

ידיעון תשפ"ז הפקולטה לטכנולוגיות למידה

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



תוכן עניינים

3	הפקולטה לטכנולוגיות למידה – מידע כללי
3	סגל הוראה תשפ"ז
4	תואר ראשון (B.A.) בטכנולוגיות למידה
4	יעדי התוכנית
4	תכנית הלימודים – תואר ראשון B.A.
5	תכנית הלימודים לתואר ראשון – מסלול רגיל
7	תכנית הלימודים בתואר ראשון – פירוט ודרישות קדם לקורסים
10	קורסי בחירה לתואר ראשון
11	לימודים רב תחומיים ויזמות
11	לימודי אנגלית
12	תקצירי קורסי חובה – תואר ראשון B.A.
34	תקצירי סמינרים, סמינריונים ופרויקט גמר
36	תקצירי קורסי בחירה – תואר ראשון B.A.
49	תואר שני (M.A.) בטכנולוגיות למידה
49	יעדי התכנית
49	התמחות בבינה מלאכותית (AI)
50	מבנה כללי של תכנית הלימודים – תואר שני
50	דרישות הלימודים לתואר שני M.A. (מסלול רגיל)
50	תכנית הלימודים לתואר שני – מסלול רגיל (מבט כללי)
51	תכנית הלימודים לפני שנים וסמסטרים
53	מסלול ישיר לתואר שני למצטיינים
53	תכנית הלימודים לתואר שני – מסלול ישיר (תואר ראשון ושני ב-4 שנים) *
55	תקצירי קורסי תשתית וחובה – תואר שני M.A.
64	תקצירי קורסי בחירה – תואר שני M.A.

הפקולטה לטכנולוגיות למידה – מידע כללי

דיקנית: פרופ' גילה קורץ

ראש מינהל: מר אורן בן-אהרון

ראש החוג לתואר ראשון: ד"ר דן כהן וקס

ראש החוג לתואר שני: ד"ר ערן גל

רכזות הפקולטה: גב' מורן גולדנברג | גב' גליה בידוש | גב' נטלי סמיונוב

פרטי התקשרות:

- באמצעות דוא"ל לכתובת: Telemoffice@hit.ac.il
- פנייה ישירה לרכזות דרך וואטסאפ  במספר 03-5026611
- טלפון במשרדי הפקולטה: 03-5026611

סגל הוראה תשפ"ז

סגל עמית וחץ		סגל תקני
גב' מיה אלמקייס	מר אבי לוי	פרופ' גילה קורץ
גב' נגה רזניק	מר אבינועם עמית יוסף	ד"ר דן כהן-וקס
גב' נטע שורק	מר אוהד ביאלי	ד"ר היילי וייגלט-מרום
גב' עדי ליבנה	מר אורן בן-אהרון	ד"ר חגית מישר-טל
גב' עינב בכר	ד"ר איל רבין	מר ינאי זגורי
גב' עינת בנדה	מר איתי לוסטגרטן	ד"ר לילך גל
גב' עמית חכמוב	גב' אלומה אפל	ד"ר לימור סהר-ענבר
מר עמרי הדר	מר אלעד דניאל	ד"ר מאיה אושר
מר עמרי כהנא	מר אסף דגן	ד"ר מיטל אמזלג
מר עמרי שובל	מר גדעון זילר	ד"ר נאוה שקד
גב' עמרית אבנשטיין	מר גיא כהן	גב' נוהר רז-פוגל
ד"ר ענת יעקבי	גב' ג'ני פרסי	ד"ר ערן ברק מדינה
גב' צוקית בן עמי	מר דניאל אקרמן	ד"ר ערן גל
ד"ר קרן פרצל-ספקטור	מר דרור קרופר	
גב' רז מהל	גב' הדר בר-דוד	
גב' רינתיה ברוכים-לוי	גב' חגית מיטרני	
גב' רעות דביר	מר טל קיסרי	
מר רעי שרעבי	גב' ירדן אדמ'אן	
ד"ר תמר פשוט	מר מוטי אלנקווה	

תואר ראשון (B.A.) בטכנולוגיות למידה

יעדי התוכנית

הפקולטה לטכנולוגיות למידה מכשירה את בוגריה להיות מפתחי פתרונות למידה לעידן הבינה המלאכותית היוצרת, ומפתחי הדרכה משולבת טכנולוגיות למידה, ולענות לשלל מצבים וצרכים של מגזרים שונים במשק. יותר ויותר ארגונים מבינים כי הם נזקקים למפתחי הדרכה וטכנולוגיות למידה ביחידות ההדרכה והפיתוח הארגוני. יותר ויותר ארגונים פונים לחברות המתמחות בפיתוח הדרכה ויותר כסף מושקע 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: אתרי תוכן, לומדות אינטראקטיביות, משחקי למידה, סביבות מציאות מעורבת, אפליקציות, בינה מלאכותית 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 ובארגונים 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-תכנונית 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 רבת-תחומית, המשלבת לימודים יישומיים ועיוניים בתחומים הבאים:

פיתוח הדרכה: קורסים כגון, מבוא לבינה מלאכותית יוצרת וחווית למידה, פיתוח הדרכה בארגונים, טכנולוגיות למידה עכשוויות, סביבות לימוד אינטראקטיביות.

פיתוח טכנולוגי מועצם בינה מלאכותית: קורסים כגון - , פיתוח אתרי אינטרנט וקורסי תכנות.

עיצוב חווית משתמש UX/UI: קורסים כגון - עיצוב UX/UI בעידן הבינה המלאכותית היוצרת, ארגון וייצוג ידע, גרפיקה ממוחשבת, תכנות אינטראקטיבי ואנימציה.

לימודי בחירה: מיועדים לאפשר לסטודנטים הרחבה והעמקה ברכישת מיומנויות יישומיות מתקדמות בתחומי העניין האישיים.

תפיסת הלמידה מבוססת על למידה שיתופית ולמידה מבוססת פרויקטים (PBL) Project Based Learning . במסגרת הלימודים הסטודנטים מבצעים פרויקטים צוותיים המהווים את תיק עבודות שעמו הם יוצאים לשוק העבודה. דרכי הלמידה מגוונות ועשירות כדוגמת למידה היברידית, למידה מרחוק, למידה עצמאית, למידה מסרטונים ובמגוון מערכות טכנולוגיות מתקדמות.

כחלק מהשלמת הדרישות לתואר מבצעים הסטודנטים פרויקט גמר, שבמהלכו הם מיישמים את הידע והמיומנות שרכשו לניתוח צרכים ולפיתוח והתאמת פתרונות ייעודיים לבעיות ולאתגרים עכשוויים של הוראה והדרכה עתירת טכנולוגיה במוסדות ובארגונים.

תכנית הלימודים לתואר ראשון - מסלול רגיל

חזרה לתוכן עניינים

אשכול	שנה א'		שנה ב'		שנה ג'	
	סמסטר א	סמסטר ב	סמסטר א	סמסטר ב	סמסטר א	סמסטר ב
פיתוח הדרכה	ללמוד איך ללמוד באקדמיה [ש2/1] מבוא לבינה מלאכותית יוצרת וחווית למידה [3/3] שיטות מחקר במדעי החברה 1 [2/2] התנהגות ארגונית [2/2] פרזנטציות אפקטיביות [2/2]	פסיכולוגיה ולמידה [3/3] ארגון וייצוג ידע (B) [2/2] שיטות מחקר במדעי החברה 2 [2/2] יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה [2/2]	סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 (E) [3/3] טכנולוגיות למידה עכשוויות [2/2] מחקר איכותני בטכנולוגיות וחווית למידה [2/2] פיתוח הדרכה בארגון 1 [2/2]	הוראה מתוקשבת - תיאוריה ויישום [2/2] סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (F) [2/2] פיתוח הדרכה בארגון 2 [2/2] מדידה והערכת למידה בעידן הדיגיטלי [2/2]	פתרונות הדרכה הלכה למעשה [2/2] קבלת החלטות מבוססת נתוני למידה [2/2]	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים [ש2/1]
פיתוח טכנולוגי	יסודות החשיבה החישובית [2/2] מבוא לבסיסי נתונים [ש3/נ2] מבוא לתכנות [ש3/נ2] (D) פיתוח אתרי אינטרנט [ש4/נ3] הנגשת אתרי אינטרנט [2/2] (C)	מבוא לבסיסי נתונים [ש3/נ2] מבוא לתכנות [ש3/נ2] (D) פיתוח אתרי אינטרנט [ש4/נ3] הנגשת אתרי אינטרנט [2/2] (C)	תכנות 1 [ש4/נ3] עיצוב UX/UI בעידן הבינה המלאכותית היוצרת [2/2]	תכנות 2 (F) [ש4/נ3]	תכנות 3 [ש4/נ3]	
עיצוב חווית משתמש UX/UI	מבוא לסביבות אינטראקטיביות [2/2] תקשורת חזותית (A) [2/2] גרפיקה ממוחשבת (A) [ש2/נ1]	אפיון ממשק וחווית משתמש [3/3] (C) עיצוב ממשק משתמש [3/3] (C) מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה (B) [2/2]	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 1 [2/2] תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 (E) [3/3] עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים [2/2]	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 2 [3/3] תכנות אינטראקציה ואנימציה 2 (F) [ש3/נ2] יצירת סרטונים ופודקאסטים ללמידה: מפיצוח להפקה [ש3/נ2]		
סמינריון, בחירה ופרויקט גמר			סמינריון 1 [2/2]	סמינריון 2 [2/2]	2 קורסי בחירה [4/4] פרויקט גמר (שנתי) [ש3/נ2]	3 קורסי בחירה [6/6] פרויקט גמר (שנתי) [ש3/נ2]
רב תחומי *					[4/4]	[2/2]
נ"ז סה"כ 120	21	26	22	21	18	12
ש"ס סה"כ 129	23	29	24	21	18	12

(F)/(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

תכנית הלימודים לתואר ראשון מסלול גמיש

[חזרה לתוכן עניינים](#)

אשכול	שנה א'		שנה ב'		שנה ג'	
	סמסטר א	סמסטר ב	סמסטר קיץ	סמסטר א	סמסטר ב	סמסטר ב
פיתוח הדרכה	ללמוד איך ללמוד באקדמיה [ש2/1] [ש2/1] יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה [2/2] מבוא לבניה מלאכותית יוצרת וחווית למידה [3/3] פרזנטציות אפקטיביות [2/2]	התנהגות ארגונית [2/2] שיטות מחקר במדעי החברה 1 [2/2] ארגון וייצוג ידע (B) [2/2]	שיטות מחקר במדעי החברה 2 [2/2] פסיכולוגיה ולמידה [3/3]	סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 (E) [3/3] טכנולוגיות למידה עכשוויות [2/2]	סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (F) [2/2] פיתוח הדרכה בארגון [2/2] מדידה והערכת למידה בעידן הדיגיטלי [2/2] מחקר איכותני בטכנולוגיות וחווית למידה [2/2]	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים [ש2/1]
פיתוח טכנולוגי	אתיקה, פרטיות והטיות בעידן הבינה המלאכותית היוצרת [2/2] מידענות ואוריינות מידע בסביבת האינטרנט [2/2]	הנגשת אתרי אינטרנט (C) [2/2] יסודות החשיבה החישובית [2/2]	מבוא לבסיסי נתונים [ש2/3] פיתוח אתרי אינטרנט [ש3/4] (D) מבוא לתכנות [ש2/3] (D)	תכנות 1 [ש3/4] עיצוב UX/UI בעידן הבינה המלאכותית היוצרת [2/2]	תכנות 2 (F) [ש3/4]	תכנות 3 [ש3/4]
עיצוב חווית משתמש UX/UI	מבוא לסביבות אינטראקטיביות [2/2] תקשורת חזותית (A) [2/2] גרפיקה ממוחשבת (A) [ש1/2]	אפיון ממשק וחווית משתמש (C) [3/3] עיצוב ממשק משתמש (C) [3/3] מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה (B) [2/2]	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 1 [2/2] תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 (E) [3/3] עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים [2/2]	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 2 [3/3] יצירת סרטונים ופודקאסטים ללמידה: מפיצוח להפקה [ש2/3]	תכנות אינטראקציה ואנימציה 2 (F) [ש3/2]	
סמינריון, בחירה ופרויקט גמר				סמינריון 1 [2/2]	סמינריון 2 [2/2]	3 קורסי בחירה [6/6] פרויקט גמר (שנתי) [ש3/2]
רב תחומי *						[2/2]
נ"ר סה"כ 120	17	18	12	17	11	12
ש"ס סה"כ 129	19	18	15	18	13	12

