

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

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

ראשי תחומים:  
ראש תחום עיצוב גרפי: נעמי גיגר  
ראש תחום טיפוגרפיה: דנה גז  
ראש תחום משחקים ועיצוב אינטראקטיבי: דני ביקון  
ראש תחום איוור: אורית ברגמן  
ראש תחום תנועה: אריק לרנר

אי מייל: [vc@bezalel.ac.il](mailto:vc@bezalel.ac.il), [vc2@bezalel.ac.il](mailto:vc2@bezalel.ac.il)

טלפון: 02-5893323 – 02-5893359 פקס: 02-5821095

אופנהיים חובב	הררי-ליבראטי עדנה	סהר מיכל
אבט הלל	וינברג צח	סוכרי אורי
אוליטסקי סופיה	ועקנין עידן	סטוק עדלי
אילון טלי	ורשבסקי ענת	סלומון מרב
איצקוביץ גסטון	זלץ קרן	סליקטר גלעד
אלוא איתן	זקין איל	עוזרי דן
אליאס דניאל	חופשי יהודה	עומר זיו
אנגלמאיר זאב	טהרלב רוני	עמית ארי
אסאו אריאל	טוביאס נעמה	ערפאת נואל
ארז דידי	טוביס אלכס	פואכרי אשרף
אריאלי ירמי	טקו עדי	פולונסקי דוד
אשר ג'ודית	טריינין עמית	פטוש אילן
אתגר שרון	ינאי מארק	פיינברג אדם
בוננו מיכל	ירמי אריאלי	פרי יואב
בורשטיין יעל	כהן אסף	פיש רותם
ביבר מיכל	כהנא אחוה	צדוק תמיר
ביקון דני	לאור דר	צרפתי עינת
ביקסנשפנר רותם	לב בן	קוניאק נורית
בן חורין ליאור	לוי קובי	צוראל מעין
בן כנען מתן	לויצקי מעין	קורן זהר
בן-נחום דברת	לית רוני	קינן יהונתן
בן עזרא אביטל	לרנר אריק	קישקה מישל

בראייר אלון	מג'אר איתן	קנטור רותי
ברגמן אורית	מגזינר אלי	קציר ענת
ברודר ליאור	מודן רותו	רובינוביץ יסמין
גביש ארז	מור רונאל	רוזה עידן
גז דנה	מירב דני	רימר גדעון
גיגר נעמי	מרטינוב נטשה	שגיא גיא
גלעד אמיתי	משה אורן	שכטר נעם
גרומר דניאל	נדב נועם	שיניאק הראל
דביר זוהר	נועם הילה	
היללי ערן	סגל רן	
הרמן יגאל	סדן מאיר	

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

המחלקה מעניקה לבוגריה תשתית מקצועית מעמיקה ושליטה במנעד הרחב של הפרקטיקות בהן עוסקת הדיסציפלינה: עיצוב גרפי, מיתוג, עיצוב דברי-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 סימסטריאליים 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 סימסטריאליים 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 סימסטריאליים 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.

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.

## הוראות המחלקה ונהלי לימודים

### ציונים/הערכות

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

מפתח הציונים הוא כדלקמן:

95-100	מעולה (הצטיינות יתרה) עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאתגרת את המוסכמות, מוכיחה רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.
90-94	מצוין מכלול עשייה יוצא דופן. עבודות בקורס שהיוו הישגים נדירים. ציון שיוענק לסטודנטים שהוכיחו את עצמם במהלך הקורס בכל ההיבטים: נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות ומעל לכל - רכישת תוצאות הלמידה של הקורס דרך עשייה יצירתית איכותית ביותר.
85-89	טוב מאד מכלול עשייה עקבי, מבוסס, איכותי ומבטיח, בכל ההיבטים, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה ועמידה בהגדרות המרצה להצלחה בקורס.
80-84	טוב מכלול עשייה טוב וראוי. עומד בכל דרישות הקורס, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה, אם כי אינו יוצא מגדר הרגיל.
75-79	כמעט טוב מכלול עשייה סביר, אך טעון שיפור. מעט נמוך מהממוצע, או שניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה טובה.
70-74	בינוני מכלול עשייה בינוני, נמוך מהממוצע, חוסר עקביות באיכות העבודות. ניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה שמניחה את הדעת.

- 65-69 חלש  
מכלול עבודה חלש. ניכר קושי בתהליכים, חשיבה, ביצוע ואיכות העבודות.  
חולשה ברכישת רוב תוצאות הלמידה שהוגדרו בקורס, ועם זאת אפשר להבחין  
בלמידה מספקת להמשך של לימודים ועשייה בתחום הקורס.
- 55-64 מספיק בקושי  
מכלול עשייה חלש מאד, על סף כישלון בקורס. הישגים גרועים, היקף עבודה  
זעום, היעדרויות, אי השתתפות וכיו"ב, שמספיק בקושי על מנת לעבור את  
הקורס.
- 10-54 בלתי מספיק (נכשל)  
הישגים שאינם מספקים. עבודות ו/או התנהלות שאינם עוברים את רף המינימום  
הנדרש. הסטודנט נכשל ברכישת תוצרי הלמידה בקורס.
- \*המונח 'מכלול עשייה' מכוון לסך כל הפרמטרים הנשקלים במתן הציונים: הישגים קריאטיביים,  
עקביות, תהליך, נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות.

#### 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. במקרים אלו 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 נ"ז .

#### פרויקט הגמר

##### זכאות

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

##### הגשה

1. הפרויקט יוצג במרחב שייעוד 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 לתואר אקדמי בתקשורת חזותית.

#### 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 וכ'ו) 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](mailto:vc2@bezalel.ac.il) : [vc@bezalel.ac.il](mailto: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). 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. בחלק מקורסי ההדרכה 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.

חשיבה עיצובית

סמסטריאלי, 2 נ"ז

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

בקורס זה נבאר מונחים מרכזיים בתקשורת חזותית, ונלמד יסודות וכלים לתהליכי יצירה וחשיבה עיצובית. נערוך הכרות עם הלך הרוח המאפיין את כלל תחומי העיצוב — הלך רוח אשר נדרש על מנת לתת מענה אפקטיבי למשימה מוגדרת, הן בהתייחס למגבלות מסוגים שונים, והן בהתבסס על כישורי היצירה האישיים של מעצבים ומעצבות. באמצעות כלים, מיומנויות וידע שירכשו במהלך הקורס, נפתח את היכולת להעביר מידע, מסרים, רעיונות ותחושות בשדה היצירה החזותית.

