

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

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

ראשי תחומים:
ראש תחום איור: אורית ברגמן
ראש תחום עיצוב אינטראקטיבי: אורי סוכרי
ראש תחום עיצוב גרפי/טיפוגרפי: מיכל סהר
ראש תחום משחקים: דני ביקון

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

נדב נועם	גרומר דניאל	אבט הלל
נועם הילה	היימן מיכל	אוליטסקי סופיה
סגל נועה	היללי ערן	אופנהיים חובב
סגל רן	הלוי להב	אילוז אמנון
סדן מאיר	הרמן יגאל	אילון טלי
סהר מיכל	הררי-ליבראטי עדנה	איצקוביץ גסטון
סוכרי אורי	וינברג צח	אלוא איתן
סטוק עדלי	זלץ קרן	אנגלמאיר זאב
פרופ' סלומון מרב	זקין איל	אסאו אריאל
סליקטר גלעד	חופשי יהודה	פרופ' ארנון שרי
ססובר פלד רבקה	טוביאס נעמה	אשר ג'ודית
עמית ארי	טוביס אלכס	אתגר שרון
ענבל עינת	טריינין עמית	בוננו מיכל
פואכרי אשרף	ירמי אריאלי	בורשטיין יעל
פולונסקי דוד	כהן אסף	ביבר מיכל
פיינברג אדם	כהנא אחוה	ביכובסקי ארנסטו
פרי יואב	כהנא עופר	ביקון דני
פיש רותם	לב בן	בן כנען מתן
צדוק תמיר	לוי קובי	בן-נחום דברת
צרפתי עינת	לויצקי מעין	בן עזרא אביטל
פרופ' קישקה מישל	לוית רוני	בצלאל יותם
קנטור רותי	לרנר אריק	בראייר אלון
קציר ענת	מגזינר אלי	ברגמן אורית
שגיא גיא	פרופ' מודן רותו	ברודר ליאור
שכטר נעם	מועלם דקל	ברקוביץ' יוסי
שלף ברק	מור רונאל	גביש ארז
שמיע עופר לינט (נטי)	מז'אר איתן	גז דנה
	מירב דני	גיגר נעמי
	משה אורן	גלעד אמיתי

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 רבת-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 ואתית 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).

סטודנטים שממוצע הציונים בסיום שנה א' 79 או פחות, יזומנו להציג את עבודותיהם בקורסים השונים בפני ועדת פורטפוליו מיוחדת שתבחן את המשך לימודיהם במחלקה. בסמכות הועדה להחליט 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 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 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 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 לאחר קבלת אישור מראש המחלקה.

קורסי חובה סמסטריאליים בשנה ג' מקנה 3 נ"ז, בשנה ד' מקנה 4 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.
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

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

מפתח הציונים הוא כדלקמן:

מעולה (הצטיינות יתרה)	95-100
עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאתגרת את המוסכמות, מוכיחה רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.	
מצוין	90-94
מכלול עשייה יוצא דופן. עבודות בקורס שהיוו הישגים נדירים. ציון שיוענק לסטודנטים שהוכיחו את עצמם במהלך הקורס בכל ההיבטים: נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות ומעל לכל - רכישת תוצאות הלמידה של הקורס דרך עשייה יצירתית איכותית ביותר.	
טוב מאד	85-89
מכלול עשייה עקבי, מבוסס, איכותי ומבטיח, בכל ההיבטים, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה ועמידה בהגדרות המרצה להצלחה בקורס.	
טוב	80-84
מכלול עשייה טוב וראוי. עומד בכל דרישות הקורס, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה, אם כי אינו יוצא מגדר הרגיל.	
כמעט טוב	75-79
מכלול עשייה סביר, אך טעון שיפור. מעט נמוך מהממוצע, או שניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה טובה.	
בינוני	70-74
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 מאד, על סף כישלון בקורס. הישגים גרועים, היקף עבודה זעום, היעדרויות, אי השתתפות וכיו"ב, שמספיק בקושי על מנת לעבור את הקורס.

10-54 בלתי מספיק (נכשל)
הישגים שאינם מספקים. עבודות ו/או התנהלות שאינם עוברים את רף המינימום הנדרש. הסטודנט נכשל ברכישת תוצרי הלמידה בקורס.

*המונח 'מכלול עשייה' מכוון לסך כל הפרמטרים הנשקלים במתן הציונים: הישגים קריאטיביים, עקביות, תהליך, נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות.

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 תרבות חזותית וחומרית).

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.

קורסים שנה א'

יסודות הרישום

שנתי, 4 נ"ז

אריאל אסאו, מיכל ביבר, מתן בן כנען, אלכס טוביסי, רבקה ססובר-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

דניאל גרומר, יגאל הרמן, איל זקין, יהודה חופשי, דני מירב, מאיר סדן
קורס שנתי יסודי להכרת התחום. הלימוד יתרחש בשני צירים: ציר פורמליסטי — שמטרתו חקירת התחביר הצורני של מערכת אותיות ספציפית (גופן): זהות, אנטומיה, חללים פנימיים, שחור מול לבן, מקצב, צבע, וכד'; וציר היסטורי ותרבותי — בו נעמוד על הקשר בין צורות מסורתיות של האות העברית והלטינית לבין צורת הכתיבה והכלי בו נוצרו (באמצעות התנסות בקליגרפיה, היכרות עם דפוס בלט, וכן באמצעות ניתוח תיאורטי של גופנים קאנוניים).

בסמסטר הראשון נעמיק בחקר האות (גופן ספציפי) ונמשיך בסמסטר השני בטיפול במילה, במשפט, בשורה ובגוש טקסט, בדגש על חשיבות הטיפוגרפיה כאמצעי להעברת מסר ולתקשורת וקריאות של התוכן הכתוב.

