

המחלקה לתקשורת חזותית
ע"ש קרן קיסריה, אדמונד בנימין דה רוטשילד

ראש המחלקה: ארז גביש
רכזות מנהליות: לילך דוידוביץ
שירה חזות

ראשי תחומים:
ראש תחום איור: אורית ברגמן
ראש תחום עיצוב אינטראקטיבי: אורי סוכרי
ראש תחום עיצוב גרפי/טיפוגרפי: מיכל סהר
ראש תחום משחקים: דני ביקון

אי מייל: vc@bezalel.ac.il , vc2@bezalel.ac.il
טלפון: 02-5893323 02-5893359 פקס: 02-5821095

ירמי אריאלי	אבט הלל
כהן אסף	אוליטסקי סופיה
כהנא אחוה	אורן משה
כהנא עופר	אופנהיים חובב
לוי קובי	אילוז אמנון
לויצקי מעין	אילון טלי
לוית רוני	איצקוביץ גסטון
לרנר אריק	אנגלמאיר זאב
מגזינר אלי	אסאו אריאל
פרופ' מודן רותו	ארנון שרי
מועלם דקל	אשר ג'ודית
מור רונאל	אתגר שרון
מירב דני	בוננו מיכל
מירסקי משה	בורשטיין יעל
משה אורן	ביכובסקי ארנסטו
נדב נועם	ביקון דני
נועם הילה	בן-נחום דברת
סגל נועה	בן עזרא אביטל
סגל רן	בצלאל יותם
סדן מאיר	בראייר אלון
סהר מיכל	ברגמן אורית
סוכרי אורי	ברודר ליאור
סטוק עדלי	ברקוביץ' יוסי
סלומון מרב	גביש ארז
סליקטר גלעד	גז דנה
סובר פלד רבקה	גיגר נעמי
עמית ארי	גלעד אמיתי

ענבל עינת	גרומר דניאל
פולונסקי דוד	היימן מיכל
פיינברג אדם	היללי ערן
צרפתי עינת	הלוי להב
פרופ' קישקה מישל	הרמן יגאל
קנטור רותי	הררי-ליבראטי עדנה
פרופ' קציר ענת	וינברג צח
רועי רחמים	זלץ קרן
רימר גדעון	זקין איל
שגיא גיא	חופשי יהודה
שכטר נעם	טהרלב רוני
שלף ברק	טוביאס נעמה
שמיע עופר לינט (נטי)	טוביס אלכס
	טריינין עמית

בכל תחומי העשייה המגוונים במחלקה, בין אם יהיה זה עיצוב ספר, עיצוב אתר אינטרנט, איור, מסע פרסום, משחק מחשב או אריזה לערוץ טלוויזיה, בבסיסה של היצירה נמצא תמיד אותו פלא, אותו קסם, הקרוי תקשורת חזותית. אותו מהלך בו עוברים מסרים, רעיונות, תחושות ומידע באמצעות צורה. אותה שפה העושה שימוש בחומר, צבע, תנועה, צליל, אות ודימוי.

האתגר העומד בפנינו, כיוצרים בתחומי התקשורת החזותית, הוא ההכרח ללכת בתלם ומחוצה לו בעת ובעונה אחת. בכדי לתקשר, אנו פועלים בתוך המכנה המשותף, בתוך מוסכמות השפה. בד בבד, בכדי לחדש, בכדי להיות מקוריים ומפתיעים, אנחנו מחויבים לפרוץ את המסגרת, לבעוט ולבטל את חומות התלמים החרושים, ולפלוס את הדרך אל מחוץ לקונבנציה.

הלימודים במחלקה מתחילים בשנתיים ראשונות של לימודי חובה ביסודות העיצוב והתקשורת החזותית. במהלך השנים ג' ו-ד' תכנית הלימודים היא גמישה ואישית. כל סטודנט בוחר אם להתמחות בתחום מסוים או לעסוק במספר תחומים באופן רחב ומגוון יותר. הסטודנטים יכולים להתמקד באחד מחמשת תחומי הידע שהמחלקה עוסקת בהם: עיצוב גרפי וטיפוגרפי, עיצוב אינטראקטיבי, איור, משחקים או עיצוב בתנועה. לחילופין, הם יכולים לבחור לשלב בין שני תחומים או יותר.

השילוב בין תחומי הידע, בין אם במבנה ותכני הקורסים עצמם ובין אם בבחירת קורסים מתחומים שונים, מעודד יצירה רב-תחומית, היכרות רחבה עם עולם התקשורת החזותית, ורסטיליות ובעיקר יכולת תנועה עתידית בין התחומים השונים.

בלימודיהם במחלקה מתנסים הסטודנטים בטכניקות מסורתיות לצד עשייה בקדמת הטכנולוגיה. הקשר שבין היד הרשמית, הנוגעת בחומר, והממשק העתידי הטכנולוגי, הוא אחד מעקרונות היסוד של המחלקה.

תכנית הלימודים במחלקה מעודדת יצירה פורצת גבולות, חוקרת, וניסיונית ללא כל ויתור על הקניית מקצוענות, מיומנות גבוהה ויכולת עבודה מול לקוח. בנוסף, אנו מבקשים לחנך את הסטודנטים לחשיבה ביקורתית ואתית ולחתימה מתמדת למצוינות ולחדשנות. כל אלה מתקיימים בסביבה פעילה ודינמית ובה דיון ער, אירועים מחלקתיים רבים, הרצאות, תערוכות, סדנאות אורח ופעילות בינלאומית ענפה.

המחלקה מבקשת להקנות לבוגריה יכולת למידה עתידית בתנאים משתנים ולהכשירם להיות מעצבים פעילים, מנהיגים ויזמים שיטנו את פני המרחב החזותי בישראל.

תכנית הלימודים

תכנית הלימודים יוצרת רצף למידה והתפתחות מקצועית ואישית של הסטודנט במחלקה על פני ארבע שנות לימוד.
השנים א' ו-ב' מוקדשות להיכרות עם יסודות העיצוב והתקשורת החזותית ולביסוס מיומנויות יצירה וחשיבה. הקשר שבין תוכן לצורה – אם בדימוי חזותי או בביטוי מילולי, הבנת מגוון המדיה והטכניקות, הבנת הקשרים ודרכי פעולה בתחומי התקשורת החזותית – כל אלה ישמשו כבסיס להמשך הלימודים בשנים הבאות.

תלמידי השנים ג' ו-ד' יבחרו אם להתמקד באחד מתחומי הידע במחלקה או לבנות לעצמם תכנית לימודים רחבה ומגוונת. בקורסים בשנים אלה יוכלו הסטודנטים לבחון תחומים שונים ונושאים הקרובים לליבם ולהמשיך לפתח מיומנויות חשיבה, עשייה וסטנדרטים של מקצוענות. במקביל ילמדו הסטודנטים קורסי חובה בעיצוב, באיור או במשחקים וקורסי בחירה.

במהלך שנת הלימודים הרביעית יבחר כל סטודנט נושא לפרויקט שאותו יגיש כעבודת גמר בסוף השנה (פרויקט הגמר).

שנים א'-ב':

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

סטודנטים שממוצע הציונים בסיום שנה א' 79 או פחות, יזומנו להציג את עבודותיהם בקורסים השונים בפני ועדת פורטפוליו מיוחדת שתבחן את המשך לימודיהם במחלקה. בסמכות הועדה להחליט על המשך לימודים מן המניין, המשך לימודים על תנאי, או הפסקת לימודים.

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

שנים ג'-ד':

התכנית בשנים אלה מורכבת מקורסי סטודיו מרכזי, קורסי תשתית וקורסי בחירה. קורסי הסטודיו המרכזי הינם מסגרות לימוד ייחודיות המאפשרות העמקה והרחבה בנושאי הלימוד. כל קורס סטודיו נפרש על פני יום לימודים שלם. חלקם עוסקים בתחום ידע מסוים, חלקם דו-תחומיים וחלקם תמטיים ומאפשרים יצירה בכל אחד מתחומי הידע שבמחלקה. הקורסים מעודדים יצירה רב-תחומית ומגוונת, כמו גם עבודת צוות. קורסי הסטודיו מתקיימים במתכונת סדנא ומשלבים עבודה מעשית בכיתה, ביקורת עבודות, הרצאות שוטפות, הרצאות אורח ותמיכה טכנולוגית. בכל סמסטר הסטודנט בוחר ומתמקד בסטודיו מרכזי אחד בלבד.

לצד קורסי הסטודיו יתקיימו קורסי התשתית (חובה), הממשיכים להעמיק בליבת המקצוע ולפתח את מיומנויות הסטודנטים בעיצוב או באיור, על פי בחירת הסטודנט, וקורסי בחירה.

כל סטודנט יבחר האם ברצונו ללמוד את קורסי התשתית בעיצוב, באיור או במשחקים. לקורסי החובה באיור ובמשחקים יתקיים תהליך מיון על בסיס התאמה לתחום ובהתאם לנהלי המחלקה.

בשנה ג' – על כל סטודנט להשתתף ב:

2 קורסי חובה (עיצוב, איור או משחקים), אחד בכל סמסטר
2 קורסי סטודיו מרכזי, אחד בכל סמסטר, מתוך מאגר קורסי הסטודיו המרכזי
2 קורסי בחירה סמסטריאליים ממאגר קורסי הבחירה.

בשנה ד' – על כל סטודנט להשתתף ב:

1 קורס חובה בסמסטר א' (עיצוב, איור או משחקים)
1 קורס סטודיו מרכזי, בסמסטר א', מתוך מאגר קורסי הסטודיו המרכזי
2 קורסי בחירה סמסטריאליים ממאגר קורסי הבחירה
הנחיה לפרויקט גמר, בסמסטר ב'
תכנון, ביצוע והגשת פרויקט הגמר

סטודנטים יוכלו, במהלך לימודיהם, להחליף קורס בחירה אחד במחלקה בקורס מהמקבץ
הבין תחומי, או בקורס במחלקה אחרת לאחר קבלת אישור מראש המחלקה.

קורסי חובה סמסטריאליים בשנה ג' מקנה 3 נ"ז, בשנה ד' מקנה 4 נ"ז
קורסי בחירה סמסטריאליים מקנים כל אחד 2 נ"ז
קורסי סטודיו מרכזי סמסטריאליים מקנים כל אחד 6 נ"ז
הנחיית פרויקט גמר והגשת פרויקט גמר 12 נ"ז

סטודנט המבקש להירשם לקורסים מעל למכסה שלעיל, יפנה לראש המחלקה באמצעות
משרד המחלקה.
לתיאום פגישות עם ראש המחלקה, יש לקבוע מועד במשרד המחלקה.

הרכבת מערכת הקורסים לשנה ג' וד' תיערך במסגרת מערכת התעדוף הממוחשב במהלך
חופשת הקיץ.
קודם לתעדוף ייערך יום יעוץ מרוכז לתלמידי שנה ג' במהלכו סטודנטים יוכלו להתייעץ מראש
לגבי בחירותיהם עם ראשי התחומים.

הוראות המחלקה ונהלי לימודים

ציונים/הערכות

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

מפתח הציונים הוא כדלקמן:

95-100 מעולה (הצטיינות יתרה)
עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאתגרת את המוסכמות,
מוכיחה רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.

90-94	מצוין מכלול עשייה יוצא דופן. עבודות בקורס שהיוו הישגים נדירים. ציון שיוענק לסטודנטים שהוכיחו את עצמם במהלך הקורס בכל ההיבטים: נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות ומעל לכל - רכישת תוצאות הלמידה של הקורס דרך עשייה יצירתית איכותית ביותר.
85-89	טוב מאד מכלול עשייה עקבי, מבוסס, איכותי ומבטיח, בכל ההיבטים, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה ועמידה בהגדרות המרצה להצלחה בקורס.
80-84	טוב מכלול עשייה טוב וראוי. עומד בכל דרישות הקורס, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה, אם כי אינו יוצא מגדר הרגיל.
75-79	כמעט טוב מכלול עשייה סביר, אך טעון שיפור. מעט נמוך מהמוצע, או שניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה טובה.
70-74	בינוני מכלול עשייה בינוני, נמוך מהמוצע, חוסר עקביות באיכות העבודות. ניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה שמניחה את הדעת.
65-69	חלש 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.
55-64	מספיק בקושי מכלול עשייה חלש מאד, על סף כישלון בקורס. הישגים גרועים, היקף עבודה זעום, היעדרויות, אי השתתפות וכיו"ב, שמספיק בקושי על מנת לעבור את הקורס.
10-54	בלתי מספיק (נכשל) הישגים שאינם מספקים. עבודות ו/או התנהלות שאינם עוברים את רף המינימום הנדרש. הסטודנט נכשל ברכישת תוצרי הלמידה בקורס.

