



מכון טכנולוגי חולון
Holon Institute of Technology



ידיעון תשפ"ב

הפקולטה לטכנולוגיות למידה

תואר ראשון (B.A.) בטכנולוגיות למידה
תואר שני (M.A.) בטכנולוגיות למידה

תוכן עניינים


3 הפקולטה לטכנולוגיות למידה – מידע כללי
	תואר ראשון
4 יעד התוכנית
5 תכנית הלימודים לפי סמסטרים – מסלול רגיל
6 תכנית הלימודים לפי סמסטרים – מסלול גמיש
7-10 תכנית הלימודים – פירוט ודרישות קדם לקורסים תקצירי קורסים:
11-31 קורסי חובה
32-39 קורסי בחירה
	תואר שני
40 יעד התוכנית
41-42 תכנית הלימודים לפי סמסטרים
43 מסלול ישיר לתואר שני למצטיינים תקצירי קורסים:
44-52 קורסי תשתית וחובה
53-60 קורסי בחירה

הפקולטה לטכנולוגיות למידה – מידע כללי

דיקאנית: פרופ' גילה קורץ
 ראש מינהל: אורן בן-אהרן
 ראש החוג לתואר ראשון: ד"ר דן כהן וקס
 ראש התוכנית לתואר שני: ד"ר ערן גל

רכזות הפקולטה: גב' רעות קדוש | גב' מורן גולדנברג

פרטי התקשרות:

- באמצעות דוא"ל לכתובת: Telemoffice@hit.ac.il
- פנייה ישירה לרכזות דרך וואטסאפ  במידה ואתם גולשים מהנייד פשוט לחצו על [הקישור הזה](#), הערוץ יתווסף אליכם אוטומטית ותוכלו לשמור אותו כאיש קשר בטלפון. לחילופין, שמרו ידנית באנשי הקשר את המספר 052-6548133
- טלפון במשרדי הפקולטה: 03-5026611

סגל הוראה תשפ"ב

מרצים מן החוץ	סגל תקני
<ul style="list-style-type: none"> • ד"ר דן קליין • ד"ר קרן פרצל-ספקטור • ד"ר ענת יעקבי • עו"ד יותם וירז'נסקי • גב' עומרית פני-בשטיין • מר מוטי אלנקווה • גב' צוקית בן עמי • גב' רינתיה ברוכים-לוין • גב' ליאב גלאון-וולק • מר גדעון זיילר • מר עמרי כהנא • מר איתי לוסטגרטן • גב' עדי ליבנה • גב' נוי משגב • גב' ענבר סבאג-פייזמן • מר יניב סלע 	<ul style="list-style-type: none"> • פרופ' גילה קורץ • ד"ר דן כהן-וקס • ד"ר ערן גל • ד"ר חגית מישר-טל • ד"ר מיטל אמזלג • ד"ר רונן המר • ד"ר דורותי לנגלי • ד"ר היילי וייגלט-מרום • ד"ר נאוה שקד • עו"ד אורנה קופולוביץ • מר ינאי זגורי • גב' רותם ישראל • גב' נוהר רז-פוגל • גב' לילך גל
	סגל עמית
	<ul style="list-style-type: none"> • מר אורן בן-אהרן • גב' גילה גרטל • גב' עמית חכמוב • גב' רעות טייטלר • גב' טל קליין • גב' נגה רזניק

תואר ראשון (B.A.) בטכנולוגיות למידה

יעדי התוכנית

הפקולטה לטכנולוגיות למידה מכשירה את בוגריה להיות מפתחי פתרונות למידה דיגיטליים, ומפתחי הדרכה משולבת טכנולוגיות למידה, ולענות לשלל מצבים וצרכים של מגזרים שונים במשק. בעידן הקורונה כבר ברור לכל כי טכנולוגיות הלמידה מספקות פתרון מיטבי למצבי למידה מגוונים. יותר ויותר ארגונים מבינים כי יזדקקו למפתחי הדרכה וטכנולוגיות למידה ביחידות ההדרכה והפיתוח הארגוני. יותר ארגונים יפנו לחברות המתמחות בפיתוח הדרכה ויותר כסף יושקע בסטארט-אפים של טכנולוגיות למידה. כדי לתת מענה לגידול זה נדרשים יותר ויותר מומחים לפיתוח למידה דיגיטלית שישתלבו במשק במקצוע שהדרישה לו עולה בקצב מהיר. הסטודנטים לטכנולוגיות למידה לומדים לפתח מגוון רחב של פתרונות ללמידה והדרכה: מצגות אפקטיביות, אתרי תוכן, לומדות אינטראקטיביות, משחקי למידה, סביבות מציאות מעורבת, מאפליקציות ועוד. הם לומדים לאפיין ולהתאים את הפתרונות לצרכים המשתנים של הלקוחות ולפתח את הפתרון הנכון והיעיל ביותר לארגון וללומדים.

מאז 2005 מציעה HIT תכנית לימודית ייעודית ויחידה בישראל לתואר אקדמי B.A. ב"טכנולוגיות למידה". בוגרי התכנית יוכלו להשתלב בתפקידים:

במגזרים הפרטי והציבורי: בתפקידי פיתוח ועיצוב בחברות היי-טק ובמוסדות המתמחים בפיתוח אמצעי למידה והדרכה עתירי טכנולוגיה, משחקים ומולטימדיה אינטראקטיבית, הדרכה בטכנולוגיות של E-learning. כמו גם בתפקידי פיתוח הדרכה בחברות, ובמוסדות המיישמים טכנולוגיות אלו להדרכת עובדים ולקוחות.

במסגרות החינוך: בתפקידי פיתוח, הטמעה והדרכה במערכת החינוך הפורמלית, במערכת החוץ-פורמלית, במסגרת העל-תיכונית ובהשכלה הגבוהה. במסגרות המציעות הכשרת מבוגרים ובאמצעי התקשורת החינוכיים והקהילתיים.

תכנית הלימודים – תואר ראשון B.A.

תכנית הלימודים היא במסלול תלת שנתי ומעניקה לבוגריה תואר B.A. התכנית מתבססת על גישה רב-תחומית, המשלבת לימודים יישומיים ועיוניים בתחומים הבאים:

פיתוח הדרכה: קורסים כגון, פיתוח הדרכה בארגונים, טכנולוגיות למידה עכשוויות, סביבות לימוד אינטראקטיביות.

פיתוח טכנולוגי: קורסים כגון - טכנולוגיות במדיה חדשה, פיתוח אתרי אינטרנט וקורסי תכנות.

עיצוב מולטימדיה אינטראקטיבית: קורסים כגון - ארגון וייצוג ידע, גרפיקה ממוחשבת, עיצוב ממשק וחוויית משתמש, תכנות אינטראקטיבי ואנימציה.

לימודי בחירה: מיועדים לאפשר לסטודנטים הרחבה והעמקה בהיבטים העיוניים וברכישת מיומנויות יישומיות מתקדמות בתחומי העניין האישיים.

הלימודים מבוססים על תפיסת הלמידה מבוססת פרויקטים (PBL) Project Based Learning והלמידה השיתופית. במסגרת הלימודים הסטודנטים מבצעים פרויקטים צוותיים המהווים את תיק עבודות שעמו הם יוצאים לשוק העבודה.

כחלק מהשלמת הדרישות לתואר מבצעים הסטודנטים פרויקט גמר, שבמהלכו הם מיישמים את הידע והמיומנות שרכשו לניתוח צרכים ולפיתוח והתאמת פתרונות ייעודיים לבעיות ולארגונים עכשוויים של הוראה והדרכה עתירת טכנולוגיה במוסדות ובארגונים. כל הקורסים בתכנית נתמכים במערכות למידה מתוקשבות כדוגמת Moodle - ZOOM.

טכנולוגיות למידה (מסלול רגיל)

אשכול	שנה א'	שנה ב'	שנה ג'	מסטר ב
פיתוח הדרכה	מבוא לבסיסי נתונים [2/3] מבוא לתכנות [2/3] פיתוח אתרי אינטרנט [3/4] הנגשת אתרי אינטרנט [2/2]	מדידה והערכת הישגים [2/2] סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 (D) [3/3] טכנולוגיות למידה עכשוויות [2/2] מחקר איכותני [2/2] פיתוח הדרכה בארגון (שנתי) [2/2]	פתרונות הדרכה הלכה למעשה [2/2] מבוא לסוציולוגיה של עידן המידע [2/2]	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים [ש2/1]
פיתוח טכנולוגי	יסודות החשיבה החישובית [2/2] טכנולוגיות במדיה חדשה [2/2] החוק, תקשוב וקניין רוחני [2/2]	תכנות 1 [ש3/4] מדיענות ואוריינות מידע בסביבת האינטרנט [2/2]	תכנות 2 (E) [ש3/4]	תכנות 3 [ש3/4]
עיצוב ופיתוח מולטימדיה אינטראקטיבית	מבוא לסביבות אינטראקטיביות [2/2] תקשורת חזותית (A) [2/2] גרפיקה ממוחשבת (A) [ש1/2]	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות (שנתי) [2/2] תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 (D) [ש3/4] עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים [2/2]	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות (שנתי) [3/3] תכנות אינטראקציה ואנימציה 2 (E) [2/2] פיתוח והפקה של וידאו ללמידה [ש2/3]	
סמינריון, בחירה ופרויקט גמר		סמינריון (שנתי) [2/2]	2 קורסי בחירה [4/4] פרויקט גמר (שנתי) [ש3/2]	3 קורסי בחירה [6/6] פרויקט גמר (שנתי) [ש3/2]
רב תחומי *			[4/4]	[2/2]
נ"ז סה"כ 120	21	23	18	12
ש"ס סה"כ 129	23	25	18	12

(E)/(D)/(C)/(B)/(A) – פרויקט קורס משותף למספר קורסים. חובה ללמוד קורסים אלה בו זמנית.
* לימודים רב תחומיים בהיקף כולל של 6 נ"ז - משולבים כאן בשנה ג'. סטודנט רשאי ללמוד קורסים אלה גם בשנים אחרות כל עוד לא חופף לקורסי הפקולטה.
**לימודי בחירה בהיקף 10 נ"ז למחזור שהחל לימודיו בתשפ"ב (מחזורים קודמים ע"פ מודל לימודים בהיקף 12 נ"ז)

טכנולוגיות למידה (מסלול גמיש)

אשכול	שנה א'		שנה ב'		שנה ג'			
	סמסטר א	סמסטר ב	סמסטר קיץ	סמסטר א	סמסטר ב	סמסטר א		
פיתוח הדרכה	אוריינות אקדמית [ש2/1] פסיכולוגיה ותיאוריות למידה ב' [3/3] למידה א' [3/3] פרזנטציות אפקטיביות [2/2]	פסיכולוגיה ותיאוריות למידה ב' [3/3] יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה [2/2]	ארגון וייצוג ידע (B) [3/3] התנהגות ארגונית [2/2] שיטות מחקר במד"ח [4/4]	סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 (D) [3/3] טכנולוגיות למידה עכשוויות [2/2] פיתוח הדרכה בארגון (שנתי) [2/2] מחקר איכותני [2/2]	הוראה מתוקשבת - תיאוריה ויישום [2/2] פיתוח הדרכה בארגון (שנתי) [2/2] מדידה והערכת הישגים [2/2]	סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (E) [2/2]	פטרונות הדרכה הלכה למעשה [2/2] מבוא לסוציולוגיה של עידן המידע [2/2]	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים [ש1/2]
פיתוח טכנולוגי	יסודות החשיבה החישובית [2/2] טכנולוגיות במדיה חדשה [2/2] החוק, תקשוב וקניין רוחני [2/2]	פיתוח אתרי אינטרנט (C) [ש3/4] הנגשת אתרי אינטרנט (C) [2/2] מבוא לתכנות [ש2/3]	מבוא לבסיסי נתונים [ש2/3]	תכנות 1 [ש3/4] מידענות ואוריינות מידע [2/2]	תכנות 2 (E) [ש3/4]	תכנות 3 [ש3/4]		
עיצוב ופיתוח מולטימדיה אינטראקטיבית	מבוא לסביבות אינטראקטיביות [2/2] תקשורת חזותית (A) [2/2] גרפיקה ממוחשבת (A) [ש1/2]	אפיון ממשק וחוויית משתמש (C) [3/3] עיצוב ממשק משתמש (C) [2/2]	מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה (B) [2/2]	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות (שנתי) [2/2] תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 (D) [ש3/4] עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים [2/2]	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות (שנתי) [3/3] פיתוח והפקה של וידאו ללמידה [ש2/3]	תכנות אינטראקציה ואנימציה 2 (E) [2/2]		
סמינריון, בחירה ופרויקט גמר				סמינריון (שנתי) [2/2]	סמינריון (שנתי) [2/2]	3 קורסי בחירה [6/6] פרויקט גמר (שנתי) [ש3/2]	2 קורסי בחירה [4/4] פרויקט גמר (שנתי) [ש3/2]	
רב תחומי *						[2/2]	[4/4]	
נ"ז סה"כ 120	17	17	13	16	18	9	18	
ש"ס סה"כ 130	19	19	14	17	20	10	18	

(A)/(B)/(C)/(D)/(E) – פרויקט קורס משותף למספר קורסים. חובה ללמוד קורסים אלה בו זמנית.
 * לימודים רב תחומיים בהיקף כולל של 6 נ"ז - משולבים כאן בשנה ג'. סטודנט רשאי ללמוד קורסים אלה גם בשנים אחרות כל עוד לא חופף לקורסי הפקולטה.
 ** לימודי בחירה בהיקף 10 נ"ז למחזור שהחל לימודיו בתשפ"ב (מחזורים קודמים ע"פ מודל לימודים בהיקף 12 נ"ז)

חזרה לתוכן עניינים

תכנית הלימודים בתואר ראשון – פירוט ודרישות קדם לקורסים (ע"פ סדר קורסים במסלול רגיל)
ש"ס – שעות סמסטריאליות ; נ"ז – נקודות זכות.

שנה א' סמסטר א'

מס' קורס	קורסי חובה שם הקורס	ש"ס	נ"ז
13101	אוריינות אקדמית	2	1
13102	פסיכולוגיה ותיאוריות למידה א	3	3
13219	יסודות החשיבה החישובית	2	2
13106	שיטות מחקר במדעי החברה	2	2
13202	טכנולוגיות במדיה חדשה	2	2
13319	תקשורת חזותית (A)	2	2
13203	החוק, תקשוב וקניין רוחני	2	2
13302	מבוא לסביבות אינטראקטיביות	2	2
13303	גרפיקה ממוחשבת (A)	2	1
13412	פרזנטציות אפקטיביות	2	2
13204	התנהגות ארגונית	2	2
	סה"כ	23	21

(A) פרויקט משותף לשני קורסים. **חובה** ללמוד קורסים אלה בו זמנית.

