

בית הספר לתקשורת חזותית —

התוכנית לתואר ראשון

תשפ"ז

מייל: vc3@bezalel.ac.il , vc2@bezalel.ac.il , vc@bezalel.ac.il

טלפון: 02-5893323 02-5893359

ראש בית הספר: דנה גז

רכזות מנהליות: לילך דוידוביץ

שירה חזות

עדי שמעוני

מנהל אקדמי: איל זקין

ראש לימודי יסודות: פרופ' מרב סלומון

ראשי תחום עיצוב גרפי וטיפוגרפיה: גיא שגיא ואיל זקין

ראש תחום איור: עמית טריינין

ראש תחום אינטראקטיב: בן לב

ראש תחום משחקים: עידן רוזה

ראש תחום תנועה (מושן): אמיתי גלעד

ראש החטיבה למשחקים בשיתוף האוני' העברית: גדעון רימר

רכזת אקדמית של השלוחה החרדית: לימור שנורמכר

מרצים ומרצות:

הלל אבט	נעמי גלבך	בועז לביא	סיוון פיטרמן
סוניה אוליטסקי	אמיתי גלעד	קובי לוי	אדם פיינברג
חובב אופנהיים	תום גן-אור	מעין לויצקי	רותם פיש
גבריאל איש	קרן גפני	רוני לוית	רז צור
טלי אילון	דניאל גרומר	אלנה לרמן	מעין צוריאל
גסטון איצקוביץ	ענבל גרי	אלי מגזינר	עינת צרפתי
איתן אלוא	גיא דהאן	פרופ' רותו מודן	יהונתן קינן
שמרית אלקנתי	ערן היללי	רונאל מור	פרופ' ענת קציר
שמעון אנגל	מיכל הר-גב	דני מירב	יהלי קרן

נויה אנטמן	טל הרדה	רן מלול	עידן רוזה
אריאל אסאו	יגאל הרמן	אורן משה	גדעון רימר
אסף ארד	עדנה הררי-ליבראטי	עלמה נאמן	גיא שגיא
דידי ארז	חן וינר	הילה נועם	טבע שולט
ג'ודית אשר	עידן ועקנין	אנה ניר	הראל שניאק
שרון אתגר	עדה ורדי	רן סגל	נעם שכטר
אלי בבג'נוב	ענת ורשבסקי	מאיר סדן	ד"ר פני שכטר
מיכל בוננו	עומר זיו	מיכל סהר	יואל שמחוביץ
יעל בורשטיין	קרן זלץ	אורי סוכרי	נטי שמיע-עופר
מיכל ביבר	איל זקין	יורי סוקולוב	יונתן שמיר
ארנסטו ביכובסקי-רז	יהודה חפשי	פרופ' מרב סלומון	לימור שנורמכר
דני ב'קון	נעמה טוביאס	גלעד סליקטר	אופיר שריף
רותם ביקסנשפנר	אלכס טוביס	יוליה סמילנסקי	גל שריר
מתן בן כנען	סטס טוצ'ינסקי	עילי עובדיה	ניר שקד
פרופ' אורית ברגמן	עמית טריינין	דן עוזרי	ניב תשבי
ארז גביש	אלה יהודאי	עידן עם-שלם	
אלעד גולדשטיין	אסף כהן	שי ענבר	
דנה גז	ניל כהן	נואל ערפאת	
נעמי גיגר	בן לב	דוד פולונסקי	

על התוכנית

המחלקה לתקשורת חזותית בבצלאל היא הוותיקה בישראל, ומהווה מרחב ייחודי ללמידה, יצירה, חקר וחדשנות. בוגרי ובוגרות המחלקה נמנים עם המעצבים והמעצבות הבולטים בשדה המקומי והבינלאומי, ומהווים גורמי מפתח בעיצוב פני התרבות, התעשייה והחברה בישראל. תכנית הלימודים מעניקה תשתית מקצועית מעמיקה, ומשלבת מיומנויות מסורתיות עם טכניקות וטכנולוגיות חדשות. במהלך הלימודים הסטודנטים וות נחשפים למגוון רחב של תחומים — עיצוב גרפי, טיפוגרפיה, מיתוג, איור, קומיקס, עיצוב בתנועה, אנימציה, עיצוב אינטראקציה וחווית משתמש (UX/UI), עיצוב מוצר, בינה מלאכותית, משחקים, ועוד. הלימודים במחלקה נחלקים לשלוש תקופות: החלק הראשון (סמסטרים 1-3) כולל לימודי יסודות תקשורת חזותית, ובו נחשף העושר של דרכי המבע בתחום. החלק השני (סמסטרים 4-6) מאפשר לכל סטודנט.ית להרכיב מסלול לימודים אישי, המאפשר להתמחות ולהעמיק בתחומים ספציפיים

ולתאים את סוג ההכשרה לשאיפות ולמטרות המקצועיות שלו.ה. החלק השלישי (סמסטרים 7-8) מורכב מקורסי סטודיו מתקדמים, תוכנית התמחויות ייעודית לשנה ד', ופיתוח פרויקט גמר. המחלקה רואה בעיצוב חזותי כלי רב-עוצמה לשינוי חברתי ותרבותי ולחשיבה מחדש על המציאות, ולכן הלמידה כוללת לא רק רכישת מיומנויות, אלא גם פיתוח שיח ביקורתי ומעמיק על תפקיד המעצב. ועל הכוח של חשיבה עיצובית ומחקר. 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 אקטיבית המאופיינת בריבוי קולות ובהשקפות עולם מגוונות. המרצים.ות 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 למצוינות. המחלקה לתקשורת חזותית אינה רק מקום לרכישת ידע מקצועי — היא חממה ייחודית ליצירה ולחשיבה, בה סטודנטים.ות מקבלים מרחב והזדמנות לגלות את עצמם.ן, לשאול שאלות, ולעצב את העולם שבו הם.ן רוצים.ות לחיות.

תוכנית הלימודים

תוכנית הלימודים יוצרת רצף למידה והתפתחות מקצועית ואישית של הסטודנט.ית על פני ארבע שנות לימוד. לימודי היסודות מוקדשים להיכרות עם עיצוב התקשורת החזותית ולביסוס מיומנויות יצירה וחשיבה — קשר בין תוכן לצורה, בין אם בדימוי חזותי או בביטוי מילולי, הבנת מגוון המדיות והטכניקות, הבנת הקשרים ודרכי פעולה, ועוד. בהמשך הלימודים הסטודנטים.ות בוחרים האם להתמקד באחד מתחומי הידע במחלקה או לבנות לעצמם תוכנית לימודים מולטי-דיסציפלינרית. בקורסים בשנים המתקדמות יוכלו הסטודנטים.ות לבחון תחומים שונים ונושאים הקרובים לליבם.ן, ולהמשיך לפתח מיומנויות חשיבה, עשייה וסטנדרט של מקצוענות. הסטודנטים.ות לומדים קורסי סטודיו מרכזיים, קורסי בחירה מגוונים, וקורסים קצרים של מיומנויות ומתודולוגיות. במהלך שנת הלימודים הרביעית, כל סטודנט.ית בוחר.ת נושא לפרויקט שאותו י.תגיש כעבודת גמר בסוף השנה (פרויקט הגמר).

סמסטרים 1-3

התוכנית מורכבת מ-20 קורסי חובה המהווים תשתית להמשך הלימודים במחלקה בכל תחומי הלימוד.

סמסטר 4

בסמסטר זה נלמדים 'קורסי פרויקט' במתכונת של חודש מרוכז לכל אחד, ובנוסף קורס בחירה. ליבת קורסי הפרויקט היא התנסות בבניית מערכת מורכבת, בכל אחד מהתחומים השונים של תקשורת חזותית. הקורסים מתקיימים במתכונת סדנא ומשלבים עבודה מעשית אינטנסיבית בכיתה, ביקורת עבודות, והרצאות שוטפות. לפני תחילת הסמסטר, כל סטודנט.ות בוחר.ת 3 קורסי פרויקט, ולומד.ת אותם ברצף. במקביל כל סטודנט.ת לומד.ת קורס בחירה אחד, במשותף עם שנה ג'.

סמסטרים 5-6

התכנית בתקופה זו מורכבת מקורסי סטודיו מרכזיים, 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 רב-תחומיים, וחלקם תמטיים. קורסי הסטודיו מתקיימים במתכונת סדנא ומשלבים עבודה מעשית בכיתה, ביקורת עבודות, הרצאות שוטפות, הרצאות אורחים.ות ותמיכה טכנולוגית. בכל סמסטר הסטודנט.ית מתמקד.ת בסטודיו מרכזי אחד. לצד קורסי הסטודיו, כל סטודנט.ות בוחר.ת שני קורסי בחירה בסמסטר 5 וקורס בחירה אחד בסמסטר 6. בקורסי הבחירה הסטודנטים.ות יכולו להעמיק ולהרחיב את ההיכרות עם הנושאים והמיומנויות שמעניינים אותם.]. בנוסף, בכל אחד מהסמסטרים הסטודנט.ית יבחר קורס 'ספרינט' קצר אחד. הקורסים הקצרים מקיימים על פני חצי סמסטר (7 שיעורים), ומציעים לימוד מרוכז של מיומנויות ומתודולוגיות מגוונות.

סמסטרים 7-8

בתקופה זו הסטודנט.ית לומד.ת במקביל שני קורסי סטודיו במסגרת כיתה אינטימית: הראשון מוקדש לפיתוח שפה אישית, והשני במסגרת התמחותית הכולל שיתוף פעולה עם השדה. במקביל כל סטודנט.ת לומד.ת קורס בחירה וקורס 'ספרינט' קצר. בסמסטר 8 הסטודנט.ית לוקח.ת חלק בהנחיות פרויקטי הגמר, ובתום השנה יגיש פרויקט גמר.

בסמסטר ב' של שנה ב' (סמסטר 4) על כל סטודנט.ית לסיים בהצלחה:

— 3 קורסי פרויקט

— 1 קורס בחירה

בשנה ג' (סמסטרים 5+6) על כל סטודנט. ית לסיים בהצלחה:

- 2 קורסי סטודיו מרכזי, אחד בכל סמסטר
- 3 קורסי בחירה סמסטריאליים, שניים בסמסטר א' ואחד בסמסטר ב'
- 2 קורסי 'ספרינט' (קצרים)
- 1 סדנא בשבוע הסדנאות (סמסטר א')

בשנה ד' (סמסטרים 7+8) על כל סטודנט. ית לסיים בהצלחה:

- 1 — קורס סטודיו 7א (פיתוח שפה אישית)
- 1 קורס סטודיו 7ב (התמחות)
- 1 — קורס בחירה סמסטריאלי
- 1 קורס 'ספרינט' (קצר)
- 1 סדנא בשבוע הסדנאות (סמסטר א')
- 1 הנחיה לפרויקט גמר והגשת פרויקט הגמר

במהלך הלימודים, הסטודנט ית יוכל להחליף קורס בחירה אחד במחלקה בקורס מהמקבץ הבין-מחלקתי או בקורס במחלקה אחרת, לאחר קבלת אישור מהמחלקה. במידה וקורס הבחירה מחוץ למחלקה מקנה 2 נ"ז, יש להשלים את ה-1 נ"ז החסר באמצעות סדנא או מסגרת אקדמית אחרת. סטודנט ית המבקש.ת להירשם לקורסים מעל למכסה שלעיל, ת.יפנה למנהל האקדמי. הרכבת מערכת הקורסים לסמסטר 4 תיערך במסגרת תעדוף ממוחשב במהלך חופשת הסמסטר. הרכבת מערכת הקורסים לשנים ג' וד' תיערך במסגרת תעדוף ממוחשב במהלך חודשי הקיץ.

הוראות המחלקה ונהלי לימודים

ציונים/הערכות

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

מפתח הציונים הוא כדלקמן:

95-100 מעולה (הצטיינות יתרה)

עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאתגרת את המוסכמות, מוכיחה רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.

מצוין	90-94
מכלול עשייה יוצא דופן. עבודות שהן הישגים נדירים בקורס. ציון שיוענק לסטודנטים. ות שהוכיחו את עצמם במהלך הקורס בכל ההיבטים: נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות ומעל לכל — רכישת תוצאות הלמידה של הקורס דרך עשייה יצירתית איכותית ביותר.	
טוב מאד	85-89
מכלול עשייה עקבי, מבוסס, איכותי ומבטיח, בכל ההיבטים, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה ועמידה בהגדרות המרצה להצלחה בקורס.	
טוב	80-84
מכלול עשייה טוב וראוי. עומד בכל דרישות הקורס, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה, אם כי אינו יוצא מגדר הרגיל.	
כמעט טוב	75-79
מכלול עשייה סביר, אך טעון שיפור. מעט נמוך מהממוצע, או שניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה טובה.	
בינוני	70-74
מכלול עשייה בינוני, נמוך מהממוצע, חוסר עקביות באיכות העבודות. ניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה שמניחה את הדעת.	
חלש	65-69
מכלול עבודה חלש. ניכר קושי בתהליכים, חשיבה, ביצוע ואיכות העבודות. חולשה ברכישת רוב תוצאות הלמידה שהוגדרו בקורס, ועם זאת אפשר להבחין בלמידה מספקת להמשך של לימודים ועשייה בתחום הקורס.	
מספיק בקושי	55-64
מכלול עשייה חלש מאוד, על סף כישלון בקורס. הישגים גרועים, היקף עבודה זעום, היעדרויות, אי השתתפות וכיו"ב, שמספיק בקושי על מנת לעבור את הקורס.	

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

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

ממוצע ציוני השנה

ממוצע הציונים השנתי יחושב כדלהלן:

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

תנאי המעבר משנה לשנה

הקורסים בסמסטרים 1-3 הינם במסגרת לימודי החובה. על הסטודנטים.ות להיות נוכחים.ות בכל השיעורים, לעמוד בדרישות המרצים.ות והמנחים.ות ולקבל ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים, כתנאי מעבר לשנה הבאה. כל סטודנט.ית רשאי.ת להיעדר עד 20 אחוזים מהקורס (כ-3 מפגשים בסמסטר, בהתאם למשך הקורס, ו/או איחורים מצטברים). בהיעדרויות מעבר למכסה, הסטודנט.ית לא ת.יקבל ציון בקורס. היעדרות חריגה תאושר רק במקרי מילואים, אבל ואשפוז. במקרים אלו יש להמציא את האישורים המתאימים למשרד המחלקה. מקרים חריגים של היעדרות ממושכת יידונו בוועדת ההוראה, ויוכרעו ע"פ החלטת ראש המחלקה.

תנאי המעבר משנה א' לשנה ב'

ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים הנלמדים בשני הסמסטרים במחלקה במהלך השנה. על הסטודנט.ית לעבור בציון חיובי את כל הקורסים בכדי להמשיך לשנת הלימודים הבאה. סטודנט.ית שנכשל.ה בקורס, עניינו.ה יועלה בפני ראש המחלקה ובהתאם לשיקולה ניתן יהיה להעלות את עניינו.ה לוועדת ההוראה המחלקתית. זו תבחן את זכאותו.ה לחזור על הקורס, או להשלים קורס אחר במקומו. ועדת ההוראה המחלקתית רשאית להזמין פורטפוליו ו/או קבלת חוות דעת מן המרצים.ות. סטודנטים.ות שממוצע הציונים בסיום שנה א' ימצא בעשירון התחתון, יזומנו להציג את עבודותיהם. בקורסים השונים בפני ועדת פורטפוליו מיוחדת שתבחן את המשך לימודיהם. במחלקה. בסמכות הוועדה להמליץ לוועדת ההוראה 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'.

תנאי המעבר לשנה ג' ולשנה ד'

על הסטודנט. ית להשיג ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים.

