

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

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

ראשי תחומים:
ראשי תחום עיצוב גרפי: מיכל סהר ונעם שכטר
ראש תחום משחקים: דני ביקון
ראש תחום אזור: אורית ברגמן
ראש תחום עיצוב אינטראקטיבי: אורי סוכרי

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

אבט הלל	גרומר דניאל	מודן רותו
אוליטסקי סופיה	היימן מיכל	מור רונאל
אילון טלי	היללי ערן	מירב דני
איצקוביץ גסטון	הלוי להב	משה אורן
אלוא איתן	הרמן יגאל	נדב נועם
	הררי-ליבראטי	
אלחסיד אביב	עדנה	נועם הילה
אנגלמאיר זאב	וינברג צח	סגל רן
אסאו אריאל	ועקנין עידן	סדן מאיר
ארז ידידי	זלץ קרן	סהר מיכל
אריאלי ירמי	זקין איל	סוכרי אורי
ארנון שרי	חופשי יהודה	סטוק עדלי
אשר ג'ודית	טהרלב רוני	סלומון מרב
אתגר שרון	טוביאס נעמה	סליקטר גלעד
בוננו מיכל	טוביס אלכס	עמית ארי
בורשטיין יעל	טקו עדי	ענבל עינת
ביבר מיכל	טריינין עמית	פואכרי אשרף
ביכובסקי ארנסטו	ינאי מארק	פולונסקי דוד
ביקון דני	ירמי אריאלי	פיינברג אדם
בן חורין ליאור	כהן אסף	פרי יואב
בן כנען מתן	כהנא אחוה	פיש רותם
בן-נחום דברת	כהנא עופר	צדוק תמיר
בן עזרא אביטל	לב בן	צרפתי עינת
בראייר אלון	לוי קובי	קישקה מישל

ברגמן אורית	לויצקי מעין	קנטור רותי
ברודר ליאור	לויט רוני	קציר ענת
גביש ארז	לרנר אריק	רובינוביץ יסמין
גז דנה	מג'אר איתן	שגיא גיא
גיגר נעמי	מגזינר אלי	שכטר נעם
גלעד אמיתי	מועלם דקל	שמיע עופר לינט (נטי)

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 מתחומי הידע שהמחלקה עוסקת בהם: עיצוב גרפי, טיפוגרפיה, מיתוג, עיצוב אינטראקטיבי ו- UX/UI, משחקים, עיצוב בתנועה ועוד. לחילופין, הם יכולים לבחור להרכיב מערכת לימודים המשלבת בין שני תחומי ידע 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 מעשית. 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 חובה 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 החובה הממשיכים להעמיק בליבת המקצוע ולפתח את מיומנויות הסטודנטים בעיצוב, משחקים או איור, על פי בחירת הסטודנט. קורסי החובה הם רצף של שלושה קורסים סימטריאליים לאורך סמסטרים 6,5 ו-7. בנוסף, יבחרו הסטודנטים קורס בחירה אחד בכל סמסטר. בקורסי הבחירה הסטודנטים יכולים להעמיק ולהרחיב את היכרותם עם הנושאים והמיומנויות שמעניינים אותם.

כל סטודנט יבחר האם ברצונו ללמוד את קורסי החובה 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:

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

בלתי מספיק (נכשל)

10-54

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 20 אחוזים מהקורס (כ-3 מפגשים בסמסטר, בהתאם למשך הקורס). 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 שייעוד 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. סטודנט אשר מקבל ציון נכשל (פחות מ-55 נקודות) אינו רשאי, על פי תקנון האקדמיה, להציג בתערוכת הבוגרים.
2. דחייה בהגשת פרויקט הגמר מחייבת אישור ראש המחלקה וועדת ההוראה המחלקתית.
3. 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 הדפס 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 vc2@bezalel.ac.il : vc@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

סמסטריאלי, 2 נ"ז

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

קורס סמסטריאלי 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 הצבע

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אריאל אסאו, מתן בן כנען, רוני טהרלב, 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.

יסודות טיפוגרפיה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

דניאל גרומר, יגאל הרמן, דני מירב, פרופ' ענת קציר

הכרות עם האות העברית, באמצעות שני צירים: ציר פורמליסטי — שמטרתו חקירת התחביר הצורני של מערכת אותיות ספציפית (גופן): זהות, אנטומיה, חללים פנימיים, שחור מול לבן, מקצב, צבע, וכד'; וציר היסטורי-תרבותי — בו נעמוד על הקשר בין צורת הכתיבה וכלי הכתיבה בהם נוצרו הכתב העברי והלטיני, באמצעות התנסות בקליגרפיה, היכרות עם דפוס בלט, וכן ניתוח תיאורטי של גופנים קאנוניים.

חשיבה עיצובית

סמסטריאלי, 2 נ"ז

טלי אילון, ארז גביש, גיא שגיא, נטי שמיע

בקורס זה ילמדו מונחים מרכזיים בתחום העיצוב הגרפי והתקשורת החזותית ויונחו היסודות לחשיבה ותהליכי יצירה המאפיינים את התחום. נערוך הכרות עם אותו הלך רוח המאפיין את כלל תחומי העיצוב, הנדרשים לתת מענה אפקטיבי למשימה מוגדרת, במסגרת מגבלות מסוגים שונים, תוך התבססות על כישורי היצירה האישיים של המעצב.ת. כמו כן נתמקד, כמובן, בפיתוח היכולת להעביר מידע, מסרים, רעיונות ותחושות ביצירה חזותית באמצעות כלים, מיומנויות וידע שירכשו במהלך הקורס.