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

סגל המרצים יונחה למסור ציונים תוך שבועיים ממועד סיום הביקורות. לא תתאפשר ולא
תאושר דחייה במתן ציונים, מעבר למסגרת הזמן האמורה, ככתוב בתקנון הסטודנטים
בשנתון זה.

ממוצע ציוני השנה

ממוצע הציונים השנתי יחושב כדלהלן:

שקלול ממוצע כל ציוני הקורסים הנלמדים במחלקה (ללא היסטוריה ותיאוריה).

תנאי המעבר משנה לשנה

קורסים בשנים א' ו-ב' הינם במסגרת לימודי החובה. על הסטודנטים להיות נוכחים בכל השיעורים, לעמוד בדרישות המרצים והמנחים ולקבל ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים, כתנאי מעבר לשנה הבאה. כל סטודנט רשאי להעדר עד 3 פעמים בסמסטר. מעל 3 היעדרויות הסטודנט לא יקבל ציון בקורס. היעדרות מעבר למכסה זו תאושר רק במקרי מילואים, אבל ואשפוז. יש להמציא את האישורים המתאימים למשרד המחלקה. מקרים חריגים של היעדרות ממושכת יידונו בוועדת ההוראה של המחלקה.

תנאי המעבר משנה א' לשנה ב':

ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל הקורסים הנלמדים בשני הסמסטרים במחלקה במהלך השנה. סטודנט חייב לעבור בציון חיובי את כל הקורסים בכדי להמשיך לשנת הלימודים הבאה. סטודנט שנכשל בקורס, עניינו יועלה לוועדת ההוראה המחלקתית, וזו תבחן את זכאותו לחזור על הקורס, או להשלים קורס אחר במקומו. ועדת ההוראה המחלקתית רשאית להזמין פורטפוליו ו/או קבלת חוות דעת מן המרצים.

תנאי המעבר לשנה ג' ולשנה ד':

על הסטודנטים להשיג ציון "עובר" (55 ומעלה) בכל קורסי החובה והבחירה ולצבור מינימום של 24 נקודות זיכוי.

פרויקט הגמר

זכאות

הזכות להגשת פרויקט הגמר מותנית בסיום כל חובות הסטודנט במחלקה וקבלת ציונים חיוביים בכלל קורסי החובה והבחירה. ציון "עובר" (מעל 55) לפרויקט הגמר מזכה ב-12 נקודות.

הגשה

1. הפרויקט יוצג במרחב שייועד לכך על ידי המחלקה ובמקום שיוקצה לו. אין קשר בין החלל בו תוצג עבודת הסטודנט בהגשות לבין החלל שיוקצה לו בתערוכת הגמר.
2. אין המחלקה משתתפת במימון פרויקט הגמר האישי של הסטודנט. סטודנט שמתקשה לממן את עבודתו 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. על הסטודנטים הניגשים לפרויקט הגמר לבחור ארבעה נציגים מבניהם, שיעמדו בקשר רציף עם רכזת המחלקה לצורך תיאום אופן הקמת התצוגה.
2. סטודנט אשר מקבל ציון נכשל (פחות מ-55 נקודות) אינו רשאי, על פי תקנון האקדמיה, להציג בתערוכת הבוגרים.
3. דחייה בהגשת פרויקט הגמר מחייבת אישור ראש המחלקה וועדת ההוראה המחלקתית.
4. סטודנט שנכשל פעמיים בפרויקט הגמר, אינו רשאי להגיש יותר, ואינו זכאי לקבל תואר.

נהלי עבודה במחלקה

תשלום עבור חומרים וכללי עבודה בסדנאות גובה התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות המחלקה ייקבע בתחילת שנת הלימודים ויחושב לפי סכום שווה לכל הסטודנטים. התשלום נועד לכיסוי הוצאות ישירות (עלות חומרים כגון נייר, טונר וכו') ועקיפות (תיקוני תוכנה וחומרה כתוצאה מנזק הנגרם תוך כדי שימוש). החיוב עבור עבודה בסדנאות השונות באקדמיה, ובהן סדנת המחשבים, סדנאות הדפוס ואולפן הווידאו, נעשה בהתאם לאופי העבודה של כל סטודנט ועל פי היקפה. קודם לביצוע העבודה, יקבל הסטודנט מהנהלת החשבונות של האקדמיה הוראת תשלום. הסטודנט ישלם הסכום וימציא עותק הקבלה לאחראי על הסדנה. רק לאחר מכן יקבל הסטודנט אישור לביצוע העבודה. סטודנטים רשאים לבצע עבודותיהם בלשכות שירות ובתי דפוס פרטיים, וחיצוניים, בתנאים המקובלים אצלם.

חישוב סכומי התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות המחלקה נקבע במטרה לכסות עלויות שימוש ואחזקה בלבד. הציוד נרכש למען הסטודנטים ונועד לרווחתם. הסכומים הנגבים במחלקה עבור ביצוע עבודות למיניהן, נמוכים אפוא במידה ניכרת מהמחירים הנגבים בלשכות שירות חיצוניות. גובה התשלום עבור שימוש בחומרים בקורס סדנת הדפס יפורסם בתחילת שנת הלימודים.

משרד המחלקה

מועדי קבלת סטודנטים במשרד המחלקה ושעות המענה הטלפוני יפורסמו על דלת המשרד. ניתן לשלוח שאלות, בקשות, הודעות ועדכונים בדוא"ל : vc@bezalel.ac.il : vc2@bezalel.ac.il.

באחריות הסטודנט לעקוב באופן שוטף אחר כל הודעות המשרד בלוח המודעות ובאימייל (הודעות על ביטולי שיעור, הנחיות מרשויות האקדמיה השונות ועוד), וכן אחר הודעות בתא הדואר האישי הנמצא בסמוך למשרד המחלקה. על הסטודנטים לעדכן באתר בצלאל את פרטי ההתקשרות שלהם.

שיעורי מחשב

חלק מקורסי המחשב, הנחוצים להתפתחות הסטודנט בשיעורי המחלקה יינתנו מחוץ למערכת השיעורים האקדמית - בתקופות חופשה או בימים ושעות פנויים מלימודים. חלק מקורסי ההדרכה מיועדים לכלל הסטודנטים בשנתון ואחרים מכוונים לסטודנטים המתמחים בתחום ספציפי. על חלק מקורסי ההדרכה בתוכנות ייגבה תשלום (מופחת). התשלום נועד לסגור את הפער בין יכולת הסבסוד של המחלקה לבין עלות הקורס. קורסי ההדרכה בתוכנות בשנה א' מובנים בתכנית הלימודים ועמידה בהם היא חלק מדרישות המחלקה. על קורסי הדרכה בתוכנות השונות לא ניתנות נקודות זיכוי אקדמיות. עם זאת, עמידה בקורסים אלה הם דרישת סף לחלק משיעורי המחלקה, והעדר מיומנות בהפעלתן עלול לפגוע משמעותית בהישגי הסטודנט.

פרוט הקורסים

קורסים שנה א'

יסודות הרישום

שנתי, 4 נ"ז

אריאל אסאן, רוני טהרלב, אלכס טוביס, רבקה סובר-פלד
קורס שנתי שמטרתו יצירת בסיס לרישום אקדמי תוך הקניית מיומנויות יסוד כגון: התבוננות, פיתוח חוש לפרופורציות, קומפוזיציה, ניצול נכון של הכלי (עפרון, נייר). תרגול רישום טבע-דומם, רישום נוף ורישום מודל.

יסודות הטיפוגרפיה

שנתי, 4 נ"ז

דניאל גרומר, יגאל הרמן, יהודה חופשי, דני מירב, מאיר סדן, מיכל סהר, פרופ' ענת קציר
קורס שנתי להכרת התחום. תחילתו תרגול ידני לקבלת תחושה של מבנה אות עברית ולועזית. המשכו כולל טיפול במילה, במשפט, בשורה ובגוש טקסט. במהלך הקורס ייעשה שימוש במחשב כאמצעי לעיצוב טיפוגרפי. תודגש חשיבות התוכן הכתוב ונוחיות קריאתו באמצעות עיצוב טיפוגרפי. בסמסטר הראשון תשמש האות כאמצעי ללימוד קומפוזיציה ולהעברת מסרים. בסמסטר השני יתורגל שימוש באותיות כמבוא לעיצוב סימן ולוגוטייפ. בסמסטר השני יושם דגש על עיצוב טיפוגרפי כאמצעי להדגשת חשיבות התוכן הכתוב.

מבוא לפיתוח צורה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

שרון אתגר, קובי לוי, עמית טריינין, גיא שגיא

בקורס מבוא לפיתוח צורה יבחנו מושגים חזותיים ראשוניים כנקודה, קו, כתם, נפח, פוזיטיב ונגטיב, קומפוזיציה כמבנה וקומפוזיציה ככלי ביטוי וכלי להעברת מסר. הקורס יקנה עוד מושגים וכלים בצבע, יעסוק בשאלות של פורמט, קנה מידה, הרמוניה וקונטרסט.

מבוא לחשיבה עיצובית

שנתי, 4 נ"ז

טלי אילון, שרי ארנון, ארז גביש, אמיתי גלעד, להב הלוי, קובי לוי, גיא שגיא, נעם שכטר, נטי שמיע

בקורס מבוא לחשיבה עיצובית יונחו היסודות לפיתוח היכולת להעביר מסרים, רעיונות, תחושות ומידע באופן חזותי. הסטודנטים יעסקו בפיתוח קונספט, עיבודו ותרגומו ליצירה חזותית.

המחשה

שנתי, 4 נ"ז

איתן אלוא, זאב אנגלמאיר, ג'ודית אשר, מיכל בוננו, דברת בן נחום, אלון ברייאר, עמית טריינין, גלעד סליקטר,

קורס שנתי להכרת טכניקות איוריות וגרפיות, בשחור-לבן ובצבע, המשמשות כלי ביטוי בתקשורת החזותית. הקורס יקנה כלים מגוונים לתיאור צורני, להמחשת רעיון ולפיתוח והעשרת השפה החזותית. בקורס יושם דגש על הקניית המיומנויות הטכניות בצד אופני השימוש בהן. החשיפה לשפות החזותיות השונות תיעשה במסגרת של תרגילים מעשיים, ניתוח האמצעים הגרפיים ודיון ביקורתי.

יסודות הצילום

שנתי, 4 נ"ז

גסטון איצקוביץ', מיכל היימן, קרן זלץ

קורס שנתי להכרת תחומי הצילום והווידאו, היכרות עם המערך המורכב של מדיומים אלה, וניסיון להבין את המשמעויות הרעיוניות והטכנולוגיות שלהם. הקורס יגע בסוגיות אמנותיות, תרבותיות, פוליטיות ופסיכולוגיות ובקשרי הגומלין של אמנות הצילום והווידאו עם התרבות החזותית העכשווית, הזיקה למדיה דיגיטאלית, אסטרטגיות של ניכוס, שיכפול, אתיקה ומקומם כאמצעי הבעה מהותיים בתקשורת החזותית. במסגרת הקורס, ירכשו הסטודנטים מיומנויות צילום בסיסיות, לצד יכולת התבוננות, ניתוח וביקורת של עבודות התלמידים בכיתה.

יסודות החשיבה בעיצוב אינטראקטיבי

סמסטריאלי, 2 נ"ז

דני ביקון, יוסי ברקוביץ', גיא חביב, עינת ענבל

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטראקטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס ("פרימיטיבס") ובעקרונות החשיבה של תחום העיצוב האינטראקטיבי, במובן הרחב ביותר שלו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים שעימם חושבים, מנתחים ויוצרים בתחום זה. בסדרת תרגילים והתנסויות נחווה את עקרונות הדיאלוג האינטראקטיבי במדיות שונות ומגוונות. נעסוק בחשיבה המצאתית, חדשנות וגילוי תוך שימוש בכלים הבסיסיים של התחום, ביכולת ההפעלה של משתמש ובחוויה הנלווית להפעלה זו. נבחן ונפעיל את מרכיבי הבסיס של חוויה אינטראקטיבית באופנים שונים ונעמיק את התפיסה וההבנה של האינטראקטיביות בעיצוב.

יסודות המחשב

שנתי, ללא נ"ז

ירמי אריאלי, דקל מועלם

קורס טכני שנתי אשר יחולק לארבעה חלקים:

הכרת המחשב, תוכנות Adobe: אילוסטרייטור, פוטושופ ואינדיזיין.

קורסים שנה ב'

רישום

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אריאל אסאן, רוני טהרלב, אלכס טוביס

קורס המשך ללימודי היסוד. פיתוח והעמקת מיומנויות הרישום. הרחבת ההשכלה תוך התנסות בטכניקות וכלים נוספים על העיפרון והגרפיט. רישום אור, צל ונפח, סקיצות ורישומי תנועה מהירים, רישום מודל ורישום בטבע.

