

מסגרות בחירה תקשורת חזותית – תערוך תש"פ

קורסי סטודיו

- 2..... קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר א'
- 4..... קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר ב'
- 4..... קורסי סטודיו שנה ד' סמסטר א'

קורסי בחירה

- 9..... קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א'
- 14..... קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר ב'

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר א'

מיתוג

סמסטר א', 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.

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.

מטא-גריד

סמסטר א', 6 נ"ז

דנה גז

מעבדת עיצוב העוסקת באחד הכלים המרכזיים בעיצוב - מערכת הגריד. במהלך הקורס נלמד על הגריד באופן רחב, מעמיק וביקורתי, וננסה להגדיר אותו ומקומו מחדש בשדה העיצוב הגרפי העכשווי. לאורך הסמסטר נתנסה בפיתוח של מערכת חדשה ומותאמת תוכן של גריד מורכב, נגבש ונדייק את מרכיביה השונים, ונבחן את היחסים ביניהם ואת השפעתם על ה"שלם". נאתגר את השימושים האפשריים בגריד, את אופני הפעולה הפוטנציאליים שלו, ואת הדרכים בהן הוא יכול וצריך לשנות קנה מידה ולהתגלגל לפלטפורמות ולמרחבים משתנים (פרינט, מסך, מרחב תלת-ממדי), וזאת תוך שמירה על זהות קונספטואלית וחזותית. הסטודיו יכלול תוכן תיאורטי - לימוד מושגים, מתודולוגיות וניתוח שיטות גריד קלאסיות, לצד הקניית כלים עיצוביים מעשיים דרך תרגילים קצרים, במקביל לפיתוח פרויקט אישי רב שלבים.

גלובלי—לוקאלי: טרנס-מדיה

סמסטר א', 6 נ"ז

מיכל סהר

מהפכת המידע של זמננו הביאה עימה גישה לידע אינסופי לכאורה, אך כזה הסובל מכל החסרונות של הגלובליזציה כמו גנריות והשטחה, חוסר היררכיה, אובדן זהות תרבותית, ושליטה של כוחות גלובליים אינטרסנטיים. ההטרואגניות והמגוון, וכן מסורות ונכסים תרבותיים (ידע וכלים תלויי תרבות ומקום) הופכים ערכים יותר ויותר איזוטריים, ופחות נגישים. בעקבות מודלים כמו מגזין Colors, הקורס מבקש לחקור נושא רב-תרבותי, עכשווי ורלוונטי (מתוך רשימת נושאים לבחירה) שניתן למפות אותו על צירי זמן ותרבות לכדי פרוייקט מעורר מחשבה, חווייתי ובעל רצף שלם. כלי הדיסצפלינה שלנו הם תשתית אדירה ליצירת זהות ומסר מובחנים ואפקטיביים, שעל בסיסם ניתן יהיה לייצר קריאות חדשות, הסטות, והערות על נושאים בוערים בזמן אמת.

פרוייקט מסוג זה יכול להוות קריאה לפעולה, פלטפורמה לשיתוף ידע, פרוייקט קטלוגי-מיפויי, ואפילו להציע מתודולוגיות להתמודדות עם תרחישים בלתי צפויים בפורמט של DIY, או פלטפורמת web פתוחה הצומחת בזמן אמת.

תהליך העבודה יכול מחקר, איסוף ומיפוי תכנים, בחירה, עריכה, פיתוח שפה גרפית, ובחירת פלטפורמות ליישום (פרינט, דיגיטל, motion, אינטגרטיבי, וכד'). התמודדות עם מידע מורכב בדגש על כלים של איקונוגרפיה, טיפוגרפיה, עבודה עם רדי-מיידס (חומרים/מסמכים היסטוריים מכל תחומי התרבות החזותית) וייצוג חזותי.

חווית משתמש - UX

סמסטר א', 6 נ"ז

ענת 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

אורית ברגמן

טיפוגרפיה מאירת ואיור טיפוגרפי. הקורס יתמקד בטשטוש הפרדה 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.