שנה א' סמסטר ב'

מס' קורס	קורסי חובה שם הקורס	ש"ס	נ"ז	דרישות קדם מס' קורס	שם הקורס
13104	פסיכולוגיה ותיאוריות למידה ב	3	3		
13116	ארגון וייצוג ידע (B)	3	3	13319 13303	תקשורת חזותית גרפיקה ממוחשבת
13106	שיטות מחקר במדעי החברה	2	2		
13206	מבוא לבסיסי נתונים	3	2	13219 13202	יסודות החשיבה החישובית טכנולוגיות במדיה חדשה
13207	מבוא לתכנות	3	2	13219 13202	יסודות החשיבה החישובית טכנולוגיות במדיה חדשה
13304	פיתוח אתרי אינטרנט (C)	4	3	13219 13202	יסודות החשיבה החישובית טכנולוגיות במדיה חדשה
13316	אפיון ממשק וחווית משתמש (C)	3	3	13302	מבוא לסביבות אינטראקטיביות
13315	עיצוב ממשק משתמש (C)	2	2	13303 13319	גרפיקה ממוחשבת תקשורת חזותית
13318	מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה (B)	2	2	13202 13303	טכנולוגיות במדיה חדשה גרפיקה ממוחשבת
13119	הנגשת אתרי אינטרנט (C)	2	2	13219 13202	יסודות החשיבה החישובית טכנולוגיות במדיה חדשה
13224	יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה	2	2		
	סה"כ	29	26		

(B) פרויקט משותף לשני קורסים. **חובה** ללמוד קורסים אלה בו זמנית.

(C) פרויקט משותף לארבעה קורסים. **חובה** ללמוד קורסים אלה בו זמנית.

תנאי מעבר לשנה ב': השלמת כל קורסי החובה של שנה א'. סטודנט שנכשל בקורס חובה מעמדו האקדמי יוגדר כ"לא תקין" והרישום לקורסי שנה ב' יותנה באישור וועדת ההוראה.

שנה ב' סמסטר א'

שם הקורס	דרישות קדם		ש"ס	נ"ז	שם הקורס	מס' קורס
	שם הקורס	מס' קורס				
שיטות מחקר במדעי החברה	13106		2	2	מדידה והערכת הישגים	13107
מבוא לתכנות מבוא לבסיסי נתונים אפיון ממשק וחווית משתמש	13207 13206 13316		3	3	סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 (D)	13124
פסיכולוגיה ותיאוריות למידה א' פסיכולוגיה ותיאוריות למידה ב'	13102 13104		2	2	פיתוח הדרכה בארגון (שנתי)	13110
מבוא לתכנות מבוא לבסיסי נתונים פיתוח אתרי אינטרנט מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה	13207 13206 13304 13318		3	4	תכנות 1	13208
אפיון ממשק וחווית משתמש	13316		2	2	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות (שנתי)	13337
מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה מבוא לתכנות	13318 13207		3	4	תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 (D)	13130
שיטות מחקר במד"ח . אנגלית רמה C (מינימום)	13106		2	2	סמינריון (שנתי)	13413
שיטות מחקר במד"ח	13106		2	2	מחקר איכותני	13115
			2	2	טכנולוגיות למידה עכשוויות	13125
גרפיקה ממוחשבת תקשורת חזותית עיצוב ממשק משתמש			2	2	עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים	13225
			23	25	סה"כ	

(D) פרויקט משותף לשני קורסים. חובה ללמוד קורסים אלה בו זמנית.

שנה ב' סמסטר ב'

שם הקורס	דרישות קדם		ש"ס	נ"ז	שם הקורס	מס' קורס
	שם הקורס	מס' קורס				
טכנולוגיות למידה עכשוויות ס"ל אינטראקטיביות 1 מדידה והערכת הישגים	13125 13124 13107		2	2	הוראה מתוקשבת – תיאוריה ויישום	13133
סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 תכנות 1 תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 מדידה והערכת הישגים	13124 13208 13130 13107		2	2	סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (E)	13122
			2	2	פיתוח הדרכה בארגון (שנתי)	13110
תכנות 1 סביבות לימוד אינטראקטיביות 1	13208 13124		3	4	תכנות 2 (E)	13211
אפיון ממשק וחווית משתמש	13316		3	3	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות (שנתי)	13337
סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 תכנות 1 תכנות אינטראקציה ואנימציה 1	13124 13208 13130		2	2	תכנות אינטראקציה ואנימציה 2 (E)	13131
רמת אנגלית C לפחות			2	2	סמינריון (שנתי)	13413
אוריינות אקדמית			2	2	מידענות ואוריינות מידע בסביבת האינטרנט	13127
יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה	13224		2	3	פיתוח והפקה של וידאו ללימוד	13444
			20	22	סה"כ	

(E) פרויקט משותף לשלושה קורסים. חובה ללמוד קורסים אלה בו זמנית.

תנאי מעבר לשנה ג': השלמת כל קורסי החובה של שנה ב'. סטודנט שנכשל בקורס חובה מעמדו האקדמי יוגדר כ"לא תקין" והרישום לקורסי שנה ג' יותנה באישור וועדת ההוראה.

שנה ג' סמסטר א'

דרישות קדם		נ"ז	ש"ס	שם הקורס	מס' קורס
שם הקורס	מס' קורס				
		2	2	מבוא לסוציולוגיה של עידן המידע	13103
פיתוח הדרכה בארגון	13110	2	2	פתרונות הדרכה הלכה למעשה	13132
פיתוח יחידות למידה דיגיטליות	13317				
טכנולוגיות למידה עכשוויות	13125				
תכנות 2	13211	3	4	תכנות 3	13217
כל קורסי החובה שנים א+ב		3	2	פרויקט גמר (שנתי)	13406
אנגלית רמה A (מינימום)		4	4	*קורסי בחירה	
		4	4	**לימודים רב תחומיים	
		18	18	סה"כ	

שנה ג' סמסטר ב'

דרישות קדם		נ"ז	ש"ס	שם הקורס	מס' קורס
שם הקורס	מס' קורס				
		1	2	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים	13416
		3	2	פרויקט גמר (שנתי)	13406
		6	6	*קורסי בחירה	
		2	2	**לימודים רב תחומיים	
		12	12	סה"כ	

* לימודי בחירה בהיקף 10 נ"ז למחזור שהחל לימודיו בתשפ"ב (מחזורים קודמים ע"פ מודל לימודים בהיקף 12 נ"ז)
 ** לימודים רב תחומיים בהיקף כולל של 6 נ"ז - כאן משולבים בשנה ג'. סטודנט רשאי ללמוד קורסים אלה גם בשנים אחרות כל עוד לא מתנגש עם קורסי הפקולטה

קורסי בחירה לתואר ראשון (2 ש"ס, 2 נ"ז לכל קורס)

היצע הקורסים משתנה משנה לשנה ונקבע על ידי הפקולטה בתחילת כל שנה

עבור שנה ב:

שם הקורס	מס' קורס
מבוא לחווית משתמש במעקב עיניים	13242

עבור שנה ג' בלבד, אלא אם נקבע אחרת על ידי הפקולטה.

סטודנט יכול להירשם בכל סמסטר ל- 3 קורסי בחירה של הפקולטה לכל היותר.

שם הקורס	מס' קורס
תכנות מתקדם	13550
ניהול משא ומתן	13562
חשיבה עסקית בהדרכה	13513
עיצוב ממשק למכשירים ניידים	13515
יזמות עסקית ב-Edtech	13516
תוכנות גרפיות מתקדמות	13517
עיצוב גרפי מתקדם	13999
כריית מידע וניתוח למידה	13126
שילוב טכנולוגיות ליישומים ניידים MMI	13818
פיתוח קורסים מקוונים בפלטפורמת open edX	13521
סייבר פסיכולוגיה – פסיכולוגיה במרחב הדיגיטלי	13220
מבוא לחווית משתמש במעקב עיניים	13242
מעבדה- חווית משתמש במעקב עיניים	13226

לימודים רב תחומיים

הלימודים הרב-תחומיים מהווים מרכיב חיוני להשכלתו של כל בוגר. אנו מציעים מגוון רחב של קורסים המשלבים תחומי ידע שונים בהם פוגשים סטודנטיות וסטודנטים רעיונות ודרכי חשיבה מעבר לאלו הניתנים בלימודי הליבה. היכרות עם מגוון תחומים והשילוב ביניהם, כפי שמציעים הקורסים שלנו, נחוצים היום יותר מאי-פעם בעולמנו המשתנה לנגד עינינו. הקורסים הניתנים אצלנו יוצרים גשרים בין תחומי מדע וטכנולוגיה, עיצוב ומחשבים, לצד תחומי מדעי הרוח והחברה. בין אם פילוסופיה, מיחשוב לביש, לימודי תרבויות ודתות, גנטיקה וביו-אתיקה, פוליטיקה או סימטריה ופרקטלים, אנו מאמינים שהקורסים שלנו ירחיבו אופקים, יעשירו את עולמכם ויכינו אתכם ליציאתכם לתעשייה או להמשך לימודים לתארים מתקדמים.

[למידע נוסף - אתר בית הספר ללימודים רב תחומיים](#)

[חזור לרשימה](#)

תקצירי קורסי חובה – תואר ראשון B.A.

13101 - אוריינות אקדמית Academic Literacy

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 1
דרישות קדם: אין

מטרות

להקנות לסטודנטים את מסגרת החשיבה, הידע והלמידה האקדמיים. לסייע לפתח מיומנויות למידה, איתור וניתוח מקורות מידע אקדמיים ודרכי כתיבה בהירה. להקנות כללי אתיקה ויושרה אקדמיים.

נושאים

אוריינות אקדמית מהי?, אוריינות דיגיטלית בעידן המידע, מיומנויות חיפוש במאגרי מידע אקדמיים, ההבדל בין מקורות אקדמיים ללא אקדמיים, איך לקרוא מאמר אקדמי?, עקרונות הכתיבה האקדמית, כללי ציטוט ביבליוגרפי ע"פ APA, כללי אתיקה ויושרה אקדמית

[חזור לרשימה](#)

13102, 13104 - פסיכולוגיה ותיאוריות למידה א+ב Psychology and Learning Theories A+B

אופן הוראה: שיעור (בשני סמסטרים עוקבים)
שעות שבועיות: 3 + 3
נקודות זכות: 3 + 3
דרישות קדם: אין

מטרות

הקורס נועד להקנות עקרונות ומושגים בסיסיים בתחומים של פסיכולוגיה של למידה והוראה, פסיכולוגיה קוגניטיבית, חקר המח, פסיכולוגיה התפתחותית, פסיכולוגיה חברתית ותיאוריות אישיות. המושגים והעקרונות הללו מהווים תשתית תיאורטית רלוונטית לכל מי שעובד עם בני-אדם באופן כללי, ובאופן ספציפי לכל מי שהאתגרים המקצועיים איתם הוא מתמודד קשורים להוראה, למידה והנעה. במהלך הקורס תומחש הרלוונטיות של המודלים והמושגים לעולם המקצועי של מפתחי הדרכה (Instructional Designers).

נושאים

עקרונות המחקר הפסיכולוגי, ביהיורזם, זיכרון ועיבוד מידע, למידת מושגים, תיאוריות למידה קוגניטיביות וקונסטרוקטיביסטיות, חישה ותפיסה, קשב, חשיבה ופתרון בעיות, משכל והערכת משכל, התפתחות רגשית וחברתית, התפתחות קוגניטיבית ורכישת שפה, התפתחות הזהות וההערכה העצמית, קוגניציה חברתית ושינוי עמדות, מוטיבציה וויסות עצמי, לחץ חרדה וסגנון התמודדות, רגשות מח ואבולוציה.

[חזור לרשימה](#)

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

תכנון, עיצוב והצגה של פרזנטציות הם חלק משגרת העבודה של 'עובדי ידע' בארגונים לומדים. בכלכלה גלובלית ותחרותית לפרזנטציה בת מספר דקות בודדות עשויה להיות השפעה מכרעת על גורל של ארגון. יתר-על כן, אחד התפקידים של אנשי הדרכה הוא לסייע למנהלים בארגונים לתכנן פרזנטציות אפקטיביות וללוות אותם במהלך הפיתוח של מיומנויות הפרזנטציה שלהם. מטרת הקורס להקנות מיומנויות ששילוב ביניהן יוביל להצגה של פרזנטציות מאורגנות היטב, רלוונטיות, הגיוניות, מהנות, וסוחפות.

נושאים

- תכנון פתיחה וסיום חזקים
- שימוש בקול ובשפת גוף
- עיצוב שקפים והצגת נתונים
- טכניקות להגברת אימפקט וליצירת קשר עם הקהל
- איך לספר סיפור?
- תכנון מבנה ורצף לוגי וזורם
- אינטגרציה של המרכיבים בפרזנטציה שלמה

[חזרו לרשימה](#)

13116 - ארגון וייצוג ידע Knowledge Organization and Representation

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 3

דרישות קדם: 13319 תקשורת חזותית, 13303 גרפיקה ממחושבת

מטרות

הכרת מושגים, עקרונות שיטות וכלים לארגון וייצוג מידע מסוגים שונים ופיתוח יכולת לבחור ולהתאים את הייצוג לתכנים, למטרות ולקהל היעד.

נושאים

מדוע צריך לארגן ולייצג מידע, מהו ייצוג יתרונותיו ומגבלותיו, הקשר בין למידה והבנייה של ידע לבין ארגון וייצוג מידע. סוגי ידע וסוגי ייצוגים של מידע והתאמתם למטרות שונות. הכרת מגוון כלים, טכניקות ודרכים לייצוג וארגון מידע בתחומי תוכן שונים. ייצוג חזותי של מידע: מן המוחשי ומן המופשט אל הסמל, ייצוג חזותי של מושגים, תופעות ותהליכים.

הקורס מתמקד בשלושה נושאים מרכזיים כשבכל אחד מהם מתבצעת משימה ייעודית:

- ייצוג סטטי של תופעה/תהליך: עקרונות וכלים ליצירת אינפוגרפיקה, תכנון והפקת ייצוג
 - ייצוג גרפי של מידע כמותי: עקרונות של הצגת גרפים, שילוב גרפיקה בייצוגי מידע כמותי, יישום העקרונות להפקת גרף של מידע נתון, תכנון והפקת ייצוג לממצאי סקר
 - ייצוג אינטראקטיבי של מידע: סוגי אינטראקציות והתאמתן למטרות ולקהל היעד, תכנון ואפיון ייצוג אינטראקטיבי של מידע.
- בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם הקורס 13118 תכנות אינטראקטיבי 1.

[חזור לרשימה](#)

13106 - שיטות מחקר במדעי החברה Social Science Research Methods

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

נקודות זכות: 4

דרישות קדם: אין

מטרות

קורס זה מיועד להקנות ללומדים ידע, מיומנויות וערכים בנושא המחקר הכמותי במדעי החברה וההתנהגות וכן מושגים וכלים ראשוניים מתחום הסטטיסטיקה התיאורית וההיסקית.

קורס זה יקנה שיטות וכלים לתכנון, ביצוע והצגת מחקרים במגוון שיטות מחקר. במסגרת הקורס ירכוש הלומד כלים מושגיים וטכניים להצגת הנתונים, עיבודם וניתוחם. הקורס מתמקד במחקרים הרלוונטיים ללומדים בפקולטה לטכנולוגיות למידה

נושאים

מטרות המחקר במדעי החברה וההתנהגות ובעלי העניין בתחום זה; הגדרת נושא המחקר, שאלות מחקר, משתני המחקר והשערות מחקר; מתאם וסיבתיות; כלי מחקר - הסקר; סיכום המחקר והצגתו; סוגיות אתיות ומתודולוגיות.

[חזרה לתוכן עניינים](#)

יסודות הסטטיסטיקה: סוגי משתנים, סולמות מדידה, התפלגות שכיחויות, מדדי נטייה מרכזית ומדדי פיזור, מדדי קשר, היסק סטטיסטי והערכת המובהקות של הממצאים.