מבוא לפיתוח צורה

מסטריואלי, 2 נ"ז

שרון אתגר, יעל בורשטיין, עמית טריינין, גיא שגיא

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, פרופ' שרי ארנון, ארז גביש, אמיתי גלעד, להב הלוי, קובי לוי, נעם שכטר, נטי שמיע

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

איתן אלוא, זאב אנגלמאיר, ג'ודית אשר, דברת בן נחום, עמית טריינין, נעם נדב, הילה נעם, גלעד סליקטר, 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 ודין 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

חובב אופנהיים, דני ביקון, אורי סוכרי, עינת ענבל, רותם פיש

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטראקטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס ("הפרימיטיבס") 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 נחוה 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'

יסודות צבע

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אריאל אסאו, אלכס טוביס

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, עדנה הררי-ליבראטי נעמה טוביאס, מאיר סדן, מיכל סהר, יואב פרי, רותי

קנטור, פרופ' ענת קציר, גיא שגיא

קורס שנתי שעניינו ארגון ועיצוב של תוכן מורכב, בו יושם דגש על עיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן: עיצוב לוגוטייפ, איפיון חזותי של תוכן, יחסי טקסט ודימוי, מיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות, עיצוב כאמצעי להקלה על הקורא בהתמצאות ובהבנת הנקרא, עיצוב ככלי פרשני, תכנון גריד ולייאאוט, והיכרות עם פורמט מדופדף/דיגיטלי/תלת מימד. עוד יתורגלו בקורס עבודה על בחירת סוגי אותיות, יחסי גודל והיררכיה, ריווח נכון בין אותיות, מילים ושורות, קביעת רוחב טורים ובחירת מרכיבים טיפוגרפיים המשרתים מטרות מוגדרות.

עיצוב גרפי

שנתי, 4 נ"ז

סוניה אוליטסקי, פרופ' שרי ארנון, יותם בצלאל, נעמי גיגר, רוני לוי, מעין לויצקי, נועה

סגל, אשרף פואח'רי, רותי קנטור

הקורס יעסוק ביחסי הגומלין בין צמד המילים "תקשורת חזותית" שהן המהות המרכיבה את תחום העיצוב הגרפי. נלמד לגבש רעיון ולהשתמש בטקטיקות דיסציפלינריות שונות לשם העברת מסר באופן מושכל, חווייתי, מושך, קריא וקוהרנטי – זאת באמצעות אינטגרציה בין כלים חזותיים מרכזיים הנלמדים במסגרות מקבילות: צילום, טיפוגרפיה, image making, איור, רישום ועוד.

שפת האיור

שנתי, 4 נ"ז

איתן אלו, זאב אנגלמאיר, מיכל בוננו, דברת בן נחום, אורית ברגמן, פרופ' רותו מודן,

פרופ' מרב סלומון, דוד פולונסקי, פרופ' מישל קישקה

קורס להקניית יסודות האיור. 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

חובב אופנהיים, אביטל בן עזרא, אחוה כהנא, רונאל מור, אורי סוכרי

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 וחוויית אינטראקטיביות.

מבוא לעיצוב במרחב וירטואלי

סמטריאלי, 2 נ"ז

אמיתי גלעד, ערן היללי, אלי מגזינר

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

סמטריאלי, 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 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

סמטריאלי, 2 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי, 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

סמטריאלי, 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

סמסטר א', 3 נ"ז

סוניה אוליטסקי, איל זקין, נעמה טוביאס, פרופ' ענת קציר

קורס שמהותו מיפוי ועריכה גרפית של חומרים טקסטואליים וויזואליים מגוונים ועיצובם לתוך פורמטים שונים, בעלי הגיון פנימי ורמת מורכבות גבוהה.

נתמודד עם פורמטים בעלי קנה מידה שונה וחווית קריאה/צריכה שונה: פרינט—מסך, אינטימי—מרחב וכד', בדגש על יצירת קוד גרפי-טיפוגרפי מזוהה וחזק המאפשר לעשות בו שימוש בפלטפורמות שונות.

נעמוד על הקשר המהותי בין עיצוב טיפוגרפי לשינויים טכנולוגיים ותרבותיים — העיצוב הוא כלי המבסס את הסדר, ומנגד הוא זה שמוביל את השינוי: נלמד מוסכמות של פורמטים מסורתיים שעל גבם ניתן לייצר פעולה קריאטיבית חדשה. נשכלל את "הארכיטקטורה" של הפורמט ונשאף להפעלה מודעת שלו תוך דיון ביקורתי, על-מנת להגיע לחווית קריאה מורכבת ומרובדת המובילה מסרים ותוכן, ומאפשרת רב-קוליות וקריאות אופטימלית.

עיצוב גרפי מתקדם

סמסטר ב', 3 נ"ז

דנה גז, נעמי גייגר, קובי לוי, מעין לויצקי

הקורס יעסוק בפיתוחה של שפה גרפית אישית: 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 זו היא ארגז הכלים באמצעותו מעוצבים מגזינים, אריזות, סרטונים, ספרים, משחקים, אתרים, מותגים ועוד.

מהלך 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 הינו בעת ובעונה אחת כלי ביטוי וירטואוזי של היוצר, ומערכת תשתיתית יעילה המשרתת את התוכן.

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 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. הכלי הפרשני עומד לרשותו של המאייר כאמצעי ביטויי 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 ביטויי 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 ביטויי 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

איתן מז'אר

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 אגינדה (חינוך לדוגמה), מיצגים בחלל ועוד ועוד. וכמובן שגם נשחק הרבה.

