

המחלקה לתקשורת חזותית

ע"ש קרן קיסריה, אדמונד בנימין דה רוטשילד

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

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

ראש המחלקה: דנה גז
רכזות מנהליות: לילך דוידוביץ
שירה חזות

ראש תחום עיצוב גרפי-טיפוגרפי: נעמי גיגר
ראש תחום משחקים ועיצוב אינטראקטיבי: דני ביקון
ראש תחום איור: עמית טריינין

מרצים ומרצות:

עובדיה עילי	טוצ'נסקי סטס	בר שחר	אבט הלל
עוזרי דן	טריינין עמית	ברגמן אורית	אוליטסקי סופיה
עיר-שי רננה	ירמי אריאלי	ברודר ליאור	אופנהיים חובב
עמית ארי	כהן אסף	ברקאי תאיר	אייש גבריאלי
ענבר שי	כהנא אחוה	גביש ארז	אילון טלי
ערפאת נואל	לב בן	גז דנה	איצקוביץ גסטון
פולונסקי דוד	לוי קובי	גיגר נעמי	אלוא איתן
פיינברג אדם	לויצקי מעין	גלבך נעמי	אליאס דניאל
פיש רותם	לוית רוני	גלעד אמיתי	אלקנתי שמרית
צדוק עומר	מג'אר איתן	גרומר דניאל	אנגל שמעון
צוריאלי מעין	מגזינר אלי	דהאן גיא	אנגלמאיר זאב
צרפתי עינת	מודן רותו	הדר רינת	אסאו אריאל
קוניאק נורית	מור רונאל	היללי ערן	ארז דידי
קינן יהונתן	מירב דני	הרדה טל	אריאלי ירמי
קציר ענת	מרקוביץ יובל	הרמן יגאל	אשר ג'ודית
רובינוביץ יסמין	משה אורן	הררי-ליבראטי עדנה	אתגר שרון
רוזה עידן	נועם הילה	וינברג צח	בבג'נוב אלי
רימר גדעון	סגל רן	וינר חן	בוננו מיכל
שגיא גיא	סדן מאיר	ועקנין עידן	בורשטיין יעל
שניאק הראל	סוהר מיכל	ורדי עדה	ביבר מיכל

ביכובסקי ארנסטו	ורשבסקי ענת	סוכרי אורי	שכטר נעם
ביקון דני	זלץ קרן	סולומון מרב	שמיע-עופר נטי
ביקסנשפנר רותם	זקין איל	סטוק עדלי	שנומכר לימור
בן חורין ליאור	חופשי יהודה	סליקטר גלעד	שמיר יונתן
בן כנען מתן	טוביאס נעמה	סלע אלמוג	שקד ניר
בן עזרא אביטל	טוביס אלכס	סמלנסקי יוליה	תורן איתמר

על המחלקה

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

המחלקה מעניקה לבוגריה ולבוגרותיה תשתית מקצועית מעמיקה ושליטה במנעד רחב של פרקטיקות בהן עוסקת הדיסציפלינה: עיצוב גרפי, מיתוג, עיצוב דברידפוס, ux/ui, משחקים, איור, קומיקס, motion design ועוד.

הלימודים במחלקה נחלקים לשניים. החלק הראשון (שנים א'-ב') כולל לימודי יסודות עיצוב ותקשורת חזותית, ובו נחשף העושר המרתק של דרכי המבע בתחום, החל מטכניקות מסורתיות של קראפט וכלה בטכנולוגיות מתקדמות. בחלק השני (שנים ג'-ד'), מרכיבים את כל סטודנט וסטודנטית תכנית לימודים אישית בהתאם לנטיות ליבם, מטרותיהם, שאיפותיהם, לעתיד והתחומים בהם הצטיינו. כל סטודנטית בוחרת אם להתמחות בתחום מסוים או לעסוק במספר תחומים באופן רחב ומגוון יותר.

השיח במחלקה הוא פתוח, מעורר סקרנות, מאתגר ומכיל מגוון רחב של קולות: הסטודנטים, ומגיעים. ות מכל רחבי הארץ; הם מחזיקים את בגישות שונות, מגוונות ולעתים מנוגדות, ויוצרים את דיון מפרה ומרחיב דעת. סגל המרצים והמרצות מורכב ממעצבים ומעצבות פעילים ומובילים. ות בתחום, שמשכללים ות ומרחיבים. ות את חווית הלמידה, תוך פיתוח שיטות הוראה חדשניות ותוך חתירה מתמדת למצוינות. השילוב בין תחומי הידע, בין אם במבנה ובתכני הקורסים עצמם ובין אם בבחירת קורסים מתחומים שונים, מעודד יצירה רבת-תחומית, היכרות רחבה עם עולם התקשורת החזותית, ורסטיליות, ויכולת תנועה עתידית בין התחומים השונים.

בלימודיהם. במחלקה, מתנסים. ות הסטודנטים. ות בטכניקות מסורתיות לצד עשייה בקדמת הטכנולוגיה. הקשר שבין היד הרושמת, הנוגעת בחומר, והממשק הטכנולוגי המתקדם, 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. אנו מבקשים. ות לחנך את הסטודנטים. ות לחשיבה ביקורתית ואתית, במקביל לחתירה מתמדת למצוינות ולחדשנות. כל אלה מתקיימים בסביבה פעילה ודינמית ובה דיון ער, אירועים מחלקתיים רבים, הרצאות, תערוכות, סדנאות, ופעילות בינלאומית ענפה. המחלקה מבקשת להקנות לבוגריה ולבוגרותיה יכולת למידה עתידית בתנאים משתנים ולהכשירם. להיות מעצבים. ות פעילים. ות, מנהיגים. ות ויזמים. יות שישנו את פני המרחב החזותי בישראל.

תכנית הלימודים

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

השנים א' ו-ב' מוקדשות להיכרות עם יסודות העיצוב והתקשורת החזותית ולביסוס מיומנויות יצירה

וחשיבה. הקשר שבין תוכן לצורה — בין אם בדימוי חזותי או בביטוי מילולי, הבנת מגוון המדיה והטכניקות, הבנת הקשרים ודרכי פעולה בתחומי התקשורת החזותית — כל אלה ישמשו כבסיס להמשך הלימודים בשנים הבאות.

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

שנים א'-ב'

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

סטודנטים.ות שממוצע ציוניהם.ן יהיה מתחת ל-80 עם סיום שנה א', יזומנו לפגישת הערכה עם ראש המחלקה, ובעקבותיה יבחנו המשך לימודיהם.ן במחלקה בוועדת ההוראה. בסמכות הוועדה להחליט על המשך לימודים מן המניין, המשך לימודים על תנאי, או הפסקת לימודים. במקרה של המשך לימודים על תנאי, תיערך לסטודנט.ית ועדת פורטפוליו בסוף הסמסטר הראשון של שנה ב', אשר תגבש המלצה לוועדת ההוראה אשר תדון בהמשך לימודיהם.ן במחלקה.

שנים ג'-ד'

התכנית בשנים אלה מורכבת מקורסי סטודיו מרכזי וקורסי בחירה. קורסי הסטודיו המרכזי הינם מסגרות לימוד ייחודיות המאפשרות העמקה והרחבה בנושאי הלימוד על פני יום לימודים שלם. חלקם עוסקים בתחום ידע מסוים, חלקם דו-תחומיים וחלקם תמטיים ומאפשרים יצירה בכל אחד מתחומי הידע שבמחלקה. קורסי הסטודיו מתקיימים במתכונת סדנא ומשלבים עבודה מעשית בכיתה, ביקורת עבודות, הרצאות שוטפות, הרצאות אורח ותמיכה טכנולוגית. בכל סמסטר הסטודנט.ית יבחרו ויתמקדו בסטודיו מרכזי אחד בלבד.

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

בשנה ג' על כל סטודנט.ית להשתתף ב:

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

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

בשנה ד' על כל סטודנט.ית להשתתף ב:

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

3 קורסי בחירה סמסטריאליים* ממאגר קורסי הבחירה, 2 בסמסטר א' ו-1 בסמסטר ב'.

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

* לכיתת משחקים ואיור הממשיכה משנה ג' יתקיים קורס חובה מסלולי בסמסטר א' במקום אחד מקורסי הבחירה.

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

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

סטודנט.ית המבקשת להירשם לקורסים מעל למכסה שלעיל, תיפנה לראש המחלקה.

הרכבת מערכת הקורסים לשנים ג' ו-ד' תיערך במסגרת מערכת התעדוף הממוחשב במהלך הקיץ.
הוראות המחלקה ונהלי לימודים

ציונים/הערכות

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

מפתח הציונים הוא כדלקמן:

95-100	מעולה (הצטיינות יתרה) עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאתגרת את המוסכמות, מוכיחה רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.
90-94	מצוין מכלול עשייה יוצא דופן. עבודות בקורס שהיוו הישגים נדירים. ציון שיוענק לסטודנטים.ות שהוכיחו את עצמם במהלך הקורס בכל 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 שמניחה את הדעת.
65-69	חלש מכלול עבודה חלש. ניכר קושי בתהליכים, חשיבה, ביצוע ואיכות העבודות. חולשה ברכישת רוב תוצאות הלמידה שהוגדרו בקורס, ועם זאת אפשר להבחין בלמידה מספקת להמשך של לימודים ועשייה בתחום הקורס.
55-64	מספיק בקושי

מכלול עשייה חלש מאוד, על סף כישלון בקורס. הישגים גרועים, היקף עבודה זעום, היעדרויות, אי השתתפות וכיו"ב, שמספיק בקושי על מנת לעבור את הקורס.

בלתי מספיק (נכשל) 40-54

הישגים שאינם מספקים. עבודות ו/או התנהלות שאינם עוברים את רף המינימום הנדרש. הסטודנט ית נכשל ברכישת תוצרי הלמידה בקורס.

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

ממוצע ציוני השנה

ממוצע הציונים השנתי יחושב כדלהלן:

שקלול ממוצע כל ציוני הקורסים הנלמדים במחלקה (ללא תרבות חזותית וחומרית).

תנאי המעבר משנה לשנה

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

תנאי המעבר משנה א' לשנה ב'

ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים הנלמדים בשני הסמסטרים במחלקה במהלך השנה. סטודנט.ית חייב.ת לעבור בציון חיובי את כל הקורסים בכדי להמשיך לשנת הלימודים הבאה. סטודנט.ית שנכשלה בקורס, עניינה יועלה בפני ראש המחלקה ובהתאם לשיקולו ניתן יהיה להעלות את עניינה. לוועדת ההוראה המחלקתית. זו תבחן את זכאותה. לחזור על הקורס, או להשלים קורס אחר במקומו. ועדת ההוראה המחלקתית רשאית להזמין פורטפוליו ו/או קבלת חוות דעת מן המרצים.ות.