עיצוב טיפוגרפי

שנתי, 4 נ"ז

דנה גז, עדנה הררי-ליבראטי איל זקין, נעמה טוביאס, מאיר סדן, מיכל סהר, רותי קנטור, פרופ' ענת קציר, גיא שגיא
קורס שנתי שעניינו ארגון ועיצוב מידע כתוב, בו יושם דגש על עיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן. עיצוב כאמצעי להקלה על הקורא בהבנת הנקרא ובהתמצאות בחומר, אפיון חזותי של התוכן שמטרתו הבלטת אופי הכתוב, תכנון גריד, קבלת החלטות טיפוגרפיות הנובעות מתוכן, ומתן פירוש עיצובי הנובע מכך. עוד יתורגלו בקורס עבודה על בחירת סוג אותיות, גדלים, ריווח נכון בין אותיות, מילים ושורות, קביעת רוחב טורים ובחירת מרכיבים טיפוגרפיים המשרתים מטרת מוגדרות.

עיצוב גרפי

שנתי, 4 נ"ז

סוניה אולטיסקי, שרי ארנון, יותם בצלאל, דנה גז, נעמי גייגר, רוני לוית, מעין לויצקי, נועה סגל, רותי קנטור
קורס לפיתוח חשיבה קונספטואלית בהעברת מסר. במסגרת זו יתורגלו גיבוש קונספט והעברת מסרים באמצעים שונים וחזותיים. תבוצענה משימות תקשורתיות מוגדרות ויומחשו רעיונות באמצעים חזותיים הנלמדים במסגרות מקבילות. חלק מן הקורס יהווה בסיס ראשוני ללימודי ארט-דיירקשן וישולבו בו מרצים-צלמים לצד המעצבים.

שפת האיור

שנתי, 4 נ"ז

זאב אנגלמאיר, מיכל בוננו, דברת בן נחום, אורית ברגמן, עמית טריינין, הילה נעם, מרב סלומון, דוד פולונסקי, עינת צרפתי, פרופ' מישל קישקה
קורס להקניית יסודות האיור. בסמסטר הראשון תתורגל עבודה במגוון כלים וטכניקות כבסיס לאפיון צורני של תוכן. בסמסטר השני תילמד מסגרת עבודה איורית כאמצעי להעברת מסרים בנפרד ו/או בצמוד לתוכן כתוב, מתן פירוש נוסף ואחר לטקסט באמצעות איור.

מבוא לעיצוב אינטראקטיבי

סמסטריאלי, 2 נ"ז

חובב אופנהיים, אביטל בן עזרא, דני ביקון, בן לב, אורי סוכרי
קורס המבוא יספק תשתית ובסיס ללימודי אינטראקטיב. בקורס נכיר את הרקע והמגמות השונות הקשורות בהתפתחות המדיום ואת התפקידים השונים שיש למעצב במרחב האינטראקטיבי. בקורס נרכוש מיומנויות אפיון, תכנון וכמובן יסודות לעיצוב ממשקים וחוויות אינטראקטיביות.

מבוא לעיצוב במרחב וירטואלי

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אמיתי גלעד, ערן היללי, אלי מגזינר
הקורס יפגיש את הסטודנטים לראשונה עם עיצוב והמחשה של אובייקטים וסביבות תלת ממדיות במרחב הווירטואלי. הקורס יחל בעבודה עם אובייקטים תלת ממדיים גיאומטריים יסודיים, דרך יצירה ומניפולציה ממוקדת על האובייקט הבודד, יעבור דרך יצירת סדרת אובייקטים, החולקים מאפיינים משותפים אך בעלי אופי שונה, ויגיע עד ליצירת סביבה וירטואלית, על כל היבטיה - מנקודת המבט, המבנה והאווירה ועד לצילום הווירטואלי. בקורס יושם דגש על דרכי למידה והתפתחות אישית, עצמאית, בכל הנוגע ליצירה בסביבה זו.

הסטודנטים ירכשו כלי חדש ועצמתי ליצירת דימוי, לעיצוב, לאיור וליצירה בתחום המשחקים, ועם גישה רחבה יותר לצורה, חומר, תאורה ומרחב.

צילום ווידאו למעצב

סמסטריאלי, 2 נ"ז

ארי עמית

הקורס יעסוק ביצירת משמעות, שפה והעברת מסר על ידי שימוש בתמונה נעה (Moving image). כדי להגיע מרעיון ועד לרצף תמונות על ציר הזמן, נתחיל משלב התכנון הכולל תסריט, references, סטורי בורד, תכנון יום הצילום והצילומים עצמם, נעבור דרך עריכת האוף-ליין, וניגע באפשרויות השונות שקיימות ב-post production. הדגש בקורס איננו טכני. נעסוק אמנם בטכנולוגיה של הצילום והתאורה, אולם מירב תשומת הלב תופנה למקום בו אנו, כיוצרי אימג'ים, מחוייבים להעברת מסר וחוויה באמצעות השפה והסגנון החזותי של הפריים.

מבוא לעיצוב אריזה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי, עדלי סטוק

קורס הבנוי מ 4-5 תרגילים, היוצרים בהדרגה מעבר: מהמחשה תלת-מימדית של מושג מופשט, ועד לטיפול ועיצוב של מוצר מדף קיים.

הקורס דן בשלושה נושאים מרכזיים:

1. הרחבת המושג "אריזה" ברעיון ובחומר.

2. דיון במושגים ואספקטים הקשורים בעיצוב אריזה: מותג, בידול, סגנון, שיווק, סידרה, קהל-יעד, תדמית, מחזור וכו'.

3. מציאת פתרונות חדשים, תוך שימוש רענן בצורה ובחומר.

סוגיות באתיקה של עיצוב

סמסטריאלי, 2 נ"ז

עופר כהנא

הכרזה, הספר, אתר האינטרנט או הקליפ הם תופעות חברתיות, תוצרים של תהליך המתרחש בין בני אדם, קצה קרחון של מערכות יחסים אנושיות מורכבות וטעונות, עמוסות אינטרסים, תשוקות, תפיסות עולם ויצירתיות. בחיכוך שנוצר בין מערכות שיש להן אינטרסים כלכליים ואידאולוגיים ובין אינדיבידואלים בעלי רגישויות חברתיות ופוליטיות ושאיופות אמנותיות, נולדות השאלות האתיות הטורדות את שדה העיצוב.

באמצעות צפייה בסרטים, תכניות טלוויזיה ותופעות עיצוב, קריאה של מאמרים ודיון בכיתה נברר מהם הערכים שעל פיהם אנחנו מפרשים ושופטים טקסט, דימוי או מוצר; מה הקשר בין אסתטיקה ובין אתיקה; מהן הדילמות האתיות הכרוכות במעשה העיצוב ומהם הפתרונות האפשריים.

קורסי חובה שנה ג'

פורמטים טיפוגרפיים

סמסטר א', 3 נ"ז

דנה גז, נעמה טוביאס, פרופ' ענת קציר

נלמד להתמודד עם טקסטים ארוכים, תוך הכרות עם מוסכמות של פורמטים טיפוגרפיים. נשאף להפעלה מודעת של אותם פורמטים, תוך דיון ביקורתי, על-מנת להגיע לחווית קריאה מורכבת של הנרטיב התוכני. נעבוד על יחסי האיזון של החומר הטיפוגרפי על מנת לאפשר קריאה אופטימלית, שכן הקריאות יושבת בבסיס הפרקטיקה הטיפוגרפית. נלמד לקבוע את יחסיו של 'מלבן הטקסט' עם השוליים ולשכלל את 'הארכיטקטורה של העמוד' - כך שיוכלו להתאים לפורמטים שונים (דוגמת ספר, עיתון וכתב-עת) ולטכנולוגיות שונות (נייר, מסך).

עיצוב גרפי מתקדם

סמסטר ב', 3 נ"ז

נעמי גייגר, מעין לויצקי, גיא שגיא

הקורס יעסוק בפיתוחה של שפה גרפית; שפה חזותית, מערכת המכילה מרכיבים חזותיים שונים וייחודיים, המצטרפים לכדי מופע אחד - עקבי ומובהק מחד, וגמיש ומגוון מאידך. בבסיסו של כל פרויקט בתחום התקשורת החזותית עומדת השפה הגרפית: התשתית החזותית המאחדת ומבדלת את הפרויקט. שפה גרפית זו היא ארגז הכלים באמצעותו מעוצבים מגזינים, אריזות, סרטונים, ספרים, משחקים, אתרים, מותגים ועוד. מבנה הקורס מבקש לחשוף את הסטודנטים לנושא, ולפתח, על בסיס כל מה שנלמד במחלקה עד עתה, תהליך מובנה של יצירת שפה גרפית. יתרה על כך, אנחנו מבקשים לחגוג יצירה זו; לעודד את יצירתו של עולם חזותי עשיר, מפתה, נועז ומפתיע. עולם בו העיצוב הנו בעת ובעונה אחת כלי ביטוי וירטואוזי של היוצר, ומערכת תשתיתית יעילה המשרתת את הלקוח.

קורסי חובה שנה ג' איור

איור – סגנון ושפה חזותית

סמסטר א', 3 נ"ז

אורית ברגמן

מטרת הקורס היא הקניית תשתית יסוד למאיירים בגיבוש ופיתוח שפה חזותית, הבנה מעמיקה יותר של מלאכת האיור ויצירת סיפור חזותי. סגנון (עיצוב השפה החזותית) הוא הדי אן איי של האיור. בין אם זה איור לכרזת תיאטרון, לספר ילדים, לפתיח לתוכנית טלוויזיה, לנובלה גרפית, או לאתר אינטרנטי, הסגנון הוא האמצעי הראשון בארגז הכלים של המאייר לביטוי, תאור, המחשה, סיפור ויצירת היגד.

איור ככלי פרשני

סמסטר ב', 3 נ"ז

מרב סלומון

הקורס יעסוק במערכות הקשרים המגוונים בין איור לטקסט ויתמקד ביכולתה של האמירה החזותית, לשרת רעיון, לנקוט עמדה ולנהל דיאלוג פורה עם הטקסט. הכלי הפרשני עומד לרשותו של המאייר כאמצעי ביטויי וכאמצעי לשרת את הטקסט ואת ההקשר בו מתקיים הטקסט. לרשותו של המאייר עומדות אסטרטגיות וכלים מגוונים: המטפורה, האלגוריה, המטונים והמבנה. שימוש בז'אנרים, מחוות, ציטוטים, לצד העמדה,

הנימה, המשלב והטון. כיצד באות אסטרטגיות אילו לידי ביטוי במעשה האירור? מהם היחסים האפשריים בין טקסט נתון לאירור המלווה אותו. איך קוראים טקסט נתון וכיצד בוחרים מה לאייר מתוכו?
במהלך הקורס יינתנו כלים לקרוא, לנתח, ולאייר טקסטים שונים (כגון: טקסט אינפורמטיבי / עיתונאי / ספרותי / אחר), תוך מתן פרשנות ושימוש באופני ביטוי טכניים וסגנוניים מגוונים, המושפעים מההבדלים בין סוגי הטקסט, קהל היעד והפורמט הנתון.

קורסי חובה שנה ג' עיצוב משחקים

יסודות המשחקיות
סמסטר א', 3 נ"ז
גדעון רימר
בקורס נלמד את אבני הבסיס של יצירת החוויה המשחקית וכיצד לחשוב על מנגנונים משחקיים בצורה אנליטית וביקורתית. נתנסה בהמצאה, תכנון ועיצוב של משחקים וביצירת משחק שלם. נתמקד במשחקים אנלוגיים (פיזיים, משחקי לוח וכד'), באופן שיאפשר אח"כ לתרגם את אותם העקרונות גם למדיומים אחרים, כגון משחקים דיגיטליים, משחקים עם אג'נדה (חינוך לדוגמה), מיצגים בחלל ועוד ועוד.
וכמובן שגם נשחק הרבה.

עיצוב למשחקים
סמסטר ב', 3 נ"ז
ארז גביש
בקורס נלמד ליצור קונספט ארט מלא למשחק. בהתאם לסוג המשחק נעצב סביבת משחק מלאה, שחקנים ואפיון דמויות, אירועים וחיונים, ואת חלל הפעולה - החל מפיתוח השפה, סיפור המסגרת והרעיון העיצובי. נלמד כיצד להשתמש בכלים של תקשורת חזותית - אירור, אימג' מייקינג, צילום, טיפוגרפיה ותנועה, כדי ליצור אווירה וסביבה קוהרנטית שמובילות פעולה משחקית.