[חזר לרשימה](#)

13107 - מדידה והערכת הישגים Measurement and Performance Evaluation

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13106 שיטות מחקר במדעי החברה

מטרות

הקניית ידע תיאורטי ויישומי בפיתוח כלים למדידה והערכה של הישגים לימודיים. הסטודנטים ילמדו להשתמש בכלים אלה ולנתח את הממצאים המתקבלים לשם שיפור ההוראה. נוסף על מבחני-הישגים למיניהם הסטודנטים יכירו גם כלים אלטרנטיביים לשם הערכה חלופית של הישגים לימודיים. הקורס מדגיש את השילוב של הערכת הישגים לימודיים בתכניות לימודים מתוקשבות.

נושאים

ההערכה ותפקידיה; תכנון הערכה לאור מטרות ההוראה; מיון מבחנים לסוגיהם; דרישות ממבחן הישגים: מהימנות, תקפות, אובייקטיביות, שימושיות; בניית מבחן-הישגים אובייקטיבי (סגור); בניית מבחני הישגים תקפים ומהימנים; ניתוח סטטיסטי של תוצאות ופריטי-מבחן; צינן הישגים לימודיים; מגבלות של מבחן-הישגים סגור; כלים חלופיים להערכת הישגים: מבחן-הישגים פתוח, פורטפוליו, מטלת-ביצוע; שילוב ההערכה בלמידה מתוקשבת.

[חזר לרשימה](#)

13124 - סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 Interactive Learning Environments1

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 3

דרישות קדם: 13207 מבוא לתכנות, 13206 מבוא לבסיסי נתונים, 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש

מטרות

הכרת מושגים ועקרונות בהקשר לסביבות לימוד אינטראקטיביות. הכרת הפוטנציאל הייחודי שמציע התקשוב להוראה וללמידה וגישות שונות לניצול ולשילוב סביבות אינטראקטיביות בהוראת תחומי-תוכן שונים, ולמטרות שונות. התנסות בהערכת סביבת לימוד אינטראקטיבית. התנסות באפיון סביבת לימוד אינטראקטיבית.

נושאים

סביבות לימוד אינטראקטיביות ושילובן בתהליך ההוראה והלימוד; מערכות אימון ותרגול, הדמיות לימודיות ופעילויות בסביבת הדמיה, משחק לימודי ממוחשב.

בקורס זה מתקיים פרויקט קורס משולב עם 13309 (אנימציה) שבו מתבצע מימוש האפיון.

[חזר לרשימה](#)

13125 - טכנולוגיות למידה עכשוויות Current Learning Technologies

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

במהלך הקורס הסטודנטים:

- יכירו יתרונות וחסרונות בטכנולוגיות למידה שכיחות בדגש יישומים בארגון.
- יבצעו התאמה בין צורך הדרכתי לבין טכנולוגיה אפשרית כמענה לצורך זה.
- יתרגלו מתודה לבחינה ביקורתית של כלים חדשים לקראת אימוץ אפשרי בארגון.

נושאים

- מחוללי סרטוני סמן.
- כלי המרת תוכן קיים ללומדה.
- כיתה וירטואלית ותקשורת סינכרונית.
- מערכות ניהול למידה (LMS).
- EPSS – מערכת תומכת ביצוע.
- M-Learning, אפליקציות ללמידה באמצעות הנייד, מחוללי אפליקציות.
- כלי למידה חברתית ושיתוף בידע.

[חזר לרשימה](#)

13133 - הוראה מתוקשבת - תיאוריה ויישום Teaching with Telecommunication: Theory and Practice

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: 13125 טכנולוגיות למידה עכשוויות, 13124 סביבות לימוד אינטראקטיביות 1, 13107
מדידה והערכת הישגים

מטרות

הכרת מגוון גישות לפיתוח ויישום פעילויות לימודיות בסביבה מתוקשבת ובקורסי (MOOC Massive Open Online courses), דיון בפוטנציאל, במגבלות ובדרכים לשילוב פעילויות מתוקשבות בתכניות לימודים בתחומי תוכן שונים.

נושאים

ניתוח מחקרים העוסקים בהיבטים שונים של הוראה מתוקשבת. עקרונות שימוש במערכת ניהול למידה (LMS) להוראה א-סינכרונית: הצגת תכנים ופעילויות, תרגול, הערכה ומנגנוני תקשורת. התנסות בפיתוח ויישום מיני-קורס א-סינכרוני (הוראת עמיתים) והערכת הפעילות.

[חזר לרשימה](#)

13122 - סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 Interactive Learning Environments 2

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13124 סביבות לימוד אינטראקטיביות 1, 13107 מדידה והערכת הישגים, 13309
אנימציה תכנון ויישום, 13208 תכנות 1

מטרות

התנסות באפיון מחולל לסביבת לימוד אינטראקטיבית תוך יישום עקרונות שנלמדו בקורס סביבות למידה אינטראקטיביות 1 13124.

נושאים

קורס זה מתמקד באפיון מחולל ייעודי ליצירת משחקי למידה.

- סדנה להכרת Axure כסביבה לאפיון וסימולציה או סדנה בשימושים מתקדמים של PPT להפקת אפיונים
- הכנת גרסאות של אפיונים והצגתם במליאת הקורס
- תמיכת עמיתים באפיון התוצרים ופיתוחם

בקורס זה מתקיים פרויקט הקורס משולב עם קורסים 13211 (פיתוח צד שרת) ו-13123 (פיתוח צד לקוח).

[חזר לרשימה](#)

13115 מחקר איכותני Qualitative Research Methods

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13106 שיטות מחקר במד"ח

מטרות

הכרות והבנה של הפרדיגמה האיכותנית במחקר בדגש על טכנולוגיות למידה. הקניית כלים לביצוע מחקרים המבוססים על מתודולוגיות איכותניות, בדגש על חווית משתמש ושימושיות של כלים דיגיטליים ללמידה. הבנת היבטים אתיים העומדים בבסיס ביצוע מחקר איכותני.

נושאים

- המחקר האיכותני מהו וכיצד זה מתקשר לחקר בטכנולוגיות למידה
- המחקר האיכותני מול המחקר הכמותי.
- כלים לאיסוף נתונים במחקר איכותני בחקר חווית משתמש ושימושיות של כלים דיגיטליים ללמידה.
- ניתוח מידע במתודולוגיות איכותניות למשל: ניתוח שיח, ניתוח נרטיבי, ניתוח סמיוטי.
- כללים מרכזיים בכתיבת ממצאים.
- סקירה של כלים טכנולוגיים לתמיכה במחקרים איכותניים.
- אתיקה במחקר איכותני.

[חזר לרשימה](#)

13204 - התנהגות ארגונית Organizational Behavior

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

להקנות היכרות עם תחומי העיסוק השונים של התנהגות ארגונית ברמת המיקרו והמאקרו, להמחיש כיצד רעיונות אלה מסייעים לנות לנתח ולהבין התנהגויות אנושיות במסגרת הארגונית. נושאים

נושאים

מושגי יסוד בהתנהגות ארגונית והקשר ביניהם, האסכולות המרכזיות בתחום התנהגות ארגונית, להסביר תיאוריות ניהוליות המסייעות להבנת המשאב האנושי במסגרת הארגונית, מתודולגיה ניסויית בחקר ארגונים.

[חזר לרשימה](#)

13103 - מבוא לסוציולוגיה של עידן המידע Introduction to the Sociology of the Information era

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

הכרת מושגי יסוד בסוציולוגיה והיכרות ראשונית עם פרספקטיבה סוציולוגית עדכנית כדרך להבנת המציאות החברתית של עידן המידע על מרכיביה. הכרת מושגי היסוד המשמשים ככלי ניתוח בסוציולוגיה בעידן זה, פיתוח היכולת ליישם את המושגים והתיאוריות להבנת מצבים חברתיים ממשיים ועתידיים, פיתוח גישה ביקורתית לתיאוריות הנלמדות, תוך הדגשת קיומן של פרספקטיבות תיאורטיות מתחרות.

נושאים

מושגי יסוד בסוציולוגיה, קביעת ערכים ונורמות, פיקוח חברתי, מיצוב חברתי, ריבודיות, ניעות ושוויון הזדמנויות, סטייה, חברות, זיקות הדדיות בין מערכות חינוכיות ותופעות חברתיות. מאפייני העידן הפוסט תעשייתי; השפעות של תקשורת המונים, תקשורת וסוציאליזציה, קשרים בין טכנולוגיה של תקשורת, חברה ותרבות בישראל; דרכי התגבשות נורמות וערכים וסוציאליזציה אליהם בעידן זה; פרט, קבוצה, מוסד, מדינה, ואזור בעידן זה; מיעוטים דתיים ותרבותיים; שליטה ופיקוח חברתי מוסדי; הסתגלות מנגנונים מוסדיים לעידן פוסט תעשייתי; מודלים חלופיים; חשיבה יישומית בתכנון חברתי ומוסדי.

[חזר לרשימה](#)

13132 - פתרונות הדרכה הלכה למעשה Training Solutions in Practice

אופן הוראה : שיעור

שעות שבועיות : 2

נקודות זכות : 2

דרישות קדם: 13110 פיתוח הדרכה בארגון, 13125 טכנולוגיות למידה עכשוויות, 13317 פיתוח יחידות למידה דיגיטליות

מטרות

הקורס הינו קורס אינטגרטיבי אשר מטרתו הן תמצות הידע והיכולות שהסטודנטים רוכשים בקורסים הקודמים ובתואר כולו לכדי הבנת תחום הלמידה בהקשר הארגוני, ניתוח תהליכי למידה וידע במחלקות שונות בארגון, הכרת מגוון פתרונות הדרכתיים והתאמתם ליעדים העסקיים של הארגון, מימוש של פתרונות ותוצרי למידה וחיבור לעולם העסקי. הפעילות בקורס מדמה ככל שניתן את המציאות העסקית – המתודולוגית – הטכנולוגית.

נושאים

- הקמת חברת הדרכה, חזון, ערכים וסל שירותים ומוצרים
- ניתוח אתגר עסקי ופתרון למידה
- מפגשי לקוח: הכנה, ניהול וביצוע של מפגשים עם לקוחות מכל צבעי הקשת
- תהליך כולל ומקיף לבניית הפתרון ההדרכתי וכתובת הצעת מחיר
- מימוש פתרון למידה ותוצריו השונים: למידה פרונטאלית (F2F), חוברת ללמידה יחידנית, דפית, חניכה, ספר, פורטל למידה, Job Aid, משחקי למידה, כנס ועוד
- לאורך כל הקורס יתמודדו הסטודנטים עם מגוון סוגי לקוחות, "מכירת", תקשור הפתרון ההדרכתי, טיפול ב"זום שאחרי" ועוד הפתעות ...

[חזור לרשימה](#)

13219 - יסודות החשיבה החישובית Introduction to Computational Thinking

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

הקורס מוביל את הסטודנטים דרך תהליך הכולל רכישת מיומנויות בסיסיות ומורכבות בחשיבה לוגית ובאלגוריתמיקה הנדרשת לפיתוח מערכות טכנולוגיות ללמידה ולהדרכה.

נושאים

- הקניית כלים ועקרונות בחשיבה לוגית
- פיתוח חשיבה תהליכית ופתרון בעיות שיטתיות
- שליטה ביישום פעולות לוגיות בגיליונות חישוביים (באמצעות Microsoft Excel)
- פיתוח יכולות ייצוג אלגוריתמי
- הכרות עם MIT Scratch (כסביבת פיתוח ל-VCL)

[חזור לרשימה](#)

13202 - טכנולוגיות במדיה חדשה New Media Technology

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

הקניית מושגי יסוד בנושאי תקשורת דיגיטלית בסביבות מקוונות להעצמת תהליכי למידה והדרכה. הכרת רכיבי חומרה, תוכנה ופרוטוקולי תקשוב טיפוסיים למערכות למידה והדרכה טכנולוגיות.

נושאים

- מושגי יסוד לתקשורת דיגיטלית בסביבה מקוונת
- חומרה והוכנה הנדרשים לתקשורת מחשבים
- פרוטוקולי התקשורת המקובלים, טופולוגיות רשת שונות
- מושגי יסוד ברשתות LAN-MAN-WAN

[חזור לרשימה](#)

13203 - החוק, תקשוב וקניין רוחני Legislation, the Internet and Intellectual Property

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

ההתפתחות הטכנולוגית המואצת מעלה דילמות משפטיות חדשות והופכת את ההגנה על נכסים לא מוחשיים לצורך הכרחי ולידע חיוני לעוסקים בתחומי הניהול והטכנולוגיה. הקורס יבחן את סוגיית הקניין הרוחני תוך התמקדות בשלושה תחומים מרכזיים: דיני פטנטים, סימני מסחר וזכויות יוצרים. כמו כן נדון בהיבטים של קניין רוחני הבאים לידי ביטוי במחשבים ובטכנולוגיות מתקדמות.

נושאים

החלת החוק על המרחב הדיגיטלי, קניין רוחני, זכויות יוצרים, שימוש הוגן, פטנטים, שמות מתחם, סודות מסחר ופרטיות.

[חזר לרשימה](#)

13304 - פיתוח אתרי אינטרנט Internet Site Design

אופן הוראה: מעבדה
שעות שבועיות: 4
נקודות זכות: 3
דרישות קדם: 13219 יסודות החשיבה החישובית, 13202 טכנולוגיות במדיה חדשה

מטרות

הכרות עם טכנולוגיות המשמשות לבניית אתרי אינטרנט. הקורס יציג עקרונות בסיסיים לעיצוב אתר אינטראקטיבי לימודי, פיתוח מיומנות לשימוש בשפות תגים ובתוכנות שונות לעיצוב, עימוד אתרים ושילוב מולטימדיה.

נושאים

פיתוח קונספט עיצובי לאתר, sitemap ותרשים זרימה, כלי עיצוב ופיתוח אתר, העלאת אתר לאינטרנט. העבודה המעשית תכלול: שימוש בתוכנות גרפיות לעיצוב האתר, שימוש בתוכנות לעריכת HTML5, Java, CSS, Script ו-CSS3.

פרויקט הקורס משולב עם קורסים 13119 הנגשת אתרי אינטרנט, 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש, 13315 עיצוב ממשק משתמש.

[חזר לרשימה](#)

13119 - הנגשת אתרי אינטרנט Creating Accessible Web Sites

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13219 יסודות החשיבה החישובית, 13202 טכנולוגיות במדיה חדשה

מטרות

הכרת הצרכים הקוגניטיביים והסנסו-מוטוריים של אנשים עם מוגבלויות המקשות על הנגישות למחשב. הכרת אמצעי תוכנה וחומרה המקלים על הנגישות ומפצים על חסרים קיימים. הערכה, יישום והתאמת הסביבה הממוחשבת לצרכים המיוחדים של המשתמש, תוך ביסוס על תיאוריות התפתחותיות, תיאוריות קוגניטיביות ותיאוריות למידה.

נושאים

הכרת המוגבלויות התפקודיות של אנשים עם קשיים וחסרים סנסוריים, מוטוריים וקוגניטיביים. נגישות למחשב, אתגרים ופתרונות, טכנולוגיה מסייעת וטכנולוגיה מפצה, Universal Design יישום בעיצוב ממשק משתמש - מחשב.

פרויקט הקורס משולב עם קורסים 13304 פיתוח אתרי אינטרנט, 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש, 13315 עיצוב ממשק משתמש.