טיפוגרפיה וס

סמסטריאלי, 2 נ"ז

דניאל גרומר, יהודה חופשי, יגאל הרמן, מאיר סדן, פרופ' ענת קציר

נעמיק את ההיכרות עם התחום באמצעות עבודה עם טקסט: נתחיל בטיפול במילה, ומשם במשפט, בשורה ובגוש טקסט. נשים דגש על קריאות ועל חשיבות הטיפוגרפיה כאמצעי להעברת מסר. נלמד לאזן את היחסים בין האותיות, החללים הפנימיים שבתוכן, ביניהן, ובין השורות. נשלב מערכות כתב שונות (עברית, לטינית, ערבית) ונעמוד על השונה והמשותף ביניהן. נלמד לכייל טקסט על מנת לתת לו את המקצב הנכון לקריאה אופטימלית, ולקחת החלטות טיפוגרפיות תוך בחירה מודעת בגופנים, על מנת לייצר קול מובהק ומסר בקונטקסט רלוונטי.

עיצוב גרפי וס

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אמיתי גלעד, להב הלוי, קובי לוי, אשרף פואח'רי

נתקדם צעד מ"חשיבה עיצובית" לפיתוח קונספט גרפי ומיומנויות של העברת מסר. נלמד לעצב תוך כדי שאנחנו לומדים לזהות ולפענח את הפער בין עבודה רעננה ומקורית לבין הצורך לבסס את התקשורת עלשפה מוכרת, כלומר לא מקורית בעליל. בסדרת תרגילים נלמד לרתום את הכישורים הגרפיים שלנו באופן אינטגרטיבי ליצירות של תקשורת חזותית במרחבים קהילתיים, תרבותיים ולשוניים מובחנים.

פיתוח צורה סמסטריאלי, 2 נ"ז

שרון אתגר, יעל בורשטיין, עמית טריינין, גיא שגיא

בקורס זה נבחן מושגים חזותיים מופשטים ככלים להעברת מסר. נתחיל עם צורות יסוד כנקודה, קו, כתם, נפח, ונתקדם לפעולות כמו פוזיטיב-נגטיב, קומפוזיציה כמבנה וככלי ביטוי. הקורס יקנה מושגים וכלים בתורת הצבע, ויעסוק בשאלות של פורמט, קנה מידה, הרמוניה וקונטרסט.

המחשה שנתי, 4 נ"ז

איתן אלוה, ג'ודית אשר, דברת בן נחום, פרופ' 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 והווידאו, 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 והווידאו עם התרבות החזותית העכשווית, הזיקה למדיה דיגיטלית, 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

דני ביקון, צח וינברג, אורי סוכרי, עינת ענבל, רותם פיש

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטראקטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס (ה"פרימיטיבס") ובעקרונות החשיבה של תחום העיצוב האינטראקטיבי, במובן הרחב ביותר שלו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים שעומדים 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 אסאן, רוני טהרלב, אלכס טוביט, מארק ינאי

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.

טיפוגרפיה 02

סמסטריאלי, 2 נ"ז

עדנה הררי-ליבראטי נעמה טוביאס, רותי קנטור, פרופ' ענת קציר

קורס שעניינו טיפוגרפיה ככלי להעברת מסר, עריכה וארגון של תוכן: עיצוב לוגוטייפ, איפיון טיפוגרפי של תוכן, יחסי טקסט ודימוי, מיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות, המייצרות היגד שלם או סדרה. עוד יתורגלו בקורס עבודה על בחירת סוגי אותיות, יחסי גודל והיררכיה, ריווח נכון בין אותיות, מילים ושורות ובחירת מרכיבים טיפוגרפיים המשרתים מטרות מוגדרות.

עיצוב גרפי 02

סמסטריאלי, 2 נ"ז

סוניה אוליטסקי, רוני לוית, מעין לויצקי, אשרף פואח'רי, רותי קנטור

הקורס יעסוק ביחסי הגומלין בין צמד המילים "תקשורת חזותית" שהן המהות המרכיבה את תחום העיצוב הגרפי. נלמד לשכלל את היחסים בין דימוי לכותרת, לגבש רעיון, ואף לבטא עמדות מנוגדות, תוך שימוש בטקטיקות דיסציפלינריות שונות לשם העברת מסר באופן מושכל, חווייתי, מושך, קריא וקוהרנטי.

ג'וינט עיצוב וטיפו 03

סמסטריאלי, 4 נ"ז

סוניה אוליטסקי, איל זקין, עדי טקו, מעין לויצקי, מיכל סהר

מסגרת אקדמית זו תחבר לראשונה את שני הכלים המרכזיים של הדיסציפלינה: הטיפוגרפיה, והדימוי, שנלמדו עד עכשיו בנפרד. את הקורס המשולב תלמד כל כיתה עם מרצה אחד, ובו נתמודד עם פרויקט מרכזי שיהיו לו יישומים בשתי חזיתות - טיפוגרפיה מחד ועיצוב גרפי מאידך, ועד האינטגרציה ביניהם.