עיצוב למשחקים

סמסטר ב', 3 נ"ז

אריק לרנר

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':

מיתוג

סמסטר א', 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.

מעבדה

סמסטר א', 6 נ"ז (פתוח גם לשנה ד')

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.

מטא-גריד

סמסטר א', 6 נ"ז

דנה גז

מעבדת עיצוב העוסקת באחד הכלים המרכזיים בעיצוב - מערכת הגריד. במהלך הקורס נלמד על הגריד באופן רחב, מעמיק וביקורתי, וננסה להגדיר אותו ואת מקומו מחדש בשדה העיצוב הגרפי העכשווי.

לאורך הסמסטר נתנסה בפיתוח של מערכת חדשה ומותאמת תוכן של גריד מורכב, נגבש ונדייק את מרכיביה השונים, ונבחן את היחסים ביניהם ואת השפעתם על ה"שלם".
נאתגר את השימושים האפשריים בגריד, את אופני הפעולה הפוטנציאליים שלו, ואת הדרכים בהן הוא יכול וצריך לשנות קנה מידה ולהתגלגל לפלטפורמות ולמרחבים משתנים (פרינט, מסך, מרחב תלת-ממדי), וזאת תוך שמירה על זהות קונספטואלית וחזותית.

הסטודיו יכלול תוכן תיאורטי - לימוד מושגים, מתודולוגיות וניתוח שיטות גריד קלאסיות, לצד הקניית כלים עיצוביים מעשיים דרך תרגילים קצרים, במקביל לפיתוח פרויקט אישי רב שלבים.

גלובלי—לוקאלי: טרנס-מדיה

סמסטר א', 6 נ"ז

מיכל סהר

מהפכת המידע של זמננו הביאה עימה גישה לידע אינסופי לכאורה, אך כזה הסובל מכל החסרונות של הגלובליזציה כמו גנריות והשטחה, חוסר היררכיה, אובדן זהות תרבותית, ושליטה של כוחות גלובליים אינטרסנטיים. ההטרואגניות והמגוון, וכן מסורות ונכסים תרבותיים (ידע וכלים תלויי תרבות ומקום) הופכים ערכים יותר ויותר איזוטריים, ופחות נגישים. בעקבות מודלים כמו מגזין Colors, הקורס מבקש לחקור נושא רבת-תרבותי, עכשווי ורלוונטי (מתוך רשימת נושאים לבחירה) שניתן למפות אותו על צירי זמן ותרבות לכדי פרוייקט מעורר מחשבה, חווייתי ובעל רצף שלם. כלי הדיסצפלינה שלנו הם תשתית אדירה ליצירת זהות ומסר מובחנים ואפקטיביים, שעל בסיסם ניתן יהיה לייצר קריאות חדשות, הסטות, והערות על נושאים בוערים בזמן אמת.

פרוייקט מסוג זה יכול להוות קריאה לפעולה, פלטפורמה לשיתוף ידע, פרוייקט קטלוגי-מיפויי, ואפילו להציע מתודולוגיות להתמודדות עם תרחישים בלתי צפויים בפורמט של DIY, או פלטפורמת web פתוחה הצומחת בזמן אמת.

תהליך העבודה יכלול מחקר, איסוף ומיפוי תכנים, בחירה, עריכה, פיתוח שפה גרפית, ובחירת פלטפורמות ליישום (פרינט, דיגיטל, motion, אינטגרטיבי, וכד'). התמודדות עם מידע מורכב בדגש על כלים של איקונוגרפיה, טיפוגרפיה, עבודה עם רדי-מיידס (חומרים/מסמכים היסטוריים מכל תחומי התרבות החזותית) וייצוג חזותי.

חווית משתמש - UX

סמסטר א', 6 נ"ז

ענת 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?

בסטודיו הזה הנחת העבודה היא שעיצוב פירושו פתרון בעיות. ולכן תמיד צריך להתחיל מהשאלה: מה הבעיה שאנחנו מנסים לפתור? ועבור מי? 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.

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.

השיעור יתקיים במתכונת סדנא הכוללת עבודה בכיתה והרצאות אורח. נתנסה בשיטות כתיבה שונות, קליגרפיה, לטרינג ודפוס בלט ונשלב אותן בסגנון האיורי של כל סטודנט. התרגילים בקורס יתמקדו בשילובים שונים של איור וטקסט ברמות מורכבות הולכות וגדלות, מאיור אות פותחת ועד סדרת פוסטרים מאויירים.

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.

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר ב':

עיצוב ויזמות במרחב האינטראקטיבי

סמסטר ב', 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 נוביל רעיון משלב הקונספט דרך חקירה, גיבוש, הדגמה הצגה וכמובן פיתוח שפה חזותית לממשקים ומוצרי תקשורת.

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.

איור ספרי ילדים

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' רותו מודן

הקורס מוקדש ליצירת ספר מאויר על כל שלביו. במדיום זה, ה-Picture Book, האיורים הם לא עיטורים לטקסט אלא מספרים את הסיפור, מפרשים, משלימים ומרחיבים אותו, תומכים בו או גם חותרים תחתיו.

נתמקד בעיקר בספרי ילדים וספרי נוער, שהם הרוב המוחץ של הספרים המאוירים, אך יש אפשרות לעבוד על ספרים מאוירים למבוגרים. בכל מקרה-הדגש הוא על הרצף הסיפורי (storytelling) ולא על האימג' הבודד.

