

המחלה לרקה לרתקשורת
חזותית ✓ בצלאל

תשפ"ו 2025 ✓



2026 ✓ תכנית

לימודים ✓

המחלקה לתקשורת חזותית בעליות תפקידים

ראש המחלקה

דנה גז

רכזות מנהליות

לילך דוידוביץ

שירה חזות

רכז אקדמי ורכז פרויקטי גמר

איל זקין

ראש תחום עיצוב גרפי

נעמי גיגר

ראש תחום משחקים

עידן רוזה

ראש תחום אינטראקטיב

בן לב

ראש תחום תנועה (מושן)

אמיתי גלעד

ראש תחום איור

עמית טריינין

רכזת אקדמית של השלוחה החרדית

לימור שנורמכר

מרצים ומרצות

הלל אבט	ארז גביש	אסף כהן	שי ענבר
סוניה אוליטסקי	ענת גוטברג	ניל כהן	נואל ערפאת
חובב אופנהיים	דנה גז	בן לב	דוד פולונסקי
גבריאל אייש	נעמי גיגר	קובי לוי	סיוון פיטרמן
טלי אילון	נעמי גלבך	מעין לויצקי	אדם פיינברג
גסטון איצקוביץ	אמיתי גלעד	רוני לוית	רותם פיש
איתן אלוא	תום גן־אור	איתן מג'אר	עומר צדוק
דניאל אליאס	קרן גפני	אלי מגזינר	תמיר צדוק
שמרית אלקנתי	דניאל גרומר	פרופ' רותו מודן	מעין צוריאל
שמעון אנגל	ענבל גרי	רונאל מור	עינת צרפתי
זאב אנגלמאיר	גיא דהאן	דני מירב	יהונתן קינן
אריאל אסאו	ערן היללי	אורן משה	פרופ' ענת קציר
אסף ארד	מיכל הר-גב	הילה נועם	יהלי קרן
דידי ארז	טל הרדה	איתי ניב	יסמין רובינוביץ
ירמי אריאלי	יגאל הרמן	רן סגל	עידן רוזה
ג'ודית אשר	עדנה הררי־ליבראטי	מאיר סדן	גדעון רימר
שרון אתגר	חן וינר	מיכל סהר	גיא שגיא
אלי בבג'נוב	עידן ועקנין	אורי סוכרי	טבע שולט
מיכל בוננו	עדה ורדי	עדלי סטוק	פרופ' עדי שטרן
יעל בורשטיין	ענת ורשבסקי	פרופ' מרב סלומון	הראל שניאק
מיכל ביבר	קרן זלץ	גלעד סליקטר	נעם שכטר
ארנסטו ביכובסקי-רז	איל זקין	אלמוג סלע	יואל שמחוביץ
דני ביקון	יהודה חפשי	יוליה סמלנסקי	נטי שמיע־עופר
רותם ביקסנספנר	נעמה טוביאס	עילי עובדיה	יונתן שמיר
מתן בן כנען	אלכס טוביס	דן עוזרי	לימור שנורמכר
שחר בר	סטס טוצ'ינסקי	רננה עיר־שי	גל שריר
אורית ברגמן	עמית טריינין	ארי עמית	ניר שקד
ליאור ברודר	אלה יהודאי	עידן עם־שלם	איתמר תורן

היל אבט	אסף כהן	איל זקין	שי ענבר
סוניה אוליטסקי	ניל כהן	איל זקין	נואל ערפאת
חובב אופנהיים	בן לב	איל זקין	דוד פולונסקי
גבריאל אייש	קובי לוי	איל זקין	סיוון פיטרמן
טלי אילון	מעין לויצקי	איל זקין	אדם פיינברג
גסטון איצקוביץ	רוני לוית	איל זקין	רותם פיש
איתן אלוא	איתן מג'אר	איל זקין	עומר צדוק
דניאל אליאס	אלי מגזינר	איל זקין	תמיר צדוק
שמרית אלקנתי	פרופ' רותו מודן	איל זקין	מעין צוריאל
שמעון אנגל	רונאל מור	איל זקין	עינת צרפתי
זאב אנגלמאיר	דני מירב	איל זקין	יהונתן קינן
אריאל אסאו	אורן משה	איל זקין	פרופ' ענת קציר
אסף ארד	הילה נועם	איל זקין	יהלי קרן
דידי ארז	איתי ניב	איל זקין	יסמין רובינוביץ
ירמי אריאלי	רן סגל	איל זקין	עידן רוזה
ג'ודית אשר	מאיר סדן	איל זקין	גדעון רימר
שרון אתגר	מיכל סהר	איל זקין	גיא שגיא
אלי בבג'נוב	אורי סוכרי	איל זקין	טבע שולט
מיכל בוננו	עדלי סטוק	איל זקין	פרופ' עדי שטרן
יעל בורשטיין	פרופ' מרב סלומון	איל זקין	הראל שניאק
מיכל ביבר	גלעד סליקטר	איל זקין	נעם שכטר
ארנסטו ביכובסקי-רז	אלמוג סלע	איל זקין	יואל שמחוביץ
דני ביקון	יוליה סמלנסקי	איל זקין	נטי שמיע־עופר
רותם ביקסנספנר	עילי עובדיה	איל זקין	יונתן שמיר
מתן בן כנען	דן עוזרי	איל זקין	לימור שנורמכר
שחר בר	רננה עיר־שי	איל זקין	גל שריר
אורית ברגמן	ארי עמית	איל זקין	ניר שקד
ליאור ברודר	עידן עם־שלם	איל זקין	איתמר תורן

המחלקה לתקשורת חזותית

על המחלקה

המחלקה לתקשורת חזותית בבצלאל היא הוותיקה בישראל, ומהווה מרחב ייחודי ללמידה, יצירה, חקר וחדשנות. כוגרי ובוגרות המחלקה נמנים עם המעצבים והמעצבות הבולטים בשדה המקומי והבינלאומי, ומהווים גורמי מפתח בעיצוב פני התרבות, התעשייה והחברה בישראל.

תכנית הלימודים במחלקה מעניקה תשתית מקצועית מעמיקה, ומשלבת מיומנויות מסורתיות עם טכניקות וטכ־נולוגיות חדשניות. במהלך הלימודים הסטודנטים.ות נחשפים למגוון רחב של תחומים, החל מעיצוב גרפי, טיפוגרפיה, מיתוג ועיצוב בתנועה ועד לעיצוב חווית משתמש (UX/UI), עיצוב מוצר, משחקים, איור, קומיקס ועוד.

הלימודים במחלקה נחלקים לשניים. החלק הראשון (שנים א'–ב') כולל לימודי יסודות תקשורת חזותית, ובו נחשף העושר המרתק של דרכי המבע בתחום. החלק השני (שנים ג'–ד') מאפשר לכל סטודנט.ית להרכיב מסלול לימודים אישי, המאפשר להתמחות ולהעמיק בתחומים ספציפיים ולהתאים את סוג ההכשרה לשאיפות ולמטרות המקצועיות. המחלקה רואה בעיצוב חזותי כלי רבי־עוצמה לשינוי חברתי ותרבותי ולחשיבה מחדש, ולכן הלמידה לא כוללת רק רכישת מיומנויות, אלא גם פיתוח שיח ביקורתי ומעמיק על תפקיד המעצב.ת ועל הכוח של חשיבה עיצובית (Design Thinking). הסטודנטים.ות לומדים לשאול שאלות, לחשוב מחוץ לקופסא ולהבין את ההקשרים הרחבים – התרבותיים, החברתיים והפוליטיים – של העשייה המקצועית ושל העולם המשתנה סביבם.

המחלקה פועלת כקהילה תוססת המאופיינת בריבוי קולות והשקפות עולם מגוונות. המרצים.ות, המובילים בתחום בתעשייה המקומית, יוצרים.ות יחד עם הסטודנטים.ות סביבת לימודים עשירה, מפרה ומאתגרת. הסגל מביא איתו פרקטיקות עבודה עדכניות, שיח מעמיק, מיומנויות ייחודיות ופתיחות מחשבתית לאקלים הסטודנטיאלי, אשר משכללים את תהליך הלמידה ומעודדים למצויינות.

המחלקה לתקשורת חזותית אינה רק מקום לרכישת ידע מקצועי – היא חממה ייחודית ליצירה ולחשיבה, בה סטודנטים.ות מקבלים את המרחב וההודמנות לגלות את עצמם, לשאול שאלות ולעצב את העולם שבו הם.ן רוצים.ות לחיות.

על המחלקה

המחלקה לתקשורת חזותית בבצלאל היא הוותיקה בישראל, ומהווה מרחב ייחודי ללמידה, יצירה, חקר וחדשנות. כוגרי ובוגרות המחלקה נמנים עם המעצבים והמעצבות הבולטים בשדה המקומי והבינלאומי, ומהווים גורמי מפתח בעיצוב פני התרבות, התעשייה והחברה בישראל.

תכנית הלימודים במחלקה מעניקה תשתית מקצועית מעמיקה, ומשלבת מיומנויות מסורתיות עם טכניקות וטכ־

נולוגיות חדשניות. במהלך הלימודים הסטודנטים.ות נחשפים למגוון רחב של תחומים, החל מעיצוב גרפי, טיפוגרפיה, מיתוג ועיצוב בתנועה ועד לעיצוב חווית משתמש (UX/UI), עיצוב מוצר, משחקים, איור, קומיקס ועוד.

הלימודים במחלקה נחלקים לשניים. החלק הראשון (שנים א'–ב') כולל לימודי יסודות תקשורת חזותית, ובו נחשף העושר המרתק של דרכי המבע בתחום. החלק השני (שנים ג'–ד') מאפשר לכל סטודנט.ית להרכיב מסלול לימודים אישי, המאפשר להתמחות ולהעמיק בתחומים ספציפיים ולהתאים את סוג ההכשרה לשאיפות ולמטרות המקצועיות. המחלקה רואה בעיצוב חזותי כלי רבי־עוצמה לשינוי חברתי ותרבותי ולחשיבה מחדש, ולכן הלמידה לא כוללת רק רכישת מיומנויות, אלא גם פיתוח שיח ביקורתי ומעמיק על תפקיד המעצב.ת ועל הכוח של חשיבה עיצובית (Design Thinking). הסטודנטים.ות לומדים לשאול שאלות, לחשוב מחוץ לקופסא ולהבין את ההקשרים הרחבים – התרבותיים, החברתיים והפוליטיים – של העשייה המקצועית ושל העולם המשתנה סביבם.

המחלקה פועלת כקהילה תוססת המאופיינת בריבוי קולות והשקפות עולם מגוונות. המרצים.ות, המובילים בתחום בתעשייה המקומית, יוצרים.ות יחד עם הסטודנטים.ות סביבת לימודים עשירה, מפרה ומאתגרת. הסגל מביא איתו פרקטיקות עבודה עדכניות, שיח מעמיק, מיומנויות ייחודיות ופתיחות מחשבתית לאקלים הסטודנטיאלי, אשר משכללים את תהליך הלמידה ומעודדים למצויינות.

המחלקה לתקשורת חזותית אינה רק מקום לרכישת ידע מקצועי – היא חממה ייחודית ליצירה ולחשיבה, בה סטודנטים.ות מקבלים את המרחב וההודמנות לגלות את עצמם, לשאול שאלות ולעצב את העולם שבו הם.ן רוצים.ות לחיות.

תכנית הלימודים

תכנית הלימודים יוצרת רצף למידה והתפתחות מקצועית ואישית של הסטודנט.ית על פני ארבע שנות לימוד. שנות היסודות מוקדשות להיכרות עם העיצוב והתקשורת החזותית ולביסוס מיומנויות יצירה וחשיבה – קשר בין תוכן לצורה, בין אם בדימוי חזותי או בביטוי מילולי, הבנת מגוון המדיה והטכניקות, הבנת הקשרים ודרכי פעולה בתחומי התקשורת החזותית, ועוד.

תלמיד.יות השנים ג' וד' יבחרו אם להתמקד באחד מתחומי הידע במחלקה או לבנות לעצמם תכנית לימודים מגוונת. 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, קורסי בחירה מגוונים, וקורסים קצרים של מיומנויות ומתודולוגיות. במהלך שנת הלימודים הרביעית, יבחרו כל סטודנט.ית נושא לפרויקט שאותו יגישו כעבודת גמר בסוף השנה (פרויקט הגמר).

שנים א'–ב'

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

סטודנטים.ות שממוצע הציונים בסיום שנה א' יימצא בעשירון התחתון, יזומנו להציג את עבודותיהם.ן בקורסים השונים בפני ועדת פורטפוליו מיוחדת שתבחן את המשך לימודיהם.ן במחלקה. בסמכות הוועדה להמליץ לוועדת הוראה על המשך לימודים מן המניין, המשך לימודים על תנאי, או הפסקת לימודים.

במקרה של המשך לימודים על תנאי, תיערך לסטודנט.ית ועדת פורטפוליו נוספת בסוף הסמסטר הראשון של שנה ב'.

שנים ג'–ד'

התכנית בשנים אלה מורכבת מקורסי סטודיו מרכזי, קורסי בחירה וקורסים קצרים.

קורסי הסטודיו המרכזי הינם מסגרות לימוד המאפשרות העמקה והרחבה בנושאי הלימוד על פני יום לימודים שלם. חלקם עוסקים בתחום ידע מסוים, חלקם רבי־תחומיים, וחלקם תמטיים המאפשרים יצירה בכל אחד מתחומי הידע במחלקה. קורסי הסטודיו מתקיימים במתכונת סדנא ומשלבים עבודה מעשית בכיתה, ביקורת עבודות, הרצאות שוטפות, הרצאות אורחים.ות 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, וקורס בחירה אחד בסמסטר 8. בקורסי הבחירה הסטודנטים.ות יוכלו להעמיק ולהרחיב את ההיכרות עם הנושאים והמיומנויות שמעניינים אותם.ן. ניתן להחליף קורס בחירה אחד בשנה בשני קורסים קצרים המתקיימים באותו סמסטר. הקורסים הקצרים מקיימים על פני חצי סמסטר (7 שיעורים), ומציעים לימוד מרוכז של מיומנויות ומתודולוגיות מגוונות.

תשלום עבור חומרים וכללי עבודה בסדנאות
גובה התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות המחלקה ייקבע בתחילת שנת הלימודים ויחושב לפי סכום שווה לכל הסטודנטים. התשלום נועד לכיסוי הוצאות ישירות (עלות חומרים כגון נייר, טונר וכו') ועקיפות (תיקוני תוכנה וחומרה כתוצאה מנזק הנגרם תוך כדי שימוש). החיוב עבור עבודה בסדנאות השונות באקדמיה, ובהן מרכז ההדפסות וסדנאת ההדפס, יעשה בהתאם לאופי העבודה של כל סטודנט. ית ועל פי היקפה. סטודנטים ות רשאים. יות לבצע עבודותיהם. בלשכות שירות ובתי דפוס פרטיים וחינוניים, בתנאים המקובלים אצלם.
חישוב סכומי התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות נקבע במטרה לכסות עלויות שימוש ואחזקה בלבד. הציוד נרכש למען הסטודנטים. ות ונועד לרווחתם. הסכומים הנגבים עבור ביצוע עבודות למיניהן נמוכים אפוא במידה ניכרת מהמחירים הנגבים בלשכות שירות חינוניות. 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 vc@bezalel.ac.il : vc2@bezalel.ac.il
באחריות הסטודנט. ית לעקוב באופן שוטף אחר כל הודעות המשרד במייל (הודעות על ביטולי שיעור, הנחיות מרשויות האקדמיה השונות, ועוד). על הסטודנטים. ות לעדכן באתר בצלאל את פרטי ההתקשרות שלהם.ן.