בקורס נתמודד עם ארגון ועיצוב של תוכן מורכב, הן ביישומים בהם תוביל שפה גרפית ודימוי באמצעות אינטגרציה בין כלים חזותיים מרכזיים הנלמדים במסגרות מקבילות: צילום, טיפוגרפיה, image makin, איור, רישום ועוד; והן ביישומים בהם יושם דגש על עיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן: מיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות, עיצוב כאמצעי להקלה על הקורא בהתמצאות ובהבנת הנקרא, עיצוב ככלי פרשני, תכנון גריד ולייאוט, והיכרות עם פורמט מדופדף/דיגיטלי/תלת מימד.

שפת האיור

שנתי, 4 נ"ז

זאב אנגלמאיר, מיכל בוננו, דברת בן נחום, אורית ברגמן, פרופ' רותו מודן, הילה נועם, פרופ' מרב סלומון, פרופ' מישל קישקה

שפת האיור הוא קורס שבמרכזו היכרות בסיסית עם דיסציפלינת האיור. מטרת הקורס להקנות לסטודנטים כלי עבודה מעשיים ותיאורטיים לפיתוח שפה חזותית וקונספטואלית. הסטודנטים יתוודעו לשיטות עבודה ומחשבה אופייניות לדיסציפלינה, באמצעות למידה מעשית והתמודדות עם סוגיות ומשימות מייצגות. הסטודנטים יפתחו מיומנויות ציור והמחשה כהמשך לקורסי מבוא לאיור בשנה א', בדגש נוסף על המצאה, בצד התבוננות. חלקו הראשון של הקורס יעסוק בקונספט חזותי כאמצעי להעברת מסר. הסטודנטים ייתנסו בפיתוח של שפה חזותית (סגנון) הכפופה לשיטה והמשגה, תוך הבנה של השפעת הטכניקה הציורית, הקומפוזיציה, הצבע וכל מימד חזותי אחר, על המשמעות של עבודתם. הסטודנטים ילמדו ליישם את השפה החזותית ליצירת עולם ויזואלי שלם ומורכב. בחלקו השני של הקורס יעסקו הסטודנטים בפרשנויות איוריות לטקסטים מגוונים, המתבססות על האסטרטגיות שנלמדו בסמסטר הראשון. במקביל ירכשו הסטודנטים היכרות עם הנעשה בזירת האיור בעבר ובהווה, ילמדו מושגים מתחום האיור וישכללו את יכולת הדיון הביקורתי. בתחילת הסמסטר השני יעברו הסטודנטים סדנה מרוכזת באיור על מחשב, לאחריה יוכלו להשמש במחשב ככלי איורי.

מבוא לעיצוב אינטראקטיבי

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אביטל בן עזרא, אחוה כהנא, בן לב, 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 וחוויות אינטראקטיביות.

מבוא לעיצוב במרחב וירטואלי

סמסטריאלי, 2 נ"ז

ליאור בן חורין, 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

סמסטריאלי, 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 למיתוג

סמסטריאלי, 2 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי, עדלי סטוק

היכרות ראשונה עם תחום המיתוג בדגש על עיצוב בתלת ממד. הקורס יקנה ידע במושגי יסוד בתדמית / מיתוג, ויהיה בנוי ממספר תרגילים היוצרים בהדרגה מעבר ממחקר ובניית קונספט ועד לטיפול ועיצוב מוצר מדף קיים. נדון באספקטים הקשורים במיתוג מוצר כמו בידול, שיווק, סדרתיות, קהל יעד, תדמית וכד', וניישם אותם בעבודה שתתמקד בעיצוב אריזה — 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 וטעונויות, 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.

קורס בראווינג

סמסטר א', 3 נ"ז

איל זקין, נעמי גיגר, מאיר סדן, יואב פרי

קורס עיצוב גרפי מתקדם, אשר מוקדש לשיטות שונות של תנועה בתוך הפורמטים שאנחנו מעצבים. הקורס מבוסס על הנחת היסוד כי עיצוב נרטיבי של מידע מהווה בסיס לתקשורת אנושית. תחום העיצוב משפיע, משנה ומעצב את האופן שבו החברה "תופסת" את עצמה ועושה זאת באמצעות סיפורים. כל ייצוג חזותי של רעיונות ואירועים היסטוריים, אוצרותיים, מדעיים ומופשטים מכיל בתוכו נרטיב שיכול להתבטא דרך דיפדוף, גלילה, ציר זמן, סטוריליין, סטורי-טלינג ועוד.

בקורס נצא מתוך טקסט (בחירה מתוך מאגר נתון) אותו נקרא, ננתח ונזהה בו אלמנטים מרכזיים. דרך היכרות עם שיטות עבודה שונות ופרשנות אישית, נעבוד על המרה של הטקסט ליצירה ויזואלית ולפורמטים גרפיים.

תחת המהלך המאחד הזה, יתנהל הקורס ב-4 קבוצות נפרדות, כשלכל קבוצה דגש שונה, אך בכולן ניתן יהיה לעבוד בכל תחומי היצירה של המחלקה, פרינט ומסך. אתם מוזמנים לבחור בתיעדוף את נקודת העניין המתאימה לכם.