פרויקט הגמר

זכאות

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

הגשה

1. הפרויקט יוצג במרחב שיועד לכך על ידי המחלקה ובמקום שיוקצה לו. אין קשר בין החלל בו תוצג עבודת הסטודנט. ית בהגשה לבין החלל שיוקצה לו. ה בתערוכת הגמר.
2. אין המחלקה משתתפת במימון פרויקט הגמר האישי. סטודנט. ית שמתקשה לממן את עבודתו. ה, ייוועץ במנחה כיצד להקטין עלויות מבלי לפגוע בהישגי הפרויקט. מקרים של צרכי מימון מיוחדים או קשיי מימון יובאו לידיעת ראש המחלקה.
3. ככלל, אין המחלקה מתירה מימון מגורם חיצוני (ספונסר), בין אם ציבורי או מסחרי. מקרים מיוחדים יובאו להחלטת ראש המחלקה.

הערות

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

נהלי עבודה במחלקה

תשלום עבור חומרים וכללי עבודה בסדנאות

גובה התשלום עבור שימוש בצידוד המצוי בסדנאות בצלאל ייקבע בתחילת שנת הלימודים ויחושב לפי סכום שווה לכל הסטודנטים. ות. התשלום נועד לכיסוי הוצאות ישירות (עלות חומרים כגון נייר, טונר, וכו') ועקיפות (תיקוני תוכנה וחומרה כתוצאה מנזק הנגרם תוך כדי שימוש). החיוב עבור עבודה בסדנאות השונות באקדמיה, ובהן מרכז ההדפסות וסדנת ההדפס, יעשה בהתאם לאופי העבודה של כל סטודנט. ית ועל פי היקפה. סטודנטים. ות רשאים. יות לבצע עבודותיהם. בלשכות שירות ובתי דפוס

פרטיים וחיצוניים, בתנאים המקובלים אצלם.

חישוב סכומי התשלום עבור שימוש בציד המצוי בסדנאות נקבע במטרה לכסות עלויות שימוש ואחזקה בלבד. הציד נרכש למען הסטודנטים. ונועד לרווחתם. הסכומים הנגבים עבור ביצוע עבודות למיניהן נמוכים אפוא במידה ניכרת מהמחירים הנגבים בלשכות שירות חיצוניות.

משרד המחלקה

מועדי קבלת סטודנטים. ו.ת. במשרד המחלקה ושעות המענה הטלפוני יפורסמו על דלת המשרד. ניתן לשלוח שאלות, בקשות, הודעות ועדכונים לדוא"ל vc@bezalel.ac.il או vc2@bezalel.ac.il או vc3@bezalel.ac.il.
באחריות הסטודנט. ית לעקוב באופן שוטף אחר כל הודעות המשרד במייל (הודעות על ביטולי שיעור, הנחיות מרשיות האקדמיה השונות, ועוד). על הסטודנטים. ו.ת. לעדכן באתר בצלאל את פרטי ההתקשרות שלהם.

סטודיו 01

3 ב"ז

רותם ביקסנשפנר, דנה גז, דן עוזרי, גיא שגיא, נטי שמיע, ניר שקד

קורס סטודיו מבואי המציג את עקרונות הבסיס של התקשורת החזותית. במהלך הקורס נלמד את אבני 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. זהו מרחב לפיתוח יכולת התבוננות, ניסוח רעיוני ותרגום חזותי, תוך עידוד סקרנות, גמישות מחשבתית ודיוק ביצירה. הקורס מעמיק בפיתוח מיומנויות עבודה עם טקסט ודימוי — סיפור ועריכה חזותית, הפשטה צורנית ורעיונית, קנה מידה, פורמט וקומפוזיציה. הסטודנטים יתמודדו עם פרדוקסים ותהליכי חשיבה שאינם לינאריים, ויתרגלו פתרונות אינטואיטיביים לצד פתרונות מבוססי ניתוח. 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.

אות וצורה

2 ב"ז

דניאל גרומר, יגאל הרמן, עדה ורדי, יהודה חפשי, דני מירב, נואל עראפת

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.

אינטראקציה

2 ב"ז

חובב אופנהיים, דני ביקון, עומר זיו, רונאל מור, אורן משה, אורי סוכרי

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטראקטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס (Primitives) ובעקרונות החשיבה של עיצוב אינטראקציה במובן הרחב ביותר שלו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים לחשיבה, ניתוח ויצירה בתחום. בסדרת תרגילים והתנסויות נחווה

את עקרונות הדיאלוג האינטראקטיבי במדיות שונות ומגוונות. נעסוק בחשיבה המצאתית, חדשנות וגילוי, תוך שימוש בכלי בסיס, ביכולת ההפעלה של משתמש.ת, ובחווייה הנלווית להפעלה זו. נבחן ונפעיל את המרכיבים היסודיים של חוויה אינטראקטיבית באופנים שונים, ונעמיק את התפיסה וההבנה של האינטראקטיביות בעיצוב.

המחשה

2 נ"ז

ענת ורשבסקי, פרופ' מרב סלומון, גלעד סליקטר, עינת צרפתי, לימור שנורמכר, ניב תשבי
קורס מעשי המשמש כשער כניסה לתחום האיור בתקשורת חזותית. במסגרת הקורס נרכוש ארגז כלים יסודי, המורכב מטכניקות ושפות המחשה ידניות בשחור-לבן וצבע, המשמש להעברת מסר בהקשר תרבותי ורגשי, להדגשה, ולסיפור. במהלך הקורס נכיר את עולם המושגים המקצועי של התחום: צורה, מרקם, קו וכתם, קומפוזיציה, חלל, אור וצל, יחסים בין דמות לרקע, ועוד. נלמד על מקומו ותרומתו של האיור לתרבות לאורך התקופות, נחשף לתולדות האיור והאמנות, ונתוודע אל מגוון השדות בהם האיור פועל. הקורס מורכב מסדנאות מעשיות בכיתה ומתרגילי בית.

צילום

2 נ"ז

גסטון איצקוביץ, קרן זלץ

הקורס מפגיש את הסטודנטים.ות עם עולם הצילום והדימוי. בקורס יינתנו כלים טכניים ורעיוניים כדי לאפשר פיתוח של שפה צילומית ככלי להעברת מסר ולביטוי עצמי. במהלך הקורס ילמדו נושאים יסודיים בצילום: חשיפה, צמצם, מהירות, רגישות, קומפוזיציה, שימוש בעדשות שונות, אור, שימוש בתאורה מלאכותית, ועוד. הקורס מורכב מהרצאות פרונטליות על צילום היסטורי ועכשווי, יציאות לצילומים, צילום סטודיו, תרגילים טכניים ורעיוניים, וביקורות עבודות.

רישום 01

1 ב"ז

אריאל אסא, שרון אתגר, מתן בן כנען, מיכל ביבר, אלכס טוביס

קורס המקנה יסודות רישום אקדמי עבור מעצבים. ות. מטרת הקורס היא פיתוח יכולות התבוננות, קשר עין—מוח—יד, והעברה מנוסחת של אובייקטים וחללים מהמציאות התלת־ממדית אל המישור הדו־ממדי של הנייר. בחלק הראשון של הקורס נתמקד בעבודה בשחור לבן ובטכניקות עיפרון ופחם. נתעמק ביד החופשית, מפרקים, קווים, חללים נגטיביים, פרופורציות, מדידות, קווי עזר, פרספקטיבה, עומק, מרחב, נקודות מגוז, מפגשים, וגופים גיאומטריים. בחלק השני 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.

ספרינט: הדפס וצבע

1 ב"ז

שרון אתגר, יעל בורשטיין, חן ינר, רן סגל

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

סטודיו 02

3 נ"ז

שרון אתגר, קרן גפני, טל הרדה, רוני לוית, נואל עראפת, טבע שולט

קורס זה מעמיק את ההיכרות עם שפה גרפית ככלי חשיבה, ניסוח והבעה, ומחזק את הקשרים בין רעיון לצורה. נתמקד בגיבוש תכנים, קונספטים ומסרים לפורמטים חזותיים מגוונים — תוך בחינה של קומפוזיציה, היררכיה, טיפוגרפיה ודימוי ככלי מסר המעצבים חוויה. הקורס מרחיב את המיומנויות שכבר נרכשו, ומזמין את הסטודנטים.ות להתנסות ביצירה המתמודדת עם אתגרים רעיוניים, תרבותיים וסביבתיים. נלמד לזהות מבנים נרטיביים, לעבוד עם הקשרים קונספטואליים, ולעצב תוך מודעות למרחבי תקשורת — ציבורית, אישית ודיגיטלית. דרך סדרת תרגילים, נבחן את גבולות השפה הגרפית, את הפוטנציאל הגלום בה לשיבוש, הפתעה או קריאה מחדש, ונעסוק באיזון שבין מקוריות לבין קונבנציה. הקורס מעודד חשיבה ביקורתית, רגישות תרבותית ופיתוח קול אישי.

איור

2 נ"ז

איתן אלוה, ג'ודית אשר, מיכל בוננו, פרופ' אורית ברגמן, עמית טריינין, הילה נועם

הקורס מקנה כלי עבודה מעשיים ורעיוניים לפיתוח שפה חזותית באיור. במהלך הקורס נתנסה בתרגילים העוסקים באיור כאמצעי להעברת מסר ובפיתוח של שפה חזותית — סגנון. נלמד להבין את השפעתם של אמצעי ההבעה השונים, כמו טכניקה ציורית, צבע, או קומפוזיציה, על יצירת תוכן ומשמעות באיור. נתנסה בטכניקות ציור מגוונות, בדגש על התבוננות, המצאה ודמיון, נעמיק את ההיכרות עם הנעשה בזירת האיור בעבר ובהווה, בארץ ובעולם, ונשכלל את יכולת הדיון הביקורתי.

טיפוגרפיה

2 נ"ז

סוניה אוליטסקי, יגאל הרמן, עדנה הררי, עידן ועקנין, עדה ורדי, מאיר סדן

קורס מבוא לטיפוגרפיה העוסק בסידור טקסט (Typesetting), בו נשים דגש על קריאות, ונלמד לאזן את היחסים בין האותיות, החללים שביניהן והשורות. נלמד לכייל טקסט על מנת לתת לו מקצב נכון לקריאה אופטימלית. נשלב מערכות כתב שונות (עברית, לטינית, ערבית) ונעמוד על השונה והמשותף ביניהן. נלמד לקחת החלטות טיפוגרפיות תוך בחירה מודעת בכל מרכיבי המערכת, על מנת לייצר הקשר רלוונטי ומסר בהיר.

ממשק

2 ב"ז

חובב אופנהיים, טלי אילון, מיכל הר גב, בן לב, עילי עובדיה, גל שריר

הממשק הדיגיטלי הוא אחת מצורות התקשורת המרכזיות של זמננו. הוא מתווך מידע, מגדיר פעולות ומעצב את האופן שבו אנשים מבינים, חווים, פועלים ובעולם הדיגיטלי. בקורס נכיר את יסודות החשיבה והקראפט הדיגיטלי של עיצוב ממשקים באמצעות תרגילים מעשיים, ניתוח פרויקטים, וביקורות כיתתיות. נלמד כיצד היררכיה חזותית, ארגון מידע, רכיבי ממשק ומערכות עיצוב יוצרים חוויות דיגיטליות ברורות, שימושיות ומדויקות. לצד ההתנסות המעשית, נעסוק בעקרונות של אינטראקציה, שמישות ונגישות, ונבחן כיצד התפתחות הטכנולוגיה והבינה המלאכותית ממשיכות לעצב את חוויית המשתמש.

תנועה

2 ב"ז

גבריאל אייז, ארז גביש, ענבל גרי, גיא דהאן, ערן היללי, סיון פיטרמן

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.

ספרינט: מיומנויות דיגיטליות

1 ב"ז

נויה אנטמן רון, אסף ארד, מאיר סדן, יוליה סמילנסקי, גל שריר

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 נותן תשתית ללמידה עצמאית עתידית — נשים דגש על התנסות עם הכלים, על אוריינות, ועל דרכים ומקורות ללמידה המשכית.

אריאל אסאו, מיכל ביבר, מיכל ביבר, דוד פולונסקי

בהמשך לסמסטר א', קורס זה מעמיק את לימוד היסודות של רישום אקדמי עבור מעצבים. ות, פיתוח יכולות ההתבוננות, קשר עין—מוח—יד, והעברה מנוסחת של אובייקטים וחללים מהמציאות התלת-ממדית אל המישור הדו-ממדי של הנייר. בקורס זה נתמקד בעבודה בצבע, בדגש על צבעי שמן. נתעמק במהות של הצבע, ערבוב צבעים, פלטות צבעים, נוף, וצבע גוף דרך התבוננות באדם.

סטודיו 03

3 נ"ז

הלל אבט, סוניה אוליטסקי, ארנסטו ביכובסקי-רז, קובי לוי, עידן עם-שלם

הסטודיו מהווה היכרות ראשונה עם בניית זהות גרפית במסגרת לימודי תקשורת חזותית — התהליך שבו רעיון, תוכן או ערך הופכים למערכת חזותית מסודרת, עקבית ובעלת משמעות. בהמשך לעקרונות שנרכשו בסטודיו 01 ו-02, נעמיק הפעם בשאלה כיצד עוברים מרעיון בודד למערכת שלמה: כיצד נבנית שפה חזותית המסוגלת להתקיים במגוון הקשרים, פורמטים ומופעים, מבלי לאבד את זהותה ועקביותה.

נעסוק בסוגי הקשרים שונים שדרכם ניתן ללמוד מערכות עיצובית — מוצר, מוסד, מקום, יוזמה, אירוע — ונבחן את היחסים בין זהות לדימוי, בין מסר לחוויה ולשפה חזותית. הסטודנטים ילמדו מושגי יסוד כגון בידול, מיצוב, קהל יעד, טון ושפה, סדרתיות, היררכיה ומערכות, ויתנסו בתהליך עבודה הדרגתי: מחקר וניתוח הקשר, זיהוי צורך או פוטנציאל, ניסוח קונספט, ובנייה של מערכת חזותית ותרגומה למופעים שונים. הדגש בסטודיו הוא על הבנת הזהות הגרפית כשפה וכמערכת — לא כסימן בודד אלא כמנגנון חי הנדרש לגמישות, לעקביות ולהתאמה למגוון קהלים והקשרים, ועל רכישת כלים ראשוניים לחשיבה מערכתית, ביקורתית ועיצובית, המהווים בסיס להעמקה עתידית בתחומי הזהות והמערכות החזותיות בשנים המתקדמות.

גריד

2 נ"ז

נואל עראפת, מיכל סהר, רז צור, פרופ' ענת קציר, נעם שכטר, ניר שקד

ביסודו גריד הוא מושג מודרני המתאר מערכת צירים שמהווה תשתית לארגון תוכן על גבי פורמט, לרוב דו-ממדי. כמו אילתור בסולם במוזיקה, הגריד אינו מכתוב תוצאה אחת. הוא מאפשר לארגן ולייצר אינטגרציה בין טיפוגרפיה, דימויים, צורות ואלמנטים אחרים בדרכים שונות, תוך יצירת היררכיות, מקצבים, ודגשים משתנים — גם כאשר המבנה הבסיסי עצמו נותר קבוע. בקורס נתנסה בעבודה עם גרידים כאמצעי להבנת תפקידו של העיצוב מול צרכים בני זמננו. בעולם בו אנחנו צורכים. ותוכן בקריאה, בצפייה, בהאזנה ובמגע — נדרשת חשיבה מערכתית על פיתוח תשתיות דינמיות המחברות בין התוכן, המדיום, הזמן שברשותנו לצורך אותו, ואיכות התקשורת והחוויה. הגריד הוא כלי יסודי בעיצוב, מפתח המניע את התוכן להגיע אל המשתמש באופן מדויק ואפקטיבי. הקורס יתבסס על סדרת התנסויות ותרגילים, ויסתיים בפרויקט מסכם.