שנה א'

סמסטר 1

22.5 שעות לימוד שבועיות +
לימוד תוכנות א-סיכרוני
-
14 נ"ז

סמסטר 2

21 שעות לימוד שבועיות +
לימוד תוכנות א-סיכרוני
-
13 נ"ז



שנה א' – קורסים ומרצים.ות

סמסטר 01 (א')

22.5 שעות לימוד שבועיות

14 נ"ז

סטודיו 01

[מרצים] טלי אילון, דנה גז, קובי לוי, דן עוזרי, גיא שגיא, נטי שמיע

[תחום] עיצוב

אות וצורה

[מרצים] דניאל גרומר, יגאל הרמן, אלה יהודאי, עדה ורדי, דני מירב

[תחום] טיפוגרפיה

אינטראקציה

[מרצים] חובב אופנהיים, עומר זיו, אורן משה, אורי סוכרי, הראל שיניאק, גל שריר

[תחום] אינטראקטיב

המחשה

[מרצים] איתן אלוא, זאב אנגלמאיר, עמית טריינין, הילה נועם, עינת צרפתי, לימור שנורמכר

[תחום] איור

צילום

[מרצים] גסטון איצקוביץ', קרן זלץ

[תחום] מחלקתי

מיומנויות: דפוס

[מרצים] שרון אתגר, יעל בורשטיין, חן וינר

[תחום] מחלקתי

מיומנויות: רישום 01

[מרצים] אריאל אסאו, שרון אתגר, מיכל ביבר, מתן בן־כנען, אלכס טוביס

[תחום] מחלקתי

מיומנויות: רישום 02

[מרצים] שמרית אלקנתי, אריאל אסאו, מתן בן־כנען, אלכס טוביס

[תחום] מחלקתי

סמסטר 02 (ב')

21 שעות לימוד שבועיות

13 נ"ז

סטודיו 02

[מרצים] טלי אילון, שרון אתגר, יעל בורשטיין, קרן גפני, איל זקין, רוני לוית

[תחום] עיצוב

איור

[מרצים] זאב אנגלמאיר, ג'ודית אשר, מיכל בוננו, הילה נועם, פרופ' מרב סלומון, גלעד סליקטר

[תחום] איור

טיפוגרפיה

[מרצים] סוניה אוליטסקי, יגאל הרמן, יהודה חפשי, מאיר סדן, דן עוזרי, נעם שכטר

[תחום] טיפוגרפיה

ממשק

[מרצים] חובב אופנהיים, מיכל הר־גב, בן לב, עילי עובדיה, רותם פיש, הראל שיניאק

[תחום] אינטראקטיב

תנועה

[מרצים] גבריאל אייש, ארז גביש, ענת גוטברג, אמיתי גלעד, גיא דהאן

[תחום] תנועה

מיומנויות: דיגיטל

[מרצים] אסף ארד, מאיר סדן, יוליה סמילנסקי, יסמין רובינוביץ, ניר שקד

[תחום] מחלקתי

מיומנויות: רישום 03 – צבע

[מרצים] אריאל אסאו, מיכל ביבר, אלכס טוביס

[תחום] מחלקתי

שנה א' – פירוט קורסים

<div></div>	<div>סמסטר 01 (א')</div>
22.5 שעות לימוד שבועיות	
14 נ"ן	
סטודיו 01	3 נ"ן
<p>[מרצים] טלי אילון, דנה גז, קובי לוי, דן עוזרי, גיא שגיא, נטי שמיע</p> <p>[תחום] טיפוגרפיה</p>	
עיצוב	[תחום]

קורס סטודיו מבואי המציג את עקרונות הבסיס של התקשורת החזותית. במהלך הקורס נלמד את השפה של התחום – צורה, צבע, טיפוגרפיה, קומפוזיציה, דימוי – ונבין כיצד מרכיבים אלו פועלים יחד ליצירת משמעות. נתנסה בדרכים שונות לבטא רעיונות, מידע ורגש באופן חזותי, ונבחן כיצד עיצוב יוצר הקשר, מייצר חוויה ומעביר מסר. הקורס מדגיש את תהליך החשיבה העיצובית, את העבודה בתוך מגבלות, ואת השילוב בין חקירה, יצירתיות ותגובה להקשר. זהו מרחב לפיתוח יכולת התבוננות, ניסוח רעיוני ותרגום חזותי, תוך עידוד סקרנות, גמישות מחשבתית ודיוק ביצירה. כקורס סטודיו מרכזי בשנה א', הוא מהווה ציר מארגן ליתר הקורסים – מרחב שבו נפגשים תכנים, שפות, כלים וניסויים מעולמות הלמידה השונים לכדי גיבוש זהות עיצובית ראשונית.

<div></div>	<div>אות וצורה</div>
2 נ"ן	
<p>[מרצים] דניאל גרומר, יגאל הרמן, אלה יהודאי, עדה ורדי, דני מירב</p> <p>[תחום] טיפוגרפיה</p>	

קורס מבוא העוסק באבני הבניין של העבודה עם צורות טיפוגרפיות, אייקונים וסמלים: חלל, משקל, קונטרסט, כיוון קונטרסט, גודל, מבנה, סגנון, ועוד. נתנסה בציור אותיות באמצעות קליגרפיה, נכיר את ההיסטוריה של הטיפוגרפיה, נערוך תרגילי התבוננות, ונבין את אפשרויות המניפולציה על צורות קיימות. בהמשך נעסוק ביצירת מערכת סמלים, ונלמד שיטות עבודה של פיתוח צורה, הפשטה, צמצום, סגנון וסדרתיות.

<div></div>	<div>אינטראקציה</div>
2 נ"ן	
<p>[מרצים] חובב אופנהיים, עומר זיו, אורן משה, אורי סוכרי,</p> <p>הראל שיניאק, גל שריר</p> <p>[תחום] אינטראקטיב</p>	

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטרא־קטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס (Primitives) ובעקרונות החשיבה של תחום העיצוב האינט־ראקטיבי במובן הרחב ביותר שלו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים לחשיבה, ניתוח ויצירה בתחום. בסדרת תרגילים והתנסויות נחוה את עקרונות הדיאלוג האינ־טראקטיבי במדיות שונות ומגוונות. נעסוק בחשיבה המצאתית, חדשנות וגילוי, תוך שימוש בכלים הבסיסיים של התחום, ביכולת ההפעלה של משתמשת, ובחוויה הנלווית להפעלה זו. נבחן ונפעיל את מרכיבי הבסיס של חוויה אינטראקטיבית באופנים שונים ונעמיק את התפיסה וההבנה של האינ־טראקטיביות בעיצוב.

<div></div>	<div>המחשה</div>
2 נ"ן	
<p>[מרצים] איתן אלוא, זאב אנגלמאיה, עמית טריינין, הילה נועם,</p> <p>עינת צרפתי, לימור שנורמכר</p> <p>[תחום] איור</p>	

קורס מעשי המשמש כשער כניסה לתחום האיור בתקשורת חזותית. במסגרת הקורס נרכוש ארגז כלים יסודי המורכב מטכניקות ושפות המחשה ידניות בשחור־לבן וצבע, ורגשי, כמדגיש, וכמספר סיפור. במהלך הקורס נכיר את עולם המושגים המקצועי של התחום כגון: צורה, מרקם, קו וכתם, קומפוזיציה, חלל, אור וצל ויחסים בין דמות לרקע. נלמד על מקומו ותרומתו של האיור לתרבות לאורך ההיסטוריה, ניחשף למאיררים.ות ולאמנים.ות בתולדות האיור והאמנות, ונתוודע אל המגוון העצום של השדות בהם האיור פועל. הקורס מורכב מסדנאות מעשיות בכיתה ומתרגילי בית.

<div></div>	<div>צילום</div>
2 נ"ן	
<p>[מרצים] גסטון איצקוביץ', קרן זלץ</p> <p>[תחום] מחלקתי</p>	

הקורס מפגיש את הסטודנטים במחלקה עם עולם הצילום והדימוי. בקורס יינתנו כלים טכניים ורעיוניים כדי לאפשר פיתוח של שפה צילומית ככלי לביטוי עצמי, וככלי שמעביר מסרים. במהלך הקורס יילמדו נושאים יסודיים בצילום כגון: חשיפה, צמצם, מהירות, רגישות, קומפוזי־ציה, שימוש בעדשות שונות, אור, שימוש בתאורה מלאכותית, ועוד. הקורס מורכב מהרצאות פרונטליות על צילום היסטורי ועכשווי, יציאות לצילומים, צילום סטודי, תרגילים טכניים ורעיוניים, וביקורות עבודות.

<div></div>	<div>מיומנויות: דפוס</div>
1 נ"ן	
<p>[מרצים] שרון אתגר, יעל בורשטיין,</p> <p>חן וינר</p> <p>[תחום] מחלקתי</p>	

בקורס זה נחקור את מדיום הנייר ונעמיק בהבנת עולם הדפוס – מהתפתחותו ההיסטורית ועד לטי־כנולוגיות עכשוויות בדפוס אנלוגי ודיגיטלי. הקורס מציע היכרות ראשונית עם עולם הצבע דרך טכניקות הדפס מגוונות, בדגש על דפוס רשת (דפוס משי / Silkscreen). הסטודנטים.ות יכירו את סביבת סדנת ההדפס וילמדו עקרונות טכניים ומעשיים של תהליך ההדפסה: בחירת דימוי, סוגי נייר, הפרדת צבעים, הקרנה על רשת, ערבוב צבעים והדפסה בטכניקות שונות. במהלך הקורס נשלב עבודה מעשית לצד רכישת ידע טכנולוגי ואסתטי; במטרה להקנות מיומנויות בסיסיות וחשיבה חומרית־גרפית בתהליכי יצירה והפקה.

סמסטר 01

<div></div>	<div>מיומנויות: רישום 01</div>
1 נ"ן	
<p>[מרצים] אריאל אסאו, שרון אתגר, מיכל ביבר, מתן בן־כנען,</p> <p>אלכס טוביס</p> <p>[תחום] מחלקתי</p>	

קורס מתגלגל המקנה יסודות של רישום אקדמי עבור מעצבים.ות. מטרת הקורס היא פיתוח יכולות ההתבוננות, קשר עין–מוח–יד, והעברה מנוסחת של אובייקטים וחללים מהמציאות התלת־ממדית אל המישור הדו־ממדי של הנייר. ברישום 01 נתמקד בעבודה בשחור לבן ובטכניקות עיפרון ופחם. נתעמק ביד החופשית, מפרקים, קווים, חללים נגיביים, פרופורציות, מדידות, קווי עזר, פרספקטיבה, עומק, מרחב, נקודות מגו, ומפגשים וגופים גיאומטריים.

<div></div>	<div>מיומנויות: רישום 02</div>
1 נ"ן	
<p>[מרצים] שמרית אלקנתי,</p> <p>אריאל אסאו, מתן בן־כנען,</p> <p>אלכס טוביס</p> <p>[תחום] מחלקתי</p>	

קורס מתגלגל המקנה יסודות של רישום אקדמי עבור מעצבים.ות. ברישום 02 נתמקד בעבודה בשחור לבן ובטכניקות בעיפרון ופחם. נתעמק בטונאליות, פיתוח רגישות לבהיר וכהה, הדמיית טקסטורות, מקצבים, נפחים, כתמים, אור וצל, קומפוזיציה, גבולות, קרוב־רחוק, פורמט, סקיצות, התבוננות בנוף ודמות, ופרופורציות קלאסיות של פנים וגוף.

שנה א' – פירוט קורסים

<div></div>	<div>סמסטר 02 (ב')</div>
21 שעות לימוד שבועיות	
13 נ"ז	
<p>סטודיו 02</p>	<p>^[מְרָצִים] טלי אילון, שרון אתגר, יעל בורשטיין, קרן גפני, איל זקין, רוני לוית</p> <p>[תחום] עיצוב</p>

קורס זה מעמיק את ההיכרות עם השפה הגרפית ככלי חשיבה, ניסוח והבעה, ומחזק את הקשר בין רעיון לצורה. נתמקד בהמרת תכנים, קונספטים ומסרים לפורמטים חזותיים מגוונים – תוך בחינה של קומפוזי־ציה, היררכיה, טיפוגרפיה ודימוי ככלי מסר המעצבים חוויה. הקורס מרחיב את המיומנויות שנרכשו, ומוזמין את הסטודנטים.ות להתנסות ביצירה המתמודדת עם אתגרים רעיוניים, תרבותיים וסביבתיים. נלמד לזהות מבנים נרטיביים, לעבוד עם הקשרים קונספטואליים, ולעצב תוך מודעות למרחבים תקשורתיים – ציבוריים, אישיים ודיגיטליים. דרך סדרת תרגילים, נבחן את גבולות השפה הגרפית, את הפוטנציאל הגלום בה לשיבוש, הפתעה או קריאה מחדש, ונעסוק באיוון שבין מקוריות לבין קונבנציה. הקורס מעודד חשיבה ביקורתית, רגישות תרבותית ופיתוח קול אישי, לקראת המשך הלמידה והעבודה בתחום.

<div></div>	<div>איור</div>	<div>^[מְרָצִים] 2</div>
	<div>^[מְרָצִים] זאב אנגלמאיר, ג'ודית אשר, מיכל בוננן, הילה נועם, פרופ' מרב סלומון, גלעד סליקטר</div>	
	<div>[תחום] איור</div>	

הקורס מקנה כלי עבודה מעשיים ורעיוניים לפיתוח שפה חזותית באיור. במהלך הקורס נתנסה בתרגילים העוסקים באיור כאמצעי להעברת מסר ובפיתוח של שפה חזותית – סגנון. במסגרת השיעורים נלמד להבין את השפעתם של אמצעי ההבעה השונים, כמו הטכניקה הציורית, הצבע, והקומפוזיציה על התוכן והמשמעות באיור. נתנסה בטכניקות ציור מגוונות, בדגש על התבוננות, או המצאה ודמיון. לאורך הסמסטר נעמיק את ההיכרות עם הנעשה בוירת האיור בעבר ובהווה, בארץ ובעולם, ונשכלל את יכולת הדיון הביקורת.

<div></div>	<div>טיפוגרפיה</div>	<div>^[מְרָצִים] 2</div>
	<div>^[מְרָצִים] סוניה אוליטסקי, יגאל הרמן, יהודה חפשי, מאיר סדן, דן עוזרי, נעם שכטר</div>	
	<div>[תחום] טיפוגרפיה</div>	

קורס מבוא לטיפוגרפיה העוסק בסידור טקסט (Typesetting), בו נשים דגש על קריאות, ונלמד לאון 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 טיפוגר־פיות תוך בחירה מודעת בכל מרכיבי רלוונטי ומסר בהיר. שונים.

<div></div>	<div>תנועה</div>	<div>^[מְרָצִים] 2</div>
	<div>^[מְרָצִים] גבריאל אייש, ארז גביש, ענת גוטברג, אמיתי גלעד, גיא דהאן</div>	
	<div>[תחום] תנועה</div>	

בעידן שבו המסך הוא זירת הפעולה המרכזית של התקשורת החזותית, בממשק אשר יתקשר לו את רצון האדם. הקורס מציע היכרות עם התחום המתפתח של עיצוב ממשקים דיגיטליים. נסקור את האבולוציה של ממשקי משתמש מראשית עידן המחשבים ושורת הפקודה, דרך לידת הממשק הגרפי (GUI) והמעבר לעולם הנייד ומסך המגע, ועד למגמות עיצוב עכשוויות בעידן הבינה המלאכותית נבין כיצד החלטות עיצוביות משפיעות על התנהגות, נגישות ותחושת שליטה במערכות מורכבות. במהלך הקורס הסטודנטים.ות יפתחו הבנה בסיסית בשפה ובחשיבה של תחום ה־UI, כהכנה לעולם שבו עיצוב חזותי מתקיים יותר ויותר במרחבים אינטראקטיביים.