יסודות טיפוגרפיה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

דניאל גרומר, יגאל הרמן, דני מירב, מאיר סדן, נואל עראפת

בקורס זה נערוך הכרות עם האות העברית דרך שתי נקודות מבט משלימות: מצד אחד מבט היסטורי-תרבותי — אשר יוביל אותנו להתנסות בקליגרפיה מסורתית, להכרות עם טכנולוגיות דפוס, ולניתוח תיאורטי של גופנים קאנוניים. מהצד השני, מבט פורמליסטי — שמטרתו חקר התחביר הצורני של מערכת אותיות ספציפית (גופן): זהות, אנטומיה, חללים פנימיים, שחור מול לבן, מקצב, צבע, וכד'.

מבוא לפיתוח צורה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

שרון אתגר, יעל בורשטיין, עמית טריינין, גיא שגיא

בקורס זה נבחן באילו אופנים מושגים חזותיים מופשטים יכולים להוות כלי לביטוי גרפי מקורי ושימושי, ונלמד כיצד אנו קוראים ביטויים גרפיים מופשטים אלו. נעסוק בצורות יסוד כמו נקודה, קו, כתם או נפח, בלימוד תורת הצבע, ובמשמעות של פעולות כמו פוזיטיב-נגטיב, קומפוזיציה, פורמט, קנה מידה, קונטרסט ועוד.

עיצוב גרפי 01

סמסטריאלי, 2 נ"ז

נעמי גיגר, עידן ועקנין, מעין לויצקי, אשרף פואח'רי, נעם שכטר

בקורס זה נתקדם צעד מ"חשיבה עיצובית" ומהכלים שמשמשים אותנו ליצירת היגדים חזותיים אל פיתוח קונספט גרפי ומיומנויות של העברת מסר. נלמד לעצב תוך כדי זיהוי ופענוח של 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.

טיפוגרפיה 01

סמסטריאלי, 2 נ"ז

דנה גז, דניאל גרומר, יגאל הרמן, יהודה חופשי, מאיר סדן

בקורס זה נעמיק את ההיכרות עם הטיפוגרפיה, ונתקדם לעבודה עם טקסט רץ. נתחיל בטיפול במילה, נמשיך אל המשפט, ומשם אל השורה ואל גוש הטקסט. 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, ונלמד לקחת החלטות טיפוגרפיות תוך בחירה מודעת בכל המרכיבים של המערכת על מנת לייצר הקשר רלוונטי ומסר מובהק.

## המחשה

סמסטר א', 2 נ"ז + סמסטר ב', 2 נ"ז

מיכל בוננו, דברת בן נחום, עינת צרפתי, איתן אלוא, זאב אנגלמייר, גלעד סליקטר, פרופ' מרב סלמון, עמית טריינין, ג'ודית אשר, שמרית אלקנתי

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

## יסודות הצילום

סמסטר א', 2 נ"ז

גסטון איצקוביץ', קרן זלץ

הקורס "יסודות הצילום" נועד להפגיש את הסטודנט מהמחלקה 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, מבויים, עיתונות ועוד.

## יסודות האינטראקציה

סמסטריאלי, 2 נ"ז

חובב אופנהיים, צח וינברג, אורי סוכרי, רותם פיש, הראל שניאק

מה מאפיין את הרגע שבו חוויה עיצובית הופכת לחוויה אינטראקטיבית? הקורס עוסק ביסודות הבסיס (**Primitives**) 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, 2 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.

שפת האיור

סמסטר א', 2 נ"ז + סמסטר ב', 2 נ"ז

איתן אלוא, זאב אנגלמאיר, דברת בן נחום, אורית ברגמן, הילה נועם, גלעד סליקטר, דוד פולונסקי, עינת צרפתי, ענת ורשבסקי, גלעד סליקטר, שימרית אלקנתי

"שפת האיור" הוא קורס שבמרכזו היכרות בסיסית עם דיסציפלינת האיור. מטרת הקורס להקנות לסטודנטים כלי עבודה מעשיים ותאורטיים 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. הקורס יעסוק בקונספט חזותי:סיגנון, טכניקה, קומפוזיציה ועוד, כאמצעי להעברת מסר.

הסטודנטים יתנסו בפיתוח של שפה חזותית (סיגנון) הכפופה לשיטה והמשגה, תוך הבנה של השפעת הטכניקה הציורית, הקומפוזיציה, הצבע וכל מימד חזותי אחר, על המשמעות של עבודתם. הסטודנטים ילמדו לישים 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, הם ילמדו מושגים מתחום האיור וישכללו את יכולת הדיון הביקורתי. על מנת לרכוש הבנה וניסיון במרכיבי האיור, וכדי לפתח שפה עצמאית במגוון רחב ופתוח של פורמטים, חומרים, טכניקות וצבעוניות, ימנעו הסטודנטים מאיור באמצעות מחשב בסמסטר הראשון. בתחילת הסמסטר השני יעברו הסטודנטים סדנה מרוכזת באיור על מחשב, לאחריה יוכלו להשמש במחשב ככלי איורי.

מבוא למוצרים דיגיטליים

סמסטריאלי, 2 נ"ז

חובב אופנהיים, אביטל בן עזרא, בן לב, הראל שיניאק

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 חומרות דיגיטלית, דפוסים מוכרים ומרכיבי ממשק, והדרישות המיוחדות שכל אלו מציבים לעיצוב החזותי.

המחשה וירטואלית

סמסטריאלי, 2 נ"ז

ליאור בן חורין, ערן היללי, אריק לרנר, 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.

מבוא משחקים  
סמסטריאלי, 2 נ"ז  
איתן מג'אר, גדעון רימר, עידן רוזה

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.

עיצוב גרפי 02  
סמסטריאלי, 2 נ"ז  
סוניה אוליטסקי, נעמי גיגר, עדלי סטוק, אשרף פואח'רי, רותי קנטור

הקורס עוסק ביחסי הגומלין בין צמד המילים "תקשורת" ו"חזות" — יחסים מהותיים ויסודיים בתחום העיצוב הגרפי. נלמד לשכלל את היחסים בין דימוי לכותרת, לגבש רעיון, ואף לבטא עמדות מנוגדות, תוך שימוש בטקטיקות דיסיפלינריות שונות לשם העברת מסר באופן מושכל, חווייתי, מושך, קריא וקוהרנטי.

## טיפוגרפיה 02

סמסטריאלי, 2 נ"ז

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

קורס שעניינו טיפוגרפיה ככלי להעברת מסר, עריכה וארגון של תוכן. נעסוק בעיצוב לוגוטיפי, באיפיון טיפוגרפי של תוכן, ביחסי טקסט ודימוי, במיפוי תכנים ובקבלת 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 תלוית תוכן.

