

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

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

ראשי תחומים:
ראשי תחום עיצוב גרפי: מיכל סהר ונעם שכטר
ראש תחום משחקים ועיצוב אינטראקטיבי: דני ביקון
ראש תחום איור: אורית ברגמן

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

פולונסקי דוד	לב בן	גביש ארז	אבט הלל
פוטש אילן	לוי קובי	גז דנה	אוליטסקי סופיה
פיינברג אדם	לויצקי מעין	גיגר נעמי	אופנהיים חובב
פרי יואב	לוית רוני	גלעד אמיתי	אילון טלי
פיש רותם	לרנר אריק	גרומר דניאל	איצקוביץ גסטון
צדוק תמיר	מג'אר איתן	הללי ערן	אלוא איתן
צרפתי עינת	מגזינר אלי	הלוי להב	אליאס דניאל
קוניאק נורית	מודן רותו	הרמן יגאל	אנגלמאיר זאב
קינן יהונתן	מור רונאל	הררי-ליבראטי עדנה	אסאו אריאל
קישקה מישל	מזרחי רונן	וינברג צח	ארז דידי
קנטור רותי	מירב דני	ועקנין עידן	אריאלי ירמי
קציר ענת	מרטינוב נטשה	זלץ קרן	אשר ג'ודית
רובינוביץ יסמין	משה אורן	זקין איל	אתגר שרון
שגיא גיא	נדב נועם	חופשי יהודה	בוננו מיכל
שכטר נעם	נועם הילה	טהרלב רוני	בורשטיין יעל
שלום דלית	סגל רן	טוביאס נעמה	ביבר מיכל
שייניאק הראל	סדן מאיר	טוביס אלכס	ביכובסקי ארנסטו
	סהר מיכל	טקו עדי	ביקון דני
	סוכרי אורי	טריינין עמית	בן חורין ליאור
	סטוק עדלי	ינאי מארק	בן כנען מתן
	סלומון מרב	ירמי אריאלי	בן-נחום דברת
	סליקטר גלעד	כהן אסף	בן עזרא אביטל
	עוזרי דן	כהנא אחוה	ברייר אלון
	עמית ארי	כהנא עופר	ברגמן אורית
	פואח'רי אשרף	לאור דר	ברודר ליאור

תקשורת חזותית היא תורת העברת המסרים, הרעיונות, התחושות והמידע באמצעים צורניים - צורה, צבע, תנועה, צליל, אות ודימוי, ובאמצעותם לחולל שינוי ופעולה במציאות.

המחלקה מעניקה לבוגריה תשתית מקצועית מעמיקה ושליטה במנעד הרחב של הפרקטיקות בהן עוסקת הדיסציפלינה: עיצוב גרפי, מיתוג, עיצוב דבר-דפוס, ux/ui, משחקים, איור, קומיקס, motion design ועוד, במגוון הרחב של פעולת מעצבים ומעצבות במדיה.

הלימודים במחלקה נחלקים לשניים. בחלק הראשון, בשנתיים ראשונות של לימודי חובה ביסודות העיצוב והתקשורת החזותית, נחשפים הסטודנטים לעושר המרתק של דרכי המבע בתחום, החל בטכניקות מסורתיות בקראפט וכלה בטכנולוגיות המתקדמות ביותר, מתוך מטרה להקנות כלים ואפשרויות לקריירה ורסטילית עם סיום הלימודים. בחלק השני (שנים ג'-ד') מרכיבים כל סטודנט וסטודנטית תכנית לימודים אישית בהתאם לנטיות ליבם, מטרותיהם, שאיפותיהם לעתיד והתחומים בהם הצטיינו. כל סטודנט בוחר אם להתמחות בתחום מסוים או לעסוק במספר תחומים באופן רחב ומגוון יותר.

השיח במחלקה הוא פתוח, מסקרן, מאתגר ומכיל מגוון רחב של קולות: הסטודנטים מגיעים מכל רחבי הארץ; הם מחזיקים בגישות שונות, מגוונות ולעתים מנוגדות, ויוצרים דיון מפרה ומרחיב דעת. סגל המרצים מורכב ממעצבים וממעצבות פעילים ומובילים בתחומם, שמשכללים ומרחיבים את חווית הלמידה, ומפתחים שיטות הוראה חדשניות תוך חתירה מתמדת למצוינות.

השילוב בין תחומי הידע, בין אם במבנה ותכני הקורסים עצמם ובין אם בבחירת קורסים מתחומים שונים, מעודד יצירה רבת-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 הרושמת, 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 מעשית. 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 שישנו 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' יימצא בעשירון התחתון, יזומנו להציג את עבודותיהם בקורסים השונים בפני ועדת פורטפוליו מיוחדת שתבחן את המשך לימודיהם במחלקה. בסמכות הועדה להמליץ לוועדת הוראה על המשך לימודים מן המניין, המשך לימודים על תנאי, או הפסקת לימודים.

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

שנים ג'-ד':

התכנית בשנים אלה מורכבת מקורסי סטודיו מרכזי, קורסי חובה 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 רבת-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 החובה הממשיכים להעמיק בליבת המקצוע ולפתח את מיומנויות הסטודנטים בעיצוב, משחקים או איור, על פי בחירת הסטודנט. קורסי החובה הם רצף של שלושה קורסים סימטריאליים לאורך סמסטרים 5, 6 ו-7. בנוסף, יבחרו הסטודנטים קורס בחירה אחד בכל סמסטר. בקורסי הבחירה הסטודנטים יכולים להעמיק ולהרחיב את היכרותם עם הנושאים והמיומנויות שמעניינים אותם.

כל סטודנט יבחר האם ברצונו ללמוד את קורסי החובה 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:

מעולה (הצטיינות יתרה)	95-100
עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאתגרת את המוסכמות, מוכיחה רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.	
מצוין	90-94
מכלול עשייה יוצא דופן. עבודות 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.	
טוב מאד	85-89
מכלול עשייה עקבי, מבוסס, איכותי ומבטיח, בכל ההיבטים, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה ועמידה בהגדרות המרצה להצלחה בקורס.	
טוב	80-84
מכלול עשייה טוב וראוי. עומד בכל דרישות הקורס, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה, אם כי אינו יוצא מגדר הרגיל.	
כמעט טוב	75-79
מכלול עשייה סביר, אך טעון שיפור. מעט נמוך מהממוצע, או שניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה טובה.	
בינוני	70-74
מכלול עשייה בינוני, נמוך מהממוצע, חוסר עקביות באיכות העבודות. ניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה שמניחה את הדעת.	
חלש	65-69
מכלול עבודה חלש. ניכר קושי בתהליכים, חשיבה, ביצוע ואיכות העבודות. חולשה ברכישת רוב תוצאות הלמידה שהוגדרו בקורס, ועם זאת אפשר להבחין בלמידה מספקת להמשך של לימודים ועשייה בתחום הקורס.	
מספיק בקושי	55-64

מכלול עשייה חלש מאד, על סף כישלון בקורס. הישגים גרועים, היקף עבודה זעום, היעדרויות, אי השתתפות וכיו"ב, שמספיק בקושי על מנת לעבור את הקורס.

בלתי מספיק (נכשל)

10-54

הישגים שאינם מספיקים. עבודות ו/או התנהלות שאינם עוברים את רף המינימום הנדרש. הסטודנט נמשל 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 תרבות חזותית וחומרית).

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 20 אחוזים מהקורס (כ-3 מפגשים בסמסטר, בהתאם למשך הקורס, ו/או איחורים מצטברים). בהיעדרויות מעבר למכסה, הסטודנט לא יקבל ציון בקורס. היעדרות חריגה תאושר רק במקרי מילואים, אבל ואשפוז. יש להמציא את האישורים המתאימים למשרד המחלקה. מקרים חריגים של היעדרות ממושכת יידונו בוועדת ההוראה של המחלקה, ויוכרעו ע"פ החלטת ראש 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 בפני ראש המחלקה ובהתאם לשיקולו להעלות את עניינו 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 שיועד 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. סטודנט אשר מקבל ציון נכשל (פחות מ-55 נקודות) אינו רשאי, על פי תקנון האקדמיה, להציג בתערוכת הבוגרים.
2. דחייה בהגשת פרויקט הגמר מחייבת אישור ראש המחלקה או ועדת ההוראה המחלקתית.
3. 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 הווידיאו, 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 vc2@bezalel.ac.il : vc@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. 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.

קורסים שנה א'

יסודות הרישום

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אריאל אסאו, מתן בן כנען, רוני טהרלב, אלכס טוביס,

קורס סמסטריאלי 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 הצבע

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אריאל אסאו, מתן בן כנען, 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.

יסודות טיפוגרפיה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

דניאל גרומר, יגאל הרמן, דני מירב, מאיר סדן

הכרות עם האות העברית, באמצעות שני צירים: ציר פורמליסטי — שמטרתו חקירת התחביר הצורני של מערכת אותיות ספציפית (גופן): זהות, אנטומיה, חללים פנימיים, שחור מול לבן, מקצב, צבע, וכד'; וציר היסטורי-תרבותי — בו נעמוד על הקשר בין צורת הכתיבה וכלי הכתיבה בהם נוצרו הכתב העברי והלטיני, באמצעות התנסות בקליגרפיה, היכרות עם דפוס בלט, וכן ניתוח תיאורטי של גופנים קאנוניים.