<div></div>	<div>מיומנויות: דיגיטל</div>	<div>^[מְרָצִים] 1</div>
	<div>^[מְרָצִים] אסף ארז, מאיר סדן, יוליה סמילנסקי, יסמין רובינוביץ, ניר שקד</div>	
	<div>[תחום] מחלקתי</div>	

המחשב, האינטרנט וכלי הבינה המלאכותית הם חלק בלתי נפרד משדה התקשורת החזותית, וכל מעצבת.חייבת.לעבוד איתם היטב. בקורס זה נערוך היכרות עם כלים דיגיטליים שונים – החל ממושגים בסיסיים מעולם המחשב, דרך התנסות בכתיבת קוד ועד עבודה עם כלי בינה מלאכותית. מכיוון שמדובר בתחום מורכב ודינמי הקורס יתן תשתית ללמידה עצמאית עתידית – במהלך הקורס נשים דגש על התנסות עם הכלים, על אוריינות, ועל דרכים ומקורות ללמידה אישית המשכית.

סמסטר 02

<div></div>	<div>מיומנויות: רישום 03</div>	<div>^[מְרָצִים] 1</div>
	<div>^[מְרָצִים] אריאל אסאן, מיכל ביבר, אלכס טוביס</div>	
	<div>[תחום] מחלקתי</div>	

קורס מתגלגל המקנה יסודות של רישום אקדמי עבור מעצבים.ות. מטרת הקורס היא פיתוח יכולות ההתבוננות, קשר עין–מוח–יד, והעברה מנוסחת של אובייקטים וחללים מהמציאות התלת־ממדית אל המישור הדו־ממדי של הנייר. ברישום 03 נתמקד בעבודה בצבע, בדגש על צבעי שמן. נתעמק במהות של הצבע, ערבוב צבעים, פלטות צבעים, נוף, וצבע גוף דרך התבוננות באדם.

שנה ב'

סמסטר 3

15 שעות לימוד שבועיות

11 נ"ז

סמסטר 4

18 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז



שנה ב' – קורסים ומרצים.ות

סמסטר 03 (א')

15 שעות לימוד שבועיות

11 נ"ז

טיפוגרפיה 02

[מרצים] סוניה אוליטסקי, טל הרדה, עדנה הררי, עידן ועקנין, נואל ערפאת, פרופ' ענת קציר

[תחום] טיפוגרפיה

מבוא למוצרים דיגיטליים

[מרצים] טלי אילון, מיכל הר־גב, אורי סוכרי, עילי עובדיה

[תחום] אינטראקטיב

עיצוב גרפי 02

[מרצים] הלל אבט, רותם ביקסנשפון, טל הרדה, סטס טוצ'ינסקי, עדלי סטוק, עידן עם־שלם

[תחום] עיצוב

צילום וידאו למעצבת

[מרצים] ארי עמית, תמיר צדוק

[תחום] מחלקתי

שפת האזור א'

[מרצים] איתן אלוא, זאב אנגלמאיר, מיכל בוננו, אורית ברגמן, עמית טריינין, עינת צרפתי

[תחום] איור

רישום 04

[מרצים] אריאל אסאן, שרון אתגר, מיכל ביבר, מתן בן־כנען, אלכס טוביס

[תחום] מחלקתי

סמסטר 04 (ב')

15 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז

עיצוב גרפי וטיפוגרפיה 03

[מרצים] נעמי גיגה, עדנה הררי, עידן ועקנין, מיכל סהר, נואל ערפאת, פרופ' ענת קציר

[תחום] עיצוב, טיפוגרפיה

מבוא למיתוג

[מרצים] ארנסטו ביכובסקי־רז, עדלי סטוק, עידן עם־שלם, שי ענבר

[תחום] עיצוב

משחקיות

[מרצים] אלעד גולדשטיין, איתן מג'אר, עידן רוזה, גדעון רימר

[תחום] משחקים

שפת האזור ב'

[מרצים] שמרית אלקנתק, מיכל בוננו, פרופ' רותו מודן, הילה נועם, גלעד סליקטר, דוד פולונסקי

[תחום] איור

תנועה

[מרצים] גבריאל אייש, ארז גביש, גיא דהאן, ערן היללי, חן וינר, סיוון פיטרמן

[תחום] תנועה

סמסטר 03 (א')

15 שעות לימוד שבועיות

11 נ"ז

טיפוגרפיה 02

2 נ"ז

[מרצים] סוניה אוליטסקי, טל הרדה, עדנה הררי, עידן ועקנין, נואל ערפאת, פרופ' ענת קציר
[תחום] טיפוגרפיה

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 (לוגוטיפ), סדרה של דימויים טיפוגרפיים נושאי מסר, עיצוב לייאווט לספר קריאה והכרות עם עיצוב טיפוגרפי בסביבת מסך.

מבוא למוצרים דיגיטליים

2 נ"ז

[מרצים] טלי אילון, מיכל הר-גב, אורי סוכרי, עילי עובדיה
[תחום] אינטראקטיב

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. בקורס נשים דגש ונדון בעיצוב ממוקד משתמשת, עיצוב למסך והמאפיינים של חומרות דיגיטלית, דפוסים מוכרים ומרכיבי ממשק, והדרישות המיוחדות שכל אלו מציבים לעיצוב החזותי.

עיצוב גרפי 02

2 נ"ז

[מרצים] הלל אבט, רותם ביקסנשפנר, טל הרדה, סטט טוצ'ינסקי, עדלי סטוק, עידן עם-שלם
[תחום] עיצוב

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

צילום וידאו למעצב

2 נ"ז

[מרצים] תם גן-אור, ארי עמית, תמיר צדוק
[תחום] תנועה

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, סטוריבורד, 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 האזור ב'

2 נ"ז

[מרצים] שמרית אלקנת, מיכל בוננו, פרופ' רותו מודן, הילה נועם, גלעד סליקטר, דוד פולונסקי
[תחום] איור

הקורס מעמיק את התרגול של סגנון ורעיון באיור, תוך הקניית פרשנויות איוריות לטקסטים מגוונים. במהלך הקורס נעמיק ונכיר את תחום האיור בעבר ובהווה, נלמד מושגי מפתח בתחום ונשכלל את יכולת הדיון הביקורת. בתחילת הסמסטר יעברו הסטודנטים וסדרה מרוכזת באיור דיגיטלי, ולאחריה יוכלו להשתמש במחשב ככלי איורי.

משחקיות

2 נ"ז

[מרצים] אלעד גולדשטיין, איתן מג'אר, עידן רוזה, גדעון רימר
[תחום] משחקים

בקורס זה נלמד את עקרונות היסוד של תכנון משחקיות ויצירת חוויות משחקיות, תוך רכישת כלי חשיבה אנליטית וביקורתית על מנגנונים משחקיים. הסטודנטים ות ילמדו ויתנסו בפיתוח מספר משחקים אנלוגיים פיזיים (משחקי לוח, קלפים וכד') במהלך שמתחיל בהמצאה ורעיונות, ממשיך לעיצוב ושכלול, ומסתיים בהפקת משחק אנלוגי שלם. בסיום הקורס יוכלו הסטודנטים ליישם את עקרונות היסוד בפיתוח משחקים בכל מדיום, תוכן ופורמט, בהם משחקים דיגיטליים, משחקים בעלי אג'נדה, משחקים במרחב הפיזי ועוד.

עיצוב גרפי וטיפוגרפיה 03

4 נ"ז

[מרצים] נעמי גיגה, עדנה הררי, עידן ועקנין, מיכל סהר, נואל ערפאת, פרופ' ענת קציר
[תחום] עיצוב, טיפוגרפיה

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, בהיכרות ועבודה עם פורמטים מודפסים ודיגיטליים, בתכנון גריד ולייאווט, ובעיצוב ככלי פרשני.

סמסטר 04 (ב')

15 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז

תנועה

2 נ"ז

[מרצים] גבריאל אייש, ארז גביש, גיא דהאן, ערן היללי, חן וינר, סיוון פיטרמן
[תחום] תנועה

בעידן שבו המסך הוא זירת הפעולה המרכזית של התקשורת החזותית, עיצוב על ציר זמן הפך למרכיב יסודי בשפתו של המעצב. הקורס מקנה את הבסיס להבנה ויישום של תנועה כמרכיב עיצובי – כזה שנושא משמעות, מבנה, חומריות, אופי וקצב. לאורך הסמסטר נלמד את עקרונות האנימציה הבסיסיים. נחקור את הקסם הקורה בחיבור מדויק של סדרת פריימים סטטיים והגשתם לצופה במהירות קבועה. נתנסה בכלים ובטכניקות, וננסה להבין כיצד תנועה יוצרת חיבור בין צופה למסר, כיצד להוליך את העין, כיצד טיפוגרפיה ותנועה משתפים פעולה, ואת מהות הקשר ההדוק בין תנועה וסאונד.

שפת האזור א'

2 נ"ז

[מרצים] איתן אלוא, זאב אנגלמאיר, מיכל בוננו, אורית ברגמן, עמית טריינין, עינת צרפתי
[תחום] איור

הקורס עוסק בהיכרות ותרגול של סגנון ורעיון, המהווים את שני המרכיבים המרכזיים בתחום האיור. נתמקד בפיתוח שפה חזותית אישית הכוללת התעמקות בסגנון, טכניקה ובניית קומפוזיציה כאמצעי להעברת מסר. כחלק מפיתוח של שפת איור עצמאית יושם דגש על איור ידני. במהלך הקורס נעמיק ונכיר את תחום האיור בעבר ובהווה, נלמד מושגי מפתח בתחום ונשכלל את יכולת הדיון הביקורת.

רישום 04

1 נ"ז

[מרצים] אריאל אסאן, שרון אתגר, מיכל ביבר, מתן בן־כנען, אלכס טוביס
[תחום] מחלקתי

קורס מתגלגל המקנה יסודות של רישום אקדמי עבור מעצבים ות. מטרת הקורס היא פיתוח יכולות ההתבוננות, קשר עין-מוח-יד, והעברה מנוסחת של אובייקטים וחללים מהמציאות התלת־ממדית אל המישור הדו־ממדי של הנייר. ברישום 04 נתמקד במגוון טכניקות רישום. נתעמק באנטומיה, תנועה, סקיזות, פרספקטיבה אנושית, הקצרה ועוד.

במסגרת הקורס נעשה שימוש בתוכנת אפטר־אפקטס, היכרות בסיסית עם התוכנה תיערך בחופשת הסמסטר.

שנה ג'

סמסטר 5

12 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז

סמסטר 6

12 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז

סטודיו יואים

שנה ג' – סטודיואים

7 קורסי סטודיו מרכזי
<div> <div>ז"ג </div> <div>ז"ג </div> </div>
<p>איור ועיצוב</p>
<div>[מרחצ] ענת ורשבסקי</div> <div>[תחום] איור + עיצוב</div> <div>[תגיית] סגנון • לטרינג • פרינט</div>

יצרת המסגלת להציע פתרונות המשלבים איור ועיצוב יכולה להציע פתרון שלם וקוהרנטי לכלל אתגר חזותי. הקורס יתמקד ביצירת שפה אישית שלמה ומגוונת המורכבת מאלמנטים מאויירים ומעוצבים בהיררכיות משתנות. הסטודנטים. ות ילמדו לזהות את החוזקות שלהם באיור או/ו בעיצוב, ולהשליך אותן על תחומים בהם יש להם.ן פחות שליטה, ביטחון או ניסיון. אימג'מייקינג, סגנון, אנימציה, טכניקה איורית והקשר שלה ליצירת משמעות, לטרינג, טיפוגרפיה והיררכיות אינפורמציה יהיו אבני הבניין איתן נשחק כדי ליצור משמעות ושפה. בקורס נבחן את שיטות העבודה ותבניות החשיבה של הסטודנט.ית, ונציע, בעזרת סדנאות מעשיות בכיתה, דרכים להעשיר ולגוון אותן. נבחן דרכים ליצירת סקיצות מגוונות, ליצירת משמעות בעזרת צבע, לקריאות ובהירות בעזרת היררכיה, נבחן מה הגודל בו נוח לסטודנט.ית לעבוד, ועוד. הקורס בנוי מתרגילים בסדר מורכבות עולה, מאיור ועיצוב של אות או מילה ועד לתרגיל מסכם של סדרת פוסטרים.

זה סטארטאפ! עיצוב מוצר
<div> <div>[מרחצ] בן לב</div> <div>[תחום] אינטראקטיב</div> <div>[תגיית] עיצוב לאפליקציה • מחקר</div></div>

המהפכה הטכנולוגית של ומגנו יצרה תחום חדש ומרתק עבורנו המעצבים והמעצבות. חברות סטארטאפ טכנוי לוגיות הביאו ביקוש לדור חדש של מעצבים.ות עם סט מיומנויות רחב מאי פעם. מעצב.יות מוצר דיגיטלי (UX/UI) בחברות סטארטאפ פועלים. ות בתחום החופף בין הבנת האדם, צרכי השוק והטכנולוגיות העדכניות ביותר. למעצב.יות המוצר תפקיד מוביל בתהליכי קבלת ההחלטות בדרך ליצירת מוצרים משמעותיים ובעלי ערך עבור המשתמשים.ות. מעצבי.ות המוצר לוקחים.ות חלק משמעותי בשיח עם א.נשי המחקר, ניהול המוצר, הפיתוח, היזמות העסקית, וכמובן המשתמשים.ות עצמם.ן. במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות 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 במי תודולוגיות 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.

טיפוגרפיה: עיצוב לקריאה מורכבת
<div> <div>[מרחצ] נעם שכטר</div> <div>[תחום] טיפוגרפיה</div> <div>[תגיית] תוכן מורכב • עריכה • דפדוף • גריד</div></div>

עיצוב של פורמטים עתירי טקסט מציב בפנינו אתגר כפול: מצד אחד (1) תכנון מערכת רחבת היקף – הארכיטקטור רה של העמוד – העוסקת בהכוונה של הקוראים.ות בין מקורות אינפור רמציה שונים; ובמקביל (2) סידור דקדקני של הפונטים והגושים הטיי פוגרפיים – האנטומיה של הטקסט – על מנת להשביח את מכניקת הקריאה. מטרת העל שלנו היא ליצור חווית קריאה מעניינת, מאתגרת ומשחקית, הניצבת על כתפי מוסכמות היסטוריות ועושה מהלך ביקורתי כדי להתאים להרגלים עכשוויים של קריאה ממסך (ניווט לאי־ליניארי וריבוי שכבות מידע). נתנסה במגוון רחב של שיטות תסדיר (layout): מבנים פרשניים (עמוד תלמודי, מאמר אקדמי), רשתיים (אתרים, hyperlinks), מקביליים (עיתונות, juxtaposition) ומבנים היררכיים, כרונולוגיים, מודולריים או מרחביים. הסטודיו מוביל התמחות בעיצוב דברי דפוס טיפוגרפיים ומעניק ארגו כלים מקצועי, המאפשר התמודדות עם כל סוג של אתגר טיפוגרפי מורכב; מעודד העמקה בעולמות הקראפט של הנייר, הדפוס והכריכה כחלק בלתי נפרד מעבודת העיצוב; מתרגל טקטיקות לניהול הערוץ הטיפוגרפי, מקרו ומיקרו, תוך שמירה על קריאות מיטבית, בהירות (legibility) והתמצאות (readability).