## עיצוב גרפי וטיפוגרפיה 03

סמסטריאלי, 4 נ"ז

סוניה אוליטסקי, איל זקין, מיכל סהר, דן עוזרי, פרופ' ענת קציר

בקורס כפול זה נחבר יחד את שני הכלים המרכזיים של הדיסציפלינה, כלים שנלמדו עד כה בנפרד: הטיפוגרפיה והדימוי. במהלך הקורס נתמודד לראשונה עם פרויקט מרכזי יחיד ומורכב, פרויקט בעל מספר תחנות ויישומים אשר מאפשרים אינטגרציה בין-תחומית של כלים הנלמדים במסגרות מקבילות, ואשר מאפיינת את השדה המקצועי. בקורס נעסוק הן בבניית שפה גרפית מובילה מבוססת אימג'מייקינג/טיפוגרפיה, והן בעיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן — במיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות, בעיצוב כאמצעי להקלה על הקוראת בהתמצאות ובהבנת הנקרא, בעיצוב ככלי פרשני, בתכנון גריד ולייאאוט, ובהיכרות עם פורמטים מודפסים ודיגיטליים.

## מבוא למיתוג

סמסטריאלי, 2 נ"ז

רותם ביקסנשפנר, דר לאור, עדלי סטוק, אילן פוטש

בקורס זה נערוך היכרות ראשונה עם תחום המיתוג, בדגש על עיצוב בתלת-ממד. נרכוש ידע במושגי יסוד בתדמית/מיתוג מוצר, ונדון באספקטים קשורים כמו בידול, שיווק, סדרתיות, קהל יעד, תדמית וכד'. הקורס בנוי ממספר תרגילים היוצרים מעבר הדרגתי: החל ממחקר, דרך בניית קונספט ועד לטיפול ולעיצוב אריזה גרפית ותלת-ממדית למוצר מדף קיים, תוך מציאת פתרונות חדשים ושימוש רענן בצורה ובחומר.

## קורסי חובה שנה ג'

בראזינג

סמסטר א' שנה ג', 3 נ"ז

סוניה אוליטסקי, נעמי גיגר, עידן ועקנין, איל זקין

בקורס ליבה זה נערוך היכרות מעמיקה עם נרטיבים בעולם הגרפי-חזותי-תרבותי, ההיסטורי כמו גם העכשווי. ננתח ונפרק תרחישים עיצוביים ופעולות אפקטיביות בתקשורת חזותית, ונלמד לחלץ מתוכם ערכים ומהלכים. דרך סדרה של תרגילים קצרים והכרות עם שיטות עבודה שונות נלמד לגבש עמדות חזותיות עצמאיות, לספר סיפורים חזותיים אל מול תוכן והקשר, ולפתח מיומנויות חשיבה עיצובית מתקדמת.

עיצוב גרפי מתקדם

סמסטר ב' שנה ג', 3 נ"ז

יעל בורשטיין, ארז גביש, יואב פרי, רותי קנטור

בקורס זה ננתח תוכן פרטיקולרי, וננסח עבורו שפה גרפית מותאמת באמצעות ארגז כלים עיצובי. דרך תהליך מובנה, מחקר צורני והתנסות במתודולוגיות עיצוביות מתקדמות, נלמד לגבש עמדה רעיונית ברורה אל מול הנושא הנחקר, ולברוא בתגובה מרחב חזותי רחב ועשיר. מטרת הקורס היא פיתוח יכולות עיצוב של שפה מקורית, עכשווית ומפורטת, ורכישת כלים לביטוי השפה באופן ורסטילי לרוחב פורמטים ומדיות. במסגרת הקורס נדלג בין מבט מאקרו על המערכת השלמה ובין מבט מיקרו על פרטיה, ונלמד לבחון ולמקם את מהלך הפרויקט כולו ביחס לשדה העיצוב העכשווי.

## 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 ביטוי 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, ולאייר טקסטים שונים (כגון: טקסט אינפורמטיבי / עיתונאי / ספרותי / אחר), תוך מתן פרשנות ושימוש באופני ביטוי טכניים וסגנוניים מגוונים, המושפעים מההבדלים בין סוגי הטקסט, קהל היעד והפורמט הנתון.

#### קורסי חובה שנה ג' משחקים

ארט ואינטראקציה

סמסטר א', 3 נ"ז

דני ביקון ורותו מודן

משחק הוא סינרגיה בין מנגנון ואינטראקציה, סיפור, איור ועיצוב. בקורס נתנסה ביצירת חוויות דיגיטליות אינטראקטיביות, בדגש על רעיון ומבנה סיפורי (Storytelling), ופיתוח שפה חזותית למרחב פעולה דינמי. נבחן מתי אינטראקציה היא משמעותית ומה היחס שלה לסיפור ולעיצוב החזותי, מהו ממשק ואילו דרישות עיצוביות ותקשורתיות הוא מציב. את העבודה נבצע באמצעות הכלי Unity, הכלי הפופולרי בעולם ליצירת מדיה אינטראקטיביות ומשחקים. במהלך הקורס נלמד להכיר את יוניטי ככלי עבודה למעצבים, ונעשה גם הכרות ראשונית עם חשיבה תכנותית על ידי עבודה עם מרכיבים מוכנים מראש. אין צורך בידע מוקדם.

מעבדת משחקיות

סמסטר ב', 3 נ"ז

מרצה יפורסם בהמשך

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-1 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' שנה ג', 6 נ"ז

מיכל סהר

בסטודיו נתנסה בעומק הפעולה של פיתוח ויצירת זהות חזותית לגוף ציבורי בקנה מידה גדול, כמו שירות מסחרי, תחבורה, ספורט, ערוץ טלוויזיה וכד'. 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 גם להשפיע על האופן שבו ארגון מנהל את סך התקשורת שלו מול העולם.

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, איקונוגרפי, אנימטיבי וכד' — בעזרתנו 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.

טיפוגרפיה מורכבת

סמסטר א' שנה ג', 6 נ"ז

דנה גז

הסטודיו מציע לימוד עומק של פרקטיקות "עיצוב לקריאה", בדגש על מיקרו-טיפוגרפיה, הובלה וקריאה במרחב תוכן מרובד ומרובה היררכיות. נכנס 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 למעצבים ומעצבות עם רצון להרחיב את ארגז הכלים ולהתמקצע במלאכת העיצוב הטיפוגרפי, לדון בחשיבות התרבותית והסובייקטיבית של ייצור קריאה מורכבת ונכונה, ולראות את היופי והפוטנציאל שבריבוי פרטים ותוכן.

