



# קורס ✨ Hero's Journey

צופיה אינהורן

סילבוס

## מה יוצא לכם מזה?

בסיום הקורס תסתכלו על האנשים שמשתמשים במוצר או נמצאים בתוך התהליך שאתם מעצבים, כבני אדם שנמצאים במסע של שינוי, עם מניעים שונים, חששות, דפוסי למידה, תגובות לשינוי והרגלים שנבנים לאורך זמן.

תרכשו פרספקטיבה רחבה ומבוססת מחקר על:

- מה מניע אנשים לפעול, לטווח ארוך ולטווח קצר

- איך מוטיבציה משתנה בין אנשים שונים ולאורך זמן

- מה התהליך שאנשים עוברים כשהם מתמודדים עם שינוי

- איך מאפיינים שונים של למידה יכולים לעודד שינוי התנהגות

תצאו עם ידע מיומנויות לזהות מוטיבציות ודפוסי התנהגות, לחשוב במונחים של תהליך שינוי, לחשוב על אנשים, מוצרים ותהליכים

מפרספקטיבה נוספת וליישם זאת במוצרים ותהליכים.

זו בנייה של שפה מקצועית שתלווה בעבודה היומיומית ותרחיב את האופן שבו אתם מתבוננים באנשים ובמוצרים שאתם יוצרים.

זה אנחנו – זוהי פרגמה.



## Hero's Journey – התנהגות ויצירת שינוי על ידי עיצוב מוטיבציה

הקורס עוסק בהבנה של מה שמניע אנשים לפעול, ללמוד ולהשתנות.

במרכז הקורס עומדת התנהגות אנושית - איך מגדירים שינוי, איך אנשים מקבלים החלטות, איך מוטיבציה נוצרת ומשתנה ואילו

תנאים מאפשרים למידה, מעורבות והתמדה לאורך זמן. הקורס נשען על תיאוריות, מחקרים וכלים מעולמות הפסיכולוגיה

ההתנהגותית והקוגניטיבית, מדעי המידה ועקרונות מעיצוב משחקים (Game Design) ומשתמש בהם כעדשה להבנת בני אדם,

תהליכי שינוי והקשרים אנושיים בתוך מוצרים ומערכות.

לאורך המפגשים נעמיק בנושאים כמו: מוטיבציה פנימית וחיצונית והאופן שבו היא משתנה, למידה, מסוגלות וזהות כחלק מתהליך

שינוי, הרגלים, חזרתיות ואפקט הזמן, תפקיד ההקשר החברתי והמשמעות, אתיקה, אחריות מקצועית והכוח שיש לעיצוב על

התנהגות, העבודה בקורס משלבת חשיבה, ניתוח ותרגול, ומפתחת יכולת להבין ולזהות מניעים ולתכנן חוויות שמייצרות תגובה





## אז ממי לומדים ?

### צופיה אינהורן

צופיה אינהורן היא מרצה, יועצת ומפתחת תהליכי למידה עם ניסיון של למעלה מעשור בעולמות המשחקים, הלמידה ועיצוב מוצר. מומחית ב - Behavioral Change חוויות משתמש ויצירת שינוי משמעותי, עם פעילות מקצועית בישראל ובזירה הבינלאומית סביב משחקים ככלי ליצירת השפעה חברתית. לאורך הקריירה ליוותה, הדריכה והכשירה אנשי מוצר, מעצבי משחקים, מעצבי UX וצוותי פיתוח בארגונים, יוזמות חברתיות וחברות סטארטאפ, תוך חיבור עמוק בין מחקר מבוסס ראיות, פסיכולוגיה של למידה, עיצוב חוויות ומשחקים ליצירת שינוי. עבודתה מתמקדת בתכנון חוויות שמובילות אנשים ללמוד, להשתנות ולהתמיד מתוך הבנה אנושית, מערכתית ואתית.

הגישה של צופיה נשענת על תפיסה שלפיה שינוי התנהגותי מצריך הבנה מעמיקה במוטיבציה והנעה פנימית, יצירת תנאים ללמידה והתנסות.

כמרצה וכמנטורית, היא שואפת לפתח אצל הסטודנטים עומק מקצועי, ביטחון ויכולת חשיבה רחבה, כזו שמאפשרת להם להוביל תהליכי שינוי אמיתיים במוצרים ובמערכות שהם יוצרים, ולפעול מתוך אחריות מקצועית והבנה רחבה של קהל היעד.