מבוא לעיצוב בתנועה
<div> <div>[מרחצ] מעין צוריאל</div> <div>[תחום] תנועה</div> <div>[תגיית] דימוי • אנימציה</div></div>

עולם המדיה המשודרת (טלוויזיה, וידאו ברשת וחללי תצוגה) מציב למעצב.ת הגרפית אתגרים חדשים ודרכים אפקטיביות במיוחד להעברת מסר. הקורס מציע היכרות עם האפשרויות והסגנונות הרבים בעולם התנועה, הרחבת מאגר הכלים הטכניים הדרושים ליצירה עדכנית וחדשנית והזמנות למציאת קול ייחודי. קורס סטודיו המיועד למעצבים.ות ומאיירים.ות שמוכנים. ות לכבוש את ציר הזמן. העבודה בקורס היא על תוכנת אפטר־אפקטס, ומחייבת ידע קודם או למידה עצמאית טרם הקורס. הודעה על מסגרות רכישת הידע תימסר בהמשך.

מיתוג תרבות
<div> <div>[מרחצ] איל זקין</div> <div>[תחום] עיצוב</div> <div>[תגיית] שפה גרפית • מיתוג • טיפוגרפיה • דימוי</div></div>

הסטודיו יעסוק בפיתוח מערכות גרפיות מורכבות ורבי־תחומיות עבור פסטיבלים גדולים ומשמעותיים במרחב התרבות המקומית. נעבוד על יצירת שפה חזותית חיה ועכשווית שתמתח את גבולות הפורמטים ותנוע בין מסך לדפוס, בין דימוי לטיפוגרפיה ובין שפה אישית לצרכים ציבוריים. נבנה ארגו כלים חזותי הכולל לוגו, צבעוניות, חומריות, אנרגיה, ווליום וקצב, תוך מתן דגש לזיהוי צרכים, הנגשת ידע, עוצמה וחיבור למציאות תרבותית דינמית. הסטודיו ישלב חקירה אישית עם תהליכי עבודה שיטתיים, ויבקש לבסס קול עיצובי עצמאי ויציב. נשאף לעיצוב מקורי, רלוונטי ובעל עומק – כאן ועכשיו – ולהיות על־זמני.

עיצוב ופיתוח טיפוגרפי ל־Web
<div> <div>[מרחצ] מאיר סדן</div> <div>[תחום] עיצוב + אינטראקטיב</div> <div>[תגיית] עיצוב לאתר • טיפוגרפיה • מבוא לתכנות • webflow</div></div>

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 איב־טראקציות 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.

סמסטר 05

שיטוט במרחב וירטואלי
<div> <div>[מרחצ] ערן היללי</div> <div>[תחום] משחקים</div> <div>[תגיית] תלת ממד • קונספט ארט • עבודה אישית • Unity</div></div>

יחד ניצור חווית מסע ושיטוט במרחב וירטואלי תלת־ממדי הפועל בזמן אמת. נזמין את השחקנים.ות לשקוע בטיול ונחתור לזכות באמונם.ן, ליצור הזדהות, ולעורר סקרנות, ציפייה והפתעה. הקורס יתמקד בתהליך פיתוח קונספט ארט, פיתוח שפה חזותית תלת־מימדית אישית, עיצוב סביבה ויצירת סיפור מרחבי. נעסוק בנושאים כמו אוירה, תחושת זמן, נקודות מבט, מנעד, קצב, רמת פירוט, סאונד סביבתי ותכנון מהלכי ניווט לאי־נאריים. הסטודיו יכלול העמקה בתוכנת Unity מהווית של תלת־ממד. נלמד טכניקות בסיסיות בהמחשה וירטואלית המכוונת למנועי משחק וסביבות זמן אמת, ונחשף לשלל דרכי עבודה שיאפשרו לנו להביע את עצמנו ולרקום חוויה מרחבית, אווירתית וסיפורית. אין צורך בידע מוקדם ביוניט.

סמסטר 05 (א')

12 שעות לימוד שבועיות

–

12 נ"ז

איור ועיצוב <p>ענת ורשבסקי</p>
זה סטארטאפ! עיצוב מוצר <p>בן לב</p>
טיפוגרפיה: עיצוב לקריאה מורכבת <p>נעם שכטר</p>
מבוא לעיצוב בתנועה <p>מעין צוריאל</p>
מיתוג תרבות <p>איל זקין</p>
עיצוב ופיתוח טיפוגרפי ל־Web <p>מאיר סדן</p>
שיטוט במרחב וירטואלי <p>ערן היילי</p>

קורס בחירה 3 נ"ז

אָטְלִיָּה לעיצוב אותיות <p>דניאל גרומר</p>
איור למוצר דיגיטלי <p>יוליה סמילנסקי</p>
אינטראקציה סיפורית <p>דני ביקון, פרופ' רותו מודן</p>
אלט קונטרול <p>חובב אופנהיים</p>
ארכיוגרפיקה <p>עדה ורדי</p>
ג'אם עיצוב מוצר <p>עומר זיו, יונתן שמיר</p>
מאיור לאנימציה <p>חן וינר</p>
מוזיקה ועיצוב פסקול <p>דידי ארז</p>
מושן למוצר דיגיטלי <p>ענבל גרי</p>
עיצוב ואיור לקרנבל <p>אורית ברגמן</p>
עיצוב חוצה פלטפורמות <p>קובי לוי</p>
עיצוב תערוכה <p>סוניה אוליטסקי</p>
פוסטרים <p>עידן ועקנין</p>
פרויקט משחק דיגיטלי <p>אלי בבג'נוב, דני ביקון, עידן רוזה</p>
קומיקס <p>פרופ' רותו מודן</p>
שפה גרפית ואימג'מייקינג <p>נעמי גיגר</p>

קורס בחירה 3 נ"ז

קורס בחירה <p>בשיתוף התכנית לתואר שני בתקשורת חזותית</p>
דאטה והעיר הגדולה <p>פרופ' ענת קציר</p>
דוקו־עיצוב <p>אמיתי גלעד</p>
טיפוגרפיה ערבית / تايوجرافي عربي <p>נואל ערפאת / נוأل عرفات</p>
פוסט מובינג־אימג' <p>יעל בורשטיין</p>
קריאייטיב קודינג <p>איתי ניב</p>

קורס קצר A 1.5 נ"ז

כתב יד <p>מיכל בוננו</p>
לטרינג <p>פרופ' עדי שטרן</p>
מיתוג לקהלי קצה <p>ניל כהן</p>
סדנת הדפס <p>רן סגל</p>
סדנת עיצוב בתנועה <p>אסף כהן</p>
עיצוב ממשק למשחקים <p>דניאל אליאס</p>

קורס קצר B 1.5 נ"ז

גנרטיבי אינטראקטיבי <p>גל שריר</p>
דיוקן <p>מיכל בוננו</p>
המפה <p>דנה גז</p>
סדנת הדפס <p>רן סגל</p>
סטוריטלינג אנימטיבי <p>שמרית אלקנתי</p>
ציור וצבע <p>אלכס טוביס</p>

סמסטר 05

פרויקטים מיוחדים

פלורנס <p>רוני לוית</p>	12 נ"ז
מתי זה זמן איפה זה מקום <p>רותי קנטור, טל מור סיני</p>	2 נ"ז

סמסטר 06 (ב')

12 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז

סטודיו מרכזי 6 נ"ז

איור ספר ילדים

עינת צרפתי

אינדקס אינטראקטיבי

מעין לויצקי

זהות מקום

קובי לוי

טייטל סיקוונס

אדם פיינברג

מעבדת UX – עיצוב מוצר מתקדם

אורן משה

משחקי אינדי

דני ביקון

עיצוב ביקורתי

גיא שגיא

קורס בחירה 3 נ"ז

איור מדעי

עמית טריינין

אימג'מייקינג בתלת־ממד

אלי מגזינר

אקספליינר

יהונתן קינן

ג'אם משחקים

ליאור ברודר, אנה פופרקו

המכון לאינטראקציה

משמעותית אורי סוכרי

טכנולוגיות העתיד הקרוב...

רונאל מור

יומן מסע

ג'ודית אשר

כרזות

אמיתי גלעד

מיתוג ספקולטיבי

שי ענבר

מעבדת משחקיות דניאל

אליאס, עומר צדוק, גדעון רימר

עיצוב אות כותרת

דני מירב

עיצוב בסביבה דיגיטלית

נעמה טוביאס

עיצוב טיפוגרפי מתקדם

דן עוזרי

פנזינים

פרופ' ענת קציר

רמיקס

שרון אתגר

קורס קצר C 1.5 נ"ז

אנימציה למשחקים

יהלי קרן

טיפוגרפיה וקליגרפיה

לטינית דניאל גרומר

מפריים לסטוריבורד

דוד פולונסקי

טיימליין משותף: קליפ

אלמוג סלע ואיתמר תורן

סדנת הדפס

רן סגל

קורס קצר S 1.5 נ"ז

דמות וסביבה

דוד פולונסקי

עיצוב טפסים

מאיר סדן

סדנת הדפס

רן סגל

סדנת עיצוב בתנועה

אסף כהן

רישום כבסיס ליצירה

אריאל אסאו

שנה ד'

סמסטר 7

12 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז

סמסטר 8

6 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז

סטודיו יואים +

בת ירה ד'

גרפיקה
שימושית

3 נ"ז

[מראה] נעמי גיגר

[תחום] עיצוב

[תגיות] התמחות • שפה גרפית • מחקר • דימוי • גריד • טיפוגרפיה

הקורס יוקדש לעבודה עם חומרי ארכיון נדירים ומגוונים מתוך ההיסטוריה של המחלקה לתקשורת חזותית בבצלאל – מימיה כגרפיקה שימושית, דרך עיצוב גרפי ועד זהותה הנוכחית. נעסוק בקריאה חזותית של חומרים מודפסים ודיגיטליים, ננתח תהליכי עיצוב מתקופות שונות, ונעקוב אחר השינויים בניהול, בתפיסות ובמומנטומים שעיצבו את הדיסציפלינה. מתוך חקירה היסטורית-עיצובית, נבחן כיצד פעלה המחלקה כגוף מוביל שתרם לעיצוב השפה החזותית בישראל והגדיר את אמות המידה של התחום המקצועי. במהלך הקורס הסטודנטים ותפתחו תוצרים עכשוויים המבוססים על תכנים ארכיוניים – בפורמטים של פרינט, מסך ומדיה היברידית – וילמדו כיצד לגבש שפה גרפית מורכבת, הנשענת על הבנה עמוקה של הקשר תרבותי והיסטורי. נתמקד בעקרונות היסוד של התחום: טיפוגרפיה, גריד, תפיסת דימוי, היררכיה וביטוי חזותי. התוצרים יתאגדו לפורמט מערכתי המספר את סיפור המחלקה והדיסציפלינה, תוך יצירת רצף נרטיבי, קונספטואלי ועיצובי.

סטודיו
בצלאל

3 נ"ז

[מראה] דן עוזרי

[תחום] עיצוב

[תגיות] התמחות • שפה גרפית • דימוי • טיפוגרפיה • תנועה

הקורס מתקיים בפורמט של סטודיו פעיל בשדה המקצועי, ומיועד לסטודנטים. ות המעוניינים. ות להתנסות בעבודה על פרויקטים יישומיים ואמיתיים בתוך מרחב האקדמי. במהלך הקורס הסטודנטים יות ישתתפו בתהליכי פיתוח, עיצוב והפקה של פרויקטים מגוונים הנעשים בשיתוף פעולה עם גופים פנימיים בבצלאל – זהויות חזותיות, פרסומים, אתרים, אירועים ועוד. העבודה תתקיים בקבוצה קטנה, במתכונת המדמה סביבת עבודה מקצועית בסטודיו. הקורס מזמן התנסות מעשית, חידוד כישורים מקצועיים, ולמידה משמעותית מתוך התמודדות עם אילוצי זמן, תקציב, ותהליכי עבודה מורכבים.

שנה ד' – סטודיואים + קורסי בחירה

סטודיו מרכזי 6 נ"ז
טייטל סיקוונס
ארז גביש
מיתוג מתקדם
ארנסטו ביכובסקי
מעבדה
יעל בורשטיין
משחקים רציניים
גדעון רימר
סטוריטלינג חזותי
פרופ' מרב סלומון
עיצוב ספרים
מיכל סהר
 www – עיצוב Web מתקדם
ניר שקד

קורס בחירה 3 נ"ז
אָטְלִיה לעיצוב אותיות
דניאל גרומר
איור למוצר דיגיטלי
יוליה סמילנסקי
אינטראקציה סיפורית
דני ביקון, פרופ' רותו מודן
אלט קונטרול
חובב אופנהיים
ארכיוגרפיקה
עדה ורדי
ג'אם עיצוב מוצר
עומר זיו, יונתן שמיר
מאיור לאנימציה
חן וינר
מוזיקה ועיצוב פסקול
דידי ארז
מושן למוצר דיגיטלי
ענבל גרי
עיצוב ואיור לקרנבל
אורית ברגמן
עיצוב חוצה פלטפורמות
קובי לוי
עיצוב תערוכה
סוניה אוליטסקי
פוסטרים
עידן ועקנין
פרויקט משחק דיגיטלי
אלי בבג'נוב, דני ביקון, עידן רוזה
קומיקס
פרופ' רותו מודן
שפה גרפית ואימג'מייקינג
נעמי גיגר

קורס בחירה 3 נ"ז
בשיתוף התכנית לתואר שני בתקשורת חזותית
דאטה והעיר הגדולה
פרופ' ענת קציר
דוקו־עיצוב
אמיתי גלעד
טיפוגרפיה ערבית / تايوجرافي عربي
נואל ערפאת / <i>نوأل عرفات</i>
פוסט מובינג־אימג'
יעל בורשטיין
קריאייטיב קודינג
איתי ניב

קורסי התמחות 3 נ"ז
רק שנה ד'
גרפיקה שימושית
נעמי גיגר
סטודיו בצלאל
דן עוזרי

קורס קצר A 1.5 נ"ז
כתב יד
מיכל בוננו
לטרינג
פרופ' עדי שטרן
מיתוג לקהלי קצה
ניל כהן
סדנת הדפס
רן סגל
סדנת עיצוב בתנועה
אסף כהן
עיצוב ממשק למשחקים
דניאל אליאס

סמסטר 07

קורס קצר B 1.5 נ"ז
גנרטיבי אינטראקטיבי
גל שריר
דיוקן
מיכל בוננו
המפה
דנה גז
סדנת הדפס
רן סגל
סטוריטלינג אנימטיבי
שמרית אלקנתי
ציור וצבע
אלכס טוביס

פרויקטים מיוחדים

פלורנס
רוני לוית
12 נ"ז
מתי זה זמן איפה זה מקום
רותי קנטור, טל מור סיני
2 נ"ז

סמסטר 07 (א')

12 שעות לימוד שבועיות

–

12 נ"ז

סמסטר 8 (ב')

6 שעות לימוד שבועיות

12 נ"ז

פרויקט גמר 9 נ"ז

דנה גז
דניאל גרומר
נעמה טוביאס
אלי מגזינר
רונאל מור
אורי סוכרי
נעם שכטר
שמרית אלקנתני
אלי בבז'נוב
עידן רוזה

סוניה אוליטסקי
חובב אופנהיים
רותם ביקסנשפנר
ענת גוטברג
איל זקין
עמית טריינין
פרופ' רותו מודן
פרופ' מרב סלומון

קורס בחירה 3 נ"ז

איור מדעי

עמית טריינין

אימג'מייקינג בתלת־ממד

אלי מגזינר

אקספליינר

יהונתן קינן

ג'אם משחקים

ליאור ברודר, אנה פופרקו

המכון לאינטראקציה

משמעותית אורי סוכרי

טכנולוגיות העתיד הקרוב...