דימוי

2 ב"ז

גיוזית אשר, יעל בורשטיין, נעמי גיגר, טל הרדה, עידן ועקנין, גיא שגיא

הקורס עוסק בדימוי כמרכיב יסודי בשדה העיצוב הגרפי וכמנוע ליצירת שפה ומערכת חזותית. בניגוד לתפיסת הדימוי כאובייקט בודד, הקורס מציע לראות בו מערכת פעילה של משמעות, כלי למחקר ומנגנון המייצר זהות, יחסים וארגון חזותי. הקורס נע בין שני צירים מחשבה על דימוי; הראשון, Image Making, בוחנת את הדימוי כיחידת תקשורת וקנשא של רעיון, הגרעין המחזיק את ה-DNA של הזהות. דרך מחקר חזותי, סמלים, סטוריטלינג ונרטיבים, נבחן כיצד דימויים נוצרים מתוך הקשרים תרבותיים, פוליטיים וטכנולוגיים וכיצד הם מייצרים משמעות. הציר השני עוסק בדימוי כמערכת. נבחן כיצד רעיון חזותי מתפתח ומתגלגל בין פורמטים, מדיות והקשרים שונים, וכיצד הוא מתרחב למערכת חזותית חיה, עקבית וגמישה. נבחן את המעבר ממעצבים וות כיצד דימויים למעצבים וות כמתכננים וות וכמנהלים וות מערכות דימויים, ואת האפשרות לחשוב על הדימוי כשפה מתפתחת ולא כאובייקט סגור. הסטודנטים וות יתנסו בפיתוח שפות חזותיות המבוססות על חוקיות, טרנספורמציה ויחסים משתנים בין דימוי, תוכן, טקסט ומדיום. ובכך הקורס מזמין לבחון כיצד דימוי יכול להפוך מביטוי חזותי יחיד לתשתית שלמה של חשיבה, זהות ועיצוב.

משחקיות

2 ב"ז

אלעד גולדשטיין, אנה ניר, עידן רוזה, גדעון רימר, ד"ר פני שכטר

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

סיפור

2 ב"ז

פרופ' אורית ברגמן, אמיתי גלעד, פרופ' רותו מודן, הילה נועם, גלעד סליקטר, עינת צרפתי
מטרת הקורס היא להקנות לסטודנטים וות כלים לבניית סיפור חזותי, היכרות עם עקרונות המבנה הנרטיבי ופיתוח יכולת הבעה יצירתית באמצעות דימויים וקריאה ביקורתית. במהלך הקורס יתנסו הסטודנטים וות ביצירת סיפורים מקוריים ובפיתוחם באמצעות סטוריבורד, תוך דגש על סטוריטלינג חי ודינמי ועל האופן שבו קומפוזיציה, קצב, סדר המידע והקול המספר מעצבים חוויה סיפורית. הקורס

עוסק במושגים מרכזיים כגון גיבור, מבנה דרמטי, קונפליקט, פתיחה וסיום, אחדות הזמן, המקום והעלילה, ופרשנות לטקסט.

ספרינט: רישום 03 — עיצוב

1 נ"ז

שמרית אלקנתי, אריאל אסאו, שרון אתגר, מתן בן כנען

בהמשך לשנה א', קורס זה מעמיק את לימוד היסודות של רישום אקדמי עבור מעצבים. ות, פיתוח יכולות ההתבוננות, קשר עין—מוח—יד, והעברה מנוסחת של אובייקטים וחללים מהמציאות התלת־ממדית אל המישור הדו־ממדי של הנייר. בקורס זה נתמקד במגוון טכניקות רישום. נתעמק באנטומיה, תנועה, סקיצות, פרספקטיבה אנושית, הקצרה, ועוד.

שנה ב' —

סמסטר 04 (סמסטר ב')

קורסי פרויקט

פרויקט: אינטראקציה סיפורית

3 נ"ז

דני ביקון, עידן רוזה, גדעון רימר

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 הפרויקטים ניצור באמצעות הכלי Unity, הכלי הפופולרי בעולם ליצירת מדיה אינטראקטיביות ומשחקים. במהלך הקורס נלמד להכיר את Unity ככלי עבודה לעיצוב, ונערוך היכרות ראשונית עם חשיבה תכנותית על ידי עבודה עם מרכיבים מוכנים מראש. אין צורך בידע מוקדם.

פרויקט: טיפוס־מיקרו־מאקרו

3 נ"ז

עדנה הררי, איל זקין, פרופ' ענת קציר, נעם שכטר

טיפוגרפיה היא מלאכה מוקפדת ומעט סזיפית של עיצוב טקסט לקריאה; עריכה גרפית היא הכלי שמכניס טיימינג, בונה סטוריטלינג ומייצר עניין באובייקט עצמו; יחד, אלו הכלים העוצמתיים ביותר של העיצוב הגרפי. הקורס הזה מוקדש להתמחות בכלים אלו ולאינטגרציה ביניהם, דרך חלוקה מקצועית מוכרת: מיקרו — גופנים, סגנונות, הלימה ובידול; ומאקרו — פורמט, לייאאוט, מרגינז וגריד. זהו מפגש ראשון שלכם. עם משימת עיצוב ממשית, רחבה ומורכבת. תיידרשו לעבוד עם

טקסטים מסוגים שונים: כתיבה ארוכה, כותרות, תקצירים, ציטוטים והפניות, רשימות אינפורמציה וטבלאות זמנים. מתוך החומרים תיצרו grassroots של זהות גרפית וחוויה תרבותית שתלך ותשתכלל לאורך הדפדוף והקריאה, ותבססו הבנות רחבות על הטיפוגרפיה ככלי פרשני המייצר ערכים ומשמעות, ויחד עם זאת מהווה אמצעי להתמצאות וניווט. נצלול לפונקציות מתקדמות באינדיזיין ונתייחס גם לענייני הפקה פיזית של דבר דפוס — חומריות, נייר, הדפסה וכריכה — זאת כדי להצליח לייצר אובייקט מפתה שמזמין להחזיק ביד ולדפדף.

פרויקט: מיתוג

3 נ"ז

נעמי גיגר, סטס טוציינסקי, דן עוזרי

קורס המעמיק את העיסוק בפיתוח זהות מותגית, בתוך מסגרת עבודה מורכבת ורבת אילוצים. נתמקד ביישום, הרחבה ושכלול של תהליך מיתוג מלא, מתוך מפגש עם הקשרים ממשיים: לקוח, קהילה, מוסד, יוזמה, מוצר, שירות או צורך קיים בשדה. הקורס פועל כסטודיו וכסדנא אינטנסיבית, ובמרכזו פרויקט מיתוג רחב היקף: החל ממחקר, פענוח הקשר ואפיון אתגר עיצובי, דרך בניית אסטרטגיה, סיפור מותג ושפה חזותית, ועד לפיתוח מערכת גרפית שלמה ורב־מופעת. הסטודנטים.ות יתמודדו עם שאלות של קהל, שימוש, טון, אחריות, הקשר תרבותי, עקביות וגמישות, וילמדו כיצד זהות מותגית נבנית כמערכת חיה הפועלת במרחבים שונים — מודפסים, דיגיטליים, פיזיים וחוויתיים. נלמד לבנות שפה גרפית בעלת עומק, עקביות וגמישות, וליישמה באופן מדויק במדיומים, פורמטים ונקודות מפגש שונות. מטרת הקורס היא לפתח יכולת לתרגם מחקר לתובנה, תובנה לאסטרטגיה, ואסטרטגיה לעיצוב בעל משמעות והשפעה.

פרויקט: עיצוב אתר

3 נ"ז

נעמה טוביאס, אלה יהודאי, עלמה נאמן

אתר אינטרנט הוא הרבה יותר מאוסף של עמודים — הוא מרחב דיגיטלי המשלב זהות חזותית, תוכן, אינטראקציה וטכנולוגיה לכדי חוויה אחת. הקורס מהווה מבוא לעיצוב אתרים, ומתמקד בתהליך התכנון והעיצוב של חוויות Web עכשוויות. במהלך הקורס יתנסו הסטודנטים.ות בתכנון, עיצוב ופיתוח שפה חזותית לאתרים, תוך היכרות עם עקרונות של היררכיה, ניווט, רספונסיביות, תנועה ואינטראקציה. במקביל ללמידת עקרונות ודפוסים מקובלים, הקורס ישים דגש על פיתוח גישה עצמאית לעיצוב, חקירה והתנסות, ועל יצירת חוויות Web רלוונטיות לקהל היעד, ובמקביל בעלות אופי ייחודי.

פרויקט: עיצוב מוצר דיגיטלי

3 נ"ז

נעמי גלבך, אלנה לרמן, רונאל מור

עיצוב מוצר דיגיטלי הוא תהליך של הבנת בעיות והפיכתן לפתרונות משמעותיים עבור אנשים. הקורס מקנה מתודולוגיות וכלים לחשיבה מוצרית ולעיצוב חוויות דיגיטליות, תוך שילוב בין מחקר משתמשים, איפיון, פיתוח שפה חזותית, עבודה עם מערכות עיצוב, ופרוטוטיפינג. בקורס נלמד לזהות צרכים, להבין לעומק את אתגרי המשתמשים ולקבל החלטות עיצוביות המבוססות על מחקר ותובנות, במטרה לעצב חוויות דיגיטליות המותאמות לקהל היעד שלהן. לצד היכרות עם קונבנציות ודפוסים מקובלים בעיצוב מוצרים דיגיטליים, הקורס מעודד חשיבה ביקורתית, חדשנות ויצירת פתרונות ייחודיים באמצעות תהליכי חשיבה עיצובית.

פרויקט: קומפוזיציה על ציר זמן

3 נ"ז

שמעון אנג'ל, יעל בורשטיין, ארז גביש, זהר דביר

כמעצבי ומעצבות מושן, ציר הזמן הוא מגרש המשחקים שלנו. עריכה היא הכלי שמכניס טיימינג, בונה סטוריטלינג ומייצר דרמה, מתח ועניין ויזואלי. הקורס מוקדש לתרגול ולשכלול של אלו; המקצב והסטוריטלינג בתוך מדיום המושן, ולחיבור ביניהם. כלים אלו פועלים בשתי רמות משלימות: ברמת הפרט — תנועה בודדת, דימוי נע, משלב, אופייה ותנועתה של הטיפוגרפיה, מעברים (Transitions), סאונד, וקאט בודד; וברמת המכלול — יחס לטקסט השלם (נראה או בלתי נראה), מבנה נרטיבי, אסקלציה, טמפו, ומקצב כולל המחזיק את היצירה. במהלך הקורס, הסטודנטים יפתחו פרויקט מושן עצמאי ורחב (על בסיס תוכן שיאספו), שישמש כפלטפורמה להמשך גיבוש שפה אישית. נלמד כיצד לפרק מבנים לינאריים צפויים, לבחון טכניקות עריכה לא-שגרתיות, ולבנות מנגנוני צפייה מורכבים — כאלו שמפתיעים את הצופה מחד, אך שומרים על בהירות, אמינות ואחיזה רגשית מאידך. מטרת הקורס היא לפתח שפה עריכתית וחזותית בעלת עומק, ולהפוך את השליטה בציר הזמן לכלי אפקטיבי, מפתח ומעורר מחשבה.

פרויקט: שפת האיור

3 נ"ז

מיכל בוננו, פרופ' מרב סלומון, דוד פולונסקי

הקורס עוסק במערכת היחסים בין דימוי מאויר לטקסט, וחוקר את האיור ככלי פרשני המייצר משמעות ומגיב להקשר מנקודת מבט וסגנון אישי. במהלך הקורס יאיירו הסטודנטים.ות טקסטים מסוגים שונים לקהלי יעד שונים: שירים, סיפורים קצרים, כתבות לעיתונות, וכו'. הקורס יתקיים במתכונת סדנא כמרחב לחקירה והתנסות אישית, תוך היכרות עם אסטרטגיות איוריות, דרכי ייצוג, פרשנות, אמצעי מבע וסגנונות מגוונים. הקורס יאפשר לכל אחת ואחד מהסטודנטים.ות לבוא לידי ביטוי ולפתח סדרת עבודות עצמאית ושפה חזותית אישית.

שנה ג' —

קורסי סטודיו 5

(סמסטר א')

סטודיו 5: אינדקס

6 ב"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.

סטודיו 5: זה סטארטאפ! עיצוב מוצר

6 ב"ז

הראל שיניאק

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 החלטות 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. 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 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.

סטודיו 5: טיפוגרפיה — עיצוב לקריאה מורכבת

6 נ"ז

נעם שכטר

הסטודיו מוביל התמחות בעיצוב דברי דפוס טיפוגרפיים, מעניק ארגז כלים מקצועי ומתרגל טקטיקות לניהול הערוץ הטיפוגרפי — מיקרו ומאקרו — תוך בנייה מושכלת של בהירות (legibility), קריאות מיטבית (readability) והתמצאות (navigability). עיצוב של פורמטים עתירי טקסט מציב בפנינו אתגר כפול: מצד אחד — הארכיטקטורה של העמוד — תכנון מערכת רחבת היקף, העוסקת בהכוונת הקוראים. ות בין קולות פנימיים שונים ורשת הפניות חיצונית, ובמקביל — האנטומיה של הטקסט — סידור דקדקני של הגופנים והטורים הטיפוגרפיים על מנת להשביח את מכניקת הקריאה. מטרת העל שלנו היא ליצור חווית קריאה מעניינת, מאתגרת ומשחקית, הניצבת על כתפי מוסכמות היסטוריות ומבצעת מהלכים מקוריים כדי להתאימה להרגלים עכשוויים של קריאה ממסך. כל תרגיל יתחיל מטקסטים נתונים. נתמודד עם ההתאמה בין התוכן לפורמט באמצעות קביעת מרג"ז ובחינת שיטות שונות של לייאאוט. לחומרים אלה תתבקשו להוסיף טקסטים לבחירתכם. ולעצבם למהלך קריאה משותף. המשימה המסיימת את הסטודיו היא עריכה גרפית מורכבת (editorial design) של אובייקט מודפס המחזיק את כלל החומרים ומוכיח קוהרנטיות אישית משכנעת.

סטודיו 5: מושן מתקדם

6 נ"ז

מעין צוריאל

הסטודיו מיועד למי שמבקשת להעמיק, להשתכלל, ולקחת את החשיבה על עיצוב בתנועה ואנימציה אל השלב הבא. נתרגל ונדון באפיון תנועה — כיצד תנועה מייצרת קצב, רגש, אופי, נפתח שפה ויזואלית אישית וייחודית. נכיר גישות ואסכולות שונות במושן, ננתח יחד יצירות קיימות כדי להבין מה עובד ולמה, ונתרגם את כל אלה לקטעי מושן גרפיקס מוגמרים משלכם. הסטודיו מורכב ממספר תרגילים ארוכים, דרכם נלמד תהליכי עבודה מקצועיים הכוללים סטייל פריימס, סטוריבורד ואנימטיק.

סטודיו 5: מיתוג תרבות

6 נ"ז

איל זקין

בסטודיו נעבוד על מערכת גרפית מורכבת ומולטי-דיסציפלינארית למרחב הציבורי המקומי. נפעל במתח שבין טיפוגרפיה לדימוי ובין מסך לדפוס, נפתח ארגז 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.

סטודיו 5: עולמות חזותיים

6 ב"ז

עמית טריינין

בקורס יפתחו הסטודנטים.ות עולם חזותי אישי באמצעות Visual Worldbuilding — פיתוח ובניית עולמות חזותיים באיור. לאורך סדרת תרגילים ושני פרויקטים מרכזיים תתגבש שפה איורית שתתפתח למערכת חזותית שלמה, המתארת מקום, זמן, דמויות והתרחשויות. הסטודנטים.ות ילמדו לתרגם את העולם שיצרו למגוון פורמטים, תוך פיתוח דרכים לאיור ולייצוג של מקום ומידע מרחבי — משילוט ומפות מאוירות ועד סביבות, מבנים ואובייקטים תלת־ממדיים, ושילוב לטרינג ידני. הקורס מקנה כלים לחשיבה מערכתית, לבניית קומפוזיציות מורכבות, לפיתוח שפה איורית אישית וליצירת מערכות חזותיות עשירות ומרובדות. במקביל נתנסה באיור דמויות, סביבה ונרטיב, ונבחן כיצד ניתן ליישם את העולם החזותי שנוצר בתחומי הספרים, המשחקים, האנימציה והעיצוב. הקורס משלב סדנאות מעשיות, עבודה עם חומרים וטכניקות לא שגרתיות, ביקורות עבודות, הרצאות אורחים.ות, ושימוש בבינה מלאכותית ככלי למחקר, פיתוח רעיוני ותהליך היצירה.