עיצוב גרפי לרשת  
סמסטר א' שנה ג', 6 נ"ז  
יואב פרי

הגישה לעיצוב, קריאה ושיטוט ברשת מושפעת במקרים רבים מתבניות וקונבנציות שאינן מותאמות למורכבות ולקריאות של תוכן ספציפי. מטרת הסטודיו היא לאתגר את הכלים והמוסכמות העיצוביות הללו. במהלך הסמסטר נלמד לייצר מערכות גרפיות מורכבות ומקוריות עבור גופי תוכן ותרבות עתירי מידע במרחב הדיגיטלי. נעסוק בשאלות של תקשורת והבנה אל מול תעוזה ומתיחת גבולות. נפתח, נדייק ונשכלל יכולות גרפיות וטיפוגרפיות מתקדמות תוך התייחסות לארכיטקטורת מידע ועריכת תוכן.

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.

מבוא לעיצוב בתנועה, היכרות

סמסטר א', 6 נ"ז

מעין צוריאל

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.

השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר-אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

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.

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר ב':

ספר **non-fiction** מאויר לילדים: ספר לא-סיפורי

סמסטר ב', 6 נ"ז

פרופ' רותו מודן

רובנו זוכרים מילדותנו ספרים מאוירים נפלאים שמהם למדנו על מערכת השמש, דינוזאורים, גוף האדם ועוד. ספרות העיון המאוירת [non fiction] היא סוגה פופולארית בעולם אך בישראל היא עדיין לא מרכזית - ולכן מתאימה לחידושים ונסיונות מרתקים. בסטודיו זה יבחר כל סטודנט תחום ידע לפי נטיות ליבו ויצור ספר שמנגיש את הנושא לקהל צעיר. האפשרויות אינסופיות, מנושאים מרכזיים ועד לתחומים אזוטריים: חיות נכחדות, תורת היחסות, מוזיקת ג'אז, קונדיטוריה, סריגת גרביים מסורתית בנורבגיה ובקצרה - כל דבר שמעניין אותך לספר ולחקור ושמעניין אותך גם לצייר.

כל סטודנט יאייר ספר שלם בנושא שבחר תוך כדי למידה מובנית של התהליך: חיפוש ואיסוף מידע, גיבוש קונספט בהתאם לקהל יעד, כתיבה, סטוריטלינג חזוי, סיגנון וטכניקה, איור והפקה של מוצר מוגמר. להנחייה יצטרף מרצה שיהיה אחראי על ההיבטים העיצוביים והטיפוגרפיים.

'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 הויזואלית, ולבסוף אנימציה, צילום ועריכת וידאו ו־motion design. בכל אחת מהתחנות נבחן טכניקות, פרקטיקות ומתודולוגיות שונות באמצעות 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.

השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר-אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

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 וכותרות.

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 עבורנו המעצבים והמעצבות. חברות סטארט אפ טכנולוגיות הביאו ביקוש לדור חדש של מעצבים ומעצבות עם סט מיומנויות רחב מאי פעם.

מעצבי ומעצבות מוצר דיגיטלי (UX/UI) בחברות סטארט אפ פועלים ופועלות בתחום החופף בין הבנת האדם, צרכי השוק והטכנולוגיות העדכניות ביותר. למעצבי ומעצבות המוצר תפקיד מוביל בתהליכי קבלת ההחלטות בדרך ליצירת מוצרים משמעותיים ובעלי ערך עבור המשתמשים.

מעצבי ומעצבות המוצר לוקחים משמעותי בשיח עם אנשי ונשות המחקר, ניהול המוצר, הפיתוח, היזמות העסקית וכמובן המשתמשים והמשתמשות עצמם. במסגרת הקורס נלמד כיצד לפתח מיומנויות אלו הנדרשות בעולם המהיר של עיצוב המוצר. נלמד לעומק כיצד לעצב חוויות משתמש דיגיטליות שימושיות ומוצלחות באמצעות מחקר מונחה נתונים, מחקר משתמשים והמון חשיבה 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. במהלך הקורס נארח מעצבים ומעצבות בולטים בתעשייה ובבקר חברות סטארט אפ מובילות.

זהות מקום

סמסטר ב' שנה ג', 6 נ"ז

קובי לוי

הסטודיו עוסק 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 קונקרטיה, אך גם משמעויות אבסטרקטיות שמצליחות לעורר הזדהות ושייכות. מהלך זה קשור קודם כל ברווחה (well being) של הקהילה, שכן הנמענים והנמענות של העבודה הם גם המשתתפים והמשתתפות בה.

הסטודיו יציע כמה מקומות לבחירה בקני-מידה שונים: עיר, רחוב, מתחם. אלו מקומות בעלי יחס שונה בין המקום הפיזי לבין קהילת המשתמשים והמשתמשות שלו, ולכן דורשים טיפול שונה. כל סטודנט וסטודנטית יפתחו זהות קבועה, וכן שפה גרפית לאירוע חד-פעמי באותו המקום. הדיון והפרקטיקה ינועו על הספקטרום בין פיתוח צורה, טיפוגרפיה, אימג'מייקינג ומיתוג. הפרויקטים ידרשו מגוון פלטפורמות ומדיות: פרינט, עיצוב אינטראקטיבי, עיצוב בחלל פיזי, דימוי נע וכו'.

פנזינים: עיתונים אורבניים בהוצאה עצמית

סמסטר ב' שנה ג', 6 נ"ז

פרופ' ענת קציר

על רקע המשבר בעולם העיתונות המודפסת ולצד האתגרים הגלובליים מהקשים שחוונו, מתפתח עולם חדש-ישן, מרתק ותוסס של עיתוני רחוב ומגזינים בהוצאה עצמית. כמו במרחב הווירטואלי, גם במרחב האורבני — כל מי שיש לו. מה לומר יכולה לעשות זאת. בלי תקציב, בלי מערכת עיתונאית מסורבלת, בלי עריכה וצנזורים — המרחב האורבני הפך לזירה תקשורתית אלטרנטיבית מרתקת. מבט חטוף על המאה העשרים מראה שתקופות המשבר הגדולות ביותר (מלחמה, משבר כלכלי, חברתי וכד') הצמיחו את הפורמטים המעניינים ביותר של עיתונות אלטרנטיבית, פנזינים וזינים למיניהם. בין אם אלו רחובותיה של ניו יורק, אוסלו או תל אביב — את הפורמטים הרלוונטיים ביותר ניתן למצוא היום ברחובות העיר. פנזין (באנגלית Fanzine — שילוב בין Fan, מעריץ, ו-Zine, קיצור של מגזין) הוא מגזין בהוצאה עצמית העוסק בתחום ספציפי ואלטרנטיבי שאינו מכוסה במסגרת העיתונות הממוסדת. למרות שרבים מהפנזינים מופקים באמצעים דלים ובמדפסות ביתיות, חשוב לזכור שלא אמצעי הייצור הם שמגדירים את הפנזין אלא



