

מדיה עכשווית

ההתפתחות המהירה בטכנולוגיות מדיה דיגיטליות בשני העשורים האחרונים גרמו למהפכה בנגישות הכלים לייצור מדיה דיגיטלית לידי מעצבים ואמנים. המהפכה מתפתחת תוך כדי דו-שיח בין ההתפתחויות הטכנולוגיות במדעי המחשב ובהנדסת האלקטרוניקה ובין מעצבים ואמנים המשתמשים בכלים אלו. דו שיח זה יצר שוק חדש בעולם הצרכני ובעולם האקדמי. ככל שהולך ומתגבר השימוש במחשב ככלי תקשורת ובידור, במקביל לשימוש המתפתח שלו ככלי עבודה גם למעצבים ולאמנים, כך גובר הצורך להתייחס להפקה של תכנים דיגיטליים. פרקטיקה זו מצריכה הבנה מעמיקה של מגמות, כלים ותובנות שהצטברו במשך עשר השנים האחרונות. מקבץ הקורסים המוצעים בתוך המגמה הרב מחלקתית נועד להעמיק אצל סטודנטים מכל המחלקות את ההבנה של המאפיינים המיוחדים למדיה דיגיטלית לצד דגש על היכולת הביצועית ליצור ולהפיק תכנים דיגיטליים.

האקדמיה בצלאל מבקשת לאפשר לסטודנטים ממחלקות שונות לרכוש מיומנות וידע בתחום זה באמצעות קורסים המיועדים לסטודנטים ממחלקות שונות, הן כהעשרה להתמחותם במחלקה והן כשלב לקראת פיתוח פרויקט גמר בתחום זה. לשם כך מוצעים מספר קורסים בשנים ב' ו-ג', ללימוד כלים טכנולוגיים שנועדו להשתלב במיומנויות אותם הם רוכשים בתוך המחלקות. הלימוד כולל שימוש בחומרים פיזיים מתחום האלקטרוניקה, מניפולציה של מדיה כמו סאונד ווידאו, לימוד תכנות בסביבות שונות, לימוד פיתוח משחקי מחשב, יצירת תכנים במדיה חדשה, פיתוח וייצור בטכנולוגיה מתקדמת ועוד.

לימוד הכלים האלו והעיסוק בתיאוריות הנלוות לתחום המדיה והתרבות הדיגיטליים ירחיבו את היכולות של המעצבים והאמנים בתחומים הבאים:

1. יצירת תכנים אינטראקטיביים תוך שימת דגש על נושאים כגון: העברת מסרים, יצירת דיאלוג, ויצירת סביבה.
2. מידול, תכנון, פיתוח וייצור בכלים דיגיטליים.
3. דיון על, ויצירה בסביבה ממוחשבת.
4. פיתוח חשיבה וביקורת על טכנולוגיה ומדיה עכשווים.

בשנה ד', החל משנת תשע"ה יוצע לסטודנטים שהתמחו בקורסים אלו הנחייה וסיוע בפיתוח פרויקט גמר, בתאום ובאישור מחלקתם.

הקורסים הבאים מתאימים לכל סטודנט/ית הרוצה להעשיר את עצמו/ה ביכולות ותחומי עניין חדשים. סטודנטים המעוניינים להתרכז בתחום יכולים לצבור 3-4 קורסים לאורך כשנתיים. מומלץ לקחת קורס יסודות בשנה ב' וקורסים רב/דו מחלקתי בשנה ג'.

לסטודנטים המעוניינים להתמחות בתחום, מומלץ להתייעץ עם שרית יודלביץ, מרכזת התחום
בצלאל: sarit@nyu.edu

פרוט הקורסים

תקצירי הקורסים מפורטים בפרק "קורסים כלל בצלאלים".

סטודנטים בשנה ב' מכל המחלקות יוכלו לקחת קורס יסודות אחד בתחום:

- טכנולוגיה כחומר גלם (איתי גלים ויוסי סירוני)
- סינסתזיה להמונים (נמרוד רם)
- מבוא למשחקיות (איתן מאג'ר)
- הקטיביזם אורבאני - מטכנולוגיה חופשית למרחב פעולה (זיויה קיי)
- לשחק בקוד (אביב היילוייל)
- מידע – עיצוב – ייצוג (גיא בלטר)
- תלת ממד למעצב – Cinema4D (ליאור בן חורין)

שימו לב: קורסים אלו יהוו בסיס לקורסי המשך שיוצעו בשנת הלימודים הבאה. ראו את תקצירי הקורסים לשנה ג' בהמשך.