[חזר לרשימה](#)

13206 - מבוא לביסי נתונים Introduction to Databases

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13219 יסודות החשיבה החישובית, 13202 טכנולוגיות במדיה חדשה

מטרות

הכרת העקרונות הנדרשים לצורך עבודה על בסיסי הנתונים יחסיים. בניית בסיסי נתונים הנדרשים לעולם מערכות הלמידה וההדרכה וניהולם באמצעות תכנות בשפת SQL.

נושאים

- הכרת מושגי יסוד של בסיסי נתונים יחסיים
- התנסות בהקמת בסיסי נתונים יחסיים
- הכרת שפת SQL והשימוש בה לקראת פיתוח אפליקציות בתפיסת קוד CRUD
- התנסות מעשית בבניית מודלים לתמיכה במערכות למידה והדרכה נתמכות הדרכה

[חזר לרשימה](#)

13207 - מבוא לתכנות Introduction to programming

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13219 יסודות החשיבה החישובית, 13202 טכנולוגיות במדיה חדשה

מטרות

הקורס יקנה לסטודנטים הכרה ועקרונות יסוד בעולם התכנות תוך שילוב מיומנויות חשיבה חישובית ואלגוריתמית.

נושאים

- הכרת עקרונות פיתוח שפת תכנות מונחית אירועים באמצעות Java Script
- פיתוח ממשקים באמצעות מגוון פקודות הכוללות משתנים לסוגיהם, תנאים, לולאות ורשימות

[חזר לרשימה](#)

13208 - תכנות 1 Programming 1

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

נקודות זכות: 3

דרישות קדם: 13207 מבוא לתכנות, 13206 מבוא לבסיסי נתונים, 13304 פיתוח אתרי אינטרנט, 13118 תכנות אינטראקטיבי

מטרות

הכרת עקרונות של שפות תכנות צד לקוח/שרת (Full Stack) מונחות אירועים ועצמים ויישומיהם בסביבת WEB על בסיס טכנולוגית NET Web API.

נושאים

רכישת מיומנויות בתכנות בשפת #C מונחות עצמים (OOP) פיתוח אפליקציות Full-Stack Web

[חזר לרשימה](#)

13211 - תכנות 2 Programming 2

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

נקודות זכות: 3

דרישות קדם: 13208 תכנות 1, 13124 סביבות לימוד אינטראקטיביות

מטרות

המשך הכרת עקרונות של שפות תכנות צד לקוח/שרת (Full Stack) מונחות אירועים ועצמים ויישומיהם בסביבת WEB על בסיס טכנולוגית NET Web API. נעסוק בעבודה מתקדמת שמשלבת טפסים, מודלי נתונים ובסיסי נתונים.

נושאים

- עבודה מתקדמת עם Blazor ליצירת ממשקי משתמש עשירים
- עבודה עם טבלאות מרובות ובסיסי נתונים מורכבים
- שילוב רכיבי UI חיצוניים בצד שלישי
- בניית סביבת Full Stack לצורך תמיכה והעצמת תהליכי למידה והדרכה

פרויקט הקורס משולב עם קורסים 13122 (אפיון) ו-13123 (פיתוח צד לקוח).

[חזור לרשימה](#)

13217 – תכנות 3 Programming 3

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

נקודות זכות: 3

דרישות קדם: 13211 תכנות 2

מטרות

הכרה והבנת עקרונות של עבודה עם ספריות מבוססות JS ושילוב API's מסביבות קיימות.

נושאים

- פיתוח מיומנויות עבודה עם ספריות טכנולוגיות, כגון jQuery, Bootstrap, AJAX, והטמעתן בסביבות למידה מתוקשבות
- פיתוח Progressive Web Application

[חזור לרשימה](#)

13127 - מידענות ואוריינות מידע בסביבת האינטרנט Informatics and Digital Literacy

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13101 אוריינות אקדמית

מטרות

לאתר, להעריך ולהצליב מידע מתוך מגוון מקורות בסביבות דיגיטליות שונות לצורכי מחקר, פיתוח ותכנון פרויקטים. לאתר חומרים טקסטואליים ושאנם טקסטואליים, במגוון מנועי חיפוש ולהעריך את איכותם. להכיר וללמוד גישות חדשות ומעודכנות לאוריינות מידע אצל משתמשים בעלי מאפיינים שונים. להכיר וללמוד תוכנות שונות לניהול חומרים ומידע אקדמי לאחזור, שמירה וקטלוג באופן עצמאי. לפתח ולחזק תודעת שימוש בכלים דיגיטליים עדכניים תוך מתן חשיבות לכללים, לחוקים ולהבנת הלוגיקה מאחורי המערכות שאנו פועלים בהן ביום-יום.

נושאים

- אוריינות מידע בסביבה דיגיטלית: מבוא, הגדרות וחשיבות.
- הערכת מקורות מידע מחקריים ואינטרנטיים.
- הגדרת מונחי חיפוש לצורך אחזור מידע מתקדם
- מידענות חברתית: אוריינות בסביבת רשתות חברתיות

[חזר לרשימה](#)

13319 - תקשורת חזותית Visual Communication

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

הבנת התפתחות השפה החזותית בהיסטוריה התרבותית ועד היום. הקניית כלים עיוניים ומעשיים להערכה וליישום תקשורת חזותית: "קריאה" ו"כתיבת" דימויים חזותיים.

נושאים

מרכיבים עיצוביים של דימוי חזותי כגון: קומפוזיציה, נקודות פוקוס, צבע. חיבור בין מרכיבים עובדתיים ותוכניים, ודיון בהקשרים השונים שהדימויים מוצגים ומתפקדים בהם. נושאי העבודות יתייחסו לנושאים של תרבות חזותית: זהות עצמית וזהות חברתית, אדם וטבע, ייצוג של עמדות כוח בחברה, השונה השולי והמרכזי בחברה העכשווית, היחס בין טכנולוגיות לפרט ולחברה, הקשר בין המציאות הפיזית לייצוג של המציאות הווירטואלית.

פרויקט הקורס משולב עם קורס 13303 גרפיקה ממוחשבת.

[חזר לרשימה](#)

13225 - עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים Graphic Design for Interactive User Interfaces

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 3
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: גרפיקה ממוחשבת, תקשורת חזותית, עיצוב ממשק משתמש

מטרות

מטרת הקורס הקניית יכולות עיצוב ממשקים אינטראקטיביים תוך התייחסות למאפיינים הייחודיים של ממשקים אילו. נכיר עקרונות עיצוב שפה ויזואלית לממשקים אינטראקטיביים ונתנסה ביצירת שפה ויזואלית. נכיר כלים ייעודיים ונפתח טכניקות בכלים אילו. נתנסה ביצירת אלמנטים גרפיים לממשקים אינטראקטיביים וביצירת אב-טיפוס בעל שפה חזותית עשירה.

נושאים

עיצוב גרפי סטטי, עיצוב גרפי אינטראקטיבי, עיצוב אלמנטים ייחודיים לממשקים אינטראקטיביים, עיצוב שפה ויזואלית אחידה, הקניית מיומנויות טכנית ושימוש בכלים גרפיים ייחודיים, עיצוב ויצירת שפה חזותית לממשקים אינטראקטיביים ויצירת אב-טיפוס אינטראקטיבי.

[חזור לרשימה](#)

13302 - מבוא לסביבות אינטראקטיביות Introduction to Interactive Environments

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

הכרת מושגים ועקרונות בהקשר לסביבות אינטראקטיביות ממוחשבות. הכרת מיפויים ואפיונים של ממדי אינטראקציה בממשק והשימושים בהם למטרות שונות. פיתוח יכולת לתעד, לאפיין ולנתח סביבה אינטראקטיבית על פי מאפיינים, מטרות ושימושים.

נושאים

הגדרות שונות של המושג אינטראקטיביות, סוגי אינטראקציות בממשקים ממוחשבים, ממדי אינטראקטיביות ורמת אינטראקטיביות, אפיון ממשק על פי סוגי וממדי אינטראקטיביות, תיעוד וניתוח ממשק אינטראקטיבי.

[חזור לרשימה](#)

13303 - גרפיקה ממוחשבת לטל"מ Computer Graphics

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 1
דרישות קדם: אין

מטרות

הכרות עם מושגי יסוד מעולם הגרפיקה והעיצוב במטרה ליצור אלמנטים, קומפוזיציות וממשקים ויזואליים תוך כדי שימוש והכרת Adobe Photoshop.

נושאים

הכרת ממשק Adobe Photoshop ועקרונות השימוש בו, הכרת מושגי היסוד של גרפיקה ממוחשבת, הכרת מרכיבי שפה ויזואלית, מבוא לעיצוב למסך, כללי עיצוב למסך, עריכת תמונה ב Adobe Photoshop, יצירת קונספט וקומפוזיציה ב Adobe Photoshop.

פרויקט הקורס משולב עם קורס 13319 תקשורת חזותית.

[חזור לרשימה](#)

13315 - עיצוב ממשק משתמש Graphical Design of User Interface

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: 13303 גרפיקה ממוחשבת, 13319 תקשורת חזותית

מטרות

הכרת עקרונות היסוד בעיצוב גראפי המתואם למטרות, לגודל מסך משתנה ולמדיות שונות.

נושאים

תיאורית הצבעים, גשטאלט, עקרונות בטיפוגרפיה, עימוד, קומפוזיציה יחסים וגריד, look and feel.
פרויקט הקורס משולב עם קורסים: 13304 פיתוח אתרי אינטרנט, 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש, 13119 הנגשת אתרי אינטרנט.

[חזור לרשימה](#)

13316 - אפיון ממשק וחווית משתמש User Experience and Interface Design

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 3
נקודות זכות: 3
דרישות קדם: 13302 מבוא לסביבות אינטראקטיביות

מטרות

היכרות עם עקרונות של שימושיות (Usability), הכרת תהליך האפיון ועיצוב חוויית שימוש (User Experience) בדגש על ממשקי אינטרנט, פיתוח ביקורתיות כלפי ממשקי משתמש (User Interface), באתרים, התנסות בתהליך אפיון ועיצוב של אתר אינטרנט וביצירת אלמנטים ויזואליים מתאימים.

נושאים

כללים וטכניקות לתכנון, עיצוב והערכת ממשק לפי מתודולוגיית פיתוח UCD, התמצאות ב"מודל השכבות" ויישומו לצורך בחינה או תכנון של חוויית המשתמש. עקרונות וכללים מתחום השימושיות, עקרונות אפיון ועיצוב לאתרים כוללים: עמוד בית, תפריטי ניווט ואינטראקציה, כפתורים ופקדים, טקסט וצבעים, חלוקת מסך וגריד, מיקום אלמנטים, היררכיה ויזואלית, עיצוב מידע שימושי.

פרויקט הקורס משולב עם קורסים: 13304 פיתוח אתרי אינטרנט, 13315 עיצוב ממשק וחווית משתמש, 13119 הנגשת אתרי אינטרנט.

[חזור לרשימה](#)

13318 - מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה Introduction to Interaction and Animation Programming

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13202 טכנולוגיות במדיה חדשה, 13303 גרפיקה ממוחשבת

מטרות

הכרת שיטות וכלים ראשוניים ליצירת יישומי מולטימדיה בתוכנת adobe animate והתנסות בהפקת אנימציה ליניארית ואינטראקטיבית, מותאמת לסביבת האינטרנט.

נושאים

הכרת סביבת CC Animate Adobe , הממשק, עקרונות ההפעלה ויכולות האנימציה של התוכנה. הכרת שפת JavaScript כבסיס לתכנות אינטראקטיבי. שילוב חומרי מולטימדיה בתוכנה.

התוצרים שיפותחו במהלך הקורס ילוו באימוץ, התאמה והטמעה של פרוצדורות זמינות ממגוון מקורות ברשת לצורך השקת אנימציות אינטראקטיביות.

פרויקט הקורס משותף עם קורס 13116 ארגון וייצוג ידע, שבו מתבצע האפיון של הייצוג האינטראקטיבי.

[חזור לרשימה](#)

13130 - תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 Interaction and Animation Programming 1

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

נקודות זכות: 3

דרישות קדם: 13318 מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה, 13207 מבוא לתכנות

מטרות

הכרת עקרונות בפיתוח ממשקים אינטראקטיביים מבוססים על סביבת פיתוח Adobe Animate CC. הקניית יכולות פיתוח סביבות מולטימדיה אינטראקטיבית מבוססות קוד בצד לקוח.

נושאים

מימוש מפרט פיתוח תוך התבססות על אנימציות אינטראקטיביות מבוססות JavaScript. יצירת ממשק אינטראקטיבי והנפשתי בסביבת Adobe Animate CC תוך התייחסות למושגים אירועים ושיטות מבוססות על עולם התכנות הפרוצדוראלי.

פרויקט קורס משותף עם 13124 סביבות לימוד אינטראקטיביות 1.

[חזור לרשימה](#)

13444 - פיתוח והפקה של וידאו ללמידה Instructional Video - Design and Production

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13224 יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה

מטרות

הקניית מיומנויות בסיס בפיתוח והפקת וידאו לימודי מקביעת הקונספט עד יצירת תוצר וידאו מוגמר תוך המשגה והתנסות בפיצוח, תסריטאות, ליווי יום צילום ועריכה של סרטון לימודי.

נושאים

1. המשגה: כיצד משתלב וידאו לימודי בעולם הדיגיטל
2. קונספטים מרכזיים של וידאו ללמידה
3. פיצוח וכתובת בריף סרטון
4. תסריטאות למפתחי למידה ארגונית
5. הערכות וניהול יום צילום
6. עריכה, אריזה, בקרת איכות ופרסום

[חזר לרשימה](#)

13224 - יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה Foundations of Instructional Design for Learning Modules

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: אין

מטרות

הקניית מיומנויות בסיס בפיתוח תוכן הדרכתי ממוקד (מיקרו למידה). הקניית תשתית מושגית, תיאורטית ומעשי לאשכול קורסי פיתוח ההדרכה של התואר ראשון.

נושאים

1. אפיון יחידת למידה
2. הגדרת מטרות יחידת למידה
3. ניסוח רציונל וקונספט ליחידת למידה
4. שיטות ומתודולוגיות פיתוח יחידות למידה
5. כלים לפיתוח יחידות למידה
6. פיתוח יחידת למידה

[חזר לרשימה](#)

13131 - תכנות אינטראקציה ואנימציה 2 Interaction and Animation Programming 2

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

[חזרה לתוכן עניינים](#)

דרישות קדם: 13130 תכנות אינטראקציה ואנימציה 1, 13208 תכנות 1, 13124 סביבות לימוד אינטראקטיביות 1

מטרות

פיתוח ממשק אינטראקטיבי והנפשתי בשילוב קוד מבוסס צד לקוח מבוסס על JavaScript. הקניית מיומנות תקשורת עם סביבות ניהול מבוססות צד שרת דרך מבני נתונים כמו XML ו-JSON. הכרת עקרונות בעיצוב גרפי למשחקים ולסביבות לימוד אינטראקטיביות. הקניית יכולות פיתוח בסביבת Adobe Animate CC בעזרת קוד מבוסס צד לקוח

נושאים

בחירת עקרונות בעיצוב גרפי למשחקים וסביבות לימוד אינטראקטיביות ויישומן על סביבת הלימוד המתוכננת בפרויקט. שילוב סביבות עורך בצד שרת כתשתית תומכת ביישומי צד לקוח עשירי ממשק.