(A)/(B)/(C)/(D)/(E)/(F) – פרויקט קורס משותף למספר קורסים. חובה ללמוד קורסים אלה בו זמנית.
* לימודים רב תחומיים בהיקף כולל של 6 נ"ר - משולבים כאן בשנה ג'. סטודנט רשאי ללמוד קורסים אלה גם בשנים אחרות כל עוד לא חופף לקורסי הפקולטה.
**לימודי בחירה בהיקף 10 נ"ר

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
13149	ללמוד איך ללמוד באקדמיה	2	1
13145	מבוא לבינה מלאכותית יוצרת וחווית משתמש	3	3
13219	יסודות החשיבה החישובית	2	2
13135	שיטות מחקר במדעי החברה 1	2	2
13319	תקשורת חזותית (A)	2	2
13229	אתיקה, פרטיות והטיות בעידן הבינה המלאכותית היוצרת	2	2
13302	מבוא לסביבות אינטראקטיביות	2	2
13303	גרפיקה ממוחשבת (A)	2	1
13412	פרזנטציות אפקטיביות	2	2
13204	התנהגות ארגונית	2	2
13127	מידענות ואוריינות מידע בסביבת האינטרנט	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
13144	פסיכולוגיה ולמידה	3	3		
13142	ארגון וייצוג ידע (B)	2	2	13319 13303	תקשורת חזותית גרפיקה ממוחשבת
13136	שיטות מחקר במדעי החברה 2	2	2	13135	שיטות מחקר במדעי החברה 1
13206	מבוא לבסיסי נתונים	3	2	13219	יסודות החשיבה החישובית
13207	מבוא לתכנות (D)	3	2	13219 13202	יסודות החשיבה החישובית
13304	פיתוח אתרי אינטרנט (D)	4	3	13219 13202	יסודות החשיבה החישובית
13316	אפיון ממשק וחווית משתמש (C)	3	3	13302	מבוא לסביבות אינטראקטיביות
13143	עיצוב ממשק משתמש (C)	3	3	13303 13319	גרפיקה ממוחשבת תקשורת חזותית
13318	מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה (B)	2	2	13303	גרפיקה ממוחשבת
13119	הנגשת אתרי אינטרנט	2	2		
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 לשלושה קורסים. **חובה** ללמוד קורסים אלה בו זמנית.

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

תנאי מעבר לשנה ב': עמידה בהצלחה בכל קורסי החובה של שנה א'.

שנה ב' סמסטר א'

מס' קורס	שם הקורס	ש"ס	נ"ז	דרישות קדם	
				מס' קורס	שם הקורס
13124	סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 (E)	3	3	13207 13206 13316	מבוא לתכנות מבוא לבסיסי נתונים אפיון ממשק וחווית משתמש
13137	פיתוח הדרכה בארגון 1	2	2	13144	פסיכולוגיה ולמידה
13208	תכנות 1	4	3	13207 13206 13304 13318	מבוא לתכנות מבוא לבסיסי נתונים פיתוח אתרי אינטרנט מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה
13338	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 1	2	2	13316	אפיון ממשק וחווית משתמש
13130	תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 (E)	3	3	13318 13207	מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה מבוא לתכנות
13417	סמינריון 1	2	2	13135 13136	שיטות מחקר במדעי החברה 1 שיטות מחקר במדעי החברה 2 אנגלית רמה C בציון עובר
13134	מחקר איכותני בטכנולוגיות וחווית למידה	2	2	13135 13136	שיטות מחקר במדעי החברה 1 שיטות מחקר במדעי החברה 2
13125	טכנולוגיות למידה עכשוויות	2	2		
13225	עיצוב גרפי לממשקים אינטראקטיביים	2	2	13303 13319 13143	גרפיקה ממוחשבת תקשורת חזותית עיצוב ממשק משתמש
13146	UX/UI טבעידן הבינה המלאכותית היוצרת	2	2	13143 13316	עיצוב ממשק משתמש, אפיון ממשק וחווית משתמש
	סה"כ	25	23		

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

שנה ב' סמסטר ב'

מס' קורס	שם הקורס	ש"ס	נ"ז	דרישות קדם	
				מס' קורס	שם הקורס
13139	מידה והערכת למידה בעידן הדיגיטלי	2	2	13106	שיטות מחקר במדעי החברה 1 שיטות מחקר במדעי החברה 2
13133	הוראה מתקשבת – תיאוריה ויישום	2	2	13125	טכנולוגיות למידה עכשוויות
13122	סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (F)	2	2	13124 13208 13130	סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 תכנות 1 תכנות אינטראקציה ואנימציה 1
13138	פיתוח הדרכה בארגון 2	2	2	13137	פיתוח הדרכה בארגון 1
13211	תכנות 2 (F)	4	3	13208 13124	תכנות 1 סביבות לימוד אינטראקטיביות 1
13339	פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 2	3	3	13316	אפיון ממשק וחווית משתמש פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 1
13131	תכנות אינטראקציה ואנימציה 2 (F)	3	3	13124 13208 13130	סביבות לימוד אינטראקטיביות 1 תכנות 1 תכנות אינטראקציה ואנימציה 1
13418	סמינריון 2	2	2	13417	סמינריון 1 אנגלית רמה C בציון עובר
13527	יצירת סרטונים ופודקאסטים ללמידה: מפיצוח להפקה	3	2	13224 13338	יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה פיתוח למידה דיגיטלית 1.
	סה"כ	22	20		

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

תנאי מעבר לשנה ג': עמידה בהצלחה בכל קורסי החובה של שנה ב'

שנה ג' סמסטר א'

מס' קורס	שם הקורס	ש"ס	נ"ז	מס' קורס	דרישות קדם
קורס	שם הקורס	ש"ס	נ"ז	מס' קורס	שם הקורס
13141	קבלת החלטות מבוססת נתוני למידה	2	2	13204 13135 13136	התנהגות ארגונית שיטות מחקר במדעי החברה 1 שיטות מחקר במדעי החברה 2
13132	פתרונות הדרכה הלכה למעשה	2	2	13137 13138 13338 13339 13125	פיתוח הדרכה בארגון 1 פיתוח הדרכה בארגון 2 פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 1 פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 2 טכנולוגיות למידה עכשוויות
13217	תכנות 3	4	3	13211	תכנות 2
13406	פרויקט גמר (שנתי)	2	3		כל קורסי החובה שנים א+ב אנגלית רמה A בציון עובר
	*קורסי בחירה	4	4		
	**לימודים רב תחומיים	4	4		
	סה"כ	18	18		

שנה ג' סמסטר ב'

מס' קורס	שם הקורס	ש"ס	נ"ז	מס' קורס	דרישות קדם
קורס	שם הקורס	ש"ס	נ"ז	מס' קורס	שם הקורס
13416	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים	2	1		
13406	פרויקט גמר (שנתי)	2	3		כל קורסי החובה שנים א+ב אנגלית רמה A בציון עובר
	*קורסי בחירה	6	6		
	**לימודים רב תחומיים	2	2		
	סה"כ	12	12		

*לימודי בחירה בהיקף 10 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 אלא אם נקבע אחרת)

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

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

קורסי בחירה המוצעים עבור שנה ב' בלבד, אלא אם נקבע אחרת על ידי הפקולטה

מס' קורס	שם הקורס
13242	מבוא לחווית משתמש במעקב עיניים
13226	מעבדה – חווית משתמש במעקב עיניים
13511	פרויקטים מיוחדים (מספר ש"ס ו-נ"ז 2/2 או 4/4 נקבע בהתאם לפרויקט)

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

מס' קורס	שם הקורס
13550	תכנות מתקדם
13562	ניהול משא ומתן
13513	היבטים עסקיים בהדרכה
13515	עיצוב ממשק למכשירים ניידים
13516	יזמות עסקית ב-Edtech
13517	תוכנות גרפיות מתקדמות
13999	עיצוב גרפי מתקדם
13126	כריית מידע וניתוח למידה
13818	שילוב טכנולוגיות ליישומים ניידים MMI
13521	פיתוח קורסים מקוונים בפלטפורמת open edX
13220	סייבר פסיכולוגיה – פסיכולוגיה במרחב הדיגיטלי
13242	מבוא לחווית משתמש במעקב עיניים
13140	איך לקיים שיח עם מכונה מועצמת AI? Prompts וחשיבה ביקורתית
13526	חקר, יישום והתנסות בטכנולוגיות להעצמת תהליכי למידה בעידן הבינה המלאכותית
13148	מתוצר למוצר – תהליכי פיתוח ובדיקות להפצת תוצרי למידה טכנולוגיים
13243	אפיון ועיצוב דשבורדים חכמים: מנתונים לתובנות חזותיות

קורסי בחירה המוצעים בשפה האנגלית בלבד (קורסי תוכן באנגלית)	
UX writing	13904
Media and manipulation in an age of synthetic reality: Implications for learning & development (L&D) and critical media-literacy	13903
Including Human values in the design cycle of interactive digital tools	13902
Technology for Users with Special Needs	13558
Examination & Implementation of AI in Learning and Training -Responsible AI	13147
Responsible AI	

קורסי בחירה בשיתוף פקולטות אחרות

מס' קורס	שם הקורס
06530	חווית משתמש במעקב עיניים קורס אינטרדיסציפלינרי למדמ"ח וטל"מ (4 ש"ס/4 נ"ז)

לימודים רב תחומיים ויזמות

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 ו/או להמשך לימודים לתארים מתקדמים.

סטודנט בטכנולוגיות למידה לתואר ראשון מחויב בהיקף לימודים של 6 נ"ז

[למידע נוסף ראו ידעון בית הספר ללימודים רב תחומיים](#)

לימודי אנגלית

בהתאם להחלטת המל"ג כל סטודנט מחויב לסיים את קורסי האנגלית עד רמת פטור עד סוף שנה ב' ללימודיו. היחידה ללימודי אנגלית כשפה זרה מקיימת מערכת קורסים סמסטריאליים, וכן קורסי קיץ בכל הרמות.

חובה לקבוע את הסיווג לרמה באנגלית כבר בשנה א' (במבחן אמירם או במבחן פסיכומטרי, או על סמך לימודי אנגלית קודמים במוסד אקדמי אחר). לשם כך, המכון הטכנולוגי חולון מציע קורסי הכשרה ללמידת השפה אנגלית לפי רמות ולאפשר לכל סטודנט להתקדם בהדרגה מהרמות הנמוכות עד לרמת הפטור הנדרשת לתואר.

מבחני אמירם מתקיימים פעמים אחדות בשנה, ומתבצעים באמצעות המרכז הארצי לבחינות ולהערכה. ההשתתפות בהם כרוכה בתשלום. [למידע נוסף ראו ידעון המחלקה לאנגלית](#)

שימו לב - לפי הנחיות המעצה להשכלה גבוהה סטודנט שיחל לימודיו משנה"ל תשפ"ב, ילמד **לפחות שני קורסים** בשפה האנגלית במהלך לימודי התואר הראשון. הקורסים אותם ילמד הסטודנט ייקבעו בהתאם לרמת האנגלית שלו בעת קבלתו ללימודים. בדרישה זו נכללים: קורסי הכשרה ללמידת השפה, קורסי תוכן.

