

# קורס יזמות

שחר עוז | עמית פוטובסקי | [מרכז הצעירים](#) | מוסררה | [made-in-ilm](#)

קהל היעד:

מיועד לצעירים המתעניינים בעולם היזמות. בין אם בתחילת דרכם או כאלה שכבר התחילו לעבוד. זה יכול להיות סטארטאפ טכנולוגי או יוזמה חברתית.

קונספט:

קורס עם אופי סדנאי. כל מפגש יכלול הרצאה ממומחה בתחומו, ואחריה הסטודנטים ישבו לעבוד על הרעיון שלהם וינסו ליישם את הלקחים שלמדו. הקורס יחולק לשלושה חלקים מרכזיים: מציאת רעיון טוב, בניית אב-טיפוס ובדיקות משתמשים, שיווק וגיוס כספים. בסוף כל שלב הסטודנטים יצטרכו להציג תוצרים.

תיאור המרצים:

קבוצת המרצים מגיעה משתי קבוצות עקריות בתוך אינטל. האחת, בוגרי startup ישראלי בשם omek interactive שנקנה על-ידי אינטל בשנת 2013. Omek interactive בנתה מערכת עקיבה מבוססת מצלמות תלת-מימד לשימושים רבים: בטחון, ספורט, משחקים, שיווק ועוד. החברה הוקמה בשנת 2007 ובמהלך שנותיה גייסה כספים ממשקיעים ומהמדען הראשי, העסיקה 55 עובדים מכל סקאלת המקצועות: מתכנתים, מעצבים, גרפיקאים, שיווק, ניהול פרויקטים, בקרת איכות ועוד. כל עובדי החברה הם היום עובדי אינטל בקבוצת perceptual computing והתשלבו בצורה טובה בחברת הענק.

הקבוצה השנייה נקראת FLEX, והיא מעניקה שירותי תוכנה לקבוצות אחרות בתוך אינטל. הקבוצה לא מתוקצבת מראש ונדרשת לדאוג לתקציב של עצמה, מה שמחייב אותה למצא פרויקטים ולעמוד ברמת איכות גבוהה. היא מייצגת את החיבור בין גמישות, רב-תחומיות, מקצועיות ורמת שירות.

תוכנית השיעורים:

תאריך	נושא השיעור	המרצה	זמן
6 ספט'	איך יודעים שיש לך רעיון טוב? סקירת סטארטאפים וחברות שהצליחו. ננסה להבין מה משותף להצלחות ולהבין מה המרכיבים של רעיון טוב.	שחר עוז Senior experience designer, perceptual computing game studio	שעה וחצי
10 ספט'	הקמת עסק והשגת מימון (וידאו) איך מגיעים למצב ששוכרים קומה בבניין? על המדען הראשי, משקיעים פרטיים, חממות? מימון המונים? מה צריך להראות לכל אחד. מה החובות שלך כחברה אליהם?	גרשום קוטלירוף General manager vision research, perceptual computing	שעה וחצי
17 ספט'	הרצאת אורח: תרבות ה MAKERS + מפגש הצגת רעיון ראשון	דור לוי Senior software engineer, FLEX	שעתיים
20 ספט'	ניהול צוות של פיתוח משחקים ואפליקציות (וידאו) תהליך פיתוח, בעלי התפקידים, ניהול שוטף, ליווי וחניכה של מנהלי פרויקטים צעירים, agile. הסבר על התהליכים דרך המשחקים שעשינו.	אלי אלחדד Studio manager, perceptual computing game studio	שעה וחצי