

השלוחה  
החרדית

Academy of Arts and Design  
أكاديمية للفنون والتصميم  
לאמנות ועיצוב Jerusalem ירושלים القدس



בצלאל  
بتسلييل  
Bezalel

---

# המחלקה לתקשורת חזותית - שלוחה חרדית

ע"ש קרן קיסריה, אדמונד בנימין דה רוטשילד

**המחלקה לתקשורת חזותית -  
שלוחה חרדית  
ע"ש קרן קיסריה, אדמונד בנימין דה רוטשילד**



**ראש המחלקה:**

דנה גז

**רכזות אקדמיות:**

לימור שנורמכר

studio.limorsch@gmail.com

נעמי גלבך

neomi@enativ.com

**רכזת מנהלית:**

בת שבע כהן

מייל: oman.vc@bezalel.ac.il

טלפון: 02-3730045



## ראשי תחומים:

### ראש תחום עיצוב גרפי-טיפוגרפי:

נעמי גיגר

### ראש תחום משחקים ועיצוב אינטראקטיבי:

דני ביקון

### ראש תחום איור:

עמית טריינין

## סגל המרצים והמרצות:

אבט הלל	אלקנתי שמרית	גלבך נעמי
איצקוביץ גסטון צבי	אנגל שמעון	גביש ארז
בקסנשפאנר רותם	בוננו מיכל	גפני קרן
הרדה טל	ביבר מיכל	סמילנסקי יוליה
ורדי עדה	הרמן יגאל	אסאו אריאל
טוביס אלכסנדר	הררי-ליבראטח עדנה	לזית רוני
מירב דני	משה אורן	רימר גדעון
עובדיה עילי	סליקטר גלעד	שולט טבע
עוזרי דן	עירשי רננה	טוביאס נעם
שקד ניר	שמיע עופר לינט	צוקר רחל
אריאלי ימרי	וינר חן	



תקשורת חזותית היא תורת העברת המסרים, הרעיונות, התחושות והמידע באמצעים צורניים — צורה, צבע, תנועה, אות ודימוי.

המחלקה מעניקה לבוגריה ולבוגרותיה תשתית מקצועית מעמיקה ושליטה במנעד רחב של פרקטיקות בהן עוסקת הדיסציפלינה: עיצוב גרפי, מיתוג, עיצוב דבר-דפוס, ux/ui, משחקים, איוו, קומיקס, motion design ועוד.

הלימודים במחלקה נחלקים לשניים. החלק הראשון (שנים א'-ב') כולל לימודי יסודות עיצוב ותקשורת חזותית, ובו נחשף העושר המרתק של דרכי המבע בתחום, החל מטכניקות מסורתיות של קראפט וכלה בטכנולוגיות מתקדמות. בחלק השני (שנים ג'-ד'), מרכיבים את כל סטודנט וסטודנטית תכנית לימודים אישית בהתאם לנטיות ליבם, מטרותיהם, שאיפותיהם. לעתיד והתחומים בהם הצטיינו. כל סטודנטית בוחרת אם להתמחות בתחום מסוים או לעסוק במספר תחומים באופן רחב ומגוון יותר.

השיח במחלקה הוא פתוח, מעורר סקרנות, מאתגר ומכיל מגוון רחב של קולות: הסטודנטים. מגיעים. ומכל רחבי הארץ; הם. מחזיקים. וות. בגישות שונות, מגוונות ולעתים מנוגדות, ויוצרים. וות. דיון מפרה ומרחיב דעת. סגל המרצים והמרצות מורכב ממעצבים ומעצבות פעילים. ומובילים. וות. בתחום, שמשכללים. ומרחיבים. וות. את חווית הלמידה, תוך פיתוח שיטות הוראה חדשניות ותוך חתירה מתמדת למצוינות.

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

בלימודיהם. במחלקה, מתנסים. וות. הסטודנטים. וות. בטכניקות מסורתיות לצד עשייה בקדמת הטכנולוגיה. הקשר שבין היד הרושמת, הנוגעת בחומר, והממשק הטכנולוגי המתקדם, 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. אנו מבקשים. וות. לחנך את הסטודנטים. וות. לחשיבה ביקורתית ואתית, במקביל לחתירה מתמדת למצוינות ולחדשנות. כל אלה מתקיימים בסביבה פעילה ודינמית ובה דיון ער, אירועים מחלקתיים רבים, הרצאות, תערוכות, סדנאות, ופעילות בינלאומית ענפה.

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



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 - בין 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 שנים ג' ו-ד' יבחרו אם להתמקד באחד מתחומי הידע במחלקה או לבנות לעצמם תכנית לימודים רחבה ומגוונת. בקורסים בשנים אלה יוכלו הסטודנטים. ות לבחון תחומים שונים ונושאים הקרובים לליבם, ולהמשיך לפתח מיומנויות חשיבה, עשייה וסטנדרטים של מקצוענות. הסטודנטים. ות ילמדו קורסי סטודיו מרכזיים וקורסי בחירה מגוונים. במהלך שנת הלימודים הרביעית, יבחרו כל סטודנט וסטודנטית נושא לפרויקט שאותו יגישו 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. ות שממוצע הציונים בסיום שנה א' ימצא בעשירון התחתון, יזומנו להציג את עבודותיהם. בקורסים השונים בפני ועדת פורטפוליו מיוחדת שתבחן את המשך לימודיהם. במחלקה. בסמכות הוועדה להמליץ לוועדת הוראה על המשך לימודים מן המניין, המשך לימודים על תנאי, או הפסקת לימודים.

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

### שנים ג'-ד'



התכנית בשנים אלה מורכבת מקורסי סטודיו מרכזי וקורסי בחירה. קורסי הסטודיו המרכזי הינם מסגרות לימוד המאפשרות העמקה והרחבה בנושאי הלימוד על פני יום לימודים שלם. חלקם עוסקים בתחום ידע מסוים, חלקם רב-תחומיים, וחלקם תמטיים המאפשרים יצירה בכל אחד מתחומי הידע במחלקה. קורסי הסטודיו מתקיימים במתכונת סדנא ומשלבים עבודה מעשית בכיתה, ביקורת עבודות, הרצאות שוטפות, הרצאות אורחים. ות ותמיכה טכנולוגית. בכל סמסטר הסטודנט. ות יבחרו ויתמקדו בסטודיו מרכזי אחד בלבד.