חשיבה עיצובית

סמסטריאלי, 2 נ"ז

טלי אילון, שרון אתגר, ארז גביש, קובי לוי, גיא שגיא

בקורס זה ילמדו מונחים מרכזיים בתחום העיצוב הגרפי והתקשורת החזותית ויונחו היסודות לחשיבה ותהליכי יצירה המאפיינים את התחום. נערוך הכרות עם אותו הלך רוח המאפיין את כלל תחומי העיצוב, הנדרשים לתת מענה אפקטיבי למשימה מוגדרת, במסגרת מגבלות מסוגים שונים, תוך התבססות על כישורי היצירה האישיים של המעצב.ת. כמו כן נתמקד, כמובן, בפיתוח היכולת להעביר מידע, מסרים, רעיונות ותחושות ביצירה חזותית באמצעות כלים, מיומנויות וידע שירכשו במהלך הקורס.

טיפוגרפיה 01

סמסטריאלי, 2 נ"ז

יהודה חופשי, יגאל הרמן, דני מירב, מאיר סדן, רותי קנטור

נעמיק את ההיכרות עם התחום באמצעות עבודה עם טקסט: נתחיל בטיפול במילה, ומשם במשפט, בשורה ובגוש טקסט. נשים דגש על קריאות ועל חשיבות הטיפוגרפיה כאמצעי להעברת מסר. נלמד לאזן את היחסים בין האותיות, החללים הפנימיים שבתוכן, ביניהן, ובין השורות. נשלב מערכות כתב שונות (עברית, לטינית, ערבית) ונעמוד על השונה והמשותף ביניהן. נלמד לכייל טקסט על מנת לתת לו את המקצב הנכון לקריאה אופטימלית, ולקחת החלטות טיפוגרפיות תוך בחירה מודעת בגופנים, על מנת לייצר קול מובהק ומסר בקונטקסט רלוונטי.

עיצוב גרפי 01

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אמיתי גלעד, להב הלוי, עידן ועקנין, אשרף פואח'רי, נעם שכטר

נתקדם צעד מ"חשיבה עיצובית" לפיתוח קונספט גרפי ומיומנויות של העברת מסר. נלמד לעצב תוך כדי שאנחנו לומדים לזהות ולפענח את המרחב התקשורתי האפקטיבי בין עבודה רעננה

ומקורית לבין הצורך לבסס את התקשורת על שפה מוכרת - כך נבחן מקוריות, קונבנציות, מוסכמות ואף קלישאות.

בסדרת תרגילים נלמד לרתום את הכישורים הגרפיים שלנו באופן אינטגרטיבי ליצירות של תקשורת חזותית במרחבים קהילתיים, תרבותיים ולשוניים מובחנים.

מבוא לפיתוח צורה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

שרון אתגר, יעל בורשטיין, עמית טריינין, גיא שגיא

בקורס זה נבחן מושגים חזותיים מופשטים ככלים להעברת מסר. נתחיל עם צורות יסוד כנקודה, קו, כתם, נפח, ונתקדם לפעולות כמו פוזיטיב-נגטיב, קומפוזיציה כמבנה וככלי ביטוי. הקורס יקנה מושגים וכלים בתורת הצבע, ויעסוק בשאלות של פורמט, קנה מידה, הרמוניה וקונטרסט.

המחשה

שנתי, 4 נ"ז

איתן אלוא, זאב, אנגלמאיר, ג'ודית אשר, מיכל בוננו, דברת בן נחום, נעם נדב, פרופ' מרב סלומון, 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 ודין ביקורתי.

יסודות הצילום

סמסטר א', 2 נ"ז

גסטון איצקוביץ', קרן זלץ

הקורס "יסודות הצילום" נועד להפגיש את הסטודנט מהמחלקה לתקשורת חזותית עם עולם הצילום על מנת לאפשר לו גישה ושימוש בצילום לצרכיו המקצועיים בתחום התקשורת החזותית. הקורס בא לתת כלים טכניים ורעיוניים כדי לאפשר לימוד של שפה צילומית ככלי לביטוי עצמי וככלי שמעביר מסרים. במהלך הקורס ילמדו מושגים בסיסיים בצילום כגון: חשיפה, צמצם, מהירות, רגישות, קומפוזיציה, שימוש בעדשות שונות, אור, שימוש בתאורה מלאכותית ועוד. הקורס מורכב מהרצאות פרונטליות, יציאות לצילום, צילום סטודיו וביקורות עבודות. במהלך השנה יינתנו תרגילים טכניים ותרגילים רעיוניים כדי לפתח שפה צילומית וראייה ביקורתית. הקורס יגובה בהרצאות על צילום היסטורי ועכשווי כדי ללמוד ז'אנרים שונים מעולם הצילום: צילום תיעודי, מבוים, עיתונות ועוד.

יסודות האינטראקציה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

חובב אופנהיים, דני ביקון, צח וינברג, רותם פיש, דלית שלום

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 שעמם חושבים, מנתחים ויוצרים בתחום זה. בסדרת תרגילים והתנסויות נחוה 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

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, מארק ינאי

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.

טיפוגרפיה 02

סמסטריאלי, 2 נ"ז

עדנה הררי-ליבראטי נעמה טוביאס, רותי קנטור, פרופ' ענת קציר

קורס שעניינו טיפוגרפיה ככלי להעברת מסר, עריכה וארגון של תוכן: עיצוב לוגוטייפ, איפיון טיפוגרפי של תוכן, יחסי טקסט ודימוי, מיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות,

המייצרות היגד שלם או סדרה. עוד יתורגלו בקורס עבודה על בחירת סוגי אותיות, יחסי גודל והיררכיה, ריווח נכון בין אותיות, מילים ושורות ובחירת מרכיבים טיפוגרפיים המשרתים מטרות מוגדרות.

עיצוב גרפי 02

סמסטריאלי, 2 נ"ז

סוניה אוליטסקי, עדי טקו, עדלי סטוק, אשרף פואח'רי, רוני קנטור
הקורס יעסוק ביחסי הגומלין בין צמד המילים "תקשורת חזותית" שהן המהות המרכיבה את תחום העיצוב הגרפי. נלמד לשכלל את היחסים בין דימוי לכותרת, לגבש רעיון, ואף לבטא עמדות מנוגדות, תוך שימוש בטקטיקות דיסציפלינריות שונות לשם העברת מסר באופן מושכל, חווייתי, מושך, קריא וקוהרנטי.

עיצוב גרפי 03 ועיצוב טיפוגרפיה 03

סמסטריאלי, 4 נ"ז

סוניה אוליטסקי, איל זקין, עדי טקו, מיכל סהר, פרופ' ענת קציר
מסגרת אקדמית זו תחבר לראשונה את שני הכלים המרכזיים של הדיסציפלינה: הטיפוגרפיה, והדימוי, שנלמדו עד עכשיו בנפרד. את הקורס המשולב תלמד כל כיתה עם מרצה אחד, ובו נתמודד עם פרויקט מרכזי שיהיו לו יישומים בשתי חזיתות - טיפוגרפיה מחד ועיצוב גרפי מאידך, ועד האינטגרציה ביניהם.

בקורס נתמודד עם ארגון ועיצוב של תוכן מורכב, הן ביישומים בהם תוביל שפה גרפית ודימוי באמצעות אינטגרציה בין כלים חזותיים מרכזיים הנלמדים במסגרות מקבילות: צילום, טיפוגרפיה, image making, איור, רישום ועוד, ביישומים בהם יושם דגש על עיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן: מיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות, עיצוב כאמצעי להקלה על הקורא בהתמצאות ובהבנת הנקרא, עיצוב ככלי פרשני, תכנון גריד ולייאאוט, והיכרות עם פורמט מדופדף/דיגיטלי/תלת מימד.

שפת האיור

שנתי, 4 נ"ז

איתן אלוא, זאב אנגלמאיר, אלון ברייאר, דברת בן נחום, אורית ברגמן, הילה נועם, גלעד סליקטר, דוד פולונסקי, עינת צרפתי

שפת האיור הוא קורס שבמרכזו היכרות בסיסית עם דיסציפלינת האיור. מטרת הקורס להקנות לסטודנטים כלי עבודה מעשיים ותיאורטיים לפיתוח שפה חזותית וקונספטואלית.

הסטודנטים יתוודעו לשיטות עבודה ומחשבה אופייניות לדיסציפלינה, באמצעות למידה מעשית והתמודדות עם סוגיות ומשימות מייצגות. הסטודנטים יפתחו מיומנויות ציור והמחשה כהמשך לקורסי מבוא לאיור בשנה א', בדגש נוסף על המצאה, בצד התבוננות. חלקו הראשון של הקורס יעסוק בקונספט חזותי כאמצעי להעברת מסר. הסטודנטים ייתנסו בפיתוח של שפה חזותית (סגנון) הכפופה לשיטה והמשגה, תוך הבנה של השפעת הטכניקה הציורית, הקומפוזיציה, הצבע וכל מימד חזותי אחר, על המשמעות של עבודתם. הסטודנטים ילמדו ליישם את השפה החזותית ליצירת עולם ויזואלי שלם ומורכב. בחלקו השני של הקורס יעסקו הסטודנטים בפרשנויות איוריות לטקסטים מגוונים, המתבססות על האסטרטגיות שנלמדו בסמסטר הראשון. במקביל ירכשו הסטודנטים היכרות עם הנעשה בזירת האיור בעבר ובהווה, ילמדו מושגים מתחום האיור וישכללו את יכולת הדיון הביקורתי. בתחילת הסמסטר השני יעברו הסטודנטים סדנה מרוכזת באיור על מחשב, לאחריה יוכלו להשמש במחשב ככלי איורי.