סטודיו 5: עיצוב ופיתוח טיפוגרפי ל-Web

6 ב"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.

סטודיו 5: שיטוט במרחב וירטואלי

6 נ"ז

ערן היללי

בקורס ניצור חוויות מסע ושיטוט במרחב תלת־ממדי הפועלות בזמן אמת. נזמין את השחקנים.ות לשקוע בטיול ונחתור לזכות באמונם.ן, ליצור הזדהות, ולעורר סקרנות, ציפייה והפתעה. הקורס מתמקד בתהליך פיתוח קונספט ארט, פיתוח שפה חזותית תלת־ממדית אישית, עיצוב סביבה, ויצירת סיפור מרחבי. נעסוק בנושאים כמו תחושת זמן, אווירה, נקודות מבט, מנעד, קצב, רמת פירוט, סאונד סביבתי, ותכנון מהלכי ניווט לא־לינאריים. הסטודיו כולל העמקה בתוכנת Unity מהזווית 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, אווירית וסיפורית.

שנה ג' —

קורסי סטודיו 6

(סמסטר ב')

סטודיו 6: www — עיצוב מתקדם לזוג

6 נ"ז

ניר שקד

בקורס נדחוף את גבולות המדיום האינטראקטיבי, ונחקור את הפוטנציאל האקספרימנטלי של הדפדפן ככלי לביטוי חזותי, חוויתי ונרטיבי. הקורס יתמקד ביצירה של חוויות אינטראקטיביות משמעותיות, מפתיעות ומעוררות רגש — באמצעות תנועה, עיצוב על ציר הזמן, טיפוגרפיה ודימוי. נחקור כיצד אינטראקטיביות יכולה לשמש כשפה עיצובית להעברת רעיון או סיפור, ונעודד גישה משחקית, ביקורתית וחקרנית למדיום. הקורס מזמין את הסטודנטים. וזאת לתכנן ממשקים שמעמידים את החוויה לפני התבנית, עם דגש על הפתעה, מעורבות ותגובה מהמשתמש. ת. אין צורך בידע מוקדם בקוד, אך פתיחות לעבודה עם כלים דיגיטליים, ניסוי וטעייה, ורוח של חקירה יצירתית הם חלק בלתי נפרד מהתהליך.

סטודיו 6: איור ספרי ילדים

6 נ"ז

עינת צרפתי

ספרי הילדים הם אחד המפגשים הראשונים שלנו עם תחום האיור, ולמרות הראשוניות של עולם ספרי הילדים, או אולי בזכותו, הוא אחד המופעים המדויקים והעסיימים ביותר של איור. בסטודיו כל סטודנט יתאייר ספר שלם על פי טקסט נתון תוך כדי למידה מובנית של כל התהליך הכרוך באיור ספרי ילדים. התהליך יכול להיות חיפוש ואיסוף מידע ורפרנסים, גיבוש קונספט, סטוריטלינג, סגנון וטכניקה, והפקה של מוצר מוגמר.

סטודיו 6: טייטל סיקוונס

6 נ"ז

אדם פיינברג

הסטודיו עוסק במקומו של המעצב. במדיום הקולנועי ובסדרות הטלוויזיה. עבודתו. דורשת מיומנות ושליטה בכלים רבים: עיצוב גרפי, צילום, איור, טיפוגרפיה, מושן דיזיין וארטי-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.

סטודיו 6: מיתוג מבוסס תנועה

6 נ"ז

אמיתי גלעד

כל מותג או גוף יודע היום כי הוא מדבר עם הקהל שלו בעיקר דרך מסכים. היום אין מיתוג ללא עיצוב בתנועה, וזהות שקיימת בעיקר בפורמטים סטטיים היא נחלת העבר. מסכים מבקשים עיצוב על ציר זמן; כרזות זזות, סטוריז, טיזרים, מיני-אקספליינרים, מסכי מידע, לוגואים בתנועה, ועוד. יצירת זהות ופורמטים בתנועה מחייבת את המעצב. לחשוב דרך ציר הזמן, משלב הקונספט ועד לתוצרים הסופיים. אלה לרב כוללים דימויים נושמים, אנימציה, טיפוגרפיה בתנועה, ועוד. בקורס ניצור מערכות גרפיות אשר לוקחות בחשבון תנועה כבר מהצעד הראשון, כפי שעובדים היום. נבין איך סגנון המושן הוא חלק אינהרנטי מזהות, ניצור זהות גרפית מרובת אלמנטים, אשר מקרינה חיות והתפתחות ממסך למסך, מפורמט לפורמט. הסטודיו מומלץ למי שמעוניין לקחת את המפגש בין עיצוב למושן צעד אחד קדימה.

סטודיו 6: עיצוב ביקורתי

6 נ"ז

גיא שגיא

עיצוב ביקורתי יוצר 'בדיות עיצוביות' — נרטיבים המאתגרים שימושיות, התנהגות וערכים. בדיות אלו משחררות את האובייקט העיצובי מאילוצים 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 וטענות 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 מאתגר הנחות יסוד שגורות בנוגע לעיצוב ולתפקידו בעולם צרכני; המעצבים והמעצבות נתפסים כיוצרים אמנותיים, אינטלקטואליים ומקצועיים, המנסחים וט שאלות ביקורתיות ומחפשים וט.

להן תשובות באמצעות עיצוב. הסטודנטים.ות יתבקשו להציע אפשרויות חדשות, ולגייס את הידע והפעולה העיצובית שלהם. להנעת מהלכים ביקורתיים בחברה ובתרבות. חומר למחשבה.

סטודיו 6: עיצוב מוצר מתקדם

6 נ"ז

אורן משה

קורס בעל אופי מעבדתי-מחקרי, העוסק בעיצוב חוויות משתמש מתקדמות וממשק משתמש. בקורס נלמד את מתודות העבודה המקצועיות המאפיינות את העיצוב הרב-תחומי למדיום האינטראקטיבי, בדגש על עיצוב גרפי מתקדם וחוויות ממשק איכותית — UX. נכיר לעומק את תהליכי התכנון והפיתוח — מרעיון למוצר דיגיטלי חוויתי ופונקציונאלי. נתרגל מתודולוגיות חדשנות ונכיר את הכלים המתקדמים ביותר, כולל כלי AI, המשמשים מעצבים.ות כיום, וזאת באמצעות סדנאות, הרצאות ותרגילים מונחים. נפגוש מעצבים.ות מהתעשייה וחוקרי.ות מעבדות חדשנות אקדמיות, ונשתף פעולה עם חברות הייטק בקדמת הטכנולוגיה. נעסוק במקומו של המעצב.ת כסוכן.ת שינוי בעולם, המייצרת חוויות המשפיעות על התנהגות משתמשים.ות ומניעות לפעולה חדשה. נדון בצד האתי והערכי של מוצרים, ונצטייד בכלי ניתוח וביקורת לעיצוב אינטראקטיבי. בסיום הקורס המשתתפים.ות ירכשו כלים בפיתוח חדשנות, רעיונות, קונספטים, סיפור מוצר, אפיון חוויה, ניהול ספרינטים של עיצוב, פיתוח פרוטוטיפינג מהיר, ועיצוב חוויית ממשק מפורטת של מוצרים דיגיטליים. הקורס אינו דורש ידע טכני קודם.

סטודיו 6: עיצוב ספר

6 נ"ז

מיכל סהר

התמחות ב"מלאכת הספר" — המהלך הרחב של עריכה גרפית, ניהול אמנותי, עיצוב טיפוגרפי וערכי הפורמט. מהלך העבודה העיקרי בסטודיו הוא יצירת ספר מתוך מאגר נתון של טקסטים, עם חירות לפתח עולם חזותי לפי בחירתכם. בבסיס הפרקטיקה ניצבת הקריאות על שני מובניה: בהירות (Legibility) והבנת הנקרא (Readability) — אולם לא מדובר רק בטיפוגרפיה מורכבת, אלא בבניית מהלך-על שלם, הכולל בתוכו מארג של תכנים, דימויים, שיטוט וניווט, המצטברים לחוויה אחת שלמה. ובכל זאת, טיפוגרפיה וגריד הם כלי העבודה המובילים (הרבה אינדיזיין). נערוך סדנאות ללמידת שיטות העבודה המסורתיות בהפקת ספרים, וסיורים להכרות עם טכנולוגיות הייצור התעשייתיות: שיטות קיפול וכריכה, סוגי נייר וקרטון, ושיטות הדפסה באופסט ובדיגיטל.

שנים ב'ג' —

קורסי בחירה

סמסטרים 4+6 (סמסטר ב')

אימג'מייקינג בתלת־ממד

3 נ"ז

אלי מגזינר

קורס המתמקד ביצירת דימויים מורכבים ועשירים עם פוקוס על תלת־ממד דיגיטלי. בקורס יושם דגש על דרכי למידה והתפתחות עצמאית, בכל הנוגע ליצירה בסביבה זו. נלמד איך לקרוא ולהבין דימויים — נפרק ונרכיב אותם לתאורה, חומר, צבע וקומפוזיציה, ונבין כיצד כל המרכיבים האלה יוצרים עומק, רגש ועולמות חזותיים מסקרנים. נעבוד עם רפרנסים ולוחות השראה ככלי מחקר חזותי, נלמד איך לפתח איתם שפה אישית, כל אלו בדרך אל תוצרים ייחודיים, בולטים, איכותיים.

אקספליינר

3 נ"ז

יהונתן קינן

מטרת הקורס היא לחשוף את הסטודנטים.ות לעקרונות ולמאפייני הווידאו ברשת, על ידי יצירה מעשית של "אקספליינר" — סרטון רשת שנועד להסביר כל נושא, רעיון או מושג בכל תחום, להסביר את החדשות, את אירועי השעה או תופעות חברתיות מורכבות, וגם להסביר את הדברים הקטנים והחוויות היומיומיות של כולנו. 'אקספליינרים' מהווים כר פורה ליצירתיות עיצובית, ויזואליה מקורית, ושילוב פרקטיקות נרטיביות ויצירתיות מגוונות כדי ליצור סרטונים קצרים, ברורים וזכירים. במהלך הקורס נראה דוגמאות, ננתח, נדון, ונפגוש אורחים.ות ומומחים.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. נעמיק בסטוריטלינג ובאינסוף הדרכים המגוונות לספר סיפור בווידאו, נלמד לשלב אינפוגרפיקה בתנועה, ונדגים את תפקידו.ה המרכזי של המעצב.ת בתהליך העבודה על סרטונים מסוגה זו.

איור מעבר לדף

3 נ"ז

פרופ' אורית ברגמן

בתפר בין דו־ממד לתלת־ממד, בין תיאטרון, תיאטרון בובות, משחקי ילדים, כלים מצויירים, בובות לאספנים, אוטומטות ופופ־אפ — צומח תחום חדש למאיירים. ות. הקורס בוחן כיצד אבני היסוד של האיר — סגנון וסטוריטלינג — מתנהגות במרחבים חדשים של תלת־ממד, חלל, תנועה ואינטראקציה. נלמד לעבוד בחומרים זולים וקלים ליצירת פרוטוטיפים, ונשקיע בגימורים של פרויקטים סופיים בחומרים מגוונים. חציו הראשון של הקורס יוקדש לתרגילים קצרים הבוחנים אספקטים שונים של היצירה בתלת: התבוננות מזוויות שונות, אינטראקציה, תנועה, פרופורציות ביחס לגוף האנושי לחלל ועוד.

בינת אדם ובינה מלאכותית

3 נ"ז

ניל כהן

בעשור הקרוב, עבודתו של המעצב תשתנה מן היסוד. לא משום שהבינה המלאכותית תחליף אותו, אלא משום שהיא תשנה את גבולות המקצוע. בעידן של Vibe Coding, Coding Agents ו-AI Co workers, המרחק בין רעיון למוצר מתקצר באופן דרמטי. ככל שהמכונה תלמד לעצב, תפקידו של המעצב יהיה פחות לעצב, ויותר להגדיר. פחות לסגן, ויותר להבחין. פחות ללטש את הפתרון, ויותר לגלות את הבעיה הראויה לפתרון. היתרון האנושי לא יימצא במהירות הביצוע, אלא באיכות השאלות, בעומק הסקרנות וביכולת לדמיין אפשרויות חדשות. אם הבינה המלאכותית היא הפסנתר, בינת האדם היא המוזיקה. בקורס נשתמש בסוכני קוד כדי לזהות בעיות אמיתיות מעולם העיצוב, לאפיין אותן ולבנות עבורן כלים שימושיים. כל פרויקט יתחיל בבריף שמקורו בצורך אמיתי, ויתפתח דרך מחקר, אפיון, בנייה ואיטרציה עד לתוצר עובד. הדגש אינו על לימוד תכנות, אלא על רכישת דרך חשיבה חדשה, שבה מעצבים ומעצבות אינם רק משתמשים בכלים, אלא יוצרים אותם. בסיום הקורס יפורסמו כל הכלים בפורטל משותף שישמש את כלל הסטודנטים. ות וימשיך לצמוח עם כל מחזור. הקורס מיועד לסטודנטים. ות בעלי בקיאות טכנית טובה, סקרנות ונכונות לעבוד עם טכנולוגיות חדשות. העבודה מחייבת שימוש במספר שירותי AI מסחריים, ויהיה צורך לרכוש מנויים בתשלום.

דאטה, נרטיב וממשק

3 נ"ז

אורי סוכרי

הקורס עוסק במפגש בין דאטה, נרטיב וממשק: איך מוצרים אוספים מידע עלינו, ואיך הם מחזירים אותו אלינו כסיפור. נעצב מוצרים לדאטה אישית — מדידות והרגלים לצד רגשות ורפלקציה — במקביל לפרויקטים סביב דאטה חברתית ואמיתית, שנוגעת ברגע ובתרבות שבתוכם אנחנו חיים. ות מתוך כוונה לשינוי הרגלים ואפילו תפיסות עולם אצל המשתמשים. ות. כל מהלכי העיצוב בקורס מתקיימים דרך גישות עיצוב מוצר וחווית משתמש עכשוויות. נעבוד מרגע איסוף המידע, דרך שפת הייצוג, המבנה והאינטראקציה, ועד בדיקות ועיצוב ויזואלי. לצד העשייה נכיר את ההיסטוריה של ייצוג דאטה ואת האתיקה של איסוף מידע על בני אדם. את הקורס תסיימו עם מוצר מלא ומתועד.

הכיוון מזרח

פרופ' ענת קציר

3 בי"ז

מה קורה כאשר מפנים את המבט מזרחה? אילו שפות חזותיות, חומרים, דימויים, מלאכות ואופני חשיבה מתגלים כאשר מרחיבים את נקודת המבט מעבר לקאנון העיצובי המערבי? הקורס יוצא מתוך ההנחה שתרבות, ובייחוד תרבות חזותית, אינה רק משקפת זהויות אלא גם מעצבת אותן. באמצעות דימויים, חפצים, מלאכות, שפות, מוזיקה, ארכיונים וסיפורים – תרבות יוצרת תחושת שייכות ומעצבת זהות. הקורס מציע להתבונן במרחב התרבותי המשתרע מן הלבנט, דרך צפון אפריקה ועד איראן, ומתגלה בפנינו כאשר אנו מפנים את המבט מזרחה – לא רק כנושא למחקר, אלא כמאגר עשיר של שפות עיצוביות, ידע חזותי ופרקטיקות יצירה. הקורס מציע את "הכיוון מזרח" כעמדת מוצא לחקירה וליצירה, המבקשת להרחיב את הדמיון העיצובי ואת מקורות ההשראה שמהם אנו יוצרים.ות.