לצד קורסי הסטודיו, הסטודנטים. ות יבחרו גם קורסי בחירה בכל אחד מהסמסטרים. בקורסי הבחירה הסטודנטים. ות יוכלו להעמיק ולהרחיב את ההיכרות עם הנושאים והמיומנויות שמעניינים אותם.

## הוראות המחלקה ונהלי לימודים

### ציונים/הערכות

.....

סולם הציונים של המחלקה מתאר את רכישת תוצאות הלמידה של הקורס כפי שהעריך.ה המרצה.  
מפתח הציונים הוא כדלקמן:

עשייה יצירתית יוצאת דופן, מקורית, ראויה לפרסים ופרסום, שמאגרת את המוסכמות, מוכיחה רכישה פנומנלית של כל תוצאות הלמידה של הקורס ומגשימה את חזון המחלקה.	95-100	מעולה	(הצטיינות יתרה)
מכלול עשייה יוצא דופן. עבודות בקורס שהיוו הישגים נדירים. ציון שיוענק לסטודנטים.ות שהוכיחו את עצמם במהלך הקורס בכל ההיבטים: נוכחות, מעורבות, השתתפות, רצינות, אחריות ומעל לכל- רכישת תוצאות הלמידה של הקורס דרך עשייה יצירתית איכותית ביותר.	90-94	מצוין	
מכלול עשייה עקבי, מבוסס, איכותי ומבטיח, בכל ההיבטים, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה ועמידה בהגדרות המרצה להצלחה בקורס.	85-89	טוב מאד	
מכלול עשייה טוב וראוי. עומד בכל דרישות הקורס, תוך רכישת כל תוצאות הלמידה, אם כי אינו יוצא מגדר הרגיל.	80-84	טוב	
מכלול עשייה סביר, אך טעון שיפור. מעט נמוך מהממוצע, או שניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה טובה.	75-79	כמעט טוב	
מכלול עשייה בינוני, נמוך מהממוצע, חוסר עקביות באיכות העבודות. ניכר כי אחת או יותר מתוצאות הלמידה בקורס לא נרכשו ברמה שמניחה את הדעת.	70-74	בינוני	
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.	65-69	חלש	
מכלול עשייה חלש מאוד, על סף כישלון בקורס. הישגים גרועים, היקף עבודה זעום, היעדרויות, אי השתתפות וכיו"ב, שמספיק בקושי על מנת לעבור את הקורס.	55-64	מספיק בקושי	
הישגים שאינם מספקים. עבודות ו/או התנהלות שאינם עוברים את רף המינימום הנדרש. הסטודנטית נכשלת ברכישת תוצרי הלמידה בקורס.	40-54	בלתי מספיק (נכשל)	

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

## הוראות המחלקה ונהלי לימודים

.....

### ממוצע ציוני השנה

.....

ממוצע הציונים השנתי יחושב כדלהלן:  
שקלול ממוצע כל ציוני הקורסים הנלמדים במחלקה (ללא תרבות חזותית וחומרית).

### תנאי המעבר משנה לשנה

.....

במקרים מסוימים הסטודנטיות ידרשו להציג תיק עבודות על מנת לעלות לשנת הלימודים העוקבת.

## || פרויקט הגמר ||

### זכאות

.....

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

### הגשה

.....

1 הפרויקט יוצג במרחב שיועד לכך על ידי המחלקה ובמקום שיוקצה לו. אין קשר בין החלל בו תוצג עבודת הסטודנטית בהגשות לבין החלל שיוקצה לה בתערוכת הגמר.

2 אין המחלקה משתתפת במימון פרויקט הגמר האישי של הסטודנטית. סטודנטית שמתקשה לממן את עבודתה, ייועץ 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 סטודנטית אשר מקבלת ציון נכשל (פחות מ-55 נקודות) איננה רשאית, על פי תקנון האקדמיה, להציג בתערוכת הבוגרים והבוגרות.

2 דחייה בהגשת פרויקט הגמר מחייבת את אישור ראש המחלקה או ועדת ההוראה המחלקתית.

3 סטודנטית שנכשלה פעמיים בפרויקט הגמר, איננה רשאית להגיש יותר, ואיננה זכאית לתואר אקדמי בתקשורת חזותית.



### תשלום עבור חומרים וכלי עבודה בסדנאות



גובה התשלום עבור שימוש בציוד המצוי בסדנאות המחלקה ייקבע בתחילת שנת הלימודים ויחושב לפי סכום שווה לכל הסטודנטים. התשלום נועד לכיסוי הוצאות ישירות (עלות חומרים כגון נייר, טונר וכו') ועקיפות (תיקוני תוכנה וחומרה כתוצאה מנזק הנגרם תוך כדי שימוש). החיוב עבור עבודה בסדנאות השונות באקדמיה, ובהן סדנת המחשבים, סדנאות הדפוס ואולפן הווידאו, נעשה בהתאם לאופי העבודה של כל סטודנט. ועל פי היקפה. קודם לביצוע העבודה, תיקבל הסטודנטית מהנהלת החשבונות של האקדמיה הוראת תשלום. הסטודנטית תישלם את הסכום, ותימציא עותק הקבלה לאחראית על הסדנה. רק לאחר מכן, תיקבל הסטודנטית אישור לביצוע העבודה. סטודנטים ות.רשאים יות לבצע עבודותיהם.ן 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.ן. 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. ות במשרד המחלקה ושעות המענה הטלפוני יפורסמו על דלת המשרד. ניתן לשלוח שאלות, בקשות, הודעות ועדכונים בדוא"ל [oman.vc@bezalel.ac.il](mailto:oman.vc@bezalel.ac.il)

באחריות הסטודנטית לעקוב באופן שוטף אחר כל הודעות המשרד בלוח המודעות ובמייל (הודעות על ביטולי שיעור, הנחיות מרשויות האקדמיה השונות ועוד). על הסטודנטים. ות לעדכן באתר בצלאל את פרטי ההתקשרות שלהם.ן.