רונאל מור

יומן מסע

ג'ודית אשר

כרזות

אמיתי גלעד

מיתוג ספקולטיבי

שי ענבר

מעבדת משחקיות דניאל

אליאס, עומר צדוק, גדעון רימר

עיצוב אות כותרת

דני מירב

עיצוב בסביבה דיגיטלית

נעמה טוביאס

עיצוב טיפוגרפי מתקדם

דן עוזרי

פנזינים

פרופ' ענת קציר

רמיקס

שרון אתגר

קורס קצר 1.5 נ"ז

דמות וסביבה

דוד פולונסקי

עיצוב טפסים

מאיר סדן

סדנת הדפס

רן סגל

סדנת עיצוב בתנועה

אסף כהן

רישום כבסיס ליצירה

אריאל אסאו

קורס קצר 1.5 נ"ז

אנימציה למשחקים

יהלי קרן

טיפוגרפיה וקליגרפיה

לטינית דניאל גרומר

מפריים לסטוריבורד

דוד פולונסקי

טיימליין משותף: קליפ

אלמוג סלע ואיתמר תורן

סדנת הדפס

רן סגל

קורס קיץ

במסגרת קורס בחירה

קיץ: משחקים פילוסופיים

יובל קרמניצר, עידן רוזה 2 נ"ז

שנים ג' + ד'

קורסי

בחירה ↙

שנים ג'+ד'

סמסטר 07 (א')

15 קורסי בחירה

12 קורסים קצרים (7 שבועות)

2 פרויקטים מיוחדים

סמסטר 8 (ב')

16 קורסי בחירה

10 קורסים קצרים (7 שבועות)

קורס קיץ אחד

קורס בחירה 3 נ"ז

אָטְלִיָה לעיצוב אותיות

דניאל גרומר

איור למוצר דיגיטלי

יוליה סמילנסקי

אינטראקציה סיפורית

דני ביקון, פרופ' רותו מודן

אלט קונטרול

חובב אופנהיים

ארכיוגרפיקה

עדה ורדי

ג'אם עיצוב מוצר

עומר זיז, יונתן שמיר

מאיור לאנימציה

חן וינר

מוזיקה ועיצוב פסקול

דידי ארז

קורס בחירה 3 נ"ז

איור מדעי

עמית טריינין

אימג'מייקינג בתלת־ממד

אלי מגזינר

אקספליינר

יהונתן קינן

ג'אם משחקים

ליאור ברודר, אנה פופרקו

המכון לאינטראקציה משמעותית אורי סוכרי

טכנולוגיות העתיד הקרוב...

רונאל מור

יומן מסע

ג'ודית אשר

כרזות

אמיתי גלעד

קורס בחירה 3 נ"ז

בשיתוף התכנית לתואר שני

בתקשורת חזותית

דאטה והעיר הגדולה

פרופ' ענת קציר

דוקר־עיצוב

אמיתי גלעד

טיפוגרפיה ערבית /

تايوجرافي عربي

נואל ערפאת / نوال عرفات

פוסט מובינג-אימג'

יעל בורשטיין

קריאייטיב קודינג

איתי ניב

קורס קצר C 1.5 נ"ז

אנימציה למשחקים

יהלי קרן

טיפוגרפיה וקליגרפיה

לטינית דניאל גרומר

מפריים לסטוריבורד

דוד פולונסקי

טיימליין משותף: קליפ

אלמוג סלע ואיתמר תורן

סדנת הדפס

רן סגל

קורס קצר A 1.5 נ"ז

כתב יד

מיכל בוננו

לטרינג

פרופ' עדי שטרן

מיתוג לקהלי קצה

ניל כהן

סדנת הדפס

רן סגל

סדנת עיצוב בתנועה

אסף כהן

עיצוב ממשק למשחקים

דניאל אליאס

קורס קצר D 1.5 נ"ז

דמות וסביבה

דוד פולונסקי

עיצוב טפסים

מאיר סדן

סדנת הדפס

רן סגל

סדנת עיצוב בתנועה

אסף כהן

רישום כבסיס ליצירה

אריאל אסאו

קורס קצר B 1.5 נ"ז

גנרטיבי אינטראקטיבי

גל שריר

דיוקן

מיכל בוננו

המפה

דנה גז

סדנת הדפס

רן סגל

סטוריטלינג אנימטיבי

שמרית אלקנתי

ציור וצבע

אלכס טוביס

פרויקטים מיוחדים

פלורנס

רוני לוית

מתי זה זמן איפה זה מקום

רותי קנטור, טל מור סיני

קורסי התמחות 3 נ"ז

רק שנה ד'

גרפיקה שימושית

נעמי גיגר

סטודיו בצלאל

דן עוזרי

במסגרת קורס בחירה

קורס קיץ

קיץ: משחקים פילוסופיים

יובל קרמניצק, עידן רוזה

שנים ג'+ד' – קורסי בחירה

<div>16 קורסי בחירה </div>
נ"ז לקורס
<p>אטליה לעיצוב אותיות</p>
<div>[מרצה] דניאל גרומר</div> <div>[תחום] טיפוגרפיה</div> <div>[תגיית] עיצוב אותיות • מחקר</div>

איך פונטים באים לעולם? ומה גורם לשני סימנים להרגיש כאילו נולדו לאותה משפחת אותיות? בקורס ניצור סביבת עבודה מחקרית, אקספרימנטי טלית ויצירתית, ונבחן כיצד אותיות יכולות להיוולד מתוך מערכת של פרמטרים צורניים – משקל, רוחב, קונטרסט, מבנה, ריווח ועוד. הקורס מלווה תהליך שלם שמתחיל ביד: עיפרון, מחק, עט וטיפקס – ומסתיים בפונט דיגיטלי "אמיתי", מתפקד, שניתן להקליד בו ולעצב לו ספטימן. לאורך הדרך נחקר את המשמעויות שמאחורי כל החלטה צורנית, נחדד את הרגישות לפרופורציה, לריווח ושמירה על קונסיסטנטיות. נלמד מה ההבדל בין font ל־typeface, נעמיק במושגי יסוד כמו Optical Sizes, ליגטורות ו־kerning, ונבין כיצד מגבלות טכנולוגיות בעבר הפכו לכלים עיצוביים. אם תהיה ראות טובה, אולי נראה גם את קצה הטכנולוגיות של היום – Variable Fonts.

<div>איור למוצר דיגיטלי </div>
נ"ז
<p>איוור למוצר דיגיטלי</p>
<div>[מרצה] יוליה סמולנסקי</div> <div>[תחום] איור</div> <div>[תגיית] ממשק • AI</div>

בקורס נעסוק באיור ככלי בשירות חוויית המשתמש במוצרים דיגיטליים. נלמד לזהות את המקומות שבהם איור תורם לערך המוצר, נתרגל פיתוח והטמעה של שפה איורית עקבית, ונבחן כיצד איור יכול לשפר תקשורת, להכווין לחוויה מוצרית מוצלחת ולחזק את תחושת המותג. נעמיק בקשר שבין סגנון אישי למטרות מוצריות, ונחדד את יכולת העברת המסר והסטוריטלינג החזותי. לאורך הקורס נחשף לאופן שבו הדברים מתבצעים בתעשייה, ונשלב כלים של בינה מלאכותית כחלק מתהליך העבודה והלמידה.

<div>אינטראקציה סיפורית </div>
נ"ז
<p>אינטראקציה סיפורית</p>
<div>[מרצים] דני ביקון, פרופ' רותו מודן</div> <div>[תחום] איור + אינטראקטיב</div> <div>[תגיית] איור • דו ממד • עבודה • אישית • Unity</div>

בקורס נתנסה ביצירת חוויות דיגיטליות אינטראקטיביות, ברגש 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 הפרויקטים ניצור באמצעות הכלי Unity, הכלי הפופולרי בעולם ליצירת מדיה אינטראקטיביות ומשחקים. במהלך הקורס נלמד להכיר את Unity ככלי עבודה למעצבים, ונערוך גם הכרות ראשונית עם חשיבה תכנותית על ידי עבודה עם מרכיבים מוכנים מראש. אין צורך בידע מוקדם.

<div>אלט קונטרול </div>
נ"ז
<p>אלט קונטרול</p>
<div>[מרצה] חובב אופנהיים</div> <div>[תחום] אינטראקטיב</div> <div>[תגיית] משחקים • ממשק פיזי • שת"פ עם עיצוב תעשייתי</div>

הקורס יעסוק בחוויות דיגיטליות שיוצאות מגבלות המסך אל העולם הפיזי – מייצבים וחפצים אינטרא־קטיביים, 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 ועירים שמחברים אותם יחד (ואל מחשבים אחרים) לכדי חוויה משמעותית. בתרגילי הקורס נבחן כיצד שאלות של עיצוב אינ־טראקציה 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. לא נדרש ידע טכנולוגי מוקדם.

<div>ארכיוגרפיקה </div>
נ"ז
<p>ארכיוגרפיקה</p>
<div>[מרצה] עדה ורדי</div> <div>[תחום] עיצוב</div> <div>[תגיית] שפה גרפית • תוכן מורכב • מחקר • ירושלים</div>

לכל ארכיון או אוסף יש מכנה משותף, אישי או נושאי (תמטי). אם הארכיון פתוח בפנינו, הוא תמיד עבר קודם רישום, קטלוג ועריכה שהשפיעו על האופן בו אנחנו פוגשים.ות את החומרים. בקורס ננסה להסתכל על ארכיונים כגוף אורגני, וכחומר גלם לפעולת מחקר ועיצוב. נצלול לעולם הארכיונים והאוספים, נלמד איך לשוטט בהם ולחפש קצוות חוטים לפרויקט, נכיר את המגבלות והאפשרויות בארכוב דיגיטלי אל מול עבודה מול חומר ממש, נלמד על סוגים שונים של מנגנוני עריכה ואיך עיצוב יכול להיוולד מתוך העריכה עצמה. ובעיקר, נתנסה במחקר ארכיוני מנקודת מבט של מעצבים.ות, ובאפשרות המרתקת ששמורה רק לנו – להתבונן, לחקור ולעצב גוף ידע חדש.

<div>ג'אם עיצוב מוצר </div>
נ"ז
<p>ג'אם עיצוב מוצר</p>
<div>[מרצה] עומר זיו, יונתן שמיר</div> <div>[תחום] אינטראקטיב</div> <div>[תגיית] עיצוב אפליקציה • עבודת צוות • מחקר • חברתי • שת"פ עם העברית</div>

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 ארגונים חברתיים מ"העולם האמיתי" – יחקרו את קהל המשתמשים.ות שלהם.ות, יזהו צרכים ובעיות, ויציעו פתרונות מוצריים. 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. 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.

סמסטר 05 / סמסטר 07

<div>מאיוור לאנימציה </div>
נ"ז
<p>מאיוור לאנימציה</p>
<div>[מרצה] חן וינר</div> <div>[תחום] תנועה</div> <div>[תגיית] איור • אנימציה • After Effects</div>

הקורס מתעמק בתהליכי עיצוב והפקה של פרשנות חזותית לטקסט קיים, דרך מדיום האנימציה המורכב והמופלא. יצירה באנימציה פותחת 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 חזותי לתנועה תוך הקפדה על איכות סגנונית וחומרית. במהלך הקורס נתנסה בפיתוח קונספט, בניית סטוריבורד, יצירת סטייל פריימוז, עבודה עם אנימטיק ועיצוב פסקול שייושמו בקטע אנימציה קצר עם סיום הקורס. העבודה בקורס תתקיים גם על תוכנת אפטר־אפקטס, ומומלץ להגיע עם ידע קודם טרם הקורס. הודעה על מסגרות רכישת הידע תימסר בהמשך.

מושן למוצר דיגיטלי
<div>[מַרְצָה] ענבל גרי</div> <div>[תַּחֲנוּם] תנועה</div> <div>[תַּגִּיּוֹת] ממשק • טיפוגרפיה • After Effects</div>

מה קורה הינו מעבדה בה נחקר את המפגש בין המוזיקה והסאונד לבין תחומי היצירה הוויזואלית והתקשורת החזותית במדיומים שונים – ביצירות אמנות, בווידאו, במדיום אינטראקטיי בקי במשחקים, ולרוחב כל אפשרויות היצירה בתקשורת חזותית. הקורס הוא מקום מפגש יצירת, חוקר ומשחקי 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, פוליו, דיאלוגים ומוזיקה, ונבין ואת תפקידוה של מעצבת הפסקול כמי שמשלבת את כל המרכיבים ליצירה אחת. נבחן את תפקידו של פסי־הקול המוזיקלי, וכיצד המוזיקה משפיעה על היצירה שעבורה הולחנה. המוזיקה כמקור השראה, ככלי עריכה, כביטוי של רובר נוסף ועמוק ביצירה.

עיצוב ואיור לקרנבל
<div>[מַרְצָה] אורית ברגמן</div> <div>[תַּחֲנוּם] עיצוב + איור</div> <div>[תַּגִּיּוֹת] מדו לתלת מימד • בניית דמות • שת"פ עם העדלאידע בירושלים והמחלקה לעיצוב תעשייתי</div>

בקורס נלמד לתרגם שפה ציורית וסיפורית דו־ממדית לעולם תיאטראלי של דמויות ענק בקרנבל. המרחב, הגודל, התיאטרליות והתנועה פותחים בפנינו כיוצרים.ות דרכים חדשות ומרתקות לספר סיפור. נתחיל בתרגילים קצרים הבוחנים את הדרך בה תנועה מובילה סיפור ונתנסה בחומרים ושיטות שונות ליצירת תלת־ממד. בפרויקט הסופי, שיעשה בצוותים הכוללים סטודנטים. ות מתקש"ח וסטודנטים.ות מעיצוב תעשייתי וילווה על ידי הצוות האמנותי של תיאטרון הקרון, נבנה מקבצי מייצגים המספרים סיפור בעיצוב באיור ובתנועה ומתקשרים לתמה של העדלאידע. נלמד לתכנן ולתמחר פרויקט, נחקר ונבנה מנגנוני תנועה העומדים במשקלים גדולים, ונתנסה בתרגום מקנה מידה קטן לגדול. * החומרים לייצור העבודה הסופית בקורס ימומנו על ידי האקדמיה. בין ה־2–3 במרץ נקים את המיצגים באוהל העדלאידע בירושלים ונחבר אותם לכלי הרכב. ב־4 במרץ נצעד יחד איתם בתהלוכת העדלאידע.

עיצוב חוצה פלטפורמות
<div>[מַרְצָה] קובי לוי</div> <div>[תַּחֲנוּם] עיצוב</div> <div>[תַּגִּיּוֹת] שפה גרפית • מיתוג • עיצוב לתרבות • שת"פ עם עולם התעסוקה</div>

מיתוג של אירוע תרבות מהווה פעולה כמו־אוצרותית המשלבת בין חוויה מרחבית, גופנית, קהילתית ואקטואלית לבין התכנים והסוגה (ואנר) 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.

פוסטרים
<div>[מַרְצָה] עידן ועקנין</div> <div>[תַּחֲנוּם] עיצוב</div> <div>[תַּגִּיּוֹת] שפה גרפית • עיצוב לתרבות • דימוי • פרינט</div>

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.