מבוא למוצרים דיגיטליים

סמסטריאלי, 2 נ"ז

אביטל בן עזרא, רונאל מור, חובב אופנהיים, הראל שיניאק, בן לב בקורס נלמד את הבסיס של עיצוב כלים דיגיטליים תוך כדי התנסות בתפקידי המעצב בשלבים השונים של תהליכים ושיטות עבודה מקובלות. תוך כדי עבודה על שני תרגילים מרכזיים נתנסה ונרכוש מיומנויות במחקר, אפיון ותכנון, דרך העיצוב החזותי ועד להדמיה של ממשקים אינטראקטיביים שמטרתם מתן מענה לצרכי משתמשים. בקורס נשים דגש ונדון בעיצוב ממוקד משתמש, עיצוב למסך והמאפיינים של חומריות דיגיטלית, דפוסים מוכרים ומרכיבי ממשק, והדרישות המיוחדות שכל אלו מציבים לעיצוב החזותי.

המחשה וירטואלית

סמסטריאלי, 2 נ"ז

ליאור בן חורין, אמיתי גלעד, זוהר דביר, 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, תמיר צדוק

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.

יסודות מיתוג

סמסטריאלי, 2 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי, דר לאור, עדלי סטוק, אילן פוטש

היכרות ראשונה עם תחום המיתוג בדגש על עיצוב בתלת ממד. הקורס יקנה ידע במושגי יסוד בתדמית / מיתוג, ויהיה בנוי ממספר תרגילים היוצרים בהדרגה מעבר ממחקר ובניית קונספט ועד לטיפול ועיצוב מוצר מדף קיים. נדון באספקטים הקשורים במיתוג מוצר כמו בידול, שיווק, סדרתיות, קהל יעד, תדמית וכד', וניישם אותם בעבודה שתתמקד בעיצוב אריזה — מציאת פתרונות חדשים, תוך שימוש רענן בצורה ובחומר.

מבוא משחקים

סמסטריאלי, 2 נ"ז

איתן מג'אר, גדעון רימר

קורס שבו נלמד את עקרונות היסוד של תכנון משחקיות ויצירת החוויה המשחקית, תוך כדי רכישת כלי חשיבה אנליטית וביקורתית על מנגנונים משחקיים. הסטודנטים בקורס ילמדו ויתנסו בפיתוח מספר משחקים אנלוגיים מוחשיים (משחקי לוח, קלפים וכד') במהלך שמתחיל בהמצאה ורעיונות, ממשיך לעיצוב ויצור, שכלול ודיוק, ומסתיים באבטיפוס שחיק (playable). בסיום הקורס יוכלו הסטודנטים ליישם את עקרונות היסוד בפיתוח משחקים בכל מדיום, תוכן ופורמט, בהם משחקים דיגיטליים, משחקים בעלי אג'נדה (משחקים חינוכיים וכד'), משחקים במרחב הפיזי ועוד.

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 ושאופות 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'

קורס בראוזינג

סמסטר א', 3 נ"ז

מרצים: נעמי גיגר, איל זקין, מאיר סדן, עידן ועקנין

מרכזת: נעמי גיגר

קורס עיצוב גרפי מתקדם, אשר מוקדש לסטוריטלינג בעיצוב, עריכה גרפית ליניארית, או יצירה של נרטיב ויזואלי.

כל ייצוג חזותי של רעיונות ואירועים היסטוריים, אוצרותיים, מדעיים ומופשטים מכיל בתוכו נרטיב שיכול להתבטא דרך דפדוף, גלילה, ציר זמן, סטוריליין, סטוריטלינג ועוד.

בקורס נצא מתוך טקסט (בחירה מתוך מאגר נתון) אותו נקרא, ננתח ונזהה בו אלמנטים מרכזיים. דרך היכרות עם שיטות עבודה שונות ופרשנות אישית, נעבוד על המרה של טקסט ליצירה ויזואלית ולפורמטים גרפיים שונים.

תחת מהלך זה, יתנהל הקורס בארבע קבוצות נפרדות, כשלכל קבוצה דגש שונה ופורמטים שונים לעבודה.

1. דימוי — אימג'מייקינג, איסוף, עיבוד ועריכת דימויים, על הציר בין הדימוי המופשט לקונקרטי.

○ פורמט: דבר דפוס לדפדוף או סדרת פורמטים שטוחים.

○ מרצה: נעמי גיגר.

2. טקסט — טיפוגרפיה מורכבת ועיצוב לייאאוט לקריאה מורכבת בפורמט מדופדף.

○ פורמט: עיתון מודפס, ברוד-שיט או טבלואיד.

○ מרצה: איל זקין.

3. ממשק — חווית משתמש, התמצאות ושיטות ניווט במרחב וירטואלי.

○ פורמט: אתר או חוויה אינטראקטיבית מבוססת מסך.

- מרצה: מאיר סדן.
 - 4. מרחב — עיצוב גרפי המתייחס לחלל פיזי ו/או אובייקט תלת מימדי.
 - פורמט: חדר — קיר תערוכה או מערך אובייקטים בחלל.
- מרצה: עידן ועקנין.

עיצוב גרפי מתקדם

סמסטר ב', 3 נ"ז

מרצים: ארז גביש, יעל בורשטיין, להב הלוי, יואב פרי

פיתוח שפה גרפית לצורך ניסוח זהות חזותית.

בתהליך מובנה נלמד לגבש עמדה רעיונית ברורה ולגבש שפה חזותית חדשה, מקורית ומובהקת הנובעת מעמדה זו. נתנסה במתודולוגיות שמובילות פעולות עיצוביות, ואשר מתרגמות באופן מלא את השפה החזותית לפורמטים ומדיות רלוונטיות לתקשורת.

בסיום הקורס תציגו עולם חזותי רחב אשר מורכב ממערך פריטים גרפיים המייצרים מערכת אחת, מקורית ומתקשרת, במגוון מדיות.

קורסי חובה שנה ג' איור

איור – סגנון ושפה חזותית

סמסטר א', 3 נ"ז

עמית טריינין

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

אורית ברגמן

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 ביטויי במעשה האיור? מהם היחסים האפשריים בין טקסט נתון לאיור המלווה אותו. איך קוראים טקסט נתון וכיצד בוחרים מה לאייר מתוכו? במהלך הקורס יינתנו כלים לקרוא, לנתח, ולאיר 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' משחקים

יסודות המשחקיות

סמסטר א', 3 נ"ז

איתן מג'אר ורותו מודן

קורס שבו נלמד את עקרונות היסוד של תכנון משחקיות ויצירת החוויה המשחקית, תוך כדי רכישת כלי חשיבה אנליטית וביקורתית על מנגנונים משחקיים. הסטודנטים בקורס ילמדו ויתנסו בפיתוח מספר משחקים אנלוגיים מוחשיים (משחקי לוח, קלפים וכד') במהלך שמתחיל בהמצאה ורעיונות, ממשיך לעיצוב ויצור, שכלול ודיוק, ומסתיים באבטיפוס שחיק (playable). בסיום הקורס יוכלו הסטודנטים ליישם את עקרונות היסוד בפיתוח משחקים בכל מדיום, תוכן ופורמט, בהם משחקים דיגיטליים, משחקים בעלי אג'נדה (משחקים חינוכיים וכד'), משחקים במרחב הפיזי ועוד.

מעבדת משחקיות

סמסטר ב', 3 נ"ז

דני ביקון

קורס בו יעבדו הסטודנטים בצוותים משותפים עם מפתחים מקורס מקביל מהחטיבה למשחקים בביה"ס להנדסה ומדעי המחשב באוניברסיטה העברית. הקבוצות יתנסו לראשונה בתהליכי עבודה בצוות, ידרשו לשיתוף פעולה וילמדו את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים למעצבים בדרך ליצירה משותפת בדומה לעבודה בצוותים בתעשייה. במהלך הקורס הסטודנטים יעבדו יחד על סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והיכרות עם נושאים של רעיונות, המצאה ותכנון משחקים. העבודה תתרחש בקבוצות משתנות ובסבבים קצרים בדרך לבניית פרוטוטיפים רעיוניים שחיקים (playable), תוך כדי ניתוח והתבוננות על ההיבטים השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות ומעורבות, מנגנונים משחקיים והתייחסות לסוגות משחק.

קורסי בחירה וסטודיו מרכזי

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

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר א':

איור ועיצוב

סמסטר א', 6 נ"ז

אורית ברגמן

יוצר המסוגל להציע פתרונות המשלבים איור ועיצוב יכול להציע פתרון שלם וקוהורנטי לכל אתגר עיצובי בו יתקל. הקורס יתמקד ביצירת שפה אישית שלמה ומגוונת המורכבת מאלמנטים מאויירים ומעוצבים בהיררכיות משתנות. הסטודנטים ילמדו לזהות את החוזקות שלהם באיור או/ו בעיצוב, ולהשליך אותן על תחומים בהן יש להם פחות שליטה, ביטחון או ניסיון. אימג' מייקינג, סיגנון, אנימציה, טכניקה איורית וההשלכה שלה על משמעות, לטרינג, טיפוגרפיה והררכיות אנפורמציה וכו' יהיו אבני הבניין אתם נשחק כדי ליצור משמעות ושפה.