1. טקסט — דגש על גישה לטקסט, מילים ושפה והתרגום שלהם לפלטפורמות טיפוגרפיות. מנחה: איל זקין
2. תנועה — דגש על יצירה ועריכת וידאו, מצבי קומפוזיציה שיטתיים, קצב וסאונד. מנחה: יואב פרי
3. ממשק — דגש על חווית משתמש, התמצאות ושיטות ניווט במרחב פיזי או וירטואלי. מנחה: מאיר סדן
4. דימוי — דגש על מייקינג, איסוף ועריכת דימויים, על הציר שבין הדימוי המופשט לקונקרטי. מנחה: נעמי גיגר

עיצוב גרפי מתקדם

סמסטר ב', 3 נ"ז

יעל בורשטיין, דנה גז, קובי לוי, נעם שכטר

בקורס נלמד כיצד לפתח שפה גרפית אישית, עצמאית, עשירה ומובהקת — באמצעות תהליך מובנה. כיצד לגשת לנושא מסוים, לחקור, ללמוד, להעמיק בו ולנסח עבורו זהות עצמאית. לערוך מחקר חזותי, לגבש עמדה רעיונית ברורה, ולברוא שפה חזותית חדשה הנובעת מתוך התכנים. נתנסה בכתיבת בריף המגדיר פעולות עיצוביות, אשר מתרגמות באופן מלא את השפה החזותית לפורמטים ומדיות. בסיום הקורס תציגו עולם חזותי רחב אשר מורכב ממערך פריטים גרפיים המייצרים מערכת אחת, ואשר חוגג את מרחבי העיצוב בצורה וירטואלית, מקורית ומפורטת.

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 אי 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 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.

יסודות המשחקיות

סמסטר א', 3 נ"ז

איתן מז'אר ואלון בריאר

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

אריק לרנר

בקורס נלמד ליצור קונספט ארט מלא למשחק. בהתאם לסוג המשחק נעצב סביבת משחק מלאה, שחקנים ואפיון דמויות, אירועים וחווים, 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':

צורה וצופן

סמסטר א', 6 נ"ז

קובי לוי

שפה צורנית מופשטת יכולה לבטא משמעות קונקרטית-מיידית, אבל גם משמעויות רחבות יותר, של חברה ותרבות. עבודה יצירתית המבוססת על שפה מקודדת היטב יכולה לבסס פרוייקטים מערכתיים של זהות.

הסטודיו יוביל היכרות מעמיקה עם אבני היסוד של השפה הצורנית והקידוד שלה (מהות ומשמעות, צורה ותוכן, הפשטה, צבע, זיכרון חזותי ועוד). נעסוק ביחסים שבין הצורה הבודדת ובין סדרה, ובמעבר של צורות בין פורמטים ומדיומים שונים. נתנסה ביצירת שפות חזותיות שיאפשרו בניית תחבירים צורניים ומדיומילים מורכבים, כביטוי לתכנים מושגיים, אישיים ותרבותיים.

הסטודיו יורכב מתרגיל מתגלגל עם מספר תחנות ביניים ובסופו תרגיל מרכזי, שתוצריו יורכבו מבטיויים משוכללים ורחבי יריעה לשפה ותחביר צורני, במגוון פלטפורמות ומדיות — פרינט, עיצוב אינטראקטיבי, motion, עיצוב בחלל פיזי ועוד). תוצרי הקורס ישאו אופי נסיוני אך מעמיק, ויתבססו בתפר (או בממשק) שבין חשיבה עיצובית, פיתוח צורה, לוגו, לוגו-טייפ, אימג' מייקינג...

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.

טיפוגרפיה מורכבת

סמסטר א', 6 נ"ז

דנה גז

הסטודיו מציע לימוד עומק של פרקטיקות "עיצוב לקריאה", בדגש על מיקרו-טיפוגרפיה. ניכנס לעולם עשיר של טקסטים, נרטיבים ואינפורמציות מורכבות ברמות שונות של היררכיה, ונעצב פורמטים מודפסים.

נלמד על יחידות המשמעות השונות המרכיבות טקסט, על מערכות גריד, על פורמטים מגוונים וטכנולוגיות הדפסה. נרחיב על יחסי האיזון הדרושים בעיצוב טיפוגרפי: קנה-מידה ופרופורציות, קריאות והתמצאות, ויחסים בין מיקרו למקרו.

נערוך הכרות עם קונבנציות של מבנים טיפוגרפיים, נתנסה במיומנויות (ובעבודה עם InDesign), ובהמשך נאתגר ונשאל שאלות ביקורתיות ויצירתיות מנקודת המבט של מעמד הטקסטים והקריאה היום.

הסטודיו מיועד למי שמעוניינים להרחיב את ארגז הכלים ולהתמקצע במלאכת העיצוב הטיפוגרפי, לדון בחשיבות התרבותית והסובייקטיבית של ייצור קריאה מורכבת ונכונה, ולראות את היופי והפוטנציאל שבריבוי פרטים ותוכן.

זהות ומיתוג

סמסטר א', 6 נ"ז

מיכל סהר

בסטודיו נתנסה בעומק הפעולה של פיתוח ויצירת זהות חזותית לגוף ציבורי בקנה מידה גדול, כמו שירות מסחרי, תחבורה, או ספורט. מיתוג, כדיסציפלינה, לא רק דורש יכולת לעצב סמל/לוגוטייפ, אלא גם לחשוב אסטרטגית על האתוס והמשימה של גוף/מוסד/חברה. חשיבה אסטרטגית כזו לא רק מבקשת ליצור מערכת של קודים ויזואליים, אלא להשפיע על האופן שבו ארגון מנהל את סך התקשורת שלו מול העולם.

