

קורסי סטודיו מרכזי שנה ג' סמסטר א'

איור ועיצוב

סמסטר א', 6 נ"ז

אורית ברגמן

בבסיסו של הקורס עומדת התפיסה שיוצר.ת המסוגלת להציע פתרונות המשלבים איור ועיצוב יכול.ה 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 שילווה את הסטודנטים. יות בכל הקשור ללטרינג ועיצוב גרפי.

טיפוגרפיה מורכבת

סמסטר א', 6 נ"ז

דנה גז

הסטודיו מציע לימוד עומק של פרקטיקות "עיצוב לקריאה", הובלה במרחב תוכן מרובד ומרובה היררכיות, וצלילה אל תוך מיקרו־טיפוגרפיה. נכנס לעולם עשיר של טקסטים, נרטיבים ואינפורמציות מורכבות, ונעבד אותם לכדי פורמטים מודפסים. נלמד על יחידות המשמעות השונות המרכיבות טקסט, על מערכות גריד, על פורמטים מגוונים וטכנולוגיות הדפסה. נרחיב על יחסי האיזון הדרושים בעיצוב טיפוגרפי: קנה-מידה ופרופורציות, קריאות, התמצאות, ויחסים בין מיקרו למקרו. נערוך היכרות עם קונבנציות של מבנים טיפוגרפיים, נתנסה במיומנויות (ובעבודה עם InDesign), ותוך כדי נאתגר ונשאל שאלות ביקורתיות ויצירתיות עם תשומת לב למעמד הטקסטים והקריאה כיום. הסטודיו מיועד למעצבים 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

סמסטר 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 מתונה בסיום קורס הרשת "אפטר־אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

מיתוג

סמסטר 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

סמסטר 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 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 נוביל 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. נחזור 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 אוירה, תחושת זמן, נקודות מבט, מנעד, קצב, רמת פירוט, מנגנוני שליטה, אינטראקציה, סאונד סביבתי ותכנון מהלכי ניווט לא לינאריים. הקורס יכלול היכרות 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, אירטית 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

סמטר ב', 6 נ"ז

יהונתן קינן

"אקספליינר" הוא כינוי לסוגה פופולרית של סרטוני רשת, שכפי שמעיד השם הלועזי — נועדו להסביר. להסביר מה? להסביר כל נושא, רעיון או מושג בכל תחום, להסביר את החדשות ואת אירועי השעה, להסביר תופעות חברתיות מורכבות וגם להסביר את הדברים הקטנים והחוויות היומיומיות של כלנו. סרטוני רשת, ו"אקספליינרים" במיוחד, מהווים כר פורה ליצירתיות עיצובית, ויזואליה מקורית, ושילוב פרקטיקות נרטיביות ויצירתיות מגוונות כדי ליצור סרטונים קצרים, ברורים וזכירים. מטרת הקורס 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 בסטורטילינג ובאינסוף הדרכים המגוונות לספר סיפור בווידאו, נלמד לשלב אינפוגרפיקה בתנועה ובווידאו, ונדגים את תפקידו. המרכזי של המעצבת. בתהליך העבודה על סרטונים מסוגה זאת. השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר-אפקסט" יסודות" עד לתחילת הקורס.

זה סטארטאפ! — עיצוב מוצר דיגיטלי

סמטר ב', 6 נ"ז

בן לב

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

סמטר 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. הדיון והפרקטיקה ינועו על הספקטרום בין פיתוח צורה, טיפוגרפיה, אימג'מייקינג ומיתוג. הפרויקטים ידרשו למגוון פלטפורמות ומדיות: פרינט, עיצוב אינטראקטיב, עיצוב בחלל פיזי, דימוי נע וכו'.

משחקי אינדי

סמטר ב', 6 נ"ז

דני ביקון

משחק הוא יצירה אינטראקטיבית המורכבת מכל תחומי התקשורת החזותית השונים — פיתוח קונספט ונרטיב, עיצוב, טיפוגרפיה, איור, ממשק, אנימציה וחווית 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 והעסיסיים 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 יכול חיפוש ואיסוף מידע ופרנסים, גיבוש קונספט, סטוריטלינג, סגנון וטכניקה, והפקה של מוצר מוגמר. את הקורס ילווה עוזרת. 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 מאילוץ 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. 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. עבודתו. דורשת מיומנות ושליטה בכלים רבים: עיצוב גרפי, צילום, איור, טיפוגרפיה, מושן דיזיין וארט-דיירקשן, והיא באה לידי ביטוי במגוון מוצרים כגון: פתיח לסרט או סדרה, מרכיבים מסוימים במהלך היצירה ומוצרים חוץ-מסכיים כגון אתר ברשת, פוסטר, טריילר ועוד. 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 דיסציפלינות 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 יכלול הרצאות על נושאים תיאורטיים וטכניים יחד עם משחק משותף ועבודה בכיתה. הסטודנטים. ות יצרו משחקים קטנים אך שלמים, משלב הרעיון והתכנון ועד למוצר גמור. תוצרי הקורס יהיו בחלקם דיגיטליים ובחלקם אנלוגיים. לא נדרש ידע קודם בתכנות או בעבודה עם מנוע משחק.