רמת אנגלית	
פטור	2 קורסי תוכן (בחירה)
מתקדמים ב'- רמה A	קורס רמה A (22222) וקורס תוכן (בחירה)
מתקדמים א'- רמה B ומטה	קורסי רמות בלבד בהתאם לתוצאת ציון רמה

תקצירי קורסי חובה – תואר ראשון B.A.

13149 - ללמוד איך ללמוד באקדמיה To Learn how to Learn in Academy

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

מטרות

הקורס מתמקד בפיתוח מיומנויות למידה באקדמיה המותאמות במיוחד לפקולטה לטכנולוגיות למידה. הסטודנטים ירכשו מיומנויות למידה. דרך למידה התנסותית, חקר עצמי ויישום מעשי שיסייעו להם להצליח בלימודיהם האקדמיים.

במהלך לימודיהם הסטודנטים:

- ירכשו הבנה של מאפייני הלמידה באקדמיה ובפקולטה לטכנולוגיות למידה
- ירכשו מיומנויות ללמידה שיתופית ועבודה בצוות
- יפתחו חוסן בלמידה אקדמית
- יפתחו אוריינות אקדמית
- יפתחו מיומנויות איתור מקורות וכתביה באקדמיה

נושאים

- למידה באקדמיה ובפקולטה לטכנולוגיות למידה
- למידה מרחוק- למידה מקרוב
- למידה סינכרונית- למידה א-סינכרונית
- איך לומדים לבד? אסטרטגיות ללמידה יחידנית
- מה אני מרגיש/ה בלמידה? פיתוח חוסן ותחושות מסוגלות עצמית
- איך לומדים ביחד? מיומנויות ללמידה שיתופית ועבודה בצוות
- איתור וקריאה ביקורתית של ידע אקדמי ולא אקדמי
- מיומנויות כתיבה אקדמית

13101 – מבוא לבינה מלאכותית יוצרת (GenAI) וחווית משתמש Introduction to Generative Artificial Intelligence (GenAI) and Learning Experience

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 3
נקודות זכות: 3
דרישות קדם: אין

מטרות

1. להכיר מושגי יסוד בבינה מלאכותית, בינה מלאכותית יוצרת, וחווית למידה
2. לפתח ידע מעשי בשיחה (prompts) עם יישומי בינה מלאכותית יוצרת
3. להכיר ולהתנסות ביישומי בינה מלאכותית יוצרת לתכנון, עיצוב ופיתוח חווית למידה
4. לפתח הבנה ביקורתית של אימוץ כלי GenAI בתכנון, עיצוב ופיתוח חווית למידה.
5. לפתח מודעות אתית באימוץ כלי GenAI בתכנון, עיצוב ופיתוח חווית למידה.

נושאים

- מושגי יסוד בבינה מלאכותית ובבינה מלאכותית יוצרת
- חווית למידה
- ניסוח פרומפטים
- בינה מלאכותית יוצרת לעומת בינה אנושית יוצרת
- הבינה המלאכותית היוצרת כסטודנט. ית
- הבינה המלאכותית היוצרת כשותפה ללימודים
- הבינה המלאכותית היוצרת כמרצה
- משחק תפקידים באמצעות בינה מלאכותית יוצרת
- האם יש הבדל בין כלי בינה מלאכותית יוצרת

13412 - פרזנטציות אפקטיביות Effective Presentations

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

13142 - ארגון וייצוג ידע Knowledge Organization and Representation

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
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 ידע 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 13318 מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה.

13135/13136 - שיטות מחקר במדעי החברה 1+2 Social Science Research Methods 1+2

שם קורס: שיטות מחקר במדעי החברה 1+2

אופן הוראה: שיעור ותרגיל

שעות שבועיות: 2+2

נקודות זכות: 2+2

דרישות קדם: תנאי קדם ל13136 שיטות מחקר 2: 13135 שיטות מחקר 1

מטרות

שני חלקי קורס זה מיועדים להקנות לסטודנטים ידע, מיומנויות וערכים בנושא המחקר הכמותי במדעי החברה וההתנהגות וכן מושגים וכלים ראשוניים מתחום הסטטיסטיקה התיאורית וההיסקית. הקורס מקנה שיטות וכלים לתכנון, ביצוע והצגת מחקרים במגוון שיטות מחקר. במסגרת הקורסים ירכשו הסטודנטים כלים מושגיים וטכניים להצגת נתונים, עיבודם וניתוחם. הקורסים מתמקדים במחקרים הרלוונטיים לסטודנטים הלומדים בפקולטה לטכנולוגיות למידה.

נושאים

מטרות המחקר בעלי העניין בתחום זה; הגדרת נושא מחקר, שאלות והשערות מחקר, משתני מחקר - סוגים, כלי מחקר, איסוף נתונים, עיבוד סטטיסטי וניתוח ממצאים, סיכום המחקר והצגתו, סוגיות אתיות ומתודולוגיות.

13139 - מדידה והערכת הישגים בעידן הדיגיטלי Measurement and Assessment of Learning in the Digital Age

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13135 שיטות מחקר במדעי החברה 1, 131362 שיטות מחקר במדעי החברה 2

מטרות

הקנייה ידע תאורטי ומעשי ב:

- פרדיגמות שונות בתחום מדידה והערכה של למידה.
- פיתוח פריטי מבחן סגורים ופתוחים.
- דרכים למדידת מהימנות ותוקף של מבחנים.
- כלים חלופיים למדידה והערכה בסביבות דיגיטליות.

נושאים

- תרבות בחינה לעומת תרבות הערכה.
- רמות חשיבה וסוגי שאלות.
- הערכה באמצעות מבחנים - סוגי פריטי מבחן סגורים ופתוחים.
- דרישות ממבחן הישגים (מהימנות ותוקף).
- שילוב כלים מבוססי בינה מלאכותית (AI) במדידה והערכה.
- כלים חלופיים למדידה והערכה (הערכת עמיתים, משוב עמיתים, הערכת מומחים).

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 וחוויית 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 דיגיטלי.

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם הקורס 13130 תכנות אינטראקציה ואנימציה 1

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 על יישומם 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.

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

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.

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, 13318 מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה, 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 משותף 13211 תכנות 2 ו13131 תכנות אינטראקציה ואנימציה .

13134 - מחקר איכותני בטכנולוגיות וחוויית למידה Qualitative Research Methods

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13135 שיטות מחקר במדעי החברה 1, 131362 שיטות מחקר במדעי החברה

מטרות

הקורס יעסוק בהכרת המחקר האיכותני בהקשר של חווית למידה ומשתמש בטכנולוגיות למידה. במהלך הקורס נעסוק בהגדרת שדה המחקר האיכותני, בהקשרו לחווית למידה ומשתמש. נלמד על מתודות מרכזיות המשמשות לצורך הערכה איכותנית של חווית למידה ומשתמש. נדון ביתרונות ומגבלות של כל מתודה- וניישמן בתוך תרגולים. לבסוף נתייחס להיבטים אתיים של מחקר זה.

נושאים

כל הנושאים ילמדו רק בהתייחס לטכנולוגיות למידה בדגש על חווית למידה ומשתמש.

- הגדרת המושג המחקר האיכותני.
- משתני בדיקה: נרטיב, מידע ויוזאלי (למשל משתנים רכים במעקב עיניים) ועוד.
- כלי בדיקה: ראיון, תצפית וקבוצת מיקוד.
- מתודות מרכזיות: Pre-post testing ; think aloud
- יישום הנלמד דרך ביצוע תצפית וראיון.
- איסוף נתונים מרובים.
- אתיקה במחקר איכותני.

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.
- מתודולוגיה ניסויית בחקר ארגונים.

13144 - פסיכולוגיה ולמידה
Psychology and Learning

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 3
נקודות זכות: 3
דרישות קדם: אין

מטרות

- הכרות עם אופני החשיבה, המחקר והמתודולוגיה של פסיכולוגיה
- הכרות והבנה של התיאוריות פסיכולוגיות העוסקות בהתפתחות, מוטיבציה, למידה והוראה
- יכולת ליישם תיאוריות למידה ביהביוריסטיות, קוגניטיביסטיות וקונסטרוקטיביסטיות בניתוח ועיצוב של תוצרי למידה

נושאים

- מהי פסיכולוגיה? פרספקטיבה התפתחותית
- מוטיבציה: תנאי קדם ללמידה
- הערכה עצמית ומוטיבציה
- למידת מיומנויות פשוטות (ביהביוריזם)
- למידה והתפתחות קוגניטיבית
- זיכרון עבודה ותהליכי עיבוד מידע (קוגניטיביזם)
- זיכרון ארוך טווח
- חשיבה, תפיסה וקשב
- למידה של מושגים – אבני הבניין של החשיבה
- תיאוריית סכימות ולמידה
- העברה של למידה,
- למידה של עקרונות ושל מודלים מנטליים (קונסטרוקטיביזם)

13141 - קבלת החלטות מבוססת נתוני למידה Data Driven decision making

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13024 התנהגות ארגונית, 13135 שיטות מחקר במדעי החברה 1, 131362 שיטות מחקר במדעי החברה

מטרות

בשנים האחרונות הולך ומתפתח בעולם תחום אנליטיקות הלמידה (Learning Analytics) שמתייחס לאיסוף, ניתוח ושימוש בנתונים אודות תהליכי למידה. חוקרים ואנשי למידה והדרכה רואים בתחום ככזה שיכול לתרום להבנה ושיפור תהליכים שנחוצים בארגונים שונים לרבות אלו העוסקים בחינוך, ממשל ותעשייה. כיום ברור כי יש צורך בהנגשת נתונים לבעלי העניין הארגונים באופן מותאם שיאפשר להם פענוח וקבלת החלטות באופן ידידותי. במהלך הקורס נכיר את המסגרת התיאורטית של תחום קבלת ההחלטות מנקודת מבט ארגונית, כמו גם את המסגרת המושגית של תחום קבלת החלטות מבוססת נתונים. הסטודנטים יחשפו למחקרים עדכניים בתחום ויתנסו בפרויקט קבוצתי שיכלול איסוף, ניתוח נתונים והצגת המלצות יישומיות לבעלי עניין.

נושאים

- מבוא לאנליטיקות למידה ולתפקידם בקבלת החלטות ארגונית.
- שימוש בנתוני למידה לצורך הפקת תובנות וקבלת החלטות במסגרות חינוך והדרכה.
- מקרי מבחן של קבלת החלטות מבוססת נתונים במגוון תעשיות וארגונים.
- אתגרים בקידום תרבות ארגונית מבוססת נתונים ודרכי התמודדות.
- תקשור נתוני למידה ותובנות מבוססות נתונים לבעלי עניין.
- קבלת החלטות בעידן ה - AI – האם (וכיצד) בינה מלאכותית יכולה לסייע למקבלי החלטות?
- שיקולים אתיים באיסוף ושימוש בנתוני למידה לקבלת החלטות

13132 - פתרונות הדרכה הלכה למעשה Training Solutions in Practice

אופן הוראה : שיעור

שעות שבועיות : 2

נקודות זכות : 2

דרישות קדם: 13137 פיתוח הדרכה בארגון 1, 13138 פיתוח הדרכה בארגון 2, 13125 טכנולוגיות למידה עכשוויות, 13338 פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 1, 13339 פיתוח יחידות למידה דיגיטליות 2

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

13137 - פיתוח הדרכה בארגון 1 Instructional Design in Organization A

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

מטרות

המטרה הכוללת של שני הקורסים היא להקנות לבוגר יכולת לתכנן ולפתח בצורה שיטתית אירוע הדרכה בסביבה ארגונית. מטרות הקורס הן: להקנות לבוגרים יכולות לכתוב דו"ח ניתוח צרכים, לבחור את תכני אירוע ההדרכה, לכתוב תרחיש הסמכה ולתכנן בדיקות הסמכה.