קורסי בחירה וסטודיו מרכזי
על הסטודנטים בשנה ג' לבחור 2 קורסי בחירה ו-2 קורסי סטודיו מרכזי.

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר א':

מעבדה
סמסטר א', 6 נ"ז (פתוח גם לשנה ד')
יעל בורשטיין
הסטודיו מבקש לפרק מחיצות בין תחומי ידע ויצירה.
לעשות רמיקס לתחומי אמנות חזותית. לבדוק את אופן היצירה שלנו כמעצבים, ולפתח תהליך אלטרנטיבי, אישי, חקרני ומעמיק, בכדי להצליח להכניס לתוצרי העבודה שלנו חומרים חדשים ולהגיע לשפות גרפיות מקוריות ושונות.

עיצוב טיפוגרפי לתוכן מורכב
סמסטר א', 6 נ"ז
מיכל סהר
תקציר יפורסם בהמשך

חווית משתמש - UX

סמסטר א', 6 נ"ז

עינת ענבל

מה זה חווית משתמש? מהו גוף הידע שדרוש למעצב חווית משתמש? מהי חוויה בכלל?
האם הרקע התרבותי משפיע על חוויה דיגיטלית? איך מזהים מהי חוויה טובה עבור בני אדם?

בסטודיו הזה הנחת העבודה היא שעיצוב פירושו פתרון בעיות. ולכן תמיד צריך להתחיל מהשאלה: מה הבעיה שאנחנו מנסים לפתור? ועבור מי? נלמד לקרוא עיצוב של מוצרים דיגיטליים בצורה חדשה מפרספקטיבה של משתמשים שונים, נלמד לעצב עם המשתמשים, ובעיקר נלמד את כל מושגי היסוד של חווית המשתמש - כיצד עורכים מחקרים אתנוגרפיים, שימושיות, זכירות, התמצאות, קוגניציה, נלמד ניהול עיצוב וניהול תהליכי עיצוב ובעיקר: נעשה את הכל בעצמנו.

איור ועיצוב

סמסטר א', 6 נ"ז

איתן אלוה ודניאל גרומר

טיפוגרפיה מאוירת ואיור טיפוגרפי. הקורס יתמקד בטשטוש ההפרדה בין איור, עיצוב, וטיפוגרפיה על ידי משחק בין שלוש הדיסציפלינות, במטרה לאפשר לסטודנט ליצור שפה אישית שלמה.

השיעור יתקיים במתכונת סדנא הכוללת עבודה בכיתה והרצאות אורח. נתנסה בשיטות כתיבה שונות, קליגרפיה, לטרינג ודפוס בלט ונשלב אותן בסגנון האיורי של כל סטודנט. התרגילים בקורס יתמקדו בשילובים שונים של איור וטקסט ברמות מורכבות הולכות וגדלות, מאיור אות פותחת ועד סדרת פוסטרים מאויירים.

האחרון שיוצא, שיכבה את האור

סמסטר א', 6 נ"ז

להב הלוי

צפוף פה. צפוף וחם. צפוף וחם בקיץ, צפוף וחם בחורף. ככה זה במרחב הטעון שלנו. לפעמים טעון ודרוך ונצור. מעת לעת, משחרר צרור. זו התרבות שלנו. זו התרבות, אלה הפוליטיקה והחברה. זו ישראל.

איך אנחנו, המעצבים, אמורים להתמודד עם המרחב הזה שלנו? מה אנו מנסים ליצור כאן? איזו תפיסה אסתטית? איזה הווה? איזה עתיד?

מה עושים המעצבת, המאייר, ציירי הקומיקס, האנימטורים, הכותבים, עם העולם הזה שסביבנו? כיצד אנו מגיבים, מתי אנחנו מתערבים? והאם יש, או יכולה להיות, משמעות למה שאנחנו עושים?

הקורס מבקש לבחון את מקומנו במרקם החברתי/תרבותי/פוליטי המקומי בו אנו חיים, את יחסי הגומלין בינינו לבין החברה הסובבת אותנו, זו שאנו ניזונים ממנה, הן יצירתית והן כלכלית, זו שאנו אמורים לקדם, בזמן שאנחנו דואגים לקדם את עצמנו.

במהלך הסמסטר ננסה לבדוק במקביל, הן סיטואציות "עיתונאיות" טכניות, כגון כיצד אנו מספקים תוצרת תלוית-אקטואליה, תחת תכתיב של לוח זמנים בלתי גמיש (כמו קריקטורה או 500 מילים מידי יום שישי), והן עבודות שאורך העשייה שלהן, כמו גם אורך החיים שלהן אחר כך, ארוכים הרבה יותר. מחד, ננסה ללמוד מה עושים עם החרדה של "ומה אם לא יהיה לי רעיון לשבוע הבא?", ננסה לראות איך תופסים את המוזה בפניה חשוכה, ומאיך, ננסה לראות מה עושים עם העברית הזו שלנו, הרי כולנו מעדיפים לעשות טיפוגרפיה באנגלית.

הקורס מיועד למאירים, לקריקטוריסטים, למעצבים, לאנשי מולטימדיה וברודקאסט. יחד ננסה לפתח את היכולות האישיות של כל אחת ואחד מאיתנו לכיוון אליהם אתם מושכים, תוך התאמתם להצבת דרישות מהעולם הסובב אותנו. ולעולם תמיד יש דרישות. נעבוד מהר והרבה. אם תהיו טובים, יהיו ניצוצות. יהיה פרודוקטיבי, יהיה דינאמי, יהיה אלים. הכל מותר, חוץ מסכנים יפניות. נשתדל לצחוק. לבכות כל אחד יכול לבד בבית.

מבוא לעיצוב בתנועה, היכרות

סמסטר א', 6 נ"ז

אריק לרנר

עולם המדיה המשודרת (טלוויזיה, וידאו ברשת וחללי תצוגה) מציב למעצב הגרפי אתגרים חדשים ודרכים אפקטיביות במיוחד להעברת מסר.

הקורס מציע היכרות עם האפשרויות והסגנונות הרבים בעולם התנועה, הרחבת מאגר הכלים הטכניים הדרושים ליצירה עדכנית וחדשנית והזדמנות למציאת קול ייחודי. סטודיו מאתגר במיוחד למעצבים ומאירים שמוכנים לכבוש את ציר הזמן.

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר ב':

עיצוב ויזמות במרחב האינטראקטיבי

סמסטר ב', 6 נ"ז

רונאל מור

סטודיו העוסק בתפקיד המעצב כזם וכמוביל רעיונות ומוצרים במרחב האינטראקטיבי. בקורס נכיר את התופעות והכוחות הפועלים במרחב האינטראקטיבי היום. נפגוש סיפורי הצלחה בהם המעצב היווה גורם משמעותי וחיוני להצלחה עסקית. נפגוש יזמים, משקיעים ונכיר תהליכים הקשורים בפיתוח מוצרים. הסטודיו כולל תרגיל מרכזי בו נוביל רעיון משלב הקונספט דרך חקירה, גיבוש, הדגמה הצגה וכמובן פיתוח שפה חזותית לממשקים ומוצרי תקשורת.

משחקי אינדי

סמסטר ב', 6 נ"ז

דני ביקון

משחק הוא יצירה אינטראקטיבית המורכבת מכל תחומי התקשורת החזותית השונים- פיתוח קונספט ונראטיב, עיצוב, טיפוגרפיה, איור, ממשק, אנימציה וחווית משתמש, וכן משימוש בשפת תכנות. לאורך הקורס כל תלמיד ימציא, יעצב ויבנה משחק מינימליסטי מקורי ועובד ("על אמת"). נעשה זאת תוך הכרות עם הפוטנציאל של קוד ככלי יצירה למעצבים עם דגש על עיצוב אינטראקטיבי ומשחקיות. בקורס נבחן דוגמאות כמו משחקים קיימים, אמנות גנרטיבית וממשק המשתמש ונעבוד עם דוגמאות מוכנות מראש בכדי ללמוד עקרונות וטכניקות.

הקורס מיועד לאנשים יוצרים וסקרנים, המעוניינים לערוך הכרות עם כתיבת קוד, עם אפשרויות היצירה בחלל הווירטואלי ובהרחבת ארסנל כלי היצירה שברשותם. מדובר בתכנות בסיסי מאוד ויצירתי ואין צורך ברקע מוקדם בתכנות.

סטודיו איור ספרים בטכניקות ידניות

סמסטר ב', 6 נ"ז

אורית ברגמן

לסטודיו שתי מטרות השלובות זו בזו:

הראשונה היא בחינת פורמט הספר המאויר (Picture Book), ספר שהאיורים בו הם לא עיטורים לטקסט אלא מספרים את הסיפור, משלימים ומרחיבים אותו. הדגש יהיה על stoytelling ועל רצף סיפורי. נעבוד על פרשנות לטקסט, יחסי טקסט-דימוי, עיצוב דמות וחלל, קצב, תקשורתיות מול מתיחת גבולות, פורמט, טיפוגרפיה, התייחסות לקהל יעד והספר כאובייקט. היעד הוא ליצור ספר שלם עד סוף הסמסטר, והכוונה בעיקר לספרי ילדים וספרי נוער, אך תהיה אפשרות, במקרים מסוימים, לעבוד על ספר מאויר למבוגרים ואפילו קומיקס (על פי טקסט קיים). המטרה השנייה של הסטודיו היא לאפשר לסטודנט/ית להתמקד ולהתמחות בשליטה בטכניקה ידנית לפי בחירתה/ו, החל מהקלאסיות (צבעי מים, גואש, הדפס) ועד לקולאז', טכניקות מעורבות ותלת ממד. במהלך הקורס יתקיימו סדנת כריכה וסדנת לטרינג, הרצאות ומפגשים עם ספרים מאוירים ועם מאיירי ספרים.

מיתוג

סמסטר ב', 6 נ"ז

אמנון אילוז

הסטודיו יקנה כלים עדכניים ליצירת מותג עם אישיות ברורה וספציפית ובעל שפה חזותית חזקה, זכירה ומבדלת.

ראשית, נלמד כיצד לספר סיפור מיתוגי נכון אליו יתחברו קהל היעד ושיהווה פלטפורמה לשפה החזותית שתצטרך לתקשר אותו.

בשלב השני נפתח את אותה שפה חזותית - כן, זה אומר אולי גם לוגו אבל לא רק (תתפלאו, אבל לא כל מותג צריך לוגו...). אלא בעיקר שפה עשירה של צבע, צורה, טיפוגרפיה, חומריות, דימויים ותוכן.

בשלב האחרון ניישם הכל לתוך הפלטפורמות התקשורתיות הנכונות - פרינט, תלת ממד, אינטראקטיב ומושן - הכל הולך.

הסטודיו מתאים למספרי סיפורים ומעצבים בעלי יכולות חשיבה רחבה ומקורית, שרוצים להמציא עולמות חזותיים חדשים.

פנזינים - עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' ענת קציר

בתקופה בה העיתונות המודפסת נאלצת להמציא את עצמה מחדש, מעניין לבדוק כיצד משפיעים על כך לא רק השינויים הטכנולוגיים אלא גם השינויים באורח חיינו. פעילויות שקיימנו בעבר במרחב הפרטי שלנו מתקיימות עכשיו במרחב האורבני שמאפשר נקודות מפגש בין האישי לציבורי; הרשתות החברתיות הפכו את כולנו לא רק לצרכני תוכן אלא גם ליצרני תוכן.

על רקע קריסתה של המו"לות הישנה מתפתח עולם חדש, מרתק ותוסס של עיתוני רחוב עם תוכן אישי. כמו במרחב הווירטואלי גם במרחב האורבני - כל מי שיש לו מה לומר יכול לעשות זאת. בלי תקציב, בלי מערכת עיתונאית מסורבלת, בלי עורכים וצנזורים - המרחב האורבני הפך לזירה תקשורתית אלטרנטיבית מרתקת. בין אם אלו רחובותיה של ניו יורק, אוסלו או תל אביב את הפורמטים הרלוונטיים והמעניינים ביותר ניתן למצוא היום ברחובות העיר. מהו פנזין?

פנזין (באנגלית Fanzine - שילוב בין Fan, מעריץ, ו-Zine קיצור של מגזין) הוא מגזין בהוצאה עצמית העוסק בתחום ספציפי ואלטרנטיבי, לעיתים אזוטרי, שאינו מכוסה במסגרת העיתונות הממוסדת. פנזינים אינם ממומנים על ידי גופים ציבוריים או מסחריים. רבים מהם מודפסים במדפסות ביתיות ובאמצעים דלים. חשוב לזכור שלא אמצעי הייצור הם שמגדירים את הפנזין אלא תוכנו והעובדה שהוא בהוצאה עצמית ושלא למטרות רווח. המושג נטבע על ידי Russ Chauvenet במגזין מדע בדיוני בשנת 1940 והפך לפופולרי בקרב מעריצי הז'אנר. בהמשך התרחב השימוש במושג.

