



המחלקה לתואר ראשון

בית הספר לתקשורת חזותית

בצלאל אקדמיה לאמנות ועיצוב, ירושלים

תשפ"ז

2026-2027

המחלקה לתואר ראשון בתקשורת חזותית — הפירמידה



ראש בית הספר: דנה גז
רכוזת מנהליות: לילך דוידוביץ
שירה חזות
עדי שמעוני
מנהל אקדמי וראש תחום עיצוב גרפי וטיפוגרפיה: איל זקין
ראש תוכנית יסודות: פרופ' מרב סלומון
ראש תחום עיצוב גרפי וטיפוגרפיה: גיא שגיא
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

מייל:

vc@bezalel.ac.il

vc2@bezalel.ac.il

vc3@bezalel.ac.il

טלפון:

02—5893323

02—5893359

מרציות המחלקה	מתן בן כנען	ענת ורשבסקי	עלמה נאמן	מעין צוריאל
הלל אבט	פרופ' אורית ברגמן	עומר זיו	הילה נועם	עינת צרפתי
טל אוליאל	הדר ברק	קרן זלץ	אנה ניר	זהר קורן
סוניה אוליטסקי	ארז גביש	איל זקין	רן סגל	יהונתן קינן
חובב אופנהיים	אלעד גולדשטיין	יהודה חפשי	מאיר סדן	פרופ' ענת קציר
גבריאל אייש	שי גליקמן	נעמה טוביאס	מיכל סהר	יהלי קרן
טלי אילון	דנה גז	אלכס טוביס	אורי סוכרי	עידן רוזה
גסטון איצקוביץ	נעמי גיגר	סטס טוצ'ינסקי	יורי סוקולוב	גדעון רימר
איתן אלוא	נעמי גלבך	עמית טריינין	פרופ' מרב סלומון	גיא שגיא
שמרית אלקנתי	אמיתי גלעד	אלה יהודאי	גלעד סליקטר	נעה שוורץ
שמעון אנגל	תום גן־אור	ניל כהן	יוליה סמילנסקי	טבע שולט
נויה אנטמן	קרן גפני	בן לב	עילי עובדיה	הראל שניאק
אריאל אסאו	דניאל גרומר	בועז לביא	דן עוזרי	נעם שכטר
אסף ארד	ענבל גרי	קובי לוי	עידן עם-שלם	ד"ר פיני שכטר
דידי ארז	גיא דהאן	מעין לויצקי	שי ענבר	יואל שמחוביץ
ג'ודית אשר	ערן היללי	רוני לוית	נואל ערפאת	נטי שמיע-עופר
שרון אתגר	מיכל הר-גב	אלנה לרמן	דוד פולונסקי	יונתן שמיר
אלי בבג'נוב	טל הרדה	אלי מגזינר	סיוון פיטרמן	לימור שנורמכר
מיכל בוננו	יגאל הרמן	פרופ' רותו מודן	אדם פיינברג	אופיר שריף
יעל בורשטיין	עדנה הררי-ליבראטי	רונאל מור	רותם פיש	ניר שקד
מיכל ביבר	חן וינר	דני מירב	יובל פלוטקין	ניב תשבי
ארנסטו ביכובסקי-רז	עידן ועקנין	רן מלול	סשה פליט	
דני ביקון	עדה ורדי	אורן משה	רז צור	

על בית הספר

תקשורת חזותית נמצאת במפגש שבין מסר, תוכן ומשמעות, ובין עיצוב, מדיה וטכנולוגיה. היא נטועה עמוק בתוך החברתי, הפוליטי והתרבותי – נובעת מתוכם ומעצבת אותם במקביל. השאלה מי מעצב.ת את התקשורת החזותית, מי מספר.ת את הסיפור, מעביר.ה את המסר, בונה את המשמעות ומפתח.ת את המדיה שמוסרים את כל אלו – בוערת מתמיד.

בית הספר לתקשורת חזותית מכשיר מעצבים ומעצבות המסוגלים.ות לא רק להגיב למציאות המשתנה, אלא להוביל ולעצב אותה. דווקא אל מול התמורות הגלובליות אשר מחייבות את השדה להשתנות בקצב מהיר ולהגדיר מחדש שוב ושוב את גבולות הדיסציפלינה ואת מעמדה, בית הספר עסוק בפיתוח פדגוגיה, פרקטיקה ושיח יציבים המגדירים ומתווים שדה עיצוב מורכב, ביקורתי, משכיל, פתוח, מעורב אזרחית וערכית.

כלי הדיסציפלינה — שפה גרפית, טיפוגרפיה, עיצוב אינטראקציה, איור, תנועה, משחקים, ועוד — מעצבים ומתווכים את האופן שבו אנו באים.ות במגע עם ידע ומידע, את יחסינו עם הטכנולוגיה, ומכתיבים את תפיסת המציאות. בעוד מרבית הממשקים היומיומיים נשלטים ומעוצבים על ידי כוחות תאגידיים, דרך יצירה והמצאה של מנגנוני תקשורת ושפה חזותית חדשים, ביקורתיים וספקולטיביים, מעצבים ומעצבות יכולים.ות להציע שותפות במרחב טכנולוגי דמוקרטי פתוח.

בוגרי ובוגרות בית הספר מציגים עיצוב עומק, סיפורים מרהיבים וסוחפים, ומצוינות מקצועית רב-תחומית, המשולבים באחריות חברתית-אזרחית, המגלמת חשיבה ביקורתית ורפלקסיבית. בית הספר שם דגש על חיזוק האוטונומיה הדרושה לתקשורת חזותית בשדה המקומי והגלובלי כשדה מקצועי, ולא פחות מכך, כשדה ידע הצומח מתוך מחקר מבוסס-פרקטיקה. לשם כך, הלימודים הן לתואר ראשון והן לתואר שני מחזקים את הגמישות הדיסציפלינרית, ובה בעת מאפשרים לבוגרים ובוגרות לייצר ידע חזותי עצמאי, ולהגיב למציאות הנוכחית על יופיה ומורכבותה.

על המחלקה לתואר ראשון

המחלקה לתקשורת חזותית בבצלאל היא 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.

תוכנית הלימודים מעניקה תשתית מקצועית מעמיקה, ומשלבת מיומנויות מסורתיות עם טכניקות וטכנולוגיות חדשות. במהלך הלימודים הסטודנטים.ות נחשפים למגוון רחב של תחומים — עיצוב גרפי, טיפוגרפיה, מיתוג, איור, קומיקס, עיצוב בתנועה, אנימציה, עיצוב אינטראקציה וחוויית 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 אופני המבע בתחום. החלק השני (סמסטרים 4–6) מאפשר לכל סטודנט.ית להרכיב מסלול לימודים אישי, המאפשר להתמחות ולהעמיק בתחומים ספציפיים, ולהתאים 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.ת 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.ן.

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 למצויינות.

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.

מבנה 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 הפרוסים על פני שלושה סמסטרים, והם מהווים 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'. הרכבת מערכת הקורסים לסמסטר 4 תיערך במסגרת תערוך ממוחשב במהלך חופשת הסמסטר.

סמסטרים 5-6

התוכנית בתקופה זו מורכבת מקורסי סטודיו מרכזיים, קורסי בחירה וקורסי 'ספרינט' 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 יוכלו להעמיק ולהרחיב את ההיכרות עם הנושאים והמיומנויות שמעניינים אותם.ן. 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 י.תגיש פרויקט גמר.

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 לשנים ג' ו־ד' תיערך במסגרת תעדוף ממוחשב במהלך חודשי הקיץ.

ציונים/הערכות

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

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

מפתח הציונים הוא כדלקמן:

95-100 מעולה (הצטיינות יתרה)
90-94 מצוין
85-89 טוב מאד
80-84 טוב
75-79 כמעט טוב
70-74 בינוני
65-69 חלש
55-64 מספיק בקושי
40-54 בלתי מספיק (נכשל)

עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאתגרת את המוסכמות, מוכיחה רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.
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.
מכלול עשייה עקבי, מבוסס, איכותי ומבטיח, בכל ההיבטים, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה ועמידה בהגדרות המרצה להצלחה בקורס.
מכלול עשייה טוב וראוי. עומד בכל דרישות הקורס, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה, אם כי אינו יוצא מגדר הרגיל.
מכלול עשייה סביר, אך טעון שיפור. מעט נמוך מהממוצע, או שניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה טובה.
מכלול עשייה בינוני, נמוך מהממוצע, חוסר עקביות באיכות העבודות. ניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה שמניחה את הדעת.
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.
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.

ממוצע ציוני השנה

ממוצע הציונים השנתי יחושב כדלהלן:

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

תנאי המעבר משנה א' לשנה ב'

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.

סטודנט.ית שנכשל.ה בקורס, עניינ.ה יועלה בפני ראש המחלקה ובהתאם לשיקולה ניתן יהיה להעלות את עניינ.ה לוועדת ההוראה המחלקתית. זו תבחן את זכאות.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' יימצא בעשירון התחתון, יזומנו להציג את עבודותיהם.ן בקורסים השונים בפני ועדת פורטפוליו מיוחדת שתבחן את המשך לימודיהם.ן במחלקה. בסמכות הוועדה להמליץ לוועדת הוראה על המשך לימודים מן המניין, המשך לימודים על תנאי, או הפסקת לימודים. במקרה של המשך לימודים על תנאי, תיערך לסטודנט.ית ועדת פורטפוליו נוספת בסוף הסמסטר הראשון של שנה ב'.

