

תוכנית הקורס ורשימת קריאה לקורס

סמסטר 1 שנה 2021



בית ספר: בית ספר סמי עופר לתקשורת B.A.

מבוא למדיה חדשים

מרצים/ות:

פרופ' אורן צוקרמן orenz@runi.ac.il

מתרגלים/ות:

מר נדב וידוצינסקי nadav.viduchinsky@post.runi.ac.il

עוזרי/ות הוראה:

מר נדב וידוצינסקי nadav.viduchinsky@post.runi.ac.il

מספר הקורס:	סוג הקורס:	שעות שבועיות:	נקודות זכות:
7197	שיעור	4	4

דרישות הקורס:	קוד קבוצה:	שפת לימוד:
עבודה מסכמת	211719701	עברית

תנאי קדם

במידה ולמדת את אחד מהקורסים הרשומים מטה, בעלי תוכן זהה, לא תוכל להירשם לקורס מבוא למדיה חדשים (7197):

7022 - מבוא למדיה חדשים ב'
7633 - מבוא לאינטראקציות אדם מחשב
7633 - מבוא לאינטראקציות אדם מחשב

נושאי קורס*:

1-2. הצגת הקורס + פלטפורמות מדיה אינטרנטיות: עקרונות, התלכדות

סקירה כללית של נושאי הקורס וחומרי הקריאה

הצגת רקע המרצה ופילוסופיית ההוראה שלו

ארבעת העקרונות של פלטפורמות מדיה אינטרנטיות: הפצה, בחירה, שיתוף, יצירה

הנרי ג'נקינס והגדרת חמשת ההתלכדויות

דיון מעמיק על ההתלכדות החמישית: התלכדות תרבותית

קריאת וצפיית חובה לנושא זה (חומרי הקריאה באתר הקורס):

1. Video of Prof. Henry Jenkins: about Participatory Culture
2. <https://www.youtube.com/watch?v=1gPm-c1wRsQ>
3. One page article by Henry Jenkins: "Convergence? I Diverge".
4. Pages 13-19 from the introduction chapter in Jenkins book. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.

3. פלטפורמות מדיה אינטרנטיות: התבזרות, הזנב הארוך

התבזרות מול התלכדות: הגדרה

משחקי מציאות חלופית (ARG) כדוגמה להתבזרות

זנב ארוך: הצגת התאוריה של כריס אנדרסן

זנב ארוך: דיון מעמיק, דוגמאות

קריאת וצפיית חובה לנושא זה (חומרי הקריאה באתר הקורס):

1. About ARGs:
<http://knowyourmeme.com/memes/cultures/alternate-reality-games>
2. About the Long Tail:
"The Long Tail" original article in Wired magazine, by Chris Anderson, October 2004.
3. Chris Anderson's TED Talk: "Technology's Long Tail"
<https://www.youtube.com/watch?v=CIZAZYsKM84>

4. אינטליגנציה קולקטיבית

מהי אינטליגנציה קולקטיבית

הקשר בין אינטליגנציה קולקטיבית והשתתפות גולשים

דוגמאות ומקרי מבחן

קריאת וצפיית חובה לנושא זה (חומרי הקריאה באתר הקורס):

1. Pages 25-31 from "Spoiling Survivor" chapter in Jenkins book (Convergence

- Culture: Where Old and New Media Collide).
2. Video Interview: Pierre Lévy on Collective Intelligence Literacy:
<https://www.youtube.com/watch?v=8kCV4EEy2IE>
 3. News article by James Surowiecki: The Collective Intelligence of the Web:
<https://www.newyorker.com/tech/elements/the-collective-intelligence-of-the-web>

5. מבוא לאפיון חווית משתמש (UX) + תרגיל אמצע (בתרגול ובאתר)

מהי פרסונה?

ההבדל בין בעיה לצורך

מה זה אפיון חווית משתמש (UX)

כלים עבור מעצב חווית המשתמש

כתיבת תרחיש (scenario)

קריאת חובה לנושא זה:

1. Video: What are personas and why should I care?:
<https://www.youtube.com/watch?v=khLWLtxmMGM>
2. Professional blog post: About Personas in UX design:
<https://www.nngroup.com/articles/persona/>
3. Online article: A Closer Look at Personas:
<https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas-part-1/>
4. Persona template for midterm assignment:
<https://creativecompanion.wordpress.com/2011/05/05/the-persona-core-poster/>

6-7. הרצאות אורח: נועה מורג

טכנולוגיה תמיד הייתה חלק בלתי נפרד מהחיים החברתיים אך רק יחסית לאחרונה החל הדיון אודות היותה מוצר חברתי. משתמשים מתחילים לשאול מי אחראי על הטכנולוגיה, מי מעצב אותה ובאלו ערכים הוא מאמין, מי שולט בה, כיצד יותר אנשים יכולים להינות ממנה, איך הטכנולוגיה משפיעה עלינו ואלו מבנים חברתיים ותרבותיים היא מייצרת בחברה.