כל סטודנט יאייר ויפיק ספר שלם על ידי למידה מובנית של התהליך: בחירת הטקסט, ניתוח משמעותו, מחקר ויזואלי, בחירת פורמט וקונספט ויזואלי, עיצוב דמויות וחלל, סטוריבורד, בחירת טכניקה איורית והעמקה בה, איור כפולות, טיפוגרפיה, כריכה והפקה. נעבוד על פרשנות לטקסט, קצב, תקשורתיות מול מתיחת גבולות, התייחסות לקהל יעד, הספר כאובייקט ועל מה לא. אכן, הפורמט הזה מאפשר-אם לא מחייב- לעבור דרך כל הנושאים שמאייר יתמודד איתם אי פעם. מרצה-מעצב נוסף יתמוך בתהליך בנושאים רלוונטיים. הקורס ילווה בהקראה וניתוח ספרים קיימים, בהרצאות וסרטים על ההיסטוריה של הספר המאייר ועל מאיירים קלאסיים ועכשוויים.

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 הטכנולוגיים 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, משררים ומהגגים). לא נדרש כל ידע מוקדם. בואו! יהיה כיף.

סטודיו שטח - עיצוב משנה מציאות

סמסטר ב', 6 נ"ז

רותי קנטור, אביב אלחסיד

מסע תקשורתי ועיצובי עם לקוחות אמיתיים במטרה ליצור אימפקט בשטח. שילוב בין פיתוח יכולות אסטרטגיה, עיצוב ויישום בזמן אמת. התהליך הכולל התפתחות אישית, עבודה בקבוצות, למידה תוך כדי התנסות, ליווי צמוד של מנחי הקורס במערכת יחסים עם לקוח - מהכרת האג'נדה ועד לתוצרים סופיים.

הסטודיו הוא בית לעשייה תקשורתית בנושאים בעלי השפעה משמעותית על רווחת פרט ועל החברה כולה. מדי שנה אנו עוסקים בנושא ליבה – סטודנטים שונים מטפלים בו במגוון זוויות. יחד אנו יוצרים השפעה בנושאי זכויות פרט ואדם – מגדר וזהות, חינוך, בריאות, זכות לקורת גג, זכויות אוכלוסיות מוחלשות ועוד.

הסטודנטיות והסטודנטים ילמדו להשתמש באופן מושכל ביכולות העיצוביות שלהם ולנהל פרויקט אמיתי ומורכב בתקשורת חזותית, יתרגמו את התובנות המקצועיות שלהם לשפת הלקוח וידעו כיצד לעבוד עם לקוח לאורך תהליך מקצה לקצה וכן ילמדו את יכולת היישום וההטמעה של פרויקטים הלכה למעשה.

קיימת אפשרות להמשיך בתמיכה בצרכי הארגון ובפעילות של הטמעה ופיתוח חומרים, בתוספת 2 נקודות זכות נוספות, כשעות מעורבות חברתית בכפוף לקריטריונים של בצלאל והמל"ג

עיצוב במרחב הדיגיטלי

סמסטר ב', 6 נ"ז

תקציר ומרצה יפורסמו בהמשך

קורסי חובה שנה ד' עיצוב

עיצוב מבוסס תוכן / התמקדות

סמסטר א', 4 נ"ז

יוסי ברקוביץ, להב הלוי, קובי לוי, רוני לוית

קורס חובה מסכם בעיצוב, בהתמחות נושאת – אינטראקטיב, פרינט, אקטיביזם, חברה, מיתוג, טיפוגרפיה מורכבת, אינפוגרפיקה ומיפוי וקטילוג מידע.

נושא/תמה משותפת יהוו בסיס לפרוייקט עיצוב רחב היקף.

עליכם לבחור מנחה, בהתאם לסוג הפרוייקט אותו תרצו לעשות:

יוסי ברקוביץ: אינטראקטיב (אתר, אפליקציה, ux/ui)

להב הלוי: עיצוב לשינוי חברתי וקריאה לפעולה, מיתוג (מעטפת גרפית/מיתוג, קמפיין

פוליטי/חברתי, עיצוב גרילה)

קובי לוי: טיפוגרפיה מורכבת, פורמטים מדופדפים, דפוס (ספר/קטלוג/מגזין וכד')

רוני לוית: עיצוב מבוסס דאטא, מיפוי, קטילוג ואינפוגרפיקה (בכל אחת מהפלטפורמות:

פרינט, ווב, מרחב פיזי וכד').

פרוייקט עיצוב אינפורמציה מורכבת, כמעט אמיתי, בלי הנחות, רגע לפני המפגש עם החיים.

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

ג'אם משחקים-עיצוב סמסטר א', 4 נ"ז ערן היללי וברק שלף

הקורס יתמקד במשחקים דיגיטליים ובמהלכו נבנה סדרה של משחקים קטנים וניסיוניים תוך כדי המשך למידה והיכרות עם נושאים של המצאה, תכנון וארט למשחקים. העבודה תתרחש בקבוצות, בסבבים קצרים של בניית פרוטוטיפים עובדים של רעיונות ובדיקתם, תוך כדי ניתוח והתבוננות על היבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: פיתוח מנגנונים משחקיים, דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות ובחינת ז'אנרים שונים. בחלקו האחרון של הקורס כל קבוצה תתמקד בהתעמקות ופיתוח של קונספט יחיד בדרך להגשמת חוויה משחקית דיגיטלית שלמה.

בקורס זה נעבוד בקבוצות עבודה מעורבות עם מפתחים מקורס הבחירה "פיתוח משחקים", תוך מתן דגש מיוחד על דינמיקה של עבודת צוות עם מפתחים כמו שמקרים רבעים אח"כ בעולם האמיתי תדרשו לעבוד בתחומי המשחקים והאינטראקטיב.