הקורס בוחן את שיטות העבודה של הסטודנט ותבניות החשיבה בהם הוא עובד, ומציע בעזרת סדנאות מעשיות בכיתה דרכים להעשיר ולגוון אותן. בסדנאות נפרק את תהליכי העבודה על פרוייקט, נשאל שאלות ונבחן דרכים ליצירת סקיצות מגוונות, לצביעה ויצירת משמעות בעזרת צבע, לקריאות ובהירות בעזרת היררכיה, נבחן מה הגודל בו נח לסטונדט ועוד. הסדנאות יתמכו בתהליך העבודה של הסטודנט על פרוייקטי הסטודיו ויעשירו אותם.

הקורס בנוי מתרגילים בסדר מורכבות עולה, מאנימציה פשוטה הכוללת איור וטקסט ועד סדרת פוסטרים, הבוחנים אספקטים שונים של שילוב בין טקסט לאיור עבודה בהיררכיות אינפורמציה, ועבודה על סדרה.

השיעור יתקיים במתכונת סדנא הכוללת עבודה בכיתה והרצאות. בנוסף לסדנאות הבוחנות שיטות עבודה יכיל הקורס סדנאות ללימוד מיומנויות כגון טכניקות מתקדמות בפוטושופ, לטרינג וטכניקות איור.

זהות ומיתוג

סמסטר א', 6 נ"ז

מיכל סהר

בסטודיו נתנסה בעומק הפעולה של פיתוח ויצירת זהות חזותית לגוף ציבורי בקנה מידה גדול, כמו שירות מסחרי, תחבורה, או ספורט. מיתוג, כדיסציפלינה, לא רק דורש יכולת לעצב סמל/לוגוטייפ, אלא גם לחשוב אסטרטגית על האתוס והמשימה של גוף/מוסד/חברה. חשיבה אסטרטגית כזו לא

רק מבקשת ליצור מערכת של קודים ויזואליים, אלא להשפיע על האופן שבו ארגון מנהל את סך התקשורת שלו מול העולם.

בקורס נלמד לתרגם אסטרטגיה וחזון לשפה חזותית חזקה ומבדלת, כזו המייצגת נאמנה את הערכים עליה היא נשענת. בתחילה ננסח את הקודים החזותיים העקרוניים — את ארגז הכלים: קוד טיפוגרפי, חומרי, צבעוני וכד' — בעזרתו נוכל בהמשך לפתח מרכיבים תדמיתיים בסיסיים שאותם נרחיב לפלטפורמות רלוונטיות של תקשורת חזותית: פרינט, דיגיטל ועוד, במטרה להרחיב את הדרכים שבהן ניתן לבטא ולדייק זהות של מותג.

חווית משתמש - UX

סמסטר א', 6 נ"ז

נטשה מרטינוב

מה זו 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.

טיפוגרפיה מורכבת

סמסטר א', 6 נ"ז

דנה גז

הסטודיו מציע לימוד עומק של פרקטיקות "עיצוב לקריאה", בדגש על מיקרו-טיפוגרפיה, הובלה וקריאה במרחב תוכן מרובד ומרובה היררכיות. ניכנס לעולם עשיר של טקסטים, נרטיבים ואינפורמציות מורכבות, ונעבד אותם לכדי פורמטים מודפסים. נלמד על יחידות המשמעות השונות המרכיבות טקסט, על מערכות גריד, על פורמטים מגוונים וטכנולוגיות הדפסה. נרחיב על יחסי האיזון הדרושים בעיצוב טיפוגרפי: קנה-מידה ופרופורציות, קריאות והתמצאות, ויחסים בין מיקרו למקרו. נערוך היכרות עם קונבנציות של מבנים טיפוגרפיים, נתנסה במיומנויות (ובעבודה עם InDesign), ובהמשך נאתגר ונשאל שאלות ביקורתיות ויצירתיות מנקודת המבט של מעמד הטקסטים והקריאה כיום.

הסטודיו מיועד למי שמעוניינת להרחיב את ארגז הכלים ולהתמקצע במלאכת העיצוב הטיפוגרפי, לדון בחשיבות התרבותית והסובייקטיבית של ייצור קריאה מורכבת ונכונה, ולראות את היופי והפוטנציאל שברביוי פרטים ותוכן.

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 ומאיירים שמוכנים לכבוש את ציר הזמן.

משחקי אינדי

סמסטר א', 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.

עיצוב גרפי לרשת

סמסטר א', 6 נ"ז

יואב פרי

הזמינות של תבניות העיצוב (דוגמת Wix) וההגמוניה של הכלים המוכנים, המוצעים לאנשי מקצוע (דוגמת Google Matirial Design), מהווים גוף ידע איכותי ומתפתח ומאפשרים בניית אתר אפקטיבי המסתמך על עקרונות עיצוביים שנבחנו בהצלחה מול המוני משתמשים - אך גם מולידים עיצוב גנרי, איזור נוחות נעים, בטוח ומוכר.

מטרת הסטודיו "עיצוב גרפי לרשת" היא לאתגר את הכלים ואת המוסכמות העיצוביות בתחום צעיר שמתפתח בקצב מואץ. בדומה למודלים מתחומי עיצוב אחרים בעלי מסורות רחבות יותר, נפעיל שיטות עבודה שירחיבו את מגוון הפתרונות העיצוביים האפשריים לארכיטקטורת מידע

נתונה, ולא נהסס לחזור ולשנות את ה-UX בתפישה של Reverse Engineering, ונבחן את הדרך לעיצוב אפקטיבי ומתפקד, ובו בזמן מוביל, מעיז, מרגש ומחדש.

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר ב':

איור ספרים

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' רותו מודן

בסטודיו נצייר, נעצב ונפיק ספר מאויר.

הדגשים העיקריים בקורס הם על תכנון ויצירה של רצף סיפורי-חזותי (visual storytelling) על פיתוח ושכלול מעמיק של שפה איורית וטכניקה אישיות.

ההחלטה אם יהיה זה ספר לילדים, נוער או לקהל בוגר, נתונה בידי הסטודנטית.

הנושאים בהם יעסוק הסטודיו יהיו עיצוב של דמויות וסביבתן, המרחב הויזואלי והקשר שלו לתוכן ולפורמט, אפשרויות של יחסים בין טקסט ודמוי, עיצוב ספר וטיפוגרפיה ועוד. תוך כדי כך, כבנוס, נלמד כיצד לבנות ולתכנן תהליך עבודה על פרוייקט רחב הקף לאורך זמן נתון.

הסטודיו הוא סדנאי (workshop) באופיו, כאשר רוב השיעורים מוקדשים לעבודה בכיתה על הפרוייקט, במקביל לקריאה וניתוח של ספרים חזותיים, הרצאות והתוודעות לעבודתם של אמנים קלאסיים ועכשוויים.

'אקספליינר' -אינפורמציה בתנועה

סמסטר ב', 6 נ"ז

יהונתן קינן

"אקספליינר" הוא כינוי לסוגה פופולרית של סרטוני רשת, שכפי שמעיד השם הלועזי - נועדו להסביר.

להסביר מה? להסביר כל נושא, רעיון או מושג בכל תחום, להסביר את החדשות ואת אירועי השעה, להסביר תופעות חברתיות מורכבות וגם להסביר את הדברים הקטנים והחוויות היומיומיות של כולנו.

סרטוני רשת, ו"אקספליינרים" במיוחד, מהווים כר פורה ליצירתיות עיצובית, ויזואליה מקורית, ושילוב פרקטיקות נרטיביות ויצירתיות מגוונות כדי ליצור סרטונים קצרים, ברורים וזכירים.

מטרת הקורס לחשוף את הסטודנטים.ות לעקרונות ולמאפייני תחום הוידאו ברשת, על ידי יצירה מעשית של "אקספליינר". הקורס בנוי ממספר משימות קצרות, שנבנות לקראת תרגיל מסכם. במהלך הקורס נראה דוגמאות, ננתח, נדון, ונפגוש אורחים ומומחים במגוון דיסציפלינות מתעשיית התוכן ברשת.

הקורס יעבור באופן מעשי ומעמיק דרך כל אחת מתחנות תהליך היצירה של "אקספליינר" איכותי: איסוף הנתונים, פיתוח רעיוני וכתיבת התסריט, בימוי באמצעות סטוריבורד, ניסוח השפה היוזואלית, ולבסוף אנימציה, צילום ועריכת וידאו ו-motion design. בכל אחת מהתחנות נבחן טכניקות, פרקטיקות ומתודולוגיות שונות באמצעותן ניתן ליצור תוכן; נעמיק בסטוריטלינג ובאינסוף הדרכים המגוונות לספר סיפור בוידאו, נלמד לשלב אינפוגרפיקה בתנועה ובוידאו, ונדגים את תפקידו המרכזי של המעצב בתהליך העבודה על סרטונים מסוגה זאת.

ארט למשחקים

סמסטר ב', 6 נ"ז

אריק לרנר

הקורס מתמקד ומתעמק בתהליך עיצוב ובניית עולם למשחק מחשב; יצירת אלמנטים חזותיים המצטיינים בתקשורת מהירה ויעילה של נרטיב, הפעלת הצופים/ות רגשית ושימושיות גבוהה - שילוב ייחודי של דרישות שמאפיין עיצוב למדיה סיפורית + אינטראקטיבית. במהלך הקורס נבנה הצעת עולם משכנעת וסוחפת, אשר מכילה, אך איננה מוגבלת לדמויות, סביבות וחפצים, אלמנטים של UI, מסכי פתיחה וכו'. וכו'.