באמצעות מפגש עם יוצרים.ות וחוקרים.ות מתחומי האמנות והעיצוב, טיפוגרפיה, מלאכות ופרקטיקות חומריות, צילום, קולנוע, מוזיקה וארכיונים – נבחן את התרבויות וההיסטוריות החזותיות של מרחב זה. נחקור כיצד דימויים, חומרים ורעיונות נעים בין שפות, תרבויות וקהילות, מקבלים משמעויות חדשות וממשיכים להזין את התרבות החזותית ואת העיצוב העכשווי. במקום לחשוב במונחים של גבולות והפרדות, הקורס מציע להתבונן במרחב של קשרים, תרגומים והשפעות הדדיות, שבו התרבות מתעצבת מתוך מפגש מתמשך בין אנשים, רעיונות ודימויים. במהלך הקורס יפתחו הסטודנטים.ות פרויקט אישי, שבאמצעותו יספרו סיפור ויתרגמו מקורות חזותיים, חפצים, סיפורים, ארכיונים וזיכרונות לשפה עיצובית עכשווית. דרך תהליך של מחקר, דיון והתנסות יצירתית יבחנו כיצד הסטת המבט מזרחה יכולה להרחיב את הדמיון העיצובי, להעשיר את ארגז הכלים של המעצב.ת ולפתוח אפשרויות חדשות לחשיבה על תרבות, זהות ויצירה. הגדרת נושא הפרויקט, הפורמט והפלטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) יהיו לבחירתם.ם.

מושן ל-ux

3 בי"ז

ענבל גרי

מה קורה כשציר הזמן הופך ללא לינארי, ואנימציות מתנגנות כתגובה לפעולות של המשתמשים.ות, עוזרות להם להתמצא, ללמוד איך להשתמש במוצר, וחוגגות איתם.ן הצלחה או סיום של תהליכים? בקורס ניצור אריזת מושן שתכיל רגעים אנימטיבים מגוונים למוצר שאינו קיים. לדוגמא: אנימציות טעינה, אנימציה למצבים של שגיאה, אנימציה לאורך תהליך הרשמה, ועוד. הקורס מיועד לסטודנטים.ות שאוהבים עיצוב על ציר זמן ומוצרים דיגיטליים, עם תשומת לב לפרטים קטנים ולחוויות איכותיות.

סדנא ליצירת משחקים

3 נ"ז, בשיתוף החטיבה למשחקים באוניברסיטה העברית

ארז גביש, גדעון רימר

בקורס נתנסה ביצירת חוויות דיגיטליות אינטראקטיביות בתהליך המתמקד ברעיונות, חוויות משחק ועבודה בצוותים. העבודה תתנהל בסבבים קצרים לבניית אבי-טיפוס שחיקים ביצירה משותפת בסגנון "גיים ג'אם". נתמקד בהיבטים שונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: סטוריטלינג, מנגנוני משחק דיגיטליים, ודפוסים של אינטראקציה ושיתוף. בקורס יעבדו הסטודנטים את בצוותים משותפים עם מפתחים. ות מקורס מקביל מהחטיבה למשחקים בביה"ס להנדסה ולמדעי המחשב באוניברסיטה העברית.

עיצוב אות כותרת

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 איך הקסם הזה, בכל זאת, קורה.

עיצוב חוצה פלטפורמות

3 נ"ז

קובי לוי

מיתוג של אירוע תרבות מהווה פעולה כמו-אוצרותית המשלבת בין חוויה מרחבית, גופנית, קהילתית ואקטואלית לבין התכנים וז'אנר שלו. הביטויים החזותיים של המיתוג נחשפים באופן מדורג, בפרק 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 תוכן מורכב

דנה גז

3 ב"ז

הקורס מציע לימוד עומק של פרקטיקות "עיצוב לקריאה", בדגש על מיקרו-טיפוגרפיה, הובלה והתמצאות, וקריאה במרחב תוכן מרובד ומרובה היררכיות. נכיר עולם עשיר של טקסטים, נרטיבים ואינפורמציות מורכבות, ונעבד אותם לכדי פורמט מודפס. נלמד על יחידות המשמעות השונות המרכיבות טקסט, על מערכות גריד, על פורמטים מגוונים וטכנולוגיות. נרחיב על יחסי האיזון הדרושים בעיצוב טיפוגרפי: קנה-מידה ופרופורציות, קריאות והתמצאות, ויחסים בין מיקרו למקרו. נערוך היכרות עם קונבנציות של מבנים טיפוגרפיים, נתנסה במיומנויות, ובמקביל נאתגר ונשאל שאלות ביקורתיות ויצירתיות מנקודת המבט של מעמד הטקסטים והקריאה כיום. מטרת הקורס היא הרחבת ארגז הכלים והתמקצעות במלאכת העיצוב הטיפוגרפי, זאת דרך דיון בחשיבות התרבותית והסובייקטיבית של ייצור קריאה מורכבת ונכונה, ולימוד ראיית היופי והפוטנציאל שברבי פרטים ותוכן.

פרומפט — עיצוב ממשקים לעידן ה-AI

3 ב"ז

רותם פיש

כניסת ה-AI לחיינו משנה את העולם במהירות מסחררת — את האופן שבו אנו עובדים. את, מעצבים. את וחושבים. את. ממשקי אדם-מכונה רבים הפכו לשיחתיים ומבוססי פרומפט, והמכונה הפכה לשותפה ביצירה לצד האדם. איך מעצבים. את ממשק שיחה עם AI? האם עוד יש טעם ב-UI קלאסי? מה בין white canvas מאיים למגרש משחקים שבו הכל פתוח? ואיך האופי והסגנון של ה-agent משפיע על האופן שבו אנו תופסים. את הכלי? הקורס עוסק בעקרונות ובמתודולוגיות של Design for AI — ובוחן כיצד לעצב חוויות שבהן מערכות מבינות, מייצרות ופועלות לצד המשתמש. נושאי הליבה כוללים אמון ושקיפות, שליטה ואוטונומיה, הנגשת יכולות מורכבות, ועיצוב ממשקים גנרטיביים (Generative UI). הקורס מעודד חשיבה ביקורתית ומציע גישות חדשות לעיצוב חוויות המשתמש.

קומיקס

3 נ"ז

פרופ' רותו מודן

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

רמיקס

3 נ"ז (רק לשנה ג')

שרון אתגר

המושג רמיקס מתייחס להשאלת תוכן מקורי והתייחסות אליו באמצעות עיבוד, שילוב ופרשנות מחודשת. התכתבות עם יצירות כמקור השראה הוא עיסוק משמעותי ועוצמתי המעמיד אותנו כחלק משרשרת ארוכת שנים של יוצרים, ומגלם בתוכו עמדה של הכרה, סקרנות והתחדשות. עולם האמנות והעיצוב מציע באר עשירה של חומרי מקור מעולמות שונים: היסטוריה, ספרות, תרבות או קולנוע כאסטרטגיה ליצירה והבעה אישית. בקורס נשאל מה ראוי לשמש מקור השראה ליצירה, באיזה אופן וכיצד שימוש בחומרים אלו יכול להועיל לנו בניסוח אמירה עצמאית ומקורית. נעסוק בהבדל בין ניכוס והשאלה לבין העתקה ונבדוק איך חומרי מקור ומפגש בין עבר להווה מציעים גשר, זרע ומנוע ליצירה עכשווית.

תלת־ממד — המחשה וירטואלית

3 נ"ז

גבריאל איש

היכרות ומיומנות עם כלי תלת־ממד דיגיטליים פותחים אפיקי חשיבה ויצירה חדשים, מעשירים את פיתוח הסגנון האישי ורלוונטיים לכל מי שמתעניין באימג'מייקינג, מושן דיזיין וגיימינג. בקורס זה נעשה צעדים ראשונים בתלת־ממד דיגיטלי (Blender). נכיר כלים ושיטות עבודה למידול, תאורה, מצלמה ואנימציה בתלת, ונבנה תשתית להמשך למידה עצמאית. בקורס נתחיל לתרגל תלת כאמצעי הבעה חזותי וככלי עוצמתי של תקשורת חזותית. אין צורך בידע טכני מקדים.

פנזינים — עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית

3 נ"ז / קורס קיץ

פרופ' ענת קציר

"יצירתיות היא הכוח להתנגד לעבר, לשנות את הסטטוס קוו, ולחפש אפשרויות חדשות. במילים פשוטות, יצירתיות היא היכולת להשתמש בדמיון, ואולי אף חשוב מכך, יצירתיות היא הכוח לפעול." (Ai Weiwei)

בתקופה שבה העיתונות המודפסת נאלצת להמציא את עצמה מחדש, ועל רקע קריסתה של המו"לות הישנה, מתפתח עולם חדש-ישן, מאתגר ותוסס של עיתוני רחוב בהוצאה עצמית. המרחב האורבני הופך לזירה תקשורתית אלטרנטיבית מרתקת: כל מי שיש לו מה לומר יכול לעשות זאת — בלי תקציב גדול, בלי מערכת עיתונאית מסורבלת, בלי עורכים וצנזורים. אנחנו חיים במציאות של קונפליקט תמידי, של דיסאינפורמציה ומיסאינפורמציה, שמזמנת לנו שפע של הזדמנויות להיות סוכנים של שינוי. בזמנים של משבר מקומי ועולמי שלא ידענו כמותו — עולם העיצוב והתקשורת החזותית יכול להיות וצריך להיות סוכן של שינוי חברתי. מבט חטוף על המאה העשרים מראה שתקופות המשבר הגדולות ביותר (מלחמה, משבר כלכלי, חברתי וכד') הצמיחו את הפורמטים המעניינים ביותר של עיתונות אלטרנטיבית, פנזינים וזינים למיניהם. בין אם אלו רחובותיה של ניו יורק, אוסלו או תל אביב — את הפורמטים הרלוונטיים ביותר ניתן למצוא היום ברחובות העיר. בקורס זה נבחן מחדש את המוסכמות הקיימות בהעברת אינפורמציה וניצור מודלים חדשים להפצה במרחב האורבני. השאלה הראשונה שתצטרך 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 יתקיים כקורס קיץ מרוכז בפורמט של סדנא. בסיומו נקיים יריד פנזינים בו תמכרו עותקים של הפנזינים שיצרתם.

שנים ג'ד' —

קורסי בחירה

סמסטרים 5+7 (סמסטר א')

איור למוצרים אמיתיים

3 נ"ז

ענת ורשבסקי

הקורס הוא מרחב סדנאי להתנסות, משחק וחקירה, ועוסק בחיבור בין איור לעיצוב. דרך עבודה מעשית נפתח שפה איורית אישית ונבחן כיצד איור פועל בפורמטים עיצוביים שונים — מאריזות ועד פריטי אופנה — תוך התנסות בחומרים, בטכניקות מגוונות, ומתוך רצון למתוח את גבולות האיור ולפתח שפה מקורית. הקורס כולל שני תרגילים מרכזיים: הראשון יתמקד ביצירת סדרת אריזות מאוירות והתרגיל השני יעסוק בחקירת המפגש בין שפה איורית לפריטי לבוש, לצד עיצוב מארז מאויר, תוך התמקדות בכח של האיור לספר סיפור שלא תלוי במערכת מיתוג כוללת.

איור למוצרים דיגיטליים

3 נ"ז

יוליה סמילנסקי

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, ונחدد את יכולת העברת המסר והסטוריטלינג החזותי. לאורך הקורס נחשף לאופן שבו הדברים מתבצעים בתעשייה, ונשלב כלים של בינה מלאכותית כחלק מתהליך העבודה והלמידה.

איור מדעי

3 נ"ז

עמית טריינין

שת"פ עם מדענים מהאוניברסיטה העברית

איור מדעי (Science Illustration) הוא קורס 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 המקצוע והציבור הרחב כאחד. נצלול אל מגוון טכניקות איור ידניות ודיגיטליות, כולל עבודה עם כלים מבוססי בינה מלאכותית (AI) ונחקור דרך איור תחומים שונים מעולמות המדע: ביולוגיה, בוטניקה, זואולוגיה, ועוד. נכיר את ההקשרים בהם

פועל התחום כיום — ממעבדות מחקר ומגזינים מדעיים, דרך מוזיאונים ותערוכות, ועד עולמות הביוטק והמדע הפופולרי. בשלב השני של הקורס יתקיים שיתוף פעולה מעשי עם גוף מדעי גדול שבעזרתו ניתן יהיה לתרגל עבודה בעולם האמיתי, ליישם כלים איוריים בהקשרים מחקרניים אמיתיים, ולבחון כיצד דימוי חזותי תורם להבנה, תקשורת והשפעה בתחום המדע.

אינטראקציה סיפורית

3 נ"ז

דני ביקון, פרופ' רותו מודן

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 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.

אלט קונטרול

3 נ"ז

חובב אופנהיים

הקורס עוסק 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. לא נדרש ידע טכנולוגי מוקדם.

אלכימיה: עיצוב × איור

3 נ"ז

מיכל סהר

קורס מיתוג הכולל יצירת מערכת רחבה במגוון פורמטים, בדגש על איור או יד חופשית ככלי מוביל ביצירת זהות חזותית ובפיתוח שפה מקורית. מטרת הקורס היא לערער על ההפרדה המלאכותית בין עיצוב לאיור וליצור אינטגרציה אמיתית בין שני התחומים. המאירים.ות יעצבו, המעצבים.ות יאיירו, וכולם יתנסו בתנועה בין חשיבה מערכתית לבין ביטוי אישי. מתוך המפגש הזה נפתח דרכי עבודה חדשות ושפות חזותיות עשירות ומרעננות.

גדרות

2 נ"ז, בשיתוף בית הספר לעיצוב תעשייתי

אורן עילם

בשנים האחרונות ירושלים מתמלאת בגדרות אתרי בנייה הנושאות את סימני ההתחדשות העירונית. גדרות אלו הן הרבה יותר ממחיצה זמנית. הן אירוע חזותי, חברתי ופוליטי המשפיע על המרחב הציבורי ועל האופן שבו אנחנו חווים את העיר המשתנה. במסגרת שיתוף פעולה בין המחלקה לעיצוב תעשייתי, המחלקה לתקשורת חזותית ועיריית ירושלים נחקור את המרחבים הללו, נמפה את מאפייניהם ונבחן כיצד ניתן להפוך אותם ממשטחי פרסום לממשקים המייצרים דיאלוג עם הסביבה, עם הקהילה ועם סיפורה של השכונה. דרך מחקר, תצפיות ועבודה בשטח נפתח התערבויות המגיבות למקום, להיסטוריה שלו, לזהויות המקומיות ולרגישויות החברתיות והפוליטיות הטמונות בו. נתרגם את הממצאים לשפה חומרית וחזותית, ונציע דרכים לייצר דיאלוג בין גדרות אתרי הבנייה לבין התושבים והמרחב הציבורי. בסיום הסמסטר יוצגו לעיריית ירושלים מספר הצעות עיצוביות להתערבויות בגדרות אתרי בנייה, הכוללות שפה חזותית וחומרית, הדמיות ותוכניות יישום, כבסיס לבחינת יישומן במרחב העירוני.

דאטה והעיר הגדולה

3 נ"ז

פרופ' ענת קציר

מה הופך את העיר למה שהיא? מה הוא אותו DNA של העיר שהופך את ירושלים לשונה מתל אביב, ניו יורק או אוסלו? האם אלו הבניינים, החללים שביניהם? מכסי הביוב ושפות המדרכה? קוד הלבוש? או אולי דווקא הזיכרונות, החלומות והשאיפות של תושביה? בקורס זה נצא למסע היכרות עם העיר — מרחב המציע חוויה עשירה, סוחפת ומרתקת — מתוך ניסיון ליצור קריאה אלטרנטיבית חדשה של העיר, נקודת מבט שלא הבחנו בה קודם. המסע יתחיל בבחירת המוטיב בעיר המעניין אתכם. במיוחד ובאיסוף דאטה מהמרחב האורבני. נבחן מתודולוגיות

שונות לאיסוף הנתונים מהמרחב: קריאה, שוטטות כפרקטיקה להבנת המרחב, ראיונות עם תושבים, איסוף זיכרונות, דמיון, תצפית, סטטיסטיקה, צילום כמתודולוגיה למיפוי ועוד. כל אחד ואחת מהם. יבחר לא רק את הנושא בו ירצה לעסוק אלא גם את המתודולוגיה בה ירצה לאסוף את הנתונים. כדי להבין את מנעד הפרויקטים האפשריים בקורס, כדאי להציץ בפרויקטים הבאים: Exactitudes.com — פרויקט המקטלג טיפוסים אורבניים באמצעות קודי הלבוש שלהם; A Subjective Atlas of Palestine שמציג את חיי היום יום ברמאללה; Alter Bahnhof Video Walk של ג'נט 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 < ולסטוריטלינג המוצג בפורמט עיצובי מורכב, ומאפשר קריאה חווייתית של העיר מנקודת מבטן. הייחודית. הפורמט והפלטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) יהיו לבחירתן.