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 מציג היכרות עם האפשרויות והסגנונות הרבים בעולם התנועה, הרחבת מאגר הכלים הטכניים הדרושים ליצירה עדכנית וחדשנית והזדמנות למציאת קול ייחודי. סטודיו מאתגר במיוחד למעצבים ומאיירים 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 כיזם 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 וחוויית 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.

איור ספרי ילדים סמסטר ב', 6 נ"ז פרופ' רותו מודן

הקורס מוקדש ליצירת ספר מאויר על כל שלביו. במדיום זה, ה-Picture Book, האיורים הם לא עיטורים לטקסט אלא מספרים את הסיפור, מפרשים, משלימים ומרחיבים אותו, תומכים בו או גם חותרים תחתיו.

נתמקד בעיקר בספרי ילדים וספרי נוער, שהם הרוב המוחץ של הספרים המאויירים, אך יש אפשרות לעבוד על ספרים מאויירים למבוגרים. בכל מקרה-הדגש הוא על הרצף הסיפורי (storytelling) ולא על האימג' הבודד.

כל סטודנט יאייר ויפיק ספר שלם על ידי למידה מובנית של התהליך: בחירת הטקסט, ניתוח משמעותו, מחקר ויזואלי, בחירת פורמט וקונספט ויזואלי, עיצוב דמויות וחלל, סטוריבורד, בחירת טכניקה איורית והעמקה בה, איור כפולות, טיפוגרפיה, כריכה והפקה.

נעבוד על פרשנות לטקסט, קצב, תקשורתיות מול מתיחת גבולות, התייחסות לקהל יעד, הספר כאובייקט ועל מה לא. אכן, הפורמט הזה מאפשר-אם לא מחייב- לעבור דרך כל הנושאים שמאייר יתמודד איתם אי פעם.

מרצה-מעצב נוסף יתמוך בתהליך בנושאים רלוונטיים. הקורס ילווה בהקראה וניתוח ספרים קיימים, בהרצאות וסרטים על ההיסטוריה של הספר המאויר ועל מאיירים קלאסיים ועכשוויים.

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.

סטודיו שטח - עיצוב משנה מציאות

סמסטר ב', 6 נ"ז

רותי קנטור, אביב אלחסיד

מסע תקשורת ועיצובי עם לקוחות אמיתיים במטרה ליצור אימפקט בשטח. שילוב בין פיתוח יכולות אסטרטגיה, עיצוב ויישום בזמן אמת. התהליך הכולל התפתחות אישית, עבודה בקבוצות, למידה תוך כדי התנסות, ליווי צמוד של מנחי הקורס במערכת יחסים עם לקוח - מהכרת האג'נדה ועד לתוצרים סופיים.
הסטודיו הוא בית לעשייה תקשורתית בנושאים בעלי השפעה משמעותית על רווחת פרט ועל החברה כולה. מדי שנה אנו עוסקים בנושא ליבה – סטודנטים שונים מטפלים בו במגוון זוויות. יחד אנו יוצרים השפעה בנושאי זכויות פרט ואדם – מגדר וזהות, חינוך, בריאות, זכות לקורת גג, זכויות אוכלוסיות מוחלשות ועוד.
הסטודנטיות והסטודנטים ילמדו להשתמש באופן מושכל ביכולות העיצוביות שלהם ולנהל פרויקט אמיתי ומורכב בתקשורת חזותית, יתרגמו את התובנות המקצועיות שלהם לשפת הלקוח וידעו כיצד לעבוד עם לקוח לאורך תהליך מקצה לקצה וכן ילמדו את יכולת היישום וההטמעה של פרויקטים הלכה למעשה.