פרויקט משחק דיגיטלי
<div>[מַרְצָה] אלי בבג'נוב, דני ביקון,</div> <div>[תַּחֲנוּם] עידן רוזה</div> <div>[תַּחֲנוּם] משחקים</div> <div>[תַּגִּיּוֹת] עבודת צוות • מחקר שת"פ עם העברית</div>

בקורס נצא למסע מעשי ליצירת משחק דיגיטלי מקורי משלב גיבוש הרעיון, דרך בניית אבי־טיפוס ועד להפקת "ורטיקל סלייס" בתהליך המדמה עבודה בתעשייה. לאורך הסמסטר נעבוד על פרויקט משחק אחד ודרכו נתעמק בכלל ההיבטים של יצירת משחק דיגיטלי: פיתוח קונספט, ארט ועיצוב, סטורילינג, עיצוב משחקיות, ניהול תהליך הפקה וקבלת החלטות. בקורס יעבדו הסטודנטים/ות בצוותים משותפים עם מפתחים/ות מקורס מקביל מהחטיבה למשחקים בכיה"ס להנדסה ולמדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקורס דורש היכרות קודמת עם יוניטי.

קומיקס
<div>[מַרְצָה] פרופ' רותו מודן</div> <div>[תַּחֲנוּם] איור</div> <div>[תַּגִּיּוֹת] דפדוף • פרינט</div>

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 סטורייבורד 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.

<div></div>
שפה גרפית ואימג'מייקינג
[מרצה] נעמי גיגר
[תחום] עיצוב
[תגיות] שפה גרפית • סגנון • דימוי • נסיוני

הקורס עוסק בפיתוח שפה גרפית מקורית המבוססת על דימוי חזותי כמנוע מרכזי לחשיבה ועיצוב. נעמק באימג'מייקינג כפרקטיקה, כטכניקה וכאמצעי לבניית זהות חזותית, ונבחן כיצד סדרות של דימויים מייצרות מערכות קוהרנטיות, מרובדות ועשירות במשמעות. נלמד כיצד ניתן לעבד רעיון מופשט או ערכים לכדי אסתטיקה מובחנת – שפועלת בשדה הציבורי, התרבותי והרגשי. במהלך הסמסטר נבנה מערכת חזותית שלמה: שפה של צורות, מהקמים, קוי מפוויציות ודימויים, היוצרים יחד קול ויזואלי מגובש. לצד חקירה עיונית, נכיר טכניקות מגוונות ליצירת דימוי – דיניות ודיגיטליות, ונפתח את יכולת הבחירה, העריכה והעיבוד שלנו.

<div></div>
דאטה והעיר הגדולה
[מרצה] פרופ' ענת קציר
[תחום] עיצוב
[תגיות] שפה גרפית • תוכן מורכב • נסיוני • חברתי • מחקר • ירושלים

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 שבניהם? מכסי הביושפות 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 המעיין אתכם במיוחד ובאיסוף דאטה מהמרחב האורבני. נבחן מתודולוגיות שונות לאיסוף הנתונים מהמרחב: קריאה, שוטטות עם תושבים, איסוף זיכרונות, דמיון, תצפית, סטטיסטיקה, צילום כמתוו דולוגיה למיפוי ועוד. כל אחד ואחת מכם.ן 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; גנט קרדיף וג'ורג' בורס מילר המציע קריאה חדשה של המרחב באמצעות AR; ועוד.

אחת השאלות המרכזיות שנעסוק בהן תהיה כיצד להפוך דאטה (נתונים גולמיים) < לאינפורמציה > ולסטוריי טלינג המוצג בפורמט עיצובי מורכב, ומאפשר קריאה חווייתית של העיר מנקודת מבטכם.הייחודית. הפורמט והפלטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) יהיו לבחירתכם.

<div></div>
דוקו עיצוב
[מרצה] אמיתי גלעד
[תחום] תנועה
[תגיות] מחקר • עריכה • סטורילינג • דימוי

מטרת הקורס היא לבחון ולתרגל גישת עשייה דוקומנטרית – עיסוק במציאות וטיפול יצירתי בה – באמצעות ארגו הכלים שלנו, המעצבים.ות. בקורס ניגש לנתח ולייצר גוף תוכן מורכב, ונפתח אותו לעבודה חזותית תפורה למידותיו. דרך תהליך מובנה, נוהה ערכים, קונפליי־קטים ומוטיבים, נתרגל גיבוש עמדה רעיונית, זיהוי מוקדי עניין והזד־מנויות. נשאף לאתגר את תבניות הסיפור והתיעוד המוכרות מתקשורת המיינסטרים. הסטודנטים.יות בקורס יעבדו בפורמטים חזותיים מורכבים ומדיות מגוונות לבחירתם, תוך מחשבה וניתוח של יחסי הטקסט והמבע החזותי וחיפוש קשר עוצמתי והולם בין צורה לתוכן.

<div></div>
טיפוגרפיה ערבית / תאיפוגראפי عربي
[מרצה] נואל ערפאת نوال عرفات
[תחום] טיפוגרפיה
[תגיות] שפה גרפית • פרינט • תוכן מורכב

المساق يُزود المشاركين والمشاركين بالأدوات اللازمة لتصميم منظومة نصوص لائقة ودقيقة باللغة العربية. تضمن سيرورة التعليم ترجمة معرفة سابقة لتصميم النصوص لبيئة اللغة العربية وخصائصها الفريدة. ستتعرف على أساسيات التايپوجرافية للغة، بما في ذلك مبنى الحروف، النظام، القواعد وأسس الكتابة، وستتعرف على أنواع الخطوط والأنماط، وستتعلم تمرير رسائل دقيقة تحمل سياقات مختلفة بواسطة كيفية تصميم نصوص. سننتقل بين مراجعات تاريخية لتطور الخط، وستراجع خطوط تستند على الخط اليدوي وايضًا خطوط تحمل طابع عربي أو متأثرة من من لغات أخرى، وستناقش الانتقال الرقمي لتلك الخطوط وتدرس كيفية استخدامها. يتضمن المساق محاضرات إثرائية مستندة على أبحاث حول وجود اللغة العربية في الحيز العام، وتضم إلهامات لتصاميم تايپوجرافية معاصرة من العالم العربي – فلسطين، مصر، لبنان، إيران، الأردن، سوريا، العراق وغيرها. المساق يتضمن تمارين مختلفة النطاق، حيث نبدأ أولاً بإنشاء وحدات نصوية تتضمن كلمات، ومن ثم ننتقل إلى تصميم نظام لنصوص مركبة. سنركز على مقروئية النصوص، بناء منظومة تحتوي على هرمية وبناء علاقات بين صور مُكوّنة من نص وبين نص موجه للقراءة. سنتعلم كيف يمكننا كمصمّمات ومصمّمين تغيير مكانة اللغة في الحيز العام وكيف يمكن إنشاء قنوات تواصل مع قراء اللغة. الدورة مخصصة لجميع الطلاب بدون حاجة لمعرفة مسبقة.

קורס זה מקנה לסטודנטיות.ים את הכלים הנדרשים על מנת לעצב מערך טיפוגרפי נכון ורואי בשפה הערבית. תהליך הלמידה כולל תרגום של ידע טיפוגרפי קודם לסביבת השפה הערבית, על מאפייניה הייחודיים. נכיר את הבסיס הטיפוגרפי של

השפה – מבנה האותיות, התחביה, החוקים והכללים, נכיר גופנים וסגנונות, ונלמד כיצד לעשות בעזרתם עיצוב טיפוגרפי המעביר מסר נכון בהקשרים תוכניים שונים. נדלג בין סקירות היסטוריות של התפתחות הכתב, נסקור גופנים מבוססי כתב יד וגופנים מושפעים מהמערב או משפות אחרות, נדון במעבר הדיגיטלי של אותם גופנים ונבחן את אופן השימוש בהם. הקורס מלווה בהרצאות העשרה מבוססות מחקר אודות נוכחות השפה הערבית במרחב והשראות טיפוגר־פיות עכשוויות מהעולם הערבי – פלסטין, מצרים, לבנון, איראן, ירדן, סוריה, עיראק ועוד. במהלך הקורס נלמד איך בתור מעצבות ומעצבים יש לנו את הכוח לשנות את מעמדה של השפה במרחב הציבורי ואיך ליצור ערוץ תקשורת עם קוראים וקוראות דוברי השפה. הקורס מיועד לכלל הסטודנטים והסטודנטיות ואין צורך בידע קודם.

<div></div>
פוסט מובינג'אימג'
[מרצה] יעל בורשטיין
[תחום] תנועה
[תגיות] שפה גרפית • עריכה • סטורילינג • דימוי

הקורס מבקש לפרק מחיצות בין התחומי 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 דיסציפלי־נות שיפתחו בפנינו צוהר לטכניקות, מתודולוגיות ותחומי עניין שונים. התרגילים בקורס יתייחסו ישירות למפגשים עם היוצרות והיוצרים ויעסקו בסאונד, וידאו, הדפס משי ותחריט, ובניית ספר אישי המבוסס על דימויים.

<div></div>
קריאייטיב קודינג
[מרצה] איתי ניב
[תחום] אינטראקטיב
[תגיות] שפה גרפית • מבוא לתכנות

בקורס נבחן את המפגש בין תקשורת חזותית, קוד ותהליכי יצירה עכשוויים הנשענים על אוטומציה, גנרטיביות ועבודה עם מערכות חישוביות. הסטודנטים.ות ירכשו היכרות עם כתיבה וקריאה של קוד בהקשר 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 דיסציפלי־נות שיתחו בפנינו צוהר לטכניקות, מתודולוגיות ותחומי עניין שונים. בדרך זו נבחן את תפקיד המעצב.ת כמתכנת.ת. מערכת עיצוב חיה, פתוחה, המאפשרת חיפוש, חקירה, טעייה ושיבוש. הקורס אינו דורש רקע קודם בתכנות, והוא מציע נקודת מבט יצירתית וניסיונית על קוד ככלי ביטוי עיצובי עכשווי.

12 קורסים קצרים – קורסים קצרים A

7 שבועות ראשונים

של הסמסטר

1.5 נ"ז לקורס

כתב יד	
[מרצה] מיכל בוננו	
[תחום] אילור	
[תגיית] שפה גרפית • אילור	

קורס לפיתוח שפה אישית באיור המעניק התנסות באמצעי ביטוי מגוונים, עבודה חופשית בהשראת רפרנס, שימוש בספר סקיצות ככלי עבודה לפיתוח תחומי עניין אישיים ויצירת בנק דימויים עשיר. במהלך הקורס כל סטודנטית יצור פרויקט אישי לבחירתה.

לטריוג	
[מרצה] פרופ' עדי שטרן	
[תחום] טיפוגרפיה	
[תגיית] עיצוב אותיות • קליגרפיה	

קורס זה מבקש להפגיש את הסטודנטים עם עולם הלטריוג. במהלך הקורס נבחין בין לטריוג, קליגרפיה ועיצוב פונטים ונעמיק בעיקר בסוגיות של מקוריות וסגנון לצד קריאות; אסתיקה וצורה אל מול תוכן ושימושיות. מטרת הקורס היא לאפשר לסטודנטים.ות התנסות חופשית ומשוחררת, להיחשף ולהכיר תהליכים ושיטות עבודה הנוגעים לעיצוב לטריוג, לוגוטייפס ועוד. כחלק מתהליך יצירת ה"לטריוג", נבקש לעסוק בפיתוח צורני, בדיוק, בקפדנות ובקנאות לאיכות.

מיתוג לקהלי קצה	
[מרצה] ניל כהן	
[תחום] עיצוב	
[תגיית] שפה גרפית • מיתוג • מחקר	

הקורס יעסוק בייצוג, זהות ומיתוג עבור קהלי יעד בעלי מאפיינים פרי־טיקולריים. במהלך הקורס נבחן כיצד ניתן לפתח שפה חזותית, מושגית ואסטרטגית סביב מוצרים יומיומיים, כאשר אלה מכוונים לקהלי יעד נישתיים, טעונים או בלתי צפויים. נחקור כיצד המאפיינים הייחודיים של כל קהל קצה יוצרים הזדמנות מיתוגית שלמה – כזו שעוטפת את כל רכיבי המותג ומבדלת אותו בצורה חדה וברורה. כל סטודנטית י.תבחר מוצר אחד מתוך רשימה קבועה מראש. וי.תחבר אותו לקהל יעד נישתי מתוך רשימה של קהלי קצה מגוונים – בין הפוליטי לתרבותי, בין הקהילתי למקצועי. האתגר: לחקור לעומק את הקהל הנבחר – ערכים, שפה, פחדים, שאיפות, סטריאוטיפים, הרגלי צריכה ומרחבים פיזיים – ולזקק עבורו זהות מותג, טון, שפה חזותית ומשפחת יישומים מגובשת. הקורס מזמין את הסטודנטים.ות לחשוב לא רק על מה לעצב, אלא גם על איך, למי ו־איפה. התוצרים הסופיים יכללו יישומי ליבה מותגיים, המוצר הנבחר ופורמטים שיווקיים, בצירוף החלטות מדויקות לגבי נקודות המגע עם הקהל: איפה זה קורה? מודעה בעיתון – אבל באיזה? שלט חוצות – אבל באיזו שכונה? שילוט במגרש כדורגל? או אולי דווקא פופ־אפ בקיוסק בבת ים?

סדנת הדפס	
[מרצה] רן סגל	
[תחום] אילור	
[תגיית] דימוי • קראפט	

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

סדנת עיצוב בתנועה	
[מרצה] אסף כהן	
[תחום] תנועה	
[תגיית] פיתוח שפה אישית • After Effects	

בקורס נפתח בסיס של אנימציה ועיצוב בתנועה. נעודד ונפתח תהליכי חשיבה, נעסוק בהכנת העקרונ 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. העבודה בקורס היא על תוכנת אפטר־אפקטס, ומחייבת ידע קודם או למידה עצמאית טרם הקורס. הודעה על מסגרות רכישת הידע תימסר בהמשך.

עיצוב ממשק למשחקים	
[מרצה] דניאל אליאס	
[תחום] עיצוב	
[תגיית] ממשק • Unity	

בקורס נלמד לעצב ממשקי משתמש אפקטיביים עבור חוויות אינטרא־קטיביות ומשחקים, וכיצד לשלב ארט ועיצוב להשלמת חוויות משחק דיגיטליות. נעסוק בקשר בין הכלים הגרפיים למשחקיות ונבחן כיצד אנחנו, כמאיררות.ים ומעצבות.ים, יכולים.ות לנצל כלים אלו ליצירת חוויה סיפורית ופואטית. נכיר את מנוע המשחקים Unity ונתנסה בתהליך יצירת משחק דיגיטלי פשוט מבוסס ממשק. אין צורך בידע קודם ביוניט.

קורסים קצרים B

7 שבועות אחרונים
של הסמסטר
1.5 נ"ז לקורס

גנרטיבי אינטראקטיבי

1.5 נ"ז

[מרצה] גל שריר
[תחום] עיצוב
[תגיות] AI • אימ'מייקינג • דימוי • מחקר • ניסיוני

כלי AI מייצרים כיום כמויות עצומות של תוכן ויזואלי, אך השליטה בעקביות ובשפה האחידה נותרת אתגר. בחלקו הראשון של הקורס נלמד להשתמש ב־Weavy, פלטפורמה לאימג' ווידאו מייקינג המשלבת בין מודלי AI לבין כלי עריכה קלאסיים, ומאפשרת להגדיר ולבנות תהליך יצירה לכדי מכונה ייחודית. בחלק השני נתנסה בעיצוב ממשק ג'ינרוט אינטראקטיבי לא גנרי, כי אם מותאם אישית לאופי התהליך שפיתחנו. נחקר את הפוטנציאל העיצובי הייחודי הטמון בתהליך גנרטיבי, ונבחן כיצד ממשק יכול לשקף את ייחודיות התוכן הנוצר ולהתרחק מהגנריות של ממשקי הגנרציה הרווחים כיום.