# למי הקורס מיועד?

הקורס מיועד למעצבי UX/UI, מעצבי מוצר, מנהלי מוצר וחוקרי משתמשים שכבר עובדים עם מוצרים אמיתיים ורוצים להוסיף עומק מקצועי בשכבה שפחות נמצאת במסכים עצמם: התנהגות אנושית לאורך זמן. זה קורס לאנשים שמתמודדים עם שאלות של אימוץ, חזרתיות, מעורבות והתמדה – במערכות, בתהליכים ובחוויות שבהן המשתמש מתקדם בתוך מסע של שינוי. ההמלצה שלנו: להגיע עם 1-3 שנות ניסיון בעבודה בצוותי מוצר/פיתוח/דיזיין (או ניסיון מקביל בעולמות שירות ותהליכים), כדי שתוכלו לקחת את התכנים ולהפוך אותם להחלטות עבודה ביום-יום.

## מה מקבלים?

עמוד שדרה מקצועי שמבוסס על תיאוריות, מחקרים וכלים מפסיכולוגיה התנהגותית וקוגניטיבית, מדעי הלמידה ועקרונות מעיצוב משחקים - כעדשה להבנת אנשים בתוך מוצר. נלמד לפרק "התנהגות" לרכיבים שאפשר לעבוד איתם: מה מניע פעולה בטווח קצר וארוך, איך מוטיבציה נוצרת ומשתנה בין אנשים ולאורך זמן, איך נראה תהליך שינוי כשמסתכלים עליו כשרשרת של החלטות, מסוגלות וזהות, ואילו תנאים מאפשרים למידה שמחזיקה מעמד. נעבוד עם מושגים כמו הרגלים, חזרתיות, אפקט הזמן, משוב והקשר חברתי ומשמעות, ונבין איך הם פועלים בתוך מערכות אמיתיות - כולל שאלות של אתיקה ואחריות מקצועית כשמעצבים תגובות והתנהגות. העבודה בקורס משלבת חשיבה, ניתוח ותרגול, כדי לבנות שפה שמתיישבת על פרקטיקה ולא נשארת בתיאוריה.

**התוצאה:** אתם יוצאים עם יכולת להסתכל על משתמשים כבני אדם במסע שינוי, לזהות מניעים ודפוסי התנהגות, ולהפוך את זה לתכנון חוויות ומוצרים שאפשר להסביר ולהגן עליהן. במקום לעבוד רק על זרימות וממשקים, תדעו לעבוד גם על התנאים שמייצרים פעולה לאורך זמן.







# סילבוס הקורס המלא

פרונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

5 מפגשים 

15 שעות 

מתקדמים 

## פרק 1: מוטיבציה - למה אנשים בכלל משתנים?



מהי מוטיבציה ואיך היא משתנה בין אנשים. What makes us tick.  
מוטיבציה פנימית מול חיצונית  
תגמולים וההשפעה לטווח ארוך.  
כעקרונות איפיון ופיתוח Autonomy, Competence, Relatedness


## פרק 2: למידה, מסוגלות וזהות.





איך להגדיר מטרות כשינוי  
שינוי כיכולת נלמדת  
תפקיד הכישלון וההתנסות  
מתי שינוי הופך לחלק מהזהות

# סילבוס הקורס המלא

פרונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

5 מפגשים 

15 שעות 

מתקדמים 

## פרק 3: הרגלים, חזרתיות ואפקט הזמן

מאונבורדינג והלאה - מוטיבציה משתנה בהתאם לשלבי המוצר השונים  
שינוי לטווח קצר מול טווח ארוך (הרגל)  
התמודדות עם שעמום ושחיקה

## פרק 4: משמעות, הקשר וחברה

התפקיד החברתי והיכולת להשפיע על מוצר, מתי ההשפעה החברתית רלוונטית, הגבולות החברתיים- מתי ההשפעה החברתית הופכת להיות dark pattern

## פרק 5: אתיקה, אחריות וכוח

אחריות מקצועית  
הקו הדק בין השפעה למניפולציה  
Dark Patterns מול White Patterns  
אוכלוסיות עם מאפיינים ייחודיים  
סגירה וסיכום



学习

"צמיחה היא מעין הנעורים

ככל ש'צ' שתהיו בו, אף תפסיקו צאצא"



[www.pragma.org.il](http://www.pragma.org.il)