פרויקט הקורס משולב עם קורסים 13122 (אפיון) ו-13111 (פיתוח צד שרת).

[חזור לרשימה](#)

13337 - פיתוח יחידות למידה דיגיטליות Instructional Design for Digital Learning Modules

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2 (סמסטר א'), 3 (סמסטר ב') – שנתי

נקודות זכות: 5

דרישות קדם: 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש

מטרות

התנסות בפיתוח יחידת לימוד דיגיטליות- החל ממיפוי התוכן, דרך גיבוש החוויה ("פיצוח"), בחירת הטכנולוגיות המתאימות לפיתוח התוצר הדיגיטלי, פיתוח תסריט מלא של לומדה והפקה בפועל של יחידת הלמידה באמצעות הכלים הטכנולוגיים שנבחרו.

נושאים

הלומדים יתנסו בפרויקט אופייני של הפקת לומדה הכולל את ההתמודדות של תכנון מול ביצוע, הצורך בבקרת איכות בכל שלב, התמודדות עם משוברים של עמיתים ושל מנחה הקורס וכד'.

תכני הקורס ילוו את מחזור הפיתוח של הלומדה. הגדרת מטרות, המאפיינים המתודולוגיים והטכנולוגיים של התוצר בהתייחס למטרות, גיבוש קונספט, גיבוש רציונאל, בחירת הטכנולוגיה מתאימה, כתיבת תסריט לומדה, הפקת הלומדה בשלמותה ושליטה במחוללי תוכן.

[חזור לרשימה](#)

סמינרים, סמינריונים ופרויקט גמר 13413 סמינריון

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2 + 2 (שנתי)

נקודות זכות: 4

[חזרה לתוכן עניינים](#)

דרישות קדם: 13106 שיטות מחקר במדעי החברה, רמת אנגלית C לפחות.

קורס זה מלווה התנסות בהגדרה ובביצוע מחקר אמפירי בהקשר ליישומי טכנולוגיות למידה. במהלכו מבצעים הסטודנטים:

בחירה והגדרת נושא המחקר, סקירת ספרות, כתיבת הצעת מחקר, איסוף נתונים וניתוח נתונים, תיעוד המחקר (כמאמר), הצגת המחקר

תוצרים מצטיינים יוגשו להצגה בכנסים מקצועיים

[חזר לרשימה](#)

13416 - סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים Training seminar and learning technologies in organizations

סמינר

שעות שבועיות : 2

נקודות זכות : 1

מטרות

- לאפשר מפגש בלתי אמצעי בין סטודנטים לקראת סיום המסלול לבין שוק ההדרכה בישראל.
- להקנות כלים לתהליך הכניסה לשוק: איתור הזדמנויות, תהליכי מיון, פיתוח מקצועי לאורך זמן.
- לאפשר לסטודנטים ראייה קצרת וארוכת טווח באשר למסלול הפיתוח המקצועי שלהם בתחום.

נושאים

הקורס מבוסס על מפגשים אישיים עם פעילים בתעשיית הלמידה בישראל: בוגרי המסלול הפועלים כיום בתעשייה ואנשי מקצוע מובילים ממגוון ארגונים.

[חזר לרשימה](#)

13406- פרויקט גמר
Final Project

אופן הוראה: פרויקט + קורס נלווה
שעות שבועיות: 2 + 4 (שנתי)
נקודות זכות: 6

דרישות קדם: השלמת כל קורסי שנה א' ושנה ב', רמת אנגלית A לפחות.

פרויקט הגמר הוא גולת הכותרת של הלימודים. במסגרת הפרויקט מתמודדים הסטודנטים עם אתגר אותנטי ומיישמים את הידע והמיומנויות שרכשו במהלך הלימודים בתחום טכנולוגיות הלמידה. פרויקטי הגמר מבוצעים בכל סוגי הארגונים במשק. הפרויקט מתבצע מול לקוח אמיתי (ארגון, חברה או מוסד) בהנחיית חברי סגל המחלקה ומלווה (מומחה תוכן) מן הארגון. פרויקט גמר טיפוסי כולל: חקר וניתוח צרכים, גיבוש הצעה לפתרון, אפיון, עיצוב ופיתוח של הפתרון המוצע ובחינתו והערכתו בקהל היעד.

היקף הפרויקט ורמתו יעמדו בקריטריונים המתאימים לפרויקט גמר ויועברו לאישורה של ועדת הפרויקטים. על הסטודנט להוכיח בעבודתו בגרות אישית ומקצועית ויכולת עבודה עצמאית, כמו גם יכולת השתלבות בעבודת צוות.

הקורס ילווה את מהלך הפרויקט מתחילתו עד סופו: בחירת הנושא, גיבוש ההצעה לפרויקט, תהליך החקירה, בניית אפיון מפורט ותכנית עבודה ליישום הפרויקט, תהליך ביצוע הפרויקט, תיעוד על פי בפורמט הנדרש (חברת פרויקט, פוסטר וסרטון) והצגת הפרויקט בפני עמיתים, סגל ואורחים.

[חזור לרשימה](#)

תקצירי קורסי בחירה – תואר ראשון B.A.

13242 - מבוא לחוויית משתמש במעקב עיניים
User Experience and Learning Studies Using Eye Tracking

אופן ההוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

המונח חוויית משתמש (UX) התפתח רבות בעשור האחרון ומהווה נדבך מרכזי בתהליכי האפיון, העיצוב והפיתוח של תוצרים דיגיטליים. אחת הדרכים החדשניות להערכת חוויית משתמש מתבצעת באמצעות כלים למעקב תנועת עיניים (eye tracking). כלים אלה מאפשרים מדידה של היבטים התנהגותיים החיוניים בקבלת החלטות בתחום ה- UX לדוגמה, היכן הסתכל המשתמש לראשונה בממשק? מה משך את תשומת ליבו? ועוד. בקורס נלמד על השימושים המרכזיים בכלי למעקב עיניים, ניחשף למתודולוגיות מחקר המשלבות את הכלי במדעי ההתנהגות ונכיר את הכלי עצמו ואת המדדים המרכזיים הנאספים באמצעותו.

[חזור לרשימה](#)

13226 מעבדה - חוויית משתמש במעקב עיניים UX and eye tracking lab

אופן ההוראה: שיעור המתקיים במעבדת UX של הפקולטה
מכסה: עד 12 סטודנטים.

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

סוג הקורס: קורס בחירה

דרישות קדם: 13222-חקר חוויית משתמש ולמידה במעקב עיניים; 13106-שיטות מחקר; 13115-מחקר איכותני.

מטרות

מטרת הקורס הינה לאפשר התנסות מעשית בביצוע הערכת חוויית משתמש בטכנולוגיות למידה באמצעות מכשיר של מעקב עיניים. השיעורים מתקיימים במעבדה החדשנית לחקר חוויית משתמש הכוללת חדר ניסוי אקוסטי וחדר לימוד וצפייה.

נושאים

למידה של תפעול מערכת תנועות עיניים אשר מלווה בהתנסות מעשית (העלאת חומרים למערכת, העברה לנבדקים, ניתוח נתונים). ההתנסות המעשית תתבסס על בסיס עבודת הגמר שהוגשה בקורס המבוא (13222). בנוסף נלמד באופן מעמיק יותר על מדדי מעקב עיניים (כגון: אזורי עניין, מטריקס, מידע גולמי), המסייעים לביצוע הערכות UX בלמידה.

[חזרו לרשימה](#)

13550 תכנות מתקדם Advanced Programming

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: סיום חובות שנה א ו- ב

מטרות

הכרה והתנסות בגישות חדשות בפיתוח WEB ושילובם בסביבות למידה והדרכה טכנולוגיות. התנסות בחקר והדרכה במגוון טכנולוגיות קצה וגישות בפיתוח יישומים.

נושאים

- הכרה של עקרונות הפיתוח בהדגש על Model View Controller (MVC).
- חקר והתנסות בגישות חדשניות לפיתוח יישומי רשת כלליים ויישומים ניידים תוך שימוש במגוון ספריות API נגישות ברשת.

[חזרו לרשימה](#)

13562 - ניהול משא ומתן Negotiation Strategies

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

הקורס נועד להקנות יסודות תיאורטיים ומעשיים לניהול משא ומתן, תוך דגש על ניהול משא ומתן בתוך ארגונים. נבחן היבטים שונים של ניהול משא ומתן, כגון: השפעת התרבות על משאים ומתנים ארגוניים (לרבות תרבות ארגונית), כשלים במשא ומתן, אבחנה בין אינטרסים ליעדים במשא ומתן, השפעתן של אמוציות, מעורבות צד שלישי ועוד. כל זאת תוך התייחסות לתיאוריות שונות וממצאי מחקר מן השנים האחרונות.

נושאים

הסטודנטים יתנסו בסימולציות של ניהול משא ומתן במצבים שונים, כחלק מיישום החומר הנלמד ובמטרה לפתח הבנה של המיומנויות הנדרשות בעת ניהול משא ומתן בארגונים.

[חזור לרשימה](#)

13513 - חשיבה עסקית בהדרכה Business Thinking in Training

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

מטרת הקורס היא להקנות הבנה עסקית ולהכיר כלים בסיסיים בקבלת החלטות בעולם ההדרכה הארגונית ולהקנות כלים לקבלת החלטות עסקיות, לניהול עבודה מול ספקי משנה ואיך לשווק את ההדרכה (הן פנימית והן חיצונית).

נושאים

- מושגים: תכנית עסקית, מאזנים, תמחיר, עלות, רווח גולמי, רווח תפעולי, רווח שולי, הוצאות משתנות, הוצאות קבועות, תזרים מזומנים, מכרזים על סוגי והיבטיו.
- מבנים ארגוניים: סוגי מבנים, כפיפות ארגונית, תהליכי עבודה בתוך סוגי ארגונים, השפעתם על החלטות עסקיות.
- כלים: תמחור מוצר, מפתח המרה לקביעת עלות תוצרים, כתיבת הצעת מחיר פיננסים: תזרים מזומנים, תחזית רו"ח, מאזן, תכנון מול ביצוע.
- ניהול קבלני משנה, שיווק פנימי וחיצוני של פרויקט הדרכה.

[חזור לרשימה](#)

13515 עיצוב ממשק למכשירים ניידים User Interface Design for Mobile Devices

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: עיצוב ממשק משתמש 13411

מטרות

רוב הכניסות לרשת האינטרנט מבוצעות כיום באמצעות מכשירים אישיים ניידים (סמארטפונים למיניהם) ומגמה זו צפויה להתעצם בעתיד. שינוי זה מלווה בהתאמת ממשקי המשתמש של סביבות הרשת, ובכללן סביבות המיודעות להדרכה ולמידה, למאפיינים הייחודיים של המכשירים הניידים.

נושאים

הקורס מכוון: להכרת המאפיינים והתכונות הייחודיות של טכנולוגיה אישית ניידת (סמארטפונים וטאבלטים) ופיתוח מודעות לאתגרים הניצבים בפני מעצבי הממשק למכשירים אלה; להכרת מושגים ועקרונות בעיצוב ממשק למכשירים ניידים; לפיתוח יכולות הערכה של ממשקים המיודעים למכשירים ניידים; להכרת סביבת העבודה Axure ליצירת מסמכי אפיון לסביבה הדיגיטלית ופיתוח מיומנות לשימוש בה; פיתוח יכולות אפיון ועיצוב ממשקים אפקטיביים המתואמים למכשירים ניידים תוך הכרת הפוטנציאל והיתרונות שמציעות סביבות אלה והתחשבות במגבלות.

[חזור לרשימה](#)

13516 – יזמות עסקית ב- Edtech Business Entrepreneurship in Edtech

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: אין

מטרות

- עידוד הסקרנות והמוטיבציה ליזמות עסקית באדטק, והרחבת האופקים לגבי ההזדמנויות ואפיקי היזמות האפשריים בתחום זה
- חשיפה לצד העסקי של תחום האדטק בארץ ובעולם
- הכרות ראשונית עם סוגי יזמות עסקית בתחום
- חשיפה למגמות בעולם

נושאים

- מהו תחום האדטק - איך מגדירים אותו בעלי העניין השונים
- מי הם הלקוחות באדטק? בתי הספר? ממשלות? ארגונים? הצרכן הביתי?
- סוגי יזמות שונים - שרות, תוכן, מוצר, ידע. כיצד הם משפיעים עלינו כזמרים, ומה מתאים לנו יותר.
- מודלים עסקיים - האם המודלים בעולם האדטק זהים למודלים בסקטורי תעשייה אחרים?
- מגמות בשוק האדטק העולמי והשונויות בין השווקים הבינלאומיים
- מרעיון לסטארטאפ - שלבים מרכזיים בתהליך
- הכרות מערכות תמיכה ביזמים - חממות, תוכניות האצה, ותוכניות ממשלתיות

[חזור לרשימה](#)

13517 – תוכנות גראפיות מתקדמות Advanced graphic software

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: 13303 גרפיקה ממוחשבת

מטרות

הקורס עוסק בתוכנות המתבססות על גרפיקה וקטורית המאפשרת יצירה של התוצאה האיכותית ביותר האפשרית לתצוגת מסך ולפלט מודפס. נתמקד במיוחד בתוכנת האילוסטרייטור באמצעותה ניתן לעצב, ליצור ולאיייר לוגואים, סמלים, פונטים, פריסות, שרטוטים, קעקועים, תכשיטים, שלטים, איורים, כרזות, מודעות, באנרים ואתרים (ללא הנפשה), הדמיות ועוד. בקורס נלמד להשתמש בתוכנת האילוסטרייטור ליצירת גרפיקה פשוטה ומורכבת בטכניקות עבודה נכונות ומקצועיות.

נושאים

שימוש בצורות, כלי הצבע, שימוש בכלי שינוי, שימוש בשכבות, נושא השקיפות, מלל וטיפוגרפיה, טכניקות מקצועיות טיפים וטריקים.

[חזור לרשימה](#)

13999 - עיצוב גרפי מתקדם Advanced graphic design

אופן ההוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: 13303 גרפיקה ממוחשבת, 13319 תקשורת חזותית

מטרות

קורס זה נועד להקנות לסטודנטים בטכנולוגיות למידה עקרונות עיצוב שונים תוך התייחסות ייחודית לעיצוב במדיה ובפורמט בה יבוצע פרויקט הגמר ולהקנות מיומנות גבוהה בתוכנות הגרפיות בהם משתמשים בתעשייה.

נושאים

בקורס נבחן וננתח אלמנטים ויזואליים שונים, נלמד עקרונות עיצוב ובהם עיצוב טקסט, אייקונים, לוגואים, עיצוב דמויות, אינפוגרפיקה, עיצוב רספונסיבי, יצירת moodboard ומסמכי עיצוב, נלמד על עיצוב תוך כדי התאמה למסכים ולמדיות משתנות, ולבסוף נעצב תוצרים שישתלבו עם פרויקט הגמר של הסטודנטים.