אודות המרצים: ברק ורועי הם הגיים דיזיינר הראשי והארט דיירקטור בהתאמה של סטודיו המשחקים Jelly Button, אחד מהסטודיואים למשחקים החשובים והמצליחים בארץ.
קורסי בחירה וסטודיו מרכזי

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

קורסי סטודיו שנה ד' סמסטר א'

"ספר המחר"- טקסט חזותי בפורמטים מדופדפים חדשים סמסטר א', 6 נ"ז מרב סלומון

"ספר המחר"- טקסט חזותי בפורמטים מדופדפים חדשים
בסטודיו "ספר המחר" נעסוק בהכרות מעמיקה עם פואטיקה חזותית, סטוריטלינג ופורמטים מדופדפים קיימים, ונבחן אפשרויות מגוונות לקשר ביניהם, עד ליצירת פורמט מדופדף חדש, מעניין ומקורי.

הסטודיו מיועד לסטודנטים שמעוניינים לחקור באמצעות עשייה, את השילוש הקדוש: תוכן,

שפה חזותית ופורמט, במטרה לאתגר תפיסות והיררכיות מוכרות ביחס לספר כמכשיר, מייכל ואוביקט.

במסגרת הסטודיו נפרק ונרכיב ספרים. נחקור ונתוודע לאברי הספר, לאופני קריאה שונים ותפעול של ספר, נבחן סוגים שונים של טקסט חזותי, את הקשרים השונים בין טקסט חזותי לטקסט מילולי, ונכיר יוצרים ופורמטים רלוונטים לתימת הקורס.

העבודה בסטודיו תתמקד בבחינה של כוחו, תפקידו וגבולותיו של הפורמט ביחס להקשר בו הוא מתקיים, תוך כדי יצירה מתמדת של הזדמנויות להמשך ההתפתחות של כל סטודנט/ית בתחומי העניין ובשפה החזותית שלו/ה. לאורך הסמסטר נקדיש תשומת לב למתודולוגיות מחוללות יצירה וניהול פרויקט, כהכנה לפרויקט הגמר ולעתיד.

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.

מעבדת 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 כסוכן שינוי, המייצר חוויות אינטראקטיביות המשפיעות על התנהגות משתמשים 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.

המעבדה לחקר הGIF

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 מימוש 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. נחקור 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 קובנציות 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.

מעבדה
סמסטר א', 6 נ"ז (פתוח גם לשנה ג')
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.

קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א'

ספר מסע
סמסטר א', 2 נ"ז
ג'ודית אשר

קורס הפונה למאיירים ומעצבים הסקרנים לפתח שפה מקורית, אישית. נעסוק בפיתוח נרטיבים מבוססי הזמן והמקום בו אנו נמצאים. במהלך הקורס נתבונן במציאות מבעד לעדשות שונות תוך רפרוף בין התמונה הגדולה מהחיים לזו הקטנה והאינטימית במטרה ליצור מערך חזותי שלם דוגמאת לקסיקון חזותי, סרטון או ספר מסע.

כתב יד
סמסטר א', 2 נ"ז
מיכל בוננו

קורס לבחינת היחסים בין איור ורישום. התמקדות ברישום ככלי לתיעוד, 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.

ג'אם משחקים - פיתוח
סמסטר א', 4 נ"ז
ליאור ברודר

יותר ויותר משחקים תופסים מקום מרכזי בתרבות שלנו ומחוללים מהפכה בחוויות הצריכה של המדיומים האינטראקטיביים. בקורס ננסה להבין תהליכים אלה ונבנה סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והיכרות עם טכניקות לפיתוח משחקי מחשב. העבודה בקורס תתרחש בקבוצות בסבבים קצרים יחסית בדרך לבניית פרוטוטיפים עובדים של רעיונות תוך כדי ניתוח והתבוננות על היבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות, סיפור אינטראקטיבי ומעורבות, מנגנונים משחקיים וז'אנרים.

הקורס יתרחש בשיתוף ובמקביל לקורס חובה שנה ד' של המסלול לעיצוב משחקים בבצלאל. העבודה תהיה בקבוצות מעורבות של מפתחים ומעצבים משני הקורסים. במהלך החצי הראשון של הקורס, ילמדו הסטודנטים את כלי הפיתוח, השפה ומנוע המשחקים Unity תוך כדי השלמת מספר סבבים מהירים של תכנון ובניית משחקים. בחציו השני, העבודה תתמקד בתכנון ומימוש משחק אחד מסכם. בשני הקורסים יושם דגש על עבודה קבוצתית תוך ניצול ההזדמנות המיוחדת של הכרות

והתנסות עם הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים למעצבים בדרך ליצירה משותפת כמו שזה קורה ב"עולם האמיתי".

הקורס דורש ידע ונסיון מקדימים בתכנות שפת מחשב כלשהיא, כשהתרגילים בקורס עצמו יפותחו בשפת C# באמצעות מנוע המשחקים Unity.

אודות המרצה-

ליאור ברודר מייסד ומנכ"ל הסטודיו למשחקים Sheep11, בעל יותר מ-13 שנה נסיון בפיתוח משחקים ואפליקציות. בין השאר, לאחרונה השיק את המשחק [Office Quest](#) שזכה להצלחה רבה בעולם. בעברו לימד בטכניון ובאוניבסיטה הפתוחה.

אודות המרצים של קורס העיצוב המקביל-

ברק שלף הוא הגיים דיזיינר הראשי של חברת המשחקים הישראלית המצליחה [JellyButton](#), וערן היילי מעצב, אנימטור וארט דיירקטור ([eranhilleli.com](#)).

אחד לאחד

מסטר א', 2 נ"ז

להב הלוי

העולם כולו נחלק לשתי תפיסות מרכזיות, זו הדוגלת באמירה המפורסמת של הארכיטקט מיס ון דר רוהה: "אלוהים נמצא בפרטים הקטנים", וזו, ההמפורסמת לא פחות, של רולנד מקדונלד: "להגדיל לך בשקל?"