נושאים

הנושא הראשון בקורס הוא מבוא כללי המראה את הקשר בין תפקיד ההדרכה בארגון לבין האופן בו מתנהל תהליך עיצוב ההדרכה. לאחר מכן מציג הקורס את שני השלבים הראשונים של התהליך: ניתוח צרכים וניתוח תכנים. שלב ניתוח הצרכים מתאר כיצד מברר מעצב ההדרכה את הצורך שמתניע את אירוע ההדרכה ואת האופן בו מגדירים את יעד ההדרכה. בתום שלב זה יצטרכו הלומדים לכתוב דו"ח המסכם את פעילות ניתוח הצרכים. בהמשך, יוצגו לסטודנטים כלים ושיטה לבירור תכני ההדרכה וכתובת תרחיש הסמכה (מטרה סופית). כמו כן הם ירכשו יכולת לתכנן מבחני הסמכה עיוניים ומעשיים.

13138 - פיתוח הדרכה בארגון 2 Instructional Design in Organization B

אופן ההוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: 13137 פיתוח הדרכה בארגון 1, 13102 פסיכולוגיה ותיאוריות למידה א', 13104 פסיכולוגיה ותיאוריות למידה ב'

מטרות

המטרה הכוללת של שני הקורסים היא להקנות לבוגר יכולת לתכנן ולפתח בצורה שיטתית אירוע הדרכה בסביבה ארגונית. מטרות הקורס הן: להקנות לבוגרים יכולות לכתוב מסמך תכנון הדרכה, להגן דידקטית על החלטות בפיתוח חומרי הדרכה ולקבל החלטות כיצד להעריך את אירוע ההדרכה.

נושאים

הנושא הראשון בקורס הוא שלב הגיבוש של האסטרטגיה ההדרכתית. נושא זה כולל החלטות הקשורות לפעולות כגון: התאמת שיטת הדרכה לקהל היעד, לתכנים ולסביבות ההדרכה ובחירת רצף תכנים בהתאם לעקרונות יצירת רצף. לאחר מכן מציג הקורס את האופן בו כותבים מסמך המפרט את החלטות התכנון, כגון: התכנים שנבחרו והאופן בו תוערך למידתם, שיטת ההדרכה והרצף וכן ניהול פרויקט ההדרכה. לימוד השלב הבא, פיתוח חומרי הדרכה, כולל סקירה וריענון של תיאוריות, עקרונות וטכניקות למידה, שיאפשרו ללומדים להגן על החלטות הדידקטיות המתקבלות בתהליך פיתוח יחידת הדרכה. בשלב האחרון בתהליך ההדרכה, הערכת הדרכה, מוצגים עקרונות בסיסיים בהערכת יחידת הדרכה.

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)

13146 עיצוב UX/UI בעידן הבינה המלאכותית היוצרת GenAI Enhanced UX/UI Design

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

מטרות

בינה מלאכותית יוצרת (GenAI) משפרת את העבודה של מעצבי UX/UI, אך התהליך העיצובי האנושי (המסורתי) נדרש במקומות שבהם נדרשת הבנה רגשית, 'יצירתיות', גמישות ויכולת לפענח את הקשרי העיצוב הדינמיים והאישיים של המשתמש. מטרת הקורס הוא פיתוח תפיסת עולם כמעצבי UX/UI לטכנולוגיות למידה דרך הצבת שאלות על שילוב genai כחלק מארגז הכלים של המעצב. או שינוי תפקיד המעצב. לאור הטכנולוגיה.

נושאים

- חשיבה עיצובית בעיצוב ממשקים (UX/UI)
- בדיקות משתמשים
- תהליך 'יצירת אלמנטים ויזואליים לממשקי משתמש
- תכנון ממשקי משתמש.
- 'יצירת wireframe בסיסי בעזרת כלי genai והשוואתו ל-wireframe ידני

13229 - אתיקה, פרטיות והטיות בעידן הבינה המלאכותית היוצרת Ethics, Privacy, and Biases in the Age of Generative Artificial Intelligence

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

מטרות

בינה מלאכותית יוצרת (Generative Artificial Intelligence - GenAI) מציעה הזדמנויות חדשות ללמידה. עם זאת, השימוש בכלים אלו מעלה סיכונים ואתגרים משמעותיים הנוגעים בין היתר לסוגיות של פרטיות והגנת מידע, הטיות והוגנות, שקיפות ואמינות, אחריותיות ושאלות של שליטה בשימוש ובעלות על נתונים. מטרת הקורס היא להקנות לסטודנטים בסיס מושגי ומעשי להתנהלות אחראית עם כלי GenAI ולעבודה מושכלת עם נתוני למידה, כך שיוכלו לקבל החלטות מבוססות בשלב התכנון, הפיתוח והשימוש בטכנולוגיות אלו.

נושאים

- מושגי יסוד באתיקה יישומית, פרטיות והגנת מידע בהקשר של בינה מלאכותית יוצרת.
- דילמות אתיות הנובעות משימוש ופיתוח כלי GenAI בסביבות למידה ועבודה
- גיבוש קוד אתי/כללי התנהלות לשימוש אחראי בכלי GenAI עבור סטודנטים בפקולטה לטכנולוגיות למידה.

13304 - פיתוח אתרי אינטרנט Internet Site Design

אופן הוראה: מעבדה
שעות שבועיות: 4
נקודות זכות: 3
דרישות קדם: 13219 יסודות החשיבה החישובית

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 Script, CSS, ו-CSS3.

פרויקט הקורס משולב עם קורסים 13119 הנגשת אתרי אינטרנט, 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש, 13143 עיצוב ממשק משתמש.

13119 - הנגשת אתרי אינטרנט Creating Accessible Web Sites

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: פיתוח אתרי אינטרנט 13304

מטרות

קורס זה עוסק בהנגשת אתרי אינטרנט ותוצרי למידה דיגיטליים (ובכללם תוצרים המבוססים על כלי בינה מלאכותית יוצרת) לאנשים עם מוגבלות, תוך התמקדות באחריותם של מפתחי למידה כמעצבי חוויות למידה שוויוניות, מכילות ותקניות. הקורס משלב היבטים ערכיים, רגולטוריים וטכנולוגיים, ומקנה היכרות עם עקרונות הנגישות הדיגיטלית, צרכי משתמשים מגוונים והמסגרת החוקית והתקנית בארץ ובעולם. במהלך הקורס נלמד יישום מעשי של תקן WCAG, הנגשת מסמכים ומולטימדיה, פיתוח תוצרים מבוססי HTML נגישים וביצוע בדיקות נגישות, תוך שימוש בכלי בינה מלאכותית יוצרת.

נושאים

- הלומד יזהה צרכי נגישות של משתמשים פוטנציאליים בשלב אפיון תוצר הדרכה.
- הלומד יכיר את תקנות הנגישות וידע כיצד ליישמן בפיתוח של תוצר הדרכה דיגיטלי.
- הלומד יוכל לבצע הערכה ואיתור כשלי נגישות בתוצר קיים, תוך מתן הצעות לפתרונות.
- בסיום הקורס הלומד יפתח תוצר הדרכה דיגיטלי נגיש.

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם קורסים 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש 13143 עיצוב ממשק משתמש.

13206 - מבוא לבסיסי נתונים Introduction to Databases

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13219 יסודות החשיבה החישובית

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

13207 - מבוא לתכנות Introduction to programming

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13219 יסודות החשיבה החישובית

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

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם הקורס 13304 פיתוח אתרי אינטרנט

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, 13318 מבוא לתכנות אינטראקציה ואנימציה

מטרות

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

נושאים

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

13211 - תכנות 2 Programming 2

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

נקודות זכות: 3

דרישות קדם: 13208 תכנות 1, 13124 סביבות לימוד אינטראקטיביות 1

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).

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

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

לאחר, להעריך ולהצליב מידע מתוך מגוון מקורות בסביבות דיגיטליות שונות לצורכי מחקר, פיתוח ותכנון פרויקטים. לאחר חומרים טקסטואליים ושאנים 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

13319 - תקשורת חזותית Visual Communication

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

מטרות

פיתוח יכולת התבוננות ויצירת פרשנות לדימויים חזותיים. הכרות ראשונית עם אלמנטים מעולם העיצוב והבניית דימויים חזותיים חדשים.

נושאים

- אוריינות חזותית: הכרות עם הבנת ויצירת רבדים שונים של משמעות
- דיוקן עצמי ויצירתו
- מושגים בסיסיים מעולם העיצוב: הכרות עם אלמנטים חזותיים, קומפוזיציה וצבעים
- תיאוריית הגשטאלט
- דרכים ליצירת הרמוניה וניגודים
- התפתחות הדימוי החזותי: ניתוח ויצירת דימויים

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם קורס 13303 גרפיקה ממוחשבת.

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

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13303 גרפיקה ממוחשבת, 13319 תקשורת חזותית, 13143 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.

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.

13303 - גרפיקה ממוחשבת Computer Graphics

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

מטרות

הכרת עם מושגי יסוד מעולם הגרפיקה והעיבוד 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.

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם קורס 13319 תקשורת חזותית.

13143 - עיצוב ממשק משתמש Graphical Design of User Interface

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 3
נקודות זכות: 3
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.

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם קורסים: 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש, 13119 הנגשת אתרי אינטרנט.

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.

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם קורסים 13316 עיצוב ממשק משתמש ו-13119 הנגשת אתרי אינטרנט.

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

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 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.

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם קורס 13142 ארגון וייצוג ידע.

13130 - תכנות אינטראקציה ואנימציה 1 Interaction and Animation Programming 1

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3 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 מבוססת JavaScript. יצירת ממשק אינטראקטיבי והנפשתו בסביבת Adobe Animate CC תוך התייחסות למושגים אירועים ושיטות מבוססות על עולם התכנות הפרוצדורלי.

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם קורס 13124 סביבות לימוד אינטראקטיביות 1.

13527 יצירת סרטונים ופודקאסטים ללמידה: מפיצוח להפקה Creating Learning Videos and Podcasts: From Concept to Production

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13224 יסודות אפיון ופיתוח יחידות למידה

מטרות

- הסטודנטים יתכננו, יכתבו ויפיקו מדיה אודיו-ויזואלית הדרכתית, תוך התאמת הפורמט למטרה ההדרכתית, לקהל היעד ולמגבלות ההפקה.

- הסטודנטים ינמקו את בחירתם בקונספט ובשיטת ההפקה שבחרו **נושאים**

- מהו וידאו הדרכתי
- עקרונות בסיסיים בתכנון מדיה הדרכתית
- שימוש בתהליך ADDIE.
- בחירת קונספט למדיה הדרכתית
- מיפוי פורמטים מרכזיים.
- פרה-פרודקשן והיערכות להפקה.
- פוסט פרודקשן.
- משוב, מדידה והערכה.

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

- אפיון יחידת למידה
- הגדרת מטרות יחידת למידה
- ניסוח רציונל וקונספט ליחידת למידה
- שיטות ומתודולוגיות פיתוח יחידות למידה
- כלים לפיתוח יחידות למידה
- פיתוח יחידת למידה

13131 - תכנות, אינטראקציה ואנימציה 2 Interaction and Animation Programming 2

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2

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.

בקורס זה מתקיים פרויקט משותף עם קורסים 13211 תכנות 2 ו-13122 סביבות לימוד אינטראקטיביות 2.

13338 - פיתוח יחידות למידה דיגיטלית 1 Instructional Design for Digital Learning Modules 1

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13316 אפיון ממשק וחוויית משתמש

מטרות

התנסות בפיתוח יחידות למידה דיגיטליות – פיתוח תוצרי למידה ברמת קושי עולה ובכלים דיגיטליים שונים.

נושאים

הלומדים יפתחו תוצרי מיקרו – סרטון סמן ויחידה בפיתוח מהיר וכן יחלו פרויקט אופייני של הפקת לומדה הכולל את ההתמודדות של תכנון מול ביצוע, הצורך בבקרת איכות בכל שלב, התמודדות עם משוברים של עמיתים ושל מנחי 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 והנחת את היסודות לשלבי הפיתוח הבאים שילמדו בחלק ב' של הקורס.