קיימת אפשרות להמשיך בתמיכה בצרכי הארגון ובפעילות של הטמעה ופיתוח חומרים, בתוספת 2 נקודות זכות נוספות, כשעות מעורבות חברתית בכפוף לקריטריונים של בצלאל והמל"ג

עיצוב במרחב הדיגיטלי

סמסטר ב', 6 נ"ז

תקציר ומרצה יפורסמו בהמשך

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 שמעונינים לחקור באמצעות עשייה, את השילוש הקדוש: תוכן, שפה חזותית ופורמט, במטרה לאתגר תפיסות והיררכיות מוכרות ביחס לספר כמכשיר, מייכל ואוביקט.

במסגרת הסטודיו נפרק ונרכיב ספרים. נחקור 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.

מעבדת עיצוב אינטראקטיבי

סמסטר א', 6 נ"ז

אורן משה

קורס סטודיו בעל אופי מעבדתי מחקרי העוסק בעיצוב ממשק אינטראקטיבי וביצירת חוויות
משתמש מתקדמות.
בקורס נלמד את מתודות העבודה המקצועיות המאפיינות את העיצוב הרב-תחומי למדיום
האינטראקטיבי, בדגש על עיצוב ה-UX. נכיר לעומק את תהליכי התכנון והפיתוח של רעיונות
למוצרים דיגיטליים חווייתיים ופונקציונאליים. כמו כן נעסוק במקומו של המעצב כסוכן שינוי,
המייצר חוויות אינטראקטיביות המשפיעות על התנהגות משתמשים ומניעות לפעולה חדשה.
נעלה שאלות על חוויית שימוש ועל הצד האתי והערכי של מוצרים ונצטייד בכלי ניתוח
וביקורת לעיצוב אינטראקטיבי.
הקורס אינו דורש ידע טכני כלשהו.

המעבדה לחקר הGIF

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. נחקור 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-פארול (מהנורמה התרבותית אל הביצוע האישי) — שינוי בתפקידו של המעצב ובאופני הקריאה של הטקסט; (3) פיזי-אפליקטיבי (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'](#)

ספר מסע

סמסטר א', 2 נ"ז

ג'ודית אשר

קורס הפונה למאייירים 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.

כתב יד

סמסטר א', 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 ומאייירים, שהרישום מהווה מרכיב מרכזי ביצירתם. הקורס מיועד לכל מי שמעוניין לבחון ולפתח קו וכתב יד אישי, כחלק משפת האיור או העיצוב שלהם.

ג'אם משחקים -פיתוח

סמסטר א', 4 נ"ז

ליאור ברודר

יותר ויותר משחקים תופסים מקום מרכזי בתרבות שלנו ומחוללים מהפכה בחוויות הצריכה של המדיומים האינטראקטיביים. בקורס ננסה להבין תהליכים אלה ונבנה סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והיכרות עם טכניקות לפיתוח משחקי מחשב. העבודה בקורס תתרחש בקבוצות בסבבים קצרים יחסית בדרך לבניית פרוטוטיפים עובדים של רעיונות תוך כדי ניתוח והתבוננות על היבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות, סיפור אינטראקטיבי ומעורבות, מנגנונים משחקיים וז'אנרים.

הקורס יתרחש בשיתוף ובמקביל לקורס חובה שנה ד' של המסלול לעיצוב משחקים בבצלאל. העבודה תהיה בקבוצות מעורבות של מפתחים ומעצבים משני הקורסים. במהלך החצי הראשון של הקורס, ילמדו הסטודנטים את כלי הפיתוח, השפה ומנוע המשחקים Unity תוך כדי השלמת מספר סבבים מהירים של תכנון ובניית משחקים. בחציו השני, העבודה תתמקד בתכנון ומימוש משחק אחד מסכם. בשני הקורסים יושם דגש על עבודה קבוצתית תוך ניצול ההזדמנות המיוחדת של הכרות והתנסות עם הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים למעצבים בדרך ליצירה משותפת כמו שזה קורה ב"עולם האמיתי".

הקורס דורש ידע ונסיון מקדימים בתכנות שפת מחשב כלשהיא, כשהתרגילים בקורס עצמו יפותחו בשפת C# באמצעות מנוע המשחקים Unity.