אם היינו מגדילים קופסת שימורים של תירס באלפי אחוזים עד לגובה של עשרה מטר, ומציבים אותה בכיכר העיר, היה המהלך הזה מוציא אותה מההקשר הרגיל שלה, ומעניק לה משמעות מיתית כמעט. אמן הפופ האמריקאי קלאוס אולדנבורג הבין את כל זה כבר מזמן. הפורמט הגרפי שאנחנו קוראים לו "פוסטר", הגם שהוא מודפס על גודל קבוע, מאה על שבעים ס"מ למשל, הוא חפץ אינטראקטיבי. אמנם, בדומה לכל עצם דומם, הנוכחות הפיזית שלו היא קבועה ובלתי משתנה, אבל היכולת שלנו להביט בו ממרחק משתנה, ולחוות אגב כך סוגים שונים של אינפורמציה, הופכים אותו לאינטראקטיבי. אנחנו יכולים לקרוא משלושים מטר ברחוב כותרת שגובה האותיות שלה עשרה ס"מ, אבל מהמרחק הזה לא נוכל לקרוא טקסט בגודל עשר נקודות.

השינוי הזה בנקודת המבט (ובעקבותיה גם בסוג החוויה) מבדיל את הפוסטר מרוב מוצרי הדפוס האחרים, וגם מהרבה מוצרים דיגיטליים. כרטיס ביקור, גלוייה והודעת טקסט, כולם נועדו לקריאה ממרחק שבין כף היד האוחזת בחפץ (או בטלפון) ובין העין. באותה מידה, לא נעלה על דעתנו לגלוש באינטרנט או לעשות לוגו באילוסטרייטור, כשהמסך שאנו עובדים מולו, נמצא חמישה או עשרה מטר מאיתנו.

במהלך הקורס נצא לעבודה בקני מידה משתנים, גם במישור החווייתי — הן של החושים והן של האינטלקט — וגם במישור הפיזי — איך וכיצד ממירים מהלך עיצובי בין פורמטים שונים ומה השינוי באימפקט אצל הצופה החווה אותם, או, במילים פשוטות — האם כדי להפוך פוסטר לבול מספיק להקטין אותו בתשעים ושבעה אחוזים ולשלוח לדפוס או שצריך לעשות יותר מזה?

ננסה להבין משהו על הדרך שבה העין רואה את העולם ועל הדרך שבה המוח מעבד את שהעין רואה, ועל הדרך גם נעצב פוסטרים, גלוייות, בולים ועוד כל מיני מוצרים גרפיים. יהיה גדול מהחיים.

פורמטים סיפוריים

סמסטר א', 2 נ"ז

צח ויינברג

מספר סיפורים טוב מצליח לשאוב אותנו לעולמו עד שאנו מפסיקים להיות מאזינים פסיביים והופכים ברוחנו לדמויות עצמן. מאז המצאת הדפוס הטכנולוגיה הולכת ומשכללת את האופן בו יוצרים מעוררים מעורבות בקהל, ואף פותחת אפיקים חדשים של חופש פעולה ובחירה במרחב הסיפורי. כיצד התפתחויות בתחומים כמו משחקים, מיצגים, וידאו ו-XR פורצות את הקיר הרביעי ומשפיעות על עתיד החוויה הנרטיבית? בקורס נתעמק בשאלה זו דרך בחינה של מבני סיפור קלאסיים, עיצוב ממשקי סיפור ניסיוניים ומנגנונים משחקיים. ננתח מגוון יצירות וניסיונות שנעשו ובין כיצד מנצלים סביבה אינטראקטיבית ליצירת סיפור.

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 אינו 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 והתנהגויות ממשק, עיצוב רספונסיבי, מגמות בעיצוב בדפדפן במחשב ובמכשירים ניידים ועוד...

צורה וצופן

סמסטר א', 2 נ"ז

קובי לוי

בקורס נתנסה ביצירת שפה צורנית הנושאת מאפייניים סדרתיים, איקונוגרפיים ורעיוניים. נבחן את גבולות הקריאות של הדימוי החזותי - רגשית ושכלתנית, אינטואטיבית ואנליטית, אישית וציבורית. העבודה בקורס תחצה פלטפורמות ומדיות - עיצוב גרפי-טיפוגרפי, עיצוב אינטראקטיבי, motion, אינפוגרפיקה, אימג' מייקינג, עיצוב בחלל פיזי וכד'.

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 מתחומי העיצוב הוויזואליים 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
רופ' רותו מודן

לא רק בחורים בגטקס ועלילות בום-זבנג. קומיקס הוא מזמן מדיום אמנותי, שמשלב טקסט ודמויים בקומבינציות ופורמטים אין סופיים. ככזה הוא כלי מושלם לביטוי עצמי של כל מאייר ומעצב. בקורס נתייחס לקומיקס במובן הרחב של נראטיב המסופר בסדרת ציורים (Sequential Art) תוך שימת דגש מיוחד על כתיבת סיפור-החל מאיך למצוא רעיון, פיתוח שלו לסיפור, כתיבת תסריט ועריכה דרך בחירת שפה ויזואלית, איור ו-storytelling, עיצוב גריד ולייאוט ועד להפקה של חוברת קומיקס עצמאית. הקורס ילווה בהרצאות ודוגמאות של זרמים ואמנים מהסצנה העכשווית. הקורס מתאים לכל מי שאוהב. או רוצה לספר סיפורים- אין צורך בידע מוקדם באיור וכתיבה.

עיצוב פונט
סמסטר א', 2 נ"ז
דני מירב

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).