13339 - פיתוח יחידות למידה דיגיטליות – 2 Developing e learning units– 2

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 3

נקודות זכות: 3

דרישות קדם: 13316 אפיון ממשק וחוויית משתמש, 13338 פיתוח יחידות למידה דיגיטלית 1

מטרות

התנסות בפיתוח יחידות למידה 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 מנחי 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.

תקצירי סמינרים, סמינריונים ופרויקט גמר

13417+13418 סמינריון 1+2 Seminar 1+2

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2 + 2 (שנתי)

נקודות זכות: 4

דרישות קדם: 13135 שיטות מחקר במדעי החברה 1, 13136 שיטות מחקר במדעי החברה 2, 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 ופרסום בכתבי עת.

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

אופן הוראה: 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.

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 (חוברת פרויקט, פוסטר וסרטון) והצגת הפרויקט בפני עמיתים, סגל ואורחים.

תקצירי קורסי בחירה – תואר ראשון B.A.

13526 - חקר, יישום והתנסות בטכנולוגיות להעצמת תהליכי למידה בעידן הבינה המלאכותית Research, Application, and implementation of TEL in the Era of AI

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: קורסי חובה

מטרות

הקורס מציע היכרות יישומית עם מגוון אמצעים חדשניים לרבות כלים, סביבות, שפות תכנות, וספריות קוד שניתן לשלב בתהליכי פיתוח ואינטגרציה של טכנולוגיות לשרות העצמת תהליכי למידה והדרכה ארגונית (TEL). במהלך הקורס, המשתתפים יתנסו בחקר, מימוש ותהליך למידת עמיתים שממוקד במגוון טכנולוגיות TEL. ההתנסות תעשה כחלק מתהליך חקר והתנסות מעשית דרך שיתוף פעולה בקבוצות, תוך התמקדות ביישום פתרונות טכנולוגיים חדשניים

13148 - מתוצר למוצר – תהליכי פיתוח ובדיקות להפצת תוצרי למידה טכנולוגיים From Prototype to Product – Development & Testing for Educational Technology Deployment

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: תכנות אינטראקציה ואנימציה 2 (13310), סביבות לימוד אינטראקטיביות 2 (13122), תכנות 2 (13211)

מטרות

הקורס מיועד לגשר בין פיתוח אקדמי של תוצרי למידה לבין הפצתם כמוצרים טכנולוגיים שלמים, נגישים ומוכנים לשימוש בשוק. הסטודנטים יתנסו בשדרוג פרויקטים קיימים ויקבלו כלים מתודולוגיים ופרקטיים לתהליכי פיתוח מקצה לקצה, כולל מחקרי משתמשים, בדיקות, שיפור ביצועים ואבטחת מידע.

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

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: אין

מטרות

המונח חווית משתמש (UX) התפתח רבות בעשור האחרון ומהווה נדבך מרכזי בתהליכי האפיון, העיצוב והפיתוח של תוצרים דיגיטליים. אחת הדרכים החדשניות להערכת חווית משתמש מתבצעת באמצעות כלים למעקב תנועת עיניים (eye tracking). כלים אלה מאפשרים מדידה של היבטים התנהגותיים החיוניים בקבלת החלטות בתחום ה-UX

[^] [חזרה לתוכן עניינים](#)

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.

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: 133242 מבוא לחוויית משתמש במעקב עיניים; 13106, 13135 שיטות מחקר במדעי החברה 1, 13136 שיטות מחקר במדעי החברה 2, 13134 מחקר איכותני בטכנולוגיות וחווית למידה

מטרות

מטרת הקורס הינה לאפשר התנסות מעשית בביצוע הערכת חווית 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.

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 בגישות ברשת.

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.

13513 - היבטים עסקיים 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 סוגיו 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.

13515 - עיצוב ממשק למכשירים ניידים User Interface Design for Mobile Devices

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: 13315 עיצוב ממשק משתמש, 13316 אפיון ממשק וחווית משתמש

מטרות

רוב הכניסות לרשת האינטרנט מבוצעות כיום באמצעות מכשירים אישיים ניידים (סמארטפונים למיניהם). שינוי זה מלווה בהתאמת ממשקי המשתמש של סביבות הרשת, ובכללן סביבות המיועדות 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 המיועדים 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.

Edtech - יזמות עסקית ב - 13516 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 כיזמים, 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

13517 - תוכנות גרפיות 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, באגרים 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.

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

13126 - כריית המידע 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)

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

אופן הוראה: 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 בזמן אמת 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)

13521 - פיתוח קורסים מקוונים בפתפורמת 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 בפתפורמת 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

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

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

מטרות

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

נושאים

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 הווירטואלי על הפרט.

13140 - איך לקיים שיח עם מכונה מועצמת AI? Prompts וחשיבה ביקורתית How to Practice Conversational AI? Prompts and Critical Thinking

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

מטרות

פריצת הדרך של בינה-מלאכותית יצרנית (Generative AI), טומנת בחובה הזדמנויות להעצמת האפקטיביות, היצרניות והתודעה במגוון רוטיות היומיום לרבות אלו הקשורות לעבודה, לימודים ופנאי. מימושים המתכללים חידושים בתחום ה-AI, מזמנים אתגרים דרמטיים אף ביחס לאלו אותם חוותה האנושות בעבר במהלך אימוץ טכנולוגיות חדשות. אחד החידושים הבולטים בתחום זה נוגע לפקודות Prompt המאפשרות שיח אינטראקטיבי שכולל ניסוח שאילתות ובקשות ממכונה שמועצת ביכולות AI. היכולת לקבל תוצאות מושכלות מממשקי ה-AI השונים דורשת דיוק ההנחיות המוצגת למכונה. בנוסף, הבנת מנגנון ה-Prompts מאפשר הזדמנויות לפיתוח חשיבה ביקורתית המשלבת הפעלת התנהגות אתית.

קורס זה מיועד לסטודנטים לטכנולוגיות למידה ויקנה ידע תיאורטי ומעשי בהקשרים של הפעלה מיטבית של ממשק AI Prompt ככלי מקצועי בתחום עיצוב ופיתוח הלמידה. במהלך הקורס, הסטודנטים יתנסו בChatGPT וכלים נוספים המאפשרים שיח באמצעות AI Prompt. הסטודנטים ינצלו את הכלי בכדי ללמוד על תחום ה-AI כשלעצמו ועל דרכי השימוש בכלי לצורך השגת תוצאות מקצועיות מיטביות.

נושאים

- היכרות עם AI - יצרני
- היכרות עם מנועי AI
- היכרות עם Prompts לצורך קיום שיח עם מכונה מועצמת ב-AI
- התנסות ב Prompts: טקסט ותמונה
- שימוש מושכל ב AI – אתיקה, פיתוח חשיבה ביקורתית

13243 - אפיון ועיצוב דשבורדים חכמים: מנתונים לתובנות חזותיות Designing Smart Dashboards: From Data to Visual Insights

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

מטרות הקורס נועד להקנות לסטודנטים ידע, עקרונות וכלים לאפיון ולעיצוב של דשבורדים אינטראקטיביים וחכמים, המאפשרים לתרגם נתונים מורכבים למידע חזותי ברור, שימושי ותומך בקבלת החלטות. הקורס ישלב בין עקרונות מתחומי ויזואליזציית נתונים, עיצוב מידע, חוויית משתמש (UX) ואינטראקציה, תוך התנסות בניתוח דוחות ומאגרי נתונים אותנטיים ובפיתוח פתרונות מבוססי נתונים.

נושאים

בסיום הקורס הסטודנטים יהיו מסוגלים:

- לנתח דוחות ומאגרי נתונים ולזהות מדדים, מגמות, השוואות ותובנות הרלוונטיים למטרת השימוש.
- לאפיין דשבורד מבוסס משתמש, באמצעות הגדרת משתמשי יעד, צורכי מידע, שאלות ומשימות.
- לתכנן ייצוג חזותי ואינטראקטיבי של מידע, תוך בחירה מנומקת של ויזואליזציות, היררכיית מידע ואינטראקציות בהתאם לנתונים, למשתמש ולהקשר.
- לפתח ולהעריך אבטיפוס של דשבורד אינטראקטיבי, על בסיס עקרונות של שימושיות, בהירות ואפקטיביות בתמיכה במשימות משתמש.
- לבחון ולתכנן שילוב של יכולות AI בדשבורדים, לצורך זיהוי והסבר תובנות ותמיכה בקבלת החלטות.

13904 - UX Writing

Lecture: 2 hours, 2 credits

Prerequisites: EFL- A level and above

Course Description

This course covers UX writing from the most basic, well-known elements of microcopy to the more advanced, strategic areas of return on investment, content operations, and more. The material includes theory and application and is taught through the lens of an industry expert, working in the field related to digital learning and Ed. Tech. sector.

Course Goals

This course aims to give the students an understanding of how to apply the content and design principles to their work.

By the end of this course, students will be capable of:

1. Applying microcopy best practices to digital products that they create
2. Collaborating with stakeholders when developing user interfaces toward a synergetic output—better user experiences
3. Creating digital products following and based on research focusing on the preferences of stakeholders
4. Explaining the impact of product copy on the organization's bottom line

Responsible AI - Examination & Implementation of AI in Learning and Training

Lecture: 2 hours, 2 credits

Prerequisites: EFL- A level and above

Course Description

This course explores the emerging field of Responsible Artificial Intelligence (RAI), preparing students to implement RAI principles thoughtfully in learning and training environment. We will discuss the need for ethical and balanced AI, the challenges it presents, and global initiatives aimed at ensuring responsible AI practices. Through hands-on experience, students will learn to address real-world challenges while maintaining ethical considerations in AI-enabled learning & training solutions. Designed for students in Instructional Technologies, the course integrates authentic career-relevant projects with the do's and don'ts of RAI in addition to technological considerations. Through lectures, discussions, case studies, and a capstone project, students will explore the impact of RAI in education and propose solutions addressing issues such as bias, transparency, privacy, and scalability.

13558 - Technology for Users with Special Needs

Lecture: 2 hours, 2 credits

Prerequisites: EFL- A level and above

Objectives

The purposes of the course are: 1) to learn about common cognitive and sensory-motor impairments in the 21st century, 2) to understanding central models in assistive technologies.3) to learn about various assistive technology tools and to learn to match assistive technology tools to each domain of difficulty, across various ages. 4) to develop critical thinking and evaluation criteria's regarding the use of assistive technologies.

Subjects

- 1) What is assistive technology and why is it important to learn about it?
- 2) Assistive Technology versus Universal Design for learning.
- 3) Characterization of major cognitive and sensory-motor impairments common in the general population, with an emphasis on difficulties manifested in learning.
- 4) Acquaintance with a wide variety of assistive technology tools to bypass difficulties and/or to strengthen skills, with an emphasis on learning processes.
- 5) Critical thinking as instructional technology developers, regarding applying AT within product development.

13903- Media and manipulation in an age of synthetic reality: Implications for learning & development (L&D) and critical media-literacy

Lecture 2 hours, 2 credits

Prerequisites: EFL- A level and above

Objectives

The current technological development and the rapid speed of innovation of AI has recently led to a new reality in which truth and “realism” are not easy to differentiate to artificial and synthetic realities. Conceptually, the differentiation between the “real” and the “artificial” has always been a difficult dichotomy. Due to the quality of media manipulation with AI technologies we are entering a century of “synthetic reality” in which the recognition of truth and facts will become increasingly complicated. This has huge implications for societies but also learning and development (L&D) specifically.

The workshop deals with synthetic realities as a socio-technological phenomenon and it will develop a critical perspective on technological functionalities of media manipulation and the philosophical and ethical implications for L&D and instructional technology.