### שיעורי מחשב



חלק מקורסי המחשב, הנחוצים להתפתחות הסטודנטית בשיעורי המחלקה יינתנו מחוץ למערכת השיעורים האקדמית - בתקופות חופשה או בימים ושעות פנויים מלימודים.

חלק מקורסי ההדרכה מיועדים לכלל הסטודנטים. ות בשנתון, ואחרים מכוונים לסטודנטים. ות המתמחים. ות 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 היא דרישת סף לחלק משיעורי המחלקה, והיעדר מיומנות בהפעלתן עלול לפגוע משמעותית בהישגי הסטודנטית.

## קורסים שנה א'



### יסודות הצילום

סמסטר א' | 2 נ"ז

גסטון איצקוביץ'



הקורס נועד להפגיש את הסטודנטית מהמחלקה עם עולם הצילום, על מנת לאפשר גישה ושימוש בצילום לצרכים מקצועיים בתחום התקשורת החזותית. בקורס יינתנו כלים טכניים ורעיוניים כדי לאפשר פיתוח 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 על צילום היסטורי ועכשווי, יציאות לצילומים, צילום סטודיו, תרגילים טכניים ורעיוניים וביקורות עבודות.

### רישום a,b,c,cc

סמסטר א'+ב' | 4 נ"ז

אלכס טוביס | מיכל ביבר



קורס המקנה יסודות של רישום אקדמי. מטרת הקורס היא ללמד יכולת העברה וניסוח של אובייקטים וחללים מהתבוננות על המציאות התלת־ממדית אל המישור הדו־ממדי של הנייר. בסמסטר א' נלמד טכניקות המאפשרות דיוק בפרופורציות, הגדרת נפח באמצעות תאורה, קומפוזיציה, פיתוח רגישות לבהיר וכהה, הדמיית טקסטורות, ועבודה נכונה עם כלי רישום כמו עפרון ופחם. בסמסטר ב' נעסוק בנושאים מתקדמים יותר כמו פרספקטיבה קווית ואווירית, רישום נוף, פרופורציות קלאסיות של פנים וגוף, אנטומיה בסיסית, חיבור של דמות לחלל, רישום תנועה, צבע, ועוד.

### המחשה

סמסטר א' | 2 נ"ז

לימור שנורמכר



קורס שנתי להכרת טכניקות ציור בשחור לבן ובצבע המהוות בסיס ראשוני ללימודי איור. הקורס שם דגש על התבוננות והקניית מיומנויות טכניות. במהלך הקורס יתנסו הסטודנטים. יות בתרגילים מעשיים וכירו מגוון רחב של טכניקות ציור ידניות, יחשפו לשפות חזותיות מגוונות, יכירו יוצרים לאורך ההיסטוריה של התחום ויתרגלו דיון ביקורתי.

### אות וצורה

סמסטר א' | 2 נ"ז

יגאל הרמן



קורס מבוא העוסק באבני הבניין של העבודה עם צורות טיפוגרפיות, אייקונים וסמלים: חלל, משקל, קונטרסט, כיוון קונטרסט, גודל, מבנה, סגנון, ועוד. נתנסה בציור אותיות באמצעות קליגרפיה, נכיר את ההיסטוריה של הטיפוגרפיה, נערוך תרגילי התבוננות, ונבין את אפשרויות המניפולציה על צורות קיימות. בהמשך נעסוק ביצירת מערכת סמלים, ונלמד שיטות עבודה של פיתוח צורה, הפשטה, צמצום, סגנון וסדרתיות.



### יסודות האיטראקציה

סמסטר א' | 2 נ"ז

אורן משה



הקורס עוסק ביסודות אופני החשיבה של העיצוב האיטראקטיבי. מעקרונות ממשקיים בסיסיים (ציר זמן, מחוות, מטאפורות, affordance, הנעה לפעולה, טקסטים) דרך שימת דגש מיוחד על עיצוב כדרך לפתרון בעיות עבור מגוון בני אדם. הקורס סוקר שיטות מחקר עכשוויות ומתודולוגיות שונות להבנת הגורם האנושי בבואנו לעצב ממשק או חוויה עבורו. בקורס נכיר ונפתח את היסודות והכלים שעומדים מאחורי, מנתחים ויוצרים בתחום זה. נבחן בצורה ביקורתית את העולם הדיגיטלי העכשווי ונעמיק בחשיבה המצאתית, חדשנות ויכולת הפעלת האחר לקראת הבנה טובה יותר של עולם התקשורת האיטראקטיבית.

### טיפוגרפיה

סמסטר ב' | 2 נ"ז

דן עוזרי



קורס מבוא העוסק באבני הבניין של הטיפוגרפיה: אותיות, מילים ומשפטים. בחלקו הראשון נלמד את העקרונות שמאחורי הצורות הטיפוגרפיות ונכיר את יסודות הטיפוגרפיה — חלל, קונטרסט, משקל, וכו'. נתנסה בציוור אותיות באמצעות קליגרפיה, נערוך תרגילי התבוננות, ונבין את אפשרויות המניפולציה על צורות קיימות. חלקו השני של הקורס יתמקד בהעברת מסר באמצעות טיפוגרפיה דרך תרגילים מעשיים.

### יסודות המחשב

שנתי | 2 נ"ז

ירמי אריאלי



קורס טכני שנתי אשר יחולק לארבעה חלקים: הכרת המחשב, תוכנות Adobe: אילוסטרייטור, פוטושופ ואינדיזיין.