תנאי המעבר לשנה ג' ולשנה ד'

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

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 שייועד 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 מקבל. ת 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.

תשלום עבור חומרים וכללי עבודה בסדנאות

גובה התשלום עבור שימוש בציוד 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.ן בלשכות שירות ובתי דפוס פרטיים וחיצוניים, בתנאים המקובלים אצלם.

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

משרד המחלקה

מועדי קבלת סטודנטים.ות 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 מרשויות האקדמיה השונות, ועוד). על הסטודנטים.ות לעדכן באתר בצלאל את פרטי ההתקשרות שלהם.ן.

1-3

תוכנית היסודות: **סמסטרים 1-3**

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

לימודי יסודות — 3 סמסטרים

שנה א'
סמסטר א'

סטודיו 1	אות וצורה	אינטראקציה	המחשה	צילום	רישום	ספרינט: הדפס וצבע	שבוע סדנאות
3 נ"	2 נ"	2 נ"	2 נ"	2 נ"	2 נ"	1 נ"	0.5 נ"

1

שנה א'
סמסטר ב

סטודיו 2	איור	טיפוגרפיה	ממשק	תנועה	ספרינט: מיומנויות דיגיטליות	ספרינט: רישום 2 צבע
3 נ"	2 נ"	2 נ"	2 נ"	2 נ"	1 נ"	1 נ"

2

שנה ב'
סמסטר א'

סטודיו 3	גריד	דימוי	משחקיות	סיפור	ספרינט: רישום 3 עיצוב	שבוע סדנאות
3 נ"	2 נ"	2 נ"	2 נ"	2 נ"	1 נ"	0.5 נ"

3

קורסי יסודות — סמסטר 1

סטודיו 1

[רכז ומרצה] גיא שגיא
[מרצים.ות] רותם ביקסנשפנר, דנה גז, דן עוזרי, 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 ות 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

[רכזים.ות ומרצים.ות] דניאל גרומר , עדה ורדי
[מרצים.ות] יגאל הרמן, 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

[רכז ומרצה] חובב אופנהיים
[מרצים.ות] דני ביקון, עומר זיז, רונאל מור, אורן משה, אורי סוכרי

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטרא־קטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס (Primitives) ובעקרונות החשיבה של עיצוב אינטראקציה במובן הרחב ביותר שלו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים בסדרת תרגילים והתנסויות נחוה את עקרונות הדיאלוג האינטראק־טיבי 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 אינ־טראקטיבית באופנים שונים, ונעמיק את התפיסה וההבנה של האינטרא־קטיביות בעיצוב.

המחשה

[רכז ומרצה] ניב תשבי
[מרצים.ות] ענת ורשבסקי, פרופ' מרב סלומון, גלעד סליקטר, עינת צרפתי, לימור שנורמכר

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, קומפוזי־ציה, 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

[רכז ומרצה] גסטון איצקוביץ
[מרצים.ות] קרן זלץ, סשה פליט

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, קומפוזי־ציה, 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

[רכז ומרצה] אלכס טוביס
[מרצים.ות] אריאל אסאן, שרון אתגר, מתן בן כנען, מיכל ביבר

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 מגזז, 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

[רכזת ומרצה] יעל בורשטיין
[מרצים.ות] שרון אתגר, חן וינר, רן סגל

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

קורסי יסודות — סמסטר 2

סטודיו 2
[רכזת ומרצה] שרון אתגר [מרצים]ות] 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 בניבוש 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 הנלווה לשיבוש, הפתעה או קריאה מחדש, ונעסוק באיזון שבין מקוריות לבין קונבנציה. הקורס מעודד חשיבה ביקורתית, רגישות תרבותית ופיתוח קול אישי.

איור
[רכזת ומרצה] איתן אלוא [מרצים]ות] 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 הביקורת.

טיפוגרפיה
[רכזת ומרצה] סוניה אוליטסקי [מרצים]ות] 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
[רכזת ומרצה] בן לב [מרצים]ות] חובב אופנהיים, טלי אילון, שי גליקמן, מיכל הר גב, עילי עובדיה

הממשק הדיגיטלי הוא אחת מצורות התקשורת המרכזיות של זמננו. הוא מתווך מידע, מגדיר פעולות ומעצב את האופן שבו א.נשים מבינים.ות, חווים.ות ופועלים.ות בעולם 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 אינ־טראקציה, שמישות ונגישות, ונבחן כיצד התפתחות הטכנולוגיה והבינה המלאכותית ממשיכות לעצב את חוויית המשתמש.

תנועה
[רכזת ומרצה] ערן היללי [מרצים]ות] גבריאל אייש, ארז גביש, חן וינר, גיא דהאן, 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
[רכזת ומרצה] מאיר סדן [מרצים]ות] נויה אנטמן רון, אסף ארד, יוליה סמילנסקי

המחשב, האינטרנט וכלי הבינה המלאכותית הם חלק בלתי נפרד משדה התקשורת החזותית, וכל מעצב.ת חייב.ת 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.

ספרינט: רישום 2 — צבע
[רכזת ומרצה] אלכס טוביס [מרצים]ות] אריאל אסאן, 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.

קורסי יסודות — סמסטר 3

סטודיו 3
[[]^{רכז ומרצה]} עידן עם-שלם [[]^{מרצים.ות]} הלל אבט, סוניה אוליטסקי, הדר ברק, ארנסטו בינובסקי-רז, קובי לוי

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 1 ו־2, 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 מערכתיות עיצובית — מוצר, מוסד, מקום, יוזמה, אירוע — ונבחן את היחסים בין זהות לדימוי, בין מסר לחוויה ולשפה חזותית. הסטודנטים. ות ילמדו מושגי יסוד כגון בידול, מיצוב, קהל יעד, טון ושפה, סדרתיות, היררכיה ומערכתיות, ויתנסו בתהליך עבודה הדרגתית: 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
[[]^{רכזת ומרצה]} מיכל סהר [[]^{מרצים.ות]} נואל עראפת, 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 מכתيب 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.ות תוכן 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
[[]^{רכז ומרצה]} גיא שגיא [[]^{מרצים.ות]} ג'ודית אשר, יעל בורשטיין, נעמי גיגר, טל הרדה, עידן ועקנין

הקורס עוסק בדימוי כמרכיב יסודי בשדה העיצוב הנרפי 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 וְכנשא של רעיון, הגרעין המחזיק את ה־DNA של הזהות. דרך מחקר חזותי, סמלים, סטוריטלינג ונרטיבים, נבחן כיצד דימויים נוצרים מתוך הקשרים תרבותיים, פוליטיים וטכ־נולוגיים וכיצד הם מייצרים משמעות. הצייר 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.ות כיצרני דימויים למעצבים.ות כמתכננים.ות וכמנהלי.ות מערכות דימויים, ואת האפשרות לחשוב על הדימוי כשפה מתפתחת ולא כאובייקט סגור. הסטודנטים.ות 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
[[]^{רכז ומרצה]} גדעון רימר [[]^{מרצים.ות]} אלעד גולדשטיין, אנה ניר, עידן רוזה, ד"ר פיני שכטר

בקורס זה נלמד את עקרונות היסוד של תכנון משחקיות ויצירת חוויות משחק, תוך רכישת כלי חשיבה אנליטית וביקורתית על מנגנונים משחקיים. הסטודנטים.ות 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.ות ליישם את עקרונות היסוד בפיתוח משחקים בכל מדיום, תוכן ופורמט, בהם משחקים דיגיטליים, משחקים בעלי אנ'דה, משחקים במרחב הפיזי, ועוד.

סיפור
[[]^{רכזת ומרצה]} פרופ' רותו מודן [[]^{מרצים.ות]} פרופ' אורית ברגמן, אמיתי גלעד, הילה נועם, גלעד סליקטר, עינת צרפתי

מטרת הקורס היא להקנות לסטודנטים.ות כלים לבניית סיפור חזותי, היכרות עם עקרונות המבנה הנרטיבי ופיתוח יכולת הבעה יצירתית. באמצעות דימויים וקריאה ביקורתית. במהלך הקורס יתנסו הסטודנטים.ות 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 3 — עיצוב
[[]^{מרצים.ות]} שמרית אלקנתק, 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.

4

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

— 3 קורסי פרויקט

— 1 קורס בחירה

7 קורסי פרויקט — שנה ב'

אינטראקציה סיפורית	
	
[[]^{רכז ומרצה]} דני ביקון	
[[]^{מרצים.ות]} 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.	

טיפוֹר־מיקרו־מאקרו	
	
[[]^{רכז ומרצה]} נעם שכטר [[]^{מרצים.ות]} עדנה הררי, איל זקין, פרופ' ענת קציר	
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, מרג'ינז וגריד. זהו מפגש ראשון שלכם.ן עם משימת עיצוב ממשית, רחבה ומורכבת. תידרשו 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 מפתח שמזמין להחזיק ביד ולדפדף.	