דמות בתנועה

3 נ"ז

יהלי קרן

בקורס נלמד ליצור אנימציות דמויות בגישה המותאמת לציר זמן לא-ליניארי ולמשחקים. נעסוק בעקרונות אנימטיביים שמעניקים אופי ועומק לאלמנטים מונפשים, ונאפיין דמויות ומרחב 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.

כרזות זזות

3 נ"ז

דן עוזרי

בקורס נצלול ונתמקד בפורמט המופלא של כרזות בעלות ציר זמן. טיפוגרפיה, דימוי, קומפוזיציה, גריד, צבע, כל המרכיבים של פורמט הכרזה המסורתי יחד עם האפשרויות החדשות שנפתחות בפנינו המעצבים כאשר ציר הזמן נכנס לתמונה. נדון במשמעויות של גדלי מסך שונים, נתרגל גישות שונות (לופ לעומת התחלה-אל-סוף), נבנה סדרת כרזות זזות ועוד. רצוי להגיע עם ידע בסיסי מקדים באפטר אפקטס ותוכנות גרפיות אחרות המשלבות ציר זמן.

אנימציה פרשנית

3 נ"ז

חן וינר

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 פריימז, 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.

מבוא לעיצוב אותיות

3 נ"ז

דניאל גרומר

לפני שהיה מחשב, איך פונטים באו לעולם? מלאכת עיצוב האותיות איננה מסתכמת ביצירה של יש מאין. אחת מתתי-הדיסציפלינות המרתקות ביותר היא Revival — שחזור ופיתוח של מודלים היסטוריים והבאתם לחיים מחדש כפונט שניתן להשתמש בו היום. בקורס נתמקד באותיות שעוצבו באבן, נייר, מתכת ועץ, ונשחזר אותן באמצעים הטכנולוגיים של ימינו. המעבר בין עידנים אינו טכני בלבד: פערי הטכנולוגיה יחייבו אתכם לנקוט עמדות עיצוביות, תוך הבנה מעמיקה של הבדלים ודקויות, והכרה בחשיבות של כל החלטה שמתקבלת. נשאל שאלות כמו מה ההבדל בין font ל-typeface? מדוע פרנק-ריהל בגודל 7 משנות ה-20 נראה שונה לגמרי מפרנק-ריהל בגודל 36 משנות ה-70? האם בכלל צריך ליגטורות? נכיר את המגבלות הטכנולוגיות שעיצבו את האסתטיקה של כל תקופה, ועם קצת מזל גם נגיע עד לטכנולוגיה של ימינו — Variable Fonts.

מוזיקה ועיצוב פסקול

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 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, פולִיז, דיאלוגים ומוזיקה, ונבין ואת תפקידו.ה של מעצבת הפסקול כמי שמשלבת את כל המרכיבים ליצירה אחת. נבחן את תפקידו של פס־הקול המוזיקלי, וכיצד המוזיקה משפיעה על היצירה שעבורה הולחנה. המוזיקה כמקור השראה, ככלי עריכה, כביטוי של רובד נוסף ועמוק ביצירה.

מיתוג ספקולטיבי

3 נ"ז

שי ענבר

בקורס זה נעסוק בטרנספורמציה של מותגים בשדה משתנה. נתנסה בפיתוח ויצירת זהות חזותית חדשה למותגים עבריים היסטוריים בתחום התרבות, המסחר, האופנה, או התיירות. נלמד לתרגם מערכת ערכים של מותג קיים בעל היסטוריה וזהות מובחנת לשפה חזותית חדשה הפועלת בזמן 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 חוויה במרחב תוך ניסוח ושימוש בארגז כלים גרפי: קוד טיפוגרפי, חומרי, צבעוני, איקונוגרפי, אנימטיבי וכד'.

מקום מייצר מוצר

3 נ"ז

רותם ביקסנשפנר

הקורס עוסק בעיצוב מערכת מותג — זהות, שפה חזותית, ניימינג, אריזה, סטוריטלינג וחוויות משתמש — סביב מוצר אמיתי שנולד מתוך מקום. הסטודנטים יבצעו מחקר שדה על קהילה ירושלמית הפועלת בתחומי הקיימות, החקלאות העירונית או העשייה החברתית, יזהו מתוכו צורך, ויתרגמו אותו למוצר פיזי קיים בעולם. המוצר הוא נקודת המוצא שעיקר העבודה הוא בבנייתה של זהות מותגית מלאה סביבו ובתרגומה למערכת חזותית עקבית על פני מדיומים שונים. הקורס מיועד למבקשים.ות להרחיב את החשיבה העיצובית שלהם אל המרחב הפיזי, ומשלב עיצוב משתף, עבודה מול תעשייה מקומית ועקרונות של כלכלה מעגלית ועיצוב מקיים.

עוצרים. חושבים. ממשקים.

3 נ"ז

מיכל הר גב

בעולם שבו אפשר לייצר מסכים, פיצ'רים ומוצרים דיגיטליים במהירות חסרת תקדים, היכולת החשובה של מעצבים. וזו היא לדעת מתי להאט, לדייק, ולבנות תשתית מחשבתית חזקה שאפשר לבנות עליה כמעט כל דבר. בקורס נתבונן במוצרים דיגיטליים קצת אחרת. נחקור מוצרים קיימים ונסה להבין למה הם עובדים, אילו החלטות עומדות מאחוריהם, ואיך רעיון הופך לחוויה שאנשים באמת רוצים להשתמש בה. דרך מחקר, ניתוח, שיחות, ניסויים ועיצוב, נפענח את שכבות העומק שמתחת למסכים — המשתמשים. וזו, הצרכים, ההקשרים, המבנים והבחירות שמעצבים כל מוצר דיגיטלי. מתוך התובנות שיעלו לאורך הדרך, נפתח את היכולת לזהות מה חשוב במיוחד על מנת לבנות יסודות חזקים ולקבל החלטות עיצוביות מתוך כוונה ולא מתוך הרגל. בסוף הסמסטר תעמוד בפני כל סטודנטית וסטודנט פלטפורמה דיגיטלית חדשה שעיצבו. התוצר האמיתי של הקורס יהיה היכולת לדעת מתי להעמיק, מתי לדייק ומתי להאיץ — כדי לבנות יסודות חזקים שיכולים לשאת רעיונות מורכבים גם כשהכלים הטכנולוגיות והעולם שסביבם ממשיכים להשתנות.

עיצוב בסביבה דיגיטלית

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 ורספונסיבי עם תכנים בקנה מידה משתנה) אל מול זעירים (סושיאל מדיה, מובייל).

פוסטרים

3 נ"ז

עידן ועקנין

הקורס חוגג את הפורמט האייקוני ביותר בתקשורת חזותית — הפוסטר. ננהל מעבדת עיצוב דינמית 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 ואקספרימנטליים.

נשמור על דופק גבוה עם תרגילים קצרים ומהירים, נשתף פעולה עם העולם האמיתי וננוע על כמה צירי עבודה: ידני — ממוחשב, מסחרי — אמנותי, חד־פעמי — סדרתי ועוד.

שנים ג'ד' —

קורסי ספרינט

סמסטרים 5+7 (סמסטר א')

ספרינט: אינטראקטיביזם

1.5 נ"ז

עילי עובדיה

תכנס-תכנס-תכנס, תלחץ-תלחץ-תלחץ. בשנים האחרונות מחלחלת ההבנה שהאלגוריתם הוא זה שמנהל בסופו של דבר את המדינה — והמדינה, שעומדת חסרת אמצעים מול ענקי הטכנולוגיה, נראית כמי שאמרה: if you can't beat them, join them. אבל מה אם היינו ניגשים לזה אחרת? בקורס נשאל איך אפשר לרתום את הטכנולוגיה שכל אחד.ת מאיתנו נושא.ת בכיס למשהו שאפשר, לשם שינוי, לסמוך עליו: כלי שעוזר לנו לקבל החלטות מושכלות יותר, להבין ולדעת את מה שמנסים לטשטש ולהסתיר. ננתח מנגנוני שכנוע, הסחה ודחיפה (nudge) בממשקים הקיימים סביבנו, נגבש עמדה אזרחית-עיצובית, ונתרגל תהליך מהיר מרעיון לקונספט. כל סטודנט.ית יפתחו ממשק שנמצא בצד שלנו — מהגדרת הבעיה, דרך אפיון ועד פרוטוטיפ ופיצ' מסכם.

ספרינט: אינפודאטה

1.5 נ"ז

רוני לוי

בקורס נבחן את המושג "Humanizing Data" (אנושיות המידע) ונדון בזיקה שבין נתונים, נרטיב וייצוג חזותי. כל סטודנט.ית יצור מערכת חזותית המתרגמת מידע כמותי בעזרת אלמנטים גרפיים כגון צבע וגודל ועקרונות מארגנים כגון השוואה, היררכיה. בעזרת השפה היוזאלי שניצור, נוכל לחלץ את "הסיפור" הטמון בתוך המידע ונחשוף תבניות ותובנות מעוררות עניין בעזרת קונספט ומסר. תהליך העבודה יהיה יעיל ומובנה: הסטודנטים.ות ינתחו מאגר נתונים פתוח באמצעות כלים דיגיטליים נגישים, ימפו את המידע, ויפתחו שפה ויזואלית אישית להצגתו בכל מדיום או פורמט המתאים לכך.

ספרינט: אקספרימנטל לטרינג

1.5 נ"ז

סטס טוציינסקי

בקורס זה תתבקשו לפתח עבודות לטרינג מקורית. נשלב עשייה משבוע לשבוע שמבוססת על תגובות מיידיות ומשוחזרות באמצעות לטרינג. במקביל נפתח פרוייקט, שהזהות החזותית (עיצובית?) והמטאפיזית שלו נובעת מעבודת לטרינג יחודית ויעודית.

בקורס תיצרו מערכת אותיות שבה הצורה והמבנה הטיפוגרפי מבטאים את התוכן, האווירה והאישיות של הטקסט, ואינם רק משמשים ככלי לקריאתו. הלטרינג שיפוח שואף להיות יצירה חדשה, מקורית וחד פעמית. היא אינה מבוססת על פונט קיים, אלא נבנית מתוך תהליך של מחקר, ניסוי וחיפוש צורני. בעבודתכם תשלב סקיצות ידניות, פיתוח רעיוני ועיבוד דיגיטלי, תוך דגש על גיבוש שפה חזותית עקבית ועל הקשר בין משמעות, צורה וקומפוזיציה.

ספרינט: הדפס רשת

1.5 נ"ז

רן סגל

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

ספרינט: טור אישי

1.5 נ"ז

הילה נועם

טור אישי

קורס המתמקד בפיתוח טור אישי מאויר. במהלך הקורס ייצרו הסטודנטים וטור מאויר המגיב לנושא או לאירועים אקטואליים-יומיומיים מנקודת מבט אישית. הטור יתקיים בפורמטים אפשריים שונים לבחירת הסטודנטים. וט, כגון אינסטגרם, עיתון או פנצין. במהלך הקורס נכיר מאיירים. וט, יוצרי ויצורות קומיקס ואמנים. וט, משפיעים. וט, בתחום ונתנסה בפיתוח שפה אישית הן ויצוראלית והן סיפורית, תוך התמודדות עם יצירת סטוריטלינג, נקיטת עמדה, ויצירה לאורך זמן.

ספרינט: כתב יד

1.5 נ"ז

מיכל בוננו

הקורס מתמקד בפיתוח שפה אישית באיור, תוך בירור ובדיקה של נושאים ותחומי עניין אישיים. הקורס מבוסס על סדנאות עבודה בכיתה — בכל שיעור נתמקד בנושא אחר כמקור השראה, נכיר יצירות של יוצרות ויוצרים מתחומי האיור והאמנות, ונתנסה בעבודה בטכניקות מגוונות, באופנים שונים. במקביל יעבדו הסטודנטיות והסטודנטים. וט באופן עצמאי, על פרויקט אישי שיוגש בסיום הקורס.

ספרינט: סטוריטלינג אנימטיבי

1.5 נ"ז

שמרית אלקנתי

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 ב־קומיקס, סיפורים אנימטיביים בניו־יורק או סטריפים קצרים באינסטגרם. במהלך הקורס כל סטודנט.ית יצור סיפור אנימטיבי לפי טקסט לבחירתו דרך בחינת סוגים שונים של תנועה והתאמתה לסגנון האיורי והסיפורי של כל אחד.ת.

ספרינט: פורטפוליו

1.5 נ"ז

טלי אילון

קורס מעשי וממוקד שבו הופכים ערימת עבודות לאתר פורטפוליו אישי חי ונושם. במהלך שבעה מפגשים נחدد יחד את הזהות המקצועית של כל סטודנט.ית, נבנה שפה ויזואלית ותוכן שמספרים סיפור ברור ומדויק, ונלמד איך לתרגם את כל זה לפורטפוליו אונליין שנראה ועובד כמו מוצר עיצובי לכל דבר. הקורס משלב חשיבה אסטרטגית, ארט דיירקשן ובנייה בפועל באמצעות קלוד קוד, ומסתיים באתר פעיל שמוכן לחיות בעולם ולייצג אתכם.ן בשדה המקצועי.

ספרינט: פורטפוליו מושן

1.5 נ"ז

אסף כהן

הקורס יתמקד ביצירת סרט פורטפוליו אישי. קורס זה מבקש לבחון את כוחו של העיצוב לא רק לייצג רעיונות, אלא גם לעצב מציאות — מתוך ההבנה שהאופן שבו אנו מציגים את עצמנו משפיע על האופן שבו אנו נתפסים ועל ההזדמנויות שנפתחות בפנינו. הסרט לא יתפקד רק כתיעוד של עבודות קיימות, אלא ככלי לעיצוב זהות מקצועית. באמצעות שפה חזותית, עריכה, סאונד, קצב, נרטיב ובחירה מודעת של עבודות, כל סטודנט.ית ינסח את הסיפור שהוא מבקש.ת לספר על עצמו — לא רק כמי שהוא או היא כיום, אלא כמעצב.ת שהוא או היא שואפים להיות. לאורך הקורס נעסוק בבניית נרטיב אישי, מיתוג עצמי, הצגה ועריכה של עבודות, ובבחן כיצד החלטות עיצוביות יוצרות משמעות, אמינות ותחושת כיוון. במקביל, ננתח דוגמאות של תיקי עבודות, סרטי showreel ופרויקטים אישיים, ונשאל כיצד ייצוג חזותי יכול להפוך לכלי ממשי בבניית קריירה.

התוצר הסופי יהיה סרט פורטפוליו אישי, המשלב גוף עבודות קיים עם חזון מקצועי ברור, ומציע לסטודנטים.ות כלי משמעותי לכניסה לעולם המקצועי.

ספרינט: צורות־אותיות־תרבותיות

1.5 נ"ז

יגאל הרמן

הקורס עוסק במערכות כתב כתופעות חזותיות, תרבותיות והיסטוריות, ובוחן כיצד ניתן לחקור אותן באמצעות כלים של מחקר חזותי ועיצובי. באמצעות התבוננות במערכות כתב ממסורות שונות — כגון ערבית, גאורגית, ארמית, תאילנדית, אמהרית ועברית עתיקה — יפתחו הסטודנטים.ות כלים לניתוח צורני, השוואתי ופרשני של אותיות וסימנים. במהלך הקורס כל סטודנט.ית יבחרו מערכת כתב אחת ויגדירו מתוכה שאלת מחקר ממוקדת. החקירה תתורגם לפרויקט חזותי עצמאי בפורמט לבחירה — חוברת, פוסטרים, אתר, אנימציה, מיצב או פורמט אחר — שיציג ידע מחקרי באמצעות עיצוב. הקורס מיועד למי שמעוניינים להעמיק בקשרים שבין צורה, תרבות וחשיבה חזותית, ולבחון כיצד מערכות כתב משקפות היסטוריה, זהות ודרכי חשיבה.