### סטודיו 01

סמסטריאלי | 2 נ"ז

נטי שמיע-עופר



קורס סטודיו מבואי המציג את עקרונות הבסיס של התקשורת החזותית. במהלך הקורס נלמד את השפה של התחום — צורה, צבע, טיפוגרפיה, קומפוזיציה, דימוי — ונבין כיצד מרכיבים אלו פועלים יחד ליצירת משמעות. נתנסה בדרכים שונות לבטא רעיונות, מידע ורגש באופן חזותי, ונבחן כיצד עיצוב יוצר הקשר, מייצר חוויה ומעביר מסר. הקורס מדגיש את תהליך החשיבה העיצובית, את העבודה בתוך מגבלות, ואת השילוב בין חקירה, יצירתיות ותגובה להקשר. זהו מרחב לפיתוח יכולת התבוננות, ניסוח רעיוני ותרגום חזותי, תוך עידוד סקרנות, גמישות מחשבתית ודיוק ביצירה. כקורס סטודיו מרכזי בשנה א', הוא מהווה ציר מארגן ליתר הקורסים — מרחב שבו נפגשים תכנים, שפות, כלים וניסויים מעולמות הלמידה השונים לכדי גיבוש זהות עיצובית ראשונית.



### מיומנויות

#### סמסטר א' + סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### חן וינר, יוליה סמלינסקי



בקורס זה נחקר את מדיום הנייר ונעמיק בהבנת עולם הדפוס - מהתפתחותו ההיסטורית ועד לטכנולוגיות עכשוויות בדפוס אנלוגי ודיגיטלי.

הקורס מציע היכרות ראשונית עם עולם הצבע דרך טכניקות הדפוס מגוונות, בדגש על דפוס רשת (דפוס משי / Silkscreen). הסטודנטים ות יכירו את סביבת סדנת ההדפוס וילמדו עקרונות טכניים ומעשיים של תהליך ההדפסה: בחירת דימוי, סוגי נייר, הפרדת צבעים, הקרנה על רשת, ערבוב צבעים והדפסה בטכניקות שונות. במהלך הקורס נשלב עבודה מעשית לצד רכישת ידע טכנולוגי ואסתטי, במטרה להקנות מיומנויות בסיסיות וחשיבה חומרית-גרפית בתהליכי יצירה והפקה.

### סטודיו 02

#### סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### קרן גפני



קורס זה מעמיק את ההיכרות עם השפה הגרפית ככלי חשיבה, ניסוח והבעה, ומחזק את הקשר בין רעיון לצורה. נתמקד בהמרת תכנים, קונספטים ומסרים לפורמטים חזותיים מגוונים — תוך בחינה של קומפוזיציה, היררכיה, טיפוגרפיה ודימוי ככלי מסר המעצבים חוויה.

הקורס מרחיב את המיומנויות שנרכשו, ומזמין את הסטודנטים לתהליכי ביצירה המתמודדת עם אתגרים רעיוניים, תרבותיים וסביבתיים. נלמד לזהות מבנים נרטיביים, לעבוד עם הקשרים קונספטואליים, ולעצב תוך מודעות למרחבים תקשורתיים — ציבוריים, אישיים ודיגיטליים.

דרך סדרת תרגילים, נבחן את גבולות השפה הגרפית, את הפוטנציאל הגלום בה לשיבוש, הפתעה או קריאה מחדש, ונעסוק באיזון שבין מקוריות לבין קונבנציה. הקורס מעודד חשיבה ביקורתית, רגישות תרבותית ופיתוח קול אישי, לקראת המשך הלמידה והעבודה בתחום.

### ממשק

#### סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### עילי עובדיה



עם המצאת המחשב בשנות ה-40 של המאה הקודמת, הופיע גם הצורך בממשק אשר יתקשר לו את רצון האדם.

הקורס מציע היכרות עם התחום המתפתח של עיצוב ממשקים דיגיטליים. נסקור את האבולוציה של ממשקי משתמש מראשית עידן המחשבים ושורת הפקודה, דרך לידת הממשק הגרפי (GUI) והמעבר לעולם הנייד ומסך המגע, ועד למגמות עיצוב עכשוויות בעידן הבינה המלאכותית.

נבין כיצד החלטות עיצוביות משפיעות על התנהגות, נגישות ותחושת שליטה במערכות מורכבות. במהלך הקורס הסטודנטים יפתחו הבנה בסיסית בשפה ובחשיבה של תחום ה־UI, כהכנה לעולם שבו עיצוב חזותי מתקיים יותר ויותר במרחבים אינטראקטיביים.



### איור

#### סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### גלעד סליקטר



הקורס מקנה כלי עבודה מעשיים ורעיוניים לפיתוח שפה חזותית באיור. במהלך הקורס נתנסה בתרגילים העוסקים באיור כאמצעי להעברת מסר ובפיתוח של שפה חזותית — סגנון. במסגרת השיעורים נלמד להבין את השפעתם של אמצעי ההבעה השונים, כמו הטכניקה הציורית, הצבע, והקומפוזיציה על התוכן והמשמעות באיור. נתנסה בטכניקות ציור מגוונות, בדגש על התבוננות, או המצאה ודמיון. לאורך הסמסטר נעמיק את ההיכרות עם הנעשה בזירת האיור בעבר ובהווה, בארץ ובעולם, ונשכלל את יכולת הדיון הביקורתי.

### תנועה

#### סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### ארז גביש



בעידן שבו המסך הוא זירת הפעולה המרכזית של התקשורת החזותית, עיצוב על ציר זמן הפך למרכיב יסודי בשפתו של המעצב. הקורס מקנה את הבסיס להבנה ויישום של תנועה כמרכיב עיצובי — כזה שנושא משמעות, מבנה, חומריות, אופי וקצב.

לאורך הסמסטר נלמד את עקרונות האנימציה הבסיסיים. נחקור את הקסם הקורה בחיבור מדויק של סדרת פריימים סטטיים והגשתם לצופה במהירות קבועה. נתנסה בכלים ובטכניקות, ונסה להבין כיצד תנועה יוצרת חיבור בין צופה למסר, כיצד להוליך את העין, כיצד טיפוגרפיה ותנועה משתפים פעולה, ואת מהות הקשר ההדוק בין תנועה וסאונד.