הסטודנטים יתנסו בתהליך לינארי ומובנה של עיצוב והצגה יעילה של עולם משחק, יכירו בקשיים הייחודיים לעיצוב עולמות של משחקים (טכניים וגם נרטיביים), יחקרו ז'אנרים שונים על חוקיהם וכיצד אלו באים לידי ביטוי במשחקים, ויתנסו בשילוב רעיונות חזותיים חדשניים עם טכניקות עיצוב מתקדמות בכדי להגיע לעיצובים פורצי דרך, הבונים על העיצובים החשובים של העבר וההווה.

זה סטארטאפ! - עיצוב מוצר דיגיטלי

סמסטר ב', 6 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 סטראטפ מהמובילות בתעשייה.

זהות מקום

סמסטר ב', 6 נ"ז

קובי לוי

הסטודיו יעסוק בפיתוח מעטפת חזותית ל"מקום" — מרחב מוגדר, עם קונטקסט היסטורי, תוכן אדריכלי, ועם פרקטיקות קהילתיות הנגזרות מעולמות התרבות והפנאי. מיתוג מקום דורש קשב מלא להווייה המקומית הקיימת, שכן בה טמון הפוטנציאל לזהות המתחדשת. זהות חזותית יכולה לבטא משמעות קונקרטי, אך גם משמעויות אבסטרקטיות, שיצליחו לעורר הזדהות ושייכות. מהלך זה קשור קודם כל ברווחה (well being) של הקהילה, שכן הנמענים של העבודה הם גם המשתתפים בה.

הסטודיו יציע כמה מקומות, בקני-מידה שונים, לבחירה: עיר, רחוב, מתחם. אלו מקומות אשר דורשים טיפול שונה ביחס בין המקום הפיזי לקהילת המשתמשים שלו. כל סטודנט ייתפחו זהות קבועה, וכן שפה גרפית לאירוע חד פעמי באותו מקום. הדיון והפרקטיקה ינועו על הספקטרום בין פיתוח צורה, טיפוגרפיה, אימג'מייקינג, ומיתוג. הפרויקטים ידרשו מגוון פלטפורמות ומדיות: פרינט, עיצוב אינטראקטיבי, עיצוב בחלל פיזי, מושן וכו'.

מפנזין למגזין

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' ענת קציר

על רקע המשבר בעולם העיתונות המודפסת לצד האתגרים הגלובליים מהקשים שחווינו, מתפתח עולם חדש-ישן, מרתק ותוסס של עיתוני רחוב ומגזינים בהוצאה עצמית. כמו במרחב הוירטואלי 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. מבט חטוף במאה העשרים מראה שתקופות המשבר הגדולות ביותר (מלחמה, משבר כלכלי, חברתי וכד') הצמיחו את הפורמטים המעניינים ביותר של עיתונות אלטרנטיבית, פנזינים וזינים למיניהם. חלק מאותם פנזינים, שהחלו כעיתוני שוליים בועטים ודלי תקציב, השכילו להפוך למגזינים מוקפדים, מושקעים ורבי תפוצה: I-D, Rolling Stone ואחרים.

בקורס זה נתחקה אחרי המהלך המרתק הזה - מפנזין למגזין. השאלה הראשונה שתצטרכו לתת עליה תשובה היא מה הנושא שהכי מעניין אתכם, חשוב לכם. נושא זה יוצג תחילה כפנזין לקהילה נבחרת. בשלב השני נלמד ונבחן מחדש את המוסכמות הקיימות בתחום המגזינים וניצור מודלים חדשים שיהפכו את פנזין השוליים למגזין מעוצב, מוקפד ומושקע שיכול להגיע לקהלים נוספים ומגוונים.

תהליכי עבודה יהיו מהכלים החשובים שתרכשו בקורס זה. אם בשלב פיתוח הפנזין תהליך העבודה יהיה אישי ואינטואיטיבי - הרי שעבודת הפיתוח של המגזין תהיה מובנית ושיטתית: החל מהגדרת הנושא ופיתוח קונספט; דרך איסוף (ויצירת) התכנים הרלוונטיים, יצירת לייאאוט של פריסת התכנים במגזין, ויצירת גריד מתאים; ועד בדיקות שיטתיות של השפה הגרפית - פיתוח מתכונות טיפוגרפיות, שפת דימויים, תפישה צבעונית, תפישה לייאאוט ועוד. אחת השאלות המעניינות על רקע הקורה במרחב הוירטואלי, היא מה יכולה להיות דמותו של פנזין/מגזין המוכר לנו כפורמט פיזי, לא רק במדיה המודפסת אלא גם כפורמט דיגיטלי. מי מכם שיבחר לעסוק במרחב הדיגיטלי יוכל לעשות זאת. למי מתאים הקורס? לכל מי שיש לו. מה לאמר, מוצא עניין באיסוף ועריכת תוכן, ואוהבת לחקור את הקשר בין תוכן לצורה ולפתח שפה עיצובית שהיא גם אישית וייחודית וגם תקשורתית.

קריטיקל דיזיין

סמסטר ב', 6 נ"ז

גיא שגיא

עיצוב ביקורתי (או עיצוב כביקורת) יוצר 'בדיות עיצוביות' — נרטיבים המאתגרים שימושיות, התנהגות וערכים. בדיות אלו משחררות את האובייקט העיצובי מאילווצים של פונקציונליות ושל יעילות, ונותנות לו מימד ביקורתי, חברתי, ופוליטי; הן מזמינות אסטרטגיות של התנגדות ושל אחרות.

עיצוב ביקורתי הוא צורת מחשבה הבאה לידי ביטוי ביצירה במקום במילים, ובעזרתה אנו מתווכים רעיונות. זו פעולה המסיטה הצידה תפיסות על נראות, על הצלחה של מוצר, על ידידותיות למשתמש, על זהות תאגידית וכדומה — ומאפשרת למעצב לפתח אובייקטים המזמנים שימושים לא מוכרים, התנהגויות ודרכי קריאה חדשות. בסטודיו נלמד לפתח רעיון ומהלך ביקורתי. נכיר מעצבים ועבודות בולטות, המגדירות את התחום של Critical Design. העבודה בסטודיו תכלול פיתוח פרוייקט עיצוב נרחב, יצירה עיצובית אשר תפרוץ דרכי ביטוי ופעולה חדשות בתוך אחד מהפורמטים המוכרים של תקשורת חזותית, ותאפשר פעולה גם בתוך דיסציפלינות נוספות, באמצעות ארגז הכלים של העיצוב הגרפי. מטרת הסטודיו היא לאתגר הנחות יסוד שגורות בנוגע לעיצוב ולתפקידו בעולם הצרכני. נכיר אפשרויות חדשות לגיוס הידע והפעולה העיצובית שלכם לשם הנעת מהלכים ביקורתיים בחברה ובתרבות. חומר למחשבה.

קורסי חובה שנה ד' עיצוב

עיצוב מערכת

סמסטר א', 4 נ"ז

מרצים: קובי לוי, רוני לוית, אמיתי גלעד, נעמה טוביאס

מרכז: אמיתי גלעד

קורס אשר יוקדש לעיצוב מערכת מורכבת. מטרת המערכת, ריאלית ופרגמטית, היא להכיל בתוכה ולהנגיש תכנים בנפחים משתנים, ומבנים סיפוריים שונים זה מזה. תוך בחינת היחסים בין פורמט וקונטקסט, נתנסה בעבודה על ציר הנע בין "מבט-על" ל"קלוד-אפ" — בין אינדקס לפרט בודד. נצא מתוך סרטי קולנוע (בחירה מתוך מבחר נתון) ונאסוף בהשראתם מאגר מידע קיים או דמיוני. דרך פרשנות אישית, נעבוד על עיצוב התצוגה של האינפורמציה תוך יצירת לוגיקה ברורה. מערכת שתי וערב שתאפשר שליפה של ידע בחתכים שונים, כמו גם מסע של שיטוט "קל" בין פריטים לאורך ציר לינארי.

הקורס יתנהל ב-4 קבוצות. לכל קבוצה דגשים שונים ופורמטים שונים להתמחות.

1. עיצוב דאטה — רוני לוית

○ פורמטים: אתר, פורמט דיגיטלי

2. עיצוב גרפי — קובי לוי

○ פורמטים: זהות גרפית, עבודה במרחב

3. עיצוב טיפוגרפי — נעמה טוביאס

○ פורמטים: דברי דפוס, אתר, פורמט דיגיטלי

4. עיצוב על ציר זמן — אמיתי גלעד

○ פורמטים: motion design, וידאו, אנימציה

קורס חובה שנה ד' איור

איור — ויז'ואל סטוריטלינג

סמסטר א', 4 נ"ז

פרופ' מרב סלומון

הקורס "ויז'ואל סטוריטלינג" עוסק בשכלול והעמקת היכולת לספר סיפור מורכב ולהבנות משמעות באמצעות דימויים חזותיים. הנושאים המרכזיים בהם נעסוק בקורס הם: קומפוזיציה ככלי ליצירת היררכיה של אינפורמציה, הבניית משפט חזותי באמצעות תחביר חזותי, הסצינה היחידה והסידרה כמרחב קריאה, פיתוח שפה חזותית אישית ויצירה איורית כמרחב תוכן עצמאי, אישי וייזמי. הקורס מהווה זירה ליישום, חיבור ומימוש המיומנויות הטכניות, הפרשניות והקונספטואליות שנרכשו ע"י הסטודנטים במהלך שלוש שנות לימוד. במהלך הקורס נארח מאיירים יוצרי תוכן מקורי וייזמי, ונכיר אפשרויות מגוונות לביטויי ופיתוח יצירה עצמאית בעולם.

