטלי) והמושגי של הספר החזותי. זהו סטודיו מתקדם באיור, שמזמן לסטודנטים יישום ומימוש הכלים שנרכשו במהלך 6 סמסטרים של לימודי איור ועיצוב, ניסיונם, מיומנותם ועולמם החזותי והרעיוני.

הסטודיו יתנהל כסטודיו פתוח, שבמהלכו כל סטודנט יפתח, ינסח וינהל פרויקט ספר מאוייר עצמאי, התואם את סגנונו, תחומי העניין שלו, הפרומט שמעניין אותו לחקור, קהל יעד רלוונטי, והסוגה המתאימה לכל אילו, בתוך המנעד הרחב שכולל בתוכו פיקצ'ר בוק, נובלה גרפית, פואטיקה חזותית, ספר אילים (ללא טקסט) וספר מאוייר כפורמט מושגי.

דגש מיוחד יושם בסטודיו על סטורי טלינג, פרשנות אישית לטקסט, בין אם מדובר בטקסט קיים או בטקסט ויזואלי מקורי.

במהלך העבודה בסטודיו נבחן ונאתגר את גבולות השפה האיורית על כל מרכיביה: דמויות, מבע, סיטואציות וחללים, צבע, יצירת עולם, מבנה, מקצב, פורמט, דפדוף, מדיום, חיבור בין עיצוב לאיור, היררכיות קריאה ופיענוח, ועוד.

על הסטודנט להגיש בסוף הסמסטר ספר כאובייקט רלוונטי ובעל פוטנציאל יישומי במציאות. במסגרת הסטודיו, לצד פיתוח הפרויקטים האישיים, נעסוק במפגש והכרות עם סוגים שונים של ספרות חזותית, עם יוצרים עצמאים של ספרים מסוגות שונות, מוציאים לאור ועד. הסטודנטים בקורס יחשפו וירכשו ידע והכרות עם תעשיות הקשורות לתעשיית הספרים, עם דילמות וקשיים הכרוכים בתחום, ועם האפשרויות הרבות הקיימות ליזמות, ויצירה עצמאית ומקורית. כמו כן נפגש עם יוצרים בבצלאל ומחוצה לה.

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, ארט-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.

קונטיינר

סמסטר א', 6 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי

פיתוח זהות חזותית לגוף / מוצר / מקום / אירוע.

הסטודנטים יבחרו פרויקט, על הספקטרום שבין המסחרי לתרבותי בתחום האוכל: מ"מיתוג מזון מהיר, דרך מבשלת בירה משפחתית ועד פסטיבל קולינרי.

תהליך העבודה יכלול מחקר וניתוח של ה"עולם", בחירת סוגי התכנים, והחלטה על הפורמטים בהם תיושם השפה התקשורתית והעיצובית.

בהמשך נרחיב את תשתית המיתוג למגוון יישומים בפורמטים ובמדיות שונות (פרינט, דיגיטל, תלת-ממד וכד').

הקורס ישים דגש על עבודה מונעת תוכן, שבה יובן כי אין הבדל בפעולה בין מיתוג מסחרי לבין מיתוג בעולם התרבות.

עיצוב ספקולטיבי

סמסטר א', 6 נ"ז

אורי סוכרי

"Technology is everything that doesn't work yet." Daniel Hillis

מהו תפקיד המעצב במקום שבו הטכנולוגיה היא רק רעיון? מה אפשר לעשות עם טכנולוגיה של מעקב אחרי עין, יד, אצבע וגוף? איזה שימושים אפשריים לטכנולוגיה שמתממשקת למחשבות? ואיך מעצבים את זה?

בקורס זה נשאל, נחקר, וננבור בעבר - בהיסטוריה של המצאות טכנולוגיות, באתיקה, נלמד ממגוון מקורות: מארכיטקטורה, ממוזיקה, מאקולוגיה, חינוך, מתרבויות שונות, במטרה להמציא שימושים, לאפיין ולעצב את פני העתיד. נבדוק את תפקיד המעצב ואחריותו בעולם משתנה ונלמד אסטרטגיות לחדשנות.

הקורס דורש סקרנות ופתיחות - אין צורך בידע טכני כלשהוא.