במסגרת הקורס נעשה שימוש בתוכנת אפטר־אפקטס, היכרות בסיסית עם התוכנה תיערך בחופשת הסמסטר.

## קורסים שנה ב'



### טיפוגרפיה 02 סמסטר א' | 2 נ"ז טל הרדה



קורס שעניינו עיצוב טיפוגרפי ככלי להעברת מסר. נעסוק בכוח של טיפוגרפיה כמחוללת זהות, באפיון טיפוגרפי של תוכן, בעריכה וארגון אינפורמציה, בעיצוב טקסט לקריאה, ובקבלת החלטות עיצוביות המייצרות היגד שלם או סדרה. במהלך הקורס נעצב מערכת טיפוגרפית שלמה הכוללת יחידה טיפוגרפית מקורית מובילה (לוגוטיפ), סדרה של דימויים טיפוגרפיים נושאי מסר, עיצוב לייאאוט לספר קריאה והכרות עם עיצוב טיפוגרפי בסביבת מסך.

### מבוא למוצרים דיגיטליים סמסטר א' | 2 נ"ז נעמי גלבך



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. ות.  
בקורס נשים דגש ונדון בעיצוב ממוקד משתמש, עיצוב למסך והמאפיינים של חומרות דיגיטלית, דפוסים מוכרים ומרכיבי ממשק, והדרישות המיוחדות שכל אלו מציבים לעיצוב החזותי.

### עיצוב גרפי 02 סמסטר א' | 2 נ"ז הלל אבט



בקורס זה נלמד לגבש מהלך גרפי אינטגרטיבי ורחב המבטא עמדה. נלמד לבנות ולשכלל כלים להעברת מסר, תוך שימוש בטקטיקות דיספלינריות שונות באופן מושכל, חווייתי, מושך, קריא וקוהרנטי. במהלך הקורס נפתח ונעצב מערכת גרפית וסמל, נעסוק ביצירת דימוי אפקטיבי ועשיר, בעיצוב לייאאוט לפורמט גדול, ובאסטטגיות שונות לערוך נרטיב ולספר אותו באופן חזותי.

### עיצוב וטיפוגרפיה 03 סמסטר ב' | 4 נ"ז עדנה הררי-ליבראטי



בקורס זה נחבר בין ארסנל כלי העיצוב והטיפוגרפיה שנלמדו עד כה במסגרות מקבילות לכדי יצירת מערכת מורכבת אחת. הדגש הוא על אינטגרציה בין-תחומית אשר מייצרת מהלך עיצובי קוהרנטי בעל מספר יישומים, ואשר מאפיינת את השדה המקצועי.  
במהלך הקורס נעסוק הן בבניית שפה גרפית מובילה מבוססת אימג'מייקינג/ טיפוגרפיה, והן בעיצוב טיפוגרפי בשירות התוכן - במיפוי תכנים וקבלת החלטות עיצוביות רלוונטיות, בעיצוב כאמצעי להובלה והתמצאות, בעיצוב ככלי פרשני, בתכנון גריד ולייאאוט, בהכרות ועבודה עם פורמטים מודפסים ודיגיטליים.





### שפת האיור

סמסטר א' | 2 נ"ז + סמסטר ב' | 2 נ"ז

### מיכל בוננו



קורס שבמרכזו היכרות בסיסית עם דיסציפלינת האיור. מטרת הקורס להקנות לסטודנטים.ות כלי עבודה מעשיים ותאורטיים לפיתוח שפה חזותית וקונספטואלית. הסטודנטים.ות יתוודעו לשיטות עבודה ומחשבה אופייניות לדיסציפלינה, באמצעות למידה מעשית והתמודדות עם סוגיות ומשימות מייצגות. הסטודנטים.ות יפתחו מיומנויות ציור והמחשה כהמשך לקורסי מבוא לאיור בשנה א', בדגש נוסף על המצאה, בצד התבוננות. הקורס יעסוק בקונספט חזותי: סגנון, טכניקה, קומפוזיציה ועוד, כאמצעי להעברת מסר. הסטודנטים.ות יתנסו בפיתוח של שפה חזותית (סגנון) הכפופה לשיטה והמשגה, תוך הבנה של השפעת הטכניקה הציורית, הקומפוזיציה, הצבע וכל מימד חזותי אחר, על המשמעות של עבודתם. הסטודנטים.ות ילמדו לישם את השפה החזותית ליצירת עולם ויזואלי שלם ומורכב. בחלקו השני של הקורס יעסקו הסטודנטים.ות בפרשנויות איוריות לטקסטים מגוונים, המתבססות על האסטרטגיות שנלמדו בסמסטר הראשון. במקביל יעשו הסטודנטים.ות היכרות עם הנעשה בזירת האיור בעבר ובהווה, 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.ות מאיור באמצעות מחשב בסמסטר הראשון. בתחילת הסמסטר השני יעברו הסטודנטים.ות סדנה מרוכזת באיור על מחשב, לאחריה יוכלו להשתמש במחשב ככלי איור.

### מבוא למיתוג

סמסטר א' | 2 נ"ז

### רוני לוית



בקורס זה נערוך היכרות ראשונה עם תחום המיתוג, בדגש על עיצוב בתלת־ממד. נלמד מושגי יסוד בתחום מיתוג המוצר, ונדון באספקטים קשורים כמו בידול, שיווק, סדרתיות, קהל יעד וכד'. הקורס בנוי ממספר תרגילים היוצרים מעבר הדרגתי: החל ממחקר, דרך בניית קונספט ועד לעיצוב אריזה גרפית ותלת־ממדית למוצר מדף קיים, תוך מציאת פתרונות חדשים ושימוש רענן בצורה ובחומר.