Topics

1. History of media manipulation
2. Theoretical approaches to reality perception
3. Synthetic reality
4. Fake news
5. Verification approaches for media manipulation

13902 - Including Human values in the design cycle of interactive digital tools

Lecture 2 hours, 2 credits

Prerequisites: EFL- A level and above

Objectives

The creation of novel digital tools for diverse contexts of utilization and fruition is a process that should go far beyond the definition of its form and functionality. For example, it should consider the way that the tool is going to fit into the larger context of daily life and into the eco-system of already existing services and artifacts. This workshop will cover recent developments of supporting tools to “organize” the vast amount of knowledge and issues that investigating human values and worth in the design of interactive systems can raise.

Topics

1. Challenges in the Human-Computer Interaction field.
2. The imperative of including human values in the design cycle of digital interactive tools.
3. Challenges and opportunities of including human values in the design cycle of digital interactive tools.

13511 - פרויקטים מיוחדים Special Projects

אופן הוראה: הנחיה אישית
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: אין

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. 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.

065360 - חווית משתמש במעקב עיניים- קורס אינטרדיסציפלינרי מדמ"ח וטל"מ UX and eye tracking-Interdisciplinary course

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

נקודות זכות: 4

קורס בחירה שנה ג

דרישות קדם: סיום חובות שנה א ו- ב.

- תלמידי טל"מ: סיום קורס 13222.

- תלמידי מדמ"ח: סיום קורסי מבוא למדע הנתונים ולמידת מכונה

תנאי קבלה:

לקורס יתקבלו 6 סטודנטים מהפקולטה לטכנולוגיות למידה ו-6 סטודנטים מהמחלקה למדעי המחשב. נוכחות: נוכחות חובה על פי תקנון הלימודים וביצוע התרגילים בשיעורים הרלבנטיים.

מטרות

התנסות מעשית בעבודת צוות של סטודנטים משתי הדיסציפלינות (תואם מצב בתעשייה) בביצוע מערך מחקר מלא העוסק בחוויית משתמש ומעקב עיניים. המחקר תתבצע באמצעות טכנולוגיית Tobii לחקר חווית משתמש של הפקולטה לטכנולוגיות למידה.

נושאים

הסטודנטים מכל פקולטה ילמדו נושאי ליבה מעולם התוכן של הפקולטה השנייה, ואשר רלבנטיים לקורס. למשל: מהי חווית משתמש (UX), מתודות מחקר מרכזיות ב UX, היכרות עם מערכת מעקב עיניים TOBII PRO ועוד, עבור סטודנטים מהמחלקה למדעי המחשב. מהי למידת מכונה, סוגי למידת מכונה והאם יש בעיות שלא ניתן ללמוד, סוגי משתנים ועוד, עבור סטודנטים מהפקולטה לטכנולוגיות למידה. בנוסף, תתבצע התנסות מעשית משותפת (בזוגות, סטודנט מכל פקולטה), במערך ניסוי מלא במעקב עיניים, ניתוח נתונים מתוך התוכנה (באמצעות מפות חום, gaze plots ואזורי עניין) ויצירת סיכום אינטגרטיבי והסקת מסקנות של הממצאים ופירושם.

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.

התמחות בבינה מלאכותית (AI)

בינה מלאכותית משנה ועתידה לשנות את שוק התעסוקה, הלמידה והאנושות בכלל. פריצתן של פלטפורמות בינה מלאכותית, כדוגמת ChatGPT, מציבות אתגרים חסרי תקדים לדרכי הלמידה וההדרכה. מתוך רצון לתת מענה לצרכים אלו נפתח מסלול התמחות בבינה מלאכותית במסגרת התכנית לתואר שני בטכנולוגיות למידה. מטרת ההתמחות להקנות סל רחב של מיומנויות הנדרשות לשילוב למידה והדרכה מועצמות בינה מלאכותית. כמו כן, ירכשו הסטודנטים כלים לאפיון, פיתוח והשקת פתרונות למידה מבוססי AI:

- מסלול ההתמחות מוגדר 14 נ"ז מתוך 42 נ"ז בתכנית.
- המסלול פתוח בפני כלל הסטודנטים הלומדים בתכנית ואינו חובה למי שאינו מעוניין/ת.
- למסיימים בהצלחה תוענק תעודת סיום התמחות ב"טכנולוגיות למידה בבינה מלאכותית" במסגרת לימודי התואר השני בטכנולוגיות למידה.

הסטודנטים שיבחרו בהתמחות זו יילמדו קורסים ייעודיים (חובה + בחירה).

מבנה כללי של תכנית הלימודים – תואר שני

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

דרכי הלמידה מגוונות ועשירות כדוגמת למידה היברידית, למידה מרחוק, למידה עצמאית, למידה מסרטונים ובמגוון מערכות טכנולוגיות מתקדמות.

לתכנית הלימודים שלושה מסלולים:

- **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.

דרישות הלימודים לתואר שני M.A. (מסלול רגיל)

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

תכנית הלימודים לתואר שני – מסלול רגיל (מבט כללי)

קבוצת הקורסים	שנה א'		שנה ב'	
	סמסטר א	סמסטר ב	סמסטר א	סמסטר ב
תשתית וחובה	אפיון ופיתוח פתרונות למידה מבוססי טכנולוגיה 1 [4/4]	אפיון ופיתוח פתרונות למידה מבוססי טכנולוגיה 2 [4/4]	ניהול פרויקטי הדרכה [2/2]	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים [2/2]
	תאוריות ומודלים בטכנולוגיות למידה [2/2]	למידה בסביבות עתירות טכנולוגיה [2/2]		
סמינריון, בחירה ופרויקט גמר	שיטות מחקר ל-MA 1 [2/2]	שיטות מחקר ל-MA 2 [2/2]	קורסי בחירה [4/4]	פרויקט גמר [6/6]
		מיומנויות וסוגיות בבינה מלאכותית (AI) לאנשי למידה [2/2]		
		פיתוח הדרכה בארגונים [4/4]		
נ"ז סה"כ 42	8	14	8	12
ש"ס סה"כ 42	8	14	8	12

תכנית הלימודים לפני שנים וסמסטרים

מס קורס	שם הקורס	ש"ס	נ"ז	שנה	סמסטר
קורסי תשתית וחובה					
13654	תאוריות ומודלים בטכנולוגיות למידה	2	2	א	א
13652	למידה בסביבות עתירות טכנולוגיה	2	2	א	ב
13604+1 3606	שיטות מחקר ל-1+2 MA	4	4	א	א+ב
13655	שיטות מחקר מתקדמות לתואר שני – מסלול ישיר למצטיינים (מסלול ישיר)	4	4	ב	א
13631	פיתוח הדרכה בארגונים	4	4	א	ב
13824	מיומנויות וסוגיות בבינה מלאכותית (AI) לאנשי למידה	2	2	א	א
13621/7	אפיון ופיתוח פתרונות למידה מבוססי טכנולוגיה 1+2	8	8	א	א+ב
13625	אפיון וניתוח יישומי בינה מלאכותית – בוגרי BA בטכנולוגיות למידה	4	4	א	א
13632	אפיון ועיצוב פתרונות למידה מועצמי טכנולוגיות באמצעות חשיבה עיצובית – לבוגרי BA בטכנולוגיות למידה (מסלול ישיר)	4	4	א	ב
13613	ניהול פרויקטי הדרכה	2	2	ב	א
13416	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים	2	2	ב	ב
סמינריון ופרויקט גמר					
13657	סמינריון	2	2	ב	א
13777	פרויקט גמר	6	6	ב	ב
13707	פרקטיקום – פיתוח ויישום למידה בארגונים – בוגרי BA בטכנולוגיות למידה (מסלול ישיר)	6	6	ב	ב
קורסי בחירה					
	קורסי בחירה	8	8	ב	א+ב

¹קורסי בחירה לתואר שני (2 ש"ס, 2 נ"ז לכל קורס)

קורסי בחירה להתמחות ב-AI	
13629	פיתוח חוויות למידה דיגיטליות מבוססות GenAI
13630	פיתוח ווידאו ללמידה באמצעות בינה מלאכותית יוצרת
13628	פיתוח הדרכה עם בינה מלאכותית יוצרת
13811	תקשורת אפקטיבית בארגונים
13809	משחקים והדמיות להדרכה
13890	Vibe Coding – פיתוח מוצרי למידה באמצעות AI
13891	הפקת וידאו מבוסס בינה מלאכותית
13829	עיצוב תהליכי עבודה משולבים אדם-בינה מלאכותית

¹ לא כל הקורסים המוצגים ברשימה מוצעים בכל שנה. יתכנו קורסים נוספים/אחרים שיוצעו ייחודית בכל שנתון.

קורסי בחירה ללא התמחות	
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 ניידות כסביבת למידה
13819	הצגת מידע ואינפוגרפיקה
13820	פיתוח תוכן מקוון לצרכי למידה
13821	סוגיות ביזמות וניהול מיזמי למידה
13812	סוגיות מתקדמות בהדרכה * *קורס חובה למסלול ישיר למצטיינים
13822	הוראה ולמידה בסביבות מקוונות
13653	ניהול למידה ופיתוח בארגון
13823	שיווק ומיתוג בלמידה ארגונית *
13828	סוגיות תרבותיות ערכיות וחברתיות בחברה הדיגיטאלית

מסלול ישיר לתואר שני למצטיינים

המסלול הישיר בטכנולוגיות למידה מאפשר לסטודנטים מצטיינים ללמוד בתכנית ייחודית - קבלת תואר ראשון ושני ב- 4 שנים בלבד. התכנית מיועדת להכשיר מומחים בטכנולוגיות למידה בשוק הלמידה הארגונית. במסגרת הלימודים רוכשים הסטודנטים סט כלים ייחודיים הכולל יישומי בינה מלאכותית ומציאות מדומה בתחומי הלמידה הארגונית.

תיאור המסלול

- מיועד לקבוצה ייעודית של סטודנטים מצטיינים אשר יעמדו בדרישות הקבלה למסלול.
- סטודנטים במסלול הישיר יסיימו לימודי תואר ראשון ושני בתוך 4 שנים.
- היקף נ"ז - 38
- 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.

תכנית הלימודים לתואר שני – מסלול ישיר (תואר ראשון ושני ב- 4 שנים)*

קבוצת הקורסים	שנה א'		שנה ב'	
	סמסטר א	סמסטר ב	סמסטר א	סמסטר ב
תשתית וחובה	אפיון וניתוח יישומי בינה מלאכותית [4/4] שיווק ומיתוג בלמידה ארגונית (2/2)	אפיון ופיתוח פתרונות למידה באמצעות AI [4/4] סוגיות מתקדמות בהדרכה (2/2)	ניהול פרויקטי הדרכה [2/2] שיטות מחקר מתקדמות לתואר שני – מסלול ישיר למצטיינים [4/4] מיומנויות וסוגיות בבינה לאנשי (AI) מלאכותית למידה [2/2] תאוריות ומודלים בטכנולוגיות למידה [2/2]	סמינר הדרכה וטכנולוגיות למידה בארגונים [2/2] למידה בסביבות עתירות טכנולוגיה [2/2]
סמינריון, בחירה ופרויקט גמר			סמינריון [2/2] 2 קורסי בחירה [4/4]	פרויקט גמר [6/6] או פרקטיקום [6/6]
נ"ז סה"כ 38	6	6	16	10
ש"ס סה"כ 38	6	6	16	10

[^] [חזרה לתוכן עניינים](#)

*על פי שיקול דעת של הנהלת הפקולטה – בוגרי טל"מ יוכלו להצטרף תכנית הלימודים של המסלול הישיר למצטיינים החל משנת הלימודים תשפ"ד אנו מציעים אפשרות בחירה בתכנית התמחות ייחודית בבינה מלאכותית.

למסיימים בהצלחה תוענק תעודת סיום התמחות ב"טכנולוגיות למידה בבינה מלאכותית" במסגרת לימודי התואר השני בטכנולוגיות למידה.

- החל משנת הלימודים תשפ"ו מוצעת אפשרות ייחודית לבחור בביצוע "פרקטיקום" עבור סטודנטים במסלול הישיר שעדיין לא צברו ניסיון מעשי בעבודה בתחומי הלימוד של הפקולטה ומעוניינים לחזק היבטים מקצועיים.