המעבדה לחקר ה-GIF

סמסטר א', 6 נ"ז

אלון ברייאר

הסטודיו יעסוק בפיתוח והשחזה של יכולות איור ושילובן בפורמטים אנימטיביים של סרטון קצר או GIF במרחב המחיה המקוון. בעזרת טכניקות אנימציה שונות, נעמיק את הבנתנו במרכיבי האיור על ציר הזמן. נעניק לאיור חיים ותנועה, ונבחן את מימושו בעולם המקוון לצד כתבה, בלוג, דף נחיתה או קטע סאונד. העבודה בסטודיו תתמקד בהעמקה וגיבוש של שפה איורית אישית, בניית קונספט, סטוריטלינג ועריכה במסגרות נתונות.

נלמד להשתמש ביכולות, במגבלות ובכלים הקיימים של כל סטודנט על מנת לפתח תחביר ויזואלי קוהרנטי. נחקר טרדנים באנימציה ואיור דיגיטלי, טכניקות איור מסורתיות ואנלוגיות בעיבוד דיגיטלי, עבודה עם פסקול, הנפשה בלופ ושיתופי פעולה בצוותים של מאייר ואנימטור. הסטודיו יקנה לסטודנטים ניסיון בהבנייה של שיטות עבודה וניהול פרויקט, משלב הסקיצה ועד הייצוא לקובץ דיגיטלי, לצד ידע מקיף בחיבור בין איור לתנועה באופן אורגני וסימביוטי.

ספרים על הספקטרום

סמסטר א', 6 נ"ז

נעם שכטר

עיצוב ספרים הוא סיטואציה ייחודית בתחום שלנו: לא רק שאנחנו אחראים על עריכת התכנים ועיצובם, אנחנו עושים זאת תוך כדי עיצוב האובייקט עצמו. העבודה שלנו היא דיאלוג מתמשך בין קונבנציות היסטוריות ומגבלות ייצור לבין תפישות הווה ושיטות עבודה דיגיטליות. שליטה מלאה במערכת החלטות כל-כך רחבה, זה התענוג. הסטודיו יתמקד בשלושה תהליכי עבודה: (1) אינסייד-אאוט (מהטקסט אל האובייקט) — העברת הנראטיב מרשות היחיד לרשות הרבים; (2) לאנג-פארול (מהנורמה התרבותית אל הביצוע האישי) — שינוי בתפקידו של המעצב ובאופני הקריאה של הטקסט; (3) פיזי-אפליקטיבי (מהאובייקט אל המרחב הדינאמי) — הספר כפלטפורמה לעיצוב חוויה. הסטודנטים ייצאו מהסטודיו עם שלושה פרויקטים, אובייקטים על הספקטרום של תקשורת ותודעה — שכלית, רגשית וחושית. דרך זו תדרוש מאתנו התמודדות חזיתית עם השינויים של התקופה, וחיפוש פתרונות חדשניים לעולם הפרינט. טיפוגרפיה תהווה כלי עבודה מוביל (הרבה אינדיזיין). דגש מיוחד ינתן לשיטות העבודה המסורתיות ולהיכרות עם טכנולוגיות הייצור: סוגי נייר, שיטות הדפסה ושיטות כריכה.

קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א'

ארט דירקשן בפרסום

סמסטר א', 2 נ"ז

הלל אבט

הקורס נועד להעמיק את הלימוד בנושא "עיצוב לפרסום" שנלמד בשנה ב'. הקורס יכלול נושאים שונים הקשורים במיומנויות המקצועיות של ארט דירקטור במשרד פרסום, כגון, מיקוד המסר הפרסומי, צילום אופטימלי להעברת המסר, טיפוגרפיה, לייאאוט, שימוש במדיה ועוד. הקורס הוא שילוב של נושאים שיועברו בצורה פרונטאלית, סדנאות שילכלו עבודה בכיתה ובבית. ופרויקט אחד מרכזי, שיהיה עם לקוח אמיתי. התרגילים יתמקדו בדרכים השונות למקסם את המסר הפרסומי. העבודה בקורס תדמה עבודה במשרד פרסום. הסטודנטים יקבלו בריף ויעבדו מול המרצה שיתפקד כ"מנהל קריאטיבי". בחלק מהמקרים יהיה אפשר לעבוד בצוותים. במסגרת הפרויקט המרכזי, יערכו סיורים ופגישות עם אנשים ובעלי תפקידים הקשורים לנושא. הציון יהיה שקלול של ההישגים בפרויקט המרכזי, ההישגים בתרגילים ובסדנאות ותרומה לשיעורים.