- כיצד הופכים תמונה לאיור, התאמת דמויות לקהל היעד
- אינפוגרפיקה והתאמתה למסר
- עיצוב טיפוגרפיה והתאמתה למסר ולמדיה
- עקרונות בעיצוב אייקונים, עקרונות בעיצוב לוגואים
- יצירת שפה ויזואלית אחידה
- עיצוב רספונסיבי ויישמו

[חזור לרשימה](#)

13126 - כריית נתונים וניתוח למידה Data Mining & Learning Analytics

אופן ההוראה: שיעור
שעות שבועיות: שעתיים
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

מטרתו של הקורס היא להכיר לסטודנטים את תחום ניתוח הלמידה (learning analytics) ותרומתו למחקר ולשיפור תהליכי הוראה ולמידה. הקורס יחשוף את הסטודנטים לכלים ושיטות לניתוח תהליכי למידה, תוך שימוש בנתונים דיגיטליים הנאספים מסביבות למידה ממוחשבות. הסטודנטים ילמדו על מחקרים עדכניים בתחום ויתנסו בביצוע מחקר באמצעות תוכנות לעיבוד נתוני עתק וניתוחם.

נושאים

- מבוא לכריית נתונים וניתוח למידה.
- קבצי יומן ועיבוד מקדים
- חיזוי (Prediction)
- סיווג (Classification)
- אשכול (Clustering)
- רגרסיה (Regression)
- הצלבת נתונים (Cross Validation)
- ויזואליזציה ולוחות בקרה (Visualization and Dashboards)

[חזור לרשימה](#)

13818 – שילוב טכנולוגיות ביישומים ניידים (MMI) Multimodal User Interface for Mobile Applications (MMI)

אופן ההוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מוצרי שוק הניידים כגון הטלפון החכם ואחריו הטבלטים, הטלוויזיה החכמה והמכונת החכמה הפכו לחלק בלתי נפרד מחיינו. יכולת המחשוב והסנסורים המורכבים מאפשרים ביצוע משימות בו זמנית במספר ממשקים המשולבים ביניהם כגון קול, טקסט, תנועות וכד' עבור המשתמש הסופי. ממשק למשתמש ובו ריבוי טכנולוגיות Multimodal Interaction מאפשר ביצוע משימות מורכבות בעזרת דיבור, תנועה, מגע, הקלדה, הקשה ועוד. הקורס יעסוק בהיבטים של ממשק מולטימודליטי הן מהפן הטכנולוגי, הן מהפן של עיצוב הממשק ובמשמעות השיווקיות והעסקיות מול המשתמשים וכוחות השוק. נדון בתחום הניידות באספקט של ממשקי משתמש מחד, טכנולוגיה מאידך ונחשף למוצרים וליכולות בחזית הטכנולוגיה. נלמד לתכנן, לעצב ולבנות ממשקי משתמש מסוג קצה לקצה כאשר נלקחים בחשבון האתגרים של תכנון מערכת אינטגרטיבית על חלקיה השונים ותסריטי המשתמש האפשריים. (לא נדרש תכנות)

[חזור לרשימה](#)

13521- פיתוח קורסים מקוונים בפלטפורמת edX Building Courses with Open edX

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: חובות שנה א'+ב'

מטרות

- היכרות עם פלטפורמת EDX ועם קורסים מקוונים מרובי משתתפים (MOOCS)
- התנסות בבנייה קורס בפלטפורמת EDX תוך שימוש בכלי של edX ליצירת קורסים - Studio

נושאים

- MOOCS – היסטוריה, היבטים כלכליים, מאפיינים ושימושים
- רכיבי הפלטפורמה Open edX: סביבת למידה קוד פתוח לארגונים ואוניברסיטאות
- יצירת קורס בסיסי תוך שימוש ב-Studio
- העלאת הקורס לפלטפורמה והרצת ניסיון של הקורס
- דוקומנטציה ואקו-סיסטם
- נושאים מתקדמים: מחקר עם פלטפורמת EDX, למידה אדפטיבית

[חזור לרשימה](#)

13220- סייבר פסיכולוגיה - פסיכולוגיה במרחב הדיגיטלי Cyber Psychology – Psychology in the Digital Space

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

העידן הטכנולוגי והופעתם של האינטרנט, טכנולוגיות שונות, רשתות חברתיות ועוד הוביל לכך שהאופן בו אנו חושבים, מתייחסים, מתקשרים ומתקשרים, לומדים ועובדים השתנה.

בקורס זה יתוודעו הסטודנטים למחקר הפסיכולוגי הנרחב שנעשה בעשרים השנים האחרונות על משתמשי האינטרנט ובעיקר להשפעות של האינטרנט והמרחב הדיגיטלי על הרווחה הנפשית של הפרט ושל קבוצות. הקורס יעסוק במגוון רחב של תופעות חיוביות ושליליות שהן תוצאה של שימוש בטכנולוגיות דיגיטליות לאורך החיים תוך הצגה של ההשלכות הפסיכולוגיות של המרחב הוירטואלי על הפרט.

[חזור לרשימה](#)

13511 - פרויקטים מיוחדים Special Projects

אופן הוראה: הנחיה אישית

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: אין

מטרות

קורס בחירה המציע מסגרת המאפשרת לסטודנטים להתנסות בביצוע פרויקטים ספציפיים (מוגבלים) בתחום טכנולוגיות למידה מול גוף (לקוח) חיצוני, תוך יישום עקרונות, גישות ושיטות שנלמדו בקורסי התואר השונים.

נושאים

נושאי הפרויקטים ייקבעו על פי המצאי המוצע על ידי הפקולטה. כפרויקט מיוחד תוכל להיחשב פעילות: פיתוח ו/או מחקר הקשור באופן ישיר לתכני הלימוד בפקולטה המתבצעת מול לקוח אמתי מחוץ או בתוך המכון, שהיקפה הכולל מוערך בלפחות 50 שעות עבודה לסטודנט ושאינה מהווה חלק מפרויקט הגמר של הסטודנט.

ביצוע פרויקט מיוחד מתקיים על בסיס אישי ומותנה באישור ראש החוג לתואר ראשון. הפרויקט מתבצע בהנחיית חבר סגל המחלקה.

[חזור לרשימה](#)

תואר שני (M.A.) בטכנולוגיות למידה

יעדי התכנית

ההון האנושי, היום יותר מתמיד, מהווה מרכיב קריטי ביכולתם של ארגונים וחברות לעמוד ביעדים עסקיים, לצמוח ולהצליח. למידה ארגונית הפכה מרכיב משמעותי בהעצמת יכולתם של עובדים להשיג כשירויות נדרשות ולהצליח בתפקידם. היכולת לפתח מסלולי למידה, פתרונות למידה ולשלב בהם טכנולוגיות למידה עומדת בבסיס העשייה בתחום כיום ובצפי לשנים קדימה. שוק טכנולוגיות הלמידה צומח בקצב אדיר בארץ ובעולם ומבקש לשלב מפתחים ומנהלים בעלי יכולות רלוונטיות בכל תחומי התעשייה, האקדמיה והחינוך.

התואר השני בטכנולוגיות למידה מכשיר מומחים מקצועניים בטכנולוגיות למידה. התואר נועד להקנות ידע אקדמי מתקדם וכישורים יישומיים עדכניים הנדרשים בעולם הלמידה הארגונית. התואר השני מעשיר את ארגז הכלים של מי שעוסק בפועל בהדרכה ארגונית ובישומי טכנולוגיות למידה. **התואר נועד להרחיב ולהעמיק את הידע העיוני ואת היכולות היישומיות של הסטודנטים:** ליישם חשיבה מערכתית בתכנון התערבויות הדרכתיות, לפתח תובנות לגבי אתגרים ניהוליים בהקשר של למידה והדרכה ולשכלל את יכולות העיצוב וההפקה שלהם בהקשר לפתרונות למידה והדרכה מבוססי טכנולוגיה.

הקורסים בתואר השני עוסקים בהיבטים תיאורטיים ופרקטיים של פיתוח והטמעה של טכנולוגיות למידה בסביבות ארגוניות. **הקורסים חולשים על מגוון רחב של נושאים חלקם בדגש טכנולוגי וחלקם בדגש על ניהול הדרכה והטמעת תהליכים בארגון.** הסטודנטים שלנו נחשפים להתפתחויות הטכנולוגיות החדשות ביותר בתחום, למודלים מובילים וחדשניים בלמידה נתמכת טכנולוגיה, למחקר והערכה של תהליכי למידה והטמעה בארגונים.

מבנה כללי של תכנית הלימודים – תואר שני

תכנית הלימודים כוללת:

- **קורסי תשתית וחובה:** ליצירת בסיס עיוני, מושגי ומעשי.
- **קורסי בחירה:** מציעים הרחבה והעמקה בהיבטים יישומיים ועיוניים שונים שרלוונטיים לעוסקים בהדרכה ארגונית וטכנולוגיות למידה.
- **סמינריון ופרויקט גמר:** במסגרת הלימודים מבצעים הסטודנטים עבודת מחקר אמפירית העוסקת בחקר טכנולוגיות למידה. בנוסף, מבצעים הסטודנטים פרויקט גמר בעל אוריינטציה יישומית בהקשר של טכנולוגיות למידה. תכנון וגיבוש הפרויקט מתבצע בהנחיה אקדמית של חבר סגל ומנחה נוסף (במידת הצורך).

כל הקורסים בתוכנית נתמכים במרכיב מתוקשב המנוהל במערכת Moodle ZOOM ובמערכות אחרות.

תכנית הלימודים כוללת שלושה מסלולים עיקריים:

- **פיתוח למידה** – קורסים העוסקים באפיון ועיצוב פתרונות למידה בסביבה ארגונית
- **ניהול הדרכה** – קורסים העוסקים במיומנויות תכנון וניהול מהלכי למידה בארגון
- **תשתית / מחקר** – קורסים ועבודות מחקר המקנים יכולות מחקר, איסוף וניתוח נתונים ומדידה של השפעת פתרונות למידה בארגון

כל הקורסים בתכנית נתמכים במערכות למידה מתוקשבות כדוגמת Moodle - ZOOM.

דרישות הלימודים לתואר שני M.A.

קבוצת הקורסים	נ"ז
תשתית וחובה	26
בחירה	8
סמינריון ופרויקט גמר	8
סה"כ נדרש לתואר	42

תכנית הלימודים לפני שנים וסמסטרים

מס קורס	שם הקורס	ש"ס	נ"ז	שנה	סמסטר
קורסי תשתית וחובה					
13605	טכנולוגיות למידה – שימושים ומשתמשים	2	2	א	א
13652	למידה בסביבות עתירות טכנולוגיה	2	2	א	ב
13603	שיטות מחקר ל-MA	4	4	א	שנתי
13611	פיתוח הדרכה	4	4	א	שנתי
13110	פיתוח הדרכה בארגון	4	4	א	שנתי
13612	הערכה ומדידת ביצועים	2	2	א	ב
13621/2	אפיון ופיתוח פתרונות למידה מבוססי טכנולוגיה 1+2*	8	8	א+ב	א+ב
13623/4	אפיון ופיתוח פתרונות למידה מבוססי טכנולוגיה 1+2*	8	8	א+ב	א+ב
13613	ניהול פרויקטי הדרכה	2	2	ב	א
13416	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים	2	2	ב	ב
סמינריון ופרויקט גמר					
13702	סמינריון 2	2	2	ב	א
13777	פרויקט גמר	6	6	ב	ב
קורסי בחירה					
	קורסי בחירה	8	8	ב	א+ב

*קבוצות קורס נפרדות לבוגרי תואר ראשון בטכנולוגיות למידה מ - HIT

קורסי בחירה לתואר שני (2 ש"ס, 2 נ"ז לכל קורס) *

מס' קורס	שם הקורס
13811	תקשורת אפקטיבית בארגונים
13809	משחקים והדמיות להדרכה
13805	הדרכה בסביבה א-סינכרונית
13802	ניהול ידע בארגונים
13813	הטמעת טכנולוגיות למידה בארגונים
13817	למידה חברתית בארגונים
13801	פרזנטציות אפקטיביות
13803	היבטים עסקיים בהדרכה
13807	טכנולוגיות נייזות כסביבת למידה
13819	הצגת מידע ואינפוגרפיקה
13820	פיתוח תוכן מקוון לצרכי למידה
13821	סוגיות ביזמות וניהול מיזמי למידה
13812	סוגיות מתקדמות בהדרכה

* לא כל הקורסים המוצגים ברשימה מוצעים בכל שנה. יתכנו קורסים נוספים/אחרים שיוצעו ייחודית בכל שנתון.

בנוסף ניתן ללמוד [קורסים מתחום שילוב טכנולוגיות – בבית ספר ללימודים רב תחומיים](#) או קורסי בחירה אחרים מהפקולטה או פקולטות אחרות – באישור של ראש התוכנית לתואר שני.

מסלול ישיר לתואר שני למצטיינים

התכנית לתואר שני במסלול מצטיינים מיועדת להכשיר מומחים בטכנולוגיות למידה בשוק הלמידה הארגונית. התכנית מיועדת להקנות מכלול מיומנויות רלוונטיות למומחים בתכנון, ניהול והערכת פתרונות למידה. המסלול מתמקד בתכנון, בניהול, הטמעה, הערכה, והיבטים עסקיים של תהליכי למידה מבוססי טכנולוגיה.

תיאור המסלול

- מיועד לקבוצה ייעודית של **סטודנטים מצטיינים** אשר יעמדו בדרישות הקבלה למסלול.
- סטודנטים במסלול הישיר **יסיימו לימודי תואר ראשון ושני בתוך 4 שנים**.
- בחלק מהקורסים - הלמידה תתבצע בקבוצה ייעודית כולל התאמת תכני לימוד.
- הרישום למסלול הישיר ייעשה במהלך סמסטר ב' - קיץ בשנה השנייה של התואר הראשון.
- השנה הראשונה של התואר השני תתקיים במקביל לשנה השלישית (האחרונה) של התואר הראשון.
- סטודנטים מצטיינים יזכו בהנחה בשכר לימוד (בהתאם לנהלי המכון).

תנאי קבלה

- סטודנט מן המניין ובסטטוס אקדמי תקין.
- ממוצע ציונים 90 לפחות בקורסים שנלמדו.
- וועדה מקצועית יכולה להמליץ על סטודנט כמועמד למסלול ובלבד שממוצע הציונים שלו לא נופל מ 85. במקרה זה של פער בין ההמלצה לסף ציון הקבלה (90) תתאפשר קבלה במעמד מיוחד (יבחנו הישגים לאחר סמסטר א' בשנה ג' לצורך קבלה למסלול כסטודנט מן המניין או חזרה למסלול רגיל לתואר ראשון).
- רמת פטור באנגלית.
- ראיון אישי בוועדת קבלה (על פי שיקול דעת).

תנאי מעבר לשנה ד'

- השלמת כל קורסי החובה של שנה ג'. סטודנט שנכשל בקורס חובה - מעמדו האקדמי יוגדר כ"לא תקין" והרישום לקורסי שנה ד' יותנה באישור וועדת ההוראה

קורסי תשתית וחובה – תואר שני M.A.

13605 טכנולוגיות למידה – שימושים ומשתמשים
Instructional Technology – Usage and Users

אופן ההוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

רציונל

הקורס עוסק באופן בו נתפסות טכנולוגיות למידה על ידי משתמשיהן, באפיון המשתמשים ובמאפייני השימוש, האימוץ והדחיה של הטכנולוגיה. במהלך הקורס נחשפים הסטודנטים למושגים, תאוריות ומודלים מרכזיים שמשמשים לצורך הבנת תהליכים של אימוץ טכנולוגיות למידה ושימוש אפקטיבי בטכנולוגיות למידה הן מנקודת המבט של הלומדים והן מנקודת מבטם של המלמדים והארגון. הקורס מכיל שלושה פרקים: א. הטכנולוגיה ב. המשתמשים ג. שימוש, אימוץ ודחיה של טכנולוגיה.