בשני השיעורים הקרובים תכירו את המסגרת התאורטית של מחקר בתחום מדע טכנולוגיה וחברה המנסה לענות על שאלות בנוגע להבנייה החברתית של הטכנולוגיה.

6. הבנייה חברתית של טכנולוגיה

קריאת חובה לנושא זה (חומרי הקריאה באתר הקורס):

1. Introductory essay: the social shaping of technology. Mackenzie & Wajcman (1999). In: The social shaping of technology. 2nd ed., Open

- University Press, Buckingham, UK. 3-26
2. Do artifacts have Politics. Winner, L. (1986). In L. Winner, The Whale and the Reactor (pp. 19-39). Chicago and London: University of Chicago Press.

7. תיאוריה של שינוי טכנולוגי-סוציאלי

קריאת חובה לנושא זה (חומרי הקריאה באתר הקורס):

1. Introduction In: Of Bicycles, Bakelites, and Bulbs: Toward a Theory of Sociotechnical Change. Bijker, W.E (1997). Cambridge: MIT Press. 1-16
2. The "Industrial Revolution" in the Home: Household Technology and Social Change in the 20th Century. Ruth Schwartz Cowan. (1976). Technology and Culture, 17(1), 1-23.

8. יצירה דיגיטלית, תוכן גולשים ודפוסי השתתפות בקהילות מדיה + סקראץ'

תוכן גולשים, השתתפות, מוטיבציות וחסמים

אי השוויון של ההשתתפות בקהילות אינטרנטיות - חוק ה 1% - הגדרה והשלכות

Scratch - פלטפורמת יצירה דיגיטלית

קריאת וצפיית חובה לנושא זה:

1. Online Participation Inequality (The 90-9-1 percents rule):
<https://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>
2. Video about the 90-9-1 percent rule:
<https://www.youtube.com/watch?v=9gCgQQIL3ks>

צפיית רשות לנושא זה:

1. Video about the 90-9-1 percent rule:
<https://www.youtube.com/watch?v=UW4dY9X8QFE>

9. רשתות חברתיות, התפשטות במערכות סוציאליות + שיווק באינטרנט

מהן "מגפות סוציאליות"? מה הקשר שלהן לרשת חברתית?

מהי גדילה אקספוננציאלית

שלוש קטגוריות של אנשים ברשתות חברתיות: Connectors, Mavens, and Salesmen, והקשר שלהם לשיווק באינטרנט

תיאורית החלון השבות ובעיית הפשע בניו יורק

קריאת חובה לנושא זה (חומרי הקריאה באתר הקורס):

נקודת המפנה - גלדוול, מלקולם (2002), חשיבותם הגדולה של הדברים הקטנים. ת"א: ידיעות אחרונות:

1. נקודת המפנה - מקשרים ידענים ואנשי מכירות - פרק 1, ע' 46-42
2. נקודת המפנה - מקשרים ידענים ואנשי מכירות - פרק 6, ע' 71-67

3. נקודת המפנה - מקשרים ידענים ואנשי מכירות - פרק 9, ע' 77-81
4. נקודת המפנה - תאוריית החלון השבור והפשע בניו יורק, ע' 140-157

10. הרצאת אורח ופאנל מומחים: שיווק מונחה-דאטה

צוות מומחים מהתעשייה ילמד על התחום החם בתעשייה: כיצד משתמשים דאטה שנמדד מהתנהגות גולשים כדי לייצר הבנה טובה יותר של המשתמשים, לייצר קמפיינים ממוקדים יותר, ולתכנן מוצרים טובים יותר. תעשיית האינטרנט כולה עוברת למדידה של התנהגות גולשים, ולכן התחום של data-driven רלוונטי מאוד להבנה מעמיקה יותר של התחום ולעבודה בתחום.

11. הצגת ההתמחות האינטראקטיבית

לקראת בחירת ההתמחויות, הדגשים בהתמחות האינטראקטיבית, דוגמאות נבחרות מהסדנאות, פרויקטי גמר, סמינרים, בוגרים.