כתב יד
סמסטר א', 2 נ"ז
מיכל בוננו

קורס לבחינת היחסים בין איור ורישום. התמקדות ברישום ככלי לתייעוד, להתייחסות לטקסט, או כאמצעי לביטוי אישי, הבעתי ופואטי.

במטרה להעשיר את כתב היד האישי, הקורס יאפשר התנסות בפורמטים שונים ובטכניקות מגוונות, תוך פיתוח מודעות ורגישות לקו, לכתם ולשפה החומרית. כמו כן, ייבחנו אופנים שונים לפרשנות חזותית הנובעת מהתבוננות באובייקטים, דמויות ונופים אורבניים, או בעבודה על פי תצלומים.

הקורס יתנהל כסדנה מעשית, במקביל לעבודה בבית ויכלול היכרות עם אמנים ומאיירים, שהרישום מהווה מרכיב מרכזי ביצירתם. הקורס מיועד לכל מי שמעוניין לבחון ולפתח קו וכתב יד אישי, כחלק משפת האיור או העיצוב שלהם.

מאייר ומוכר
סמסטר א', 2 נ"ז
דברת בן נחום

בקורס יושם דגש מצד אחד על פיתוח ושכלול שפה איורית אישית מקורית ומצד שני מציאת דרכים להפיכת המאייר/מעצב ליזם מרוויח.

הפרויקט המרכזי בקורס : פיתוח רעיון ויצירה של סדרת מוצרים/אובייקטים מאויירים המיועדים למכירה עצמית ;
יישום של דימוי איורי על חומרים שונים, ייצור, חישוב עלויות, הפקה, תמחור ומכירה.

בפרויקטים האחרים נבדוק את מקומו של האיור כמוכר רעיון ויוצר תדמית בתחום העיצוב; ייצור סדרת איורים ללוח שנה, תוויות למוצרים ועוד.

אנימציה למעצבים
סמסטר א', 2 נ"ז
אסף כהן

בקורס נלמד יסודות אנימציה ועיצוב בתנועה. נעודד ונפתח תהליכי חשיבה, נעסוק בהבנת העקרונות 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.

עיצוב ל-Web - מדיום ללא פורמט

סמסטר א', 2 נ"ז

אחיה כהנא

הדפדפן הוא כיום השער המרכזי לכל התוכן שאנו צורכים במדיה הדיגיטלית. במחשב שלנו, בנייד ואפילו בשעון. העיצוב 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 פורצי דרך. הקורס עוסק בתפקיד המעצב כמי ששולט בכלי העימוד והעיצוב הבסיסיים ברשת. מה שעד לפני מספר שנים היה בידיהם של מתכנתים, היום, יותר מתמיד, עובר לידיים של מעצבים ומצביע על קפיצה ושיכלול באופן שבו טיפוגרפיה, אנימציה, התנהגות ממשק משמשים לביטוי יצירתי של מסר וחוויה. בקורס זה נלמד ונתנסה בכל אספקטי העיצוב למדיום זה, מבחירת גריד ועד חווית המשתמש. הקורס אין קורס טכני ואינו דורש ידע מקדים. הוא פונה לכל המעצבים והמאיירים אשר רוצים להשפיע במרחב האינסופי של האינטרנט. בין הנושאים שילמדו בקורס: HTML / CSS / Javascript : טיפוגרפיה באינטרנט, אנימציה והתנהגות ממשק, עיצוב רספונסיבי, מגמות בעיצוב בדפדפן במחשב ובמכשירים ניידים ועוד...