תנאי המעבר לשנה ג' ולשנה ד'

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

פרויקט הגמר

זכאות

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

הגשה

1. הפרויקט יוצג במרחב שיועד לכך על ידי המחלקה ובמקום שיוקצה לו. אין קשר בין החלל בו תוצג עבודת הסטודנט.ית בהגשות לבין החלל שיוקצה לה בתערוכת הגמר.
2. אין המחלקה משתתפת במימון פרויקט הגמר האישי של הסטודנט.ית. סטודנט.ית שמתקשה לממן את עמוד 5 מתוך 31

עבודתו.ה, 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.ית אשר מקבל.ת ציון נכשל (פחות מ-55 נקודות) אינו.ה רשאי.ת, על פי תקנון האקדמיה, להציג בתערוכת הבוגרים והבוגרות.
2. דחייה בהגשת פרויקט הגמר מחייבת את אישור ראש המחלקה או ועדת ההוראה המחלקתית.
3. סטודנט.ית שנכשל.ה פעמיים בפרויקט הגמר, אינו.ה רשאי.ת להגיש יותר, ואינו.ה זכאי.ת לתואר אקדמי בתקשורת חזותית.

נהלי עבודה במחלקה

תשלום עבור חומרים וכללי עבודה בסדנאות

גובה התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות המחלקה ייקבע בתחילת שנת הלימודים ויחושב לפי סכום שווה לכל הסטודנטים.ות. התשלום נועד לכיסוי הוצאות ישירות (עלות חומרים כגון נייר, טונר וכו') ועקיפות (תיקוני תוכנה וחומרה כתוצאה מנזק הנגרם תוך כדי שימוש). החיוב עבור עבודה בסדנאות השונות באקדמיה, ובהן סדנת המחשבים, סדנאות הדפוס ואולפן הווידאו, נעשה בהתאם לאופי העבודה של כל סטודנט.ית ועל פי היקפה. קודם לביצוע העבודה, תיקבל הסטודנט.ית מהנהלת החשבונות של האקדמיה הוראת תשלום. הסטודנט.ית תישלם את הסכום, ותימציא עותק הקבלה לאחראי.ת על הסדנה. רק לאחר מכן, תיקבל הסטודנט.ית אישור לביצוע העבודה. סטודנטים.ות רשאים.יות לבצע עבודותיהם.ן בלשכות שירות ובתי דפוס פרטיים וחיצוניים, בתנאים המקובלים אצלם. חישוב סכומי התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות המחלקה נקבע במטרה לכסות עלויות שימוש ואחזקה בלבד. הציוד נרכש למען הסטודנטים.ות ונועד לרווחתם.ן. הסכומים הנגבים במחלקה עבור ביצוע עבודות למיניהן נמוכים אפוא במידה ניכרת מהמחירים הנגבים בלשכות שירות חיצוניות. גובה התשלום עבור שימוש בחומרים בקורס סדנת הדפס יפורסם בתחילת שנת הלימודים.

משרד המחלקה

מועדי קבלת סטודנטים.ות במשרד המחלקה ושעות המענה הטלפוני יפורסמו על דלת המשרד. ניתן לשלוח שאלות, בקשות, הודעות ועדכונים בדוא"ל vc2@bezalel.ac.il : vc@bezalel.ac.il באחריות הסטודנט.ית לעקוב באופן שוטף אחר כל הודעות המשרד בלוח המודעות ובמייל (הודעות על ביטולי שיעור, הנחיות מרשויות האקדמיה השונות ועוד). על הסטודנטים.ות לעדכן באתר בצלאל את פרטי ההתקשרות שלהם.ן.

שיעורי מחשב

חלק מקורסי המחשב, הנחוצים להתפתחות הסטודנט.ית בשיעורי המחלקה יינתנו מחוץ למערכת השיעורים האקדמית — בתקופות חופשה או בימים ושעות פנויים מלימודים. חלק מקורסי ההדרכה מיועדים לכלל הסטודנטים.ות בשנתון, ואחרים מכוונים לסטודנטים.ות המתמחים.ות בתחום ספציפי. קורסי ההדרכה בתוכנות בשנה א' מובנים בתכנית הלימודים, ועמידה בהם היא חלק מדרישות המחלקה. בחלק מקורסי ההדרכה בתוכנות השונות לא ניתנות נקודות זיכוי אקדמיות. עם זאת, עמידה בקורסים אלה היא דרישת סף לחלק משיעורי המחלקה, והיעדר מיומנות בהפעלתן עלול לפגוע משמעותית בהישגי הסטודנט.ית.

קורסים שנה א'

המחשה

סמסטר א', 2 ני"ז + סמסטר ב', 2 ני"ז

איתן אלוא, שמרית אלקנתי, זאב אנגלמאיר, גיודית אשר, מיכל בוננו, אלי בבג'נוב, אורית ברגמן, עמית טריינין, הילה נעם, גלעד סליקטר

קורס שנתי להכרת טכניקות ציור בשחור לבן ובצבע המהוות בסיס ראשוני ללימודי איור. הקורס שם דגש על התבוננות והקניית מיומנויות טכניות. במהלך הקורס יתנסו הסטודנטים יות בתרגילים מעשיים ויכירו מגוון רחב של טכניקות ציור ידניות, יחשפו לשפות חזותיות מגוונות, יכירו יוצרים לאורך ההיסטוריה של התחום ויתרגלו דיון ביקורתי.

חשיבה עיצובית

סמסטר א', 2 ני"ז

טלי אילון, שרון אתגר, קובי לוי, רוני לזית, לימור שנורמכר

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

טיפוגרפיה 01

סמסטר ב', 2 ני"ז

דניאל גרומר, יגאל הרמן, יהודה חופשי, מאיר סדן, נעם שכטר

קורס העוסק בהיכרות מעמיקה עם הטיפוגרפיה דרך עבודה עם טקסט רץ. נשים דגש על קריאות, ונלמד לאזן את היחסים בין האותיות, החללים שביניהן ובין השורות. נלמד לכייל טקסט על מנת לתת לו את המקצב הנכון לקריאה אופטימלית. נשלב מערכות כתב שונות (עברית, לטינית, ערבית) ונעמוד על השונה והמשותף ביניהן. נלמד לקחת החלטות טיפוגרפיות תוך בחירה מודעת בכל מרכיבי המערכת, על מנת לייצר הקשר רלוונטי ומסר בהיר.

יסודות האינטראקציה

סמסטר ב', 2 ני"ז

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

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטראקטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס (Primitives) ובעקרונות החשיבה של תחום העיצוב האינטראקטיבי, במובן הרחב ביותר שלו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים לחשיבה, ניתוח ויצירה בתחום זה. בסדרת תרגילים והתנסויות נחוה את עקרונות הדיאלוג האינטראקטיבי במדיות שונות ומגוונות. נעסוק בחשיבה המצאתית, חדשנות וגילוי, תוך שימוש בכלים הבסיסיים של התחום, ביכולת 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 הטיפוגרפיה

מסטר א', 2 נ"ז

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

קורס מבוא העוסק באבני הבניין של הטיפוגרפיה: אותיות, מילים ומשפטים. בחלקו הראשון נלמד את העקרונות שמאחורי הצורות הטיפוגרפיות ונכיר את יסודות הטיפוגרפיה – חלל, קונטרסט, משקל, וכו'. נתנסה בציור אותיות באמצעות קליגרפיה, נערוך תרגילי התבוננות, ונבין את אפשרויות המניפולציה על צורות קיימות. חלקו השני של הקורס יתמקד בהעברת מסר באמצעות טיפוגרפיה דרך תרגילים מעשיים.

יסודות המחשב

שנתי, 2 נ"ז

ירמי אריאלי

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

הקורס הינו קורס אי-סינכרוני המבוסס על למידה מרחוק של שיעורים מוקלטים, כשבנוסף ייערכו שיעורי תמיכה בפגישות אישיות ע"פ הצורך. לאחר השלמת המטלות בקורס, השיעורים המוקלטים יהיו פתוחים לסטודנטים ולסטודנטיות לאורך כל תקופת לימודיהם במחלקה.

יסודות הצילום

מסטר א', 2 נ"ז

גסטון איצקוביץ', קרן זלץ

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

הקורס מורכב מהרצאות פרונטליות על צילום היסטורי ועכשווי, יציאות לצילומים, צילום סטודיו, תרגילים טכניים ורעיוניים וביקורות עבודות.

יסודות הרישום

מסטר א', 2 נ"ז + מסטר ב', 2 נ"ז

אריאל אסאן, מיכל ביבר, מתן בן כנען, אלכס טוביס

קורס המקנה יסודות של רישום אקדמי. מטרת הקורס היא ללמד יכולת העברה וניסוח של אובייקטים וחללים מהתבוננות על המציאות התלת-ממדית אל המישור הדו-ממדי של הנייר. בסמסטר א' נלמד טכניקות המאפשרות דיוק בפרופורציות, הגדרת נפח באמצעות תאורה, קומפוזיציה, פיתוח רגישות לבהיר וכהה, הדמיית טקסטורות, ועבודה נכונה עם כלי רישום כמו עפרון ופחם. בסמסטר ב' נעסוק בנושאים מתקדמים יותר כמו פרספקטיבה קווית ואווירית, רישום נוף, פרופורציות קלאסיות של פנים וגוף, אנטומיה בסיסית, חיבור של דמות לחלל, רישום תנועה, צבע, ועוד.

מבוא לפיתוח צורה

סמטריאלי, 2 נ"ז

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

בקורס זה נבחן באיזה אופן מושגים חזותיים מופשטים יכולים להוות כלי לביטוי גרפי מקורי, שימושי ותקשורתי. נלמד כלים לקריאה וניתוח של צורות ופעולות חזותיות מופשטות. נכיר ונחשף לשפות גרפיות ואמנותיות שונות שעסקו בפיתוח צורה והפשטה ונלמד לשלב אותן בפורמטים גרפיים שונים.