בקורס זה נבחן מחדש את המוסכמות הקיימות בהעברת אינפורמציה וניצור מודלים חדשים להפצה במרחב האורבני. מטרת הקורס להטיל ספק בכל אותן מוסכמות הקיימות בעולם העיתונות והתקשורת הכתובה, מצד אחד; ומצד שני, לחקור את המפגש הלא מובן מאליו שבין התוכן האישי לבין המרחב הציבורי. נלמד כיצד יכול הפרט ליצור שינוי במרחב בו הוא חי.

אחת השאלות המעניינות על רקע הקורה במרחב הווירטואלי, היא מה יכולה להיות דמותו של הפנזין, המוכר לנו כפורמט פיזי, לא רק במדיה המודפסת אלא גם כפורמט דיגיטלי. מי מכם שיבחר לעסוק במרחב הווירטואלי יוכל לעשות זאת. במהלך הקורס נפגוש יוצרים מעניינים בתחום ונדון בסיבות לפריחתו של תחום הפנזינים בשנים האחרונות. לאחר מספר פרויקטים קצרים יותר, יהיה עליכם ליצור פנזין מלא בתחום המעניין אתכם במיוחד (תוכן מקורי או נאסף ממקורות שונים) ולהפיקו באמצעים שתבחרו. בסיומו של הקורס נקיים שוק פנזינים בו תמכרו עותקים של הפנזינים שיצרתם.

הקורס מתאים לכל הסטודנטים (מעצבים, מאיירים, אנשי אינטראקטיב וברודקאסט, משוררים ומהגגים). לא נדרש כל ידע מוקדם. בואו! יהיה כיף.

המדינה זה אני | עיצוב לשינוי חברתי
סמסטר ב', 6 נ"ז

רותי קנטור, אביב אלחסיד

הסטודיו מזמין את המשתתפים לבחור עשייה חברתית הקרובה לליבם, להכיר אותה מקרוב וליצור עבור ארגון שטח אסטרטגיה תקשורתית ותקשורת חזותית שיעצימו את יכולתו להשיג את מטרותיו. העבודה האישית בסטודיו מפתחת מיומנויות וניסיון רבים בחקר חברתי: ניתוח העשייה בפועל והתכנים לכדי יצירת אסטרטגיה ומוצרים בתקשורת חזותית. זאת הזדמנות לחולל שינוי בזירה ולא להסתפק בנתינת מענה לדרישות השוק.

משתתפי הסטודיו מלווים עמותות והתארגנויות חברה אזרחית ומסייעים להם לחזק את יכולתן להוביל שינויים חברתיים. הקורס מזמין את הסטודנט לבחון את יחסיו כמעצב עם הקהילה שבתוכה הוא פועל, מתוך הנחה שהמעצב נמצא בצומת קריטי שדרכו זורמים תהליכים חברתיים וביכולתו להשפיע על הצלחת התהליכים ועל עוצמתם.

העיסוק האינטנסיבי ב"חיים האמתיים" של גוף לשינוי חברתי, משפיע על דרך החשיבה, על היכולות והמוטיבציה המקצועית ועל חשיבותו של העיצוב. "...אפשר לסייע ולתרום לחברה לתרבות ולעולם עם הכלים שרכשתי - זה לא רק אסתטיקה! (אפילו שהיא בצמרת החשיבות)" (משוב של סטודנטית לקורס).

הסטודיו מאפשר לסטודנטים ללוות באופן רחב ומקיף ארגון חברתי ולבנות איתו בעבודת 1 על 1 מענה לצרכים תקשורתיים, מיתוגיים ומיצוביים. התהליך כולל למידה בעמותות, הצטרפות לפעילות, עבודה מול הלקוח (בליווי צמוד של מנחי הסטודיו) בכל התהליכים והשלבים: מחקר // ניתוח התכנים ובניית אסטרטגיה תקשורתית // פיתוח ויישום מוצרים

(בהתאם לצרכי העמותה והמלצות הסטודנט) – כגון: לוגו, תדמית ומיתוג, כרזות, קמפיינים, אינפוגרפיקס, אתרי אינטרנט, אפליקציות ותוכן לרשתות חברתיות, מוצרי פרינט, סרטים ועוד.

במהלך הסטודיו הסטודנטים יתנסו ביצירת אסטרטגיה תקשורתית - ילמדו לקרוא מציאות מורכבת, לאפיין חוזקות, אתגרים וצרכים תקשורתיים, ויצאו למסע העיצובי מתוך אסטרטגיה כוללת שגיבשו במו ידיהם ביחד עם הארגונים איתם בחרו לעבוד.

עמותות רבות זקוקות למוצרים בתחום התקשורת החזותית ולאיש מקצוע בעל זיקה ורצון למעורבות. "...הקורס מרגש באופן יוצא דופן. הוא חשוב חברתית חשוב לסטודנטים, למטופלים ולארגונים. ממש נקודת אור בעולם הלא פשוט של עמותות, מגזרי אוכלוסיות חלשות תקציבים וכו'. תודה רבה על חוויה ותוצאה יוצאת מגדר הרגיל." (משוב של עמותה לקורס).

הסטודנטים יציגו גם פרויקט אישי שיציג את החיבור שלהם לתובנות החברתיות שילמדו בקורס ובעבודה עם העמותה.

בשלוש שנים האחרונות הסטודנטים בקורס יצרו פתרונות מגוונים בתקשורת חזותית ל כ- 60 עמותות ופרויקטים, ביניהם: א.ס.ף – ארגון סיוע לפליטים ומבקשי מקלט בישראל, אלי"ן - מרכז ליזמות שיקומית בבית"ח, אגיק - הנגב, אורחים לשבת, אנו"ש, בדרך להחלמה, בצדק - תוכנית צדק מאחה בפגיעות מיניות, גילה פרויקט להעצמה טרנסית, דרו- בניית מודל להקמה של קואופרטיב מזון בפריפריה, הקואליציה של ליפתא, הפורום לדוקיום בנגב, הועד הציבורי נגד עינויים בישראל, התו החברתי, והדרת, יוצאים לשינוי, call יכול מוקד שירות לקוחות המופעל על ידי בעלי מוגבלויות, ילדים ישראלים - מניעת גירוש כליאה ומעצר של ילדי מהגרי עבודה, יוניטף לשיפור התנאים בגני הילדים של מבקשי מקלט ומהגרי עבודה, יש דין - הגנה על זכויות האדם של האוכלוסייה האזרחית הפלסטינית הנמצאת תחת כיבוש ישראלי, מדד הביטחון של נשים, מכינה לבגרויות של האוניברסיטה העברית, מרכז ברירה הפקולטה למשפטים האוניברסיטה העברית, מרכז רפואי הדסה, מהפך-תעיר, מוקד סיוע לעובדים זרים, מיחא, מלי - מרכז לאזרחים יוזמים, מרכז הסיוע לנפגעות ונפגעי תקיפה מינית, סביבה תומכת, סה"ר לתמיכה נפשית ראשונית ברשת, נכות ללא נראות, פסיפס - מרכז יעוץ באימוץ ילדים, צמאון לחיבוק, קו לעובד, קלאב האוס - הוסטלים לאנשים החיים עם מחלות נפש בתהליכי קהילה שוויונית ושיתוף, רואים רחוק - תעסוקת א/נשים עם מוגבלות אוטיסטית ועוד

תינתן אפשרות לסטודנטים להרחיב את התהליך ולהמשיכו במסגרת הקיץ.

קורסי חובה שנה ד' עיצוב

עיצוב מבוסס תוכן

סמסטר א', 4 נ"ז

יוסי ברקוביץ, קובי לוי, מעין לויצקי

הקורס ימשיך ויעמיק את השליטה בעיצוב גרפי רב תחומי ביחס למסגרת פונקציונאלית קשיחה. הפרויקט ידרוש הפעלה של מערכות ניווט והתמצאות במרחב - המרחב הטקסטואלי והמרחב של הפורמט - ושילוב עם שכבות ויזואליות שונות. נשכלל פרקטיקות של התאמה למשתמשים שונים, לפורמטים שונים ולקני-מידה שונים. עיצוב עתיר אינפורמציה ידרוש שילוב של שפות נוספות ופיתוח מערכים דינאמיים לטכנולוגיות בנות-זמננו. בניית היררכיות שונות לעיצוב המידע תדרוש גריד פורמליסטי מחד אך גמישות יצירתית ומקוריות מאידך.

קורס חובה שנה ד' איור

איור – ויז'ואל סטוריטלינג
סמסטר א', 4 נ"ז
דוד פולונסקי

קורס מתקדם באיור שיתמקד בטיפול חזותי לטקסטים מורכבים מתחומים מגוונים בתרבות ובתקשורת. נעסוק בהיבטיו השונים של האיור כמפרש, מסביר, מעטר או מייצר טקסט, ובמרכזיותו של הביטוי האישי של המאייר בכל אלה. נתמקד בסיפור החזותי, ביצירת סוגים שונים של טקסט וויזואלי, מהנארטיבי והאפי, לאינפורמטיבי והפואטי. בקורס ננצל ונשכלל את מגוון הכלים העומדים לרשות המאייר כמספר, בהם: סגנון כמייצר הקשר תרבותי, הבנת מושג הזמן בציור, קומפוזיציה כתחביר, שפת גוף, שימוש מושכל בסטריאוטיפים ועוד.

קורס חובה שנה ד' משחקים

ג'אם משחקים - עיצוב
סמסטר א', 4 נ"ז
רועי רחמים וברק שלף

הקורס יתמקד במשחקים דיגיטליים ובמהלכו נבנה סדרה של משחקים קטנים וניסיוניים תוך כדי המשך למידה והיכרות עם נושאים של המצאה, תכנון וארט למשחקים. העבודה תתרחש בקבוצות, בסבבים קצרים של בניית פרוטוטיפים עובדים של רעיונות ובדיקתם, תוך כדי ניתוח והתבוננות על היבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: פיתוח מנגנונים משחקיים, דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות ובהינתן ז'אנרים שונים. בחלקו האחרון של הקורס כל קבוצה תתמקד בהתעמקות ופיתוח של קונספט יחיד בדרך להגשמת חוויה משחקית דיגיטלית שלמה.

בקורס זה נעבוד בקבוצות עבודה מעורבות עם מפתחים מקורס הבחירה "פיתוח משחקים", תוך מתן דגש מיוחד על דינמיקה של עבודת צוות עם מפתחים כמו שמקרים רבעים אח"כ בעולם האמיתי תדרשו לעבוד בתחומי המשחקים והאינטראקטיב.

אודות המרצים: ברק ורועי הם הגיים דיזיינר הראשי והארט דיירקטור בהתאמה של סטודיו המשחקים Jelly Button, אחד מהסטודיואים למשחקים החשובים והמצליחים בארץ.

קורסי בחירה וסטודיו מרכזי

על הסטודנטים בשנה ד' לבחור 2 קורסי בחירה וקורס סטודיו מרכזי אחד.

קורסי סטודיו שנה ד' סמסטר א'

"ספר המחר"- טקסט חזותי בפורמטים מדופדפים חדשים
סמסטר א', 6 נ"ז
מרב סלומון

"ספר המחר"- טקסט חזותי בפורמטים מדופדפים חדשים
בסטודיו "ספר המחר" נעסוק בהכרות מעמיקה עם פואטיקה חזותית, סטוריטלינג ופורמטים מדופדפים קיימים, ונבחן אפשרויות מגוונות לקשר ביניהם, עד ליצירת פורמט מדופדף חדש, מעניין ומקורי.

הסטודיו מיועד לסטודנטים שמעוניינים לחקור באמצעות עשייה, את השילוש הקדוש: תוכן, שפה חזותית ופורמט, במטרה לאתגר תפיסות והיררכיות מוכרות ביחס לספר כמכשיר, מייכל ואובייקט.

במסגרת הסטודיו נפרק ונרכיב ספרים. נחקר ונתוודע לאברי הספר, לאופני קריאה שונים ותפעול של ספר, נבחן סוגים שונים של טקסט חזותי, את הקשרים השונים בין טקסט חזותי לטקסט מילולי, ונכיר יוצרים ופורמטים רלוונטים לתימת הקורס.

העבודה בסטודיו תתמקד בבחינה של כוחו, תפקידו וגבולותיו של הפורמט ביחס להקשר בו הוא מתקיים, תוך כדי יצירה מתמדת של הזדמנויות להמשך ההתפתחות של כל סטודנט/ית בתחומי העניין ובשפה החזותית שלו/ה. לאורך הסמסטר נקדיש תשומת לב למתודולוגיות מחוללות יצירה וניהול פרויקט, כהכנה לפרויקט הגמר ולעתיד.

