



הפסיכולוגיה של האינטראקציה

ד"ר עופר מונר

סילבוס

מה יוצא לכם מזה?

בעולם שבו אנשי אפיון ועיצוב חוויית משתמש, מנהלי מוצר, מעצבים, חוקרי משתמשים ואנשי טכנולוגיה נדרשים לקבל החלטות שמשפיעות על הבנה, קשב, בחירה, למידה והתנהגות, כבר לא מספיק לדעת לייצר מסכים טובים או לנסח מסעות משתמש מדויקים. כדי לעצב חוויית משמעותיות באמת, צריך להבין לעומק איך בני אדם חושבים, מרגישים, תופסים, זוכרים, מחליטים ופועלים בתוך אינטראקציה עם מערכות.

הקורס "הפסיכולוגיה של האינטראקציה", המבוסס על ספרו של ד"ר עופר מונר, מציע מסע עומק אל התהליכים הפסיכולוגיים שנמצאים בבסיס כל חוויה אנושית דיגיטלית, ומחבר בין פסיכולוגיה קוגניטיבית, הנדסת גורמי אנוש, הבנת התנהגות וחשיבה מוצרית יישומית. זהו לא קורס על "טריקים פסיכולוגיים" של אפיון ולא אוסף של best practices, אלא קורס שמבקש לבנות תשתית מקצועית עמוקה: כזו שמאפשרת להבין לעומק את האדם שמאחורי המסך, ולתרגם את ההבנה הזו להחלטות אפיוניות, מוצריות ועיצוביות מדויקות יותר.



הפסיכולוגיה של האינטראקציה

הקורס "הפסיכולוגיה של האינטראקציה" מבוסס על ספרו של ד"ר עופר מונר, ומתרגם את הרעיונות המרכזיים שלו למסלול לימודי סדור, מעמיק ויישומי עבור אנשי UX, מנהלי מוצר, מעצבים ואנשי טכנולוגיה שעובדים עם משתמשים. נקודת המוצא של הקורס היא שכדי לתכנן חוויה טובה באמת, לא מספיק להבין ממשקים, תהליכים או מתודולוגיות עבודה - צריך להבין לעומק את האדם שפוגש את המערכת: איך הוא חושב, מרגיש, זוכר, לומד, מפנה קשב, מקבל החלטות וטועה. בהתאם למבנה הספר, הקורס עוסק במוטיבציה, צרכים אנושיים, החוויה הרגשית, מצבים מנטליים, הרגלים והתמכרויות, עומס קוגניטיבי, קשב, תפיסה, זיכרון, למידה, קבלת החלטות, הטיות קוגניטיביות וטעויות אנוש - לא כידע תיאורטי מנותק, אלא כבסיס מקצועי לחשיבה, ניתוח ותכנון בעולם חוויית המשתמש. ייחודו של הקורס בכך שהוא נשען ישירות על הספר, אך הופך אותו לתשתית מקצועית שאפשר לעבוד איתה בפועל: להבין התנהגות, לזהות כשלים, ולתכנן חוויות שאינן רק נוחות או יפות יותר, אלא גם נכונות יותר מבחינה קוגניטיבית, רגשית ואנושית.





אז ממי לומדים ?