### מיומנות

סמסטר א' + סמסטר ב' | 2 נ"ז

### חן וינר | יוליה סמילנסקי



בקורס זה נחקר את מדיום הנייר ונעמיק בהבנת עולם הדפוס - מהתפתחותו ההיסטורית ועד לטכנולוגיות עכשוויות בדפוס אנלוגי ודיגיטלי. הקורס מציע היכרות ראשונית עם עולם הצבע דרך טכניקות הדפס מגוונות, בדגש על דפוס רשת (דפוס משי / Silkscreen). הסטודנטים.ות יכירו את סביבת סדנת ההדפס וילמדו עקרונות טכניים ומעשיים של תהליך ההדפסה: בחירת דימוי, סוגי נייר, הפרדת צבעים, הקרנה על רשת, ערבוב צבעים והדפסה בטכניקות שונות. במהלך הקורס נשלב עבודה מעשית לצד רכישת ידע טכנולוגי ואסתטי, במטרה להקנות מיומנויות בסיסיות וחשיבה חומרית־גרפית בתהליכי יצירה והפקה.

## קורסים שנה ב'



### רישום D

#### סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### אריאל אסאו



קורס מתגלגל המקנה יסודות של רישום אקדמי עבור מעצבים. מטרת הקורס היא פיתוח יכולות ההתבוננות, קשר עין—מוח—יד, והעברה מנוסחת של אובייקטים וחללים מהמציאות התלת-ממדית אל המישור הדו-ממדי של הנייר. ברישום 04 נתמקד במגוון טכניקות רישום. נתעמק באנטומיה, תנועה, סקיצות, פרספקטיבה אנושית, הקצרה ועוד.

### תנועה

#### סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### ארז גביש



בעידן שבו המסך הוא זירת הפעולה המרכזית של התקשורת החזותית, עיצוב על ציר זמן הפך למרכיב יסודי בשפתו של המעצב. הקורס מקנה את הבסיס להבנה ויישום של תנועה כמרכיב עיצובי — כזה שנושא משמעות, מבנה, חומריות, אופי וקצב.

לאורך הסמסטר נלמד את עקרונות האנימציה הבסיסיים. נחקור את הקסם הקורה בחיבור מדויק של סדרת פריימים סטטיים והגשתם לצופה במהירות קבועה. נתנסה בכלים ובטכניקות, וננסה להבין כיצד תנועה יוצרת חיבור בין צופה למסך, כיצד להוליך את העין, כיצד טיפוגרפיה ותנועה משתפים פעולה, ואת מהות הקשר ההדוק בין תנועה וסאונד.

במסגרת הקורס נעשה שימוש בתוכנת אפטר־אפקטס, היכרות בסיסית עם התוכנה תיערך בחופשת הסמסטר.

### משחקיות

#### סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### גדעון רימר



בקורס זה נלמד את עקרונות היסוד של תכנון משחקיות ויצירת חווית משחקיות, תוך רכישת כלי חשיבה אנליטית וביקורתית על מנגנונים משחקיים. הסטודנטים ילמדו ויתנסו בפיתוח מספר משחקים אנלוגיים פיזיים (משחקי לוח, קלפים וכד') במהלך שמתחיל בהמצאה ורעיונות, ממשיך לעיצוב ושכלול, ומסתיים בהפקת משחק אנלוגי שלם. בסיום הקורס יוכלו הסטודנטים ליישם את עקרונות היסוד בפיתוח משחקים בכל מדיום, תוכן ופורמט, בהם משחקים דיגיטליים, משחקים בעלי אג'נדה, משחקים במרחב הפיזי ועוד.

### שפת האזור

#### סמסטר ב' | 2 נ"ז

#### שמרית אלקנתי



הקורס מעמיק את התרגול של סגנון ורעיון באזור, תוך הקניית פרשנויות איוריות לטקסטים מגוונים. במהלך הקורס נעמיק ונכיר את תחום האזור בעבר ובהווה, נלמד מושגי מפתח בתחום ונשכלל את יכולת הדיון הביקורתי. בתחילת הסמסטר יעברו הסטודנטים. ות סדנה מרוכזת באזור דיגיטלי, ולאחריה יוכלו להשתמש במחשב ככלי איורי.





### סטודיו עיצוב טיפוגרפי

6 נ"ז

#### טבע שולט | מרצה עמיתה: רחל צוקר



עיצוב של פורמטים עתירי טקסט מציב בפנינו אתגר כפול: מצד אחד (1) תכנון מערכת רחבת היקף — הארכיטקטורה של העמוד — העוסקת בהכוונה של הקוראים. ות בין מקורות אינפורמציה שונים; ובמקביל (2) סידור דקדקני של הפונטים והגושים הטיפוגרפיים — האנטומיה של הטקסט — על מנת להשביח את מכניקת הקריאה.

מטרת העל שלנו היא ליצור חווית קריאה מעניינת, מאתגרת ומשחקית, הניצבת על כתפי מוסכמות היסטוריות ועושה מהלך ביקורתי כדי להתאים להרגלים עכשוויים של קריאה ממסך (ניווט לא-ליניארי וריבוי שכבות מידע). נתנסה במגוון רחב של שיטות תסדיר (layout): מבנים פרשניים (עמוד תלמודי, מאמר אקדמי), רשתיים (אתרים, hyperlinks), מקביליים (עיתונות, juxtaposition) ומבנים היררכיים, כרונולוגיים, מודולריים או מרחביים.

הסטודיו מוביל התמחות בעיצוב דברי דפוס טיפוגרפיים ומעניק ארגז כלים מקצועי, המאפשר התמודדות עם כל סוג של אתגר טיפוגרפי מורכב; מעודד העמקה בעולמות הקראפט של הנייר, הדפוס והכריכה כחלק בלתי נפרד מעבודת העיצוב; מתרגל טקטיקות לניהול הערוץ הטיפוגרפי, מקרו ומיקרו, תוך שמירה על קריאות מיטבית, בהירות (legibility) והתמצאות (readability).