מיתוג	
	
[[]^{רכזת ומרצה]} נעמי גיגר [[]^{מרצים.ות]} סטס טוצ'ינסקי, 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, ובמרכז 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.	

עיצוב אתר	
	
[[]^{רכזת ומרצה]} נעמה טוביאס [[]^{מרצים.ות]} אלה יהודאי, עלמה נאמן	
אתר אינטרנט הוא הרבה יותר מאוסף של עמודים — הוא מרחב דיגיטלי המשלב זהות חזותית, תוכן, אינ־טראקציה 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, רס־פונסיביות, תנועה ואינטראקציה. במקביל ללמידת עקרונות ודפוסים מקובלים, הקורס ישים דגש על פיתוח גישה עצמאית לעיצוב, חקירה והתנסות, ועל יצירת חוויות Web רלוונטית לקהל היעד, ובמקביל בעלות אופי ייחודי.	

עיצוב מוצר דיגיטלי	
	
[[]^{מרצים.ות]} נעמי גלבך, אלנה לרמן, רונאל מור	
עיצוב מוצר דיגיטלי הוא תהליך של הבנת בעיות והפיכתן לפתרונות משמעותיים עבור א.נשים. הקורס מקנה מתודולוגיות וכלים לחשיבה מוצרית ולעיצוב חוויות דיגיטליות, תוך שילוב בין מחקר משתמשים, איפיון, פיתוח שפה חזותית, עבודה עם מערכות עיצוב, ופרוטטייפינג. 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.	

קומפוזיציה על ציר זמן	
	
[[]^{רכזת ומרצה]} יעל בורשטיין [[]^{מרצים.ות]} שמעון אנג'ל, 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.ות 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 מגנווני 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.	

שפת האיוֹר	
	
[[]^{רכזת ומרצה]} פרופ' מרב סלומון [[]^{מרצים.ות]} מיכל בוננו, דוד פולונסקי	
הקורס עוסק במערכת היחסים בין דימוי מאויר לטקסט, וחוקר את האיוֹר ככלי פרשני המייצר משמעות ומניב 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 ב' סמסטר ב' 4

15) קורסי בחירה – שנים ב'+ג'

אימג'מייקינג בתלת מימד

[מרחצ] אלי מגזינר
[תחום] תנועה
רביעי / 13:00–10:00

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

[מרחצ] יהונתן קינן
[תחום] תנועה
רביעי / 13:00–10:00

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 וכתביית התסריט, בימוי באמצעות סטוריבורד, ניסוח השפה הוויזואלית, ולבסוף אנימציה, צילום, עריכת וידאו ו־motion design. נעמיק בסטוריטלינג ובאינסוף הדרכים המגוונות לספר סיפור בוידאו, נלמד לשלב אינפוגרפיקה בתנועה, ונדגים את תפקידו.ה המרכזי של המעצב.ת בתהליך העבודה על סרטונים מסוגה זו.

איור מעבר לדף

[מרחצ] פרופ' אורית ברגמן
[תחום] איור
רביעי / 17:00–14:00

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 האיור — סגנון וסטוריטלינג — מתנהגות במרחבים חדשים של תלת־ממד, חלל, תנועה ואינטרא־קציה. 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 ובिנה מלאכותית

[מרחצ] ניל כהן
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 13:00–10:00

בעשור הקרוב, עבודתו של המעצב.ת 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.ה של המעצב.ת יהיה פחות לעצב, ויותר להבחין. פחות ללטש לסגנון, 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 בברייף 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

[מרחצ] אורי סוכרי
[תחום] אינטראקטיב
רביעי / 13:00–10:00

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 וחוויתית 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

[מרחצ] ענת קציר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 13:00–10:00

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. 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. נחקר 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 יתרגמו מקורות חזותיים, חפצים, סיפורים, ארכיונים וזיכרונות לשפה עיצובית עכשווית. הגדרת נושא הפרויקט, הפורמט והפ־לטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) יהיו לבחירתכם.ם.

מושן ל־ux

[מרחצ] ענבל גרי
[תחום] תנועה
רביעי / 20:30–17:30

מה קורה כשציר הזמן הופך ללא לינארי, ואנימציות מתנגנות כתגובה לפעולות של המשתמשים.ות, עוזרות להם להתמצא, ללמוד איך נקודת המבט מעבר לקאנון העיצובי המערבי? הקורס יוצא מתוך ההנחה שתרבות, ובייחוד תרבות חזותית, אינה רק משקפת זהויות אלא גם מעצבת אותן. 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. נחקר 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 יתרגמו מקורות חזותיים, חפצים, סיפורים, ארכיונים וזיכרונות לשפה עיצובית עכשווית. הגדרת נושא הפרויקט, הפורמט והפ־לטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) יהיו לבחירתכם.ם.

סדנא ליצירת משחקים

[מרחצ] ארז גביש, גדעון רימר
[תחום] משחקים
רביעי / 13:00–10:00

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

עיצוב אות כותרת

[מרחצ] דני מירב
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 17:00–14:00

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 (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, ונססה להבין יחד איך הקסם הזה, בכל זאת, קורה.

שנה ב' סמסטר ב' 4

עיצוב חוצה פלטפורמות

[מרחצ] קובי לוי
[תחום] עיצוב
רביעי / 17:00–14:00

מיתוג של אירוע תרבות מהווה פעולה כמו־אוצרותית המשלבת בין חוויה מרחבית, גופנית, קהילתית ואקטואלית לבין התכנים והסוגה (ז'אנר) שלו. הביטויים החזותיים של המיתוג נחשפים באופן מדורג ובפרק זמן נתון (ארעי) ונושאים אופי של קמפיין. העבודה בקורס תכיל תרגיל מרכזי שתוצריו יורכבו מביטויים משוכללים לשפה וזהות חזותית לאירוע רחב יריעה בתחומי התרבות במגוון פלטפורמות ומדיות — פרינט, עיצוב אינטראקטיבי, motion, עיצוב תלוי מקום ועוד. נבחן את התפקיד והייחוד של כל פלטפורמה ויישום ואת מיקומם בתחביר המיתוג והאירוע כמכלול. בניגוד למיתוג של מוצר מסחרי, האידיאולוגיה העומדת בבסיס מיתוג בתחום התרבות קשורה ברווחה (wellbeing) ולא בהכרח ברווח (profit); העבודה שלנו מייצרת קהילה.

15) קורסי בחירה — שנים ב'+ג'

עיצוב תוכן מורכב

[מרחב דנה] גז
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
[תחום] גרפי / 10:00–13:00

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 האیزון הדרושים בעיצוב טיפוגרפי: קנה־מידה ופרופור רציות, 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 והסור בייקטיבית של ייצור קריאה מורכבת ונכונה, ולימוד ראיית היופי והפוטנציאל שבריבוי פרטים ותוכן.

פרומפט — עיצוב ממשקים לעידן ה־AI

[מרחב] רותם פיש
[תחום] אינטראקטיב
[רביעי] / 10:00–13:00

כניסת ה־AI לחיינו משנה את העולם במהירות מסחררת — את האופן שבו אנו עובדים.ות, מעצבים.ות וחושבים.ות. ממשקי אדם־מכונה רבים הפכו לשיחתיים ומבוססי פרומפט, והמכונה הפכה לשותפה ביצירה לצד האדם. איך מעצבים.ות 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.ות את הכלי? הקורס עוסק בעקרונות ובמתודולוגיות של Design for AI — ובוהן 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 חוויית המשתמש.

קומיקס

[מרחב] פרופ' רותו מודן
[תחום] איור
[רביעי] / 14:00–17:00

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

רמיקס

[מרחב] שרון אתגר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
[רביעי] / 10:00–13:00
מיועד לשנה ג'

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

[מרחב] גבריאל איש
[תחום] תנועה
[רביעי] / 14:00–17:00

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 עצמאי. בקורס נתחיל לתרגל תלת כאמצעי הבעה חזותי וככלי עוצמתי של תקשורת חזותית. אין צורך בידע טכני מקדים.

שנה ב' סמסטר ב' 4

פנזינים — עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית

[מרחב] פרופ' ענת קציר
[תחום] עיצוב
קורס קיץ

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 שתצטרכו לתת עליה תשובה היא מה הנושא שהכי מעניין אתכן.ם, חשוב לכן.ם; זאת במטרה לחקור את המפגש הלא מובן מאליו שבין התוכן האישי לבין המרחב הציבורי, ואת יכולתו של הפרט ליצור שינוי במרחב בו הוא חי. בסיומו של הקורס נקיים יריד פנזינים בו תמכרו עותקים של הפנזינים שיצרתן.ם.