עיצוב גרפי 01

סמטר ב', 2 נ"ז

דנה גז, נעמי גיגר, רינת הדר, מעין לויצקי, רוני לזית, שי ענבר

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

קורסים שנה ב'

המחשה וירטואלית

סמטר ב', 2 נ"ז

גבריאלי אייש, ליאור בן חורין, גיא דהאן, אלי מגזינר

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

טיפוגרפיה 02

סמטר א', 2 נ"ז

סוניה אוליטסקי, טל הרדה, עדנה הררי-ליבראטי, דן עוזרי, פרופי ענת קציר

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

מבוא למוצרים דיגיטליים

מסטר א', 2 נ"ז

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

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

מבוא למיתוג

מסטר ב', 2 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי, רותם ביקסנשפנר, עדלי סטוק, נורית קוניאק

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

מבוא למשחקים

מסטר ב', 2 נ"ז

איתן מג'אר, גדעון רימר, עידן רוזה

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

עיצוב גרפי 02

מסטר א', 2 נ"ז

הלל אבט, נעמי גיגר, עידן ועקנין, סטס טוצינסקי, עדלי סטוק, ניר שקד

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

עיצוב וטיפוגרפיה 03

מסטר ב', 4 נ"ז

סוניה אוליטסקי, עדנה הררי-ליבראטי, עידן ועקנין, איל זקין, מיכל סהר, פרופ' ענת קציר

בקורס זה נחבר בין ארסנל כלי העיצוב והטיפוגרפיה שנלמדו עד כה במסגרות מקבילות לכדי יצירת מערכת מורכבת אחת. הדגש הוא על אינטגרציה בין-תחומית אשר מייצרת מהלך עיצובי קוהרנטי בעל

מספר יישומים, ואשר מאפיינת את השדה המקצועי. במהלך הקורס נעסוק הן בבניית שפה גרפית מובילה מבוססת אימג'מייקינג/טיפוגרפיה, והן בעיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן — במיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות, בעיצוב כאמצעי להובלה והתמצאות, בהכרות ועבודה עם פורמטים מודפסים ודיגיטליים, בתכנון גריד ולייאאוט, ובעיצוב ככלי פרשני.

צילום וידאו למעצב.ת

סמסטר א', 2 נ"ז

ארי עמית, תמיר צדוק

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

שפת האיור

סמסטר א', 2 נ"ז + סמסטר ב', 2 נ"ז

איתן אלוא, שמרית אלקנתי, זאב אנגלמאיר, ענת ורשבסקי, עמית טריינין, פרופ' רותו מודן, הילה נעם, גלעד סליקטר, דוד פולונסקי

הקורס עוסק בהיכרות ותרגול של סגנון ורעיון, המהווים את שני היסודות המרכזיים בתחום האיור. בסמסטר הראשון יתמקד הקורס בפיתוח שפה חזותית אישית הכוללת התעמקות בסגנון, טכניקה ובניית קומפוזיציה כאמצעי להעברת מסר. בסמסטר השני יעסוק הקורס בהקניית פרשנויות איוריות לטקסטים מגוונים. במהלך הקורס נעמיק ונכיר את תחום האיור בעבר ובהווה, נלמד מושגי מפתח בתחום ונשכלל את יכולת הדיון הביקורתי. כחלק מפיתוח של שפת איור עצמאית יושם דגש על איור ידני בסמסטר הראשון. בתחילת הסמסטר השני יעברו הסטודנטים.ות סדנה מרוכזת באיור דיגיטלי, לאחריה יוכלו להשתמש במחשב ככלי איורי.

קורסי סטודיו מרכזי שנה ג' סמסטר א'

איור ועיצוב

סמסטר א', 6 נ"ז

אורית ברגמן

בבסיסו של הקורס עומדת התפיסה שיוצרת המסוגלת להציע פתרונות המשלבים איור ועיצוב יכולה להציע פתרון שלם וקוהרנטי לכל אתגר עיצובי בו יתקל. הקורס יתמקד ביצירת שפה אישית שלמה ומגוונת המורכבת מאלמנטים מצוירים ומעוצבים בהיררכיות משתנות. הקורס בנוי מתרגילים בסדר מורכבות עולה, מאיור ועיצוב של אות או מילה ועד לסדרת פוסטרים. השיעורים יתקיימו במתכונת של סדנה הכוללת עבודה בכיתה והרצאות בהם נתרגל תהליכי עבודה, לטרינג, צבע, נלמד לעבוד עם סקיצות ובניה של היררכיה באיור. הקורס ילווה באסיסטנט.ית שילווח את הסטודנטים.יות בכל הקשור ללטרינג ועיצוב גרפי.

טיפוגרפיה מורכבת

סמטר א', 6 נ"ז

דנה גז

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

מבוא לעיצוב בתנועה, היכרות

סמטר א', 6 נ"ז

מעין צוריאל

עולם המדיה המשודרת (טלוויזיה, וידאו ברשת וחללי תצוגה) מציב למעצב.ת הגרפי.ת 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 המיועד למעצבים.ות ומאיירים.ות שמוכנים.ות לכבוש את ציר הזמן. השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר־אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

מיתוג

סמטר א', 6 נ"ז

איל זקין

בסטודיו נעבוד על מערכת גרפית מורכבת ומולטי־דיסציפלינרית למרחב הציבורי המקומי. נפעל במתח שבין טיפוגרפיה לדימוי ובין מסך לדפוס, נפתח ארגזי כלים המכילים לוגו, צבעוניות, חומריות, אנרגיה, ווליום וקצב בדרך ליצירת שפה חזותית עשירה, חדשה ורלוונטית. ניתן דגש על הנגשת ידע, על זיהוי צרכים ועל חיבור למציאות, ובמקביל נלמד כיצד ליצור מתודולוגיות עבודה בתוך תהליך יצירתי, וכיצד ליצור קול עיצובי אישי יציב ומפתיע.

במהלך הקורס נעבוד על ביסוס עיצוב מקורי — כאן — ועכשיו, על יצירת עיצוב משמעותי אשר נדרש במציאות מורכבת, ובסופו של דבר, על בניית מערכת גרפית בעלת פוטנציאל על־זמני.

עיצוב אתרים

סמטר א', 6 נ"ז

מעין לויצקי

בתהליכי עיצוב ל-Web טמון פוטנציאל ליצירת חוויות ייחודיות של צריכת תוכן, קריאה ושיטוט. עם זאת, במקרים רבים הם מושפעים מתבניות וקונבנציות שאינן מותאמות למורכבות וליופי של תוכן ספציפי. בסטודיו זה נעסוק בעיצוב אתרים עשירים ומורכבים — גרפית ותוכנית — תוך אתגור של מוסכמות עיצוביות. נלמד לפתח גישה ולדייק קונספט לאתר, לאפיין ולייצר מערכות גרפיות מורכבות ומקוריות עבור עמוד 12 מתוך 31

גופי תוכן ותרבות עתירי מידע. דרך ניסויים בפורמטים שונים, נתייחס אל אתר אינטרנט כאל קנבס דיגיטלי גדול שמאפשר לשאול דרכו שאלות עיצוביות הקשורות בשימושיות ובתועלת, בניווט והתמצאות, בהיררכיה, בתנועה, וביצירת חוויה ויזואלית אפקטיבית, זכירה ושלמה. נעסוק בסוגיות של תקשורת וקריאות אל מול תעוזה ומתיחת גבולות, ונשכלל יכולות גרפיות מתקדמות תוך התייחסות לעריכת תוכן ולארכיטקטורת מידע.

עיצוב יזמות

סמסטר א', 6 נ"ז

רונאל מור

סטודיו העוסק בתפקיד המעצב. כיזמית וכמובילת רעיונות ומוצרים דיגיטליים. בקורס נכיר את התופעות והכוחות הפועלים במרחב היזמי. נעמיק בתהליכי עבודה ונכיר את המסלול ואת התהליכים שמניעים יוזמות בהן עיצוב מהווה מרכיב מרכזי בהצלחה העסקית. נפגוש סיפורי הצלחה, יזמים ות, משקיעים ות, ונדגיש את ההתפתחויות של הכלים הנרטיביים בסביבתנו כמכשירים להשראה ויצירה של חוויות אנושיות. נאמץ עמדה אישית ואף ביקורתית על העולם היזמי בו כסף מהווה מדד להצלחה. הסטודיו כולל תרגיל מרכזי בו נביל רעיון משלב הקונספט דרך מחקר, תכנון, הדגמה, הצגה וכמובן פיתוח שפה חזותית לממשקים ומוצרי תקשורת חזותית. הקורס אינו דורש ידע טכני. מתאים במיוחד ליזמים ות ולסקרנים. יות שבינינו. במובנים רבים מדובר בשילוב של תחומי עיצוב שונים על מנת לספר ולהדגים חוויה שמניעה ומשנה התנהגויות והרגלים.

שיטוט במרחב וירטואלי

סמסטר א', 6 נ"ז

ערן היללי

בסטודיו ניצור יחד חוויות מסע ושיטוט במרחב וירטואלי תלת-ממדי הפועל בזמן אמת. נחקור ונפתח שפה חזותית סביבתית אישית שתאפשר לשחקנים לשקוע בטיול במרחב הווירטואלי. נחתור לזכות באמון השחקנים, ליצור הזדהות ורגש בחוויית השיטוט, לעורר סקרנות, ציפייה והפתעה. במהלך הסמסטר נתמקד בתהליך פיתוח קונספט ארט, פיתוח שפה חזותית תלת-ממדית, עיצוב סביבה ומרחב ויצירה של סיפור מרחבי. נעסוק בנושאים כמו איריה, תחושת זמן, נקודות מבט, מנעד, קצב, רמת פירוט, מנגנוני שליטה, אינטראקציה, סאונד סביבתי ותכנון מהלכי ניווט לא לינאריים. הקורס יכול להיכרות עם תוכנת Unity והעמקה בתלת-ממד. נלמד טכניקות בסיסיות בהמחשה וירטואלית המכוונת למנועי משחק וסביבות זמן אמת, ונחשף לשלל דרכי עבודה שיאפשרו לנו להביע את עצמנו ולרקום חוויה מרחבית, אירית וסיפורית. הקורס מבוסס על עבודה עצמית מעשית ומחייב עבודה בתלת-ממד. אין צורך בידע מוקדם ביוניטי או בתכנות.

קורסי סטודיו מרכזי שנה ג' סמסטר ב'

אקספליינר — אינפורמציה בתנועה

סמסטר ב', 6 נ"ז

יהונתן קינן

"אקספליינר" הוא כינוי לסוגה פופולרית של סרטוני רשת, שכפי שמעיד השם הלועזי — נועדו להסביר. להסביר מה? להסביר כל נושא, רעיון או מושג בכל תחום, להסביר את החדשות ואת אירועי השעה, להסביר תופעות חברתיות מורכבות וגם להסביר את הדברים הקטנים והחוויות היומיומיות של כלנו.