### קורסי בחירה

#### מושן מתקדם

3 נ"ז | סמסטר א'

#### שמעון אנג'ל



בקורס הזה נמשיך להתעסק בתנועה, אבל הפעם ברבדים עמוקים יותר. נבחן איך רעיון קטן יכול להפוך לקטע אנימציה עשיר, ואיך תנועה יכולה לשאת סיפור, תחושה או אווירה. נתנסה בטכניקות מעבר מתקדמות, נשחק עם שפות חזותיות שונות, ונחפש דרכים חדשות לחבר בין מוזיקה, עיצוב ותנועה. נצפה בעבודות של סטודיואים מהעולם, ננתח מה הופך אותן למעוררות השראה, ונחבר מזה תובנות ליצירה האישית שלנו. בסוף הקורס כל אחד ואחת יובילו פרויקט משלהם — כזה שידרוש דמיון, הקפדה וגם לא מעט ניסוי וטעייה — ויאפשר לכם למצוא את הקול הייחודי שלכם באנימציה.

#### מעבדת AI - עיצוב ופיתוח מוצרים וחוויות בשיתוף עם בינה מלאכותית

3 נ"ז | סמסטר א'

#### אורן משה



מעבדת עיצוב AI - קורס מתקדם, בעל אופי מעבדתי-מחקרי העוסק ברעיונות וחדשנות טכנולוגית - עם דגש על עיצוב ופיתוח של מוצרים לתחומים מגוונים בתקשורת חזותית ועל חוויות משתמש מתקדמות. בליבת הקורס - בחינה מעמיקה, מקיפה ובלתי מתפשרת של תחום העיצוב והתקשורת החזותית בראי התהליכים המכוננים והמואצים המתרחשים בתחום הבינה המלאכותית.

בקורס נעמיק במתודולוגיות ובכלים המתקדמים ביותר ליצירה, איור, עיצוב, המחשה, הנפשה ופיתוח תוכנה באמצעות כלי AI מקצועיים. נלמד את מתודות העבודה המקצועיות המאפיינות את העיצוב הרב-תחומי למדיום האינטראקטיבי, בדגש על עיצוב גרפי מתקדם, מיתוג ויצירת דימויים וחוויות ממשק איכותית - UX. נכיר לעומק את תהליכי התכנון והפיתוח מרעיון לפרויקט עיצובי אישי ושלם, כולל תכנון ופיתוח של מוצר דיגיטלי חוויתי ופונקציונאלי. נתרגל מתודולוגיות חדשנות ונכיר את הכלים המתקדמים ביותר בדגש על AI, המשמשים מעצבים ותומכתים. וזאת באמצעות תרגול מודרך של כלים, סדנאות, הרצאות ותרגילים מונחים.





נפגוש מעצבים.ות מהתעשייה וחוקריות. מעבדות חדשנות מחברות הייטק בקדמת הטכנולוגיה ובתחום ה-AI, ונעסוק במקומו של המעצב.ת כסוכן.ת שינוי בעולם, המייצרת.ת חוויות המשפיעות על התנהגות משתמשים. ות ומניעות לפעולה חדשה. נדון בצד האתי והערכי של מוצרים ונצטייד בכלי ניתוח וביקורת. בסיום הקורס המשתתפים יכירו את תחום הבינה המלאכותית והשפעתו על תפקיד המעצב.ת, וירכשו כלים בפיתוח חדשנות, רעיונאות, קונספטים, סיפור מוצר, אפיון חוויה, ניהול ספרינטים של עיצוב, פיתוח פרוטוטיפינג מהיר, ועיצוב חוויית ממשק מפורטת של מוצרים דיגיטליים. כל זאת באמצעות שילוב טכניקות קלאסיות ושילוב כלי ה-AI המתקדמים ביותר. הקורס אינו דורש ידע טכני כלשהו.

### קורס קומיקס: קומיקס שווה סיפור

סמסטר א' | 3 נ"ז

גלעד סליקטר



הקומיקס הוא מדיום חזותי ומילולי שבו היוצרים.ות מספרים סיפורים תוך בחינת חוקי השפה, תוכן וצורה, ובדיקת אפשרויות של סיפור על ציר זמן. בקורס "קומיקס שווה סיפור" ניצור מספר תרגילים נרטיביים בעזרת כלים בסיסיים ומתקדמים של טכניקה, סגנון, כתיבה ובדיקת פורמטים, נבחן את מנעד היצירה במדיום המרתק של הקומיקס, שבעזרתו אפשר לספר סיפור בכל ז'אנר וסגנון אפשרי, מקומדיה, מתח, דרמה ועוד. הסמסטר ילווה בהרצאות ודוגמאות כשהדגש יהיה על יוצרים ויצירות משמעותיות בתחום לאורך השנים בארץ ובעולם. הקורס מתאים לכל מי שרוצה לספר סיפורים - אין צורך בידע מוקדם בקומיקס, איור או כתיבה.

### עיצוב אות כותרת

סמסטר א' | 3 נ"ז

דני מירב

מבקש לתת טעימה ראשונה ומשמעותית מתחום עיצוב האותיות. עיצוב פונט או בעברית "גופן" אשר יכול להביע באמצעות השפה הצורנית שלו אופי ואישיות שמייחדים אותו, ובה בעת לשמש ככלי להעברת מסר כתוב. לאורך הקורס נכיר את מערכת היחסים שנוצרת בין ייחודיות וראשוניות הגופן, לבין פיתוח ערכים טיפוגרפיים כמו: מקצב, מרווח, חלל פנימי, קונטרסט, בהירות וקריאות. בשלב הראשון נבחר מקור אותיות קיים, ויחד נתקדם שיעור אחר שיעור לעיצוב אותיות הגופן ועבודה טיפוגרפית מדוקדקת מאוד. נמשיך בעבודת ריווח סזיזפית, פיתוח ושיוף ארוך, מוקפד ועדין, עד ליצירת משפחת אותיות שלמה. רוב העבודה בקורס תתקיים באופן פרטני דרך מפגשים אישיים, לכן ההתמסרות, העבודה וההתקדמות משבוע לשבוע חשובה מאוד לתהליך.