תקצירי קורסי תשתית וחובה – תואר שני M.A.

13654 תאוריות ומודלים בטכנולוגיות למידה Theories and Models in Educational TechnologiesUsers

אופן ההוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: אין

רציונל

הקורס עוסק במסגרות תיאורטיות מרכזיות להבנת מקומן של טכנולוגיות במערכות למידה והוראה. במהלך הקורס יידונו תיאוריות ומודלים העוסקים באימוץ, קבלה ושילוב של טכנולוגיות, לצד גישות ארגוניות וחברתיות לניתוח השפעתן של טכנולוגיות על יחידים, ארגונים ומוסדות חינוך. כמו כן, הקורס יעסוק בהיבטים של חדשנות, שינוי, רשתות, יחסי כוח, מגדר ותשתיות דיגיטליות, ויציע כלים מושגיים לניתוח ביקורתי של טכנולוגיות למידה בהקשרי למידה משתנים.

מטרות

- להקנות לסטודנטים היכרות מעמיקה עם תיאוריות מרכזיות בתחום טכנולוגיות הלמידה
- לפתח יכולת לנתח, להשוות ולבקר גישות תיאורטיות שונות לשילוב טכנולוגיה בהוראה ובלמידה
- לטפח הבנה של הקשר בין תיאוריה ופרקטיקה
- להכשיר את הסטודנטים ליישם תיאוריות של טכנולוגיות למידה בניתוח מצבים אותנטיים
- להכין את הסטודנטים לתכנון מחקר אמפירי המבוסס על מסגרת תיאורטית

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).

13631 - פיתוח הדרכה בארגונים Applying Instructional Design in Organizations

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 4
נקודות זכות: 4
דרישות קדם: אפיון ופיתוח פתרונות למידה – א'

מטרות

הקורס ממוקד בתהליך תכנון פתרונות למידה ("פיתוח מאקרו") ומקנה לסטודנטים ידע, כלים וניסיון ביישום של תהליך פיתוח של פתרון הדרכתי בהתמודדות עם אתגרי למידה שכיחים על שולחנו של מפתח ההדרכה בארגון. בסיום הקורס הסטודנטית יתמודדו עם מגוון מצבים שכיחים בלמידה ארגונית תוך הפעלת שיקול דעת ויישום הכלי ההדרכתי המתאים.

נושאים

הנושאים העיקריים שילמדו בקורס הנם עבודת מפתח ההדרכה בראייה ארגונית – ממיקרו למאקרו, מודל ADDIE לביצוע תהליך פיתוח של פתרון הדרכתי, והיכרות עם מודלים נוספים (חשיבה עיצובית, SAM, 10-20-70), 7, אתגרים שכיחים על שולחנם של אנשי הלמידה הארגונית

13604+13606 שיטות מחקר ל MA 1+2
Research Methodology

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

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?

13655 - שיטות מחקר מתקדמות לתואר שני – מסלול ישיר למצטיינים

Advanced Research Methodology-Direct Track 1+2

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 4

נקודות זכות: 4

דרישות קדם: שיטות מחקר לתואר ראשון בפקולטה לטכנולוגיות למידה

מטרות

הקורס מיועד לסטודנטים מצטיינים במסלול הישיר לתואר שני ונשען על הידע שרכשו בשיטות מחקר בתואר הראשון. הוא מתמקד בעבודה עם מאגרי נתונים גדולים ובשיטות ניתוח מתקדמות משולבות AI בעולמות הלמידה וההדרכה. במהלך הקורס יאתרו הסטודנטים מאגר נתונים גדול מעולמות הלמידה או ההדרכה, ינסחו שאלות על בסיס המשתנים הכלולים בו ויכינו אותו לניתוח. בהמשך יפעילו שיטות ניתוח מתקדמות, ובהן ניתוח אשכולות, חיזוי וסיווג. הקורס יתמקד בבחירת שיטות ניתוח מתאימות, בפירוש הממצאים ובהבנת משמעותם בהקשרים של למידה והדרכה. על בסיס הממצאים יגבשו הסטודנטים המלצות מקצועיות ויצגו אותן בדוח אנליטי יישומי.

נושאים

בעולם שבו AI יוצר פתרונות למידה מהר יותר מתמיד, השאלה המרכזית כבר אינה טכנית - איך יוצרים תוצר, אלא איך מפתחים תוצר בעל ערך. הקורס מלווה את המעבר מפיתוח Vibe Coding שבו AI מוביל את התהליך, להובלה מודעת ומקצועית של סוכני AI לאורך תהליך שלם. בקורס זה, הסטודנטים הופכים ממפתחי למידה למנהלי צוות פיתוח מבוסס AI. בקורס ילמדו כיצד להשתמש בסוכני AI בכל שלבי פתרון הלמידה: מתחקיר אודות הבעיה, דרך אפיון הפתרון, פיתוח מלא ובדיקות. במהלך הקורס יכירו הסטודנטים את מתודולוגיות פיתוח מונחה דרישות (Spec-Driven Development) ותחום הפיתוח באמצעות AI (Agentic Programing). הסטודנטים יכתבו מסמכים טכניים, ישפרו את תהליכי העבודה ויצרו פתרון למידה בעל ערך משמעותי.

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

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 המידי ולטווח הארוך.

13621-13627 אפיון ופיתוח אמצעי הדרכה מבוססי טכנולוגיה 1-2
Design and Development of Instructional Aids
לסטודנטים שאינם בוגרי BA בטכנולוגיות למידה

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.

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 ורבדיה 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.

נושאים

- 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.

נושאים

- 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.

13625 - אפיון וניתוח יישומי בינה מלאכותית Characterization and Analysis of Artificial Intelligence Applications

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 4
נקודות זכות: 4
דרישות קדם: אין

מטרות

מטרת הקורס להנחיל ידע בסיסי והיכרות עם מושגי הליבה בבינה מלאכותית ורבידיה 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. שלבי התהליך: תחקיר, הגדרת מטרות, ניתוח קהל יעד, תכנון ארכיטקטורה ואינטראקציות. בשלב הסופי של הקורס התלמידים יתנסו ביישום החומר הנלמד על ידי תרגול מעשי ובניית קונספט ואב-טיפוס.

נושאים

מהי בינה מלאכותית, ומהי החשיבות בשילוב טכנולוגיה זו בארגון?
הכרת עקרונות ומושגים בסיסיים בתחום הבינה מלאכותית.
אפיון מתודולוגי של מודול העושה שימוש בבינה מלאכותית בארגון
דוגמאות ליישומים ומאפייני פתרונות המשולבים מערכות תבוניות
הכרת כלים ויישומים לפיתוח אינטראקציות המבוססות בינה מלאכותית.

Designing and Developing Learning Solutions 13656- AI with AI באמצעות

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 4
נקודות זכות: 4
דרישות קדם: אין

מטרות

בעולם שבו AI יוצר פתרונות למידה מהר יותר מתמיד, השאלה המרכזית כבר אינה טכנית - איך יוצרים תוצר, אלא איך מפתחים תוצר בעל ערך. הקורס מלווה את המעבר מפיתוח Vibe Coding שבו AI מוביל את התהליך, להובלה מודעת ומקצועית של סוכני AI לאורך תהליך שלם. בקורס זה, הסטודנטים הופכים ממפתחי למידה למנהלי צוות פיתוח מבוסס AI. בקורס ילמדו כיצד להשתמש בסוכני AI בכל שלבי פתרון הלמידה: מתחקיר אודות הבעיה, דרך אפיון הפתרון, פיתוח מלא ובדיקות. במהלך הקורס יכירו הסטודנטים את מתודולוגיות פיתוח מונחה דרישות (Spec-Driven Development) ותחום הפיתוח באמצעות AI (Agentic Programming). הסטודנטים יכתבו מסמכים טכניים, ישפרו את תהליכי העבודה ויצרו פתרון למידה בעל ערך משמעותי.

13657 - סמינריון M.A. Seminar

אופן הוראה: סדנה

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: 13604 שיטות מחקר ל-MA 1, 13606 שיטות מחקר ל-MA 2

מטרות

הסמינר מהווה את שלב התשתית לפרויקט הגמר הנלמד בסמסטר ב'. הקורס נועד לפתח את היכולת של אנשי ונשות למידה ארגונית ליישם מיומנויות מחקר בסביבה בה פועלים זאת ע"י זיהוי בעיה משמעותית בשדה המקצועי, חקירה שלה באופן שיטתי וביסוס הגדרתה באמצעות שילוב בין עבודת שטח, מקורות מחקרניים וחשיבה ביקורתית. במהלך הקורס יבחרו הסטודנטים תחום וארגון או קהילה מקצועית לחקר, יגדירו את מטרות פרויקט הגמר ואת גבולותיו, יבצעו מחקר איכותני מצומצם וינתחו את הבעיה ברמת המיקרו – כפי שהיא באה לידי ביטוי בהקשר המקומי – וברמת המאקרו, על בסיס ספרות מחקרית ומקצועית.

הקורס משלב שימוש מושכל בכלי בינה מלאכותית לצורך: מיפוי מושגים, איתור כיווני חקירה, איתור וארגון מידע, השוואה בין מקורות ותמיכה בתהליכי כתיבה. לצד זאת יודגשו אימות מקורות, גישה ומקורות איכותניים, זיהוי הטיות והזיות, שמירה על פרטיות וסודיות ארגונית, תיעוד השימוש ב-AI ואחריות מלאה של הסטודנט/ית לכל טענה, פרשנות ומסקנה.

תוצרי הקורס יהיו הגדרה מבוססת של בעיית הפרויקט, תמונת מצב אינטגרטיבית ומסגרת ראשונית שתשמש בסיס לחלק המחקרי או היישומי של פרויקט הגמר.

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 הקורס "סמינריון". 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).

13707 - פרקטיקום – פיתוח ויישום למידה בארגונים Practicum – Designing and Applying Learning in Organizations

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 6

נקודות זכות: 6

דרישות קדם: סיום חובות שנה א' תואר שני

מטרת הקורס הנה להעניק ניסיון מעשי בתהליכי עבודה שכיחים בלמידה ופיתוח במסגרת ארגונית. הפרקטיקום נועד עבור סטודנטים במסלול הישיר לתואר שני שעדיין לא צברו ניסיון מעשי בעבודה בתחומי הלימוד של הפקולטה והמבקשים לחזק הפרופיל המקצועי האישי ליצירת הזדמנויות תעסוקה בתחום.

תקצירי 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

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.
- 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.

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.
- התנסות בפיתוח משחק "חדר בריחה" בהתאמה לקהל יעד בארגון חינוכי או עסקי.
- חקירה וגילוי של כלי GenAI להעצמת תהליכי הפיתוח.

נושאים

- חלק א': משחקים ממוחשבים לימודיים
- עקרונות יסוד וגורמי מוטיבציה פנימית במשחקים לימודיים ממוחשבים
- חלק ב': חדרי בריחה לימודיים
- היכרות עם עולם חדרי הבריחה ועקרונות למידה ומשחק

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, אמן 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.

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

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.
- הטמעת טכנולוגיות מיקרו ומקרו בלמידה ארגונית.
- לימוד במהלך העבודה.
- הטמעת טכנולוגיות למידה בעולם העבודה המשתנה.

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

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

13803 - היבטים עסקיים בהדרכה Business Aspects in Training

אופן הוראה: 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.
- תמחור מוצר (+ $COST$, $T&M$, FIX , ערך נתפס), מפתח המרה לקביעת עלות תוצרים, כתיבת הצעת מחיר.
- פיננסים: תזרים מזומנים, תחזית רו"ח (כולל החלטת $GO NO GO$), מאזן, תכנון מול ביצוע.
- 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).
- שיווק פרויקטי הדרכה: פנימי (איך רותמים ואת מי, פעולות שיווקיות), חיצונית (PR), פעולות שיווקיות חדירה (שוק)

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

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.