בסמסטר א' של שנה ג' (סמסטר 5) על כל סטודנט.ית לסיים בהצלחה:

— 1 קורס סטודיו מרכזי

— 2 קורסי בחירה סמסטריאליים

— 1 קורס ספרינט (קצר)

— 1 סדנא בשבוע הסדנאות (סמסטר א')

⑧ קורסי סטודיו 5

אינדקס

מעין לויצקי
תחום] גרפי + אינטראקטיב
שלישי / 17:00–10:00

אינדקס — מפתח, רשימה, מערכת סיווג — הוא כלי שמסייע לנו לארגן מידע, להתמצא בתוכו, וליצור סדר בתוך פריטים רבים. בקורס זה נבחן את האינדקס כנקודת מוצא לעיצוב מאגרי תוכן רב שכבתיים. האינדקס, אינו רק רשימה, אלא דרך הסתכלות על מידע כעל מערכת: עם מבנים, חיבורים, כניסות ויציאות. עיצוב של אינדקס הוא עיצוב של גישה לידע, לא רק של ייצוג. הסטודיו יעסוק בעיצוב אתרי אינטרנט מורכבים הפועלים כמערכת אחת: אתרים שמכילים תכנים מסוגים שונים, מציגים אותם במבנים מגוונים, ושומרים על סדר ובהירות תוך דגש על חוויית המשתמש.ת. האתר ישמש עבורנו קנבס פתוח ומודולרי דרכו נבחן נושאים כמו היררכיה, תנועה, פונקציונליות, חוויה וזיכרון חזותי. נבחן סוגים שונים של מאגרי ידע ונלמד לפתח לוגיקה עיצובית מאגדת: ארגון, סידור, סיווג וקיסלוג של תכנים — ממבט־העל ועד לפריטי הפרטים. הקורס יכלול פיתוח גישה וקונספט, אפיון מבני, ארכיטקטורת מידע ועיצוב מערכות גרפיות חדשות ומאתגרות מוסכמות. נבחן חוויות ניווט, שליפה, קריאה ושיטוט חופשי. העבודה תשלב בין עיצוב לאוצרות תוכן, ותתמקד בשאלה כיצד לבנות מבנה חזותי שמנחה את השימוש אך גם מאפשר גילוי. הקורס מיועד לסי־טודנטיות.ים המעוניינות.ים לחקור את הקשר בין מבנה חזותי למבנה ידע, לפתח חשיבה מערכתית, ולחזק את הכלים הגרפיים והקונספטואלים בעבודה עם תוכן מורכב.

זה סטארטאפ! עיצוב מוצר

[מרצה] הראל שיניאק
תחום] אינטראקטיב
רביעי / 20:30–14:00

המהפכה הטכנולוגית של זמננו יצרה תחום חדש ומרתק עבורנו המעצבים והמעצבות. חברות סטארטאפ טכנו־לוגיות הביאו ביקוש לדור חדש של מעצבים.ות עם סט מיומנויות רחב מאי פעם. מעצבי.ות מוצר דיגיטלי 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.ן. במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות הנדרשות בעולם המהיר של עיצוב המוצר. נלמד לעומק כיצד לעצב חוויות משתמש.ת דיגיטליות שימושיות ומוצלחות באמצעות מחקר מונחה תונים, מחקר משתמשים.ות והמון חשיבה יצירתית. נתנסה במתודולו־גיות עיצוב הקיימות כיום בתעשייה, נפתח שפה עיצובית למוצר דיגיטלי, ונעשה כל זאת תוך כדי מבט בלתי פוסק (וביקורתי כשצריך) אל עולם הסטארטאפים וההייטק המקיף אותנו. במהלך הקורס נארח מעצבים ומעצבות בולטים בתעשייה ונבקר בחברות סטארטאפ מובילות.

טיפוגרפיה: עיצוב לקריאה מורכבת

[מרצה] נעם שכטר
תחום] גרפי-טיפוגרפי
שלישי / 20:30–14:00

הסטודיו מוביל התמחות בעיצוב דברי פדוס 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 — הארכיטי־קטורה של העמוד — תכנון מערכת רחבת היקף, העוסקת בהכוונת הקוראים.ות בין קולות פנימיים שונים ורשת הפניות היצרנית, 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 נתונים, מחקר משתמשים.ות והמון חשיבה יצירתית. נתנסה במתודולו־גיות 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.

מושן מתקדם

[מרצה] מעין צוריאל
תחום] תנועה
שלישי / 20:30–14:00

הסטודיו מיועד למי שמבקש.ת 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, נתח יחד יצירות קיימות כדי להבין מה עובד ולמה, ונתרגם את כל אלה לקטעי מושן גרפיקס מוגמרים משלכם.ן. הסטודיו מורכב ממספר תרגילים ארוכים, דרכם נלמד תהליכי עבודה מקצועיים הכוללים סטייל פריימס, סטוריבורד ואנימטיק.

מיתוג תרבות

[מרצה] איל זקין
תחום] גרפי-טיפוגרפי
שלישי / 20:30–14:00

בסטודיו נעבוד על מערכת גרפית מורכבת ומולטי־דיסציפלינארית למרחב הציבורי המקומי. נפעל במתח שבין טיפוגרפיה לדימוי ובין מסך לדפוס, נפתח ארגזי כלים המכילים לוגו, צבעוניות, חומריות, אנרגיה, ווליום וקצב בדרך ליצירת שפה אישית וייחודית. נכיר גישות ואסכולות שונות במושן, נתח יחד יצירות קיימות כדי להבין מה עובד ולמה, ונתרגם את כל אלה לקטעי מושן גרפיקס מוגמרים משלכם.ן. הסטודיו מורכב ממספר תרגילים ארוכים, דרכם נלמד תהליכי עבודה מקצועיים הכוללים סטייל פריימס, סטוריבורד ואנימטיק.

עולמות חזותיים

[מרצה] עמית טריינין
תחום] איור
שלישי / 20:30–14:00

בקורס יפתחו הסטודנטים.ות עולם חזותי אישי באמצעות Visual Worldbuilding — פיתוח ובניית עולמות חזותיים באיור. לאורך סדרת דגפוס, נפתח ארגזי כלים המכילים לוגו, צבעוניות, חומריות, אנרגיה, ווליום וקצב בדרך ליצירת שפה אישית וייחודית. חדשה ורלוונטית. ניתן דגש על הנגשת ידע, על זיהוי צרכים ועל חיבור למציאות, ובמקביל נלמד כיצד ליצור מתודולוגיות עבודה בתוך תהליך יצירת, וכיצד ליצור של מקום ומידע מרחבי — משילוט ומפות מאוירות ועד סביבות, מבנים ואובייקטים תלת־ממדיים, ושילוב לטריינג ידני. הקורס מקנה כלים לחשיבה מערכתית, לבניית קומי־פוזיציות 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.

עיצוב וכיתוח טיפוגרפי Web־ל

[מרצה] מאיר סדן
תחום] טיפוגרפיה + אינטראקטיב
שלישי / 20:30–14:00

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 טי־פוגרפיים לתוכן ב־Web — החל ממיקרו־טיפוגרפיה, דרך גריד ועימוד פורמט רספונסיבי, ועד אינטראק־ציות 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.

שיטוט במרחב וירטואלי

[מרצה] ערן היללי
תחום] משחקים
שלישי / 17:00–10:00

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, אוירה, 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' סמסטר א'

5

20 קורסי בחירה – שנים ג'+ד'

איור למוצרים אמיתיים

[מרחב] ענת ורשבסקי
[תחום] איור
תמישי / 13:00–10:00

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

[מרחב] יוליה סמולנסקי
[תחום] איור
תמישי / 13:00–10:00

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

איור מדעי

[מרחב] עמית טריינין
שת"פ עם האוניברסיטה העברית
[תחום] איור
תמישי / 17:00–14:00
תמישי / 13:00–10:00

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 א.נשי 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 — ממצבדות 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 מחקריים אמיתיים, ולבחון כיצד דימוי חזותי תורם להבנה, תקשורת והשפעה בתחום המדע.

אינטרקציה סיפורית

[מרחב] דני ביקון, פרופ' רותו מודן
[תחום] משחקים + איור
תמישי / 17:00–14:00

בקורס נתנסה ביצירת חוויות דיגיטליות אינטראקטיביות, בדגש על רעיון ומבנה סיפורי ביצירת זהות חזותית ובפיתוח שפה מקורית. מטרת הקורס היא לערער על ההפרדה המלאכותית בין עיצוב לאיור וליצור אינטגרציה אמיתית בין שני התחומים. המאיררים.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.

בידע מוקדם.

אלכימיה: עיצוב * איור

[מרחב] מיכל סהר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 17:00–14:00

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. המאיררים.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.

אלט קונטרול

[מרחב] חובב אופנהיים
[תחום] אינטראקטיב
תמישי / 17:00–14:00

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

אנימציה פרשנית

[מרחב] חן וינר
[תחום] תנועה
תמישי / 13:00–10:00

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 אנימטבית, 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.