קורס חובה שנה ד' משחקים

ג'אם עיצוב משחקים

סמסטר א', 4 נ"ז

ערן היללי

בקורס נבנה סדרה של משחקים דיגיטליים קטנים וניסיוניים תוך כדי למידה והכרות עם נושאים של המצאה, תכנון וארט למשחקים. העבודה תתרחש בקבוצות ובסבבים קצרים יחסית בדרך לבניית פרוטוטיפים עובדים של רעיונות ותוך כדי ניתוח והתבוננות על היבטיו השונים של עולם המשחקים הדיגיטליים: דפוסים של אינטראקציה ושיתוף, יצירת הזדהות, סיפור אינטראקטיבי ומעורבות, מנגנונים משחקיים וז'אנרים. הקורס ייתן דגש מיוחד על עבודה בצוות ויעבוד בצמוד לקורס הבחירה ג'אם פיתוח משחקים. קבוצות העבודה יהיו מורכבות ממעצבים ומפתחים משני הקורסים, כשבקורס הזה נתמקד בצד העיצובי של המשחקים. בין השאר, זאת הזדמנות מיוחדת לחוות את שיתוף הפעולה וללמוד את הדינמיקה ומערכת היחסים בין מפתחים למעצבים בדרך ליצירה המשותפת כמו שזה קורה ב"עולם האמיתי".

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

קורסי סטודיו שנה ד' סמסטר א'

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.

ספרות חזותית

סמסטר א', 6 נ"ז

מרב סלומון

הסטודיו "ספרות חזותית" עוסק בחיבור בין תוכן, שפה חזותית מאוירת ופורמט. בסטודיו נכיר, עמוד 26 מתוך 39

נחקור, נאתגר ונאייר פורמטים מדופדפים אשר ישמשו כאכסניה לטקסט ויזואלי מסוגים שונים. במסגרת הסטודיו נכיר לעומק מנגנוני פעולה פיזיים ורעיוניים של ספר וסיפור. נפתח ונשכלל שפות חזותיות ונקשור אותן לתוכן עד לכינונה של יצירה שלמה. במסגרת הסטודיו נכיר את אברי הספר ואת ההיסטוריה שלו. נחקור אופנים לתרגום מבנים ספרותיים לטקסט חזותי. נפתח אסטרטגיות לכתובה חזותית, נפגיש דימויים ומילים, ונבחן אופני הבניית משמעות באמצעות איור. הסטודיו מתאים למי שרוצים להעמיק את היכרותם עם איור במרחב מדופדף. הסטודיו משמש כמעבדת חקירה במתודת ה-Design by doing, באופן שיכול לשמש כהכנה לעבודה על פרויקט גדול. בחציו הראשון של הסמסטר נפעל בסדרה של תרגילים קצרים ופרועים אשר יתכנסו לכדי פרויקט אישי של כל אחד. ת. מהלומדים. ות מאמצע הסמסטר ועד סופו. לאורך כל הסטודיו נפגוש יוצרים רלוונטים, נשמע הרצאות ונצא לסיורים.

מיתוג מתקדם

סמסטר א', 6 נ"ז

ארנסטו ביכובסקי

פיתוח זהות חזותית למוצר / גוף / אירוע. הסטודנטים יבחרו פרויקט, על הספקטרום שבין המסחרי לתרבותי. 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-מימד וכד'). הקורס ישים דגש על עבודה מונעת תוכן, שבה יובן כי אין הבדל בפעולה בין מיתוג מסחרי לבין מיתוג בעולם התרבות.

מעבדה

סמסטר א', 6 נ"ז

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 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.

עיצוב ספרים

סמסטר א', 6 נ"ז

נעם שכטר, אחמד ח'רוף

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 קובנציות 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. טיפוגרפיה תהווה כלי עבודה מוביל (הרבה אינדיזיין). דגש מיוחד יינתן לשיטות העבודה המסורתיות ולהיכרות עם טכנולוגיות הייצור: סוגי נייר, שיטות הדפסה ושיטות כריכה.

השנה יצטרף להנחיית הקורס אדר' אחמד ח'רוף, מרצה מן המחלקה לארכיטקטורה. נקודת המבט המקצועית שלו תרחיב את עולמות התוכן והרפרנסים בהם נדון, תוסיף הנחיות המבוססות על ביקורת התרבות וחידוד המהלך הפרשני, ותוביל את הסטודיו לפתיחות גדולה יותר לנושאים פוליטיים ולמגוון חברתי.

פורמטיים סיפוריים

סמסטר א', 6 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-VR פורצות את הקיר הרביעי ומשפיעות על עתיד החוויה הנרטיבית? בקורס נתעמק בשאלה זו דרך בחינה של מבני סיפור

קלאסיים, עיצוב ממשקי סיפור ניסיוניים ומגננונים משחקיים. ננתח מגוון יצירות וניסיונות שנעשו ונבין כיצד מנצלים סביבה אינטראקטיבית ליצירת סיפור.

קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א'

אנימציה למעצבים

סמסטר א', 2 נ"ז,

אסף כהן

בקורס נלמד יסודות אנימציה ועיצוב בתנועה. נעודד ונפתח תהליכי חשיבה, נעסוק בהבנת העקרון 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.

ארט דיירקשן בפרסום

סמסטר א', 2 נ"ז,

הלל אבט

קורס לפיתוח חשיבה ועשייה קריאטיבית שמטרתו להקנות התנסות בתהליך היצירה בעולם הפרסום.

הקורס יתמקד בתהליך של חשיבה רעיונאית ופיתוח קונספטים מקוריים שמתקשרים ונוגעים בצרכן במסגרת העולם השיווקי. הסטודנטים ייחשפו למושגים מעולם הפרסום כגון אסטרטגיה, בריף, מדיה, קהל מטרה ועוד. הסטודנטים ילמדו על הממשקים השונים שיש למעצב בעולם הפרסום ויתרגלו את הכלים של ענף זה. 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.

גיאוגרפיה חזותית: עיצוב גרפי למרחב

סמסטר א', 2 נ"ז,

נעמי גיגר

המרחב והסיפור האנושי כרוכים זה בזה. כדי להגדיר ולהבין את המרחב, אנחנו מפעילים. ות כלים של מדידה ופרשנות (פוליטיים-כלכליים-חברתיים). נקודת המוצא של הקורס היא ההנחה שאנחנו מפענחים את המרחב באופן סובייקטיבי, ובמקביל הוא לוקח חלק בייצור מערך הזהויות שלנו.

בקורס נלמד להתבונן, לנתח ולהציג את המרחב דרך מתודולוגיות וכלים חזותיים. נלמד גישות שונות של מיפוי, נלמד לאפיין ולתכנן אסטרטגיות של wayfinding - שילוט, הכוונה והתמצאות, במרחב הפיזי. נלמד להשתמש בכלים של עיצוב גרפי כדי להשפיע על האופן בו אנחנו תופסים, חווים ומשתמשים במרחב.

הקורס יעסוק בפיתוח ויצירת מערכת שילוט והתמצאות. מערכת שילוט מפורטת, מורכבת, ורסטילית ומזוהה. נלמד לנתח שימושים ומאפיינים ייחודיים למקום וניצור חוויה אינטראקטיבית ומוחשית דרך כלים ופורמטים עיצוביים.

המעבדה לחקר הגיף

סמסטר א', 2 נ"ז,

אלון ברייאר

השיעור יעסוק בפיתוח והשחזה של יכולות איור ושילובן בפורמטים אנימטיביים של סרטון קצר GIFאי. בעזרת טכניקות אנימציה שונות, נעמיק את הבנתנו במרכיבי האיור ומעברו מהפורמט הסטטי לציר הזמן. נעניק לאיור חיים ותנועה, ונבחן את מימושו לצד טקסטים שונים או בליוי קטע סאונד. העבודה בשיעור תתמקד בהעמקה וגיבוש של שפה איורית אישית, בניית קונספט, סטוריטלינג, עריכה, ופיתוח כישוריים טכניים בתוכנות שונות.

נלמד להשתמש ביכולות, במגבלות ובכלים הקיימים של כל סטודנט על מנת לפתח תחביר ויזואלי קוהרנטי.

נחקור טרדנים באנימציה ואיור דיגיטלי, טכניקות איור מסורתיות / אנלוגיות בעיבוד דיגיטלי, עבודה עם פסקול, הנפשה בלופ ושיתופי פעולה בצוותים של מאייר ואנימטור. הקורס יקנה לסטודנטים ניסיון בהבנייה של שיטות עבודה וניהול פרוקט, משלב הסקיצה ועד הייצוא לקובץ דיגיטלי, לצד ידע מקיף בחיבור בין איור לתנועה באופן אורגני וסימביוטי.

חייבים לעשות מזה קומיקס!

סמסטר א', 2 נ"ז,

פרופ' רותו מודן

הקורס מלווה תהליך של כתיבה/ציור קומיקס החל מחיפוש רעיון ועד להפקה של חוברת עצמאית.