טייטל סיקוונס ועיצוב תוכן קולנועי

סמסטר א', 6 נ"ז

אדם פיינברג

הסטודיו עוסק במקומו של המעצב במדיום הקולנועי וסדרות הטלוויזיה. עבודתו דורשת מיומנות ושליטה בכלים רבים: עיצוב גרפי, צילום, איור, טיפוגרפיה, מושן דיזיין, ארט-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. הפתיח 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 שלבי היצירה - קונספט, עיצוב מסכים, עריכה, טיפוגרפיה ותנועה על ציר זמן בשילוב סאונד.

קונטיינר

סמסטר א', 6 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי

פיתוח זהות חזותית לגוף / מוצר / מקום / אירוע.

הסטודנטים יבחרו פרויקט, על הספקטרום שבין המסחרי לתרבותי בתחום האוכל: מ"מיתוג מזון מהיר, דרך מבשלת בירה משפחתית ועד פסטיבל קולינרי. תהליך העבודה יכלול מחקר וניתוח של ה"עולם", בחירת סוגי התכנים, והחלטה על הפורמטים בהם תיושם השפה התקשורתית והעיצובית. בהמשך נרחיב את תשתית המיתוג למגוון יישומים בפורמטים ובמדיות שונות (פרינט, דיגיטל, תלת-ממד וכד'). הקורס ישים דגש על עבודה מונעת תוכן, שבה יובן כי אין הבדל בפעולה בין מיתוג מסחרי לבין מיתוג בעולם התרבות.

עיצוב ספקולטיבי
סמסטר א', 6 נ"ז
אורי סוכרי

"Technology is everything that doesn't work yet." Daniel Hillis
כמעצבים אנחנו נדרשים לעצב מוצרים יפים, שמישים, מתקשרים שהצלחתם נמדדת
בהצלחתם המסחרית. בקורס הזה נלמד כקבוצה כיצד מעצבים יכולים לא רק לייצר מוצרים
אלא לייצר רעיונות. נדמין עתידים טכנולוגיים אפשריים ונעסוק ב-innovation radical.
נעבוד עם מדענים ומעבדות בשיתוף פעולה, נלמד על ההיסטוריה הטכנולוגית ונלמד ממגוון
מוקורת: עיצוב אורבני, ארכיטקטורה, אתיקה, פילוסופיה עכשווית, מוזיקה, אקולוגיה, חינוך,
תרבויות שונות, נלמד מתודולוגיות רעיונאות וכמובן - נעצב.
הקורס דורש סקרנות ופתיחות - אין צורך בידע טכני כלשהוא

המעבדה לחקר ה-GIF
סמסטר א', 6 נ"ז
אלון ברייאר

הסטודיו יעסוק בפיתוח והשחזה של יכולות איור ושילובן בפורמטים אנימטיביים של סרטון
קצר או GIF במרחב המחיה המקוון. בעזרת טכניקות אנימציה שונות, נעמיק את הבנתנו
במרכיבי האיור על ציר הזמן. נעניק לאיור חיים ותנועה, ונבחן את מימושו בעולם המקוון לצד
כתבה, בלוג, דף נחיתה או קטע סאונד. העבודה בסטודיו תתמקד בהעמקה וגיבוש של שפה
איורית אישית, בניית קונספט, סטוריטלינג ועריכה במסגרות נתונות.
נלמד להשתמש ביכולות, במגבלות ובכלים הקיימים של כל סטודנט על מנת לפתח תחביר
ויזואלי קוהרנטי. נחקר טרדנים באנימציה ואיור דיגיטלי, טכניקות איור מסורתיות ואנלוגיות
בעיבוד דיגיטלי, עבודה עם פסקול, הנפשה בלופ ושיתופי פעולה בצוותים של מאייר
ואנימטור. הסטודיו יקנה לסטודנטים ניסיון בהבנייה של שיטות עבודה וניהול פרויקט, משלב
הסקיצה ועד הייצוא לקובץ דיגיטלי, לצד ידע מקיף בחיבור בין איור לתנועה באופן אורגני
וסימביוטי.

ספרים על הספקטרום
סמסטר א', 6 נ"ז
נעם שכטר

עיצוב ספרים הוא סיטואציה ייחודית בתחום שלנו: לא רק שאנחנו אחראים על עריכת
התכנים ועיצובם, אנחנו עושים זאת תוך כדי עיצוב האובייקט עצמו. העבודה שלנו היא
דיאלוג מתמשך בין קונבנציות היסטוריות ומגבלות ייצור לבין תפישות הווה ושיטות עבודה
דיגיטליות. שליטה מלאה במערכת החלטות כל-כך רחבה, זה התענוג.
הסטודיו יתמקד בשלושה תהליכי עבודה: (1) אינסייד-אאוט (מהטקסט אל האובייקט) —
העברת הנראטיב מרשות היחיד לרשות הרבים; (2) לאנג-פֶּארול (מהנורמה התרבותית אל
הביצוע האישי) — שינוי בתפקידו של המעצב ובאופני הקריאה של הטקסט; (3) פֶּיזי-
אֶפְּליקטיבי (מהאובייקט אל המרחב הדינאמי) — הספר כפלטפורמה לעיצוב חוויה.
הסטודנטים ייצאו מהסטודיו עם שלושה פרויקטים, אובייקטים על הספקטרום של תקשורת
ותודעה — שכלית, רגשית וחושית. דרך זו תדרוש מאתנו התמודדות חזיתית עם השינויים
של התקופה, וחיפוש פתרונות חדשניים לעולם הפרינט. טיפוגרפיה תהווה כלי עבודה מוביל

(הרבה אינדיזיין). דגש מיוחד יינתן לשיטות העבודה המסורתיות ולהיכרות עם טכנולוגיות הייצור: סוגי נייר, שיטות הדפסה ושיטות כריכה.

מעבדה
סמסטר א', 6 נ"ז (פתוח גם לשנה ג')
יעל בורשטיין
הסטודיו מבקש לפרק מחיצות בין תחומי ידע ויצירה.
לעשות רמיקס לתחומי אמנות חזותית. לבדוק את אופן היצירה שלנו כמעצבים, ולפתח תהליך אלטרנטיבי, אישי, חקרני ומעמיק, בכדי להצליח להכניס לתוצרי העבודה שלנו חומרים חדשים ולהגיע לשפות גרפיות מקוריות ושונות.

קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א'

שפת הקומיקס
סמסטר א', 2 נ"ז
מישל קישקה
הקומיקס הינו עולם קסום אך האמנים העוסקים בו אינם קוסמים.
הם יוצרים שמספרים סיפורים חזותיים ומילוליים תוך בחינת חוקי השפה, תוך התמודדות עם שאלות של תוכן וצורה, תוך בדיקת האפשרויות של סיפור על ציר זמן, של תזמון ושל עריכה.
הקומיקס שנולד בעיתונות בסוף המאה ה-19 לא הפסיק להמציא את עצמו מחדש מאז וכך שרד את כל המדיומים החדשים שפרצו לחיינו כגון קולנוע, טלוויזיה ואינטרנט.
הקורס בנוי מתרגילים קצרים שמטרתם להכיר ולתרגל את מרכיבי היסוד של השפה: עיצוב דמויות ומצבים, עריכה של פריים בודד ושל רצף פריימים עם שימוש בבוועות דיבור, שהם הדי.אן.איי של שפת הקומיקס.
בסוף הקורס יידע הסטודנט להתמודד עם סטריפ, עם עמוד שלם ועם סיפור קצר על שני עמודים.
הסמסטר ילווה בסידרת הרצאות עיוניות שירחיבו את בסיס הידע בתולדות הקומיקס.

קריאטיב קודינג
סמסטר א', 2 נ"ז
אביטל בן עזרא
הקורס עוסק בקשר שבין תקשורת חזותית וקוד. במהלך הקורס הסטודנטים ירכשו הבנה כללית של מהו קוד בהקשר של עיצוב גרפי, ויתנסו בכתיבת קוד ג'אווה סקריפט בסיסי.
מטרת הקורס היא להציע זווית מחשבה וכלי עבודה נוסף לארגז הכלים של המעצב, מבלי ללמד איך לכתוב קוד מורכב. נלמד כיצד לקרוא קוד, וכיצד לעשות שימוש חדש בקוד מוכן על ידי שינוי פרמטרים.
נתבונן ונתנסה במטה-עיצוב: במקום לעצב תוצר סופי אחד, המעצב בונה מערכת עיצוב אינסופית ויוצק אליה תוכן. נעבוד עם נתונים חיים בכדי לייצר תוצרים ויזואליים דינמיים וג'נרטיבים, ונייצר כרזות אינטראקטיביות מגיבות משתמש. במהלך העבודה נדון ברעיון של "עיצוב פתוח" ובתפקידה של המעצבת כמתכננת מערכת חיה ושיתופית.
* אין צורך בידע מוקדם בתכנות

פורמטים סיפוריים

סמסטר א', 2 נ"ז

צח ויינברג

מאז ומעולם מספרי הסיפורים התאימו עצמם למדיומים חדשים שהתפתחו, החל מסיפור שבעל פה, לציור, למילה הכתובה וספרות, לתאטרון, קולנוע וטלוויזיה. הטכנולוגיה כיום מאפשרת מעורבות בסיפור ואינטראקטיביות, בתחומים כמו משחקים, VR, וידאו ב-360, וידאו אינטראקטיבי, מיצגים וחללים. כיצד אמצעים אלו משפיעים על העתיד של סטוריטלינג? בקורס נתעמק בשאלה זו דרך בחינה של מבני סיפור קלאסיים, עיצוב ממשקי סיפור אינטראקטיביים ומנגנונים משחקיים שמדגישים נרטיב (לדוגמה, קווסטים ומשחקי הליכה). ננתח מגוון יצירות וניסיונות שנעשו ונבין כיצד מנצלים סביבה אינטראקטיבית ליצירת סיפור.

מאייר ומוכר

סמסטר א', 2 נ"ז

דברת בן נחום

בקורס יושם דגש מצד אחד על פיתוח ושכלול שפה איורית אישית מקורית ומצד שני מציאת דרכים להפיכת המאייר/מעצב ליזם מרוויח. הפרויקט המרכזי בקורס: פיתוח רעיון ויצירה של סדרת מוצרים/אובייקטים מאויירים המיועדים למכירה עצמית; יישום של דימוי איורי על חומרים שונים, ייצור, חישוב עלויות, הפקה, תמחור ומכירה. בפרויקטים האחרים נבדוק את מקומו של האיור כמוכר רעיון ויוצר תדמית בתחום העיצוב; ייצור סדרת איורים ללוח שנה, תוויות למוצרים ועוד.

אנימציה למעצבים

סמסטר א', 2 נ"ז

אסף כהן

בקורס נלמד יסודות אנימציה ועיצוב בתנועה. נעודד ונפתח תהליכי חשיבה, נעסוק בהבנת העקרונות של רצף הדימוי הנע, בניתוח ופענוח תנועה והשלכתה על אובייקט עיצובי, ובתזמור מרכיבי העיצוב על ידי תנועה, זמן וקצב. את כל זאת נעשה בפלטפורמות דיגיטליות על שלל כלי התנועה שזמינים בהן. הקורס יחל בהקניית יסודות, כלים וטכניקות בסיסיות באנימציה, וימשיך לתרגילים מורכבים בהעברת מסר בתנועה. במהלך הקורס נכיר את ההיסטוריה של העיצוב הגרפי בתנועה מראשית המאה העשרים ועד היום.

ספר מסע

סמסטר א', 2 נ"ז

ג'ודית אשר

קורס הפונה למאיירים ומעצבים הסקרנים לפתח שפה מקורית, אישית. נעסוק בפיתוח נרטיבים מבוססי הזמן והמקום בו אנו נמצאים. במהלך הקורס נתבונן במציאות מבעד לעדשות שונות תוך רפרוף בין התמונה הגדולה מהחיים לזו הקטנה והאינטימית במטרה ליצור מערך חזותי שלם דוגמאת לקסיקון חזותי, סרטון או ספר מסע.

אינפוגרפיקס
סמסטר א', 2 נ"ז
רוני לוית

אינפוגרפיקה היא ייצוג חזותי של מידע במהירות ובבהירות. קצב המידע אליו אנחנו נחשפים הולך ומתגבר ועלינו לעמוד בו בכדי להישאר מעודכנים תוך שאנו מקדישים לו פחות ופחות זמן. אינפוגרפיקה היא אחד מתחומי העיצוב הוויזואליים והשימושיים ביותר להעברת אינפורמציה.