גדרות

[מרחב] אורן עילם
שת"פ עם עיצוב תעשייתי
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
תמישי / 17:00–14:00

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

[מרחב] פרופ' ענת קציר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 17:00–14:00

מה הופך את העיר למה שהיא? מה הוא אותו DNA של העיר שהופך את ירושלים לשונה מתל אביב, ניו יורק או אסלו? 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. ם במיוחד ובאיסוף דאטה מהמרחב האורבני. נבחן מתודולוגיות שונות לאיסוף הנתונים מהמרחב: קריאה, שוטטות כפרקטיקה להבנת המרחב, ראיונות עם תושבים, איסוף זיכרונות, דמיון, תצפית, סטטיסטיקה, צילום כמתודולוגיה למיפוי ועוד. כל אחד ואחת מכם. יבחר לא רק את הנושא בו ירצה לעסוק אלא גם את המתודולוגיה בה ירצה לאסוף את הנתונים. כדי להבין את מנעד הפרויקטים האפשריים בקורס, כדאי להציץ בפרויקטים הבאים: Exactitudes.com — פרויקט המקטלג טיפוסים אורבניים באמצעות קודי הלבוש שלהם; A Subjective Atlas of Palestine שמציג את חיי היום יום ברמאללה; Alter Banhof 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 מבטכם. ם ההיחודית. הפורמט והפלטפורמה (מודפסת או דיגיטלית) יהיו לבחירתכם.ם.

שנה ג' סמסטר א' 5

20 קורסי בחירה – שנים ג'+ד'

טכנולוגיות העתיד הקרוב

[מרחצח] רונאל מור
[תחום] אינטראקטיב
תמישי / 17:00–14:00

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

כרזות זזות

[מרחצח] דן עוזרי
[תחום] תנועה
שני / 17:00–14:00

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.

מוזיקה ועיצוב פסקול

[מרחצח] דידי ארז
[תחום] תנועה
תמישי / 13:00–10:00

הקורס הינו מעבדה בה נחקור את המפגש בין המוזיקה והסאונד לבין תחומי היצירה הוויזואלית, והתקשורת החזותית במדיומים שונים — ביצירות אמנות, בוידאו, 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, פולіз, דיאלוגים ומוזיקה, ונבין ואת תפקידו.ה של מעצב.ת הפסקול כמי שמשלב.ת 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.

מבוא לעיצוב אותיות

[מרחצח] דניאל גרומר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
תמישי / 13:00–10:00

לפני שהיה מחשב, איך פונטים באו לעולם? מלאכת עיצוב האותיות איננה מסתכמת ביצירה של יש מאין. אחת מתתי־הדיסציפלינות המרתקות ביותר היא Revival — שחזר ופיתוח של מודלים היסטוריים והבאתם לחיים מחדש כפונט שניתן להשתמש בו היום. בקורס נתמקד באותיות שעוצבו באבן, נייר, מתכת ועץ, ונשחזר אותן באמצעים הט־כנולוגיים של ימינו. המעבר בין עידנים אינו טכני בלבד: פערי הטכ־נולוגיה 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 לינטורות? נכיר את המגבלות הטכנולוגיות שעיצבו את האסתטיקה של כל תקופה, ועם קצת מזל גם נגיע עד לטכנולוגיה של ימינו — Variable Fonts.

מיתוג ספקולטיבי

[מרחצח] שי ענבר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
תמישי / 13:00–10:00

בקורס זה נעסוק בטרנספורמציה של מותגים בשדה משתנה. נתנסה בפיתוח ויצירת זהות חזותית חדשה למותגים עבריים היסטוריים בתחום התרבות, המסחר, האופנה, או שחזר ופיתוח של מודלים היסטוריים והבאתם לחיים מחדש כפונט שניתן להשתמש בו היום. בקורס נתמקד באותיות שעוצבו באבן, נייר, מתכת 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

[מרחצח] רותם ביקסנשפנר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 17:00–14:00

הקורס עוסק בעיצוב מערכת מותג — זהות, שפה חזותית, נייעמינג, אריזה, סטרייטלינג וחויית משתמש — סביב מוצר אמיתי שנולד מתוך מקום. הסטודנטים.ות יבצעו מחקר שדה על הקהילה 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.

ספר — אובייקט

[מרחצח] נעה שורץ
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
תמישי / 17:00–14:00

בקורס ניגש להתבונן בספר כאובייקט מורכב שמבקש מהמעצבים.ות לגשת אילו כאל אובייקט תלת מימדי — מיכל תוכן. זאת מערכת מורכבת שמזמינה את הסטודנטים לשלב בין דגש על המבנה, על הארכיטקטו־רה של הפורמט, ועל היכולת ליצור אימפקט, עוצמה עיצובית שנוכחת בספר מרגע שהוא מוחזק בידנו. באותה המידה הסטודנטים יתנו תשומת לב לתוכן, לעריכה ולהובלת הנאראטיב באמצעות מקצב, דחיסות, אוריריות, דרמה ושקט — יספרו על פני מדיומים שונים. הקורס מיועד ומורכב. הסטודנטים יתבקשו להביט אל שדה עיצוב הספרים, לאתגר את הנורמות הקיימות ולעצב ספר חדש. זהו מהלך שמדמיין את המעצבים כיוצרים עצמאיים שאמורים להוביל מהלך רחב והוליסטי; לנהל את פרוייקט הספר, וליצור אובייקט שמזמין לקריאה, לדפדוף להשתהות.

עוצרים. חושבים. מחשקים.

[מרחצח] מיכל הר גב
[תחום] אינטראקטיב
תמישי / 17:00–14:00

בעולם שבו אפשר לייצר מסכים, פיצ'רים ומוצרים דיגיטליים במהירות חסרת תקדים, היכולת החשובה של מעצבים.ות היא לדעת מתי להאט, לדייק, ולבנות תשתית מחשבתית חזקה שאפשר לבנות עליה כמעט כל דבר. בקורס נתבונן במוצרים דיגיטליים קצת אחרת. נחקור מוצרים קיימים וננסה להבין למה הם עובדים, אילו החלטות עומדות מאחוריהם, ואיך רעיון הופך לחוויה שא.נשים באמת רוצים להשתמש בה. דרך מחקר, ניתוח, שיחות, ניסויים ועיצוב, נפענח את שכבות העומק שמתחת למסכים — המשתמשים ות, 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

[מרחצח] נעמה טוביאס
[תחום] גרפי + אינטראקטיב
תמישי / 13:00–10:00

קורס העוסק בעיצוב גרפי למרחב הדיגיטלי עבור גוף עירוני / מסחרי / תרבותי / חברתי. במהלך הסמסטר נפתח סדרה של תוצרים גרפיים ואינ־טראקטיביים, 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 רספונסיבי עם תכנים בקנה מידה משתנה) אל מול זעירים (סושיאל מדיה, מובייל).

פוסטרים

[מרחצח] עידן ועקנין
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
תמישי / 17:00–14:00

הקורס יוקדש לפורמט האייקוני ביותר בתקשורת החזותית — הפוסטר. הקורס מזמין להמיר רעיונות לדימויים חד־פעמיים, לבחון אפשרויות והקשרים עתידיים עבור כרזת הנייר המסורתית, ולעבוד בקנה מידה משתנה. נפרק ונרכיב מחדש את הפוסטר לכדי יצירת הכלאות מורכבות של דימוי וטיפוגרפיה בעלי אימפקט ויזואלי משמעותי. נעסוק במתחים סביב פוליטיקה, היסטוריה ותרבות פופולרית — ונעבור מסע דרך ההיסטוריה של הפורמט ועד עיצוב בן זמננו. מטרת הקורס היא לשכלל תפיסות עבודה חדשות ופיתוח יכולת עיצוב עכשווי בפורמטים דרי־ממדיים.

שנה ג' סמסטר א'

5

16) קורסי ספרינט – שנים ג'+ד'

[ממצה] עילי עובדיה
[תחום] אינטראקטיב
שני / 17:30–20:30

תכעס־תכעס־תכעס, 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 הטכ־נולוגיה 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 פרוטטייפ ופיצ’ מסכם.

[ממצה] סטט טוצ'ינסקי
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 17:30–20:30

בקורס זה תתבקשו לפתח עבודות לטרינג מקורית. נשלב עשייה משבוע לשבוע שמבוססת על תגובות מיידיות ומשוחררות באמצעות לטרינג. במקביל נפתח פרוייקט, שהזהות החזותית והמטאפיזית שלו נובעת מעבודת לטרינג יחודית ועידית. כגון צבע וגודל ועקרונות מארגנים בקורס תיצרו מערכת אותיות שבה הצורה והמבנה הטיפוגרפי מבטאים את התוכן, האווירה והאישיות של הטקסט, ואינם רק משמשים ככלי לקריאתו. הלטרינג שיפותח שואף להיות יצירה חדשה, מקורית וחד פעמית. היא אינה מבוססת על פונט קיים, אלא נבנית מתוך תהליך של מחקר, ניסוי וחיפוש צורני. בעבודתכם.ן תשלבו סקיצות ידניות, פיתוח רעיוני ועיבוד דיגיטלי, תוך דגש על גיבוש שפה חזותית עקבית ועל הקשר בין משמעות, צורה וקומפוזיציה.

[ממצה] יובל פלוטקין
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 17:30–20:30

קורס סדנאי שיקנה לסטודנטים.יות כלים וידע שיסייעו להם בעריכה ובאוצרות של טקסטים. במסגרת הקורס נסקור גישות שונות של עריכה ואוצרות, נתוודע להיסטוריה של המלאכות הללו, נסקור תוצרים מעבודת לטרינג יחודית ויעודית. בקורס תיצרו מערכת אותיות שבה כרך בעצמנו. נשאל על יחסי הגומלין שבין עבודת האוצרות לעבודה העיצובית ונציע מספר תשובות. נשאף לעבור ממצב של תגובה לתוצר טקסטואלי קיים — למצב של לקריאתו. הלטרינג שיפותח שואף להיות יצירה חדשה, מקורית וחד פעמית. היא אינה מבוססת על פונט פרויקט גמר הכולל עבודה אוצרותית, בין אם מדובר בספר, סרט, אתר או כל תוצר אחר.