עיצוב ספקולטיבי
סמסטר א', 2 נ"ז
אורי סוכרי

בשנים האחרונות הצורך בחדשנות רדיקלית הולך ועולה אל מול האתגרים המשמעותיים שבפניהם העולם ניצב- משבר האקלים, תאגידי ענק המרגלים אחרי משתמשים כדי לצפות התנהגויות עתידיות, אוטומציה, אובדן פוטנציאלי של מליוני משרות לאינטליגנציה מלאכותית וקייטוב חברתי ההולך ומעמיק בין עשירים ועניים ובין המערב לעולם השלישי. הקורס עיצוב ספקולטיבי מניח את האתגרים הללו על השולחן ומשתמש במתודולוגיות מעולמות ה design thinking לראות כיצד אפשרי ללמוד את הנושאים השונים לעומק ולהציע הצעות מפתיעות ויצרניות לדין. נשתמש בעיצוב ככלי לביקורת, בטכניקות שונות להעברת מסרים. נלמד ממגוון דיסיפלינות, מתכנון אורבני ועד לטכניקות רעיונאות, נפגוש אני מקצוע שיציבו בפנינו אתגרים עכשוויים ועתידיים. אין צורך בידע קודם או ביכולות טכניות כלשהן.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

ארט דירקשן בפרסום

סמסטר ב', 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 שיכללו 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.

אינטראקטיביות מחוללת דיאלוג - Interplay

סמסטר ב', 2 נ"ז

פרופ' שרי ארנון

מטרת הקורס היא לעסוק בעיצוב אינטראקטיביות (Interaction design) מתוך נקודת מוצא שאינטראקטיביות הינה אירוע דיאלוגי רב מימדי שמשמעויותיו חורגות מהמטרה המקובלת להשגת אפקטיביות במפגש בין "משתמש" ל"ממשק".

המושג Interplay (שאינו מקבילה בעברית) חופף למושג Interaction אך בעל דגש שונה. בעוד ש-Interaction ממוקד במפגש בין גורמים שונים ובאופן הפעלה ההדדית שלהם, המושג Interplay מדגיש את ההדדיות בהשפעתם אחד על השני ובעיקר את התוצר המשותף שלהם. כך שאם נחשוב על הממשק כמרחב שבו פועל המשתמש, בתפיסת Interplay גלומה האפשרות שהמשתמש והמרחב משתנים כתוצאה מן המפגש ביניהם. לדוגמא, כדי להתרחק מעולם המושגים של ממשק ומשתמש, אם נחשוב בימי מונדיאל עליזים אילו על המפגש בין שתי קבוצות כדורגל יריבות כאינטראקציה ביניהן, הרי שביצועי שחקני כל קבוצה משפיעים על אלו של הקבוצה הנגדית וביחד הם מניבים משחק מרתק (או מאכזב) לקהל הצופים (המשתמשים במקרה זה). כך גם במפגש בין מוזיקאים הנפגשים לגיאם סשן או בין שואב אבק רובוטי למרחב הדירה בה הוא משייט. הדגש אם כן, אינו על אובייקט אינטראקטיבי כזה או אחר אלא על תפיסת המפגש האינטראקטיבי כארוע בו חוברים גורמים שונים ליצירת תוצר משותף שאינו בהכרח ידוע מראש מעצם התקיימותו כדיאלוג.

בקורס נעסוק בגורמים השונים המשתתפים באירוע האינטראקטיבי הדיאלוגי בכמה ממדים המשפיעים זה על זה:

- הממד המרחבי בו מתרחשת האינטראקציה בו נבחן את המדיום המילולי, החזותי והקולי או שילוב ביניהם (אינטר-מדיה) במרחבים פיזיים או ווירטואליים כפלטפורמות להעברת תוכן.

- ממד הזמן בו האינטראקציה מתפתחת ובו נבחן את האפשרויות לאבולוציה המפגש האינטראקטיבי כגון תסריטים מוגדרים מראש, אלתור או מקריות.

- הממד החושי והתפיסתי שבאמצעותם האינטראקציה נחוות, מפוענחת ומובילה לפעולה, בהם נבחן גורמים כאינסטינקטים, מוסכמות חברתיות ותרבותיות, ונקודות מבט אישיות המשפיעים על חושי הראיה, השמיעה והמישוש ועל אופן קבלת ההחלטות (התמצאות, בחירת מסלול ופעולה).

תפיסת הקורס היא שכל מפגש בין אובייקט תקשורת-חזותי ובין קהל מכיל את הסיטואציה האינטראקטיבית אך לרוב הדגש הוא על תקשורת חד כיוונית שמטרתה להעביר מסר ברור שמניע לפעולה או מחשבה מוגדרים מראש ולא בהכרח לקבל תגובה שיוצרת המשך דיאלוג. על כן שאיפת הקורס היא לבחון אפשרויות של פורמטים פתוחי קצה המזמינים מרכיבים אשר אינם מוגדרים מראש והתפתחויות לא צפויות בהבניה של התוצר הסופי.

תוצרי הקורס יהיו רעיוניים, ביקורתיים ומעשיים וימומשו במדיומים שונים (אימאג', סאונד ומרחב) על פי בחירת המשתתפים ומטרתם תהיה לאתגר פורמטים ומדיומים מקובלים (מספרים מודפסים ועד אפליקציות דיגיטליות) בכוונה שיתפקדו כמחוללי דיאלוג.