עיצוב ומוגבלויות – תקשורת תומכת וחליפית

סמסטר א', 2 נ"ז

עופר כהנא

תת"ח - תקשורת תומכת וחליפית (Augmentative and alternative communication) היא תחום ידע המאפשר לסייע ולתמוך בילדים ובמבוגרים שמסיבות שונות אינם יכולים לדבר מילולית ולכן מתקשים לתקשר את צרכיהם, להביע עמדה או לחלוק חוויות. התמיכה נעשית באמצעות דרכי תקשורת טבעיות כמו מחוות והפקת קולות וכן עזרים ייחודיים כמו לוחות תקשורת, מכשירי פלט קולי ומחשבי תקשורת. התחום מאופיין ברמה גבוהה מאוד של ידע ושיטות טיפול מתקדמות באמצעים חזותיים ובטכנולוגיה עכשווית, אך בו בזמן רמת העיצוב והאיור של עזרי התקשורת נמוכה בדרך כלל והפוטנציאל בשימוש בטכנולוגיה החדשה ובידע עיצובי רחוק מלהיות ממומש. מטרת הסדנא היא להכיר תחום עשיר ומאתגר של יצירה עיצובית בעלת ערך חברתי; לתרגל ולפתח מיומנויות איור, אנימציה, טיפוגרפיה ועיצוב אינטראקטיבי באמצעות התמודדות עם האתגר של יצירת שפה חזותית עבור ילדים ומבוגרים המוגבלים בדיבור תוך עבודה משותפת עם מטפלים, חוקרים ומשתמשים; להתמודד עם שאלות יסודיות ופוריות אודות השפה האנושית, הקשר שבין מחשבה, דיבור וסימנים חזותיים ואודות האפשרויות והמגבלות שמטילה השפה על היחסים בין בני אדם.

אינפוגרפיקס
סמסטר א', 2 נ"ז
רוני לוית

אינפוגרפיקה היא ייצוג חזותי של מידע במהירות ובבהירות. קצב המידע אליו אנחנו נחשפים הולך ומתגבר ועלינו לעמוד בו בכדי להישאר מעודכנים תוך שאנו מקדישים לו פחות ופחות זמן. אינפוגרפיקה היא אחד מהמתחומים העיצוביים והשימושיים ביותר להעברת אינפורמציה.

בקורס נראה כיצד ניתן להעביר מידע מורכב ואף לספר סיפור בכלים ויזואליים בלבד, נלמד לערוך מידע ולפשט אותו לכדי מסר אינטואיטיבי וידידותי למשתמש, ואף לרתום אותו לקונספט ומסר רצויים ומעוררי עניין.

קומיקס אלטרנטיבי
סמסטר א', 2 נ"ז
רותו מודן

לא רק בחורים בגטקס ועלילות צ'ח-פח. קומיקס הוא מזמן מדיום עצמאי, שמשלב טקסט ודמויים בקומבינציות אין סופיות. ככזה הוא כלי מושלם לביטוי עצמי של כל מאייר ומעצב. בקורס נתייחס לקומיקס במובן הרחב של נראטיב המסופר בסדרת ציורים (Sequential Art) נעסוק בכתיבת תסריט לקומיקס, בבחירה של טקסט ואדפטציה, בלייאאוט, מקצב וסגנון עד להפקה של חוברת עצמאית. הקורס ילווה בהרצאות ודוגמאות של זרמים ואמנים מהסצנה העכשווית.

אדם צעיר בעיר זרה
סמסטר א', 2 נ"ז
נעם נדב

המפגש עם העיר ירושלים מהווה חוויה חזקה לגבי סטודנטים רבים, כולל הסטודנטים הישראלים שאינם ירושלמים (ואלה הם רוב הסטודנטים במחלקה). מפגש זה מהווה נקודת מוצא לעבודה סיפורית-עיצובית שנושאה הוא העיר ירושלים. במהלך הקורס ימפו הסטודנטים את סביבת המגורים שלהם ואת העיר כפי שהם חווים אותה, ויעסקו ביצירת יומן אישי / ספר סקיצות שבו יספרו את סיפורם האישי - בטקסט ובדמויים חזותיים- ויביעו את דעתם ביחס לעיר ולחיים בה. הקורס מיועד לסטודנטים מחו"ל השוהים בארץ בתכנית חילופים, ולסטודנטים ישראלים, שלרבים מהם ירושלים היא סוג של ארץ זרה. מטרת הקורס היא ליצור עבודה שבה ינקטו עמדה ויביעו התרשמות רגשית הנוגעת ונובעת מחווית השהות בעיר המורכבת והלא-קלה הזאת.