12. סיכום הקורס, דיון בסוגיות המרכזיות, הכנה לבחינה

התלכדות תרבותית, תרבות ההשתתפות והשלכותיה

חזרה על הסוגיות המרכזיות בקורס

קריאת חובה לנושא זה (חומרי הקריאה באתר הקורס):

1. Pages 240-260 (the conclusion chapter) of Jenkins book (Convergence Culture: Where Old and New Media Collide).

*ייתכנו שינויים בנושאי השיעורים ובחומרי הקריאה וצפייה. הודעה על כך תימסר בשיעור

מטרות הקורס 

להקנות ידע והבנה במהפכת הרשת והתלכדות המדיה, הכרת מושגי יסוד להבנת המציאות התקשורתית החדשה והעתידי, בדגש על פלטפורמות אינטרנטיות והמהפכה שהן יצרו, בסיס לחדשנות בתחום מוצרים אינטרנטיים, ובסיס לתחום שיווק וקידום אינטרנטי.

מבנה ציון הקורס 

מטלות ודרישות:

נוכחות מלאה בשיעורים ובתרגולים

קריאת חומרי הקריאה אשר מצוינים כחובת קריאה לכל שיעור וצפייה בסרטוני הוידאו

תרגיל אמצע

בחינת גמר

מבנה ציון הקורס:

תרגיל אמצע 20%

בחינת גמר 80%

ציון מיטיב - 3 נקודות לציון הסופי על השתתפות במחקר (פרטים בשיעור)

הערות נוספות 

לימודים בזמן משבר קורונה

הקורס מתוכנן כך שיתאים לשינויים הדרושים בשל משבר הקורונה וההגבלות שקיימות כיום וייתכן שישתנו על ידי הממשלה במהלך הסמסטר. חלק מהקורסים יילמדו בהוראה מרחוק בלבד בפלטפורמת זום, וחלק מהקורסים ישלבו הוראה בזום והוראה בקבוצות קטנות בצורה היברידית. לפיכך, ייתכנו שינויים במבנה השיעורים, בחומר הנלמד ובמטלות האמצע והסופיות. הודעה על כך תינתן במהלך הסמסטר.

הסטודנטים מתבקשים להתארגן לקראת הלמידה המקוונת עם מחשב נייד בעל מצלמה, מיקרופון וחיבור טוב לאינטרנט. פתיחת המצלמה ואפשרות התקשורת מרחוק היא קריטית להצלחת הלמידה בקורס זה.

רשימת קריאה 

- One page article by Henry Jenkins: "Convergence? I Diverge".
- Pages 13-19 from the introduction chapter in Jenkins book. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.
- About ARGs:
<http://knowyourmeme.com/memes/cultures/alternate-reality-games>
- About the Long Tail:
"The Long Tail" original article in Wired magazine, by Chris Anderson, October 2004.
- Pages 25-31 from "Spoiling Survivor" chapter in Jenkins book (Convergence Culture: Where Old and New Media Collide).
- News article by James Surowiecki: The Collective Intelligence of the Web
<https://www.newyorker.com/tech/elements/the-collective-intelligence-of-the-web>
- Professional blog post: About Personas in UX design:

- <https://www.nngroup.com/articles/persona/>
- Online article: A Closer Look at Personas:
<https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas-part-1/>
 - Persona template for midterm assignment:
<https://creativecompanion.wordpress.com/2011/05/05/the-persona-core-poster/>
 - Introductory essay: the social shaping of technology. Mackenzie & Wajcman (1999). In: The social shaping of technology. 2nd ed., Open University Press, Buckingham, UK. 3-26
 - Do artifacts have Politics. Winner, L. (1986). In L. Winner, The Whale and the Reactor (pp. 19-39). Chicago and London: University of Chicago Press.
 - Introduction In: Of Bicycles, Bakelites, and Bulbs: Toward a Theory of Sociotechnical Change. Bijker, W.E (1997). Cambridge: MIT Press. 1-16
 - The "Industrial Revolution" in the Home: Household Technology and Social Change in the 20th Century. Ruth Schwartz Cowan. (1976). Technology and Culture, 17(1), 1-23.
 - Online Participation Inequality (The 90-9-1 percents rule):
<https://www.nngroup.com/articles/participation-inequality/>
 - Pages 240-260 (the conclusion chapter) of Jenkins book (Convergence Culture: Where Old and New Media Collide).

נקודת המפנה - גלדוול, מלקולם (2002), חשיבותם הגדולה של הדברים הקטנים. ת"א: ידיעות

אחרונות:

- נקודת המפנה - מקשרים ידענים ואנשי מכירות - פרק 1, ע' 42-46
- נקודת המפנה - מקשרים ידענים ואנשי מכירות - פרק 6, ע' 67-71
- נקודת המפנה - מקשרים ידענים ואנשי מכירות - פרק 9, ע' 77-81
- נקודת המפנה - תאוריית החלון השבור והפשע בניו יורק, ע' 140-157