מטרות

- הכרת מודלים קונספטואליים מרכזיים המשמשים לחקר שימושים ומשתמשים בטכנולוגיות למידה.
- הכרות עם מאמרי מפתח תיאורטיים בנושאי אימוץ וקבלת טכנולוגיות הלמידה.
- הכרות עם מערכי מחקר ומחקרים אמפיריים העוסקים בניתוח שימושים ומשתמשים בטכנולוגיות הלמידה.

נושאים

- דטרמיננטים טכנולוגי, אופטימיזם ופסימיזם טכנולוגי
- מאפייני הסביבה הדיגיטלית לעומת המודפסת
- תיאורית ה- affordance
- אוריינות דיגיטלית וכשירות דיגיטלית competency
- פערים דיגיטליים: מהגרים דיגיטליים וילידים דיגיטליים
- מיומנויות הוראה בסביבה דיגיטלית ומודל TPACK
- קבלה ואימוץ של טכנולוגיות למידה – רוג'רס, TAM, שימושים וסיפוקים
- עומק השימוש בטכנולוגיות למידה – SAMR
- התנגדויות לטכנולוגיות למידה – CBAM

[חזור לרשימה](#)

13652 למידה בסביבות עתירות טכנולוגיה Learning in Technology-rich environments

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

מטרת הקורס להקנות הבנה ויכולת יישום של מגוון של תיאוריות העוסקות בקוגניציה ולמידה. הלומדים יוכלו לנתח סביבות עתירות טכנולוגיה מפרספקטיבות של עקרונות של פסיכולוגיה של למידה ולתכנן יחידות הוראה המבוססות על מודלים שונים של למידה.

נושאים

- מאפייני הסביבה הטכנולוגית כסביבת למידה: אינטראקטיביות, היפרטקסטואליות, דיגיטליות, תקשורתיות, תיאורית עושר-המדיה, תיאורית טבעיות-המדיה (Naturalness).
- עיבוד מידע, למידה והוראה: ההשלכות של עקרונות עיבוד מידע (תפיסה, קשב, זיכרון עבודה, זיכרון ארוך-טווח, תהליכי קידוד, תהליכי שליפה) על אסטרטגיות למידה והוראה, תיאורית העומס הקוגניטיבי (Cognitive Load Theory), תיאוריות קוגניטיביות על למידת מולטימדיה.
- היבטים מוטיבציוניים ולמידה: אסטרטגיות וטקטיקות לגיוס קשב, להגברת ההנעה הפנימית (האינטרינסיט), לבניית הביטחון ותחושת המסוגלות העצמית (self-efficacy), וליצירת הנאה וסיפוק (engagement).

[חזור לרשימה](#)

13611 פיתוח הדרכה Instructional Design in the Organization

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2+2
נקודות זכות: 2+2
דרישות קדם: אין

מטרות

הקורס ממוקד בתהליך תכנון פתרונות למידה ("פיתוח מאקרו") ומקנה לסטודנטים ידע, כלים וניסיון בהתמודדות עם מצבי למידה שכיחים על שולחנו של מפתח ההדרכה בארגון.

נושאים

- יישום תהליך אפיון פתרון הדרכתי (מאקרו) מלא בארגון
- זיהוי צרכי הדרכה ולבחור את ההתערבות ההדרכתית המתאימה ביותר
- יישום חשיבה ביקורתית של מודלים ופתרונות למידה עבור הארגון באמצעות ניתוח מתודולוגי ושיטתי של מודל ופתרון
- פיתוח פעילויות הדרכה על בסיס הבנה של עקרונות וההיגיון של פיתוח פתרון הדרכתי

[חזור לרשימה](#)

13603 שיטות מחקר ל MA Research Methodology

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 4 (קורס שנתי)
נקודות זכות: 4
דרישות קדם: אין

מטרות

מטרת הקורס היא להקנות לסטודנטים ידע מעשי ותיאורטי במחקר כמותני ובניתוח סטטיסטי. במהלך הקורס נדון בהיבטים שונים של השיטה המדעית, תכנון מחקר כמותני, במערך וכלי מחקר, איסוף נתונים, הרצת מבחנים סטטיסטיים, והצגת ממצאים. נלמד על מחקרי DATA BIG. וכן, נציג סוגי מחקר איכותני, איסוף נתונים וניתוחם.

נושאים

- מבוא - הגישה המדעית במדעי החברה: המחקר האמפירי, מחקר כמותני ומחקר איכותני.
- תכנון: ניסוח נושא למחקר, בעיית מחקר קביעת אוכלוסיית המחקר
- סוגי משתנים, קביעת אוכלוסיית מחקר ומדגם
- תכנון מחקר סקר
- ניתוח סטטיסטי חד משתני, דו משתני ורב משתני
- מחקרי DATA BIG
- מחקרי ריאיון וניתוח תוכן- מאפיינים איסוף נתונים וניתוחם
- מה צופן העתיד לשיטות מחקר?

[חזור לרשימה](#)

13110 פיתוח הדרכה בארגון Instructional Design in the Organization

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2+2
נקודות זכות: 2+2
דרישות קדם: אין

מטרות

- במהלך הקורס הבוגר:
- יתכן ויפתח בצורה שיטתית יחידת לימוד בסיסית בסביבה ארגונית.
 - יתכן ויפתח בצורה שיטתית פתרון הדרכתי שלם (קורס, סדנה, וכד').
 - יעריך בצורה מקצועית מסמכי תכנון וחומרי הדרכה.
 - ייזום פעילויות הדרכה על בסיס הבנה של עקרונות וההיגיון של פיתוח מערכת הדרכה.

נושאים

- מקומה של ההדרכה בארגון ותפקיד מעצב ההדרכה
- מודלים לפיתוח הדרכה
- זיהוי פערי כשירות והקשר שלהם לבעיות עסקיות
- ניתוח בעיות ביצוע, זיהוי והגדרה של צרכי הדרכה

[חזרה לתוכן עניינים](#)

- ניתוח תפקיד וקביעת תכני ההדרכה
- בחירת אסטרטגיה הדרכתית
- הדרכה בגישה פורמאלית וא-פורמאלית
- טכנולוגיה בהדרכה
- תכנון ופיתוח יחידת הדרכה
- תכנון ופיתוח קורס (פתרון הדרכתי שלם)
- הערכת הדרכה

[חזור לרשימה](#)

13612 הערכה ומדידת ביצועים Evaluating and Measuring Performance

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

- בתום הקורס יוכל הבוגר:
- לגבש מסגרת הערכה ומדידה של תהליכי למידה המתאימה לארגון.
 - לתכנן וליצור כלים ושיטות להערכת התהליכים המרכזיים במחלקת ההדרכה.
 - לתכנן ולבנות תהליכים לאיסוף, ניתוח והצגה של נתונים ומידע על פעילות מחלקת ההדרכה.

נושאים

- תפיסות הערכה ומדידה שונות
- הערכת אפקטיביות
- חישובי ROI (Return on investment)
- הערכת איכות תהליכי העבודה
- הערכת איכות התוצרים של תהליכי העבודה
- הערכת יעילות של תהליכי העבודה במחלקה
- בניית סוגים שונים של כלי מדידה והערכה.
- יסודות בניית מערכת מבחנים (רגילה וממוחשבת)
- יסודות בניית מערכת הסמכות
- תהליכי איסוף, סיכום והצגת נתונים
- קביעת יעדים וניהול בקורות
- כלים טכנולוגיים תומכי איסוף וניתוח נתונים

[חזר לרשימה](#)

13613 ניהול פרויקטי הדרכה Training Projects Management

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית וחובה

מטרות

מטרת הקורס היא להקנות לסטודנטים ידע מעשי ועדכני בניהול פרויקטי הדרכה ולמידה. מטרה נוספת היא להקנות כלים יישומיים בשלושת הצירים הניהוליים המרכזיים - זמן, תקציב ואיכות.

נושאים

- מהו פרויקט הדרכה ולמידה? מהם סוגי פרויקטים נפוצים?
- מודלים של פרויקטי הדרכה ולמידה
- שותפים וממשקים
- תכנון לוחות זמנים
- הערכת עלויות ומשאבים
- אתגרים בניהול פרויקטי הדרכה

[חזור לרשימה](#)

13416 סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים Seminar Training and Technologies

אופן הוראה: סמינר
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית וחובה

- בסמינר זה יתארחו בכל שבוע בעלי תפקידים בתחום פיתוח וניהול ההדרכה ויישומי טכנולוגיות למידה ממגוון סוגי ארגונים בישראל, במטרה:
- לזמן מפגש בלתי אמצעי של הסטודנטים עם אנשי המקצוע בתחום.
 - לחשוף את הסטודנטים לאתגרים אותנטיים שאתם מתמודדים ארגונים בתחום ההדרכה ויישומי טכנולוגיות הלמידה.
 - לסייע לסטודנטים להכיר תפקידים בתחום ולתכנן את מסלול ההתפתחות המקצועית שלהם לטווח המיידי ולטווח הארוך.

[חזור לרשימה](#)

אופן הוראה: סדנה

שעות שבועיות: 4+4

נקודות זכות: 4+4

מטרות

הכרת שיטות, כלים ואמצעים קיימים להפקת פתרונות הדרכה/למידה מבוססי טכנולוגיה, פיתוח יכולת להשוואה והערכת האמצעים ביחס למטרות ולהתאמת פתרונות טכנולוגיים לצרכים ולמגבלות. הכרת מחקרים וחומר מקצועי בתחום. התנסות באפיון, תכנון עיצוב ופיתוח פתרונות הדרכתיים מבוססי טכנולוגיה. נושאים

הכרת מאפיינים של כלים טכנולוגיים, הערכת הכלים, פוטנציאל ומגבלות, הכרת יישומים, התנסות בשימוש לפיתוח יישומי בהדרכה:

- מערכות תמיכה בביצוע - EPSS
- מערכות ניהול למידה - LMS
- פיתוח תוכן מהיר - rapid e-learning
- מחוללים וכלים להפקת יח' למידה עצמית (כגון Storyline)
- כלים ומערכות ללמידה חברתית
- כלים ואפליקציות ללמידה באמצעות הנייד
- כלי תמיכה בחוויית למידה פרונטלית

נושאים

התנסות באפיון, תכנון ופיתוח פתרונות הדרכתיים מבוססי טכנולוגיה:

- רציונל: הגדרת מטרות ואתגרים, קהל היעד, סביבת ההדרכה, רעיון לתוצר ובחירת אמצעי הפיתוח.
- אפיון ראשוני: סקיצה ראשונית של התוצר.
- אפיון מפורט: כולל עיצוב ממשק.
- פיתוח: פיתוח התוצר באמצעים שהוגדרו.
- ניסוי: ניסוי מדגמי של התוצר והערכה מעצבת, הפקת לקחים ושיפורים.
- הצגה: הצגת התוצר בפני עמיתים וסגל.
- תיעוד: הפקת ספר פיתוח המציג את התוצר ומסכם את תהליך הפיתוח.

[חזר לרשימה](#)

13623-13624 אפיון ופיתוח פתרונות למידה מבוססי טכנולוגיה 1-2
Design and Development of Instructional Aids
לבוגרי BA בטכנולוגיות למידה

אופן הוראה: סדנה
שעות שבועיות: 4+4
נקודות זכות: 4+4

מטרות (כללי)

הכרת כלי פיתוח ואמצעים להפקת פתרונות הדרכה מבוססי טכנולוגיה. התנסות באפיון, תכנון עיצוב ופיתוח תוצרים ברמת אב טיפוס.

מטרות הקורס אפיון ופיתוח פתרונות למידה מבוססי טכנולוגיה 1:

להנחיל ידע בסיסי והיכרות עם מושגי הליבה בבינה מלאכותית ורבידה שונים. הדגש הוא על פיתוח ביקורתיות כלפי ממשקים המשלבים בינה מלאכותית תוך דגש על התאמת הרכיב למטרות ולצרכי למידה אישית וארגונית. הלימוד יכלול התנסות בתהליך אפיון של רכיב/כלי/יישום מבוסס בינה מלאכותית. בשלב הסופי של הקורס התלמידים יתנסו ביישום החומר הנלמד על ידי תרגול מעשי ובניית קונספט ואב-טיפוס. ביצוע הפרויקט המעשי שבמסגרתו הסטודנטים מוערכים, יתבצע בצוותים. היעדים והצפייה לשילוב: יצירתיות, מקוריות, ההתמודדות הרעיונית, איכות, השתתפות ומשמעת בעבודה, עמידה בלוח זמנים, התקדמות ויכולת למידה, יכולת ביצוע ויישום.

נושאי הקורס:

- מהי בינה מלאכותית, הכרת עקרונות ומושגים ומהי החשיבות בשילובה בארגון?
- אפיון מתודולוגי של מודול העושה שימוש בבינה מלאכותית בארגון
- דוגמאות ליישומים ומאפייני פתרונות המשולבים מערכות תבוניות
- הכרת כלים ויישומים לפיתוח אינטראקציות המבוססות בינה מלאכותית.

מטרות הקורס אפיון ופיתוח פתרונות למידה מבוססי טכנולוגיה 2:

- ביסוס מושגי יסוד בשדה הממשקים האימרסיביים ופיתוח חשיבה ביקורתית כלפי השימוש בטכנולוגיה, תוך התייחסות ליתרונותיה בהדרכה.
- חיזוק החשיבה העיצובית במטרה לזהות בעיות שניתן לפתור באמצעות הטכנולוגיה.
- יישום עקרונות עיצוב ואפיון ממשק משתמש ליצירת פתרונות מותאמים לקהל היעד.

נושאי הקורס

- מה זה MR/ AR/ VR מה היתרונות ואיפה מיישמים אותם היום?
- הכרת מושגים וחוקיות באפיון לשימוש אפקטיבי בטכנולוגיה.
- סקירה של תוצרים שהצליחו/נכשלו בחסות הטכנולוגיה.
- סדנה לחשיבה עיצובית - בדרך לאב טיפוס.
- הכרת כלים ליישום ופיתוח תוצר MR/ AR/ VR.
- סדנה לפיתוח ממשקים אימרסיביים.

[חזור לרשימה](#)

13702 סמינריון 2 MA Seminar

אופן הוראה: סדנה
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: 13603 שיטות מחקר

מטרות

חשיפת הסטודנטים לסוגיות מחקריות שונות בהם עוסקים חוקרים בתחום טכנולוגיות הלמידה. איתור נושא מחקר המעניין את הסטודנט וביצוע סקירת ספרות בנושא. התנסות בכתיבת הצעת מחקר. התנסות בתכנון וביצוע מחקר עצמאי ובכתיבת דו"ח מחקר.

נושאים

הקורס מלווה את הסטודנטים בביצוע השלבים השונים של עבודת מחקר המתמקדת בחקר היבטים שונים של יישומי טכנולוגיות למידה: בחירה והגדרה של נושא המחקר, ביצוע סקירת ספרות, ניסוח שאלות המחקר, התאמה של מתודולוגית מחקר, איתור ובניית כלי מחקר, ניתוח הממצאים והצגתם, כתיבת מאמר המציג את המחקר.

[חזור לרשימה](#)

13777 פרויקט גמר Final Project

אופן הוראה: סדנה
שעות שבועיות: 6
נקודות זכות: 6
דרישות קדם: כל קורסי החובה שנה א וסמסטר א שנה ב.