דיוקן

1.5 נ"ז

[מרצה] מיכל בוננו
[תחום] איור
[תגיות] איור • ניסיוני

הקורס יתמקד באיור דיוקן על היבטיו השונים בתחומי התקשורת החזותית. הקורס יאפשר התנסויות מגוונות בייצוג דיוקן, בדו־ממד ובתלת־ממד, באמצעים מוכרים וני־סיוניים, תוך התייחסות למקורות חזותיים וטקסטואליים.

המפה

1.5 נ"ז

[מרצה] דנה גז
[תחום] עיצוב
[תגיות] מחקר • פיתוח • שפה אישית • תוכן מורכב

מפות הן אובייקט גרפי מורכב ורב שכבות. הן עוזרות לנו להבין את המרחב סביבנו, מנסחות עבורנו תמונה חזותית של העולם, ונותנות לנו אוריינטציה וכיוון. אולם כמו כל אובייקט גרפי, גם המפה היא מהלך פרשני וסובייקטיבי שמביא איתו אנג'דות ונקודות מבט. בקורס נלמד על מפות – היסטוריה, גיאוגרפיה, מבנים שונים, פרקטיקות של מיפוי, קנה מידה, טכנולוגיות ועיצוב. במהלך הקורס נעצב מפה מקורית משלנו, נעסוק בפענוח בהיר של התמצאות מרחבית, ניגע ביופי שטמון בצורה מרובת פרטים ותוכן, ותוך כדי נשאל שאלות על המובן מאליו.

סדנת הדפס

1.5 נ"ז

[מרצה] רן סגל
[תחום] איור
[תגיות] דימוי • קראפט

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

סטוריטלינג אנימטיבי

1.5 נ"ז

[מרצה] שמרית אלקנתי
[תחום] איור + תנועה
[תגיות] שפה גרפית • איור • אינטראקציה • סיפור

הקורס עוסק בשילוב בין סיפור ותנועה. מאז שהתחלנו לצרוך יותר מידע דרך מסכים נפתחו בפני מאיירים.ות אפשרויות נוספות לתקשורת, ביניהן האפשרות לתת לאיור לנוע או לנשום, ובכך להוסיף מידע, להעשיר את הסיפור או להשתוות. לא מדובר באנימציה מלאה, אלא באפשרויות דפדוף/גלילה, אינטראקציה ושילוב נקודתי של תנועה בסיפור כפי שאנחנו נתקלים.ות בהם בווב־קומיקס, סיפורים אנימטיביים בניו־יורקר או סטריפים קצרים באינסטגרם. במהלך הקורס כל סטודנטית ייצור סיפור אנימטיבי לפי טקסט לבחירתו דרך בחינת סוגים שונים של תנועה והתאמתה לסגנון האיורי והסיפורי של כל אחד.ת.

ציור וצבע

1.5 נ"ז

[מרצה] אלכס טוביס
[תחום] איור
[תגיות] רישום • קומפוזיציה • ציור

הקורס יתמקד בחקירה של צבע דרך חיבור אישי פיזי. נתחיל מסקיצות צבעוניות שיתבססו על התבוננות ישירה או רפרנסים צבעוניים. משם נתחיל לשחק עם הצורות והצבעים עד שנגיע לקומפוזיציה שתהיה מדוייקת עבורנו, אותה ניישם בציורים כפורטים גדולים תוך כדי חקירה של שפה – דרך בה הצבע יונח על המצע. מטרת הקורס היא ליצור איוון בין החלקים השכלתניים מתורת הצבע, שימוש מודע בפרמטרים צבעוניים של ניגודיות, קרבה, רוויה וכדומה לבין שימוש בצבע שבא ממקום אינ־טואיטיבי, משחקי ומחובר לגוף. העבודה תנוע בין עשייה אישית פרקטית בכיתה לבין דיונים בקבוצות קטנות וגדולות. ובעיקר – אנחנו הולכים.ות להנות.

פרויקטים מיוחדים

פלורנס

12 נ"ז

[מרצה] רוני לויט
 [תחום] עיצוב + אינטראקטיב
 [תגיות] חוויה אנושית • שת"פ עם המרכז הרפואי סורוקה

פרויקט פלורנס הוא פרויקט יחודי של "חילופי סטודנטים" בארץ, המתקיים בסמסטר א' של שנת הלימודים תשפ"ה. הפרויקט מאפשר התנסות חד פעמית של שימוש בכלי עיצוב של עיצוב ואדריכלות לטובת שיפור החוויה האנושית של מטופלים, אנשי צוות ובני משפחה במערכת מורכבת כבית חולים. הלימודים מתקיימים לאורך סמסטר שלום בקבוצה מעורבת של סטודנטים ממחלקות שונות בבצלאל, בסטודיו עצמאי בלב המרכז הרפואי סורוקה בבאר שבע. השתתפות בסמסטר מקנה 12 נ"ז. אתר התוכנית: <https://www.florence.bezalel.ac.il>
 למידע נוסף ניתן לפנות ל: florence@bezalel.ac.il

מתי זה זמן איפה זה מקום

2 נ"ז

[מרצה] רותי קנטור, טל מור סיני
 [תחום] עיצוב
 [תגיות] חברתי • מעורבות • שת"פ עם העולם האמיתי

"מתי יוצא האוטובוס שלי? איפה נמצאת תחנת הרכבת החדשה? מחרתיים יש לי יום הולדת עוד כמה זמן זה? איך אני אדע מתי העוגה מוכנה? איך אדע להגיע למקום העבודה שלי? מתי מסתיים החג? איפה זה בכלל בצלאל?" איפה אני מרגישה בבית? שייכות זה בהקשר של מקום או אנשים? מתי זה זמן, איפה זה מקום? הינו קורס מעשי שמטרתו חיבור סטודנטיות וסטודנטים מבצלאל עם אנשים עם מוגבלות שכלית, פיזית וחושית על מנת לקיים דיון על מושגי זמן ומרחב ולאפשר הנגשתם לאנשים אלו כמו גם דיון ברגשות, שייכות, שמחה ועצב. המפגשים והעבודה בקורס, יאפשרו למידה ושימוש בכלים חזותיים ומיומנויות מתחומי האמנות, העיצוב והאדריכלות להגברת יכולות העצמאות, הביטחון, הניידות ושיפור חיי היום יום של אנשים עם מוגבלות, ויצירת חוויה והעצמה משותפת ומשמעותית לכל המשתתפות. ים בקורס תוך כדי יישום שיטות עבודה ויצירה בדיאלוג מתמיד. זהו פרויקט חברתי בעל משמעות עמוקה והשפעה ישירה על קבוצה של אנשים בוגרים עם צרכים מיוחדים. השתתפות בקורס מחייבת נוכחות רציפה ופעילה. בנוסף, לאחר הקורס, תתאפשר תוספת של 2 נ"ז עבור מעורבות חברתית. הקורס פתוח לסטודנטיות וסטודנטים מכל המחלקות בשנים ג-ה. הקורס זוכה לתמיכה של 'קרן שלם' וזו הזדמנות לקחת חלק בפרויקט ייחודי המעודד שילוב אנשים עם מוגבלות שכלית, פיזית וחושית במסדרות אקדמיים לאמנות ועיצוב, מתוך כך חלק ממהלך הקורס, תהליכי העבודה ותוצרי הקורס יוצגו בתערוכה/ אתר / סרט – כפי שיוחלט במשותף ע"י כל משתתפי הקורס ובמימון מיוחד.

<div></div>	<div>15 קורסי בחירה</div>
<div> <div>3נ"א לקורס</div> <div></div> </div>	
<div><div>[מרחצ] עמית טריינין</div></div>	
<div><div>[תחום] איור</div></div>	
<div><div>[תגיית] סגנון • AI • שת"פ עם אלס"ק, האוניברסיטה העברית</div></div>	

איור מדעי (Science Illustration) הוא מרחב ייחודי המפגיש בין עולם האיור לבין עולם המדע. במהלך הקורס נלמד כיצד לתרגם רעיונות מדעיים מופשטים ומורכבים לשפה חזותית מדויקת, ברורה ונגישה – המסייעת להבין, להסביר ולרתק את אנשי ונשות המקצוע והציבור הרחב כאחד. נצלול אל מגוון טכניקות איור ידניות ודיגיטליות, כולל עבודה עם כלים מבוססי בינה מלאכותית (AI) ונחקר דרך ציור תחומים שונים מעולמות המדע: ביולוגיה, בוטניקה, אנטומיה, זואולוגיה ועוד. נכיר גם את ההקשרים בהם פועל התחום כיום – ממעבדות מחקר ומגוינים מדעיים דרך מוזיאונים ותערוכות, ועד עולמות הביוטק והמדע הפופולרי. בשלב השני של הקורס יתקיים שיתוף פעולה מעשי עם חוקרים וחוקרות מהמרכז למדעי המוח (אלס"ק) באוניברסיטה העברית. הסטודנטיות ים יפגשו עם צוותי המעבדות, ייחשפו לתחומי מחקר עכשוויים, ויתבקשו לפתח איורים מקוריים שמטרתם להנגיש את עיקרי המחקר לקהלים מגוונים. האיורים ישמש את החוקרים.ות בהצגות פומביות של עבודתם.ן – במאמרים מדעיים, מצגות כנסים, תערוכות מדע פופולרי ועוד. שיתוף פעולה זה מהווה הזדמנות ייחודית ליישם כלים איוריים בהקשרים מחקריים אמיתיים, ולבחון כיצד דימוי חזותי תורם להבנה, תקשורת והשפעה בתחום המדע.

<div></div>	<div>אימג'מייקינג בתלת מימד</div>
<div> <div>3נ"א</div> <div></div> </div>	
<div><div>[מרחצ] אלי מגזינר</div></div>	
<div><div>[תחום] איור</div></div>	
<div><div>[תגיית] בניית דמות • תלת מימד • קומפוזיציה</div></div>	

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 המשתמשת, להכוונה לחוויה מוצרית מוצלחת. נחקור כיצד שפה אישית נרתמת לטובת מטרה מוצרית מובהקת לצד חידוד העברת מסר וסטוריט" לינג של מותג. נלמד איך הדברים עובדים בתעשייה, ונשלב בינה מלאכותית ככלי למידה באמצעות דיאלוג עם ישויות רלוונטיות לעולם המוצרים הדיגיטליים.

<div></div>	<div>אקספליינר</div>
<div> <div>6נ"א</div> <div></div> </div>	
<div><div>[מרחצ] יהונתן קינן</div></div>	
<div><div>[תחום] תנועה</div></div>	
<div><div>[תגיית] שפה גרפית • עריכה • סטורילינג</div></div>	

מטרת הקורס היא לחשוף את הסטודנטים.ות לעקרונות ולמאפייני תחום הווידאו ברשת, על ידי יצירה מעשית של "אקספליינר" – סרטון רשת שנועד להסביר כל נושא, רעיון או מושג בכל תחום, להסביר את החדשות ואת אירועי השעה או תופעות חברתיות מורכבות, וגם להסביר את הדברים הקטנים והחוויות היומיומיות של כולנו. "אקספ" ליינרים" מהווים כר פורה ליצירתיות עיצובית, ויוואליה מקורית, ושילוב פרקטיקות נרטיביות ויצירתיות מגוונות כדי ליצור סרטונים קצרים, ברורים וזכירים. במהלך הקורס נראה דוגמאות, ננתח, נדון, ונפגוש אורחים.ות ומומחים.ות במגוון די־סצילינות מתעשיית התוכן ברשת. הקורס יעבור באופן מעשי ומעמיק דרך כל אחת מתחנות התליך היצירה של "אקספליינר" איכותי: איסוף הנתונים, פיתוח רעיוני וכתיבת התסריט, כימוי באמצעות סטוריבורד, ניסוח השפה הוויזואלית, ולבסוף אנימציה, צילום, עריכת וידאו ו־motion design. נעמיק בסטורי־טלינג ובאינסוף הדרכים המגוונות לספר סיפור בוידאו, נלמד לשלב אינפוגרפיקה בתנועה ובווידאו, ונדגים את תפקידוה המרכזי של המעצבת בתהליך העבודה על סרטונים מסוגה זאת. העבודה בקורס היא על תוכנת אפטר־אפקטס, ומחייבת ידע קודם או למידה עצמאית טרם הקורס. הודעה על מסגרות רכישת הידע תימסר בהמשך.

<div></div>	<div>ג'אם משחקים</div>
<div> <div>3נ"א</div> <div></div> </div>	
<div><div>[מרחצ] ליאור ברודר, אנה פופרקו</div></div>	
<div><div>[תחום] משחקים + תנועה</div></div>	
<div><div>[תגיית] Unity • אנימציה • ארט • שת"פ עם החוג למדעי המחשב באוניברסיטה העברית והמחלקה לאמנויות המסך</div></div>	

בקורס נתנסה ביצירת משחקים דיגיטליים תוך למידת עקרונות הבסיס של הכלי Unity מזווית של עיצוב ואנימציה, והיכרות ראשונית עם יצירת משחקים דיגיטליים בדגש על עבודה כארטיסטים.ות ומעצבות.ים. בקורס יעברו הסטודנטים.ות בצוותים משותפים עם מפתחות.ים מקורס בחירה מקביל של ביה"ס למדעי המחשב באוניברסיטה העברית. אין צורך בידע מוקדם ביוניטי. הקורס מועבר בשפה האנגלית.

<div></div>	<div>המכון לאינטראקציה משמעותית</div>
<div> <div>3נ"א</div> <div></div> </div>	
<div><div>[מרחצ] אורי סוכרי</div></div>	
<div><div>[תחום] אינטראקטיב</div></div>	
<div><div>[תגיית] ממשק • פרוטוטיפ • מחקר • אדם ומכונה</div></div>	

הקורס מוקדש לחקירה עיצובית של ממשקי אדם־מכונה, דרך פרויקטים שמבקשים לעורר חוויה, תגובה או מחשבה ולא רק למלא פונקציה. במהלך הקורס נחקור כיצד ממשקים יכולים להיות לא רק שימושיים אלא גם רגישים, מצחיקים, פויטיים או מעוררי מחשבה. נפתח פרוטו־טיפיים מוחשיים שמבקשים לעורר תגובה אנושית: חיוך, עצירה, חיבור דרך אינטראקציה מדויקת וחכמה. נעצב חוויות אינטראקטיביות המגיבות לרעיונות, הקשרים או מצבים יומיומיים תוך שימוש בכלים דיגיטליים ופיזיים כאחד. הדגש הוא על גישה חקרנית, יצירתית ורגישה, שמחפשת לייצר משמעות דרך עיצוב מדויק ומפתיע.

<div></div>	<div>טכנולוגיות העתיד הקרוב וספקולציות אינטראקטיביות</div>
<div> <div>3נ"א</div> <div></div> </div>	
<div><div>[מרחצ] רונאל מור</div></div>	
<div><div>[תחום] אינטראקטיב</div></div>	
<div><div>[תגיית] תוצר חופשי • נסיוני • מחקר</div></div>	

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

<div></div>	<div>יומן מסע</div>
<div> <div>3נ"א</div> <div></div> </div>	
<div><div>[מרחצ] ג'ודית אשר</div></div>	
<div><div>[תחום] איור</div></div>	
<div><div>[תגיית] מרחב • תוצר אישי</div></div>	

קורס הפונה למאיירים.ות ומעצבים.ות הסקרנים.יות לפתח שפה אישית ייחודית. הקורס בנוי מסדרת תרגילים במדרג עולה, העוסקים בקשר שבין התבוננות החוזה למקום ולזמן בו אנו חיים.יות להתבוננות לעולמנו פנימה. נעסוק ביצירת דימויים, בכתובה ותיעוד תמונות בוום אאוט ווזם אין. התרגילים יתייחסו לנוף, לרמויות מוכרות וזרות ולדרמות החיים. תוצרי הקורס יהיו ספר מאויר או מצולם / לקסיקון דימויים / סרטון קצר / ספר מסע. קיימת מסורת של יציאה משותפת למסע בו נעבוד בשטח. המסע כולל השתתפות עצמית ומומלץ בחום.