[ממצה] רן סגל
[תחום] איור
רביעי / 10:00–13:00

בקורס זה המתמקד בפיתוח טור אישי מאוייר. במהלך הקורס ייצרו הסטודנטים.ות טור מאוייר המגיב לנוסא או לאירועים אקטואליים־יומיומיים מנקודת מבט אישית. הטור יתקיים בפורמטים אפשריים שונים לבחירת הסטודנטים.ות, כגון אינסטגרם, עיתון או פנזין. במהלך הקורס נכיר מאיירים.ות, יוצרי ויוצרות קומיקס ואמנים.ות משפיעים.ות, בתחום ונתנסה בפיתוח שפה אישית הן ויזואלית והן סיפורית, תוך התמודדות עם יצירת סטוריטלינג, נקיטת עמדה, ויצירה לאורך זמן.

[ממצה] מיכל בוננו
[תחום] איור
שני / 17:30–20:30

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 יעברו הס־טודנטיות והסטודנטים.ות באופן עצמאי, על פרויקט אישי שיוגש בסיום הקורס.

[ממצה] שמרית אלקנתי
[תחום] תנועה
שני / 10:00–13:00

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 להשתהות. לא מדובר באנימציה מלאה, אלא באפשרויות דפדוף/גלילה, אינטראקציה ושילוב נקודתי של תנועה בסיפור כפי שאנחנו נתקלים.ות בהם בווב־קומיקס, סיפורים אנימטיביים בניו־יורקר או סריפים 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.

[ממצה] טלי אילון
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 10:00–13:00

קורס מעשי וממוקד שבו הופכים ערימת עבודות לאתר פורטפוליו אישי חי ונושם. במהלך שבעה מפגשים נחדד יחד את הזהות המקצועית של כל סטודנט.ית, נבנה שפה ויזואלית ותוכן שמספרים סיפור ברור ומדויק, ונלמד איך לתרגם את כל זה לפורט־פוליו 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.

[ממצה] יגאל הרמן
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 10:00–13:00

הקורס עוסק במערכות כתב כתופעות חזותיות, תרבותיות והיסטוריות, ובוהן 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.

16 קורסי ספרינט — שנים ג'+ד'

צורה ואות בתנועה
[מרחב] טל אוליאל
[תחום] תנועה
שני / 17:30–20:30

הקורס מקנה ארגז כלים בסיסי לעיצוב בתנועה, דרך התנסות מעשית בעבודה עם צורה, אות וסאונד. נתנסה בכיתה בשיטות עבודה שונות ב־After Effects ומחוצה לו (Mixed-Media), ונבחן כיצד ניתן ליצור עניין ויזואלי גם באמצעות המרכיבים המינימליים ביותר. לצד העבודה החזותית נתייחס גם לסאונד כמרכיב מעצב בתנועה. הקורס מתאים לכל הרמות אך מומלץ להגיע עם היכרות בסיסית עם התוכנה

ציר וצבע
[מרחב] אלכס טוביס
[תחום] איור
רביעי / 10:00–13:00

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.

קונספט ארט ובניית עולם
[מרחב] אופיר שריף
[תחום] משחקים
שני / 17:30–20:30

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 מוכווני מחקר ופיתוח, ובתהליך מהיר של פיתוח סקיצות ועבודה עם מודבורדים נתרגל בנייה של עולמות חזותיים דמיוניים עשירים ומקוריים.

שדה ראייה
[מרחב] יעל בורשטיין
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שישי / 10:00–13:00

הקורס יוצא מהכיתה אל השטח ומציע שבעה מפגשים ישירים עם אמנות, עיצוב ותרבות. בכל שבוע נבקר בתערוכות, חללי תצוגה, סטודיאים, 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.

שוטטות עירונית
[מרחב] מיכל בוננו
[תחום] איור
שישי / 10:00–13:00

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.

תלת־ממד מתקדם
[מרחב] אלי מגז'נר
[תחום] תנועה
רביעי / 10:00–13:00

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

6

בסמסטר ב' של שנה ג' (סמסטר 6) על כל סטודנט.ית לסיים בהצלחה:

— 1 קורסי סטודיו מרכזי

— 1 קורס בחירה סמסטריאלי

— 1 קורס ספרינט (קצר)

7 קורסי סטודיו 6

[מרחב] ניר שקד
[תחום] אינטראקטיב
שלישי / 14:00–20:30

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.ות לתכנן ממשקים שמעמידים את החוויה לפני התבנית, עם דגש על הפתעה, מעורבות ותגובה מהמתמש.ת. אין צורך בידע מוקדם בקור, אך פתיחות לעבודה עם כלים דיגיטליים, ניסוי וטעיה, ורוח של חקירה יצירתית הם חלק בלתי נפרד מהתהליך.

[מרחב] עינת צרפתי
[תחום] איור
שלישי / 10:00–17:00

ספרי הילדים הם אחד המפגשים הראשונים שלנו עם תחום האיור, ולמרות הראשוניות של עולם ספרי הילדים, או אולי בזכותו, הוא אחד המופעים המדויקים והעסיסיים ביותר של איור. בסטודיו כל סטודנט.ית ת.יאיר ספר שלם על פי טקסט 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.ות לתכנן ממשקים שמעמידים את החוויה לפני התבנית, עם דגש על הפתעה, מעורבות ותגובה מהמתמש.ת. אין צורך בידע מוקדם בקור, אך פתיחות לעבודה עם כלים דיגיטליים, ניסוי וטעיה, ורוח של חקירה יצירתית הם חלק בלתי נפרד מהתהליך.

[מרחב] אדם פיינברג
[תחום] תנועה
שלישי / 14:00–20:30

הסטודיו עוסק במקומו של המעצב.ת במדיום הקולנועי ובסדרות הטלוויזיה. עבודת.נה דורשת מיומנות ושליטה בכלים רבים: עיצוב גרפי, צילום, איור, טיפוגרפיה, מושן דיזיין וארט־דיירקשן, והיא באה לידי ביטוי במגוון מוצרים כגון: פתיח לסרט או סדרה, מרכיבים מסוימים במהלך היצירה, ומוצרים חוץ־מסכיים כגון אתר ברשת, פוסטר, טריילר ועוד. פתיח של סדרה או סרט הינו גוף עבודה עצמאי המעביר אווירה, רעיון, וסגנון המוביל את הצופה בצורה מדויקת ומעניינת ברגעים מכוננים של היצירה כולה. במהלך הסמסטר נלמד כיצד ליצור טייטל סיקוונס דרך כל שלבי היצירה — קונספט, עיצוב מסכים, עריכה, טיפוגרפיה ותנועה על ציר זמן בשילוב סאונד.

[מרחב] אמית' גלעד
[תחום] תנועה
שני / 14:00–20:30

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, סטורیز, טיזרים, מיני־אקספליינרים, מסכי מידע, לוגואים בתנועה, ועוד. יצירת זהות ופורמטים בתנועה מחייבת את המעצב.ת 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.ת לקחת את המפגש בין עיצוב למושן צעד אחד קדימה.

[מרחב] גיא שגיא
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שלישי / 14:00–20:30

עיצוב ביקורתי יוצר 'בדיות עיצוביות' — נרטיבים המאתגרים שימושיות, התנהגות וערכים. בדיות אלו משחררות את האובייקט העיצובי מאילווצים של פונקציונליות ושל יעילות, ונותנות לו ממד ביקורתי, חברתי ופוליטי; הן מזמינות אסטרטגיות של התנגדות ושל אחרות. עיצוב ביקורתי הוא צורת מחשבה שבאה לידי ביטוי ביצירה, במקום במילים, ואשר באמצעותה אנו מתווכים רעיונות. זו פעולה שמסיטה הצידה תפיסות על נראות, על הצלחה של מוצר, על ידידותיות למשתמש או על זהות תאגידית — תפיסות המצויות ביסודה של התקשורת החזותית — והיא מאפשרת למעצבים ולמעצבות לפתח אובייקטים שמזמינים שימושים לא מוכרים, התנהגויות ודרכי קריאה חדשות. בסטודיו נלמד לפתח רעיון ומהלך ביקורתי. נכיר מעצבים.ות ועבודות בולטות המגדירות את התחום של Critical Design. העבודה בסטודיו תתמקד בפיתוח פרויקט עיצוב נרחב — יצירה עיצובית אשר תפרוץ ותחדש דרכי ביטוי ופעולה. את הפרויקטים הביי־קורתיים 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, אינט־לקטואליים ומקצועיים, המנסחים.ות שאלות ביקורתיות ומחפשים.ות להן תשובות באמצעות עיצוב. הסטודנטים.ות יתבקשו להציע אפשרויות חדשות, ולגייס את הידע והפעולה העיצובית שלהם.ן להנעת מהלכים ביקורתיים בחברה ובתרבות. חומר למחשבה.