עמוד 13 מתוך 31

סרטוני רשת, ו"אקספליינרים" במיוחד, מהווים כר פורה ליצירתיות עיצובית, ויזואליה מקורית, ושילוב פרקטיקות נרטיביות ויצירתיות מגוונות כדי ליצור סרטונים קצרים, ברורים וזכירים. מטרת הקורס היא לחשוף את הסטודנטים. ות לעקרונות ולמאפייני תחום הווידאו ברשת, על ידי יצירה מעשית של "אקספליינר". הקורס בנוי ממספר משימות קצרות, שנבנות לקראת תרגיל מסכם. במהלך הקורס נראה דוגמאות, ננתח, נדון, ונפגוש אורחים. ות מומחים. ות במגוון דיסציפלינות מתעשיית התוכן ברשת.

הקורס יעבור באופן מעשי ומעמיק דרך כל אחת מתחנות תהליך היצירה של "אקספליינר" איכותי: איסוף הנתונים, פיתוח רעיוני וכתובת התסריט, בימוי באמצעות סטוריבורד, ניסוח השפה הוויזואלית, ולבסוף אנימציה, צילום, עריכת וידאו ו-motion design. בכל אחת מהתחנות נבחן טכניקות, פרקטיקות ומתודולוגיות שונות באמצעותן ניתן ליצור תוכן; נעמיק בסטורטלינג ובאינסוף הדרכים המגוונות לספר סיפור בווידאו, נלמד לשלב אינפוגרפיקה בתנועה ובווידאו, ונדגים את תפקידו. ה המרכזי של המעצב. ת בתהליך העבודה על סרטונים מסוגה זאת. השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר-אפקסט יסודות" עד לתחילת הקורס.

זה סטארטאפ! — עיצוב מוצר דיגיטלי

מסטר ב', 6 נ"ז

בן לב

המהפכה הטכנולוגית של זמננו יצרה תחום חדש ומרתק עבורנו המעצבים והמעצבות. חברות סטארטאפ טכנולוגיות הביאו ביקוש לדור חדש של מעצבים. ות עם סט מיומנויות רחב מאי פעם. מעצבי. ות מוצר דיגיטלי (UX/UI) בחברות סטארטאפ פועלים. ות בתחום החופף בין הבנת האדם, צרכי השוק והטכנולוגיות העדכניות ביותר. למעצבי. ות המוצר תפקיד מוביל בתהליכי קבלת ההחלטות בדרך ליצירת מוצרים משמעותיים ובעלי ערך עבור המשתמשים. ות. מעצבי. ות המוצר לוקחים. ות חלק משמעותי בשיח עם אנשי ונשות המחקר, ניהול המוצר, הפיתוח, היזמות העסקית וכמובן המשתמשים. ות עצמם. נ. במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות כאלה הנדרשות בעולם המהיר של עיצוב המוצר. נלמד לעומק כיצד לעצב חוויות משתמש. ת דיגיטליות שימושיות ומוצלחות באמצעות מחקר מונחה נתונים, מחקר משתמשים. ות והמון חשיבה יצירתית. נתנסה במתודולוגיות עיצוב הקיימות כיום בתעשייה, נפתח שפה עיצובית למוצר דיגיטלי ונעשה כל זאת תוך כדי מבט בלתי פוסק (וביקורתי כשצריך) אל עולם הסטארטאפים וההייטק המקיף אותנו. במהלך הקורס נארח מעצבים ומעצבות בולטים בתעשייה ונבקר בחברות סטארטאפ מובילות.

זהות מקום

מסטר ב', 6 נ"ז

קובי לוי

הסטודיו עוסק ביצירה חזותית הקשורה במקומות קונקרטיים במרחב המקומי — מקומות טעונים וקונפליקטואליים מבחינה אדריכלית, קהילתית, היסטורית ותרבותית. בסטודיו יוצעו כמה מקומות שונים לבחירה בקני-מידה שונים. כל סטודנט וסטודנטית ייצרו פעולה עיצובית מוגדרת למקום - כגון מיתוג קבוע ומיתוג אירוע, פרויקט ביקורתי, ספקולטיבי או מחקרי. הדין והפרקטיקה ינועו על הספקטרום בין פיתוח צורה, טיפוגרפיה, אימג'מייקינג ומיתוג. הפרויקטים ידרשו למגוון פלטפורמות ומדיות: פרינט, עיצוב אינטראקטיב, עיצוב בחלל פיזי, דימוי נע וכו'.

משחקי אינדי

מסטר ב', 6 נ"ז

דני ביקון

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

איור ספר ילדים

סמטר ב', 6 נ"ז

עינת צרפתי

ספרי הילדים הם אחד המפגשים הראשונים שלנו עם תחום האיור, ולמרות הראשונות של עולם ספרי הילדים, או אולי בזכותו, הוא אחד המופעים המדויקים והעסייים ביותר של איור. בסטודיו כל סטודנטית ת. יאייר ספר שלם על פי טקסט נתון תוך כדי למידה מובנית של כל התהליך הכרוך באיור, סטוריטלינג, עיצוב עמוד, והפקה של ספר ילדים. התהליך יכלול חיפוש ואיסוף מידע ופרנסים, גיבוש קונספט, סטוריטלינג, סגנון וטכניקה, והפקה של מוצר מוגמר. את הקורס ילווה עוזר. ת. הטראה שיהיה אחראי על ההיבטים העיצוביים והטיפוגרפיים.

עיצוב ביקורתי

סמטר ב', 6 נ"ז

גיא שגיא

עיצוב ביקורתי (או עיצוב כביקורת) יוצר 'בדיות עיצוביות' — נרטיבים המאתגרים שימושיות, התנהגות וערכים. בדיות אלו משחררות את האובייקט העיצובי מאילווצים של פונקציונליות ושל יעילות, ונותנות לו ממד ביקורתי, חברתי ופוליטי; הן מזמינות אסטרטגיות של התנגדות ושל אחרות. עיצוב ביקורתי הוא צורת מחשבה שבאה לידי ביטוי ביצירה, במקום במילים, ואשר באמצעותה אנו מתווכים רעיונות. זו פעולה שמסיטה הצידה תפיסות על נראות, על הצלחה של מוצר, על ידידותיות למשתמש או על זהות תאגידית — תפיסות המצויות ביסודה של התקשורת החזותית — והיא מאפשרת למעצבים ולמעצבות לפתח אובייקטים שמזמינים שימושים לא מוכרים, התנהגויות ודרכי קריאה חדשות. בסטודיו נלמד לפתח רעיון ומהלך ביקורתי. נכיר מעצבים, מעצבות ועבודות בולטות המגדירות את התחום של Critical Design. העבודה בסטודיו תתמקד בפיתוח פרויקט עיצוב נרחב — יצירה עיצובית אשר תפרוץ ותחדש דרכי ביטוי ופעולה. את הפרויקטים הביקורתיים החדשים ניצור באמצעות ארגז הכלים של העיצוב הגרפי ונפעיל במרחב של התקשורת החזותית. הסטודיו יאתגר הנחות יסוד שגורות בנוגע לעיצוב ולתפקידו בעולם צרכני, ובמסגרתו תוכלו להציע אפשרויות חדשות לגייס את הידע והפעולה העיצובית שלכם. ן להנעת מהלכים ביקורתיים בחברה ובתרבות. חומר למחשבה.

עיצוב ופיתוח Web

סמטר ב', 6 נ"ז

מאיר סדן

קורס זה מתמקד בהבנת העקרונות המרכזיים בעיצוב תוכן לאתרי Web ובהכרת הטכנולוגיות והשפות המרכיבות אותה, לצד עבודה עם כלי פיתוח אמיתיים (כלים לעריכת קוד וכלי עריכה ויזואליים —

webflow). באמצעות תרגילים קצרים נתנסה בפיתוח אתרי אינטרנט אמיתיים בקוד, ובתרגיל המרכזי נפתח מערכת עיצובית עבור אתר תוכן מרובה עמודים. נעסוק ביצירת קוד ובמתן פתרונות טיפוגרפיים לתוכן ב-Web — החל ממיקרו-טיפוגרפיה, דרך גריד ועימוד פורמט רספונסיבי, ועד אינטראקציות עם טקסטים ואלמנטים בתנועה. השיעורים יכללו הרצאות, עבודה בכיתה, ביקורת שוטפת ותרגול החומר הנלמד. הקורס אינו דורש ידע מקדים בכתיבת קוד, ולצד העבודה בכיתה יינתנו מקורות להמשך מחקר ולימוד עצמי.

קורסי סטודיו שנה ד' סמסטר א'

טוטאל דיזיין

סמסטר א', 6 נ"ז

מיכל סהר

הקורס יתמקד בפיתוח וביצירת פרויקט רחב היקף: מערכת חזותית מורכבת עבור תוכן נתון. מעצבת טוטאלית. ת לאו דווקא נדרשת לרשימת פורמטים נתונה. האתגר העומד בפניו. הוא קודם כל לפגוש את התוכן, הערכים והצרכים של כל פרויקט באופן מעמיק, כך שהוא או היא יהיו אלה שיכתיבו את דרכי היישום, כלומר, את המדיומים והפורמטים האידיאליים על מנת לתקשר היטב את התוכן. הפוקוס בקורס יהיה על שימוש בטיפוגרפיה ואיקונוגרפיה ככלים מובילי זהות. במהלך הקורס נפתח עולם חזותי עשיר, אקספרימנטלי וורסטילי, אותו נתרגם למגוון יישומים קונקרטיים. פיתוח מרכיבי שפה מגוונים ומובהקים יאפשרו לנו לבנות ולפרק את הזהות כל פעם באופן אחר, מבלי לאבד אותה, ויותר מכך, לאפשר לה להפתיע שוב ושוב במקום לשכפל את עצמה.