כרזות	
[מרצה] אמיתי גלעד	
[תחום] תנועה	
[תגיות] שפה גרפית • טיפוגרפיה • After Effects	

כמעט כל מותג, אירוע, פסטיבל או כנס עושים היום שימוש בפורמטים דיגיטליים אשר מבקשים עיצוב בתנועה; סטוריו באינסטגרם, טיורים, מסכי לוו"מ מעברונים במהלך האירוע עצמו.בריאת מערכת פורמטים בתנועה מחייבת את המעצבת 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 המסורתית, שהוא מעין מיקרו־קוסמוס של תקשורת חזותית. כפורמט נפוץ ופופולרי להעברת מסר, עיצוב כרוזה מחייב התמודדות עם טקסט, דימוי והיחסים ביניהם, פיתוח קונספט מבוססת תנועה, אשר שואפת להפתיע ולהתפתח מפורמט לפורמט. העבודה בקורס היא על תוכנת אפטר־אפקטס, ומחייבת ידע קודם או למידה עצמאית

טרם הקורס. הודעה על מסגרות רכישת הידע תימסר בהמשך.

מעבדת משחקיות	
[מרצים] דניאל אליאס, עומר צדוק, גדעון רימר	
[תחום] משחקים	
[תגיות] עבודת צוות • שת"פ עם החטיבה	

בקורס נתנסה ביצירת חוויות דיגיטליות אינטראקטיביות בתהליך המתמקד ברעיונאות, חוויית משחק ועבודה בצוותים. העבודה תתנהל בסבבים קצרים לבניית אבי־טיפוס שחיקים ביצירה משותפת כסגנון ״גיים ג'אם״. נתמקד בהיבטים ובמקום חדשים, על מדיות ופורמטים שונים. תוך הבנה שמהלך מסוג זה דורש פעולה עיצובית נועזת והפעלת חושים חדשים. הפרויקטים יעסקו במתיחת גבולות תוך שימור היסטורי ויתמקדו בעיצוב חווייה במרחב תוך ניסוח ושימוש בארגו כלים גרפי: קוד טיפוגרפי, חומרי, צבעוני, איקונוגרפי, אנימטיבי וכד'.

עיצוב אות כותרת	
[מרצה] דני מירב	
[תחום] טיפוגרפיה	
[תגיות] עיצוב אותיות • מחקר	

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, וננסה להבין יחד איך הקסם הזה, בכל זאת, קורה.

עיצוב בסביבה דיגיטלית	
[מרצה] נעמה טוביאס	
[תחום] עיצוב + אינטראקטיב	
[תגיות] שפה גרפית • מיתוג • מסך	

קורס העוסק בעיצוב גרפי למרחב הדיגיטלי עבור גוף עירוני / מסחרי / תרבותי / חברתי. במהלך הסמסטר נפתח סדרה של תוצרים גרפיים ואינ־טראקטיביים, בעלי גטיקה משותפת, המתכנסים יחד לקפסולה אחת. נחקור מרחבים שונים ברשת ונכיר לעומק את הפלטפורמות והיישומים הקיימים סביבנו היום. בעזרת כלים של עיצוב טיפוגרפיה, אימג'ייקינג, מושן, וכר') נפתח פרויקט בעל זהות חזותית מובהקת ומותאמת למערך פלטפורמות שונות במסך. הקורס יעניק כלים לעיצוב גרפי דיגיטלי – רלוונטי, עדכני והכרחי – בפורמטים שונים: גדולים ובנינוניים (דסקטופ רספונסיבי עם תכנים בקנה מידה משתנה) אל מול זעירים (סושיאל מדיה, מובייל).

פנזינים – עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית	
[מרצה] דן עוזרי	
[תחום] טיפוגרפיה	
[תגיות] תוכן מורכב • עריכה • דפודף • גריד	

כחלק מהתהליך האבולוציוני של מהפכת הדפוס והמהפכה הדיגיטלית, המרחב הטיפוגרפי נמצא בטרנספור־מציה. מוצרי הדפוס עוברים תהליך של התייעלות ונגישות, והופעתם של הפורמטים הגדולים והמפוארים דועך בהדרגה בצל עמיתיהם הקומפ־קטיים. 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.

רמיקס	
[מרצה] שרון אתגר	
[תחום] עיצוב	
[תגיות] דימוי • פרשנות • מחקר • אימג'מייקינג	

הקורס יוקדש לעבודה עם דימויים ככלי עצמאי ועוצמתי ליצירה חזותית. 'רמיקס' הוא כל תהליך של השאלת תוכן מקורי והתייחסות אליו באמצעות עיבוד, שילוב או פרשנות מחודשת. בקורס נעמיק במשמעות הרמיקס כאסטרטגיה ליצירה במרחב החזותי, ונפתח טכניקות מגוונות ליצירת שפה ויוואלית ביחס להקשרים היסטוריים וגלובליים. רמיקס עשוי לשמש כלי לביקורת חברתית, מחווה (הומאו'), או דרך להענקת פרספקטיבה חדשה והתכתבות עדכנית עם מקור. פעולת הרמיקס מוזמנת חיבורים חזותיים שהעין מורגלת בהם, או כאלה הדורשים מבט אלטרנטיבי. העשייה בקורס תלווה בשאלות עקרוניות על מקוריות, משמעות והשפעה תרבותית. נבחן רפרנסים היסטוריים ממגוון תחומי ידע כנקודת מוצא לעבודה עיצובית, שבמסגרתה ת.יצור כל סטודנטית את הרמיקס האישי שלו. העיסוק במערכות היחסים שבין תקופות יפתח דיון בשאלות של דיאלוג, חיכוך, התכה, התנגשות, חפיפה והדהוד – תהליכים המתהווים במפגש בין עבר והווה.

10 קורסים קצרים – קורסים קצרים C
7 שבועות ראשונים
של הסמסטר
1.5 נ"ז לקורס

אנימציה למשחקים
^[מרצה] יהלי קרן
^[תחום] משחקים
^[תגיית] דמות וסביבה • ארט •
Unity

בקורס נלמד ליצור אנימציה בגישה המתאמת לצייר זמן לא־לינארי ולמשחקים. נעסוק בעקרונות האני־מטיביים שמעניקים אופי ועומק לאלמנטים מונפשים ונאפיין אירועים, דמויות וסביבות באמצעות תנועה. נפתח מיומנויות בטכניקות שונות באנימציה, ונבנה מערכת מודולרית שמחברת בין יחידות תנועה מעגליות (Loops & Cycles) בהפעלת המשתמש, בהתאם למאפיינים דרמטיים של סיפור מסגרת. אין צורך בידע מוקדם ביוניטי.

טיפוגרפיה וקליגרפיה לטינית
^[מרצה] דניאל גרומר
^[תחום] טיפוגרפיה
^[תגיית] עיצוב אותיות • קליגרפיה

הכתב הלטיני מלווה את התרבות המערבית כבר יותר מאלפיים שנה – מכתובות רומיות חקוקות באבן, דרך כתבי היד המונומנטליים של ימי הביניים והרנסנס, ועד לעיצובים עכשוויים המבקשים לערער על מוסכמות. בקורס נצא למסע קליגרפי־היסטורי בעקבות האות הלטינית, נלמד לזהות את הקונבנציות שעיצבו אותה לאורך הדורות, ונבין כיצד הן ממשיכות להשפיע – גם כשהן נשברות. בקורס נתמקד בקליגרפיה מעשית במגוון מודלים וכלים, דרכם נכיר את המקצב, המבנה והחומריות של האות, ונפתח הבנה שתשמש אותנו כמעצבים בעולם עכשווי שחוור שוב ושוב אל יסודות הכתב, וצומח מהם לנתיבים חדשים.

מפריים לסטוריבורד
^[מרצה] דוד פולונסקי
^[תחום] איור
^[תגיית] מסך ופרינט • קומפוזיציה
• נקודת מבט • נרטיב

יצירת ספר ילדים, קומיקס, סרט או משחק דורשת שליטה בתכנון ובימוי של סדרת דימויים חזותיים הנעים על ציר הזמן ויוצרים יחד סיפור שלם. במהלך הקורס נלמד כיצד לפתח ולביים סיפור חזותי באמצעות סקיצות, תוך דגש על שליטה בשפה הוויזואלית: תכנון קומפוזיציה לפריים סטטי דרך בחירה שלו נקודת מבט ומסגור, התומכים במסר הנרטיבי. בניית רצף של פריימים (סטוריבורד ווידיאובורד) ליצירת סיפור ברור, באמצעות שינוי נקודות מבט וקיצוב הזמן. היכרות עם מושגי יסוד בשפה הקולנועית: מיונסצנה, זוויות צילום, רוחב עדשה, עומק שדה, תנועות מצלמה, עריכה ועוד. שימוש בשפת הקורס מורכב מתרגילים קצרים לעבודה בכיתה ותרגיל ארוך לעבודה בכיתה ובבית. במהלך המפגשים נצפה בקטעים מסרטים ונתבונן בספרי ילדים ויצירות קומיקס, ונתתח את החלטות הבימוי החזותי שמאחוריהם.

טיימלין משותף: קליפ
^[מרצים] אלמוג סלע, איתמר תורן
^[תחום] תנועה
^[תגיית] סגנון • דימוי •
After Effects

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־ממד או בעיצוב מושן, ונתחבר למהלך מסכם קבוצתי רחב. העבודה בקורס כוללת שימוש בתוכנת אפטר־אפקטס, ומחייבת ידע קודם או למידה עצמאית טרם הקורס. הודעה על מסגרות רכישת הידע תימסר בהמשך.

סדנת הדפס
^[מרצה] רן סגל
^[תחום] איור
^[תגיית] דימוי • קראפט

בקורס נערוך הכרות עם טכניקות הדפס שונות: תחריט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטייפ. נתנסה בעיצובית ואנימטיבית לסגמנט מוזיקלי קצר, נחקור טכניקות אקספרימנטליות ונפתח סגנון אישי – באיור בתנועה, בתלת־ממד או בעיצוב מושן, ונתחבר למהלך מסכם קבוצתי רחב. העבודה בקורס כוללת שימוש בתוכנת אפטר־אפקטס, ומחייבת ידע קודם או למידה עצמאית טרם הקורס. הודעה על מסגרות רכישת הידע תימסר בהמשך.

קורסים קצרים ס
7 שבועות אחרונים
של הסמסטר
1.5 נ"ז לקורס

דמות וסביבה
^[מרצה] דוד פולונסקי
^[תחום] איור
^[תגיית] סגנון • דמות וסביבה

יצירת עולם בסיפור חזותי (ספר ילדים, אנימציה, קומיקס, תיאטרון, משחק מחשב) כרוך בעיצוב המראה של הנפשות הפועלות וסביבתן. נלמד להעניק לדמויות אופי מובהק באמצעים כמו צורה ופרופורציות ונתעמק בשפת גוף כאמצעי להבעת רגש והעברת אינפורמציה. נלמד לעצב סביבות ייחודיות ומקוריות בהתאם לצרכי הסיפור, מתוך בחינה של משמעות סגנון הציור ביצירת קשרים תרבותיים שונים, ונעסוק בתרגום דרמה לקומפוזיציה וצבע. התרגילים ביוגשו בפרינט ו/או על מסך.

עיצוב טפסים

[מרצה] מאיר סדן
[תחום] טיפוגרפיה
[תגיית] פורמט • אינטראקטיבי • מחקר • פרינט • דיגיטל

הטופס המודפס והדיגיטלי הוא מקרה בוחן מרתק של תקשורת חזותית, בו עיצוב חזותי ואינטראקטיבי נפגשים כדי לתווך חוויה שהיא לעתים קרובות מסובכת, מלחיצה וקשה להבנה. הקורס יפתח בסדנה שתמקד בלימוד האלמנטים המסורתיים של הטופס הדיגיטלי, ולאחר מכן יעסקו הסטודנטים בעיצוב מחדש של טופס (מודפס או דיגיטלי) בדגש על שיפור חוויית השימוש. אין צורך בידיעת קוד, אך במסגרת הקורס נעודד חקירה של פלטפורמות שונות ויצירה מאזור הנוחות.

סדנת הדפס

[מרצה] רן סגל
[תחום] איור
[תגיית] דימוי • קראפט

בקורס נערוך הכרות עם טכניקות הדפס שונות: תחריט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטייפ. נתנסה בהדפסה על חומרים מגוונים ונלמד את עקרונות ההדפסה. כל סטודנטית תיצור מספר מהדורות מוגבלות בטכניקה שתבחר. הקורס כרוך בתשלום דמי חומרים, העלות תפורסם בתחילת השנה.

סדנת עיצוב בתנועה

[מרצה] אסף כהן
[תחום] תנועה
[תגיית] פיתוח שפה אישית • After Effects

בקורס נפתח בסיס של 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, וימשך לתרגילים מורכבים בהעברת מסר בתנועה. במהלך הקורס נכיר את ההיסטוריה של העיצוב הגרפי בתנועה מראשית המאה העשרים ועד היום. העבודה בקורס היא על תוכנת אפטר־אפקטס, ומחייבת ידע קודם או למידה עצמאית טרם הקורס. הודעה על מסגרות רכישת הידע תימסר בהמשך.

רישום כבסיס ליצירה

[מרצה] אריאל אסאו
[תחום] איור
[תגיית] רישום • קו וכתם • טכניקות

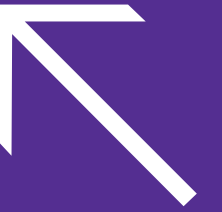
בקורס נתנסה ונעסוק בניבוש ופיתוח רעיונות ויזואליים. שלבי הרישום הראשונים הם שלבים מרגשים של חלימה, גישוש וזיקוק של חזון ויזואלי או תמונה המופיעה מתוך הדמיון, המחשבה וההתבוננות הפעילה, ומתממשת על המצע. בקורס נתייחס אל הרישום כגרעין ממנו צומחת היצירה הפלסטית השלמה. במהלך הקורס ננתח יצירות מופת ונראה כיצד הצורות, הקווים והכתמים מכילים תכנים מורכבים. נעבוד מהתבוננות במודלים חיים ונתנסה במספר טכניקות (עפרונות, דיו, טושים וצבעי מים).

קורס קיץ

משחקים פילוסופיים

[מרצים] יובל קרמניצר, עידן רוזה
[תחום] משחקים
[תגיית] מחקר • שת"פ עם המחלקה לתרבות חזותית וחומרית

תחום המשחקים הוא שדה דינמי ועתיר התפתחויות, ומהווה את תעשיית הבידור הגדולה בעולם. הקורס מציג מבט ביקורתי ופילוסופי על עולם המשחקים, תוך חקירת ההיסטוריה של המדיום, המשמעויות התרבותיות שמשחקים מייצרים, והשאלות הפילוסופיות שהם מעלים על מציאות, זהות, סוכנות ואתיקה. דרך משחק משותף, עיון בטקסטים תיאורטיים ושיח ביקורתי, נבחן את היחסים בין משחקים, טכנולוגיה וחברה, ונפתח אוריינות ביקורתית ביחס למדיה אינ־טראקטיבית. הקורס יעודד חשיבה מעמיקה על תפקידנו כשחקנים, ותכיצרים ותוכמשתתפים. ות בשיח התרבותי שמעצבים משחקים – בין אם מסחריים, עצמאיים, אמנותיים או חינוכיים. הקורס מיועד לסטודנטים. ות מכל תחומי היצירה והעיצוב, ומתאים גם למי שאין לו רקע במשחקים.



שנה טובה

וימים

שקטים