דווקא המוטיבציה של יוצריו ויוצרותיו (שאינה למטרות רווח) ותוכנו האלטרנטיבי. בסטודיו זה נבחן מחדש את המוסכמות הקיימות בהעברת אינפורמציה, וניצור מודלים חדשים להפצה במרחב האורבני. השאלה הראשונה שתצטרכו לתת עליה תשובה היא *What's your passion, what's your obsession*; או, במילים אחרות, מה הנושא שהכי מעניין אתכם. וחשוב לכן. מטרת הקורס היא, מצד אחד, להטיל ספק בכל אותן מוסכמות הקיימות בעולם העיתונות והתקשורת הכתובה; ומצד שני, לחקור את המפגש הלא מובן מאליו שבין התוכן האישי לבין המרחב הציבורי. נלמד כיצד יכול הפרט ליצור שינוי במרחב בו הוא חי. נשאל מה יכולה להיות דמותו של הפנזין, המוכר לנו כפורמט פיזי, לא רק במדיה המודפסת אלא גם כפורמט דיגיטלי. במהלך הקורס נפגוש יוצרים ויוצרות מעניינים בתחום ונדון בסיבות לפריחתו של תחום הפנזינים בשנים האחרונות. לאחר פרויקט פתיחה קצר, תיצרו שלושה גליונות שונים לפנזין משלכם. שיעסקו בתחום המעניין אתכם. במיוחד (תוכן מקורי או כזה שנאסף ממקורות שונים), ותפיקו אותו באמצעים שתבחרו. בסיומו של הקורס נקיים יריד פנזינים בו תמכרו עותקים של הפנזינים שיצרתם ויצרתן. הקורס מתאים לכל הסטודנטים והסטודנטיות (מעצבים, מאיירים, אנשי ונשות אינטראקטיב ומושן, משוררים, ותומהגים). לא נדרש כל ידע מוקדם.

קריטיקל דיזיין

סמסטר ב' שנה ג', 6 נ"ז

גיא שגיא

עיצוב ביקורתי (או עיצוב כביקורת) יוצר 'בדיות עיצוביות' — נרטיבים המתגרים שימושיות, התנהגות וערכים. בדיות אלו משחררות את האובייקט העיצובי מאילוץ של פונקציונליות ושל יעילות, ונותנות לו ממד ביקורתי, חברתי ופוליטי; הן מזמינות אסטרטגיות של התנגדות ושל אחרות. עיצוב ביקורתי הוא צורת מחשבה שבאה לידי ביטוי ביצירה במקום במילים, ובעזרתה אנו מתווכים רעיונות. זו פעולה שמסיטה הצידה תפיסות על נראות, על הצלחה של מוצר, על ידידותיות למשתמש, על זהות תאגידית — תפיסות המצויות ביסודה של התקשורת החזותית — והיא מאפשרת למעצבים ולמעצבות לפתח אובייקטים שמזמינים שימושים לא מוכרים, התנהגויות ודרכי קריאה חדשות.

בסטודיו נלמד לפתח רעיון ומהלך ביקורתי. נכיר מעצבים, מעצבות ועבודות בולטות המגדירות את התחום של Critical Design. העבודה בסטודיו תתמקד בפיתוח פרויקט עיצוב נרחב, יצירה עיצובית אשר תפרוץ דרכי ביטוי ופעולה חדשות בתוך אחד מהפורמטים המוכרים של תקשורת חזותית, או בדיסיפלינות נוספות, באמצעות ארגז הכלים של העיצוב הגרפי. הסטודיו יאתגר הנחות יסוד שגורות בנוגע לעיצוב ולתפקידו בעולם צרכני, ובמסגרתו תוכלו להציע אפשרויות חדשות לגייס את הידע והפעולה העיצובית שלכם. להנעת מהלכים ביקורתיים בחברה ובתרבות. חומר למחשבה.

## קורסי חובה שנה ד' עיצוב

עיצוב מערכתי

סמסטר א' שנה ד', 3 נ"ז

אמיתי גלעד, נעמה טוביאס, קובי לוי, מעין לויצקי

קורס אשר יוקדש לעיצוב מערכת מורכבת אשר מכילה בתוכה תכנים בנפחים משתנים, ומנגישה מבנים סיפוריים שונים זה מזה. תוך בחינת היחסים בין פורמט וקונטקסט, נתנסה בעבודה על ציר הנע בין "מבט-על" ל"קלוז-אפ" — בין אינדקס לפרט בודד. נצא מתוך מאגר ארכיוני ונאסוף בהשראתו מידע קיים או דמיוני. דרך פרשנות אישית, נעבוד על עיצוב התצוגה של האינפורמציה תוך יצירת לוגיקה ברורה. נבנה מערכת שתי וערב שתאפשר גם שליפה של ידע בחתכים שונים, וגם מסע של שיטוט בין פריטים לאורך ציר לינארי.

## קורס חובה שנה ד' איור

איור — ויז'ואל סטוריטלינג

סמסטר א', 3 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

משחק דיגטלי

סמסטר א', 3 נ"ז

ערן היללי, גדעון רימר

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, אזור, 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.

השיבוץ לקורס מותנה בסיום קורס הרשת "אפטר-אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

ספרות חזותית  
סמסטר א', 6 נ"ז  
פרופ' מרב סלומון

הסטודיו "ספרות חזותית" עוסק בחיבור בין תוכן, שפה חזותית מאויירת ופורמט. בסטודיו נכיר, 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 לכתיבה 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' שנה ד', 6 נ"ז  
דר לאור

גיבוש זהות קונספטואלית וויזואלית למותג בשדה המסחרי-תרבותי, ניסוח עקרונות המותג ועיצוב תוצריו השונים. בקורס ניצור ונפתח שיטה חזותית נהירה, ייחודית, מגובשת ומנומקת המאפשרת ביטויים מגוונים וגמישים, ואשר מצליחה לחיות בפלטפורמות ובפורמטים משתנים. תהליך העבודה יכלול: מחקר וניתוח, חשיבה אסטרטגית, הגדרת סט ערכים ועולמות תוכן רלוונטיים, גיבוש קונספט ותרגומו לשפה גרפית. נתמקד בעבודה מונעת תוכן והתמודדות עם אינפורמציה מסוגים שונים .