אודות המרצה-

ליאור ברודר מייסד ומנכ"ל הסטודיו למשחקים Sheep11, בעל יותר מ-13 שנה נסיון בפיתוח משחקים ואפליקציות. בין השאר, לאחרונה השיק את המשחק Office Quest שזכה להצלחה רבה בעולם. בעברו לימד בטכניון ובאוניברסיטה הפתוחה.

אודות המרצים של קורס העיצוב המקביל-

ברק שלף הוא הגיים דיזיינר הראשי של חברת המשחקים הישראלית המצליחה JellyButton, וערן היללי מעצב, אנימטור וארט דיירקטור (eranhilleli.com).

אחד לאחד מסטר א', 2 נ"ז להב הלו

העולם כולו נחלק לשתי תפיסות מרכזיות, זו הדוגלת באמירה המפורסמת של הארכיטקט מיס ון דר רוהה: "אלוהים נמצא בפרטים הקטנים", וזו, ההמפורסמת לא פחות, של רולנד מקדונלד: "להגדיל לך בשקל?"

אם היינו מגדילים קופסת שימורים של תירס באלפי אחוזים עד לגובה של עשרה מטר, ומציבים אותה בכיכר העיר, היה המהלך הזה מוציא אותה מההקשר הרגיל שלה, ומעניק לה משמעות מיתית כמעט. אמן הפופ האמריקאי קלאוס אולדנבורג הבין את כל זה כבר מזמן. הפורמט הגרפי שאנחנו קוראים לו "פוסטר", הגם שהוא מודפס על גודל קבוע, מאה על שבעים ס"מ למשל, הוא חפץ אינטראקטיבי. אמנם, בדומה לכל עצם דומם, הנוכחות הפיזית שלו היא קבועה ובלתי משתנה, אבל היכולת שלנו להביט בו ממרחק משתנה, ולחוות אגב כך סוגים שונים של אינפורמציה, הופכים אותו לאינטראקטיבי. אנחנו יכולים לקרוא משלושים מטר ברחוב כותרת שגובה האותיות שלה עשרה ס"מ, אבל מהמרחק הזה לא נוכל לקרוא טקסט בגודל עשר נקודות.

השינוי הזה בנקודת המבט (ובעקבותיה גם בסוג החוויה) מבדיל את הפוסטר מרוב מוצרי הדפוס האחרים, וגם מהרבה מוצרים דיגיטליים. כרטיס ביקור, גלוייה והודעת טקסט, כולם נועדו לקריאה ממרחק שבין כף היד האוחזת בחפץ (או בטלפון) ובין העין. באותה מידה, לא נעלה על דעתנו לגלוש באינטרנט או לעשות לוגו באילוסטרייטור, כשהמסך שאנו עובדים מולו, נמצא חמישה או עשרה מטר מאיתנו.

במהלך הקורס נצא לעבודה בקני מידה משתנים, גם במישור החווייתי — הן של החושים והן של האינטלקט — וגם במישור הפיזי — איך וכיצד ממירים מהלך עיצובי בין פורמטים שונים ומה השינוי באימפקט אצל הצופה החווה אותם, או, במילים פשוטות — האם כדי להפוך פוסטר לבול מספיק להקטין אותו בתשעים ושבעה אחוזים ולשלוח לדפוס או שצריך לעשות יותר מזה?

ננסה להבין משהו על הדרך שבה העין רואה את העולם ועל הדרך שבה המוח מעבד את שהעין רואה, ועל הדרך גם נעצב פוסטרים, גלוייות, בולים ועוד כל מיני מוצרים גרפיים. יהיה גדול מהחיים.

פורמטים סיפוריים מסטר א', 2 נ"ז צח ויינברג

מספר סיפורים טוב מצליח לשאוב אותנו לעולמו עד שאנו מפסיקים להיות מאזינים פסיביים והופכים ברוחנו לדמויות עצמן. מאז המצאת הדפוס הטכנולוגיה הולכת ומשכללת את האופן בו יוצרים מעוררים מעורבות בקהל, ואף פותחת אפיקים חדשים של חופש פעולה ובחירה במרחב הסיפורי.