טייטל סיקוונס ועיצוב תוכן קולנועי

סמסטר א', 6 נ"ז

אדם פיינברג

הסטודיו עוסק במקומו של המעצבת במדיום הקולנועי וסדרות הטלוויזיה. עבודתה. דורשת מיומנות ושליטה בכלים רבים: עיצוב גרפי, צילום, איור, טיפוגרפיה, מושן דיזיין וארט-דיירקשן, והיא באה לידי ביטוי במגוון מוצרים כגון: פתיח לסרט או סדרה, מרכיבים מסוימים במהלך היצירה ומוצרים חוץ-מסכיים כגון אתר ברשת, פוסטר, טריילר ועוד. פתיח 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 כל שלבי היצירה — קונספט, עיצוב מסכים, עריכה, טיפוגרפיה ותנועה על ציר זמן בשילוב סאונד. השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר-אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

מעבדה

סמסטר א', 6 נ"ז

יעל בורשטיין

הסטודיו מבקש לפרק מחיצות בין תחומי ידע ויצירה, לעשות רמיקס לתחומי אמנות חזותית ולבדוק את אופן היצירה שלנו כמעצבים וכמעצבות. הקורס עוזר לפתח תהליך אלטרנטיבי, אישי, חקרני ומעמיק בכדי להצליח להכניס לתוצרי העבודה שלנו חומרים חדשים, ולהגיע לשפות גרפיות מקוריות ושונות. במהלך הקורס נפגוש יוצרים, אמניות, מעצבים וחוקרות ממגוון דיסיפלינות שיפתחו בפנינו צוהר לטכניקות, מתודולוגיות ותחומי עניין שונים. התרגילים בקורס יתייחסו ישירות למפגשים עם היוצרות והיוצרים ויעסקו בסאונד, וידאו, הדפס משי ותחרוטי, ובניית ספר אישי המבוסס על דימויים.

משחקים רציניים

סמסטר א', 6 נ"ז

גדעון רימר

מה הדרך האופטימלית לנהל דיקטטורה? איך מרגיש מהגר בארץ זרה שלא דובר את שפת המקום? האם אפשר להתאהב בדמות וירטואלית? למשחקים יש את הכוח לשאול את השאלות הללו, בכך שהם שמים את השחקן. ית במרכז החוויה האינטראקטיבית והנרטיבית. בקורס נבחן את הנחות היסוד שלנו בנוגע למשחקים כמדיום ולתפקידם בעולם המודרני: מכניקה כאמצעי להעברת מסר, משחקים כאמנות, תפקיד השחקן. ית ביצירת הסיפור, ועוד. ננתח, נתעמק וניצור — כדי להבין כיצד ניתן לנצל כלים אינטראקטיביים ליצירת חוויה משמעותית ולבניית נרטיב. נכיר משחקים ייחודיים, חסרי ז'אנר, אשר מותחים את גבולות ההגדרה של מה הוא משחק ומה זה כיף, משחקים שגורמים לנו לשאול שאלות, להרהר, להתעצבן, ולבכות. הקורס יכול להרצאות על נושאים תיאורטיים וטכניים יחד עם משחק משותף ועבודה בכיתה. הסטודנטים. ות יצרו משחקים קטנים אך שלמים, משלב הרעיון והתכנון ועד למוצר גמור. תוצרי הקורס יהיו בחלקם דיגיטליים ובחלקם אנלוגיים. לא נדרש ידע קודם בתכנות או בעבודה עם מנוע משחק.

ספרות חזותית

סמסטר א', 6 נ"ז

פרופ' מרב סולומון

הסטודיו עוסק בחיבור בין תוכן, שפה חזותית ופורמט. בסטודיו נכיר, נחקור, נאתגר, נעצב ונאייר פורמטים מדופדפים אשר ישמשו כאכסנייה לטקסט ויזואלי מסוגים שונים. במסגרת הסטודיו נכיר לעומק מנגנוני פעולה פיזיים ורעיוניים של ספר וסיפור, נפתח ונשכלל שפות חזותיות ונקשור אותן לתוכן עד לכינונה של יצירה שלמה. נכיר את איברי הספר ואת ההיסטוריה שלו, נפתח אסטרטגיות לכתובה חזותית, נפגיש דימויים ומילים, ונבחן את אופני הבניית משמעות באמצעות איר ודמוי. הסטודיו מתאים למי שרוצים. ות להעמיק את היכרותם. עם איר ודימוי במרחב מדופדף, והוא משמש כמעבדת חקירה במתודת ה-Design by doing, באופן שיכול לשמש כהכנה לעבודה על פרויקט הגמר. לאורך הסמסטר נפגוש יוצרים. ות רלוונטים. ות, נשמע הרצאות ונצא לסיורים.

עיצוב אינטראקטיבי

סמסטר א', 6 נ"ז

אורן משה

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

עיצוב ספרים
סמטר א', 6 נ"ז
נעם שכטר

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

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

קורס חובה שנה ד' איור

לצאת מהקווים
סמטר א', 3 נ"ז
עינת צרפתי

הקורס יעסוק בשלול החשיבה האוירית במטרה ליצור תוכן עצמאי ואישי, וכן בפיתוח של עמדה וסגנון יצירתי משלכם. לקראת היציאה אל העולם שבחוץ. הקורס ישמש סביבה לחיפוש וחיבור של הכלים הטכניים והרעיוניים שרכשתם במהלך הלימודים עם תוכן ותחומי עניין מקוריים שלכם. בנוסף נבחן פורמטים בהם מתקיים איור כחלק מההכנה לעבודה על פרויקט גמר. ההשתתפות בקורס היא חובה לסטודנטים. יות במסלול איור, ובחירה ליתר הסטודנטים. יות, על בסיס מקום פנוי.

קורס חובה שנה ד' משחקים

עיצוב משחק דיגיטלי
סמטר א', 3 נ"ז
אלי בבגינב, עידן רוזה

בקורס נבנה סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והיכרות עם נושאים של המצאה, תכנון וארט למשחקים. העבודה תתרחש בקבוצות ובסבבים קצרים יחסית בדרך לבניית פרוטוטיפים עובדים של רעיונות ותוך כדי ניתוח והתבוננות על היבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות, סיפור אינטראקטיבי ומעורבות, מנגנונים משחקיים וז'אנרים. הקורס ייתן דגש מיוחד על עבודה בצוות ויעבוד בצמוד לקורס הבחירה ג'אם פיתוח משחקים. קבוצות העבודה יהיו מורכבות ממעצבים. ות וממפתחים. ות משני הקורסים, כשבקורס הזה

נתמקד בצד העיצובי של המשחקים. בין השאר, זאת הזדמנות מיוחדת לחוות את שיתוף הפעולה וללמוד את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים. ות למעצבים. ות בדרך ליצירה המשותפת כמו שזה קורה ב"עולם האמיתי".

קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א'

איור בעולם האמיתי

סמסטר א', 3 נ"ז

ענת ורשבסקי

בעולם גדוש ומוצף דימויים וגירויים, שלעיתים נדמה שכבר הומצא בו הכל ואין עוד מה לחדש, אנו המעצבים. ות והמאיירים. ות ניצבים. ות בפני אתגר לא פשוט: ליצור דימויים חדשים, מקוריים, זכירים ובלטים שישארו בלב ובזכרון האנשים. עוד לא נמצאה נוסחת קסם על פיה ניתן ליצור יצירה שכזו באופן שיטתי, אבל בלב התהליך נמצאת הסקרנות והתשוקה ללכת בשבילים לא מוכרים ולאתגר את הקיים. הקורס פונה למאיירים. ות ומעצבים. ות שמחפשים. ות לשכלל את יכולות ההמצאה שלהם. ליצירת שפה איורית מקורית בפרויקטים משתנים, תוך התייחסות לצרכים אמיתיים בעולם. במהלך הקורס נלמד לפענח את הצרכים שהדימוי המאיר בא לספק, החל בעבודה על קמפיין מיתוגי, ועד יצירת פרויקט איור שחורג מגבולות הדו־ממד. הסטודנטים. ות יתנסו בעבודה מול בריף עם דרישות ומגבלות קונספטואליות ועיצוביות, תוך חשיבה על תכנון, לו"ז והפקה.

אינטראקציה סיפורית

סמסטר א', 3 נ"ז

דני ביקון, פרופ' רותו מודן

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

אלט קונטרול

סמסטר א', 3 נ"ז

חובב אופנהיים

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

אנימציה למעצבים.ות

סמסטר א', 3 נ"ז

אסף כהן

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

אנימציה מתקדמת למאיירים.ות

סמסטר א, 3 נ"ז

חן ינר

הקורס מתעמק בתהליכי עיצוב והפקה של פרשנות איורית לטקסט קיים, דרך מדיום האנימציה המורכב והמופלא. יצירה באנימציה פותחת בפני מאיירים.ות את האפשרות לטוות נרטיב הנע על ציר הזמן, תוך שימוש מרובד בתנועה, בקצב ובפסקול. במהלך הקורס נפתח חשיבה אנימטיבית, נלמד יסודות וכלים בסיסיים לעבודה בתנועה, ונכיר טכניקות שונות ומגוונות, אנלוגיות ודיגיטליות (ומה שביניהן), ליצירת אנימציה. כמו כן, נדון בתרגום והתאמה של סגנון איורי לתנועה תוך הקפדה על איכות סגנונית וחומרית של האיור. במהלך הקורס נתנסה בפיתוח קונספט, בניית סטוריבורד, יצירת סטייל פריימז, עבודה עם אנימטיק ועיצוב פסקול שישמשו בקטע אנימציה קצר עם סיום הקורס. מומלץ לסיים את קורס הרשת "אפטר-אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

ארכיון — קטלוג — עיצוב

סמסטר א', 3 נ"ז

עדה ורדי

כל ארכיון הוא למעשה גוף ידע בעל מכנה משותף, בין אם שייך לאדם מסוים, מוסד, או שנאסף תחת כותרת שמגדירה אותו. כל פעולה שאנחנו מבצעים בו: ארגון, קטלוג, תיעוד, רישום, היא למעשה פעולת עריכה שמייצרת תוכן ומשמעות, ויחד עם זאת היא אפשרות אחת מתוך אין סוף האפשרויות שטמונות בו. בקורס נצלול לעולם הארכיונים; נכיר שיטות קטלוג, את האפשרויות בארכוב דיגיטלי לצד היתרונות בעבודה מול חומר ממשי, נתנסה בפיתוח מנגנוני עריכה שונים והמרתם ליישומים גרפיים המותאמים לחומרי הארכיון ולרעיון שמנחה אותנו. נתנסה בפיתוח פרויקט עצמאי מתוך חומרי ארכיון קיימים, ונראה איך כל פעולה שלנו כמעצבים וכמעצבות למעשה מייצרת תוכן חדש. נחשוב ביחד על גבולות הארכיון, למי הוא שייך, ונכיר את הקשר המרתק בין מחקר, עיצוב ובלשות.