בקורס נלמד לתרגם אסטרטגיה וחזון לשפה חזותית חזקה ומבדלת, כזו המייצגת נאמנה את הערכים עליה היא נשענת. בתחילה ננסח את הקודים החזותיים העקרוניים — את ארגז הכלים: קוד טיפוגרפי, חומרי, צבעוני וכד' — בעזרתנו נוכל בהמשך לפתח מרכיבים תדמיתיים בסיסיים שאותם נרחיב לפלטפורמות רלוונטיות של תקשורת חזותית: פרינט, דיגיטל ועוד, במטרה להרחיב את הדרכים שבהן ניתן לבטא ולדייק זהות של מותג.

חווית משתמש - UX

סמסטר א', 6 נ"ז

עית 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

יוצר המסוגל להציע פתרונות המשלבים איור ועיצוב יכול להציע פתרון שלם וקוהרנטי לכל אתגר עיצובי בו יתקל. הקורס יתמקד ביצירת שפה אישית שלמה ומגוונת המורכבת מאלמנטים מאוירים ומעוצבים בהיררכיות משתנות. הסטודנטים ילמדו לזהות את החוזקות שלהם באיור או\ו בעיצוב, ולהשליך אותן על תחומים בהן יש להם פחות שליטה, ביטחון או ניסיון. אימג' מייקינג, סיגנון, אנימציה, טכניקה איורית וההשלכה שלה על משמעות, לטרינג, טיפוגרפיה והררכיות אנפורמציה וכו' יהיו אבני הבניין אתם נשחק כדי ליצור משמעות ושפה.

הקורס בוחן את שיטות העבודה של הסטודנט ותבניות החשיבה בהם הוא עובד, ומציע בעזרת סדנאות מעשיות בכיתה דרכים להעשיר ולגוון אותן. בסדנאות נפרק את תהליכי העבודה על פרוייקט, נשאל שאלות ונבחן דרכים ליצירת סקיצות מגוונות, לצביעה ויצירת משמעות בעזרת צבע, לקריאות ובהירות בעזרת היררכיה, נבחן מה הגודל בו נח לסטונדט ועוד. הסדנאות יתמכו בתהליך העבודה של הסטודנט על פרוייקטי הסטודיו ויעשירו אותם.

הקורס בנוי מתרגילים בסדר מורכבות עולה, מאנימציה פשוטה הכוללת איור וטקסט ועד סדרת פוסטרים, הבוחנים אספקטים שונים של שילוב בין טקסט לאיור עבודה בהיררכיות אינפורמציה, ועבודה על סדרה.

השיעור יתקיים במתכונת סדנא הכוללת עבודה בכיתה והרצאות. בנוסף לסדנאות הבוחנות שיטות עבודה יכיל הקורס סדנאות ללימוד מיומנויות כגון טכניקות מתקדמות בפוטושופ, לטרינג וטכניקות איור.

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 כיום 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 וחוויית 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 ספרים

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 המאויירים, אך יש אפשרות לעבוד על ספרים מאויירים 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 שמאיר יתמודד איתם אי פעם.

מרצה-מעצב נוסף יתמוך בתהליך בנושאים רלוונטיים. הקורס ילווה בהקראה וניתוח ספרים קיימים, בהרצאות וסרטים על ההיסטוריה של הספר המאויר ועל מאיירים קלאסיים ועכשוויים.

מפגזין למגזין

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' ענת קציר

על רקע המשבר בעולם העיתונות המודפסת לצד האתגרים הגלובליים מהקשים שחווינו, מתפתח עולם חדש-ישן, מרתק ותוסס של עיתוני רחוב. כמו במרחב הוירטואלי 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.

מבט חטוף במאה העשרים מראה שתקופות המשבר הגדולות ביותר (מלחמה, משבר כלכלי, חברתי וכד') הצמיחו את הפורמטים המעניינים ביותר של עיתונות אלטרנטיבית, פנזינים וזינים למיניהם. חלק מאותם פנזינים, שהחלו כעיתוני שוליים בועטים ודלי תקציב, השכילו להפוך למגזינים מוקפדים, מושקעים ורבי תפוצה: I-D, Rolling Stone ואחרים.

בקורס זה נתחקה אחרי המהלך המרתק הזה - מפגזין למגזין. השאלה הראשונה שתצטרכו לתת עליה תשובה היא What's your passion, what's your obsession; או במילים אחרות, מה הנושא שהכי מעניין אתכם, חשוב לכם. נושא זה יוצג תחילה כפגזין לקהילה נבחרת. בשלב השני

נלמד ונבחן מחדש את המוסכמות הקיימות בתחום המגזינים וניצור מודלים חדשים שיהפכו את פנזין השוליים למגזין מעוצב, מוקפד ומושקע שיכול להגיע לקהלים נוספים ומגוונים.

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

למי מתאים הקורס? לכל מי שיש לו.ה מה לאמר ואוהב.ת לחקור את הקשר בין תוכן לצורה ולפתח שפה עיצובית שהיא גם אישית וייחודית וגם תקשורתית.

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 גרפי לרשת

סמסטר ב', 6 נ"ז

יואב פרי

הזמינות של תבניות העיצוב (דוגמת Wix) וההגמוניה של הכלים המוכנים, המוצעים לאנשי מקצוע (דוגמת Google Matirial Design), מהווים גוף ידע איכותי ומתפתח ומאפשרים בניית אתר אפקטיבי המסתמך על עקרונות עיצוביים שנבחנו בהצלחה מול המוני משתמשים – אך גם מולידים עיצוב גנרי, איזור נוחות נעים, בטוח ומוכר.