[מרחב] אורן משה
[תחום] אינטראקטיב
שלישי / 14:00–20:30

קורס בעל אופי מעבדתי־מחקרי, העוסק בעיצוב חוויות משתמש מתקדמות וממשק משתמש. בקורס נלמד את מתודות העבודה המקצועיות המאפיינות את העיצוב הרבי־תחומי למדיום האינטראקטיבי, בדגש על עיצוב גרפי מתקדם וחווית 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, המייצר.ת חוויות המשפיעות על התנהגות משתמשים.ות ומניעות לפעולה חדשה. נדון בצד האתי והערכי של מוצרים, ונצטייד בכלי ניתוח וביקורת לעיצוב אינט־ראקטיבי. בסיום הקורס המשתתפים.ות ירכשו כלים בפיתוח חדשנות, רעיונאות, 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.

[מרחב] מיכל סהר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שלישי / 14:00–20:30

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.ן. בבסיס הפרקטיקה ניצבת הקריאות על שני מובניה: בהירות (Legibility) והבנת הנקרא (Readability) — אולם לא מדובר רק בטיפוגר־פיה 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 התעשייתית: שיטות קיפול וכריכה, סוגי נייר וקרטון, ושיטות הדפסה באופסט ובדיגיטל.

שנה ג' סמסטר ב' 6

7 קורסי ספרינט – שנה ג'

אפקטים מיוחדים למשחקים

[מרחב] יואל שמחוביץ'
[תחום] משחקים
שני / 10:00–13:00

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.

הדפס רשת

[מרחב] רן סגל
[תחום] איור
חמישי / 10:00–13:00

טיפוגרפיה רב לשונית

[מרחב] נואל ערפאת
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 14:00–17:00

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 הטיפור גרפיה 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.

מקליגרפיה לטיפוגרפיה לטינית

[מרחב] דניאל גרומר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 10:00–13:00

הכתב הלטיני מלווה את התרבות המערבית כבר יותר מאלפיים שנה — מכתובות רומיות חקוקות באבן, דרך כתבי היד המונומנט־ליים של ימי הביניים והרנסנס, ועד לעיצובים עכשוויים המבקשים לערער על מוסכמות. דרך עשייה קליגרפית, נצא למסע היסטורי בעקבות האות הלטינית, נלמד לזהות את הקונבנ־ציות שעיצבו אותה לאורך הדורות, ונבין כיצד הן ממשיכות להשפיע — גם כשהן נשברות. בקורס נתנסה במגוון מודלים וכלים דרכם נכיר את המקצב, המבנה והחומריות של האות, ונפתח הבנה שתשמש אותנו כמעצבים בעולם עכשווי שחוזר שוב ושוב אל יסודות הכתב, וצומח מהם לנתיבים חדשים. הקורס דורש עבודה קליגרפית המשכית משבוע לשבוע.

סטוריבורד

[מרחב] דוד פולונסקי
[תחום] איור
חמישי / 10:00–13:00

יצירת ספר ילדים, קומיקס, סרט או משחק דורשת שליטה בתכנון ובימוי של סדרת דימויים חזותיים הנעים על ציר הזמן ויוצרים יחד סיפור שלם. במהלך הקורס נלמד כיצד לפתח ולביים סיפור חזותי באמצעות סקיצות, תוך דגש על שליטה בשפה הוויזואלית: תכנון קומפוזי־ציה לפריים סטטי דרך בחירה שלו נקודת מבט ומסגור, התומכים במסר הנרטיבי. בניית רצף של פריימים (סטוריבורד ווידיאובורד) ליצירת סיפור ברור, באמצעות שינוי נקודות מבט וקיצוב הזמן. היכרות עם מושגי יסוד בשפה הקולנועית: מיונסצנה, זוויות צילום, רוחב עדשה, עומק שדה, תנועות מצלמה, עריכה ועוד. שימוש בשפת 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.

עיצוב טפסים

[מרחב] מאיר סדן
[תחום] גרפי+אינטראקטיב
חמישי / 10:00–13:00

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.

רישום כביטוי עצמי

[מרחב] מיכל ביבר
[תחום] רישום
חמישי / 10:00–13:00

הקורס מציע חקירה והתנסות חומרית במטרה לפתח שפת רישום אישית תוך כדי היכרות עם טכניקות ייחודיות, מצעים מפתיעים ופורמטים גדולים. התרגילים ישלבו מיומנויות ברישום מהתבוננות עם מניפולציות שמשתמשות גם בדמיון ותנועה. העבודה על הנייר מפתחת רגישות ובוחנת מחדש אלמנטים כמו קומ־פוזיציה ויחסים עם הפורמט. פיתוח והתעמקות ברישום מאפשר לבנות ומוסיפה עומק ואופי לעשייה העיצובית בכל מדיום.

15

קורסי בחירה — שנים ב'+ג' (פירוט מלא מופיע בסמסטר 4)

שנה ג' סמסטר ב'6

פנזינים — עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית
 [מרצה] פרופ' ענת קציר
 [תחום] עיצוב
קורס קיץ

סדנא ליצירת משחקים
 [מרצים] ארז גביש, גדעון רימר
 [תחום] משחקים
רביעי / 13:00–10:00

מושן ל־x ux
 [מרצה] ענבל גרי
 [תחום] תנועה
רביעי / 20:30–17:30

הכיוון מזרח
 [מרצה] פרופ' ענת קציר
 [תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 13:00–10:00

דאטה, נרטיב וממשק
 [מרצה] אורי סוכרי
 [תחום] אינטראקטיב
רביעי / 13:00–10:00

בית אדם ובינה מלאכותית
 [מרצים] ניל כהן
 [תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 17:00–14:00

איור מעבר לדף
 [מרצים] פרופ' אורית ברגמן
 [תחום] איור
רביעי / 17:00–14:00

אקספליינר
 [מרצה] יהונתן קינן
 [תחום] תנועה
רביעי / 13:00–10:00

אימג'מייקינג בתלת מימד
 [מרצה] אלי מגזינר
 [תחום] תנועה
רביעי / 13:00–10:00

תלת־ממד — המחשה וירטואלית
 [מרצה] גבריאל אייש
 [תחום] תנועה
רביעי / 17:00–14:00

רמיקס
 [מרצה] שרון אתגר
 [תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 13:00–10:00
מיועד לשנה ג'

קומיקס
 [מרצה] פרופ' רותו מודן
 [תחום] איור
רביעי / 17:00–14:00

פרומפט — עיצוב ממשקים לעידן ה־AI
 [מרצה] רותם פיש
 [תחום] אינטראקטיב
רביעי / 13:00–10:00

עיצוב תוכן מורכב
 [מרצה] דנה גז
 [תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 13:00–10:00

עיצוב חוצה פלטפורמות
 [מרצה] קובי לוי
 [תחום] עיצוב
רביעי / 17:00–14:00

עיצוב אות כותרת
 [מרצה] דני מירב
 [תחום] גרפי-טיפוגרפי
רביעי / 17:00–14:00



בסמסטר א' של שנה ד' (סמסטר 7) על כל סטודנט.ית לסיים בהצלחה:
— 1 קורס סטודיו לא (פיתוח שפה אישית)
— 1 קורס סטודיו לב (התמחות)
— 1 קורס בחירה סמסטריאלי
— 1 קורס ספרינט (קצר)
— 1 סדנא בשבוע הסדנאות (סמסטר א')

10 קורסי סטודיו לא' — שפה אישית

אימג'מייקינג: דימוי וזהות
[מרצה] נעמי גיגר
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שלישי / 10:00

הסטודיו עוסק באימג'מייקינג ובוחן כיצד שפה חזותית נוצרת מתוך מפגש בין היסטוריה, תרבות ודמיון עיצובי. במרכזו ניצבת השאלה כיצד ניתן לנסח זהות קולקטיבית חדשה באמצעות מערכת עשירה של דימויים, ולא רק באמצעות סימן או לוגו. במהלך הסמסטר יערכו הסטודנטים.ות מחקר חזותי על קהילות, אגודות, תנועות ומסגרות השתייכות מן העבר, ויבחנו את הסמלים, הטקסים, האובייקטים והקודים החזותיים שעיצבו את זהותן. המתוך המחקר יפתח כל סטודנט.ית 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 ודיגיטי־ליים, 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.

איור — ארגז כלים חזותי
[מרצה] פרופ' מרב סלומון
[תחום] איור
שלישי / 10:00

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

המפה
[מרצה] דנה גז
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שלישי / 10:00

מפות הן אובייקט גרפי מורכב ורב שכבות. הן עוזרות לנו להבין את המרחב סביבנו, מנסחות עבורנו תמונה חזותית של העולם, ונותנות במהלך הקורס נחקור כיצד ממשקים יכולים להיות לא רק שימושיים אלא גם רגישים, מחזיקים, פיוטיים או מעוררי מחשבה. נפתח פרוטור טיפים מוחשיים שמבקשים לעורר תגובה אנושית: חיוך, עצירה, חיבור דרך אינטראקציה מדויקת וחכמה. נעצב חוויות אינטראקטי־ביות המגיבות לרעיונות, הקשרים או מצבים יומיומיים תוך שימוש בכלים דיגיטליים ופוזיים כאחד. הדגש הוא על גישה חקרנית, יצירתית ורגישה, שמחפשת לייצר משמעות דרך עיצוב מדויק ומפתיע.