ג'אם עיצוב מוצר

סמסטר א', 3 נ"ז

עומר זיו

כולנו פוגשים.ות מוצרים דיגיטליים יום-יום: אנחנו עובדים.ות איתם, מביעים.ות את עצמנו בעזרתם, מתקשרים.ות דרכם עם אחרים ואחרות ומוצאים.ות בהם מידע. הסטודנטים.ות בקורס יעבדו מול לקוחות מ"העולם האמיתי" — יחקרו את קהל המשתמשים.ות שלהם.ות, יזהו צרכים ובעיות, ויציעו פתרונות מוצריים.ות. לאורך הסמסטר יתנסו הסטודנטים.ות בתהליך הקמת מוצר: החל באפיון ותכנון בעזרת תרשימי זרימה, דרך יצירת שפה עיצובית והטמעתה בקומפוננטות וממשקים, ועד לבניית מוצרים דיגיטליים עובדים.

בקורס יעבדו הסטודנטים. ות בצוותים משותפים עם מפתחים. ות מקורס בחירה מקביל של ביה"ס למדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקבוצות יתנסו בתהליכי עבודה בצוות, יידרשו לשיתוף פעולה וילמדו את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים. ות למעצבים. ות בדרך ליצירה משותפת — בדומה לעבודה בצוותים בתעשייה.

ג'אם עיצוב משחקים

סמסטר א', 3 נ"ז

עידן רוזה

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

דאטה והעיר הגדולה

סמסטר א', 3 נ"ז

פרופ' ענת קציר

מה הופך את העיר למה שהיא? מה הוא אותו DNA של העיר שהופך את ירושלים לשונה מתל אביב, ניו יורק או אוסלו? האם אלו הבניינים, החללים שביניהם? מכסי הביוב ושפות המדרכה? קוד הלבוש? או אולי דווקא הזיכרונות, החלומות והשאיפות של תושביה?
בקורס זה נצא למסע היכרות עם העיר — מרחב המציע חוויה עשירה, סוחפת ומרתקת — מתוך ניסיון ליצור קריאה אלטרנטיבית חדשה של העיר, נקודת מבט שלא הבחנו בה קודם. המסע יתחיל בבחירת המוטיב בעיר המעניין אתכם. במיוחד ובאיסוף דאטה מהמרחב האורבני. נבחן מתודולוגיות שונות לאיסוף הנתונים מהמרחב: קריאה, שוטטות כפרקטיקה להבנת המרחב, ראיונות עם תושבים, איסוף זיכרונות, דמיון, תצפית, סטטיסטיקה, צילום כמתודולוגיה למיפוי ועוד. כל אחד ואחת מכם. יבחר לא רק את הנושא בו ירצה לעסוק אלא גם את המתודולוגיה בה ירצה לאסוף את הנתונים.
כדי להבין את מנעד הפרויקטים האפשריים בקורס, כדאי להציץ בפרויקטים הבאים: Exactitudes.com - פרויקט המקטלג טיפוסים אורבניים באמצעות קודי הלבוש שלהם;
A Subjective Atlas of Palestine שמציג את חיי היום יום ברמאללה; Alter Bahnhof Video Walk של גינט קרדיף וג'ורג' בורס מילר המציע קריאה חדשה של המרחב באמצעות AR; ועוד.
אחת השאלות המרכזיות שנעסוק תהיה כיצד להפוך דאטה (נתונים גולמיים) < לאינפורמציה > ולסטוריטלינג המוצג בפורמט עיצובי מורכב, ומאפשר קריאה חווייתית של העיר מנקודת מבטכם. הייחודית. הפורמט והפלטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) יהיו לבחירתכם.

דימוי וטכנולוגיה

סמסטר א', 3 נ"ז

נעמי גיגר ויסמין רובינוביץ'

לדימויים יש תפקיד מרכזי באופן שבו אנו מתקשרים. ות, לומדים. ות ותופסים. ות את העולם סביבנו. לדימוי יש כוח לעצב דעות, לעורר רגשות ולהשפיע עמוקות על היחיד ועל החברה, מה שהופך אותו לכלי יסודי

עמוד 21 מתוך 31

בעיצוב החוויה האנושית. אנחנו יוצרים. ודימויים על מנת לספר סיפורים, לבנות זהויות, להבהיר מושגים, לתעד, לשמר, ועוד. מלאכת יצירת הדימוי הייתה שזורה מאז ומתמיד בהתפתחות ובהשתנות של הטכנולוגיה, וכעת, בנקודת המפנה הטכנולוגי העכשווי, נוצר חיבור ייחודי ורב עוצמה — הבינה המלאכותית יכולה לייצר עבורנו מדיה חזותית באיכות גבוהה ובאופן שמשפיע עמוקות על תהליכי המחשבה והעשייה היצירתית שלנו.

בקורס נחקר יחד כיצד ההתפתחויות הטכנולוגיות העכשוויות משפיעות על יצירת דימויים ועל האופנים בהם אנחנו קוראים. ואתם. נלמד כיצד עולם האלגוריתמים הלומדים יכול לשרת אותנו בפיתוח של דימוי. נחקר את נקודות המפגש ביננו ובין המכונה, ובחן את המקום בו אנו "מכתיבים" את הפעולות לעומת המקום בו הפעולות "מוכתבות" לנו. נלמד כיצד מחשבים קוראים טקסט, כיצד הם רואים תמונה, וכיצד צורה, צבע או רגש מיוצגים בעזרת מספרים בלבד. ננסה לאתגר את המכונה ולעבוד איתה באופן יצירתי שאינו דיפולטיבי, ונשחק ונשלב כלים מגוונים על מנת לייצר דימויים מורכבים, אפקטיביים ומרהיבים.

זה פרודקט

מסטר א', 3 נ"ז

תאיר ברקאי

מעצבי ומעצבות מוצר דיגיטלי (UX/UI) בחברות סטארט אפ פועלים ופועלות בתחום החופף בין הבנת האדם, צרכים עסקיים והטכנולוגיות העדכניות ביותר. למעצבי ומעצבות המוצר תפקיד מוביל בתהליכי קבלת ההחלטות בדרך ליצירת מוצרים בעלי ערך עבור המשתמשים. ות. הם.ן בעלי תפקיד משמעותי בשיח ובחיבור בין אנשי ונשות המחקר, ניהול המוצר, הפיתוח, היזמות העסקית וכמובן המשתמשים והמשתמשות עצמם.

במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות אלו הנדרשות בעולם המהיר של עיצוב המוצר. נלמד לעומק כיצד לעצב חוויות משתמש דיגיטליות שימושיות ומוצלחות באמצעות מחקר מונחה נתונים, מחקר משתמשים והמון חשיבה יצירתית. נתנסה במתודולוגיות עיצוב הקיימות כיום בתעשייה, נפתח שפה עיצובית למוצר דיגיטלי ונעשה כל זאת תוך כדי מבט בלתי פוסק (וביקורתי כשצריך) אל העולם המקיף אותנו.

חייבים לעשות מזה קומיקס!

מסטר א', 3 נ"ז

פרופ' רותו מודן

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

כרזות זזות **מסטר א', 3 נ"ז** **אמיתי גלעד**

כמעט כל מותג, אירוע, פסטיבל או כנס עושים היום שימוש בפורמטים דיגיטליים שונים אשר מבקשים עיצוב בתנועה, כמו סטוריז באינסטגרם, טיזרים, מסכי לו"ז ומעברונים במהלך האירוע עצמו. בריאת מערכת פורמטים בתנועה מחייבת את המעצב. להתמודדות חדשה עם ציר זמן מעגלי, עם יצירת דימויים מתפתחים ועם טיפוגרפיה וגריד גמישים ונושמים, שמתקיימים זה לצד זה בפורמטים משלימים. בקורס נצא לדרך מפורמט הכרזה המסורתי, שהוא מעין מיקרו־קוסמוס של תקשורת חזותית. כפורמט נפוץ ופופולרי להעברת מסר, עיצוב כרזה מחייב התמודדות עם טקסט, דימוי והיחסים ביניהם, פיתוח קונספט גרפי ויכולות ביטוי חזותי. בהמשך נסיף למשוואה עשייה על ציר הזמן, באמצעות אנימציה ווידאו, וניצור מערכת זהות גרפית מרובת פורמטים, מבוססת תנועה, אשר שואפת להפגיע ולהתפתח מפורמט לפורמט.

הלמידה בקורס היא בגישה מעשית, עמלנית, בהתקדמות והתפתחות הפרויקט דרך קראפט דיגיטלי, ניסוי, תהייה והרפתקנות צורנית מקורית. מומלץ לסיים את קורס הרשת "אפטר־אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

מבוא לעיצוב אותיות **מסטר א', 3 נ"ז** **דניאל גרומר**

מנין פונטים באים לעולם? מלאכת עיצוב האותיות אינה מסתכמת ביצירה של יש מאין. אחת מתתי-הדיסציפלינות בעיצוב אותיות היא עיסוק ב-Revival — שחזור, שימור ופיתוח מודלים היסטוריים והבאתם למצב של פונט איתו ניתן לעבוד. בקורס נתמקד באותיות היסטוריות שעוצבו באבן, נייר, מתכת או עץ, ונשחזר אותן באמצעים טכנולוגיים של ימינו. פערי הטכנולוגיה ידרשו נקיטת עמדה עיצובית, תוך הבנה מעמיקה של ההבדלים והדקויות, והכרה בחשיבות של כל החלטה שמתקבלת. נלמד על Optical Sizes ועל הטכנולוגיות והמגבלות עמן עבדו מעצבי אותיות בעבר, נדבר על ההבדל בין font ו-typeface, נתעמק בהבדלים בין פרנקריהל בגודל 7 משנות ה-20 לעומת פרנקריהל בגודל 36 משנות ה-70, נשאל מדוע ישנן ליגטורות, מתי צריך kerning ומתי לא, ונגיע גם עד הטכנולוגיה של ימינו — Variable Fonts.