### סטודיו עיצוב מערכתי

6 נ"ז

נעמה טוביאס | מרצה עמיתה: רחל צוקר

פירוט הקורס יישלח בהמשך  
קורס חובה

### מעבדת AI - עיצוב ופיתוח מוצרים וחוויות בשיתוף עם בינה מלאכותית

סמסטר א' | 3 נ"ז

אורן משה

מעבדת עיצוב AI - קורס מתקדם, בעל אופי מעבדתי-מחקרי העוסק ברעיונות וחדשנות טכנולוגית - עם דגש על עיצוב ופיתוח של מוצרים לתחומים מגוונים בתקשורת חזותית ועל חוויות משתמש מתקדמות. בליבת הקורס - בחינה מעמיקה, מקיפה ובלתי מתפשרת של תחום העיצוב והתקשורת החזותית בראי התהליכים המכוננים והמואצים המתרחשים בתחום הבינה המלאכותית. בקורס נעמיק במתודולוגיות ובכלים המתקדמים ביותר ליצירה, איור, עיצוב, המחשה, הנפשה ופיתוח תוכנה באמצעות כלי AI מקצועיים. נלמד את מתודות העבודה המקצועיות המאפיינות את העיצוב הרב-תחומי למדיום האינטראקטיבי, בדגש על עיצוב גרפי מתקדם, מיתוג ויצירת דימויים וחוויות ממשק איכותית - UX. נכיר לעומק את תהליכי התכנון והפיתוח מרעיון לפרויקט עיצובי אישי ושלם, כולל תכנון ופיתוח של מוצר דיגיטלי חוויתי ופונקציונאלי. נתרגל מתודולוגיות חדשנות ונכיר את הכלים המתקדמים ביותר בדגש על AI, המשמשים מעצבים ומפתחים. ות כיום, וזאת באמצעות תרגול מודרך של כלים, סדנאות, הרצאות ותרגילים מונחים.

נפגוש מעצבים ותמהתעשייה וחוקרות מעבדות חדשנות מחברות הייטק בקדמת הטכנולוגיה ובתחום ה-AI, ונעסוק במקומו של המעצב. תכסוכן. תשינוי בעולם, המייצרת חוויות המשפיעות על התנהגות משתמשים. ות ומניעות לפעולה חדשה. נדון בצד האתי והערכי של מוצרים ונצטייד בכלי ניתוח וביקורת. בסיום הקורס המשתתפים יכירו את תחום הבינה המלאכותית והשפעתו על תפקיד המעצב, וירכשו כלים בפיתוח חדשנות, רעיונות, קונספטים, סיפור מוצר, אפיון חוויה, ניהול ספרינטים של עיצוב, פיתוח פרוטוטיפינג מהיר, ועיצוב חוויית משק מפורטת של מוצרים דיגיטליים. כל זאת באמצעות שילוב טכניקות קלאסיות ושילוב כלי ה-AI המתקדמים ביותר. הקורס אינו דורש ידע טכני כלשהו

### קורסי בחירה

#### מושן מתקדם

סמסטר א' | 3 נ"ז

שמעון אנג'ל

בקורס הזה נמשיך להתעסק בתנועה, אבל הפעם ברבדים עמוקים יותר. נבחן איך רעיון קטן יכול להפוך לקטע אנימציה עשיר, ואיך תנועה יכולה לשאת סיפור, תחושה או אווירה. נתנסה בטכניקות מעבר מתקדמות, נשחק עם שפות חזותיות שונות, ונחפש דרכים חדשות לחבר בין מוזיקה, עיצוב ותנועה. נצפה בעבודות של סטודיואים מהעולם, ננתח מה הופך אותן למעוררות השראה, ונחבר מזה תובנות ליצירה האישית שלנו. בסוף הקורס כל אחד ואחת יובילו פרויקט משלהם – כזה שידרוש דמיון, הקפדה וגם לא מעט ניסוי וטעייה – ויאפשר לכם למצוא את הקול הייחודי שלכם באנימציה.



### קורס קומיקס: קומיקס שווה סיפור

סמסטר א' | 3 נ"ז

גלעד סליקטר



הקומיקס הוא מדיום חזותי ומילולי שבו היוצרים. וות מספרים סיפורים תוך בחינת חוקי השפה, תוכן וצורה, ובדיקת אפשרויות של סיפור על ציר זמן. בקורס "קומיקס שווה סיפור" ניצור מספר תרגילים נרטיביים בעזרת כלים בסיסיים ומתקדמים של טכניקה, סגנון, כתיבה ובדיקת פורמטים, נבחן את מנעד היצירה במדיום המרתק של הקומיקס, שבעזרתו אפשר לספר סיפור בכל ז'אנר וסגנון אפשרי, מקומדיה, מתח, דרמה ועוד.. הסמסטר ילווה בהרצאות ודוגמאות כשהדגש יהיה על יוצרים ויצירות משמעותיות בתחום לאורך השנים בארץ ובעולם. הקורס מתאים לכל מי שרוצה לספר סיפורים- אין צורך בידע מוקדם בקומיקס, איור או כתיבה.

### עיצוב אות כותרת

סמסטר א' | 3 נ"ז

דני מירב



מבקש לתת טעימה ראשונה ומשמעותית מתחום עיצוב האותיות. עיצוב פונט או בעברית "גופן" אשר יכול להביע באמצעות השפה הצורנית שלו אופי ואישיות שמייחדים אותו, ובה בעת לשמש ככלי להעברת מסר כתוב. לאורך הקורס נכיר את מערכת היחסים שנוצרת בין ייחודיות וראשוניות הגופן, לבין פיתוח ערכים טיפוגרפיים כמו: מקצב, מרווח, חלל פנימי, קונטרסט, בהירות וקריאות. בשלב הראשון נבחר מקור אותיות קיים, ויחד נתקדם שיעור אחר שיעור לעיצוב אותיות הגופן ועבודה טיפוגרפית מדוקדקת מאוד. נמשיך בעבודת ריווח סזיזפית, פיתוח ושיוף ארוך, מוקפד ועדין, עד ליצירת משפחת אותיות שלמה. רוב העבודה בקורס תתקיים באופן פרטני דרך מפגשים אישיים, לכן ההתמסרות, העבודה וההתקדמות משבוע לשבוע חשובה מאוד לתהליך.

### פרויקט גמר

סמסטר ב' | 10 נ"ז

רננה עיר שי | ניר שקד