תהליך העבודה יעבור דרך כתיבת תסריט לקומיקס, עריכה שלו, תכנון סטוריבורד ובחירה ושכלול של שפה ויזואלית אישית. נלמד להמציא, לכתוב, לצייר ולחבר רצף ציורים (Sequential Art) ליצירה שלמה אחת, לא בהכרח נראיטבית, על ידי שימוש בכלים המיוחדים למדיום. הקורס ילווה בהרצאות ודוגמאות של זרמים ואמנים מהסצנה העכשווית.

אופי הקורס הוא סדנאי (workshop) רוב השיעורים מוקדשים לעבודה אישית בכיתה על הפרוייקט.

הקורס מתאים לכל מי שאוהב.ת או רוצה לספר ולצייר סיפורים - אין צורך בידע מוקדם בקומיקס, איור או כתיבה.

כרזות זזות ועוד

סמסטר א', 2 נ"ז,

אמיתי גלעד

כמעט כל מותג, אירוע, פסטיבל או כנס עושים היום שימוש בפורמטים דיגיטליים שונים אשר מבקשים עיצוב בתנועה. סטוריז באינסטגרם, טיזרים, מסכי לויז ומעברונים במהלך האירוע עצמו. בריאת מערכת פורמטים בתנועה מחייבת את המעצב.ת להתמודדות חדשה עם ציר זמן מעגלי, עם יצירת דימויים מתפתחים ועם טיפוגרפיה וגריד גמישים ונושמים, שמתקיימים זה לצד זה בפורמטים משלימים.

בקורס נצא לדרך מפורמט הכרזה המסורתית, שהוא מעין מיקרו-קוסמוס של תקשורת חזותית. כפורמט נפוץ ופופולרי להעברת מסר, עיצוב כרזה מחייב התמודדות עם טקסט, דימוי והיחסים ביניהם, פיתוח קונספט גרפי ויכולות ביטוי חזותי. בהמשך נוסיף למשוואה עשייה על ציר הזמן, באמצעות אנימציה ו-וידאו, וניצור מערכת זהות גרפית מרובת פורמטים, מבוססת תנועה, אשר שואפת להפגיע ולהתפתח מפורמט לפורמט. הלמידה בקורס בגישה מעשית, עמלנית, בהתקדמות והתפתחות הפרוייקט דרך קראפט דיגיטלי, ניסוי, תהייה והרפתקנות צורנית מקורית.

מוזיקה ועיצוב פסקול

סמסטר א', 2 נ"ז,

דידי ארז

הקורס " מוזיקה ועיצוב פסקול" מיועד להיות מקום מפגש, מעבדה, בה נחקור את המפגש בין המוזיקה והסאונד לבין תחומי היצירה הויזואלית והתקשורת החזותית במדיומים השונים - ביצירות אמנות, בוידאו, במדיום אינטראקטיבי, במשחקים לרוחב כל אפשרויות היצירה בתקשורת חזותית.

נכיר את הדרכים המרתקות, מסורתיות ועדכניות, לשימוש בסאונד. נחפש דרכים חדשות לשלב סאונד ביצירה גם בתחומים בהם, אולי, עדיין לא נפוץ שילוב כזה. הקורס הוא מקום מפגש יצירתי, חוקר ומשחקי, של סטודנטים מכל תחומי האמנות הויזואלית, ליצירה בסאונד ושילוב סאונד על רבדיו השונים.

נלמד ונתנסה באופן מעשי בעריכות פסקול, נקליט ונייצר אפקטים, פולזי, דיאלוגים ומוזיקה ונבין ואת תפקידו של מעצב הפסקול כמי שמשלב את כל המרכיבים ליצירה אחת. נבחן את תפקידו של פס־הקול המוזיקלי, וכיצד המוזיקה משפיעה על היצירה שעבורה הולחנה. המוזיקה כמקור השראה, ככלי עריכה, כביטוי של רובד נוסף ועמוק ביצירה.

סדנת הדפס

סמסטר א', 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.

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.

עיצוב ל-Web - מדיום ללא פורמט

סמסטר א', 2 נ"ז,

מאיר סדן

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 שלמדו בקורס: HTML / CSS / Javascript: טיפוגרפיה באינטרנט, אנימציה והתנהגויות ממשק, עיצוב רספונבסיבי, מגמות בעיצוב בדפדפן במחשב ובמכשירים ניידים ועוד...

פוסטרים

סמסטר א', 2 נ"ז,

איל זקין

הקורס מוקדש לפורמט העוצמתי והעל-זמני ביותר בתקשורת החזותית — הפוסטר. הקורס מזמין אתכם להמיר רעיונות לדימויים אייקוניים חד-פעמיים ולבחון אפשרויות והקשרים עתידיים עבור כרזת הנייר המסורתית. נפרק ונרכיב מחדש את הפוסטר ליצירת הכלאות מורכבות של דימוי וטיפוגרפיה לתוך מדיום אפקטיבי. נעסוק במתחים של פוליטיקה, היסטוריה ותרבות פופולרית — ונעבור מסע מההיסטוריה של הפורמט ועד ליצירת עיצוב יפה, עכשווי ו-גדול! הקורס מיועד למעצבים ולמאיירים כאחד במטרה לשכלל תפיסות עבודה חדשות ופיתוח יכולת עיצוב עכשווי בפורמטים שטוחים.

פסטיש

סמסטר א', 2 נ"ז,

דוד פולונסקי

פסטיש הוא חיקוי של סגנון אמנותי קיים.

להבדיל מפרודיה שמגחיכה את המקור, הפסטיש מאמץ מאפיינים אסתטיים של הסגנון המקורי מתוך הערכה והתעמקות. בקורס ננתח מאפיינים חזותיים של סגנונות שונים מתולדות האמנות והאיור ונלמד ליצור דימויים שמשמשים בשפות החזותיות השונות בהקשר עכשווי, במטרה להגדיל את ארגז הכלים המשמש אותנו ליצירת עולמות חזותיים עשירים. נבחן ונתנסה בגישות שונות לחלל הציור, פאלטות צבעוניות וסיגנון צורה.

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).

אלט קונטרול
סמסטר א', 2 נ"ז,
חובב אופנהיים

הקורס יעסוק בחוויות דיגיטליות שיוצאות מגבולות המסך אל העולם הפיזי - מיצבים וחפצים אינטראקטיביים, משחקי מחשב עם ממשקים פיזיים מקוריים ועוד. בקורס נלמד להפעיל כלים ידידותיים וזמינים שבעזרתם ניתן להרחיב את היצירה האינטראקטיבית ולחבר אותה לאובייקטים ולחלל, כגון כפתורים וחיישנים שמספרים לנו מה קרה בעולם, מנועים, נורות ורכיבים אחרים שמשפיעים עליו בחזרה, ומחשבים זעירים שמחברים אותם יחד (ואל מחשבים אחרים) לכדי חוויה משמעותית.

בתרגילי הקורס נבחן כיצד שאלות של עיצוב אינטראקציה מתקיימות בעולם שמחוץ למסך, ומהן האפשרויות שנפתחות בפנינו כיוצרי תוכן דיגיטלי כאשר אנו משוחררים מהתלות באביזרי הממשק המצויים והגנריים - המסך, העכבר, המקלדת ושלטי המשחקים.

הקורס מתאים לסטודנטים מכל הרקעים והתחומים - לא נדרש ידע טכנולוגי מוקדם.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

איור ועיצוב במרחב
סמסטר ב', 2 נ"ז,
עמית טריינין

הקורס "איור ועיצוב במרחב" הינו קורס בחירה הבוחן את השתנות תחום האיור והעיצוב המקבל ביטוי מעבר לגבולות הדף הקלאסיים לטובת פורמטים וחללים לא שגרתיים כמו חלונות ראוה, בתי קפה, תיאטרון, גלריות, משרדים ועוד. במהלך הקורס ילמדו הסטודנטים לייצר איור מוכוון למרחב ספציפי site specific, יחקרו שיטות הצבה בחלל, יתנסו בנית מודל דו ממדי קטן ותרגומו לפורמט תלת ממדי רחב, יכירו שיטות הדפסה שונות בעזרת חוות הדיגום בבצלאל, יתרגלו עבודה בקבוצות ופיתוח קונספט מאיור דו ממדי לתלת ממדי. במסגרת הקורס נקיים שיתוף פעולה עם רשת הנעליים "שופרא", בו יעצבו הסטודנטים חלונות ראוה עבור "שופרא". הקמת החלונות תעשה בשיתוף עם מעצבות הרשת ותתקיים בסוף חודש יוני יחד עם אירוע השקה של חלונות הראוה בתל אביב.

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, נסגנן 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.

כתב יד

סמסטר ב', 2 נ"ז,

מיכל בוננו

'כתב יד' הוא קורס בחירה לסטודנטים בשנים ג-ד, המעוניינים לבחון ולפתח כתב יד אישי ברישום, כחלק משפת האיור או העיצוב שלהם. במהלך הקורס יבחנו היחסים בין איור לרישום, תוך התמקדות ברישום ככלי לתיעוד התבוננות, התרשמות וכאמצעי לביטוי אישי.

במטרה להעשיר את אמצעי ההבעה ברישום, הקורס יאפשר התנסות במגוון פורמטים וטכניקות, תוך פיתוח מודעות ורגישות לקו, כתם ומרקם. כמו כן, ייבחנו אופנים שונים לפרשנות חזותית, הנובעים מהתבוננות בדימויים או בהתייחסות לטקסט.

הקורס יתנהל כסדנה מעשית בכיתה ומחוץ לכיתה, במקביל לתרגילים ולעבודה בבית, ויכלול היכרות עם אמנים ומאיירים, שהרישום מהווה מרכיב מרכזי ביצירתם.