מטרת הסטודיו "עיצוב גרפי לרשת" היא לאתגר את הכלים ואת המוסכמות העיצוביות בתחום צעיר שמתפתח בקצב מואץ. בדומה למודלים מתחומי עיצוב אחרים בעלי מסורות רחבות יותר, נפעיל שיטות עבודה שירחיבו את מגוון הפתרונות העיצוביים האפשריים לארכיטקטורת מידע נתונה, ולא נהסס לחזור ולשנות את ה-UX בתפישה של Reverse Engineering, ונבחן את הדרך לעיצוב אפקטיבי ומתפקד, ובו בזמן מוביל, מעיז, מרגש ומחדש.

הסטודנטים יקבלו לידיהם ארכיטקטורה של אתר קיים ויובילו תהליך עיצוב של אתר רספונסיבי עד מצב פרוטוטיפ.

קריטיקל דיזיין

סמסטר ב', 6 נ"ז

גיא שגיא

עיצוב ביקורתי (או עיצוב כביקורת) יוצר "בדיות עיצוביות" — נראטיבים המאתגרים שימושיות, התנהגות וערכים. בדיות אלו משחררות את האובייקט העיצובי מאילוצים של שימושיות ושל יעילות, ונותנות לו מימד ביקורתי, חברתי, ואפילו פוליטי... הן מזמינות אסטרטגיות של התנגדות ושל אחרות.

עיצוב ביקורתי הוא צורת מחשבה ביקורתית שבאה לידי ביטוי בחומר במקום במילים. שפה המורכבת ממבנה וצורה, בעזרתם אנחנו מתווכים רעיונות. זו שפה שמסיטה הצידה מחשבות על נראות, על ידידותי למשתמש, על זהות תאגידית, ומאפשרת למעצבים לפתח אובייקטים של עיצוב המזמנים שימושים לא מוכרים, התנהגויות חדשות ודרכי קריאה אחרות.

הסטודיו יציב פריזמה מאתגרת להנחות הייסוד שלנו בנוגע לעיצוב, במטרה להביא אותנו לדיון מחודש בערכים המובילים את עולם היצירה שלנו, להניע אותנו לפעולה עיצובית מתוך בחינה ביקורתית, הומור והנאה אינטלקטואלית, ממש כמו שאנחנו נהנים מספר או סרט.

הסטודנטים יפתחו עיצוב לחזיונות אלטרנטיביים (alternative visions), להבדיל מתרגילים הנותנים צורה לחזיונות קיימים. הפרויקט יתגשם בשתי פעולות מקבילות: האחת היא פעולה גרפית שנעשית בחלל (פיזי או דיגיטלי), כאובייקט או כעיצוב גרפי פרפורמטיבי; השנייה היא יצירה קונקרטית יותר היכולה להיות זהות גרפית עבור אירוע ארעי, המופיע לפרקים ונעלם, או עיצוב פרמטרי המשנה את פניו לפי תנאים מסויימים (עונות, שעות, גיל, ג'נדר וכו').

קורסי חובה שנה ד' עיצוב

עיצוב מערכתי

סמסטר א', 4 נ"ז

אמיתי גלעד, נעמה טוביאס, עדי טקו, מעין לויצקי, רוני לוי

קורס מסכם אשר יוקדש לעיצוב מערכת מורכבת - ריאלית ופרגמטית - המצליחה להכיל בתוכה תכנים בנפחים משתנים, ומבנים סיפוריים שונים זה מזה. תוך בחינת היחסים בין פורמט וקונטקסט, נציב אותם בשדות ראיה בזווית משתנה: עיצוב אינדקס מול עיצוב פריט. קורס זה יציב אותנו כסוכני תרבות, כלומר יוצרים שתפקידם לתת ביטוי צורני לרעיונות מופשטים, באמצעות הבנייתה של מערכת מתקשרת.

נצא מתוך סרטי קולנוע (בחירה מתוך מאגר נתון) ונאסוף בהשראתם מאגר מידע קיים או דמיוני. דרך פרשנות אישית, נעבוד על עיצוב התצוגה של האינפורמציה באופן אינדקסלי תוך יצירת לוגיקה ברורה, מערכת שתי וערב שתאפשר שליפה של ידע בחתכים שונים. הקורס יתנהל ב-5 קבוצות. לכל קבוצה דגשים שונים, אך בכולן ניתן יהיה לעבוד בכל תחומי היצירה של המחלקה, פרינט ומסך. אתם מוזמנים. נות לבחור בתיעדוף את נקודות העניין המתאימות לכם.

1. תנועה/משתמש — דגש על אימג'-מייקינג, motion וציר זמן, עיצוב חווית משתמש ואפשרויות הערבול שלהם. מרצה: אמיתי גלעד
2. זהות/טיפוגרפיה — דגש על ארט-דיירקשן, יצירת שפה, קריאה וקריאות, מחוות והתמצאות במבנה נרטיבי או ארכיטקטוני. מרצה: נעמה טוביאס
3. קראפט/חוויה — דגש על תפיסה רחבה של עיצוב אינטרדיסציפלינרי דרך מחקר-יוצר, פעולה ואינטראקציה בפלטפורמות שונות. מרצה: מעין לויצקי
4. מרחב/זמן — דגש על קריאה משתנה של התמה הרעיונית בתוך פורמטים מגוונים בהם היא מוכלת, סדרתיות ומטען גנטי מורכב. מרצה: עד טקו
5. דאטה/ויזואליזציה — דגש על מיפוי ייחודי של תוכן והנגשת תובנות, ארגון, קיטלוג ועריכה של אינפורמציה באופן תקשורתי. מנחה: רוני לוי

קורס חובה שנה ד' איור

איור – ויזואל 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, מהנארכיבי 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

דני ביקון וערן היללי

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.