בקורס נראה כיצד ניתן להעביר מידע מורכב ואף לספר סיפור בכלים ויזואליים בלבד, נלמד לערוך מידע ולפשט אותו לכדי מסר אינטואיטיבי וידידותי למשתמש, ואף לרתום אותו לקונספט ומסר רצויים ומעוררי עניין.

עיצוב פונט
סמסטר א', 2 נ"ז
דני מירב

מילות מפתח: אנטומיה, גיאומטריה, אסתטיקה, אופטיקה, גריד, טיפוס אות, חלל נגיטיבי ופוזיטיבי, משפחה, פונקציונליות, קריאות, עברית, אנגלית, סריף, סנס-סריף, מטריקס, קרנינג, משקל, גודל, כותרת, טקסט... (וגם הדרכה על תוכנות Font Lab ו-Fontographer).

אדם צעיר בעיר זרה
סמסטר א', 2 נ"ז
נעם נדב

המפגש עם העיר ירושלים מהווה חוויה חזקה לגבי סטודנטים רבים, כולל הסטודנטים הישראליים שאינם ירושלמים (ואלה הם רוב הסטודנטים במחלקה). מפגש זה מהווה נקודת מוצא לעבודה סיפורית-עיצובית שנושאה הוא העיר ירושלים. במהלך הקורס ימפו הסטודנטים את סביבת המגורים שלהם ואת העיר כפי שהם חווים אותה, ויעסקו ביצירת יומן אישי / ספר סקיצות שבו יספרו את סיפורם האישי - בטקסט ובדימויים חזותיים - ויביעו את דעתם ביחס לעיר ולחיים בה. הקורס מיועד לסטודנטים מחו"ל השוהים בארץ בתכנית חילופים, ולסטודנטים ישראלים, שלרבים מהם ירושלים היא סוג של ארץ זרה. מטרת הקורס היא ליצור עבודה שבה ינקטו עמדה ויביעו התרשמות רגשית הנוגעת ונובעת מחוויות השהות בעיר המורכבת והלא-קלה הזאת. הקורס יועבר באנגלית (שבורה), עם תרגום לעברית מפעם לפעם.

ג'אם משחקים -פיתוח
סמסטר א', 2 נ"ז
ליאור ברודר

משחקים תופסים מקום מרכזי יותר ויותר בתרבות שלנו ומחוללים מהפכה בדרך שבה אנחנו צורכים בידור. בקורס ננסה להבין תהליכים אלה וננסה ליצור משחקי מחשב שמטרתם העיקרית היא להרחיב את גבולות המדיום על מנת להעשיר את עולמו של השחקן. כדי להשיג מטרה זו, נלמד טכניקות מתקדמות בתכנות משחקי מחשב. נעבור על נושאים כגון יצירת תוכן פרוצדורלית (מכשולים ונרטיב), אינטליגנציה מלאכותית ומימוש מודלים פסיכולוגיים במכניקת משחק. כמו כן, נעסוק בעיצוב חווית המשחק, נלמד איך לתכנן משחק ונתנסה בהפקת משחקי מחשב. במהלך החצי הראשון של הקורס, ידרשו הסטודנטים לתכנן ולהשלים את המימוש של מספר

משחקים קטנים, במנוע המשחקים Unity. בחצי השני של הקורס, הסטודנטים ישתמשו בכלים שנלמדו על מנת לתכנן ולממש משחק חדש.

ויטראג'

סמסטר א', 2 נ"ז

ליאור וגימה

קורס משותף עם המחלקה לעיצוב קרמי וזכוכית

קורס הויטראג' נפתח השנה לתלמידי המחלקות לארטיקטורה, תקש"ח וצילום ויעסוק דרך לימוד של טכניקות קרפטיים בסוגיות של הקשר בין אור לחלל ובין דימוי לאור. במסגרת הקורס תלמדו טכניקות מסורתיות של עשיית ויטראג' אותן תתבקשו ליישם רעיונית ומרחבית בהקשר של מבנה האקדמיה וסביבתו הפיזית והחברתית/פוליטית.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

קריקטורה

סמסטר ב'

מישל קישקה

תחום הקריקטורה סוער במיוחד בשנים האחרונות: מהומות בעולם המוסלמי בעקבות פרסום קריקטורות של מוחמד, תחרות קריקטורות נגד השואה באיראן, ועוד. הקריקטורה במתכונתה הנוכחית התפתחה בעיתונות בעקבות המהפכה התעשייתית. היא הסמן החד והברור של הלך הרוח בכל חברה. היא מתאפיינת בביקורתיות, נשכנות, פרובוקטיביות, בוטות, חוצפה, חוכמה ותחכום. היא משולה לשסתום בטיחות חיוני. הקורס בנוי כטבילת אש במטרה לאפשר לכל סטודנט לפתח את סגנונו: קרי תרגילים שבועיים על נושאי האקטואליה הבווערת בארץ ובעולם. הקורס ילווה בהרצאות עיוניות ובניתוח עבודותיהם של יוצרים מובילים.

ארט דירקשן בפרסום

סמסטר ב', 2 נ"ז

הלל אבט

הקורס נועד להעמיק את הלימוד בנושא "עיצוב לפרסום" שנלמד בשנה ב'. הקורס יכלול נושאים שונים הקשורים במיומנויות המקצועיות של ארט דירקטור במשרד פרסום, כגון, מיקוד המסר הפרסומי, צילום אופטימלי להעברת המסר, טיפוגרפיה, לייאאוט, שימוש במדיה ועוד.

הקורס הוא שילוב של נושאים שיועברו בצורה פרונטאלית, סדנאות שיכללו עבודה בכיתה ובבית. ופרויקט אחד מרכזי, שיהיה עם לקוח אמיתי.

התרגילים יתמקדו בדרכים השונות למקסם את המסר הפרסומי. העבודה בקורס תדמה עבודה במשרד פרסום. הסטודנטים יקבלו בריף ויעבדו מול המרצה שיתפקד כ"מנהל קריאטיבי". בחלק מהמקרים יהיה אפשר לעבוד בצוותים.

במסגרת הפרויקט המרכזי, יערכו סיורים ופגישות עם אנשים ובעלי תפקידים הקשורים לנושא.

הציון יהיה שקלול של ההישגים בפרויקט המרכזי, ההישגים בתרגילים ובסדנאות ותרומה לשיעורים.

כתב יד

סמסטר ב', 2 נ"ז

מיכל בוננו

קורס לבחינת היחסים בין איור ורישום. התמקדות ברישום ככלי לתיעוד, להתייחסות לטקסט, או כאמצעי לביטוי אישי, הבעתי ופואטי.

במטרה להעשיר את כתב היד האישי, הקורס יאפשר התנסות בפורמטים שונים ובטכניקות מגוונות, תוך פיתוח מודעות ורגישות לקו, לכתם ולשפה החומרית. כמו כן, ייבחנו אופנים שונים לפרשנות חזותית הנובעת מהתבוננות באובייקטים, דמויות ונופים אורבניים, או בעבודה על פי תצלומים.

הקורס יתנהל כסדנה מעשית, במקביל לעבודה בבית ויכלול היכרות עם אמנים ומאיירים, שהרישום מהווה מרכיב מרכזי ביצירתם. הקורס מיועד לכל מי שמעוניין לבחון ולפתח קו וכתב יד אישי, כחלק משפת האיור או העיצוב שלהם.

עיצוב ל-Web - מדיום ללא פורמט

סמסטר ב', 2 נ"ז

אחיה כהנא

הדפדפן הוא כיום השער המרכזי לכל התוכן שאנו צורכים במדיה הדיגיטלית. במחשב שלנו, בנייד ואפילו בשעון. העיצוב לדפדפן הוא אתגר רב תחומי שמשלב שליטה בעיצוב, טיפוגרפיה, איור, אימג' מייקינג, וידאו וסאונד.

הוא נשען על שפת עימוד ועיצוב פשוטים (HTML ו-CSS) שהופכים יותר ויותר לכלי ביטוי של מעצבים פורצי דרך.

הקורס עוסק בתפקיד המעצב כמי ששולט בכלי העימוד והעיצוב הבסיסיים ברשת. מה שעד לפני מספר שנים היה בידיהם של מתכנתים, היום, יותר מתמיד, עובר לידיים של מעצבים ומצביע על קפיצה ושיכלול באופן שבו טיפוגרפיה, אנימציה, התנהגות ממשק משמשים לביטוי יצירתי של מסר וחוויה.

בקורס זה נלמד ונתנסה בכל אספקטי העיצוב למדיום זה, מבחירת גריד ועד חווית המשתמש.

הקורס אינו קורס טכני ואינו דורש ידע מקדים. הוא פונה לכל המעצבים והמאיירים אשר רוצים להשפיע במרחב האינסופי של האינטרנט.

בין הנושאים שילמדו בקורס: HTML / CSS / Javascript : טיפוגרפיה באינטרנט, אנימציה והתנהגות ממשק, עיצוב רספונסיבי, מגמות בעיצוב בדפדפן במחשב ובמכשירים ניידים ועוד...

אימאג'מייקינג

סמסטר ב', 2 נ"ז

גיא שגיא

בליבה של התקשורת החזותית מצוי הדימוי. בקורס נעסוק ביצירתו והטענתו של הדימוי לידי גוף נושא תוכן, והפעלתו בהקשרו הרחב - בתוך סביבה עיצובית.

הקורס מיועד למעצבים ומאיירים, יוצרי ברואדקאסט ואינטראקטיב. הוא מתייחס אל הסטודנטים כמולטי טאסקינג - אלו שמקימים את עולם הדימויים שיושב בלב הפרויקט, אלו שמייצרים מערכת גרפית תומכת ונגזרת עבורו, וגם אלו שעורכים את עולם התוכן שלו לתוך הפורמטים והמדיות השונות שמרכיבות את הפרויקט. נבדוק את התהליכים האלו כבודדים שיוצרים להפעיל את כל תתי היוצרים האלו בתוכם, וגם בקבוצות עבודה קטנות שבהם כל אחד תורם את היכולת והפרספקטיבה שלו.

במהלך הקורס נבחן פרויקטים נתונים וננסח את פרופיל העומק שלהם, נזקק את ההבנה הזו לרעיון חזותי ונלמד איך ליצור מהרעיון הזה את הדימוי - את היסוד האייקוני שיתפקד כמרכז

הייצוגי והתודעתי החדש של הפרויקט ושסביבו ובעזרתו נבנה את השפה חזותית. במקביל נבדוק איך שפה ופיתוח רעיונות ויזואליים פרטי יכול להפוך ליסוד מוביל במערכת תקשורתית רחבה.

לטרינג

סמסטר ב', 2 נ"ז

דניאל גרומר

לטרינג - אמנות ציור האותיות (בהעדר מונח עברי מוכר, נעשה כאן שימוש במונח המקובל בלועזית). ציור אותיות לטובת הקשר עיצובי יחידני: כרזה, עטיפת ספר, לוגו וכיוב'.

הקורס יעסוק בהיכרות, התנסות ופיתוח שפה אישית בלטרינג. בקורס ניצור מהלכים שתחילתם ביד הרושמת, המשרבטת, המציירת אותיות, והמשכם בסגנון, עידון, דיוק, דיגיטציה ויצירה של מערך טיפוגרפי איכותי, מקורי וקריא (לוגוטייפ, משפט, כותרת או סיסמא). בין השאר ניצור לטרינג על חולצות, במרחב הפיזי ובזה הוירטואלי.

בקורס תתקיים פעילות סטודיו בכיתה, לצד הרצאות קצרות שיציגו קונבנציות לטרינג היסטוריות ועכשוויות מעולמות שונים (שלטי חנויות, כרזות, לוחות בתי קפה, גרפיטי, ועוד).

Interplay - אינטראקטיביות מחוללת דיאלוג

סמסטר ב', 2 נ"ז

שרי ארנון

מטרת הקורס היא לעסוק בעיצוב אינטראקטיביות (Interaction design) מתוך נקודת מוצא שאינטראקטיביות הינה אירוע דיאלוגי רב מימדי שמשמעויותיו חורגות מהמטרה המקובלת להשגת אפקטיביות במפגש בין "משתמש" ל"ממשק".