כיצד התפתחויות בתחומים כמו משחקים, מיצגים, וידאו ו-XR פורצות את הקיר הרביעי ומשפיעות על עתיד החוויה הנרטיבית? בקורס נתעמק בשאלה זו דרך בחינה של מבני סיפור קלאסיים, עיצוב ממשקי סיפור ניסיוניים ומנגנונים משחקיים. ננתח מגוון יצירות וניסיונות שנעשו ונבין כיצד מנצלים סביבה אינטראקטיבית ליצירת סיפור.

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.

עיצוב ל-Web - מדיום ללא פורמט

סמסטר א', 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...

צורה וצופן

סמסטר א', 2 נ"ז

קובי לוי

בקורס נתנסה ביצירת שפה צורנית הנושאת מאפיינים סדרתיים, איקונוגרפיים ורעיוניים. נבחן את גבולות הקריאות של הדימוי החזותי - רגשית ושכלתנית, אינטואטיבית ואנליטית, אישית וציבורית. העבודה בקורס תחצה פלטפורמות ומדיות - עיצוב גרפי-טיפוגרפי, עיצוב אינטראקטיבי, motion, אינפוגרפיקה, אימג' מייקינג, עיצוב בחלל פיזי וכד'.

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 מהאחד 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.

קומיקס אלטרנטיבי
סמסטר א', 2 נ"ז
פרופ' רותו מודן

לא רק בחורים בגטקס ועלילות בום-זבנג. קומיקס הוא מזמן מדיום אמנותי, שמשלב טקסט ודמויים בקומבינציות ופורמטים אין סופיים. ככזה הוא כלי מושלם לביטוי עצמי של כל מאייר ומעצב. בקורס נתייחס לקומיקס במובן הרחב של נראטיב המסופר בסדרת ציורים (Sequential Art) תוך שימת דגש מיוחד על כתיבת סיפור-החל מאיך למצוא רעיון, פיתוח שלו לסיפור, כתיבת תסריט ועריכה דרך בחירת שפה ויזואלית, איור storytelling, עיצוב גריד ולייאוט ועד להפקה של חוברת קומיקס עצמאית. הקורס ילווה בהרצאות ודוגמאות של זרמים ואמנים מהסצנה העכשווית. הקורס מתאים לכל מי שאוהב. או רוצה לספר סיפורים- אין צורך בידע מוקדם באיור וכתיבה.

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 Fontographer ו-Font Lab).

עיצוב ספקולטיבי
סמסטר א', 2 נ"ז
אורי סוכרי

בשנים האחרונות הצורך בחדשנות רדיקלית הולך ועולה אל מול האתגרים המשמעותיים שבפניהם העולם ניצב- משבר האקלים, תאגידי ענק המרגלים אחרי משתמשים כדי לצפות התנהגויות עתידיות, אוטומציה, אובדן פוטנציאלי של מליוני משרות לאינטליגנציה מלאכותית וקייטוב חברתי ההולך ומעמיק בין עשירים ועניים ובין המערב לעולם השלישי.

הקורס עיצוב ספקולטיבי מניח את האתגרים הללו על השולחן ומשתמש במתודולוגיות מעולמות ה design thinking לראות כיצד אפשרי ללמוד את הנושאים השונים לעומק ולהציע הצעות מפתיעות ויצרניות לדיון. נשתמש בעיצוב ככלי לביקורת, בטכניקות שונות להעברת מסרים. נלמד ממגוון דיסיפלינות, מתכנון אורבני ועד לטכניקות רעיונאות, נפגוש אני מקצוע שיציבו בפנינו אתגרים עכשוויים ועתידיים. אין צורך בידע קודם או ביכולות טכניות כלשהן.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

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.

אינטראקטיביות מחוללת דיאלוג - Interplay

סמסטר ב', 2 נ"ז

פרופ' 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 ההפעלה 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 לג'אם 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 וירטואליים כפלטפורמות להעברת תוכן.