המיומנויות אותם מבקש הקורס לפתח הם:

- פיתוח גישות לניסוי (נטילת סיכונים, הימנעות מהטיה, הגדרת יעדים, שיטה ומדדים לבחינת תוצאות)

- פיתוח קונספט לאובייקט אינטראקטיבי דיאלוגי ומימושו

- שילוב תפיסתי ומעשי של המיומנויות המעשיות של משתתפי הקורס במדיומים שאינם מוכרים להם

Interplay - בין חשיבה אנאליטית לחשיבה מעשית ויצירתית

* הקורס פונה לכלל הסטודנטים במחלקה ולא רק לבעלי עניין בעיצוב דיגיטלי/אינטראקטיבי.
** השימוש במושג 'מעבדה' מכוון לכך שאופן ההתנהלות בקורס יהיה אקספרימנטלי במובן של העלאת שאלות ועריכת ניסויים בחיפוש אחר תשובות יצירתיות אשר אינן ידועות מראש למשתתפים לרבות למרצה הקורס.

מונו קולטר- יוצר מקומי

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.

מאייר ומוכר

סמסטר ב', 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.

קריאטיב קודינג

סמסטר ב', 2 נ"ז

אביטל בן עזרא

הקורס עוסק בקשר שבין תקשורת חזותית וקוד. במהלך הקורס הסטודנטים 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, מבלי ללמד איך לכתוב קוד מורכב. נלמד כיצד לקרוא קוד, וכיצד לעשות שימוש חדש בקוד מוכן על ידי שינוי פרמטרים.

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

* אין צורך בידע מוקדם בתכנות

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.

לטרינג סמסטר ב', 2 נ"ז דניאל גרומר

לטרינג - אמנות ציור האותיות (בהעדר מונח עברי מוכר, נעשה כאן שימוש במונח המקובל בלועזית). ציור אותיות לטובת הקשר עיצובי יחידני: כרזה, עטיפת ספר, לוגו וכיו"ב. הקורס יעסוק בהיכרות, התנסות ופיתוח שפה אישית בלטרינג. בקורס ניצור מהלכים שתחילתם ביד הרושמת, המשרבטת, המציירת אותיות, והמשכם בסגנון, עידון, דיוק, דיגיטציה ויצירה של מערך טיפוגרפי איכותי, מקורי וקריא (לוגוטייפ, משפט, כותרת או סיסמא). בין השאר ניצור לטרינג על חולצות, במרחב הפיזי ובזה הווירטואלי.

בקורס תתקיים פעילות סטודיו בכיתה, לצד הרצאות קצרות שיציגו קונבנציות לטרינג היסטוריות ועכשוויות מעולמות שונים (שלטי חנויות, כרזות, לוחות בתי קפה, גרפיטי, ועוד).

איור מעבר לדף סמסטר ב', 2 נ"ז עמית טריינין

הקורס בוחן את השתנות תחום האיור המקבל ביטוי מעבר לגבולות הדף והמסך גם לפורמטים וחללים לא שגרתיים כמו חלונות ראוה, בתי קפה, תיאטרון, גלריות, משרדים ועוד. הקורס יעסוק באיור בחללים מסוג זה בעזרת שילוב בין איור דו ממדי, תלת ממדי, אנימציה ווידאו, שילוב המבקש להציע דרכי ביטוי חדשות ורלוונטיות העונות על האתגרים והאפשרויות העומדות בפני מאירים כיום. העבודה בקורס תעשה בקבוצות קטנות המשלבות סטודנטים מדיספלינות שונות וגם באופן אישי.

זה סטארטאפ! - עיצוב מוצר דיגיטלי סמסטר ב', 2 נ"ז בן לב

המהפכה הטכנולוגית של זמננו יצרה תחום חדש ומרתק עבור המעצב. חברות סטארט אפ וטכנולוגיה הביאו ביקוש לדור חדש של מעצבים עם סט מיומנויות רחב מאי פעם. מעצבי מוצר (UX/UI) בחברות סטארטפ פועלים בתחום החופף בין הבנת האדם, צרכי השוק והטכנולוגיות העדכניות ביותר. מעצבי המוצר מובילים תהליכים ומעורבים ישירות בתהליכי לקיחת החלטות בדרך ליצירת מוצרים שימושיים ומשמעותיים עבור משתמשים. למעצבי מוצר חלק משמעותי בשיח עם חוקרים, מנהלי מוצר, מהנדסים, יזמים וכמובן המשתמשים עצמם.

במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות אלו הנדרשות בעולם המהיר של עיצוב המוצר. נלמד לעומק כיצד ליצור חוויות משתמש שימושיות ומוצלחות כמעצבי UX באמצעות מחקר מונחה נתונים וחשיבה 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. הקורס יועבר תוך כדי דיאלוג ושיתוף פעולה עם חברות סטארטפ מהמובילות בתעשייה.

אנימציה למשחקים סמסטר ב', 2 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, 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 (Loops & Cycles) בהפעלת המשתמש - והכל בהתאם למאפיינים הדרמטיים של סיפור המסגרת.

סדנת הדפס
סמסטר א', ב', 2 נ"ז
רן סגל

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

איור דוקומנטרי: זמן וזיכרון באיור הנרטיבי
סמסטר ב', 2 נ"ז
גלעד סליקטר

איור דוקומנטרי נובע מתייעוד, התבוננות, מעקב, וייחד 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 ביטויי, כמו קומיקס, איור, רישום, וקולאז'.

שפת הקומיקס
סמסטר ב', 2 נ"ז
פרופ' מישל קישקה

הקומיקס הינו עולם קסום אך האמנים העוסקים בו אינם קוסמים. הם יוצרים שמספרים 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 בבועות דיבור, שהם הדי.אן.איי של שפת הקומיקס. בסוף הקורס יידע הסטודנט להתמודד עם סטריפ, עם עמוד שלם ועם סיפור קצר על שני עמודים. הסמסטר ילווה בסידרת הרצאות עיוניות שירחיבו את בסיס הידע בתולדות הקומיקס.

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.