סטודנטים בשנה ג' מכל המחלקות יוכלו לקחת קורס רב מחלקתי:

- טקספיריאנס (שרית יודלביץ ואיתי גלים)
- בינה מלאכותית (מיכאל פינק) - באישור מרצה
- ויזואליזציה וסוניפוקציה (מיכאל פינק) - באישור מרצה

סטודנטים בשנה ג' ממחלקות עיצוב תעשייתי וארכיטקטורה יוכלו לקחת קורס רב מחלקתי:

- אלגוריתמים גנטיים (נתנאל אלפסי)
- Soft hardware - על חומר וחומרה - טכנו קראפט (שנית אדם אלקיים ושרית יודלביץ)
- VER•NEW•LAR עיצוב במחשבה פרמטרית. מגמות עכשוויות וכלים מעשיים (גיא רי מור וגיא בלטר)

סטודנטים בשנה ג' ממחלקות אמנויות המסך ותקשורת חזותית יוכלו לקחת קורס רב מחלקתי:

- Maya Scripting (עופר שפיר)
- עיצוב בתוך דפדפן (חיים אגמי)
- סיפור, מידיע, חויה והנעה – (ערן יובל)

סטודנטים בשנה ג' ממחלקות עיצוב קרמי וזכוכית ועיצוב אופנה וצורפות יוכלו לקחת קורס רב מחלקתי:

- הקראפט של הטכנולוגיה הדיגיטלית (ערן אפלבוים)

לסטודנטים שלקחו קורסי יסודות בתחום בשנה"ל תשע"ג מומלץ לקחת מהקורסים הנ"ל שבשנה ג'.

לימודים משולבים באקדמיה בצלאל ובבית הספר להנדסה ולמדעי המחשב האוניברסיטה העברית בירושלים

מערכות ממוחשבות חודרות לכל תחומי החיים. טלפונים סלולריים, מחשבים ניידים, נגני מוזיקה ומכונות חכמות יוצרות סביבנו מעטפת ממוחשבת. מטרת התכנית היא להסיר את המגבלות שנגזרות מהתפיסה ההיסטורית של הנדסה ועיצוב כשתי דיסציפלינות מובחנות. התכנית החדשנית תעניק לסטודנטים תואר במדעי המחשב (בסוף השנה השלישית) ותואר מהאקדמיה לעיצוב, בצלאל (בסוף השנה החמישית). הלימודים יקנו ידע תאורטי ומעשי בתכנון, עיצוב ובניה של מוצרים חכמים, מתוך ניסיון להראות כי אתגרים בעיצוב תעשייתי, תקשורת חזותית, ואנימציה ממוחשבת יכולים לשאוב פתרונות יצירתיים מתחומי המחקר ברובוטיקה, בינה מלאכותית, וראיה ממוחשבת.

התכנית אינה מיועדת להיות צרוף של שתי דיסציפלינות נבדלות, אלא מכוונת להדגשת חשיבות האינטגרציה בין. מטרה זו מושגת בארבעת הדרכים הבאות:

1. השתתפות התלמידים בארבעה קורסי ליבה כגון, "בינה מלאכותית", "מבוא לרובוטיקה" ו-"עתיד הצילום". קורסים אלה הם הכלי העיקרי להקניית ידע ומיומנויות בהחלת כלים חישוביים בעולם האמנות והעיצוב.
2. נוכחות בסמינר במהלך חמשת שנות הלימוד בתכנית. הסמינר יציג אמנים אורחים, מעצבים, מדענים ואנשי תעשייה. מטרת הסמינר להציג את חזית המחקר והפיתוח בתחום, וכן לגבש קהילה פעילה סביב התלמידים והמורים של התכנית.
3. הכוונת הסטודנטים בשנה השלישית והרביעית לתקופת התלמדות קיץ (summer internship) בחברות רלוונטיות בתעשייה, כגון Microsoft, Disney, Google, Pixar, Electronic Arts, ו-I.
4. דרישה כי פרויקט הגמר (המבוצע במהלך השנה החמישית), יהיה דוגמה מסכמת של אינטגרציה בין טכנולוגיה ושדה העיצוב.

תנאי הקבלה

התכנית מבקשת לפנות למועמדים מצטיינים בעלי כישורים במדעי המחשב ובעיצוב ומיועדת למועמדים אשר יעמדו בתנאי הקבלה של החוג למדעי המחשב ושל אחת המחלקות הבאות בצלאל:

1. עיצוב תעשייתי
2. תקשורת חזותית
3. המחלקה לאמנויות המסך
4. צילום

לפרטים נוספים

אתר התוכנית: www.cs.huji.ac.il/bezalel

מיכאל פינק, יועץ התוכנית:אימייל: fink@cs.huji.ac.il נייד: 054.245.1115