ד"ר עופר מונר

פסיכולוג קוגניטיבי, מומחה לאפיון מערכות מורכבות ולחשיבה מערכתית-מוצרית, עם מעל שני עשורים של ניסיון בתעשייה, במחקר ובהוראה אקדמית. בעשור האחרון הכשיר מקצועית דורות של מאפייני UX, יועצי מוצר ומובילי חויית משתמש בארגונים מהשורה הראשונה בישראל. אני מאמין שאפיון טוב לא מתחיל בפיקסלים - אלא בהבנת אדם, החלטות ומערכות. אחרי שנים של פרויקטים גדולים מול ארגונים בטחוניים, פיננסיים וטכנולוגיים, הבנתי שעומק מקצועי אמיתי נוצר רק כשמחברים מדע, חשיבה מערכתית ומתודולוגיה פרקטית שמחזיקה בשטח. זה הבסיס שעליו אני מלמד: לחשוב, לנתח, לפרק, להרכיב מחדש - ולבנות חוויות שאפשר לסמוך עליהן. תפקידי כמרצה וכמנטור הוא לא רק ללמד כלים, אלא להצית יכולת: לפתח אצל הסטודנטים ביטחון, אחריות מקצועית, וראייה רחבה של מוצר ומערכת. המטרה שלי ברורה - לעזור לכם להפוך למאפיינים שמובילים תהליך, מבינים אנשים, ומשפיעים באמת על המוצר ועל הארגון.





למי הקורס מיועד?

הקורס מיועד למעצבי מוצר, מאפייני UX/UI, מנהלי מוצר, חוקרי UX, כותבי UX, אנשי CX, כל מי שעובדים עם משתמשים, לקוחות, תהליכי שימוש וקבלת החלטות במרחב הטכנולוגי. הוא מתאים במיוחד למי שכבר עוסקים בעולם המוצר, העיצוב או המחקר, ומרגישים שחסר להם בסיס עמוק יותר להבנת התהליכים האנושיים שמאחורי שימוש, שגיאה, עומס, בחירה, נטישה, התמדה וזכירה. זהו קורס למי שרוצים להפסיק להסתמך רק על אינטואיציה, טרנדים או כללים כלליים, ולהתחיל לבסס את ההחלטות שלהם על הבנה רחבה יותר של טבע האדם ושל האופן שבו אנשים באמת פוגשים מוצרים דיגיטליים.



מה מקבלים?

הקורס מעניק עמוד שדרה מקצועי שמחבר בין עומק תיאורטי לבין יישום פרקטי. המשתתפים ירכשו הבנה מעמיקה יותר של מנגנוני הקשב, התפיסה, הזיכרון, הלמידה, המוטיבציה, הרגש, קבלת החלטות וההטיות הקוגניטיביות, וילמדו כיצד לתרגם את הידע הזה לתכנון ממשקים, תהליכים ומוצרים שמתאימים טוב יותר לאופן שבו בני אדם באמת פועלים. במקום לשאול רק "מה נראה נכון?" או "מה מקובל בתעשייה?", הקורס יציע דרך חשיבה מקצועית חדשה: לשאול מה צפוי להיקלט, מה יכביד, מה יבלבל, מה יחזק תחושת שליטה, מה יתמוך בזכירה, מה יקל על בחירה, ומה באמת נכון פסיכולוגית לאנשים שנמצאים מול המערכת.

התוצאה: לא רק ידע חדש, אלא גם יכולת לנמק ולהגן על החלטות מקצועיות בצורה עמוקה, בטוחה ומבוססת יותר.



סילבוס הקורס המלא



פרונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online



20 מפגשים



40 שעות



מתקדמים/מתחילים



פרק 1: יסודות הפסיכולוגיה של האינטראקציה

פרק הפתיחה מניח את היסודות הרעיוניים והמקצועיים של הקורס, ומציג את הפסיכולוגיה של האינטראקציה כתחום שמבקש להבין לא רק כיצד משתמשים פועלים מול מערכות, אלא כיצד בני אדם חושבים, מרגישים, לומדים ומגיבים בתוך חוויה דיגיטלית. לאורך הפרק נבחן למה חשוב לעבור מחשיבה על "משתמשים" לחשיבה על אנשים, כיצד הבנה פסיכולוגית מסייעת לחזות התנהגות, ואיך ההבנה הזו יכולה להפוך לבסיס המקצועי של אפיון, עיצוב וקבלת החלטות בעולם חוויית המשתמ

מפגש 1: מהי הפסיכולוגיה של האינטראקציה?







