מסגרות בחירה תקשורת חזותית – תעדוף תשפ"ג

קורסי סטודיו:

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר א' 2

קורסי סטודיו שנה ג' סמסטר ב' 4

קורסי סטודיו שנה ד' סמסטר א' 8

קורסי בחירה:

קורסי בחירה ג'-ד' סמסטר א' 10

קורסי בחירה ג-ד סמסטר ב' 15

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' — 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.

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.

ארט למשחקים
סמסטר א', 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.

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 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.

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

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 בתעשיה ונבקר 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 להוויה המקומית הקיימת, שכן בה טמון הפוטנציאל לזהות המתחדשת. זהות חזותית יכולה לבטא משמעות קונקרטית, 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 שחווינו, מתפתח עולם חדש-ישן, מרתק ותוסס של עיתוני רחוב ומגזינים בהוצאה עצמית. כמו במרחב הווירטואלי, גם במרחב האורבני — כל מי שיש לו.ה מה לומר יכול.ה 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 obssession**; או, במילים אחרות, מה הנושא שהכי מעניין אתכן.ם וחשוב לכן.ם. 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 משלכן.ם שיעסוק בתחום המעניין אתכן.ם 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.ות, מאיירים.ות, אנשי ונשות אינטראקטיב ומושן, משוררים.ות ומהגגים.ות). 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 המאתגרים שימושיות, התנהגות וערכים. בדיות אלו משחררות את האובייקט העיצובי מאילוצים 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.ן להנעת מהלכים ביקורתיים בחברה ובתרבות. חומר למחשבה.

משחקי אינדי
סמסטר ב', 6 נ"ז
דני ביקון
משחק הוא יצירה אינטראקטיבית המורכבת מכל תחומי התקשורת החזותית השונים- פיתוח קונספט ונראטיב, עיצוב, טיפוגרפיה, איור, ממשק, אנימציה וחווית משתמש, וכן משימוש בשפת תכנות. לאורך הקורס כל תלמיד ימציא, יעצב ויבנה משחק מינימליסטי מקורי ועובד ("על אמת"). נעשה זאת תוך הכרות עם הפוטנציאל של קוד ככלי יצירה למעצבים עם דגש על עיצוב אינטראקטיבי ומשחקיות. בקורס נבחן דוגמאות כמו משחקים קיימים, אמנות גנרטיבית וממשק המשתמש ונעבוד עם דוגמאות מוכנות מראש בכדי ללמוד עקרונות וטכניקות.

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

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.

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 רלונטים, 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.ות נדרשים.ות לבחון מחדש את חווית הדפדוף והקריאה של העידן הנוכחי. הסטודיו יפעל מתוך מבט דו־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 מעצב.ת הספרים: מעצב.ת־טיפוגרפי.ת / עורך.ת תוכן / מעצב.ת 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 ראווה, 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 מדיסציפלינות 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 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.

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 אינטראקטיבים, 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.

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 רעיונאות, המצאה ותכנון משחקים. העבודה תתרחש בקבוצות משתנות ובסבבים קצרים בדרך לבניית פרוטוטייפים 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' 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 לו"ז 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 המסורתי, 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 הפרויקט 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 וכיוב'. 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 (לוגוטייפ, 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, כמאיירות.ים ומעצבות.ים, 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 האיוריים והעיצוביים של כל סטודנט.ית.
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.ות ולמאיירים.ות כאחד, במטרה לשכלל תפיסות עבודה חדשות ופיתוח יכולת עיצוב עכשווי בפורמטים דו־ממדיים.

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 שמשתמשים 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.

ארט דיירקשן בפרסום
סמסטר ב', 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.

המעבדה לחקר הגיף
סמסטר ב', 2 נ"ז,
אלון ברייאר

השיעור יעסוק בפיתוח והשחזה של יכולות איור ושילובן בפורמטים אנימטיביים של סרטון קצר או**GIF** . בעזרת טכניקות אנימציה שונות, נעמיק את הבנתינו 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 פרוקיט, משלב הסקיצה ועד הייצוא לקובץ דיגיטלי, לצד ידע מקיף בחיבור בין איור לתנועה באופן אורגני וסימביוטי.

טיפוגרפיה ערבית / تايپوجرافي 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 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, פוליז, 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 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.

סוכנות מיתוג
סמסטר ב', 2 נ"ז
נורית קוניאק

קורס התמחות בעיצוב ומיתוג מסחרי. מה קורה למותג 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,
אחוה 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 של מהו קוד בהקשר של עיצוב גרפי, ויתנסו בכתיבת קוד ג'אווה סקריפט בסיסי. מטרת הקורס היא להציע זוית 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 ויזואלים דינמים וג'נרטיבים, ונייצר כרזות אינטראקטיביות מגיבות משתמש. במהלך העבודה נדון ברעיון של "עיצוב פתוח" ובתפקידה של המעצבת כמתכננת מערכת חיה ושיתופית.
* אין צורך בידע מוקדם בתכנות

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 את כל המדיומים החדשים שפרצו לחיינו כגון קולנוע, טלויזיה 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 **20:30-17:30**
לובטון ירון

שיתוף פעולה עם חברת קינדר.
רובנו גדלנו על מוצרי החברה בצורה כזו או אחרת וחווינו 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 לפרויקט/ים המצטיין/ים.