ספרינט: ציור וצבע

1.5 נ"ז

אלכס טוביס

הקורס מתמקד 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 מדויקת עבורנו, אותה ניישם בציורים בפורמטים גדולים תוך כדי חקירה של שפה — דרך בה הצבע יונח על המצע. מטרת הקורס היא ליצור איזון בין החלקים השכלתניים מתורת הצבע, שימוש מודע בפרמטרים צבעוניים של ניגודיות, קרבה, רוויה וכדומה לבין שימוש בצבע שבא ממקום אינטואיטיבי, משחקי ומחובר לגוף. העבודה תנוע בין עשייה אישית פרקטית בכיתה לבין דיונים בקבוצות קטנות וגדולות. ובעיקר — אנחנו הולכים.ות להנות.

ספרינט: קונספט ארט ובניית עולם

1.5 נ"ז

אופיר שריף

בקורס זה נעבוד יחד באופן מעשי עם ארגז הכלים ותהליכי העבודה של אמני קונספט — אנשי מקצוע שתפקידם לברוא עולמות. ננתח יחד דוגמאות ממשחקים, טלוויזיה וקולנוע, נתנסה במתודות ותהליכי עבודה מכווני מחקר ופיתוח, ובתהליך מהיר של פיתוח סקיצות ועבודה עם מודבורדים נתרגל בנייה של עולמות חזותיים דמיוניים עשירים ומקוריים.

ספרינט: תלת-ממד מתקדם

1.5

אלי מגזינר

בקורס נלמד איך לייצר דימויים מורכבים יותר בתלת-ממד — נעבוד על תאורה, חומרים, צבע וקומפוזיציה, ונבין איך כל המרכיבים האלה יוצרים עומק, רגש ועולמות חזותיים מסקרנים. הקורס מיועד לבעלי ידע מוקדם בתלת-ממד.

ספרינט: שדה ראייה

1.5 ני"ז, ימי שישי

יעל בורשטיין

הקורס יוצא מהכיתה אל השטח ומציע שבעה מפגשים ישירים עם אמנות, עיצוב ותרבות. בכל שבוע נבקר בתערוכות, חללי תצוגה, סטודיואים, ארכיונים ומרחבים עירוניים, ונבחן כיצד רעיונות הופכים לעבודות, לחללים ולחוויות. דרך מפגש עם אמנים, מעצבים, אוצרים ויוצרים מתחומים שונים, נעסוק בשאלות של מחקר, תהליך, הצבה, סיפור, ביקורת, חומר וצורה. נלמד לקרוא תערוכות לא רק דרך העבודות עצמן, אלא גם דרך ההחלטות שמאחוריהן: בחירת הנושא, בניית הנרטיב, היחס לחלל, אופני התצוגה והקשר לקהל. הקורס מבקש להרחיב את שדה הראייה של הסטודנטים. ות, לחשוף דרכי חשיבה ועשייה מגוונות, ולעודד התבוננות ביקורתית בסביבה התרבותית שסביבנו. לצד הביקורים יינתנו תרגילים קצרים שיאפשרו להגיב, לעבד ולתרגם את החוויות והרעיונות שנפגוש לאורך הדרך.

ספרינט: שוטטות עירונית

1.5 ני"ז, ימי שישי

מיכל בוננו

קורס לרישום ואיור ברחבי העיר ירושלים. כמו ה-'Urban Sketchers', נצא בכל שיעור לצייר באזור ובמרחב אחר בעיר — באזורים אורבניים, במרחבים של טבע, במוזיאון או בגן החיות. הקורס יעסוק בהתבוננות קשובה בסביבה, באופנים שונים לתיאור שלה, וברישום וציור תוך כדי תנועה. נצייר אנשים, בניינים ונופים. בכל שיעור נעבוד בפורמט אחר וניצור מעין ספרון קטן לכל שוטטות. בסוף הקורס כל הספרונים יוגשו ויוצגו בתערוכה משותפת.

שנה ג' —

קורסי ספרינט

סמסטר 6 (סמסטר ב')

ספרינט: 9 משבצות

1.5 נ"ז

אסף כהן

בקורס נפתח בסיס של אנימציה ועיצוב בתנועה. נעודד ונפתח תהליכי חשיבה, נעסוק בהבנת העקרונות של רצף הדימוי הנע, בניתוח ופענוח תנועה והשלכתה על אובייקט עיצובי, ובתזמור מרכיבי העיצוב על ידי תנועה, זמן וקצב. נחקור גם את המפגש בין טיפוגרפיה לציר זמן והאפשרויות העוצמתיות והשימושיות שהוא פותח. הקורס יחל בהקניית יסודות, כלים וטכניקות בסיסיות באנימציה, וימשיך לתרגיל מורכב בהעברת מסר בתנועה. במהלך הקורס נכיר את ההיסטוריה של העיצוב הגרפי בתנועה מראשית המאה העשרים ועד היום.

ספרינט: אפקטים מיוחדים למשחקים

1.5 נ"ז

יואל שמחוביץ'

כיצד הופכים עולם משחק סטטי לחוויה חושית ומכשפת? בקורס זה נלמד כיצד להעניק אופי, עומק ואווירה למרחב הדיגיטלי באמצעות שימוש באפקטים חזותיים (VFX) במנוע המשחק Unity. יחד נלמד לשלוט במערכות חלקיקים (Particles), נשתמש בעקרונות רינדור ותאורה, ונפתח מיומנויות בשימוש ב-Shader Graph, כלי חזותי המאפשר ליצור חומרים מורכבים כמו אור, אנרגיה, רוח או קסם. במהלך הקורס נעצב מערכות אפקטים מותאמות אישית, שיוכלו לשמש כתוספות חזותיות רבות-עוצמה לפרויקטים קיימים ועתידיים.

ספרינט: הדפס רשת

1.5 נ"ז

רן סגל

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

ספרינט: טיפוגרפיה רב לשונית

مساق تصميم تايوجرافي متعدد اللغات

1.5 נ"ז

נואל עראפת

קורס זה מקנה לסטודנטיות.ים כלים לעיצוב מערכות טיפוגרפיות רב-לשוניות, תוך התמקדות במפגש החזותי והתרבותי שבין ערבית, עברית ואנגלית. במהלך הלמידה נכיר את המאפיינים הייחודיים של הטיפוגרפיה הערבית ונרכוש כלים לעבודה בסביבות טיפוגרפיות רב-לשוניות ותלת-לשוניות, ונלמד כיצד לייצר מגוון של מערכות יחסים בין משפחות פונטים ומערכות כתב שונות. הקורס משלב סקירות היסטוריות, הרצאות מחקריות על נוכחות השפה במרחב, והשראות עכשוויות מהעולם הערבי והגלובלי. בתרגילים השונים נתמודד עם האתגרים של בניית שפה חזותית רב-לשונית ועימוד טקסטים מורכבים הנקראים מכיוונים מנוגדים (RTL & LTR). נתמקד בקריאות, בהיררכיה בין שפות וביצירת שפה חזותית אחידה ומכילה. הקורס מציע הזדמנות לחקור את המפגש בין מסורות כתב, שפות ותרבויות שונות, ולפתח מערכות תקשורת חזותית עשירות ומדויקות. נלמד כיצד כמעצבות ומעצבים יש לנו את הכוח לעצב מרחב ציבורי נגיש, המקדם דיאלוג ותקשורת בין קהלים ותרבויות שונות. הקורס מיועד לכלל הסטודנטים. ות ואין צורך בידע קודם או ברקע בשפה הערבית.

يُزود هذا المساق المشاركين بالأدوات اللازمة لتصميم منظومات نصوص (تايوجرافية) متعددة اللغات، مع التركيز على اللقاء البصري والثقافي بين اللغات العربية، العبرية والإنجليزية. تضمن سيرورة التعليم ترجمة معرفة سابقة لتصميم النصوص لبيئة اللغة العربية وخصائصها الفريدة، وسنتعلم كيفية بناء علاقات متنوعة بين عائلات الخطوط وأنظمة الكتابة المختلفة. يدمج المساق بين مراجعات تاريخية، ومحاضرات إثرائية مستندة على أبحاث حول وجود اللغة في الحيز العام، وإلهامات معاصرة من العالم العربي والعالمي. من خلال التمارين المختلفة، سنواجه تحديات بناء لغة بصرية متعددة اللغات وتصميم نظام لنصوص مركبة تُقرأ من اتجاهات متعاكسة (RTL & LTR). سنركز على مقروئية النصوص، بناء هرمية بين اللغات، وخلق لغة بصرية موحدة وشاملة. سنتعلم كيف يمكننا كمصمّات ومصممين استعمال قوتنا لتصميم حيز عام متاح، يعزز لغة الحوار والتواصل بين جماهير وثقافات مختلفة. المساق مخصص لجميع الطلاب والطالبات بدون حاجة لمعرفة أو خلفية مسبقة باللغة العربية.

ספרינט: מקליגרפיה לטיפוגרפיה לטינית

1.5 נ"ז

דניאל גרומר

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. דרך עשייה קליגרפית, נצא למסע היסטורי בעקבות האות הלטינית, נלמד לזהות את הקונבנציות שעיצבו אותה לאורך הדורות, ובין כיצד הן ממשיכות להשפיע — גם כשהן

נשברות. בקורס נתנסה במגוון מודלים וכלים דרכם נכיר את המקצב, המבנה והחומריות של האות, נפתח הבנה שתשמש אותנו כמעצבים בעולם עכשווי שחוזר שוב ושוב אל יסודות הכתב, וצומח מהם לנתיבים חדשים. הקורס דורש עבודה קליגרפית המשכית משבוע לשבוע.

ספרינט: סטוריבורד

1.5 נ"ז

דוד פולונסקי

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 ולבנים 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 ווידיאבורד) ליצירת סיפור ברור, באמצעות שינוי נקודות מבט וקיצוב הזמן. היכרות עם מושגי יסוד בשפה הקולנועית: מיזנסצנה, זוויות צילום, רוחב עדשה, עומק שדה, תנועות מצלמה, עריכה ועוד. שימוש בשפת גוף להבעה רגשית והמחשת תנועה. הקורס מורכב מתרגילים קצרים לעבודה בכיתה ותרגיל ארוך לעבודה בכיתה ובבית. במהלך המפגשים נצפה בקטעים מסרטים ונתבונן בספרי ילדים ויצירות קומיקס, וננתח את החלטות הבימוי החזותי שמאחוריהם.

ספרינט: עיצוב טפסים

1.5 נ"ז

מאיר סדן

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

ספרינט: רישום מתקדם

1.5 נ"ז

מיכל ביבר

הקורס מיועד לסטודנטים.ות המבקשים.ות להרחיב את שפת הרישום מעבר לשלב היסודות, כבסיס לחופש אמנותי ולפיתוח קול אישי. לאורך שבעה שבועות נסיט את הפוקוס מעולם העיצוב אל מרחב של יצירה אמנותית משוחררת: נעבוד על פורמטים גדולים, נתנסה במגוון טכניקות ומדיומים, ונחקור רישום תנועה וכתם. מטרת הקורס היא להעניק חופש מחשבתי וחומרי, מתוך אמונה כי הניסוי האמנותי והחשיפה לשפה רישומית עשירה יפרו ויעמיקו בהמשך גם את היצירה העיצובית.

שנה ד':

סטודיו 7א — שפה אישית

סמסטר 07 (סמסטר א')

סטודיו 7א: אימג'מייקינג — דימוי וזהות

4 נ"ז

נעמי גיגר

הסטודיו עוסק באימג'מייקינג ובוחן כיצד שפה חזותית נוצרת מתוך מפגש בין היסטוריה, תרבות ודימוי עיצובי. במרכז ניצבת השאלה כיצד ניתן לנסח זהות קולקטיבית חדשה באמצעות מערכת עשירה של דימויים, ולא רק באמצעות סימן או לוגו. במהלך הסמסטר יערכו הסטודנטים מחקר חזותי על קהילות, אגודות, תנועות ומסגרות השתייכות מן העבר, ויבחנו את הסמלים, הטקסים, האובייקטים והקודים החזותיים שעיצבו את זהותן. מתוך המחקר יפתח כל סטודנט פרשנות עכשווית, שתתרגם ערכים היסטוריים לשפה חזותית חדשה ורלוונטית, באמצעות סדרת דימויים מורכבת, רב־שכבתית ועקבית. הסטודיו מעודד פיתוח מתודולוגיות עבודה אישיות ושילוב בין טכניקות, חומרים, תהליכים אנלוגיים ודיגיטליים, מניפולציות חזותיות ושיטות ייצור מגוונות. הדגש הוא על בניית מערכת של דימויים הפועלת כמכלול — כזו המצליחה לייצר משמעות, זיכרון, תחושת שייכות ונוכחות תרבותית. הקורס מיועד לסטודנטים. ות המבקשים להעמיק את השפה האישית שלהם, להרחיב את ארגז הכלים של האימג'מייקינג ולפתח קול חזותי מובחן, המסוגל לנוע בין מחקר היסטורי, חשיבה ביקורתית ויצירה עיצובית עכשווית.

סטודיו 7א: איור — ארגז כלים

4 נ"ז

פרופ' מרב סלומון

הקורס יעסוק בפיתוח ודיוק ארגז הכלים האיורי באמצעות הידוק היכולות האיריות והפיכתן לשפה חזותית רהוטה, בדרך לקריירת איור משגשגת. נעסוק בזיהוי החוזקות של כל אחד. ת, בהיכרות מעמיקה עם מתודולוגיות פיתוח רעיון, הגיית סיפור, ניהול עצמי, בניית תיק עבודות, יזמות באיור ודרכים להתנעת קריירה. כל סטודנט יתבקש יבחר ויעבוד על פרויקט בהיקף משמעותי לתיק העבודות וכהכנה לפרויקט הגמר.

סטודיו 7א: המכון לאינטראקציה משמעותית

4 ב"ז

אורי סוכרי

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, פיוטיים או מעוררי מחשבה. נפתח פרוטוטיפים מוחשיים שמבקשים לעורר תגובה אנושית: חיור, 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.

סטודיו 7א: המפה

4 ב"ז

דנה גז

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 אגידות ונקודות מבט. בקורס נלמד על מפות — היסטוריה, גיאוגרפיה, מבנים שונים, פרקטיקות של מיפוי, קנה מידה, טכנולוגיות ועיצוב. במהלך הסטודיו נעצב מפות מקורית משלנו, נעסוק בפענוח בהיר של התמצאות מרחבית, ניגע ביופי שטמון בצורה מרובת פרטים ותוכן, ותוך כדי נשאל שאלות על המובן מאליו.

סטודיו 7א: מה לצייר איך

4 ב"ז

פרופ' רותו מודן

איור בהגדרתו הקלאסית מתחיל מטקסט. הקורס מבקש להפוך את הסדר המקובל ולהשתמש בפעולת הציור עצמה כנקודת מוצא לחיפוש נושאים לאיור. באמצעות סדרת תרגילי כיתה ובית יבחנו הסטודנטים את אילו עולמות, כיווני עבודה ודרכי פעולה יכולים לשמש בסיס לגיבוש פרויקט איורי. בחלקו הראשון של הקורס יתנסו הסטודנטים. ו. בסדרת תרגילי כיתה ובית קצרים, שמטרתם לבחון מקורות שונים של עניין, סקרנות ומשיכה ציורית. בחלקו השני יגבש כל סטודנט פרויקט איור לפי בחירתו. ה. תוך הסתמכות על הניסיון, התובנות והכיוונים שהתגלו במהלך הסמסטר.