המפגש פותח את הקורס ומציג את הפסיכולוגיה של האינטראקציה כנקודת המפגש בין הנפש האנושית לבין המערכת הדיגיטלית. נבחן מדוע הבנת תהליכים קוגניטיביים ורגשיים חשובה לא פחות מהבנת עקרונות עיצוב או כלים מקצועיים, ונציג את הרעיון שלפיו חוויית משתמש טובה באמת מבוססת על הבנה עמוקה יותר של בני האדם שחווים אותה.

מפגש 2: בני אדם, לא פרסונות



המפגש עוסק בביקורת על המושגים "משתמש" ו"פרסונה", ובוחן כיצד השפה המקצועית של עולם המוצר והעיצוב עלולה לרדד אנשים לתיאורים מופשטים, סטטיסטיקות או תרחישי שימוש מנותקים. נלמד לראות את האדם כישות שלמה, חיה, רגשית וקוגניטיבית, ונבין כיצד המעבר מחשיבה על "משתמשים" לחשיבה על "אנשים" משנה את הדרך שבה אנו מאפיינים, חוקרים ומעצבים חוויית.

סילבוס הקורס המלא

מתקדמים/מתחילים  40 שעות  20 מפגשים  פרונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

מפגש 3: חיזוי התנהגות ומקטעי התנהגות

במפגש זה נבחן את הרעיון שלפיו פסיכולוגיה, כמו כל מדע, אינה עוסקת רק בהסבר אלא גם בחיזוי. נלמד כיצד ניתן להבין התנהגות אנושית דרך עקרונות של סיבה ותוצאה, כיצד מזהים מקטעי התנהגות בעלי משמעות, ואיך ידע פסיכולוגי מאפשר לאנשי UX, מוצר ועיצוב לצפות טוב יותר מה אנשים יבינו, יעשו, יחמיצו או יפרשו בתוך אינטראקציה.

פרק 2: מוטיבציה, צרכים, רגש והתנהגות





פרק זה מתמקד בכוחות שמניעים אנשים לפעול, לבחור, להימשך, להימנע, להתמיד או לוותר. נלמד כיצד צרכים, מטרות, חוויות רגשיות, מצבים מנטליים והרגלים משפיעים על השימוש במוצרים דיגיטליים, ונבין מדוע אי אפשר לתכנן חוויה טובה באמת בלי להבין מה בני אדם רוצים, ממה הם חוששים, מה מניע אותם, ואיך הם מפרשים רווח, מאמץ והצלחה.

מפגש 4: מוטיבציה וצרכים אנושיים

המפגש עוסק בשאלה מה גורם לאנשים לפעול, לבחור, להתמיד או להפסיק, ומציג את הקשר בין צרכים, רצונות ומוטיבציה בהקשר של אינטראקציה עם מערכות. נבחן כיצד בני אדם מונעים לא רק על ידי פונקציונליות או יעילות, אלא גם על ידי תחושת שליטה, משמעות, קידום מטרה וצמצום מאמץ, ונראה כיצד ההבנה הזאת יכולה להשפיע על תכנון מוצרים ותהליכי שימוש



סילבוס הקורס המלא

מתקדמים/מתחילים  40 שעות  20 מפגשים  פרונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

מפגש 5: אמצעים למטרה, רווח והפסד

במפגש זה נעמיק ברעיון שלפיו אנשים לא באמת רוצים "פיצ'ר", אלא אמצעי שמקדם עבורם מטרה. נלמד כיצד התנהגות אנושית מושפעת מהשגת רווח, מהימנעות מהפסד, ומהאופן שבו אנשים מעריכים את היחס בין מאמץ, ערך ותוצאה, ונראה כיצד העקרונות הללו משפיעים על בחירה, שימוש, נטישה ותעדוף.