- ממד הזמן בו האינטראקציה מתפתחת ובו נבחן את האפשרויות לאבולוצית 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.

מונו קולטר - יוצר מקומי

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.

מאייר ומוכר

סמסטר ב', 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; ניצור סדרת איורים ללוח שנה, תוויות למוצרים ועוד.

קריאטיב קודינג

סמסטר ב', 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'נרטיביים, ונייצר כרזות אינטראקטיביות מגיבות משתמש. במהלך העבודה נדון ברעיון של "עיצוב פתוח" ובתפקידה של המעצבת כמתכננת מערכת חיה ושיתופית.

* אין צורך בידע מוקדם בתכנות

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 נוסיף 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.

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).

איור מעבר לדף סמסטר ב', 2 נ"ז עמית טריינין

הקורס בוחן את השתנות תחום האיור המקבל ביטוי מעבר לגבולות הדף והמסך גם לפורמטים וחללים לא שגרתיים כמו חלונות ראוה, בתי קפה, תיאטרון, גלריות, משרדים ועוד. הקורס יעסוק באיור בחללים מסוג זה בעזרת שילוב בין איור דו ממדי, תלת ממדי, אנימציה ווידאו, שילוב המבקש להציע דרכי ביטוי חדשות ורלוונטיות העונות על האתגרים והאפשרויות העומדות בפני מאירים כיום. העבודה בקורס תעשה בקבוצות קטנות המשלבות סטודנטים מדיספלינות שונות וגם באופן אישי.

זה סטארטאפ! - עיצוב מוצר דיגיטלי סמסטר ב', 2 נ"ז בן לב

המהפכה הטכנולוגית של זמננו יצרה תחום חדש ומרתק עבור המעצב. חברות סטארט אפ וטכנולוגיה הביאו ביקוש לדור חדש של מעצבים עם סט מיומנויות רחב מאי פעם. מעצבי מוצר (UX/UI) בחברות סטארטפ פועלים בתחום החופף בין הבנת האדם, צרכי השוק והטכנולוגיות העדכניות ביותר. מעצבי המוצר מובילים תהליכים ומעורבים ישירות בתהליכי לקיחת החלטות בדרך ליצירת מוצרים שימושיים ומשמעותיים עבור משתמשים. למעצבי מוצר חלק משמעותי בשיח עם חוקרים, מנהלי מוצר, מהנדסים, יזמים וכמובן המשתמשים עצמם. במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות אלו הנדרשות בעולם המהיר של עיצוב המוצר. נלמד לעומק כיצד ליצור חוויות משתמש שימושיות ומוצלחות כמעצבי UX באמצעות מחקר מונחה נתונים וחשיבה יצירתית. נתנסה במתודולוגיות עיצוב הקיימות כיום בתעשייה, נפתח שפה עיצובית למוצר דיגיטלי ונעשה כל זאת תוך כדי מבט בלתי פוסק (וביקורתי כשצריך) אל עולם הסטארטאפים וההייטק המקיף אותנו. הקורס יועבר תוך כדי דיאלוג ושיתוף פעולה עם חברות סטארטפ מהמובילות בתעשייה.

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.

סדנת הדפס
סמסטר א', ב', 2 נ"ז
רן סגל

בקורס סמסטריאלי זה נערוך הכרות עם טכניקות ההדפס השונות: תחריט, הדפס משי, חיתוך עץ ומונוטיפי. 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 מתיעוד, התבוננות, מעקב, וייחוד 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 התיעוד, 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 התיעוד. במסגרת הזו יתנסו הסטודנטים בטווח רחב של מקורות השראה תיעודיים כמו גם יתאפשר להם להתנסות במגוון פלטפורמות ביטוי, כמו קומיקס, איור, רישום, וקולאז'.

שפת הקומיקס
סמסטר ב', 2 נ"ז
פרופ' 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 בבועות 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 בסדרת הרצאות עיוניות שירחיבו את בסיס הידע בתולדות הקומיקס.