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 ואובייקט.

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 דזיין, 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.

מיתוג מתקדם

סמסטר א', 6 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי

פיתוח זהות חזותית למוצר / גוף / אירוע. הסטודנטים יבחרו פרויקט, על הספקטרום שבין המסחרי לתרבותי. 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 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. נחקור טרדנים באנימציה ואיור דיגיטלי, טכניקות איור מסורתיות\אנלוגיות 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.

עיצוב ספרים

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) פִּיזִי-אֶפְּלִיקָטִיבִי (מהאובייקט אל המרחב הדינאמי) — הספר כפלטפורמה לעיצוב חוויה.

טיפוגרפיה תהווה כלי עבודה מוביל (הרבה אינדיזיין). דגש מיוחד יינתן לשיטות העבודה המסורתיות ולהיכרות עם טכנולוגיות הייצור: סוגי נייר, שיטות הדפסה ושיטות כריכה.

פורמטיים סיפוריים

סמסטר א', 6 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 ונבין כיצד מנצלים סביבה אינטראקטיבית ליצירת סיפור.

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'

ארט דיירקשן בפרסום

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק

הלל אבט

קורס לפיתוח חשיבה ועשייה קריאטיבית שמטרתו להקנות התנסות בתהליך היצירה בעולם הפרסום.

הקורס יתמקד בתהליך של חשיבה רעיונאית ופיתוח קונספטים מקוריים שמתקשרים ונוגעים בצרכן במסגרת העולם השיווקי. הסטודנטים ייחשפו למושגים מעולם הפרסום כגון אסטרטגיה, בריף, מדיה, קהל מטרה ועוד. הסטודנטים ילמדו על הממשקים השונים שיש למעצב בעולם הפרסום ויתרגלו את הכלים של ענף זה. 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.

ספר מסע

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה בקמפוס

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.

פוסטרים

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה בקמפוס

איל זקין

הקורס מוקדש לפורמט העוצמתי והעל־זמני ביותר בתקשורת החזותית — הפוסטר. הקורס מזמין אתכם להמיר רעיונות לדימויים אייקוניים חד־פעמיים ולבחון אפשרויות והקשרים עתידיים עבור כרזת הנייר המסורתית. נפרק ונרכיב מחדש את הפוסטר ליצירת הכלאות מורכבות של דימוי וטיפוגרפיה לתוך מדיום אפקטיבי. נעסוק במתחים של פוליטיקה, היסטוריה ותרבות פופולרית — ונעבור מסע מההיסטוריה של הפורמט ועד ליצירת עיצוב יפה, עכשווי ו־גדול! הקורס מיועד למעצבים ולמאיירים כאחד במטרה לשכלל תפיסות עבודה חדשות ופיתוח יכולת עיצוב עכשווי בפורמטים שטוחים.

אנימציה למעצבים

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק

אסף כהן

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

עיצוב ל-Web - מדיום ללא פורמט

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק

אחזה 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...

קומיקס אלטרנטיבי

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק

פרופ' 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 וstorytelling, 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 ספקולטיבי

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק

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 לאינטיגנציה מלאכותית וקיטוב חברתי ההולך ומעמיק בין עשירים ועניים ובין המערב לעולם השלישי.

הקורס עיצוב ספקולטיבי מניח את האתגרים הללו על השולחן ומשתמש במתודולוגיות מעולמות 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.

לטרינג

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה מרחוק

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 וכיוב'. 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 הוירטואלי.

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

פסטיש

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק

דוד פולונסקי

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

עיצוב ובינה מלאכותית
סמסטר א', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק
יסמין רבינוביץ

קורס זה יעסוק באחת החזיתות המתקדמות ביותר בתחום העיצוב כיום- בינה מלאכותית.

האלגוריתמים לא הולכים להחליף אותנו כמעצבים, אך אנחנו בהחלט יכולים להשתמש בהם ככלים בתהליך היצירתי שלנו.

כיצד אלגוריתמים לומדים יכולים לשרת את המעצב בעיצוב דימויים וחוויות חדשות?
איך מחשבים קוראים טקסט? איך הם רואים תמונה? איך מיוצגים צורה, צבע, רגש בעזרת מספרים בלבד?

אילו דלתות הם פותחים והיכן הם מגבילים אותנו? כיצד המגבלות יכולות לשמש לנו ככלי עזר בעיצוב ולהוליד שפה עיצובית או פתרונות יצירתיים?

בקורס נחקור יחד ונבין מה המקום שלנו כמעצבות בעולם רווי ותלוי במידע וסטטיסטיקה, נלמד על ההיסטוריה, הפילוסופיה והתיאוריה של אומנות חישובית, בינה מלאכותית ולמידת מכונה ובעיקר נלכלך את הידיים עם דאטה ועם קוד, נתנסה ונלמד כלים שונים לעיצוב ויצירה עם מערכות לומדות.

הקורס לא דורש ידע מוקדם כלשהוא. בסיום הקורס נדע לעצב עם דאטה, לשחק עם אלגוריתמים, לבנות חוויות אינטראקטיביות במרחב.