מפגש 6: החוויה הרגשית





המפגש עוסק בתפקיד המרכזי של רגשות בתוך חוויית השימוש, ומציג את הרגש לא כתוספת "רכה" לחוויית המשתמש, אלא כמרכיב יסודי באופן שבו אנשים תופסים, מפרשים ומגיבים למערכות. נלמד כיצד תסכול, ביטחון, חרדה, סיפוק, תחושת הצלחה ועומס רגשי משפיעים על חוויית האינטראקציה, ומה המשמעות של זה לתכנון ממשקים, מסרים ותהליכים.

מפגש 7: מצבים מנטליים וסגנונות קוגניטיביים

מפגש זה בוחן כיצד מצב נפשי, לחץ, טייפות, חרדה, פניות מנטלית או רמת טוררות משפיעים על האופן שבו אנשים קולטים מידע, מתמקדים, מבינים ופועלים. בנוסף נעסוק בסגנונות קוגניטיביים שונים, ונבין מדוע לא כל בני האדם קוראים, מארגנים מידע, מפרשים מצבים או מקבלים החלטות באותה הדרך, ומה המשמעות של זה עבור תכנון חוויה דיגיטלית.



סילבוס הקורס המלא

מתקדמים/מתחילים  40 שעות  20 מפגשים  פרונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

מפגש 8: הרגלים, התמכרויות והתנהגות חוזרת

במפגש זה נעמיק ברעיון שלפיו אנשים לא באמת רוצים "פיצ'ר", אלא אמצעי שמקדם עבורם מטרה. נלמד כיצד התנהגות אנושית מושפעת מהשגת רווח, מהימנעות מהפסד, ומהאופן שבו אנשים מעריכים את היחס בין מאמץ, ערך ותוצאה, ונראה כיצד העקרונות הללו משפיעים על בחירה, שימוש, נטישה ותעדוף.







פרק 3: קוגניציה בשימוש - ידע, עומס, קשב ותפיסה

פרק זה עוסק בלב הקוגניטיבי של החוויה האנושית, ומבקש להבין כיצד אנשים קולטים, מסננים, מארגנים ומפרשים מידע בזמן אינטראקציה. נלמד כיצד ידע קודם, עומס קוגניטיבי, מגבלות קשב ועקרונות תפיסה משפיעים על השימוש, ונראה מדוע הטובה שמהו "מופיע על המסך" אינה מבטיחה כלל שהוא גם ייקלט, יובן או יזכר.

מפגש 9: אינטליגנציה, ידע ועומס קוגניטיבי

המפגש בוחן את הקשר בין ידע קודם, יכולות קוגניטיביות ועומס מנטלי, ומציג את הרעיון שלפיו הקושי בחוויה דיגיטלית אינו נובע רק מהממשק או רק מהאדם, אלא מהמפגש ביניהם. נלמד לזהות מצבים של עומס קוגניטיבי, להבין כיצד הוא נוצר, ולבחון כיצד אפשר להפחית אותו באופן שישפר הבנה, קבלת החלטות ותחושת שליטה מבלי לרדד את המערכת.

סילבוס הקורס המלא

מתקדמים/מתחילים  40 שעות  20 מפגשים  פונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

מפגש 10: קשב א' - מהו קשב ומה מושך קשב

המפגש מציג את הקשב כמשאב מוגבל, סלקטיבי ויקר, ובוחן כיצד מערכות מתחרות ללא הרף על תשומת הלב של המשתמשים. נלמד מהם מגננוני הקשב הבסיסיים, מה באמת מושך קשב, כיצד גירויים שונים מתחרים ביניהם, ולמה לעיתים דווקא הדבר החשוב ביותר הוא גם הדבר שאנשים כלל לא יבחינו בו.







מפגש 11: קשב ב' - מלמעלה למטה, מלמטה למעלה וקשב סלקטיבי

במפגש זה נעמיק בשני מסלולי הקשב המרכזיים - קשב מוכוון מטרה וקשב מוכוון גירוי - ונבין כיצד הם משפיעים על האופן שבו אנשים סורקים מסך, מחפשים מידע, מתעלמים מפרטים או מגיבים באופן אוטומטי למה שבולט לעין. בנוסף נעסוק בקשב סלקטיבי ונראה כיצד הבנת מגבלות הקשב יכולה לסייע בעיצוב היררכיה, הדגשה, קריאות לפעולה ומסרים קריטיים.