הקורס יועבר באנגלית (שבורה), עם תרגום לעברית מפעם לפעם.

אימאג'מייקינג
סמסטר א', 2 נ"ז
גיא שגיא

בליבה של התקשורת החזותית מצוי הדימוי. בקורס נעסוק ביצירתו והטענתו של הדימוי לידי גוף נושא תוכן, והפעלתו בהקשרו הרחב - בתוך סביבה עיצובית. הקורס מיועד למעצבים ומאיירים, יוצרי ברואדקאסט ואינטראקטיב. הוא מתייחס אל הסטודנטים כמולטי טאסקינג - אלו שמקימים את עולם הדימויים שיושב בלב הפרויקט, אלו שמייצרים מערכת גרפית תומכת ונגזרת עבורו, וגם אלו שעורכים את עולם התוכן שלו לתוך

הפורמטים והמדיות השונות שמרכיבות את הפרויקט. נבדוק את התהליכים האלו כבודדים שיודעים להפעיל את כל תתי היוצרים האלו בתוכם, וגם בקבוצות עבודה קטנות שבהם כל אחד תורם את היכולת והפרספקטיבה שלו. במהלך הקורס נבחן פרויקטים נתונים וננסח את פרופיל העומק שלהם, נזקק את ההבנה הזו לרעיון חזותי ונלמד איך ליצור מהרעיון הזה את הדימוי - את היסוד האייקוני שיתפקד כמרכז הייצוגי והתודעתי החדש של הפרויקט ושסביבו ובעזרתו נבנה את השפה חזותית. במקביל נבדוק איך שפה ופיתוח רעיונות ויזואליים פרטי יכול להפוך ליסוד מוביל במערכת תקשורתית רחבה.

ג'אם משחקים

סמסטר א', 2 נ"ז

ברק שלף ורועי רחמים

תוך כדי הקורס נבנה מספר אקספרימנטים עובדים של משחקים דיגיטליים בצוותים משותפים עם מפתחי משחקים מקורס הבחירה של פיתוח משחקים. בקורס הזה נתמקד בצד העיצובי של המשחקים ונכיר את הנושאים של גיים דיזיין וארט והיבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות, סיפור אינטראקטיבי ומעורבות, מנגנונים משחקיים וז'אנרים (מוכרים יותר כמו משחקי פזל ופלטפורמה ומוכרים פחות כמו משחקים רציניים, משחקי אמפתיה, משחקי הליכה ומשחקי אמנות).

פיתוח משחקי מחשב

סמסטר א', 2 נ"ז

אור אברהמי

משחקים תופסים מקום מרכזי יותר ויותר בתרבות שלנו ומחוללים מהפכה בדרך שבה אנחנו צורכים בידור. בקורס ננסה להבין תהליכים אלה וננסה ליצור משחקי מחשב שמטרתם העיקרית היא להרחיב את גבולות המדיום על מנת להעשיר את עולמו של השחקן. כדי להשיג מטרה זו, נלמד טכניקות מתקדמות בתכנות משחקי מחשב. נעבור על נושאים כגון יצירת תוכן פרוצדורלית (מכשולים ונרטיב), אינטליגנציה מלאכותית ומימוש מודלים פסיכולוגיים במכניקת משחק. כמו כן, נעסוק בעיצוב חווית המשחק, נלמד איך לתכנן משחק ונתנסה בהפקת משחקי מחשב.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

מרחבי בדיה

סמסטר ב', 2 נ"ז

ג'ודית אשר

קורס המוקדש להתבוננות בסביבתנו הקרובה, השגרתית והמופלאה השם את האדם במרכזו תוך בריאת עולמות תוכן וצורה. מטרת הקורס ליצור רצף של עבודות תוך בחינת מקורות ביוגרפיים מיתולוגיים ופואטיים. הקורס יאפשר התנסות בפורמטים שונים ומשונים, גדולים וגדולים מאוד תוך שילוב טכניקות איוריות עתיקות וחדישות. הקורס יתנהל כסדנה במקביל לעבודת בית ויכלול היכרות עם אמנים ומאיירים המייצרים מרחבים דמיוניים תלויי מציאות.