מוזיקה ועיצוב פסקול
סמסטר א', 2 נ"ז, למידה מרחוק
דידי ארז

הקורס " מוזיקה ועיצוב פסקול" מיועד להיות מקום מפגש, מעבדה, בה נחקור את המפגש בין המוזיקה והסאונד לבין תחומי היצירה הויזואלית והתקשורת החזותית במדיומים השונים - ביצירות אמנות, בידאן, במדיום אינטראקטיבי, במשחקים לרוחב כל אפשרויות היצירה בתקשורת חזותית.

נכיר את הדרכים המרתקות, מסורתיות ועדכניות, לשימוש בסאונד. נחפש דרכים חדשות לשלב סאונד ביצירה גם בתחומים בהם, אולי, עדיין לא נפוץ שילוב כזה.

הקורס הוא מקום מפגש יצירתי, חוקר ומשחקי, של סטודנטים מכל תחומי האמנות הויזואלית, ליצירה בסאונד ושילוב סאונד על רבדיו השונים.

נלמד ונתנסה באופן מעשי בעריכות פסקול, נקליט ונייצר אפקטים, פוליצ, דיאלוגים ומוזיקה ונבין ואת תפקידו של מעצב הפסקול כמי שמשלב את כל המרכיבים ליצירה אחת.

נבחן את תפקידו של פס-הקול המוזיקלי, וכיצד המוזיקה משפיעה על היצירה שעבורה הולחנה. המוזיקה כמקור השראה, ככלי עריכה, כביטוי של רובד נוסף ועמוק ביצירה.

סדנת הדפס

סמסטר א', 2 נ"ז, למידה בקמפוס

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.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

כתב יד

סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה בקמפוס

מיכל בוננו

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

עיצוב פונט

סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה מרחוק

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).

גאוגרפיה חזותית
סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה בקמפוס
נעמי גיגר

המרחב והסיפור האנושי כרוכים זה בזה. כדי להגדיר ולהבין את המרחב, אנחנו מפעילים. וות כלים של מדידה ופרשנות (פוליטיים-כלכליים-חברתיים). נקודת המוצא של הקורס היא ההנחה שאנחנו מפענחים את המרחב באופן סובייקטיבי, ובמקביל הוא לוקח חלק בייצור מערך הזהויות שלנו.

בקורס נלמד להתבונן ולנתח את המרחב דרך מתודולוגיות וכלים חזותיים וחברתיים. נלמד גישות שונות של מיפוי, נלמד לאפיין ולתכנן אסטרטגיות של wayfinding - שילוט, הכוונה והתמצאות, במרחב הפיזי ובמרחב הדיגיטלי. נלמד להשתמש בכלים של עיצוב גרפי כדי להשפיע על האופן בו אנחנו תופסים, חווים ומשתמשים במרחב.

קריאטיב קודינג
סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק
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'נרטיבים, 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, למידה מרחוק
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 נוסיף 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.

הקורס יעסוק פיתוח צורני מהיר, מהנה ופרוע של שפה גרפית, רעיונות צורניים ושפת תנועה,

בדגש על רעיונות חזותיים. נלמד ונתרגל את שיטות העבודה, דרך המחשבה וטכניקות מגוונות ב־
Motion Design.

איור מעבר לדף

סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה בקמפוס

עמית טריינין

הקורס בוחן את השתנות תחום האיור המקבל ביטוי מעבר לגבולות הדף והמסך גם לפורמטים וחללים לא שגרתיים כמו חלונות ראווע, 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, למידה מרחוק

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 סטארטאפ 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 סטארטאפ מהמובילות בתעשייה.

אנימציה למשחקים

סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה בקמפוס

אריק לרנר

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

סדנת הדפס

סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה בקמפוס

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, למידה משולבת מקרוב ומרחוק

גלעד סליקטר

איור דוקומנטרי נובע מתיעוד, 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 התיעוד, 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 התיעוד. במסגרת הזו יתנסו הסטודנטים בטווח רחב של מקורות השראה תיעודיים כמו גם יתאפשר להם להתנסות במגוון פלטפורמות ביטוי, כמו קומיקס, איור, רישום, וקולאז'.

שפת הקומיקס

סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה משולבת מקרוב ומרחוק

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 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 פריימים 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 בסדרת הרצאות עיוניות שירחיבו את בסיס הידע בתולדות הקומיקס.

אינפוגרפיקס

סמסטר ב', 2 נ"ז, למידה בקמפוס

רוני לוית

אינפוגרפיקה, ייצוג ויזואלי של נתונים, מידע או ידע קצב המידע אליו אנחנו נחשפים הולך ומתגבר ועלינו לעמוד בו בכדי להישאר מעודכנים, תוך שאנו מקדישים לו פחות ופחות זמן. בקורס נראה כיצד באמצעות ייצוג ויזואלי ניתן לפשט את המידע ולהציגו באופן ידידותי למשתמש, ואף לרתום אותו לקונספט ומסר רצויים ומעוררי עניין. נעבור על עקרונות העברת המידע הבסיסים ונרחיב את גבולות הייצוג הקונבנציונליים. סטודנטים יתמקדו בארגון, תכנון ויצירה של ייצוג איכותי למידע, החל מרישומי נתונים סטטיסטיים - מספרים וכמויות, ועד למידע מורכב כמו סיפורים ורגשות.