מעבדה  
סמסטר א' שנה ד', 6 נ"ז  
יעל בורשטיין

הסטודיו מבקש לפרק מחיצות בין תחומי ידע ויצירה. לעשות רמיקס לתחומי אמנות חזותית. לבדוק את אופן היצירה שלנו כמעצבים וכמעצבות, ולפתח תהליך אלטרנטיבי, אישי, חקרני ומעמיק בכדי להצליח להכניס לתוצרי העבודה שלנו חומרים חדשים, ולהגיע לשפות גרפיות

מקוריות ושונות.  
עיצוב ספרים  
סמסטר א' שנה ד', 6 נ"ז  
זהר קורן

בעשורים האחרונים שינה הספר את ייעודו ותפקידו בעולם — פורמטים דיגיטליים עכשוויים ממלאים חלק מהפונקציות השונות של הספר המסורתי, ואילו אנו המעצבים. ונת נדרשים. ונת לבחון מחדש את חווית הדפדוף והקריאה של העידן הנוכחי. הסטודיו יפעל מתוך מבט דור-כיווני: כיוון 01 — סוקר את ההיסטוריה של הספר, תעשיית הדפוס (סוגי נייר, שיטות הדפסה וכריכה), קונבנציות ומגבלות. כיוון 02 — בוחן את ההווה (ואולי את העתיד), את השינויים שעובר מרחב הספר, עבודה עם עריכה נסיונית, גבולות הקריאות, מקצבי דפדוף וצריכת תוכן. בסטודיו נלמד על הכובעים השונים של מעצבת הספרים: מעצבת-טיפוגרפית / עורכת תוכן / מעצבת חוויה. דרכם נבין את חלקיו השונים של הספר כאוביקט, ונבנה שפה גרפית-טיפוגרפית רחבה ומשוכללת, שתהווה עמוד שדרה במלאכת עיצוב והרכבת הספר.

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.

## קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א'

איור ועיצוב במרחב

סמסטר א', 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 ועיצוב בחללים מסוג זה בעזרת שילוב בין איור ועיצוב דו ממדי, תלת ממדי, אנימציה ווידאו, עבודה עם חומרים בשילוב המבקש להציע דרכי ביטוי חדשות ורלוונטיות העונות על האתגרים והאפשרויות העומדות בפני מאירים ומעצבים כיום. במהלך הקורס יתכן שת"פ עם לקוח אמיתי. העבודה בקורס תעשה בקבוצות קטנות המשלבות סטודנטים מדיספלינות שונות וגם בעבודה באופן אישי. הקורס פתוח גם לסטודנטים מהמחלקה לעיצוב תעשייתי.

אינפוגרפיקס

סמסטר א', 2 נ"ז

רוני לוית

אינפוגרפיקה — ייצוג גרפי של נתונים — היא אחד מתחומי העיצוב הוותיקים והשימושיים ביותר להעברת אינפורמציה. בקורס נלמד איך לערוך מידע מורכב, לפשט אותו, להתאים לו תבניות/מערכות צורניות ולהציגו ויזואלית תוך שימוש באלמנטים גרפיים (צבע, צורה, גודל, אוריינטציה) ועקרונות ארגון (מיפוי, השוואה, היררכיה). מטרת הקורס היא לבחון כיצד ניתן לתת חיים חדשים לדאטה, ולספר סיפור בכלים ויזואליים המאפשרים הן קריאה אינטואיטיבית והן זיהוי של מגמות, תבניות ותובנות בתוך המידע.

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 עמוד 30 מתוך 43

בהעברת מסר בתנועה.

במהלך הקורס נכיר את ההיסטוריה של העיצוב הגרפי בתנועה מראשית המאה העשרים ועד היום.

מומלץ לסיים את קורס הרשת "אפטר־אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

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, ומה 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.

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 והסטודנטיות ייחשפו למושגים מעולם הפרסום, כגון אסטרטגיה, בריף, מדיה, קהל מטרה ועוד. נלמד על הממשקים השונים שיש למעצבים ולמעצבות בעולם הפרסום, ונתרגל את הכלים של ענף זה. הקורס כולל נושאים שונים הקשורים במיומנויות המקצועיות של ארט דיירקשן במשרד פרסום, כמו מיקוד המסר הפרסומי,

צילום אופטימלי להעברת המסר, טיפוגרפיה, לייאאוט, שימוש במדיה ועוד.

ג'אם עיצוב מוצר

סמסטר א', 2 נ"ז

עומר זיו

כולנו פוגשים מוצרים דיגיטליים יום-יום: אנחנו עובדים איתם, מביעים את עצמנו בעזרתם, מתקשרים דרכם עם אחרים ומוצאים בהם מידע.

הסטודנטים/ות בקורס יעבדו מול לקוחות "מהעולם האמיתי" - יחקרו את קהל המשתמשים שלהם ויזהו צרכים ובעיות אליהם יציעו פתרונות מוצריים. לאורך הסמסטר יתנסו הסטודנטים/ות בתהליך הקמת מוצר: החל באפיון ותכנון בעזרת תרשימי זרימה, דרך יצירת שפה עיצובית והטמעתה בקומפוננטות וממשקים, ועד לבניית מוצרים דיגיטליים עובדים.

בקורס יעבדו הסטודנטים/ות בצוותים משותפים עם מפתחים/ות מקורס בחירה מקביל של ביה"ס למדעי 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.

ג'אם עיצוב משחקים

סמסטר א', 2 נ"ז

עידן רוזה

קורס מעשי בו יעבדו הסטודנטים/ות בצוותים משותפים עם מפתחים/ות מקורס בחירה מקביל של הביה"ס למדעי 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/ות 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.

הקורס פתוח לבחירה גם עבור סטודנטים/ות של המחלקה לאמנויות המסך.



חייבים לעשות מזה קומיקס!

סמסטר א', 2 נ"ז,

פרופ' רותנו 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. 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 לו"ז ומעברונים במהלך האירוע עצמו. בריאת מערכת פורמטים בתנועה מחייבת את המעצב. 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 להפתיע ולהתפתח מפורמט לפורמט.

הלמידה בקורס בגישה מעשית, עמלנית, בהתקדמות והתפתחות הפרוייקט דרך קראפט דיגיטלי, ניסוי, תהייה והרפתקנות צורנית מקורית.

מומלץ לסיים את קורס הרשת "אפטר־אפקטס יסודות" עד לתחילת הקורס.