קורס זה פונה למאיירים ולאלו המעוניינים להתנסות בפיתוח נרטיבים תלויי צורה וצבע כחלק

משפתם העיצובית.

שירה בתנועה
סמסטר ב', 2 נ"ז
יעל בורשטיין

הקורס עוסק באימג'י-מייקינג ופיתוח שפה צורנית ואנימטיבית מקורית, ע"י חקירה, שילוב ופיתוח של טכניקות ומיומנויות בעיצוב, איור, אנימציה וצילום. נבחן את גבולות המניפולציה העיצובית, וכיצד לשלב וללהטט בין טכניקות ומדיומים שונים. נלמד כיצד לפענח את היסודות הצורניים, המהות התנועתית וההתבוננות הקולנועית ולרקוח מהם יצירה חדשנית ומקורית.

קטלוגים מצולמים
סמסטר ב', 2 נ"ז
יעל בורשטיין דוד עדיקא

מטרת הקורס - לחזק את הקשר בין צילום לעיצוב, דרך עבודה משותפת בין צלם ומעצב. נפתח ונעמיק את הדיאלוג בין שתי הדיסציפלינות. בקורס המשותף, ייבחנו היחסים שבין צילום - דימוי - טקסט - וקונטקסט - בהקשר של מגזין / כתב עת.

הקורס יכלול פרויקט צילום תיעודי גדול מרכזי תוך שימת דגש על בימוי, תאורה, קומפוזיציה וארט דיירקשן - לצד ארגון מידע בחירת פורמט, דף, עיצוב טיפוגרפי עריכת קטלוג - קצב דפדוף ובניית נרטיב צילומי.

ולמעשה, התמודדות עם העברת מסר דרך פורמט עיצובי מורכב. אופי השיעור יהיה סדנאי: הסטודנטים יחולקו לזוגות מעורבים (צילום ותקשורת חזותית) ויעבדו על פרויקט משותף בעבורו יצטרכו לצלם, לכתוב, לראיין, לעצב ולבסוף להפיק מגזין/כתב עת שיגלם באופן מקורי את הרעיונות והתכנים אותם יחקרו במהלך הסמסטר השני.

בעבור הסטודנטים לצילום הסמסטר הראשון יהיה שיעור בעל אופי אינטנסיבי בו יחקרו את הקשר שבין תצלום – כדימוי, לאופנה - כתחום ידע סוציולוגי, חברתי, דרך מערך תרגילים אישיים.

סיום הקורס - הגשה בזוגות של שלושה קטלוגים מבוססי צילום, זהים כרוכים. כמות הטקסט בקטלוג תלויה בבחירת הבריף ותקבל הנחיה בהתאם. הקטלוג יכיל מינימום ארבעים עמודים ועשרים צילומים.

כרזות זזות
סמסטר ב', 2 נ"ז
ארז גביש

הכרזה מהווה מעין מיקרו-קוסמוס של תקשורת חזותית. כפורמט נפוץ ופופולרי להעברת מסר, עיצוב כרזה מחייב התמודדות עם טקסט, דימוי והיחסים ביניהם, עבודה בגריד, פיתוח קונספט ויכולות ביטוי חזותי. בקורס נוסף למשוואה העברת מסר על ציר הזמן, באמצעות אנימציה ווידאו, וניצור סדרת כרזות וידאו בתנועה.

כרזה בתנועה מחייבת התמודדות חדשה עם ציר זמן מעגלי, עם יצירת דימויים מתפתחים ועם טיפוגרפיה וגריד גמישים ונושמים.

בקורס נעסוק בעיצוב כרזות זזות החל משלב הקונספט, העברת המסר, יצירת הדימויים בקונטקסט אנימטיבי, טיפוגרפיה בתנועה, וכלה באופן ההצגה של הכרזות במרחב הציבורי.