ספרות חזותית

סמסטר א', 6 נ"ז

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 לכתיבה חזותית, נפגיש דימויים ומילים, ונבחן את אופני הבניית משמעות באמצעות איור ודמוי. הסטודיו מתאים למי שרוצים. ות להעמיק את היכרותם. עם איור 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

סמסטר 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, לשיטוט ולהתמצאות בתוך הספר. ובכל זאת, טיפוגרפיה וגריד הם כלי עבודה מובילים (הרבה אינדיזיין) — ונעשה גם סדנאות ללימוד שיטות העבודה המסורתיות וסיוורים

להכרות עם טכנולוגיות הייצור התעשייתית: שיטות קיפול וכריכה, סוגי נייר וקרטון ושיטות הדפסה אופסט ודיגיטלית.

קורס חובה שנה ד' איור

לצאת מהקווים

סמסטר א', 3 נ"ז

עינת צרפתי

הקורס יעסוק בשכלול החשיבה האירית 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

סמסטר א', 3 נ"ז

אלי בבגי'נוב, 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 ומפתחים. 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 ומעצבים. 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 ובלוטים 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 ולא אתגר את הקיים. הקורס פונה למאיירים. ות ומעצבים. ות שמחפשים. ות לשכלל את יכולות ההמצאה שלהם. ליצירת שפה אירית מקורית בפרויקטים משתנים, תוך התייחסות לצרכים אמיתיים בעולם. במהלך הקורס נלמד לפענח את הצרכים שהדימוי המאור 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, לויז 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. 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, בנייתו 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 וינר

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. ומוצרים דיגיטליים יום-יום: אנחנו עובדים. ואתם, מביעים. ואת עצמנו בעזרתם, מתקשרים. ואת דרכם עם אחרים ואחרות ומוצאים. ואת בהם מידע. הסטודנטים. ואת בקורס יעבדו מול לקוחות מ"העולם האמיתי" — יחקרו את קהל המשתמשים. ואת שלהם. ואת, יזהו צרכים ובעיות, ויציעו פתרונות מוצריים. לאורך הסמסטר יתנסו הסטודנטים. ואת בתהליך הקמת מוצר: החל באפיון ותכנון בעזרת תרשימי זרימה, דרך יצירת שפה עיצובית והטמעתה בקומפוננטות וממשקים, ועד לבניית מוצרים דיגיטליים עובדים. בקורס יעבדו הסטודנטים. ואת בצוותים משותפים עם מפתחים. ואת מקורס בחירה מקביל של ביה"ס למדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקבוצות יתנסו בתהליכי עבודה בצוות, יידרשו לשינוף פעולה וילמדו את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים. ואת למעצבים. ואת בדרך ליצירה משותפת — בדומה לעבודה בצוותים בתעשייה.

ג'אם עיצוב משחקים

סמסטר א', 3 נ"ז

עידן רוזה

קורס מעשי בו יעבדו הסטודנטים. ואת בצוותים משותפים עם מפתחים. ואת מקורס בחירה מקביל של ביה"ס למדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקבוצות יתנסו בתהליכי עבודה בצוות, יידרשו לשינוף פעולה וילמדו את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים. ואת למעצבים. ואת בדרך ליצירה משותפת בדומה לעבודה בצוותים בתעשייה. במהלך הקורס הסטודנטים. ואת 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 ושינוף, יצירת הזדהות ומעורבות, מנגנונים משחקיים והתייחסות לסוגות משחק. הקורס פתוח לבחירה גם עבור סטודנטים. ואת 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, ראינות 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 הלוש 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 < ולסטוריטינג המוצג בפורמט עיצובי מורכב, ומאפשר קריאה חווייתית של העיר מנקודת מבטן. הייחודית. הפורמט והפלטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) יהיו לבחירתן.ם.