לטרינג

סמסטר א', 2 נ"ז

דניאל גרומר

לטרינג - אמנות ציור האותיות (בהיעדר מונח עברי מוכר, נעשה כאן שימוש במונח המקובל בלועזית), ציור אותיות לטובת הקשר עיצובי יחידני: כרזה, עטיפת ספר, לוגו וכיב'. הקורס יעסוק בהיכרות, התנסות ופיתוח שפה אישית בלטרינג. בקורס ניצור מהלכים שתחילתם בקליגרפיה, ביד הרושמת, המשרבטת, המציירת אותיות, והמשכם בסגנון, עידון, דיוק, דיגיטציה ויצירה של מערך טיפוגרפי איכותי, מקורי וקריא (לוגוטיפ, משפט, כותרת וכד'). 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 א', 2 נ"ז,

דניאל אליאס

בקורס נלמד כיצד לשלב ארט ועיצוב אינטראקטיבי לכדי חוויה משחקית דיגיטלית שלמה. נעסוק בקשר בין הכלים הגרפיים למשחקיות ונבחן כיצד אנחנו, כמאייירותים ומעצבותים, יכולים. ות לנצל כלים אלו ליצירת חוויה סיפורית ופואטית. נכיר את מנוע המשחקים יוניטי ובעזרת מבחר מוכן מראש של מכניקות משחק נתנסה בתהליך יצירת משחק דיגיטלי. נחקור פיתוח שפה איורית ועיצובית בסביבה משחקית עובדת ונבחן כיצד להעצים את החוויה המשחקית באמצעות הכלים האזוריים והעיצוביים של כל סטודנטית. הקורס מיועד לסטודנטים. ות ללא ניסיון ביוניטי או ידע בקוד, המעוניינים. ות להרחיב את ארסנל הכלים שברשותן. ם וליצור במרחב הדיגיטלי משחקים וחוויות אינטראקטיביות.

סדנת הדפס  
סמסטר א', 2 נ"ז,  
רן סגל

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

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 טיפוגרפי ל-Web  
סמסטר א', 2 נ"ז  
מאיר סדן

התפקיד המרכזי של רשת האינטרנט בחיינו הפכה את הדפדפן לגורם המתווך המרכזי בינינו לבין מגוון אינסופי של עולמות תוכן. גופי תקשורת גדולים כקטנים משתמשים בטכנולוגיות web סטנדרטיות (HTML ו-CSS) כדי להנגיש לקהל הרחב מידע מכל סוג. בשונה מעבודה במדיה מודפסת בפורמט קבוע, עימוד ב-Web מבוסס על עקרונות דינמיים המאפשרים לתוכן לחיות על מגוון רחב של מכשירים, פורמטים ורזולוציות.

קורס זה מתמקד בהבנת העקרונות המרכזיים בעיצוב טיפוגרפי לאתרי Web, ובהכרת הטכנולוגיות והשפות המרכיבות אותה לצד עבודה עם כלי פיתוח מודרניים (כלים לעריכת קוד וכלי עריכה ויזואליים — webflow). במסגרת הקורס נתנסה, באמצעות תרגילים קצרים, בפיתוח אתרי אינטרנט אמיתיים בקוד, ובתרגיל המרכזי נתמקד בפיתוח מערכת עיצובית עבור אתר תוכן מרובה עמודים. השיעורים יכללו הרצאות, עבודה בכיתה, ביקורת שוטפת ותרגול החומר הנלמד.

הקורס אינו דורש ידע מקדים בכתיבת קוד, ולצד העבודה בכיתה ינתנו מקורות להמשך מחקר ולימוד עצמי.  
פוסטרים  
סמסטר א', 2 נ"ז  
איל זקין

הקורס מוקדש לפורמט התמציתי ביותר בתקשורת החזותית — הפוסטר. הקורס מזמין להמיר רעיונות לדימויים אייקוניים חד-פעמיים, לבחון אפשרויות והקשרים עתידיים עבור כרזת הנייר המסורתית, ולעבוד עם פורמטים תומכים כמו בולים וגלויות. נפרק ונרכיב מחדש את הפוסטר ליצירת הכלאות מורכבות של דימוי וטיפוגרפיה לתוך מדיום אפקטיבי. נעסוק במתחים סביב פוליטיקה, היסטוריה ותרבות פופולרית — ונעבור מסע מההיסטוריה של הפורמט ועד ליצירת עיצוב יפה ועכשווי. הקורס מיועד למעצבים ותלמידי אמנות. ות כאחד, במטרה לשכלל תפיסות עבודה חדשות ופיתוח יכולת עיצוב עכשווי בפורמטים דרמטיים.

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 הציורי, פאלטות צבעוניות וסיגנון צורה.

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב'

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.

המעבדה לחקר הגיף

סמסטר ב', 2 נ"ז,

אלון בריאר

השיעור יעסוק בפיתוח והשחזה של יכולות איור ושילובן בפורמטים אנימטיביים של סרטון קצר GIFix. 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 בליווי 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 פרויקט, משלב הסקיצה ועד הייצוא לקובץ דיגיטלי, לצד ידע מקיף בחיבור בין איור לתנועה באופן אורגני וסימביוטי.

טיפוגרפיה ערבית / تایپوجرافي عربي

סמסטר ב', 2 נ"ז

נואל ערפאת

קורס זה מקנה את הכלים הנדרשים על מנת לעצב מערך טיפוגרפי נכון וראוי בשפה הערבית. תהליך הלמידה כולל תרגום של ידע טיפוגרפי קודם לסביבת השפה הערבית, על מאפייניה הייחודיים. נכיר את הבסיס הטיפוגרפי של השפה — מבנה האותיות, המערך, החוקים והכללים, נכיר גופנים וסגנונות, ונלמד כיצד לעשות בעזרתם עיצוב טיפוגרפי המעביר מסר נכון בהקשרים תוכניים שונים. נדלג בין סקירות היסטוריות, בין דיון במעבר אל הדיגיטלי של גופנים מבוססי כתב יד ובאופן השימוש בהם, ובין השראות טיפוגרפיות עכשוויות מהעולם הערבי, ממדינות כמו פלסטין, מצרים, לבנון, איראן, ירדן, סוריה, עיראק ועוד.

הקורס מורכב מהרצאות העשרה ולמידה מבוססות מחקר, תרגילים בהיקף משתנה ותרגיל מסכם. תחילה נבנה יחידות טיפוגרפיות המורכבות ממילים, ולאחר מכן נעבור לעימוד טקסטים מורכבים ולעבודה דו-לשונית. נתמקד בבחינת קריאות, ביצירת היררכיה ובמערכות היחסים הנוצרות בין שתי השפות, ונלמד איך בתור מעצבות ומעצבים יש לנו את הכוח להשתמש בכל הערכים האלו ככלי ליצירת תקשורת עם קוראים וקוראות דוברי השפה.

טכנולוגיות ודברי דפוס

סמסטר ב', 2 נ"ז

דנה גז

האספקטים הפיזיים והחומריים של האובייקט העיצובי מקבלים משמעויות חדשות ומגוונות בעידן הדיגיטלי הגלובלי. בקורס זה נערוך היכרות מעשית ומעמיקה עם הקראפט של העיצוב הגרפי — מלאכת הדפוס. לאורך הסמסטר נדלג בין למידה סדנאית והיכרות עם תהליכי ייצור תעשייתיים עכשוויים, ובין עיצוב אובייקט דפוס. נלמד ונתנסה בתהליכי הדפסה שונים, 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. זהו קורס hands-on משמעותי לכל מי שפועלות ופועלים בתחומי העיצוב לפרינט.