סטודיו 7א: מעבדה Fail Better

4 ב"ז

יעל בורשטיין

הסטודיו מעודד יציאה מאזורי הנוחות של הדיסציפלינה ומציע את המעבדה כמרחב של ניסוי, גילוי ופיתוח קול אישי. דרך עיסוק בדימוי, סאונד, טקסט, זמן, עריכה, והצבה בחלל, ובהשראת הרעיון Fail Better, נבחן את תפקידם של הסיכון, אי-הוודאות והכישלון בתהליך היצירה. מתוך נכונות לטעות, לסטות מן המתוכנן ולהסתכן, נבקש לפתח דרכי עבודה חדשות ולאפשר לרעיונות בלתי צפויים ומעוררי מחשבה להופיע.

סטודיו 7א: משחקים רציניים

4 ב"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 במרכז החוויה האינטראקטיבית והנרטיבית. בקורס נבחן את הנחות היסוד שלנו בנוגע למשחקים כמדיום ולתפקידם בעולם המודרני: מכניקה כאמצעי להעברת מסר, משחקים כאמנות, תפקיד השחקן ביצירת הסיפור, ועוד. ננתח, נתעמק, וניצור — כדי להבין כיצד ניתן לנצל כלים אינטראקטיביים ליצירת חוויה משמעותית ולבניית נרטיב. נכיר חוויות משחק ייחודיות, פואטיות, חתרניות ואקטיביסטיות, אשר גורמות לנו לשאול שאלות, להרהר, להתעצבן, ולבכות. הסטודנטים ייצרו משחקים משלב הרעיון והתכנון ועד למוצר גמור. תוצרי הקורס יהיו בחלקם דיגיטליים ובחלקם אנלוגיים. הקורס יכלול הרצאות על נושאים תיאורטיים וטכניים יחד עם משחק משותף ועבודה בכיתה. הקורס דורש היכרות קודמת עם Unity.

סטודיו 7א: עיצוב כראיה

4 ב"ז

עידן עם שלם

שרידים, עדויות, מסמכים, אובייקטים, צילומים, הקלטות וסימנים חומריים ממשיכים להתקיים לאחר ההתרחשות עצמה. הם אינם בהכרח מייצגים אמת, אך ממשיכים לתפקד כראיה. קורס זה בוחן את המרחב שבין אמת לבדיה ובין תיעוד להמצאה, וכן כיצד עיצוב גרפי מסוגל לייצר אמינות, סמכות, הקשר ופרשנות דרך שפה חזותית, ארגון ועריכה. במהלך הקורס, כל סטודנט יתפתח אירוע בדיוני: התרחשות, מקרה, תקרית, מפגש, אסון, גילוי, פלא, תעלומה, או כל רעיון אחר. לאחר הגדרת האירוע, יידרשו הסטודנטים לייצר מערכת של ראיות, עדויות וממצאים חומריים ודיגיטליים המעידים עליו, ולערוך אותם לכדי חוויה נרטיבית.

סטודיו 7א: פואטיקה ממשקית

4ב"ז

בן לב

הממשק אינו רק אמצעי לתקשורת בין אדם לטכנולוגיה, אלא מדיום חזותי המעצב תפיסה, התנהגות ומשמעות. הקורס עוסק בפיתוח שפה אישית בעיצוב ממשקים דיגיטליים, ובוחן כיצד אינטראקציה יכולה לשמש כאמצעי לביטוי רעיוני, חזותי ותרבותי. במהלך הקורס יפתחו הסטודנטים וות פרויקט עצמאי המבוסס על תחום עניין אישי. באמצעות מחקר, ניסויים, בניית אבות-טיפוס וביקורת מתמשכת, יגבשו שפה ממשקית ייחודית המבטאת עמדה עיצובית עקבית. הקורס מעודד חקירה של התנהגות, זמן, תנועה, טיפוגרפיה, מערכות חזותיות, בינה מלאכותית ודפוס אינטראקציה, כחומרי גלם לעיצוב ממשקים בני זמננו. הקורס שם דגש על פיתוח קול אישי ועל הרחבת השפה הממשקית מתוך תפיסה שממשקים אינם רק כלים פונקציונליים, אלא מדיום יצירתי בפני עצמו.

סטודיו 7א: פרויקט אישי – מושן

4 ב"ז

ענבל גרי

כמעצבי ומעצבות מושן יש לנו כוח על: אנחנו יכולים לשלוט בזמן. להכניס עשרים שנה לתוך דקה, או לספר על שנייה אחת במשך 10 דקות. בקורס נתייחס לזמן כחומר גלם עיצובי, נלמד כיצד אפשר לייצג התפתחות באמצעות וידאו ואנימציה, ונשאל שתי שאלות מרכזיות: איך מספרים זמן דרך דימוי, ומה קורה לדימוי כשהוא מונח על ציר זמן?

נלמד איך לפרק תהליכים של שינוי לחוויה ויזואלית קוהרנטית — אילו רגעים לבחור, על אילו רגעים לדלג, וכיצד לייצג נקודת מבט ספציפית. תעבדו עם מבנים לינאריים, לא-לינאריים ומקבילים, ותבראו את חוויית הצפייה של הצופים והצופות דרך סטוריבורד ווידאובורד בהסתכלות של במאי. תמושן. נכיר מבנים סיפוריים, מבני עריכה, קצב והסלמה, ונעסוק באופן שבו נוצרת חוויה רגשית לאורך ציר הזמן. נבחן כיצד ציר הזמן משפיע על ההחלטות העיצוביות שלנו: מה קורה לטיפוגרפיה, לדימויים, לצבע, לטקסטורות ולקומפוזיציה לאורך הסרט, וכיצד השפה החזותית מתפתחת ומשתנה תוך שהיא נשארת עקבית ומזוהה עם העולם הייחודי של הפרויקט. בסופו של הקורס תדעו לחשוב על זמן כעל חומר גלם עיצובי לכל דבר — לתכנן אותו, לערוך אותו ולעצב באמצעותו חוויות צפייה מורכבות, מסקרנות ומרגשות.

שנה ד':

סטודיו 7ב – התמחות

סמסטר 07 (סמסטר א')

סטודיו 7ב: ארכיוגרפיקה מעשית

4 נ"ז

עדה ורדי

נקודת המוצא של הקורס – אוסף צילומים המונה למעלה מ-150,000 של הצלם הצרפתי פרדריק ברנר. מאז שנות השמונים תעד ברנר כ-40 קהילות יהודים ברחבי העולם – מסין ועד לאס וגאס. לצד הצילומים כולל האוסף גם יומני מסע וחומרים תעודיים נוספים. האוסף הפיזי הופקד בספריה הלאומית, ובמקביל פותחה באוניברסיטת פוטסדאם שמתמחה ב־Data visualization פלטפורמה אינטראקטיבית ייחודית המותאמת לתכני האוסף העשיר ומציעה אפשרויות שונות לשיטוט, חזותי ומילולי.

לקראת השקת הפלטפורמה בסתיו 2027, נפתח בקורס פרויקטים המגיבים לאוסף הצילומים עצמו ולאפשרויות המסע שמציעה הפלטפורמה. מנעד האפשרויות רחב – מתיעוד מסעות אישיים בתוך האוסף, למחקר חזותי פורמליסטי ועד לפרויקטים ביקורתיים שמעלים שאלות מהותיות על זהות שנמצאות בלב האוסף. פורמט הפרויקטים פתוח רחב – מפיתוח סקרוליטלינג ועד למחשבות בתלת־ממד. במהלך הקורס, נכיר את אוסף התצלומים והתיעוד יוצא הדופן בהיקפו ואיכותו, והסטודנטים. ות יהיו למעשה המשתמשים הראשונים בפלטפורמה. נלמד על סוגים שונים של מנגנוני עריכה ואיך עיצוב יכול להיוולד מתוך העריכה עצמה. נעסוק בקשר בין קיטלוג ועיצוב ובמתח בין ייצוג דיגיטלי ובין מפגש עם החומרים עצמם.

סטודיו 7ב: איור ספר ילדים לראשית קריאה

4 נ"ז

פרופ' אורית ברגמן

איור לגיל ראשית קריאה מציב בפני המאיר.ת אתגר מעניין. מול טקסט פשוט התואם את יכולת הקריאה של הילד.ה על המאיר.ת להציע מהלך איורי מורכב התואם את ההתפתחות הרגשית והנפשית בגיל זה ומספר סיפור רחב ומעניין יותר מזה שמציע הטקסט המצומצם. בקורס נאיר ספרונים לסדרת "נקודות", סדרה לראשית קריאה מבית חולם הפועלת בבתי ספר ברחבי הארץ ובקהילות היהודיות בעולם. נלמד מתודות של הכנת סקיצות, עיצוב דמויות ועיצוב הסיפור האיורי ברצף הכפולות. נשים דגש על סגנון, עקביות בדמויות, גיוון והפתעה בהפיכת הדף, עיצוב ואיור כריכה וגימור משובח. בסוף הקורס הספרונים יבחנו על ידי ועדה מקצועית שתחליט אילו מהם יצאו לאור.

סטודיו 7ב: ג'אם עיצוב מוצרים

4 נ"ז, בשיתוף החוג למדעי המחשב באוניברסיטה העברית

עומר זיו, יונתן שמיר

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

סטודיו 7ב: זהות מקום

4 נ"ז

קובי לוי

הסטודיו מתמקד במרחב אחד — הציר ההיקפי של ירושלים. מרחב זה, הנע בין שכונות, גבולות, תשתיות, אזורי טבע ומוקדי חיים עירוניים, ישמש מעבדה לחקירת יחסי הגומלין בין מקום, זהות, זיכרון, קהילה ונוף. הסטודנטים. ואת יתבקשו לפתח קריאה מתמשכת של מרחב מורכב, שבו מתקיימים זה לצד זה נרטיבים, מתחים, שכבות היסטוריות ואפשרויות עתידיות. העבודה תתבסס על מחקר חזותי, סיורי שטח, מיפוי, תיעוד, שיחות עם בעלי עניין ופיתוח כלים עצמאיים להבנת המקום. הקורס רואה בעיצוב אמצעי למחקר, לפרשנות וליצירת ידע. באמצעות כלים של תקשורת חזותית יפתח כל סטודנט עמדה אישית ביחס למרחב הנחקר ויגבש הצעה עיצובית שתעניק לו פרשנות חדשה או תחשוף ממדים סמויים שלו. תוצרי הקורס יכולים לנוע בין ספרים, מערכות מיפוי, תערוכות, מדיה דיגיטלית, התערבויות במרחב הציבורי ואובייקטים תקשורתיים נוספים. במהלך הסמסטר יתקיימו מספר מפגשים משותפים עם קורס מקביל מהמחלקה לאדריכלות, שיאפשרו היכרות עם נקודות מבט נוספות על המרחב הנחקר ויעשירו את הדיון הבין-תחומי.

סטודיו 7ב: מיתוג

4 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי-רז

קורס מתקדם במיתוג, המיועד לסטודנטים.ות המבקשים להעמיק את הידע והניסיון בתחום באמצעות עבודה המדמה פרקטיקה מקצועית. הקורס מתנהל במתכונת סטודיו, ובמרכזו פרויקט מיתוג בשיתוף גוף חיצוני ובתנאי עבודה המדמים תהליך אמיתי: עבודה מול לקוח, ניהול בריף, מחקר, פיתוח קונספט, הצגת מהלכים, קבלת משוב וליווי התהליך עד לגיבוש מערכת מותג שלמה. לאורך הקורס יעמיקו הסטודנטים.ות בסוגיות מתקדמות במיתוג: חשיבה אסטרטגית, בניית נרטיב, פיתוח שפה חזותית מורכבת, יצירת מערכות זהות רב-שכבתיות ויישומן במגוון נקודות מפגש ומדיומים. הדגש הוא על קבלת החלטות מבוססת מחקר, פיתוח עמדה עיצובית עצמאית, והיכולת לנהל מהלך מיתוג מקצה לקצה תוך התמודדות עם אילוצים, שינויים ומורכבויות המאפיינים את העבודה המקצועית.

הקורס מבקש לגשר בין האקדמיה לבין עולם העשייה, ולהעניק לסטודנטים.ות ניסיון מעמיק באופן שבו תהליכי מיתוג מתנהלים בפועל. באמצעות עבודה בפורמט המדמה סטודיו מקצועי, הם יתנסו בדינמיקה של עבודה מול שותפים, בפיתוח מהלכים עיצוביים מורכבים ובהובלת פרויקט מיתוג ברמה מקצועית, תוך חידוד היכולת לחשוב, לעצב ולפעול כמעצבי מותג עצמאיים.

סטודיו 7ב: משחק דיגיטלי

4 נ"ז, בשיתוף החטיבה למשחקים באוניברסיטה העברית

אלי בבג'נוב, עידן רוזה

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

סטודיו 7ב: עיצוב תערוכה

4 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.

במסגרת הקורס תתקיים התנסות בעבודה מול תוכן או שותף מקצועי, כחלק מהיכרות עם תהליכי העבודה בשדה עיצוב התערוכות. במהלך הסמסטר נעמיק בעקרונות העיצוב הגרפי ונלמד כיצד ניתן לבטא וליישם אותם באתגרים ובהזדמנויות הייחודיות של שדה עיצוב התערוכות. נלמד לתכנן מערך גרפי-טיפוגרפי המדלג בין דו-תלת-ממד, המדריך את המבקרים. ות במסע חזותי במרחב ומצליח לספר סיפור מורכב, מגובש ומרגש. תוצרי הקורס יוצגו בפרזנטציה וילוו בהתנסות פיזית במרחב, שתאפשר לבחון את המפגש בין המערכת הגרפית, החלל והצופה.

סטודיו 7ב: קליפ

4 נ"ז

תום גן אור

בקורס ניצור קליפ מוזיקלי רשמי לסינגל של אמן מקומי, שיורכב מסגמנטים חזותיים קצרים בעיצוב הסטודנטים. כל סטודנט ית יקבל מקטע מתוך השיר, ינתח את הקצב, הליריקה והאווירה שלו, יפתח עבורו שפה חזותית אישית מתוך מפגש ובריף עם האמן. נתרגם מוזיקה לדימוי, לתנועה ולעריכה באמצעות מושן, איור, תלת-ממד, צילום, אנימציה, AI או שילוב ביניהם. לאורך הקורס נבחן את היחסים בין יצירה אישית לעבודה קבוצתית, ובסיום נחבר את כל הסגמנטים לטיימליין משותף שיהפוך לקליפ שלם. הקורס כולל עבודה ב־After Effects ודורש ידע קודם או למידה עצמאית טרם תחילתו.

סטודיו 7ב: תקשורת חזותית במרחב

4 נ"ז

ארז גביש

קורס שבוחן את אופני הפעולה של תקשורת חזותית במרחב ארכיטקטוני. בקורס נבצע התערבויות גרפיות במרחב על ידי הקרנות (Projection Mapping), ונבחן את מערכת היחסים בין מצע ההקרנה, האובייקט המוקרן והצופה במרחב. נחקור את המפגש בין טופוגרפיה תלת-ממדית למדיה דיגיטלית דו-ממדית, בין הממשי לווירטואלי, ואת הפעולה העיצובית מול נקודת מבט דינמית. נלמד טכניקות הקרנה, את ההיבטים הטכניים של שימוש באור בפרויקט עיצובי, עבודה בציר זמן מעגלי, תכנון וניהול פרויקט, ואת המלאכה העיצובית על כל היבטיה — פיתוח שפה גרפית, טיפוגרפיה, אימג'מייקינג ותנועה.

שנה ד':

פרויקטי גמר

סמסטר 08 (סמסטר ב')

מנחים.ות:

סוניה אוליטסקי

חובב אופנהיים

טלי אילון

גסטון איצקוביץ

איתן אלוא

שמרית אלקנתי

אלי בבג'נוב

דני ביקון

רותם ביקסנשפנר

דניאל גרומר

ענבל גרי

חן וינר

עידן ועקנין

עדה ורדי

איל זקין

בן לב

קובי לוי

אלי מגזינר

פרופ' רותו מודן

אורי סוכרי

פרופ' מרב סלומון

עידן רוזה