

# תוכנית הקורס ורשימת קריאה לקורס

סמסטר 0 שנה 2023



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

וירטואליות ומציאות

**מרצים/ות:**

פרופ' דורון פרידמן [doronf@runi.ac.il](mailto:doronf@runi.ac.il)

---

<b>מספר הקורס:</b>	7073	<b>סוג הקורס:</b>	סמינריון	<b>שעות שבועיות:</b>	6	<b>נקודות זכות:</b>	6
<b>דרישות הקורס:</b>	עבודה מסכמת	<b>קוד קבוצה:</b>	230707301	<b>שפת לימוד:</b>	עברית		

**תנאי קדם**

**קדם:**

4048 - כתיבה אקדמית  
7046 - שיטות מחקר איכותניות

---

נושאי הקורס 

**נושאי הקורס**

טכנולוגיות מציאות מדומה פותחו לראשונה לפני כ-50 שנה אבל עד לאחרונה הן היו בשימוש אך ורק במספר מוגבל של נישות ובמעבדות מחקר. בשנים האחרונות חלה פריצת דרך משמעותית בדמות מכשירי מציאות מדומה באיכות גבוהה יחסית ובטווח מחירים של צרכנים ביתיים. כל הסימנים מעידים על כך שבשנים הקרובות נראה אימוץ נרחב של מציאות מדומה. למרות שהתחום הראשון שחושף קבל רחב למציאות המדומה הוא בידור ומשחקי מחשב, החזון של עמק הסיליקון הוא מרחיק לכת הרבה יותר – מדובר על לא פחות מהחלפה של הפרדיגמה השלטת מזה עשרות שונים של עכבר ומקלדת ועל מזיה חברתית המשלבת מפגש בין אנשים במקומות מרוחקים עם שילוב של חלל אמיתי ומדומה.

למרות ההתפתחות הטכנולוגית המואצת, ישנן עדיין שאלות בסיסיות ללא מענה בכל מה שקשור לאופן האינטראקציה, עיצוב חווית המשתתפים, ואמצעי המבע שעומדים לרשות מעצבי חוויות המציאות המדומה. הקורס יעסוק בשאלות אלה:

הסטודנטים יתנסו בעבודה מעשית עם ציוד מציאות מתקדמת, ילמדו טכניקות בסיסיות ליצירת תוכן מצולם או גרפיקה אינטראקטיבית (CGI), (ויבחנו את אופי חווית המציאות המדומה בכלים מדעיים).

---

## מטרות הקורס

### מטרות הקורס

הכרות עם תחום המציאות המדומה, הזדמנויות ואילוצים. הכרות בסיסית עם יצירת תוכן למציאות מדומה

באמצעות צילום וידיאו 360 מעלות ועיצוב סביבה במנוע יוניטי. הכרות עם המחקר האקדמי בתחום מציאות מדומה, ובשיטת למדידת חווית משתתפים במציאות מדומה.

---

## מבנה ציון הקורס

### מבנה ציון הקורס

נוכחות והשתתפות בשיעור – 10%

עבודה סמינריונית – 90%

כמו כן, על כל משתתפי הקורס להשתתף כנבדקים במאגר הנבדקים של המעבדה בהיקף של 6 קרדיטים (רבע שעה לכל קרדיט). המאגר גם עומד לרשות התלמידים לגיוס משתתפים למחקר שלהם.

---

## רשימת קריאה

Bailenson, J., Beall, A. C., Loomis, J., Blascovich, J., & Turk, M. (2004). Transformed Social Interaction: Decoupling Representation from Behavior and Form in Collaborative Virtual Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 13, 428–441

Banakou, D., Groten, R., & Slater, M. (2013). Illusory ownership of a virtual child body causes overestimation of object sizes and implicit attitude changes. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 110(31), 12846–12851

Freeman, D., Evans, N., Lister, R., Antley, A., Dunn, G., & Slater, M. (2014). Height, social

- comparison, and paranoia: An immersive virtual reality experimental study. *Psychiatry Research* .352–348 ,(3)218 ,<http://doi.org/10.1016/j.psychres.2013.12.014>
- Friedman, D., Leeb, R., Antley, A., Garau, M., Guger, C., Keinrath, C., ... Slater, M. (2007). Navigating virtual reality by thought: What is it like? *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 16(1110–100.,(
- Garau, M., Slater, M., & Bee, S. (2001). The Impact of Eye Gaze on Communication using Humanoid .Avatars. *ACM SIGCHI*
- Guadagno, R. E., Blascovich, J., Bailenson, J., & McCall, C. (2007). Virtual Humans and Persuasion. :The Effects of Agency and Behavioral Realism. *Media Psychology*, 10, 1–22
- Kilteni, K., Bergstrom, I., & Slater, M. (2013). Drumming in Immersive Virtual Reality: The Body Shapes the Way We Play. *Visualization and Computer Graphics, IEEE Transactions on*, 19(4), 597605.–
- Peck, T. C., Seinfeld, S., Aglioti, S. M., & Slater, M. (2013). Putting yourself in the skin of a black .avatar reduces implicit racial bias. *Consciousness and Cognition*, 22(3), 779–787
- Peña, N. de la, Llobera, J., Pomés, A., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez–Vives, M. V, & Slater, M.(2010) .Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First Person Experience of News. In .Real Action in Virtual Environments (RAVE). Barcelona, Spain
- Sanchez–Vives, M. V, & Slater, M. (2005). From Presence to Consciousness through Virtual Reality. .*Nature Reviews Neuroscience*, 6(4), 332–339
- Slater, M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual .environments. *Phil. Trans. R. Soc.*, 364(1535), 3549–3557
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self representation on .behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290
- Yeykelis, L., & Bailenson, J. (2011). Increasing Saving Behavior Through Age–Progressed Renderings .of the Future Self. *Journal of Marketing Research*, S23–S37