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.

מוזיקה ועיצוב פסקול

סמסטר ב', 2 נ"ז,

דידי ארז

הקורס " מוזיקה ועיצוב פסקול" מיועד להיות מקום מפגש, מעבדה, בה נחקור את המפגש בין המוזיקה והסאונד לבין תחומי היצירה היוזואלית 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 היוזואלית, ליצירה בסאונד ושילוב סאונד על רבדיו השונים.

נלמד ונתנסה באופן מעשי בעריכות פסקול, נקליט ונייצר אפקטים, פוליוז, 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 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.

סוכנות מיתוג

סמסטר ב', 2 נ"ז

קורס התמחות בעיצוב ומיתוג מסחרי. מה קורה למוטג בשעה שהוא זז מאזור הנוחות המובהק שלו? או אם מתקבלת החלטה להרחיב את תחום העשייה שלו לקטגוריות או פעולות חדשות? איך אפשר למתוח את גבולותיו 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 קיים, נבין איך אפשר להאיר אותו באור חדש. איך אפשר להכיל את הערכים והאופי שלו על מדיות ופורמטים שונים, תוך הבנה שמהלך מסוג זה דורש פעולה עיצובית נועזת והפעלת חושים חדשים. הפרויקטים יתמקדו בשתי אסטרטגיות של תקשורת חזותית לבחירה: 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 נחקור יחד ונבין מה המקום שלנו כמעצבות בעולם רווי ותלוי במידע וסטטיסטיקה, נלמד על ההיסטוריה, הפילוסופיה והתיאוריה של אומנות חישובית, בינה מלאכותית ולמידת מכונה ובעיקר נתנסה ונלמד כלים שונים לעיצוב ויצירה עם מערכות לומדות ונלכלך את הידיים עם דאטה ועם קוד. \*הקורס לא דורש ידע מוקדם.

עיצוב ל-Web - מדיום ללא פורמט

סמסטר ב', 2 נ"ז,

אחווה 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 והתנהגויות ממשק, עיצוב רספונסיבי, מגמות בעיצוב בדפדפן במחשב ובמכשירים ניידים ועוד...

עיצוב פונט

סמסטר ב', 2 נ"ז

דני מירב

בקורס זה נעצב גופן בעברית. גופן — מערכת אותיות וסימנים — הוא מוצר המוטמע במגוון יישומים ופלטפורמות, ומייצג סוגים שונים של תוכן/מידע מילולי (טקסט, כותרת וכד'). עיצוב גופן נמשל ל"פיתוח צורה" מתקדם, אך בניגוד לצורה (שיכולה להיות אבסטרקטית), הוא מחובר היסטורית לתרבות ספציפית ולמסורות הכתיבה שלה, כך שהוא נושא באחריות לתקשורת ברורה, טבעית וקריאה בקונטקסט של מקום וזמן.

תהליך העבודה בקורס כולל עבודה צורנית, משקלית, עיצובית וטכנית, תוך זיקה ולמידה של הכתב והתרבות העברית. באמצעות עבודה עמלנית והתקדמות מתמדת משבוע לשבוע במהלך הסמסטר, נעבוד על שכלול יכולות עיבוד ושיוף צורני, הבנת מקצב טיפוגרפי, פיתוח רוחבי של מערכת אותיות וסימנים בעלות DNA אחיד, וננסה להבין יחד איך הקסם הזה, בכל זאת, קורה.

קריאטיב קודינג

סמסטר ב', 2 נ"ז,

מרצה יפורסם בהמשך

הקורס עוסק בקשר שבין תקשורת חזותית וקוד. במהלך הקורס הסטודנטים ירכשו הבנה כללית עמוד 41 מתוך 43

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

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.

קורסי בחירה בעיצוב תעשייתי הפתוחים לסטודנטים

כולל מע"מ- יזמות למעצבים  
סמסטר א', 2 נ"ז רביעי 14:00-17:00  
עודד פרידלנד

הקורס יעסוק בהיבטים השונים של ייזום מוצר, משלב הפיתוח הראשוני, דרך שלבי הייצור ועד לתהליכי המכירה. מטרת הקורס להעניק כלים מעשיים בסיסיים ביזמות באמצעות סדרת הרצאות ותרגילים, שבסופם יידרשו הסטודנטים/יות לייצר מוצר בייצור סדרתי מצומצם, ולמכור

את המוצרים באירוע.

צעצועים קינדר

סמסטר ב', 2 נ"ז, רביעי 17:30-20:30

לובטון ירון

שיתוף פעולה עם חברת קינדר.

רובנו גדלנו על מוצרי החברה בצורה כזו או אחרת וחויינו הרגע המסקרן של ההפתעה. זו השנה הרביעית בה אנו מקיימים שיתוף פעולה מוצלח זה במהלך הסמסטר נבקר אצל אספני קינדר בארץ וננסה להבין מה היה כל כך מוצלח או כל כך מאכזב בהפתעות השונות. נתרגל פיתוח דו ממד של קונספטים עבור לקוחות ונקיים שיעורי און ליין מול מטה החברה באירופה בהם יקבל כל סטודנט פידבק מידי לפרי עמלו. במסגרת שיתוף הפעולה נחשף לשיטות העבודה של החברה. נלמד ונחווה את קו המוצרים הקיים והעתידי של החברה, המטרה היא ליצור פרויקטים אשר ישתלבו בקו מוצרים העתידי של החברה כפי שכבר עשינו בעבר זו הזדמנות להתנסות בפיתוח מוצר עבור לקוח מוביל בקנה מידה עולמי.

קרטון

סמסטר ב', 2 נ"ז, רביעי 14:00-17:00

הדר שפירא

הקורס יתקיים במסגרת שיתוף פעולה עם מפעל 'קרגל', המייצר קרטון ומוצרי אריזה לשוק המקומי. במהלך הקורס נדון בפוטנציאל של החומר, נחקור את אפשרויות השימוש בו, נפתח כיווני מחשבה יצירתיים ונציע שימושים חדשניים בקרטון המתבססים על תכונותיו הייחודיות. ניתן יהיה להציע גישות חדשות בתחום האריזה, או לפתח שימוש בקרטון בתחומים נוספים של מוצרים, בהם ניתן ל'חגוג' את יתרונותיו. כקבוצה, נבקר במפעל ונסייר בקווי הייצור. נציגי 'קרגל', יעבירו לסטודנטים מידע על תכונות החומר, האפשרויות הטכנולוגיות הקיימות בתעשייה זו, ויספקו חומרים ותמיכה טכנית ככל שידרשו. 'קרגל' יעניקו מלגה/ פרס לפרויקטים/ המצטיינים.