פרודקט דיזיין (עיצוב מוצר)

סמטר ב', 2 נ"ז

גיא חביב

בשנים האחרונות מעצב מסוג חדש נכנס לזירת העיצוב, מעצב המוצר. מסטארטאפים לתאגידי ענק, החיפוש אחר מעצבים בעלי הבנה בפסיכולוגיה, יכולת ניתוח של דפוסי התנהגות אנושית, חזון עיצובי מובחן הכולל בתוכו מיתוג ואנימציה, נמצא בנקודת רתיחה.

בקורס הזה נלמד את היכולות השונות הנדרשות ממעצב המוצר: פיתוח קונספט מוצרי, עריכת ראיונות משתמשים, ניסוח יעדים מוצריים, החל בכתיבת בריפים, אפיון, עיצוב גרפי מלא למוצר, פרוטוטיפינג, בחינת מדדי הביצוע, ועד לאתיקה ובדיקת המשמעות החברתית של עבודתנו.

הטלוויזיה של המחר

סמטר ב', 2 נ"ז

אסף כהן

שוק הטלוויזיה עובר מהפכה. הוא משתנה, משתכלל, ויוצר אתגרים חדשים למעצבים בתחום. בקורס נבדוק כיצד ניתן להעשיר את חוויות הצפייה ולקדם תכנים טלוויזיוניים בעידן של אינטרנט, יו-טיוב, נטפליקס ואין סוף פלטפורמות שמציעות תוכן, ננסה להבין איך ניתן לשלב בין עיצוב, אנימציה וטכנולוגיה, ולהגדיר מחדש את תחום העיצוב לטלוויזיה. מה יחליף את הפרומואים? מה ההבדל בין מיתוג חברת מדיה לעומת ערוץ טלוויזיה? אילו כלים יכול המעצב לפתח בכדי להתאים את התוצרים הגרפיים לצרכים הרלוונטים היום ובעתיד?

בקורס ננסה ליישם את היידע והניסיון שנרכש עד כה בכדי לבדוק מהו עיצוב היברידי, רספונסיבי, דינמי, וכיצד ניתן לייצר חוויה בה הצופה "נטמע": מעורב, ולוקח חלק פעיל בעולם שאנחנו המעצבים יוצרים.

סדנת הדפס

סמטר ב', 2 נ"ז

רן סגל

בקורס סמטריאלי זה נערוך הכרות עם טכניקות ההדפס השונות: תחריט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטיפי. נתנסה בהדפסה על חומרים שונים ונלמד את עקרונות ההדפסה. כל סטודנט ייצר מספר מהדורות מוגבלות בטכניקה שיבחר. הקורס כרוך בתשלום דמי חומרים. העלות תפורסם בתחילת השנה.

עיצוב פונט

סמטר ב', 2 נ"ז

מיכל סהר

מילות מפתח: אנטומיה, גיאומטריה, אסתטיקה, אופטיקה, גריד, טיפוס אות, חלל נגיטיבי ופוזיטיבי, משפחה, פונקציונליות, קריאות, עברית, אנגלית, סריף, סנס-סריף, מטריקס, קרנינג, משקל, גודל, כותרת, טקסט... (וגם הדרכה על תוכנות Fontographer ו-Font Lab).

איור דוקומנטרי: זמן וזיכרון באיור הנרטיבי

סמסטר ב', 2 נ"ז

גלעד סליקטר

איור דוקומנטרי נובע מתייעוד, התבוננות, מעקב, וייחוד עם זאת מחדד את היות המאייר המתעד בעל עמדה, אותה הוא מעביר באמצעים החזותיים העומדים לרשותו. בקורס 'איור דוקומנטרי: זמן וזיכרון באיור הנרטיבי' נבחן ונתעד מגוון נושאים, מקומות, זמנים, וסיפורים, תוך כדי בחינה של הקשר בין מושא התייעוד, עמדת המאייר והפורמט. במקביל, לא נפסיק לעסוק בכוחם ותפקידם של הקו, הכתם והשפה החזותית במהלך הנראטיבי. הקורס מציע חיבור בין עמדתו של המאייר כעיתונאי מתבונן, מגיב ומפרש ובסופו של דבר מעבד ויוצר מערך חזותי שלם, אשר מתקיים בנפרד ממושא התייעוד. במסגרת הזו יתנסו הסטודנטים בטווח רחב של מקורות השראה תיעודיים כמו גם יתאפשר להם להתנסות במגוון פלטפורמות ביטוי, כמו קומיקס, איור, רישום, וקולאז'.