המושג Interplay (שאינו מקבילה בעברית) חופף למושג Interaction אך בעל דגש שונה. בעוד ש-Interaction ממוקד במפגש בין גורמים שונים ובאופן הפעלה ההדדית שלהם, המושג Interplay מדגיש את ההדדיות בהשפעתם אחד על השני ובעיקר את התוצר המשותף שלהם. כך שאם נחשוב על הממשק כמרחב שבו פועל המשתמש, בתפיסת Interplay גלומה האפשרות שהמשתמש והמרחב משתנים כתוצאה מן המפגש ביניהם. לדוגמא, כדי להתרחק מעולם המושגים של ממשק ומשתמש, אם נחשוב בימי מונדיאל עליזים אילו על המפגש בין שתי קבוצות כדורגל יריבות כאינטראקציה ביניהן, הרי שביצועי שחקני כל קבוצה משפיעים על אלו של הקבוצה הנגדית וביחד הם מניבים משחק מרתק (או מאכזב) לקהל הצופים (המשתמשים במקרה זה). כך גם במפגש בין מוזיקאים הנפגשים לגיאם סשן או בין שואב אבק רובוטי למרחב הדירה בה הוא משייט. הדגש אם כן, אינו על אובייקט אינטראקטיבי כזה או אחר אלא על תפיסת המפגש האינטראקטיבי כארוע בו חוברים גורמים שונים ליצירת תוצר משותף שאינו בהכרח ידוע מראש מעצם התקיימותו כדיאלוג.

בקורס נעסוק בגורמים השונים המשתתפים באירוע האינטראקטיבי הדיאלוגי בכמה ממדים המשפיעים זה על זה:

- הממד המרחבי בו מתרחשת האינטראקציה בו נבחן את המדיום המילולי, החזותי והקולי או שילוב ביניהם (אינטר-מדיה) במרחבים פיזיים או ווירטואליים כפלטפורמות להעברת תוכן.

- ממד הזמן בו האינטראקציה מתפתחת ובו נבחן את האפשרויות לאבולוציה המפגש האינטראקטיבי כגון תסריטים מוגדרים מראש, אלתור או מקריות.

- הממד החושי והתפיסתי שבאמצעותם האינטראקציה נחוות, מפוענחת ומובילה לפעולה, בהם נבחן גורמים כאינסטינקטים, מוסכמות חברתיות ותרבותיות, ונקודות מבט אישיות המשפיעים על חושי הראיה, השמיעה והמישוש ועל אופן קבלת ההחלטות (התמצאות, בחירת מסלול ופעולה).

תפיסת הקורס היא שכל מפגש בין אובייקט תקשורת-חזותי ובין קהל מכיל את הסיטואציה האינטראקטיבית אך לרוב הדגש הוא על תקשורת חד כיוונית שמטרתה להעביר מסר ברור שמניע לפעולה או מחשבה מוגדרים מראש ולא בהכרח לקבל תגובה שיוצרת המשך דיאלוג. על כן שאיפת הקורס היא לבחון אפשרויות של פורמטים פתוחי קצה המזמינים מרכיבים אשר אינם מוגדרים מראש והתפתחויות לא צפויות בהבניה של התוצר הסופי.

תוצרי הקורס יהיו רעיוניים, ביקורתיים ומעשיים וימומשו במדיומים שונים (אימאג', סאונד ומרחב) על פי בחירת המשתתפים ומטרתם תהיה לאתגר פורמטים ומדיומים מקובלים (מספרים מודפסים ועד אפליקציות דיגיטליות) בכוונה שיתפקדו כמחוללי דיאלוג.

המיומנויות אותם מבקש הקורס לפתח הם:

- פיתוח גישות לניסוי (נטילת סיכונים, הימנעות מהטיה, הגדרת יעדים, שיטה ומדדים לבחינת תוצאות)

- פיתוח קונספט לאובייקט אינטראקטיבי דיאלוגי ומימוש

- שילוב תפיסתי ומעשי של המיומנויות המעשיות של משתתפי הקורס במדיומים שאינם מוכרים להם

Interplay - בין חשיבה אנאליטית לחשיבה מעשית ויצירתית

* הקורס פונה לכלל הסטודנטים במחלקה ולא רק לבעלי עניין בעיצוב דיגיטלי/אינטראקטיבי.
** השימוש במושג 'מעבדה' מכוון לכך שאופן ההתנהלות בקורס יהיה אקספרימנטלי במובן של העלאת שאלות ועריכת ניסויים בחיפוש אחר תשובות יצירתיות אשר אינן ידועות מראש למשתתפים לרבות למרצה הקורס.

שירה בתנועה

סמסטר ב', 2 נ"ז

יעל בורשטיין

הקורס עוסק באימג'-מייקינג ופיתוח שפה צורנית ואנימטיבית מקורית, ע"י חקירה, שילוב ופיתוח של טכניקות ומיומנויות בעיצוב, איור, אנימציה וצילום. נבחן את גבולות המניפולציה העיצובית, וכיצד לשלב וללהטט בין טכניקות ומדיומים שונים. נלמד כיצד לפענח את היסודות הצורניים, המהות התנועתית וההתבוננות הקולנועית ולרקוח מהם יצירה חדשנית ומקורית.

קטלוגים מצולמים

סמסטר ב', 2 נ"ז

יעל בורשטיין, דוד עדיקא

מטרת הקורס - לחזק את הקשר בין צילום לעיצוב, דרך עבודה משותפת בין צלם ומעצב. נפתח ונעמיק את הדיאלוג בין שתי הדיסציפלינות.

בקורס המשותף, ייבחנו היחסים שבין צילום - דימוי - טקסט - וקונטקסט - בהקשר של מגזין / כתב עת.

הקורס יכלול פרויקט צילום תיעודי גדול מרכזי תוך שימת דגש על בימוי, תאורה, קומפוזיציה וארט דיירקשן - לצד ארגון מידע בחירת פורמט, דף, עיצוב טיפוגרפי עריכת קטלוג - קצב דפדוף ובניית נרטיב צילומי.

ולמעשה, התמודדות עם העברת מסר דרך פורמט עיצובי מורכב.

אופי השיעור יהיה סדנאי: הסטודנטים יחולקו לזוגות מעורבים (צילום ותקשורת חזותית) ויעבדו על פרויקט משותף בעבורו יצטרכו לצלם, לכתוב, לראיין, לעצב ולבסוף להפיק מגזין/כתב עת שיגלם באופן מקורי את הרעיונות והתכנים אותם יחקרו במהלך הסמסטר השני.

בעבור הסטודנטים לצילום הסמסטר הראשון יהיה שיעור בעל אופי אינטנסיבי בו יחקרו את הקשר שבין תצלום – כדימוי, לאופנה - כתחום ידע סוציולוגי, חברתי, דרך מערך תרגילים אישיים.

סיום הקורס - הגשה בזוגות של שלושה קטלוגים מבוססי צילום, זהים כרוכים. כמות הטקסט בקטלוג תלויה בבחירת הבריף ותקבל הנחיה בהתאם. הקטלוג יכיל מינימום ארבעים עמודים ועשרים צילומים.

כרזות זזות

סמסטר ב', 2 נ"ז

ארז גביש

הכרזה מהווה מעין מיקרו-קוסמוס של תקשורת חזותית. כפורמט נפוץ ופופולרי להעברת מסר, עיצוב כרזה מחייב התמודדות עם טקסט, דימוי והיחסים ביניהם, עבודה בגריד, פיתוח קונספט ויכולות ביטוי חזותי. בקורס נוסף למשוואה העברת מסר על ציר הזמן, באמצעות אנימציה ווידאו, וניצור סדרת כרזות וידאו בתנועה.

כרזה בתנועה מחייבת התמודדות חדשה עם ציר זמן מעגלי, עם יצירת דימויים מתפתחים ועם טיפוגרפיה וגריד גמישים ונושמים.

בקורס נעסוק בעיצוב כרזות זזות החל משלב הקונספט, העברת המסר, יצירת הדימויים. בקונטקסט אנימטיבי, טיפוגרפיה בתנועה, וכלה באופן ההצגה של הכרזות במרחב הציבורי.

עיצוב ומיתוג מוצר דיגטלי

סמסטר ב', 2 נ"ז

גיא חביב

בשנים האחרונות מעצב מסוג חדש נכנס לזירת העיצוב, מעצב המוצר.

מסטארטאפים לתאגידי ענק, החיפוש אחר מעצבים בעלי הבנה בפסיכולוגיה, יכולת ניתוח של דפוסי התנהגות אנושית, חזון עיצובי מובחן הכולל בתוכו ברנדינג ואנימציה, נמצא בנקודת רתיחה.

בקורס הזה נלמד את היכולות השונות הנדרשות ממעצב המוצר, מקונספט מוצרי, ראיונות משתמשים, ניסוח יעדים מוצריים, כתיבת בריפים, אפיון, עיצוב גרפי מלא למוצר, פרוטוטיפינג, בחינת מדדי הביצוע, לאתיקה ובדיקת האימפקט החברתי על עבודתנו.

הטלוויזיה של המחר

סמסטר ב', 2 נ"ז

אסף כהן

שוק הטלוויזיה עובר מהפכה. הוא משתנה, משתכלל, ויוצר אתגרים חדשים למעצבים בתחום. בקורס נבדוק כיצד ניתן להעשיר את חווית הצפייה ולקדם תכנים טלוויזיוניים בעידן של אינטרנט, יו-טיוב, נטפליקס ואין סוף פלטפורמות שמציעות תוכן, ננסה להבין איך ניתן לשלב בין עיצוב, אנימציה וטכנולוגיה, ולהגדיר מחדש את תחום העיצוב לטלוויזיה. מה יחליף את הפרומואים? מה ההבדל בין מיתוג חברת מדיה לעומת ערוץ טלוויזיה? אילו כלים יכול המעצב לפתח בכדי להתאים את התוצרים הגרפיים לצרכים הרלוונטים היום ובעתיד?

בקורס ננסה ליישם את הידע והניסיון שנרכש עד כה בכדי לבדוק מהו עיצוב היברידי, רספונסיבי, דינמי, וכיצד ניתן לייצר חוויה בה הצופה "נטמע": מעורב, ולוקח חלק פעיל בעולם שאנחנו המעצבים יוצרים.

סדנת הדפס

סמסטר א', ב', 2 נ"ז

רן סגל

בקורס סמסטריאלי זה נערוך הכרות עם טכניקות ההדפס השונות: תחריט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטייפ. נתנסה בהדפסה על חומרים שונים ונלמד את עקרונות ההדפסה. כל סטודנט ייצור מספר מהדורות מוגבלות בטכניקה שיבחר. הקורס כרוך בתשלום דמי חומרים. העלות תפורסם בתחילת השנה.

איור דוקומנטרי: זמן וזיכרון באיור הנרטיבי

סמסטר ב', 2 נ"ז

גלעד סליקטר

איור דוקומנטרי נובע מתייעוד, התבוננות, מעקב, וייחד עם זאת מחדד את היות המאייר המתעד בעל עמדה, אותה הוא מעביר באמצעים החזותיים העומדים לרשותו. בקורס 'איור דוקומנטרי: זמן וזיכרון באיור הנרטיבי' נבחן ונתעד מגוון נושאים, מקומות, זמנים, וסיפורים, תוך כדי בחינה של הקשר בין מושא התייעוד, עמדת המאייר והפורמט. במקביל, לא נפסיק לעסוק בכוחם ותפקידם של הקו, הכתם והשפה החזותית במהלך הנראטיבי. הקורס מציע חיבור בין עמדתו של המאייר כעיתונאי מתבונן, מגיב ומפרש ובסופו של דבר מעבד ויוצר מערך חזותי שלם, אשר מתקיים בנפרד ממושא התייעוד. במסגרת הזו יתנסו הסטודנטים בטווח רחב של מקורות השראה תיעודיים כמו גם יתאפשר להם להתנסות במגוון פלטפורמות ביטויי, כמו קומיקס, איור, רישום, וקולאז'.

אנימציה למשחקים

סמסטר ב', 2 נ"ז

אריק לרנר

בקורס נלמד כיצד מתמודדים עם אנימציה בגישה המותאמת לציר זמן לא לינארי ולמשחקים. נלמד את העקרונות האנימטיביים המעניקים אופי ועומק לאלמנטים מונפשים, נעצב, נסגן ונאפיין אירועים, דמויות ורקעים על ידי תנועה, ניצור אפקטים מיוחדים באנימציה קלאסית ודיגיטלית, נלמד ונפתח מיומנויות בטכניקות שונות באנימציה, וניצור מערכת מודולרית שמחברת בין יחידות תנועה מעגליות שונות (Loops & Cycles) בהפעלת המשתמש - והכל בהתאם למאפיינים הדרמטיים של סיפור המסגרת.

עיצוב תערוכה

סמסטר ב', 2 נ"ז

מרצה יפורסם בהמשך

סדנת עבודה קבוצתית אשר תוביל את התכנון והעיצוב של תערוכת הגמר של בוגרי המחלקה. הסטודנטים יהיו שותפים לגיבוש הקונספט וליישום ההחלטות האוצרותיות בעיצוב החלל, דרכי ההצגה של העבודות וכלל הפריטים הנלווים.