מטרות

אינטגרציה ויישום של ידע ומיומנויות שנלמדו במהלך התואר והתנסות הסטודנט בהתמודדות עם אתגר יישומי אותנטי ומחקר מלווה.

נושאים

פרויקט יישומי המלווה במחקר בתחום העניין של הסטודנט בהקשר ליישומי טכנולוגיות למידה בארגון. תכנון וגיבוש עבודת הגמר נתמך באמצעות הקורסים "סמינר פרויקט גמר". הפרויקט מתבצע בהנחיה אקדמית של חבר סגל המחלקה ומנחה נוסף מהארגון במידת הצורך. הקורס מלווה את הסטודנטים בביצוע השלבים השונים של הפרויקט: בחירה והגדרה של נושא המחקר, ביצוע סקירת ספרות, ניסוח מטרות ושאלות המחקר, התאמה של מתודולוגית מחקר ופיתוח, איתור ובניית כלי מחקר, ניתוח הממצאים והצגתם כדו"ח פרויקט/מאמר, כפוסטר וכסרטון (במידת הצורך).

[חזור לרשימה](#)

קורסי בחירה – תואר שני M.A.

13811 תקשורת אפקטיבית בארגונים Effective Communication in Organizations

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: קורסי תשתית וחובה

מטרות

השינויים שחלו בשנים האחרונות במבנה הארגונים, בתפיסת מקומו של העובד בארגון וכן תהליכים גלובליים וטכנולוגיים, מחייבים התייחסות חדשה לתהליכים של תקשורת אפקטיבית בתוך הארגון ומחוצה לו, הבנה של עקרונות ניהול המשא ומתן ושכלול המיומנויות לפתרון משברים ויישוב סכסוכים פנים וחוץ ארגוניים. הקורס יבחן תיאוריות ומודלים, כמו גם יישומים פרקטיים שלהם במטרה לתת לסטודנט ידע, הבנה וכלים להתמודדות עם בעיות ואתגרים חדשים בני זמננו.

נושאים

- תקשורת אפקטיבית בארגונים: מודלים של תקשורת אפקטיבית וכשלים נפוצים.
- יישוב סכסוכים וניהול משא ומתן: מבוא, הגדרות והתפתחות מחקרית ופרקטית של התחום, משא ומתן כהליך ליישוב קונפליקטים.
- בעיות וכשלים במשא ומתן
- מודלים בניהול משא ומתן: המודל הפרגמטי, המודל הטרנספורמטיבי והמודל הנרטיבי.
- הגישה הרציונלית הגישה הפרסונלית: הקשר בין אישיות לבין תקשורת אפקטיבית וסגנון ניהול המשא ומתן
- הגישה התרבותית
- משא ומתן באמצעות נציגים: אסטרטגיה וטקטיקות, השלכות מעורבות צד שלישי על התהליך ועל תוצאותיו. מקורות הכח הארגוניים והשפעתם על התהליך
- דינאמיקה משברית – שימוש בפתרונות יצירתיים במשא ומתן

[חזור לרשימה](#)

13809 משחקים והדמיות להדרכה
Instructional Games and Simulations

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

הכרת מושגים ועקרונות מעולם המשחקים הממוחשבים הלימודיים ודרכי הערכה לבחינת משחק לימודי מוצלח.
חשיפה לעקרונות ומאפייני המשחק "חדר בריחה" ככלי משחקי למטרות למידה והדרכה, והתנסות בפיתוח משחק "חדר בריחה" בהתאמה לקהל יעד בארגון חינוכי או עסקי.

נושאים

חלק א': משחקים ממוחשבים לימודיים

- עקרונות יסוד במשחקים לימודיים ממוחשבים
- גורמי מוטיבציה פנימית במשחקים לימודיים ממוחשבים
- משחק לימודי ממוחשב מבוסס מיקום

חלק ב': חדרי בריחה לימודיים

- היכרות עם עולם חדרי הבריחה
- עקרונות למידה ומשחק בחדרי בריחה

[חזור לרשימה](#)

13805 הדרכה בסביבה א-סינכרונית A-Synchronous Instruction

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

הכרת הפוטנציאל והאתגרים של שימוש בטכנולוגיות תקשורת א-סינכרוניות להדרכה ופיתוח היכולת לעשות שימוש יעיל בהדרכה א-סינכרונית ולהתאימה לצרכים. הכרת מחקרים וחומרים מקצועיים בתחום.

נושאים

- מאפייני הסביבה הא-סינכרונית: פוטנציאל ואתגרים
- סוגי סביבות א-סינכרוניות והיבטים טכניים
- פדגוגיה בסביבה א-סינכרונית: שיטות הוראה, אמון ותרגול, משימות ומטלות, הפעלת לומדים, ניהול פעילויות שיתופיות, הערכת לומדים.
- ניהול למידה בסביבה א-סינכרונית
- התנסות בתכנון, עיצוב והפעלה של מיניקורס א-סינכרוני כולל הערכת לומדים.

[חזור לרשימה](#)

13802 ניהול ידע בארגונים Knowledge Management in Organizations

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

- הבנה של המעבר ממידע לידע וחשיבותו המהותית של הידע להתנהלות הארגון.
- הכרת גישות ומודלים שונים לניהול ידע ארגוני.
- זיהוי טכנולוגיות מידע מתאימות לצרכי ניהול ידע ארגוני.

נושאים

- שינויים ותמורות חברתיים בעידן הדיגיטאלי - המעבר ממידע לידע
- הגדרת ניהול הידע
- הגישה הדינמית לניהול ידע
- הגישה המבנית - תהליכים לניהול מידע
- הגישה האקולוגית לניהול ידע
- טכנולוגית לניהול ידע
- מורכבות ודילמות בניהול ידע
- מאפייני עובדי הידע

[חזור לרשימה](#)

13813 הטמעת טכנולוגיות למידה בארגונים Implementation of Instructional Technologies in Organizations

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

- להכיר קשיים ודילמות בהטמעת טכנולוגיות למידה בארגונים.
- לבחון השפעת הטמעת טכנולוגיות למידה על אפקטיביות הלמידה.
- להעריך הכנסת טכנולוגיות למידה מתפתחות בארגונים.
- להעריך תהליכים ארגוניים בהטמעת טכנולוגיות למידה.
- לפתח תכנית ליישום טכנולוגיות למידה בארגונים.

נושאים

- טכנולוגיות למידה כבסיס לצמיחה ארגונית.
- העצמה ומעורבות עובדים ומנהלים כזרזים להטמעת טכנולוגיות למידה.
- שילוב טכנולוגיות למידה אימרסיביות.
- הטמעת טכנולוגיות מיקרו ומקרו בלמידה ארגונית.
- לימוד במהלך העבודה.
- הטמעת טכנולוגיות למידה בעולם העבודה המשתנה .

[חזור לרשימה](#)

13817 למידה חברתית בארגונים Social Learning in Organizations

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

הקורס יקנה לסטודנטים ידע והבנת יחסי הגומלין בין מאפייני התרבות הארגונית, מאפייני העובד לבין דפוסי הלמידה החברתית. כמו כן יעריכו הסטודנטים את תרומת טכנולוגיות למידה לפיתוח שיח לימודי חברתי בארגון.

נושאים

- מושגי יסוד בלמידה חברתית
- למידה חברתית בארגונים
- פורומים, וויקי ובלוגים כתשתית ללמידה חברתית
- קהילות לומדות ב MOOCs
- רשתות חברתיות כמרחב ללמידה חברתית

[חזור לרשימה](#)

13801 פרזנטציות אפקטיביות Effective Presentations

אופן ההוראה: שיעור ותרגיל
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

מטרות

בכלכלה גלובלית ותחרותית לפרזנטציה בת 10 דקות עשויה להיות השפעה מכרעת על גורל של ארגון. אחד התפקידים של אנשי הדרכה הוא לסייע למנהלים בארגונים לתכנן פרזנטציות אפקטיביות וללוות אותם במהלך הפיתוח של מיומנויות הפרזנטציה שלהם. מטרת הקורס להקנות מיומנויות ששילוב ביניהן יוביל להצגה של פרזנטציות מאורגנות היטב, רלוונטיות, הגיוניות, מהנות וסוחפות.

נושאים

- תכנון פתיחה וסיום חזקים
- שימוש בקול ובשפת גוף
- עיצוב שקפים והצגת נתונים
- טכניקות להגברת אימפקט וליצירת קשר עם הקהל
- איך לספר סיפור?
- תכנון מבנה ורצף לוגי וזורם
- אינטגרציה של המרכיבים לפרזנטציה שלמה

[חזר לרשימה](#)

13803 היבטים עסקיים בהדרכה Business Aspects in Training

אופן ההוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

הכרת היבטים עסקיים בעולם ההדרכה הארגונית, הכרת כלים תומכים לקבלת החלטות בעולם הארגוני.

נושאים

- מושגים: תכנית עסקית, מאזנים, תמחיר, עלות, רווח גולמי, רווח תפעולי, רווח שולי, הוצאות משתנות, הוצאות קבועות, תזרים מזומנים, מכרזים על סוגיו והיבטיו.
- מבנים ארגוניים: סוגי מבנים, כפיפות ארגונית, תהליכי עבודה בתוך סוגי ארגונים, השפעתם על החלטות עסקיות.
- תמחור מוצר (+ COST, T&M, FIX, ערך נתפס), מפתח המרה לקביעת עלות תוצרים, כתיבת הצעת מחיר (ממה מורכבת, כיצד כותבים, אילו נספחים חשוב להוסיף)
- פיננסים: תזרים מזומנים, תחזית רו"ח (כולל החלטת GO NO GO), מאזן, תכנון מול ביצוע (כלי לפעילות השוטפת)
- ניהול קבלני משנה: מתי משתמשים בקבלני משנה, חישוב רווחיות לשימוש בקבלן משנה, סוגי תשלום שונים (FIX, T&M וכיו"ב), מעקב אחר קבלני משנה (תפוקה, זמני עבודה).

[חזרה לתוכן עניינים](#)

- שיווק פרויקטי הדרכה: פנימי (איך רותמים ואת מי, פעולות שיווקיות), חיצונית (PR), פעולות שיווקיות (חדירה לשוק)

[חזר לרשימה](#)

13807 טכנולוגיות ניידות כסביבות למידה Mobile Technologies as learning environments

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

הכרת הפוטנציאל והאתגרים של טכנולוגיות ניידות בהקשרי למידה שונים ופיתוח היכולת לעשות שימוש יעיל בטכנולוגיות אלה ולהתאימן לצרכים. הכרת מחקרים וחומרים מקצועיים בתחום.

נושאים

- טכנולוגיה ניידת ולמידה: פוטנציאל ואתגרים
- סוגי טכנולוגיות ניידות והיבטים טכניים: מחשבים ניידים, טאבלטים וטלפונים סלולאריים.
- היבטים ארגוניים וכלכליים בשימוש בטכנולוגיה ניידת: BYOD 1:1
- שימושי טכנולוגיה ניידת לאינטראקציה פרונטאלית: סקרים מקוונים מידיים, backchannels
- שימוש בטכנולוגיות ניידות בהקשרים חוץ כיתתיים
- טכנולוגיה ניידת ליצירה והפעלת מציאות רבודה
- תכנון יישום והערכה של פעילות הדרכה באמצעות טכנולוגיה ניידת

[חזר לרשימה](#)

13819 הצגת מידע ואינפוגרפיקה Data Visualization & Infographic

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

לימוד התאמת תצוגה גרפית נכונה לנתונים, עיצוב טבלאות וגרפים להעברת מידע בצורה פשוטה, ברורה ומדויקת. הקניית הבנה של סוגי הקשרים הכמותיים. לימוד השימוש בטכניקות ושיטות של הניתוחים החזותיים לכל סוגי הקשרים הכמותיים. הכרת מאפיינים חזותיים של סוגי נתונים שונים. יישום השימוש בניתוח חזותי על נתונים עסקיים ומדעיים. זיהוי בעיות נפוצות בעיצוב גרפים. מיומנות ארגון הנתונים על המסך בצורה שתאפשר תקשורת ברורה ומהירה.

נושאים

- הדמיית נתונים כמדע.
- עקרונות התפיסה חזותית בהדמיית נתונים.
- זיהוי ליקויים ושגיאות נפוצות בהצגת גרפים.
- תסריטים כמותיים: התאמת סוג הגרף לנתונים ולמטרה, לדוגמה: היסטוריה, דירוג, סטייה, חלק משלם, התפלגות, תלות, מיקום.
- כללי עיצוב של טבלאות וגרפים: עמודות, עמודות מוערמות, קווי, שטח, פיזור, עוגה, בועות, קופסה, מפל מים, ועוד.
- עקרונות האינפוגרפיקה – פיקטוגרמות ומטאפורות.
- שילוב אינפוגרפיקה והדמיית נתונים.

[חזר לרשימה](#)

13820 פיתוח תוכן מקוון לצרכי למידה Developing Online Learning Content

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

להקנות לסטודנטים עקרונות יישום ועיצוב תוכן אינטראקטיבי, לצורכי למידה וכן מימוש העקרונות באמצעות כלים ייעודיים לבניית אתרי אינטרנט אינטראקטיביים, תוך שימוש בשפות מקובלות לעיצוב ולעימוד.

נושאים

- עקרונות בעיצוב תוכן מקוון
- עיצוב עמודי WEB באמצעות HTML5 ו-CSS3
- תכנון אתר אינטרנט- מפת קשרים, סרגלי ניווט
- פרסום אתר אינטרנט ועדכון

[חזר לרשימה](#)

13821 סוגיות ביזמות וניהול מיזמי למידה דיגיטלית

Topics in entrepreneurship and leadership of digital entrepreneurship projects

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

בקורס זה ילמדו הסטודנטים לזהות הזדמנויות לפיתוח פרויקטי למידה ארגוניים כמו גם התייחסות לסוגיות מרכזיות הנוגעות להובלתם. מטרתו המרכזית של הקורס היא להקנות ידע ומודעות לסוגיות הקשורות ביזמות ניהול מיזמים של פרויקטי הדרכה ולמידה ארגונית. בחינת הסוגיות תתבצע באמצעות ניתוח מקרי מבחן.

נושאים

- מהי יזמות וסוגי יזמות בעולם הלמידה הארגונית
- הערכת יזמות למידה ארגונית
- ניהול סיכונים וניהול בעלי עניין בפרויקטי הדרכה ולמידה ארגונית
- יחסי גומלין בין שותפים במיזמי למידה ארגונית
- קניין רוחני והשלכותיו על מיזמי למידה ארגונית

[חזור לרשימה](#)

13812 סוגיות מתקדמות בהדרכה

Advanced topics in training

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: קורסי תשתית

מטרות

קורס מתקדם זה מהווה חיבור בין מיומנויות פיתוח הדרכה (מיקרו ומאקרו) שנלמדו בשנה א' לבין מיומנויות ניהול הדרכה בארגון במטרה להפיק את הערך העסקי המרבי מפעילות למידה ויח' ההדרכה בארגון בכלל/

נושאים

- ניהול למידה ארגונית לטובת השפעה על האסטרטגיה והיעדים בארגון
- אימפקט והערכת הלמידה בארגון
- אבחון אסטרטגי וטקטי של צרכי למידה בארגון
- פיצוח ופתרונות ב-360°
- ניהול משאבים וספקים
- הצגת ערך להנהלה

[חזור לרשימה](#)