חווית משתמש (UX)

סמסטר ב', 2 נ"ז

עינת ענבל

מה זה חווית משתמש? מהו גוף הידע שדרוש למעצב חווית משתמש? מהי חוויה בכלל? האם הרקע התרבותי משפיע על חוויה דיגיטלית? איך מזהים מהי חוויה טובה עבור בני אדם?

בקורס הזה נלמד מושגי יסוד בתחום, כיצד מזהים בעבודה עם לקוח בעיות/הזדמנויות. כיצד כותבים בריף למוצר דיגיטלי, נלמד לקרוא עיצוב של מוצרים דיגיטליים בצורה חדשה מפרספקטיבה של משתמשים שונים, נלמד לעצב עם המשתמשים, ובעיקר נלמד את כל מושגי היסוד של חווית המשתמש - כיצד עורכים מחקרים אתנוגרפיים, שימושיות, זכירות, התמצאות, קוגניציה, נלמד ניהול עיצוב וניהול תהליכי עיצוב ובעיקר: נעשה את הכל בעצמנו. זהו אינו קורס תאורטי!

וידאו מנייאק

סמסטר ב', 2 נ"ז

גל פורת

בין אם אתם מעצבים בסטארט אפ, שותפים במיזם של מוצר חדש או ארט-דיירקטורים במשרד פרסום - אתם הדומיננטים בצוות שיצור את קמפיין הוידאו למוצר או לשירות שלכם. בחלק מהמקרים יעבוד בשבילכם צוות גדול של אנשים - מפיק, במאי, צלם, סט דיזיינר וכו' וביותר ויותר מקרים תוכלו ליצור את קמפיין הוידאו שלכם ממש בעצמכם, כשאתם, כמובילי צוות הקריאטיב, יוצרים הכל: רעיון < תסריט < הפקה+בימוי+צילום < עיצוב וגימור סרטון וידאו - המספר סיפור בדיוני או מסמך דוקומנטרי אמיתי ומרגש.

עולם הפרסום של היום מדברים בשפה אחרת - מעניינת, אמיתית, מרגשת, בעלת משמעות ובעיקר מעוצבת נפלא - היוצרת משיכה והזדהות אצל הצרכנים. שפה שאינה נגועה במחלות של הפרסום הקונבנציונאלי שכולנו אוהבים לא לאהוב. צוות הקריאטיב מפתח את היכולת לייצר תוכן אינהאוס, ובעיקר תוכן וידאו - שהפך להיות המוצר המרכזי בכל קמפיין.

בקורס נלמד ונחווה את תהליך יצירת קמפיין הוידאו מתחילתו ועד סופו, ובו נשמש בכל

התפקידים - רעיונאי, תסריטאי, מפיק, במאי, צלם, ארט-דירקטור וסט דיזיינר, מעצב הכותרות ועורך האופ-ליין והאון-ליין... הכל מנקודת מבט של מעצב רב תחומי שפועל כיוצר עצמאי.

אנימציה למשחקים

סמסטר ב', 2 נ"ז

מרצה יפורסם בהמשך

בקורס נלמד כיצד מתמודדים עם אנימציה בגישה המותאמת לציר זמן לא לינארי ולמשחקים. נלמד את העקרונות האנימטיביים המעניקים אופי ועומק לאלמנטים מונפשים, נעצב, נסגן 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 (Cycles & Loops) בהפעלת המשתמש - והכל בהתאם למאפיינים הדרמטיים של סיפור המסגרת.

עיצוב תערוכה

סמסטר ב', 2 נ"ז

מרצה יפורסם בהמשך

סדנת עבודה קבוצתית אשר תוביל את התכנון והעיצוב של תערוכת הגמר של בוגרי המחלקה. הסטודנטים יהיו שותפים לגיבוש הקונספט וליישום ההחלטות האוצרותיות בעיצוב החלל, דרכי ההצגה של העבודות וכלל הפריטים הנלווים.