מה לצייר איך
[מרצה] פרופ' רותו מודן
[תחום] איור
שלישי / 10:00

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.ות אילו עולמות, כיווני עבודה ודרכי פעולה יכולים לשמש בסיס לגיבוש פרויקט איורי. בחלקו הראשון של הקורס יתנסו הסטודנטים.ות 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.

מעבדה Fail Better
[מרצה] יעל בורשטיין
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שלישי / 10:00

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 השחקן במרכז החוויה האינטראק־טיבית והנרטיבית. בקורס נבחן את הנחות היסוד שלנו בנוגע למשחקים לתעות, לסטות מן המתוכנן ולהסתכן, נבקש לפתח דרכי עבודה חדשות ולאפשר לרעיונות בלתי צפויים ומעוררי מחשבה להופיע.

עיצוב כראיה
[מרצה] עידן עם שלם
[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שלישי / 10:00

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.ית יפתח אירוע בדיוני: התרחשות, מקרה, תקרית, מפגש, אסון, גילוי, פלא, תעלומה, או כל רעיון אחר. לאחר הגדרת האירוע, יידרשו הסטודנטים.ות לייצר מערכת של ראיות, עדויות וממצאים חומריים ודיגיטליים המעידים עליו, ולערוך אותם לכדי חוויה נרטיבית.

פואטיקה ממשקית
[מרצה] בן לב
[תחום] אינטראקטיב
שלישי / 10:00

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 אינטראק־ציה יכולה לשמש כאמצעי לביטוי רעיוני, חזותי ותרבותי. במהלך הקורס יפתחו הסטודנטים.ות 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 ודפוסי 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.

7 שנה ד' סמסטר א'

פרויקט אישי — מושן
[מרצה] ענבל גרי
[תחום] תנועה
שלישי / 10:00

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 במא.ת מושן. 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 לטיפוג־רפיה, 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.

10 קורסי סטודיו לב' – התמחות

ארכיוגרפיקה מעשית	
	
[מרחב: עדה ורדי [תחום: גרפי-טיפוגרפי [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

נקודת המוצא של הקורס — אוסף צילומים המונה למעלה מ־150,000 של הצלם הצרפתי פרדריק ברנו. מאז שנות השמונים תעד ברנו כ־40 קהילות יהודים ברחבי העולם — מסין ועד לאס וגאס. לצד הצילומים כולל האוסף גם יומני מסע וחומרים תעודים 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, חזוית ומילולי. לקראת השקת הפלטפורמה בסתיו 227, 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 סקרוליי־טלינג 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 להוויילד מתוך העריכה עצמה. נעסוק בקשר בין קיטלוג ועיצוב ובמתח בין ייצוג דיגטלי ובין מפגש עם החומרים עצמם.

איור ספר ילדים לראשית קריאה	
	
[מרחב: פרופ' אורית ברגמן [תחום: איור [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

איור לגיל ראשית קריאה מציב בפני המאירת אתגר מעניין. מול טקסט פשוט התואם את יכולת הקריאה של הילד.ה על המאירת להציע מהלך איורי מורכב התואם את ההתפתחות הרגשית והנפשית בגיל זה ומספר סיפור רחב ומעניין יותר מזה שמציע הטקסט המצומצם. בקורס נאייר 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.

ג'אם עיצוב מוצר	
	
[מרחב: עומר זיו, יונתן שמיר [תחום: אינטרקאטיב [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

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

זהות מקום	
	
[מרחב: קובי לוי [תחום: גרפי-טיפוגרפי [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

הסטודיו מתמקד במרחב אחד — הצייר 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.ות 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.

טיימליין משותף	
	
[מרחב: תום גן אור [תחום: תנועה [רביעי / 14:00 [נ"ז 1.5 [נ"ז 4	

בקורס ניצור קליפ מוזיקלי רשמי לסינגל של אמן מקומי, שיורכב מסגמנטים חזותיים קצרים בעיצוב הסטודנטים.ות. כל סטודנט.ית יקבל מקטע מתוך השיר, ינתח את הקצב, הליריקה והאווירה שלו, ויפתח עבורו שפה חזותית אישית מתוך מפגש ובריף עם האמן. נתרגם מוזיקה לדמיון, 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.

מיתוג	
	
[מרחב: ארנסטו ביכובסקי־רז [תחום: משחקים [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

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 רבי־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 התעשייה, 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.

משחק דיגיטלי	
	
[מרחב: אלי בבג'נוב, עידן רוזה [תחום: משחקים [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

בקורס נצא למסע מעשי ליצירת משחק דיגיטלי מקורי משלב גיבוש הרעיון, דרך בניית אב־טיפוס 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, סטורי־טלינג, עיצוב משחקיות, ניהול תהליך הפקה וקבלת החלטות. בקורס יעבדו הסטודנטים.ות בצוותים משותפים עם מפתחים.ות מקורס מקביל מהחטיבה המחשב באוניברסיטה העברית. הקורס דורש היכרות קודמת עם Unity.

סטודיו בצלאל	
	
[מרחב: אלה יהודאי [תחום: גרפי-טיפוגרפי [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

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

עיצוב תערוכה	
	
[מרחב: סוניה אוליטסקי [תחום: גרפי-טיפוגרפי [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

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 ובה־זדמנויות הייחודיות של שדה עיצוב התערוכות. נלמד לתכנן מערך גרפי־טיפוגרפי המדלג בין דו־ותלת־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.

תנועה במרחב	
	
[מרחב: ארז גביש [תחום: תנועה [רביעי / 14:00 [נ"ז 4 [נ"ז 4	

קורס שבוחן את אופני הפעולה של תקשורת חזותית במרחב ארכי־טקטוני. 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 לוויירטואלי, 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 — אימנ'מייקינג ותנועה.

①6 קורסי ספרינט — שנים ג'+ד' (פירוט מלא מופיע בסמסטר 5)

אינטראקטיביזם	אינפּו־דאטה	אקספרימנטל	בין עריכה לעיצוב	הדפס רשת	טור אישי	כתב יד	סטוריטלינג אנימטיבי	פורטפוליו	צורות־אותיות־תרבויות
[מרחצה] עילי עובדיה	[מרחצה] רוני לוית	[מרחצה] סטס טוצ'ינסקי	[מרחצה] יובל פלוטקין	[מרחצה] רן סגל	[מרחצה] הילה נעם	[מרחצה] מיכל בוננו	[מרחצה] שמרית אלקנתי	[מרחצה] טלי אילון	[מרחצה] יגאל הרמן
[תחום] אינטראקטיב	[תחום] גרפי-טיפוגרפי	[תחום] גרפי-טיפוגרפי	[תחום] גרפי-טיפוגרפי	[תחום] איור	[תחום] איור	[תחום] איור	[תחום] תנועה	[תחום] גרפי-טיפוגרפי	[תחום] גרפי-טיפוגרפי
שני / 20:30–17:30	שני / 13:00–10:00	שני / 20:30–17:30	שני / 20:30–17:30	רביעי / 13:00–10:00	שני / 13:00–10:00	שני / 20:30–17:30	שני / 13:00–10:00	שני / 13:00–10:00	רביעי / 13:00–10:00

צורה ואות בתנועה	ציור וצבע	קונספט ארט ובניית עולם	שדה ראייה	שוטטות עירונית	תלת־ממד מתקדם
[מרחצה] טל אוליאל	[מרחצה] אלכס טוביס	[מרחצה] אופיר שריף	[מרחצה] יעל בורשטיין	[מרחצה] מיכל בוננו	[מרחצה] אלי מגזינר
[תחום] תנועה	[תחום] איור	[תחום] משחקים	[תחום] גרפי-טיפוגרפי	[תחום] איור	[תחום] תנועה
שני / 20:30–17:30	רביעי / 13:00–10:00	שני / 20:30–17:30	ששי / 13:00–10:00	ששי / 13:00–10:00	רביעי / 13:00–10:00



בסמסטר ב' של שנה ד' (סמסטר 8) על כל סטודנט. ית לסיים בהצלחה:

— 1 הנחיה לפרויקט גמר והגשת פרויקט הגמר

פרויקט גמר
9 נ"ז
רביעי / 10:00–13:00
חובב אופנהיים + פרופ' רותו מודן
טלי אילון + רותם ביקטנשפנר
גסטון איצקוביץ + עידן ועקנין
חן וינר + פרופ' מרב סלומון
בן לב + קובי לוי
רביעי / 14:00–17:00
סוניה אוליטסקי + דניאל גרומר
איתן אלוא + עדה ורדי
שמרית אלקנתי + דני ביקון
אלי בבג'נוב + עידן רוזה
ענבל גרי + איל זקין
אלי מגזינר + אורי סוכרי



המחלקה לתואר ראשון

בית הספר לתקשורת חזותית

בצלאל אקדמיה לאמנות ועיצוב, ירושלים

תשפ"ז