דימוי וטכנולוגיה

סמטר 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 בעיצוב החוויה האנושית. אנחנו יוצרים.ות דימויים על מנת לספר סיפורים, לבנות זהויות, להבהיר מושגים, לתעד, לשמר, ועוד. מלאכת יצירת הדימוי הייתה שזורה מאז ומתמיד בהתפתחות ובהשתנות של הטכנולוגיה, 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 נחקור יחד כיצד ההתפתחויות הטכנולוגיות העכשוויות משפיעות על יצירת דימויים ועל האופנים בהם אנחנו קוראים.ות אותם. נלמד כיצד עולם האלגוריתמים הלומדים יכול לשרת אותנו בפיתוח של דימוי. נחקור את נקודות המפגש בינו ובין המכונה, ובכחן 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

סמטר 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!

סמטר 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.

כרזות זזות **סמסטר 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. לתמודדות חדשה עם ציר זמן מעגלי, עם יצירת דימויים מתפתחים ועם טיפוגרפיה וגריד גמישים ונושמים, שמתקיימים זה לצד זה בפורמטים משלימים. בקורס נצא לדרך מפורמט הכרזה המסורתית, שהוא מעין מיקרו-קוסמוס של תקשורת חזותית. כפורמט נפוץ ופופולרי להעברת מסר, עיצוב כרזה מחייב התמודדות עם טקסט, דימוי והיחסים ביניהם, פיתוח קונספט גרפי ויכולות ביטוי חזותי. בהמשך 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 **סמסטר 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 **סמסטר 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, איה, 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. 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 והמאייירים. 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 אסטרטגיקה 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, הקהילתית 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 לספר 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.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

איור וטקסט

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. לרשותו.ה של המאייר.ת 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 יינתנו כלים לקרוא, לנתח ולאיייר טקסטים שונים, ויבחנו אופנים שונים של פרשנות לטקסט, המושפעים מההבדלים בין סוגי הטקסט, קהל היעד והפורמט הנתון.

אנימציה למשחקים

סמסטר 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 מופשטים, 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

סמסטר 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

סמסטר 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 והתיעוד 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, ובבחן 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. 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, פוליז, דיאלוגים ומוזיקה, ונבין ואת תפקידו. ה של מעצבת הפסקול כמי שמשלבת 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 מהעתידי

סמסטר ב', 3 נ"ז

נורית קוניאק

קורס התמחות בפיתוח שפת מותג. בעתיד הלא רחוק נראה כניסה של מותגים קיימים לזירת המטאברס, אם בתחום הגיימינג או בתחום החוויה הדיגיטלית. מה קורה כשמותג קיים בעל שפה 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 יישומי 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 רעיונאות, 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 ת.יצור מספר מהדורות מוגבלות בטכניקה שת.יבחר. הקורס כרוך בתשלום דמי חומרים, העלות תפורסם בתחילת השנה.

עיצוב אות כותרת

סמסטר ב', 3 נ"ז

דני מירב

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

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

עיצוב בסביבה דיגיטלית

סמסטר ב', 3 נ"ז

נעמה טוביאס

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

נחקור מרחבים שונים ברשת ונכיר לעומק את הפלטפורמות והיישומים הקיימים סביבנו היום. בעזרת כלים של עיצוב (טיפוגרפיה, אימג'מייקינג, 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

סמסטר ב', 3 נ"ז

דן עוזרי

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

התרגיל המרכזי בקורס יעסוק בספקטרום רחב של טקסטים ודימויים, ובמבנים שונים של ארכיטקטורת מידע, בדגש על עריכה בווליום גבוה. נחקור כיצד בעזרת פורמט גדול (מאוד) ניתן להתנסות בסוגי קריאה

ייחודיים כמו קריאה סימולטנית, להפגיש בין קולות שונים, לחבר ולעמת סוגי תכנים, לשבש מסורות קריאה קלאסיות ולגבש תפיסות אלטרנטיביות המחוברת לשדה העיצוב העכשווי.

פנזינים – עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית

מסטר 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 ומיסינפורמציה, 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 שתצטרכו 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

מסטר 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

מסטר 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 ויזואליים דינמיים וג'נרטיביים, ונייצר כרזות אינטראקטיביות מגיבות משתמש. ת. במהלך העבודה נדון ברעיון של "עיצוב פתוח" ובתפקידו. ה של המעצב. ת כמתכנן. ת מערכת חיה ושיתופית. אין צורך בידע מוקדם בתכנות.

טיימלין משותף: קליפ בתזוזה

מסטר ב', 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.