מחקר כפעולה עיצובית **מסטר א', 3 נ"ז** **דנה גז**

מחקר מוגדר כמהלך פעיל ושיטתי של ייצור ידע. אבל מהו ידע? אילו סוגים של דברים נחשבים לידע? כיצד ניתן לאסוף וגם לחוות ידע באופן חזותי? וכיצד פעולה עיצובית יכולה לייצר ידע חדש המרחיב את נקודת מבטנו על העולם? פעולת המחקר עצמה מהדהדת את לב הדיסציפלינה שלנו — היא מורכבת מאפיון ובנייה של מתודולוגיה מערכתית בעלת מאפיינים אנליטיים, ועם זאת גמישים, אשר יודעת להתמודד עם תוכן משתנה; היא מזמינה שימוש בידע המוכר לנו כמעצבות ומעצבים מתהליכי חשיבה עיצובית; והכי חשוב — היא מקיימת התבוננות קרובה, יצירתית ורפלקסיבית על שדה קיים, מנתחת אותו, ונותנת לו פרשנות חדשה. בקורס זה נצא מנקודת הנחה כי מחקר אינו רק פעולה הנעשית כעבודת הכנה לפני התחלת פרויקט חזותי, אלא כי מחקר טוב ופרויקט טוב יכולים להתאחד לכדי פעולה עיצובית אחת. באמצעות התנסות בעבודת שדה מחקרית, עבודה עיצובית ולמידה תיאורטית, נקבל כלים פרקטיים לאיסוף נתונים איכותניים, אתנוגרפיה ופרשנות, נלמד ונאתגר מתודולוגיות מעולמות האנתרופולוגיה החזותית, נדון בסוגיות של

עמדה ואתיקה, ונתבונן בתפקיד של ייצור ידע חדש כמנוע לשינוי חברתי אשר שואל שאלות לגבי המובן מאליו. במהלך הקורס נעבוד על תוצר חזותי מבוסס מחקר אישי, בפורמט חופשי.

מיני גיימז

סמסטר א', 3 נ"ז

דניאל אליאס

בקורס נלמד כיצד לשלב ארט ועיצוב אינטראקטיבי לכדי חוויה משחקית דיגיטלית שלמה. נעסוק בקשר בין הכלים הגרפיים למשחקיות ונבחן כיצד אנחנו, כמאייירות, ים ומעצבות, ים, יכולים. ות לנצל כלים אלו ליצירת חוויה סיפורית ופואטית. נכיר את מנוע המשחקים יוניטי ובעזרת מבחר מוכן מראש של מכניקות משחק נתנסה בתהליך יצירת משחק דיגיטלי. נחקור פיתוח שפה איורית ועיצובית בסביבה משחקית עובדת, ונבחן כיצד להעצים את החוויה המשחקית באמצעות הכלים האיוריים והעיצוביים של כל סטודנט. ית.

הקורס מיועד לסטודנטים. ות ללא ניסיון ביוניטי או ידע בקוד המעוניינים. ות להרחיב את ארסנל הכלים שברשותן. ם, וליצור במרחב הדיגיטלי משחקים וחוויות אינטראקטיביות.

סדנת הדפס

סמסטר א', 3 נ"ז

רן סגל

בקורס סמסטריאלי זה נערוך הכרות עם טכניקות הדפס שונות: תחריט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטייפ. נתנסה בהדפסה על חומרים מגוונים ונלמד את עקרונות ההדפסה. כל סטודנט ית. יצור מספר מהדורות מוגבלות בטכניקה שת. יבחר. הקורס כרוך בתשלום דמי חומרים, העלות תפורסם בתחילת השנה.

עיצוב ל-Web מדיום ללא פורמט

סמסטר א', 3 נ"ז

אחיה כהנא

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

עיצוב לאימפקט חברתי

סמסטר א', 3 נ"ז

גיא שגיא

קורס העוסק בפיתוח פתרונות עיצוביים ייחודיים ויצירת התאמות במרחב הצרכני עבור אנשים עם מוגבלויות. נתמקד בעולם הפארמה, ונעסוק בהנגשת מידע רפואי דרך למידה ויישום של תפיסות עיצוב

מכליל.

במהלך הקורס ניחשף לאתגרים הייחודיים של אנשים עם מוגבלויות, נלמד כיצד לפתח קונספט מול צרכים אמיתיים, ונעצב שפה גרפית מודולרית וקוהרנטית המותאמת לצרכים מגוונים מתוך ראייה אנושית ומקצועית. נשאף לייצר רכיבים חזותיים יוצאי דופן ופורצי דרך, נעבור בין מדיות ופורמטים שונים, ותוך כדי נעסוק בליבת המקצוע — טיפוגרפיה, דימוי, סמל, צבע, וכו'.

בקורס יתארחו אורחים. ות ושותפים. ות למהלך, ביניהם צוות מומחים. יות של מחקר ופיתוח, אנשים עם מוגבלויות, ונציגים. ות מהמגזר העסקי. הקורס בשיתוף חברת אסטרזהניקה ומיזם "שווה פיתוח" — מיזם משותף לעמותת ציונות 2000, ג'וינט ישראל מעבר למוגבלות, והביטוח הלאומי, אגף הקרנות.

עיצוב מרובה פלטפורמות

סמסטר א', 3 נ"ז

קובי לוי

מיתוג של אירוע תרבות מהווה פעולה כמו־אוצרותית המשלבת בין החוויה המרחבית, הגופנית, ההקלהילתית והאקטואלית לבין התכנים והסוגה (ז'אנר) שלו. הביטויים החזותיים של המיתוג נחשפים באופן מדורג ובפרק זמן נתון (ארעי) ונושאים אופי של קמפיין.

העבודה בקורס תכיל תרגיל מרכזי שתוצריו יורכבו מביטויים משוכללים לשפה וזהות חזותית לאירוע רחב יריעה בתחומי התרבות במגוון פלטפורמות ומדיות — פרינט, עיצוב אינטראקטיבי, motion, עיצוב תלוי מקום ועוד. נבחן את התפקיד והייחוד של כל פלטפורמה ויישום ואת מיקומם בתחביר המיתוג והאירוע כמכלול.

בניגוד למיתוג של מוצר מסחרי, האידיאולוגיה העומדת בבסיס מיתוג בתחום התרבות קשורה ברווחה (wellbeing) ולא בהכרח ברווח (profit); העבודה שלנו מייצרת קהילה.

עיצוב תערוכה (סטוריטלינג במרחב)

סמסטר א', 3 נ"ז

סוניה אוליטסקי

קורס הבוחן את המושגים הבסיסיים והמיומנויות המעשיות של פעולת העיצוב המגיבה לתוכן אוצרותי. במסגרת הקורס נתנסה בגיבוש נרטיב עיצובי דרך פעולות של בחירה, סינון, ארגון ועריכה, ובמקביל נלמד לפתח, לעצב, לנהל ולהפיק מערכת גרפית התומכת בתוכן, בזמן ובחלל נתון.

במהלך הסמסטר נעמיק בעקרונות העיצוב הגרפי ונלמד כיצד ניתן לבטא וליישם אותם באתגרים ובהזדמנויות הייחודיות של שדה עיצוב תערוכות. נלמד לתכנן מערך גרפי-טיפוגרפי המדלג בין דו ותלת-ממד, מערך אשר מדריך את המבקרים. ות במסע ויזואלי במרחב, ואשר מצליח לספור סיפור מורכב, מגובש ומרגש. תוצרי הקורס יבואו לידי ביטוי בפתיחה של תערוכה בסוף הסמסטר. הקורס מתקיים כחלק מתוכנית תוכנית ההתנסויות של בצלאל — אמ"ה (אקדמיה משלבת התנסות).

פוסטרים

סמסטר א', 3 נ"ז

עידן ועקנין

קורס יחגוג את הפורמט האייקוני ביותר בתקשורת החזותית — הפוסטר. ננהל מעבדת עיצוב התנסותית ודינמית בה נבסס היכרות עם ערכי הליבה בעיצוב פוסטרים, נכיר מגמות וגישות עיצוב היסטוריות ועכשוויות מהעולם ונמתח את גבולותיו של פורמט הנייר המסורתי למופעים גרפיים חדשים ומפתיעים. נשמור על דופק גבוה עם תרגילים קצרים ומהירים ונתנסה במשימות עיצוב מגוונות כמו דקונסטרוקציה של דימויים וטיפוגרפיה, עיצוב סדרתי, עיצוב רב־לשוני, עיצוב לקולנוע ועוד.

טיימלין משותף: קליפ בתזוזה

סמטר א', 3 נ"ז

אלמוג סלע ואיתמר תורן

בקורס זה ניצור קליפ כיתתי משותף לשיר של אמן מקומי. נפתח שפה עיצובית ואנימטיבית לסגמנט מוזיקלי קצר, נחקור טכניקות אקספרימנטליות ונפתח סגנון אישי - באיור בתנועה, בתלת מימד או ב-motion design, ונתחבר למהלך מסכם קבוצתי רחב. הנרשמים לקורס נדרשים להשלים את קורס "יסודות אפטר אפקטס" לפני תחילת הסמסטר.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

איור וטקסט

סמטר 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. לרשותו של המאיייר. עומדות אסטרטגיות וכלים מגוונים: המטפורה, האלגוריה, המבנה, שימוש בז'אנרים, מחוות, ציטוטים; זאת לצד העמדה, הנימה, המשלב והטון. כיצד באות אסטרטגיות אלו לידי ביטוי במעשה האיור? מהם היחסים האפשריים בין טקסט נתון לאיור המלווה אותו? איך קוראים טקסט נתון וכיצד בוחרים מה לאייר מתוכו? כיצד אפשר להשתמש בטקסט כמקפצה ליצירת סיפור איורי? במהלך הקורס ינתנו כלים לקרוא, לנתח ולאיייר טקסטים שונים, ויבחנו אופנים שונים של פרשנות לטקסט, המושפעים מההבדלים בין סוגי הטקסט, קהל היעד והפורמט הנתון.

אנימציה למשחקים

סמטר ב', 3 נ"ז

ערן היללי

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.

ארנב וגברת עלו לרכבת — איור דמות וסביבה

סמטר ב', 3 נ"ז

עמית טריינין

איך נראית הבעת פניו של מי שכרגע קיבלה שיחת טלפון מאראלה ממפעל הפיס? איך נראה גבו של האיש הגבוה בעולם בשעה שהוא מדווש להנאתו על אופניו, לאורך נהר בשעת ערב סואנת? איור דמות וסביבה אלו שני מרכיבים מרכזיים בתחום האיור ובכך עוסק הקורס. בקורס נתרגל אפיון דמויות, הבעות פנים, תנוחות גוף והפשטה לצד תרגול בבניית קומפוזיציה של סביבה מורכבת. במהלך הקורס נרשום דמויות בתנועה במפגש עם רקדן, נחקור פורמטים שונים ונעמיק בפיתוח סגנון איור אישי לצד היכרות מעמיקה עם שפות וסגנונות איור לאורך ההיסטוריה ועד ימינו.