בקורס יושם דגש על העצמאות וחופש הפעולה של הסטודנטים – בבחירת הנושאים, האמצעים הטכניים ובפיתוח השפה החזותית. בסיום הקורס, יתבקש כל אחד מהסטודנטים לבחור מהעבודות שעשה במהלך השיעורים ולהציג תערוכה אישית קטנה, בפורמט שיבחר, במסגרת תערוכה קבוצתית של כלל הכיתה.

טיפוגרפיה רב לשונית

סמסטר ב', 2 נ"ז,

נעם שכטר

קורס התמחות בעבודה עם טקסט בשפות שונות במערך טיפוגרפי משותף – סיטואציה שכיחה מאוד במדינה רב-תרבותית כישׂראל, ובתפישת העידן הגלובלי – נתחיל עם עברית, ערבית ואנגלית, אבל יש גם רוסית, יידיש, אמהרית ושפות נוספות המתבססות על הכתב הלטיני.

נשכלל את השליטה שלנו בטיפוגרפיה, כשהקריאות (legibility) מהווה עבורנו מסגרת פונקציונלית קשיחה. נעמיק בשתי גישות מנוגדות: [1] בידול והפרדה — מרחב שפתי נפרד לכל קוראת וקורא, וכבוד לתרבות הכתיבה של כל שפה, או [2] חיבור וערבוב — מערכת היברידיית, דו-תלת-או רב-לשונית, הנותנת ביטוי למרחב התרבותי יחד. בשני המקרים, נעבוד עם סגנונות טיפוגרפיים עשירים, על מנת ליצור היררכיות מובהקות — כך שכל קוראת יצליח לקרוא היטב את שפתם.

במסגרת הקורס נעבוד עם טקסטים עתירי אינפורמציה, בהם ריבוי השפות הוא פרקטיקה הכרחית. נתמודד עם האתגר של כיווני הכתיבה המנוגדים בין שפות המזרח הקרוב ושפות המערב. הדו-כיווניות בפורמט מדופדף פותחת אפשרות לפתרונות יצירתיים שהם ייחודיים לתרבות המקומית שלנו — זהו עניין מהותי למהלכי הקריאה/פענוח של כל יחידה טיפוגרפית, לצד ההצהרה הפוליטית בשילוב בין השפות.

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).

מיני גיימז

סמסטר ב', 2 נ"ז,

דניאל אליאס

בקורס נלמד כיצד לשלב ארט, עיצוב אינטראקטיבי ותכנות בסיסי לכדי חוויה משחקית דיגיטלית שלמה. נעסוק בקשר בין הכלים הגרפיים ללוגיקה ונבחן כיצד אנחנו, כמאיירים ומעצבים, יכולים לנצל כלים אלו ליצירת חוויה סיפורית ומשחקית. נכיר את מנוע המשחקים יוניטי ונתנסה בכל חלקי העבודה השונים שבתהליך יצירת משחק דיגיטלי. נלמד כיצד לממש רעיון להדגמה

אינטראקטיבית, נחקור פיתוח שפה איורית ועיצובית בסביבה משחקית עובדת ונבחן כיצד להעצים את החוויה המשחקית באמצעות הכלים האיוריים והעיצוביים של כל סטודנט.

הקורס מיועד לסטודנטים חסרי ניסיון בקוד וביוניטי המעוניינים להרחיב את ארסנל הכלים שברשותם וליצור במרחב הדיגיטלי משחקים וחוויות אינטראקטיביות.

ממשקי עיתונות

סמסטר ב', 2 נ"ז,

רונן מזרחי

הקורס מזמין את המשתתפים למסע מרתק המלווה את ממשק העיתונות מימיה הטובים כמוצר מודפס עד המהפכה שפוקדת אותה היום במרחב הדיגיטלי. התחרות הבלתי אפשרית מול אינסוף מקורות מידע אלטרנטיביים, מעלה שאלות מהותיות לגבי עתידה של העיתונות החופשית, ובו בזמן מציבה אתגרים חדשים ומעצימה את הצורך בעיצוב פורץ גבולות. זהו קורס המשלב בין עיצוב טיפוגרפי לממשק אינטראקטיבי, הנאמן לעיתונות אחראית, מבוססת עובדות ואסתטית, שתכליתה היא לספק לציבור מידע אמין, ולהגן על המבנה הדמוקרטי. בקורס נעבוד על פיתוח מיומנויות רבות: המון המון טיפוגרפיה, גריד, לייאאוט, סטוריטלינג, פוטו'ורנליזם, מולטימדיה, איור, אינפוגרפיקה, זהות, נגישות, ארכיטקטורת מידע, רספונסיביות, חויית משתמש, עיתונות ברשתות ועוד ועוד... הקורס בנוי סדרת תרגילים אשר תוצרתם תתגבש לכדי שפה עשירה של גוף תקשורת בעל תחום עיסוק וזהות מובהקים, ותדגים מגוון ייצוגים של האיטם העיתונאי במדיות ובפורמטים השונים - בעבר, בהווה ובעתיד.

סדנת הדפס

סמסטר 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.

סדנת טכנולוגיית דפוס

סמסטר ב', 2 נ"ז,

דנה גז

בקורס זה נערוך היכרות מעשית ומעמיקה עם הקראפט של העיצוב הגרפי — מלאכת הדפוס. לאורך הסמסטר נדלג בין למידה סדנאית והתנסות במסורות ידניות DIY, ובין היכרות עם תהליכי ייצור תעשייתיים עכשוויים. נלמד ונתנסה בתהליכי ייצור נייר, בסוגי הדפסה שונים (דפוס משי, ריזוגרף, אופסט והדפסות דיגיטליות), בקיפול ובכריכה, בתכנון קדם דפוס, ובעיבוד נכון ויצירתי של צבע ודימוי. את העבודה המעשית ישלים לימוד תיאורטי על ההיסטוריה של הדפוס והשפעתו על עולם העיצוב והתרבות.

האספקטים הפיזיים והחומריים של האובייקט העיצובי מקבלים משמעויות חדשות ומגוונות בעידן הדיגיטלי הגלובלי. זהו קורס hands-on משמעותי לכל מי שפועלות ופועלים בתחומי העיצוב לפרינט.

סוכנות מיתוג

סמסטר ב', 2 נ"ז,

נורית קוניאק

קורס התמחות בעיצוב ומיתוג מסחרי. מה היה קורה אם מותגים מייצרים הסטה מאזור הנוחות המובהק שלהם? אם מיני היו נכנסים לשוק הקנאביס, או אם לגו היו נכנסים לשוק המזון? מה קורה כשמותג מחליט להרחיב את תחום העשייה שלו לקטגוריה חדשה או לפעולה ייחודית מחוץ לגזרה המוכרת שלו; איך אפשר למתוח את הגבולות שלו מבלי לאבד את הדי.אן.איי שמגדיר אותו, ובו זמנית לפתח עבורו תפיסה חזותית שתשרת מהלך של עשייה בשדה חדש. מתוך למידה לעומק של מערכת מותג קיימת, נבין איך אפשר להאיר באור חדש מותג קיים, להכיל את הערכים והאופי שלו על מדיות ופורמטים חדשים, תוך הבנה שמהלך מסוג זה דורש פעולה עיצובית נועזת והפעלת חושים חדשים. הפרוייקטים יתמקדו בשתי אסטרטגיות תקשורת חזותית לבחירתכם: אריזות או וידיאו.

עיצוב ובינה מלאכותית

סמסטר ב', 2 נ"ז,

יסמין רבינוביץ

קורס זה יעסוק באחת החזיתות המתקדמות ביותר בתחום העיצוב כיום - בינה מלאכותית. האלגוריתמים לא הולכים להחליף אותנו כמעצבים, אך אנחנו בהחלט יכולים להשתמש בהם ככלים בתהליך היצירתי שלנו.

כיצד אלגוריתמים לומדים יכולים לשרת את המעצב בעיצוב דימויים וחוויות חדשות? איך מחשבים קוראים טקסט? איך הם רואים תמונה? איך מיוצגים צורה, צבע, רגש בעזרת מספרים בלבד?

אילו דלתות הם פותחים והיכן הם מגבילים אותנו? כיצד המגבלות יכולות לשמש לנו ככלי עזר בעיצוב ולהוליד שפה עיצובית או פתרונות יצירתיים?

בקורס נחקר יחד ובין מה המקום שלנו כמעצבות בעולם רווי ותלוי במידע וסטטיסטיקה, נלמד על ההיסטוריה, הפילוסופיה והתיאוריה של אומנות חישובית, בינה מלאכותית ולמידת מכונה ובעיקר נלכלך את הידיים עם דאטה ועם קוד, נתנסה ונלמד כלים שונים לעיצוב ויצירה עם מערכות לומדות. הקורס לא דורש ידע מוקדם כלשהוא. בסיום הקורס נדע לעצב עם דאטה, לשחק עם אלגוריתמים, לבנות חוויות אינטראקטיביות במרחב.

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'נרטיבים, ונייצר כרזות אינטראקטיביות מגיבות משתמש. במהלך העבודה נדון ברעיון של "עיצוב פתוח" ובתפקידה של המעצבת כמתכנתת מערכת חיה ושיתופית.

* אין צורך בידע מוקדם בתכנות

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 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 בסדרת הרצאות עיוניות שירחיבו את בסיס הידע בתולדות הקומיקס.