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

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

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) לבין מיומנויות ניהול הדרכה בארגון במטרה להפיק את הערך העסקי המירבי מפעילות למידה ויח' ההדרכה בארגון בכלל.

בתום הקורס יוכלו הבוגרים:

לנהל למידה ארגונית לטובת השפעה על האסטרטגיה והיעדים בארגון

לזקק את הערך המוסף של יחידת הלמידה עבור הארגון

להציג להנהלות ולבעלי עניין את אימפקט הלמידה על יעדי הארגון

לאבחן צרכי למידה ארגוניים ברמה האסטרטגית

לתכנן תהליכי למידה חוצי ארגון

13822 - הוראה ולמידה בסביבות מקוונות Teaching and Learning in Online Environments

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

מטרות

הקורס עוסק בסוגיות מרכזיות של הוראה ולמידה מקוונות. מטרת הקורס להקנות לסטודנטים פרספקטיבה רחבה על התפתחות הלמידה המקוונת, סביבות הלמידה והמודלים הטכנו-פדגוגיים שהתפתחו בסביבות אלו. הקורס מתעמק במיוחד באתגרי הלמידה וההוראה בסביבות הלמידה המקוונות.

נושאים

מאפייני הסביבה הטכנולוגית כסביבת למידה, מיומנויות הלמידה במאה ה-21, משאבי למידה פתוחים ומוקים, סביבות וכלים (סינכרוני/אסינכרוני, מערכות ניהול למידה), תיאוריות ומודלים טכנו-פדגוגיים, למידה באמצעות משחקים, אתגרי הלומד המקוון, אתגרי ההוראה המקוונת, הערכת למידה בסביבות מקוונות.

13653 - ניהול למידה ופיתוח בארגון L&D Management in the Organization

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

מטרות

בתום הקורס ידעו הסטודנטים/ות:

- לזהות מצבים משמעותיים בחיי הלמידה בארגון בהם נדרשת פעולות ניהוליות.
- ליישם מהלכים ארגוניים פנימיים וחיצוניים כדי להבטיח ניהול למידה ארגונית באופן מיטבי.
- לפרוט את השלבים לקידום הארגון לעבר עידן ה- *GenAI* באמצעות תהליכי למידה והטמעה
- .

נושאים

- היכרות עם מודל ארבעת הפערים
- הבניית כשירות מקצועית שוטפת תוך תרגול כלים לניהול סיכונים
- זיהוי צרכי הפיתוח של הארגון מתוך ניתוח הפערים הביצועיים של העובדים
- תכנון ניהולי של פיתוח מהלכי למידה
- תכנון ניהולי של הובלת שינוי ארגוני באמצעות פתרונות למידה
- ניהול והתמודדות מול למידת רגולציה

13823 - שיווק ומיתוג בעולם הלמידה הארגונית Marketing & Branding in Organizational Learning domain

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

מטרות

מטרת הקורס הינה לפתח בקרב מנהלי למידה את ההכרה בערך של שימוש בכלים שיווקיים לצורך הגברת הנראות ומינוף הערך המוסף שיחידת הלמידה והם עצמם מביאים לארגון. בנוסף, יאפשר הקורס חשיפה ולמידה של אותם גישות ותהליכים שיווקיים וכיצד ניתן ליישם אותם בפועל בארגון. זאת, לצורך העצמת הנוכחות של מנהל הלמידה והבלטת המומחיות, הניסיון היכולות וההישגים שלו בארגון ובקהילת הלמידה.

הקורס יקנה את הידע והכלים כיצד להגדיר את יעדיה האסטרטגיים של יחידת הלמידה והמטרות, לזהות את צרכי הלקוחות הפנימיים, למפות ולאתר גורמי השפעה בארגון ולהביא לרתימה רחבה של הגורמים השונים בארגון לתהליך השינוי. כמו-כן הקורס יאפשר הכרת כלים להעברת מסרים באופן אפקטיבי ולהערכת אפקטיביות התהליך ויסייע בבניית מיתוג אישי-מקצועי אשר נחוץ בעולם פרופסיונלי זה.

פיתוח ווידאו ללמידה באמצעות בינה מלאכותית יוצרת Designing Instructional Videos with GenAI

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

מטרות

הקורס מתמקד במיומנויות פיתוח, עריכה והנגשה של תוצרי למידה מבוססי ווידאו באמצעות כלים מסורתיים לצד כלי GenAI. הקורס יקנה למשתתפים מסגרת מושגית וניסיון מעשי בעולמות הווידאו משלב האפיון, התסריט ועד הפקת תוצר בסיוע מגוון כלים. הקורס מתמקד ביכולות טכנולוגיות המתפתחות בקצב מהיר בתחום הפקת ("ג'נרוט") ווידאו באמצעות GenAI.

פיתוח הדרכה עם בינה מלאכותית יוצרת Instructional Design with GenAlt

אופן הוראה: שיעור
שעות שבועיות: 2
נקודות זכות: 2
דרישות קדם: מיומנויות וסוגיות בבינה מלאכותית לאנשי הדרכה; פיתוח הדרכה בארגונים

מטרות

- לפתח היכרות ומיומנות שימוש בכלי בינה מלאכותית יוצרת בתהליך פיתוח ההדרכה.
- ליישם אסטרטגיות לשילוב כלי בינה מלאכותית יוצרת בתהליכי למידה.
- לפתח מיומנות בפיתוח פתרונות הדרכתיים שמטרתם להקנות ללומדים ידע ומיומנות של שימוש בכלי בינה מלאכותית יוצרת.

פיתוח חוויות למידה דיגיטליות מבוססות GenAI Development of a GenAI-based digital learning experience

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם: מיומנויות וסוגיות בבינה מלאכותית לאנשי הדרכה

מטרות

מטרת הקורס המרכזית היא להכשיר את הסטודנטים בשימוש בסביבות GenAI לשם כתיבה, עיצוב והפקה של חוויות למידה דיגיטליות.

נושאים

בין הנושאים שיילמדו: מהי חווית למידה דיגיטלית?; יכולות פיתוח מדיה והפקה של GenAI; שלבי הפקה ועיצוב של חווית למידה בעזרת GenAI; מודל שפה ככלי למידה; יישומים אפשריים למודל שפה כחווית למידה; היכרות עם הכלים המשפיעים על מודל שפה ככלי למידה.

13824 - מיומנויות וסוגיות בבינה מלאכותית (AI) לאנשי למידה Skills and Issues in Artificial Intelligence (AI) for Learning Professionals

אופן הוראה: שיעור

שעות שבועיות: 2

נקודות זכות: 2

דרישות קדם:

מטרות

- להקנות בסיס של אוריינות בינה מלאכותית.
- להקנות הבנה של הכשרים, הנטיות, העמדות והמיומנויות הנדרשות לאדם לחיים בעולם עתיר בינה מלאכותית, ולעובד בארגון המשתמש בבינה מלאכותית.
- להבין את הסוגיות האתיות והפסיכולוגיות בממשק אדם-בינה מלאכותית.
- להכיר ולהתנסות בלמידה של כלי בינה מלאכותית, בכדי לטפח את המיומנויות האישיות של למידה, יישום ובחינה ביקורתית של כלים מעין אלו.

נושאים

- אוריינות AI – הבנת ה"מנוע" של AI וחשיבות הדאטה.
- "פיצוח" מערכות AI – הנדסה לאחור של יישומי בינה מלאכותית.
- מיפוי סוגי פונקציות AI – כדוגמת: שפת NLP, GenAI, ניבוי-החלטה, אנליטיקת נתונים, ראייה מיחשובית.
- AI והאדם – סוגיות ההסבריות והאמון.
- סוגיות אתיות סביב AI – הטיות, רגולציה, זכויות יוצרים.
- כישורים, עמדות ומיומנויות נדרשות לעידן ה-AI.
- AI בעולם הארגוני – דילמות והשלכות בכניסת AI לארגון.

AI - 13890 Vibe Coding – פיתוח מוצרי למידה באמצעות AI Vibe Coding – Developing Learning Products with AI

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

מטרות

אם בעבר פיתוח יחידת למידה דרש זמן, ידע תכנותי וצוות מומחים, כיום ניתן להפיק תוצרי למידה שלמים באמצעות כלים מבוססי AI. במהלך הקורס נלמד כיצד להשתמש בבינה מלאכותית כשותפה לתכנון, עיצוב ופיתוח חוויות למידה אינטראקטיביות, נבין את העקרונות הלוגיים של תכנות בעזרת שפה טבעית, וניישם חשיבה מוצרית בפיתוח תהליכי למידה חדשניים.

נושאים

- Under the Hood – מבנה התוצר
- מבנה מוצר הלמידה – Flow Design
- AI כמעצב למידה שותף
- בקרת איכות (QA)
- מחזור חיי המוצר, אתיקה ומגבלות

13891 - הפקת וידאו מבוסס בינה מלאכותית Producing a video generated by artificial intelligence

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

מטרות

בעולם שבו כל אחד יכול להפוך ליוצר תוכן, בינה מלאכותית משנה את חוקי המשחק גם בהפקת וידאו. הקורס חושף את הסטודנטים לעולם ההפקה החדש, שבו כתיבת תסריט, יצירת דימויים, אנימציה, קריינות ועריכה מתבצעים באמצעות כלים גנרטיביים מתקדמים – ללא צורך בציוד יקר או צוותי הפקה גדולים. במהלך הקורס יתנסו הסטודנטים בתהליך מלא של הפקת סרטון הדרכה מבוסס AI, משלב הרעיון ועד לתוצר הסופי.

נושאים

- למה בכלל וידאו בלמידה
- פיצוח קונספט לסרטון הדרכה
- כתיבת תסריט לסרטון AI
- עריכה ופיתוח סרטון AI

13828- סוגיות תרבותיות ערכיות וחברתיות בחברה הדיגיטאלית Cultural, moral and social issues in the digital society

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

מטרות

קורס זה חוקר את היחסים המורכבים בין טכנולוגיה וחברה בעידן הדיגיטלי. הסטודנטים יחקרו את ההשלכות החברתיות, התרבותיות והאתיות של ההתפתחויות הטכנולוגיות, בהתמקדות בהבנת האופן בו טכנולוגיות דיגיטליות מעצבות את התנהגות האדם, הערכים והיחסים החברתיים והבינאישיים. כמו כן יתמקד הקורס בהשלכות של שינויים אלו על מערכת החינוך והאופן שבו היא נדרשת להתמודד עם האתגרים הניצבים בפניה בעידן הדיגיטלי. דרך קריאה, דיונים, וכתובת עבודה, הסטודנטים יפתחו מיומנויות חשיבה ביקורתית ויבינו בעומק את האתגרים וההזדמנויות שמציע העידן הדיגיטלי.

13829- עיצוב תהליכי עבודה משולבים אדם-בינה מלאכותית Designing Hybrid Human-AI Workflows

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

מטרות

ככל שהבינה המלאכותית הופכת ליכולת מרכזית בעולם העבודה, אנשי למידה ופיתוח הדרכה מוצאים את עצמם בתפקיד חדש: לא רק לפתח תכני הדרכה, אלא לנתח תהליכי עבודה של בעלי תפקידים ולעצב מחדש את הדרך שבה אנשים עובדים, תוך שילוב חכם של כלי בינה מלאכותית. זהו תפקיד שדורש יכולת לזהות היכן AI יכול לשפר תוצאות ויעילות, והיכן חשוב לשמר את המומחיות, השיקול והמעורבות של האדם. הקורס הזה, מכשיר את הסטודנטים למיומנות הליבה הזו. הסטודנטים ילמדו לנתח תהליך עבודה של בעל תפקיד, לזהות את הנקודות שבהן שילוב AI ישפר את התהליך, ולבנות בפועל את הכלים והתהליכים המשופרים: בוטים הדרכתיים ותומכי ביצוע, אוטומציות, תהליכי עבודה ופעולה המשלבים סוכני בינה מלאכותית