דוקו-עיצוב

סמטר ב', 3 נ"ז

אמיתי גלעד

מטרת הקורס היא לבחון ולתרגל גישת עשייה דוקומנטרית באמצעות ארגז הכלים שלנו, מתחומי התקשורת החזותית — עיסוק במציאות, וטיפול יצירתי בה. בקורס ניגש לנתח לייצר גוף תוכן מורכב ונפתח אותו לעבודה חזותית תפורה למידותיו. דרך תהליך מובנה, נזהה ערכים, קונפליקטים ומוטיבים, נתרגל גיבוש עמדה רעיונית, זיהוי מוקדי עניין והזדמנויות. נשאף לאתגר את תבניות הסיפור והתייעוד המוכרות מתקשורת המיינסטרים.

הסטודנטים יות בקורס יעבדו בפורמטים חזותיים מורכבים ומדיות מגוונות, תוך מחשבה וניתוח של יחסי הטקסט והמבע החזותי, והשפעתם על ייצוג הנושא והערכים המגיעים איתו.

העגלה שלך ריקה — איור למוצר דיגיטלי

סמסטר ב', 3 נ"ז

יוליה סמולנסקי

בקורס נעסוק באיור בשירות חוויית משתמש במוצרים דיגיטליים. נכיר את האזורים וההזדמנויות לשילוב איורים בתחום, נתרגל הטמעה של שפה איורית, ונבחן כיצד איור יכול להוות כלי לתקשורת עם המשתמש.ת, להכוונה לחוויה מוצרית מוצלחת. נחקור כיצד שפה אישית נרתמת לטובת מטרה מוצרית מובהקת לצד חידוד העברת מסר וסטוריטלינג של מותג. נלמד איך הדברים עובדים בתעשייה, ונשלב בינה מלאכותית ככלי למידה באמצעות דיאלוג עם ישויות רלוונטיות לעולם המוצרים הדיגיטליים.

טכנולוגיות העתיד הקרוב וספקולציות אינטראקטיביות

סמסטר ב', 3 נ"ז

רונאל מור

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

מוזיקה ועיצוב פסקול

סמסטר ב', 3 נ"ז

דידי ארז

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

מיתוג מהעיתיד

סמסטר ב', 3 נ"ז

נורית קוניאק

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

מיתוג מתקדם

סמסטר ב', 3 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי

גיבוש זהות חזותית למותג בשדה המסחרי-תרבותי-חברתי, הכולל פיתוח קונספטואלי וניסוח של ערכי וסיפור המותג, כמו גם עיצוב של יישומיו השונים. בקורס ניצור נקודת מבט הוליסטית ורחבה על תפיסת מותג — החל מניסוח מטרות הפרויקט דרך מחקר, וכלה בהגדרת הפורמטים ובחירת פלטפורמות מדיה רלוונטיות. נגדיר את דמות המעצב והמעצבת כמובילי הקריאייטיב ומנסחי חזון המותג, וזאת באמצעות בנייה של שפת מותג דינמית, מגובשת, מנומקת וחדשנית. נפתח יישומים ברוח השפה העיצובית, כאלה המאפשרים ביטויים מגוונים וגמישים, ואשר מצליחים לחיות בפלטפורמות ובפורמטים משתנים. תהליך העבודה יכלול: מחקר וניתוח, חשיבה אסטרטגית, גיבוש קונספט ותרגומו לשפה עיצובית, הגדרת סט ערכים ועולמות תוכן רלוונטיים, והרחבת השפה החזותית למהלך מגובש, אחיד ואפקטיבי.

מעבדת משחקיות

סמסטר ב', 3 נ"ז

דניאל אליאס, דורון מרקוביץ

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

סדנת הדפס

סמסטר ב', 3 נ"ז

רן סגל

בקורס סמסטריאלי זה נערוך הכרות עם טכניקות הדפס שונות: תחריט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטיפ. נתנסה בהדפסה על חומרים מגוונים ונלמד את עקרונות ההדפסה. כל סטודנט ית. יצור מספר מהדורות מוגבלות בטכניקה שת. יבחר. הקורס כרוך בתשלום דמי חומרים, העלות תפורסם בתחילת השנה.

עיצוב אות כותרת

סמטר ב', 3 נ"ז

דני מירב

בקורס זה נעצב גופן דיספליי בעברית. גופן — מערכת אותיות וסימנים — הוא מוצר המוטמע במגוון יישומים ופלטפורמות, ומייצג סוגים שונים של תוכן/מידע מילולי (טקסט, כותרת וכד'). עיצוב גופן נמשל ל"פיתוח צורה" מתקדם, אך בניגוד לצורה (שיכולה להיות אבסטרקטית), הוא מחובר היסטורית לתרבות ספציפית ולמסורות הכתיבה שלה, כך שהוא נושא באחריות לתקשורת ברורה, טבעית וקריאה בקונטקסט של מקום וזמן.

תהליך העבודה בקורס כולל עבודה צורנית, משקלית, עיצובית וטכנית, תוך זיקה ולמידה של הכתב והתרבות העברית. במהלך הסמטר נעבוד על שכלול יכולות עיבוד ושיוף צורני, הבנת מקצב טיפוגרפי, פיתוח רוחבי של מערכת אותיות וסימנים בעלות DNA אחיד, ונסה להבין יחד איך הקסם הזה, בכל זאת, קורה.

עיצוב בסביבה דיגיטלית

סמטר ב', 3 נ"ז

נעמה טוביאס

קורס העוסק בעיצוב גרפי למרחב הדיגיטלי עבור גוף עירוני / מסחרי / תרבותי / חברתי. במהלך הסמטר נפתח סדרה של תוצרים גרפיים ואינטראקטיביים, בעלי גנטיקה משותפת, המתכנסים יחד לקפסולה אחת.

נחקור מרחבים שונים ברשת ונכיר לעומק את הפלטפורמות והיישומים הקיימים סביבנו היום. בעזרת כלים של עיצוב (טיפוגרפיה, אימג'מייקינג, מושן, וכו') נפתח פרויקט בעל זהות חזותית מובהקת ומותאמת למערך פלטפורמות שונות במסך. הקורס יעניק כלים לעיצוב גרפי דיגיטלי — רלוונטי, עדכני והכרחי — בפורמטים שונים: גדולים ובינוניים (דסקטופ ורפונסיבי עם תכנים בקנה מידה משתנה) אל מול זעירים (סושיאל מדיה, מובייל).

עיצוב טיפוגרפי מתקדם

סמטר ב', 3 נ"ז

דן עוזרי

כחלק מהתהליך האבולוציוני של מהפכת הדפוס והמהפכה הדיגיטלית, המרחב הטיפוגרפי נמצא בטרנספורמציה. מוצרי הדפוס עוברים תהליך של התייעלות ונגישות, והופעתם של הפורמטים הגדולים והמפוארים דועך בהדרגה בצל עמיתיהם הקומפקטיים. מנקודת מבט זו, נבקש לחזור אל כמה מן הפורמטים ההיסטוריים ולבחון את הפוטנציאל שלהם כמרחב טיפוגרפי עכשווי. התרגיל המרכזי בקורס יעסוק בספקטרום רחב של טקסטים ודימויים, ובמבנים שונים של ארכיטקטורת מידע, בדגש על עריכה בווליום גבוה. נחקור כיצד בעזרת פורמט גדול (מאוד) ניתן להתנסות בסוגי קריאה ייחודיים כמו קריאה סימולטנית, להפגיש בין קולות שונים, לחבר ולעמת סוגי תכנים, לשבש מסורות קריאה קלאסיות ולגבש תפיסות אלטרנטיביות המחוברת לשדה העיצוב העכשווי.

פנזינים – עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית

סמטר ב', 3 נ"ז

פרופ' ענת קציר

בתקופה שבה העיתונות המודפסת נאלצת להמציא את עצמה מחדש, ועל רקע קריסתה של המו"לות הישנה, מתפתח עולם חדש-ישן, מאתגר ותוסס של עיתוני רחוב בהוצאה עצמית. המרחב האורבני הופך לזירה תקשורתית אלטרנטיבית מרתקת: כל מי שיש לו מה לומר יכול לעשות זאת – בלי תקציב גדול, בלי מערכת עיתונאית מסורבלת, בלי עורכים וצנזורים.

אנחנו חיים במציאות של קונפליקט תמידי, של דיסאינפורמציה ומיסאינפורמציה, שמזמנת לנו שפע של הזדמנויות להיות סוכנים של שינוי. בזמנים של משבר מקומי ועולמי שלא ידענו כמותו – עולם העיצוב והתקשורת החזותית יכול להיות וצריך להיות סוכן של שינוי חברתי. מבט חטוף על המאה העשרים מראה שתקופות המשבר הגדולות ביותר (מלחמה, משבר כלכלי, חברתי וכד') הצמיחו את הפורמטים המעניינים ביותר של עיתונות אלטרנטיבית, פנזינים וזינים למיניהם. בין אם אלו רחובותיה של ניו יורק, אוסלו או תל אביב – את הפורמטים הרלוונטיים ביותר ניתן למצוא היום ברחובות העיר.

בקורס זה נבחן מחדש את המוסכמות הקיימות בהעברת אינפורמציה וניצור מודלים חדשים להפצה במרחב האורבני. השאלה הראשונה שתצטרפו לתת עליה תשובה היא מה הנושא שהכי מעניין אתכם, חשוב לכן; זאת במטרה לחקור את המפגש הלא מובן מאליו שבין התוכן האישי לבין המרחב הציבורי, ואת יכולתו של הפרט ליצור שינוי במרחב בו הוא חי.

הקורס מתאים לכל הסטודנטים והסטודנטיות (מעצבים, ות, מאיירים, ות, אנשי ונשות אינטראקטיב ומושן, משוררים, ות ומהגגים, ות). לא נדרש כל ידע מוקדם. בסיומו של הקורס נקיים יריד פנזינים בו תמכרו עותקים של הפנזינים שיצרתם.

פסטיש

סמסטר ב', 3 נ"ז

דוד פולונסקי

פסטיש הוא חיקוי של סגנון אמנותי קיים. להבדיל מפרודיה שמגחיכה את המקור, הפסטיש מאמץ מאפיינים אסתטיים של הסגנון המקורי מתוך הערכה והתעמקות.

בקורס 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 הציורי, פלטות צבעוניות וסגנון צורה.

קריאטיב קודינג

סמסטר ב', 3 נ"ז

אביטל בן עזרא

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

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