מפגש 12: קשב ג' - סלקציה, מיקום, אובייקט וזיהוי גירויים

המפגש ממשיך את העיסוק בקשב ומתמקד בהבדלים בין סלקציה מוקדמת ומאוחרת, בין קשב מבוסס מיקום לקשב מבוסס אובייקט, ובאופן שבו אנשים מזהים גירויים ומפרשים אותם בסביבה דיגיטלית עמוסה. נבחן כיצד תהליכי הקשב הללו משפיעים על ממשקים מורכבים, ונראה כיצד תכנון נכון יכול לסייע למשתמשים לאתר מידע, להבין הקשרים ולהגיב בזמן.

סילבוס הקורס המלא

מתקדמים/מתחילים  40 שעות  20 מפגשים  פונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

מפגש 13: רגשות, קשב ותפיסה

המפגש עוסק בקשר ההדוק בין החוויה הרגשית לבין האופן שבו בני אדם מפנים קשב, תופסים מידע ומגיבים לסביבה דיגיטלית. נבחן כיצד רגשות כמו לחץ, חרדה, ביטחון, תסכול או התרגשות משפיעים על היכולת לשים לב, להבין, לפרש ולקבל החלטות, ונראה כיצד מצבים רגשיים משנים בפועל את החוויה הקוגניטיבית של המשתמש. המפגש יחבר בין עולמות הרגש, הקשב והתפיסה, וידגים כיצד הבנה של יחסי הגומלין ביניהם מאפשרת לתכנן חוויות רגישות יותר, מדויקות יותר ואנושיות יותר.

מפגש 14: תפיסה א' - עקרונות תפיסה וחוקי יסוד

המפגש עוסק באופן שבו בני אדם בונים משמעות מתוך מה שהם רואים, ומציג את התפיסה כתהליך פעיל של ארגון, השלמה, קיבוץ ופירוש. נלמד עקרונות תפיסה בסיסיים וחוקים מרכזיים של ארגון חזותי, ונבחן כיצד בני אדם רואים לא רק פרטים בודדים אלא גם יחסים, מבנים ותבניות, ומה המשמעות של זה לתכנון מסכים, ממשקים והיררכיות מידע.

מפגש 15: תפיסה ב' - אשליות, זמן וחוויה סובייקטיבית


במפגש זה נעמיק בתופעות שממחישות עד כמה התפיסה האנושית אינה העתק ישיר של המציאות, אלא פרשנות פעילה ולעיתים גם מטעה שלה. נבחן אשליות אופטיות, תפיסת זמן וחוויות סובייקטיביות של המתנה, מהירות והתקדמות, ונראה כיצד ההבנה של תפיסה סובייקטיבית יכולה לסייע לעצב מערכות שנחווות כברורות, מהירות, נעימות ומובנות יותר.




סילבוס הקורס המלא

פרונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

20 מפגשים 

50 שעות 

מתקדמים/מתחילים 

פרק 4: זיכרון, למידה ועיצוב התנהגות

פרק זה מתמקד באופן שבו מידע נשמר, נשלף, נלמד ונשכח, ובוחן כיצד אנשים בונים ידע ומיומנות לאורך זמן בתוך אינטראקציה עם מערכות. נלמד כיצד פועלים סוגי זיכרון שונים, כיצד מתרחשת למידה, מה תפקידו של פידבק, ואיך אפשר לעצב חוויות שלא רק "עובדות עכשיו", אלא גם תומכות בזכירה, התמצאות, התקדמות ותחושת מסוגלות לאורך זמן.

מפגש 16: זיכרון ועיבוד מידע

המפגש עוסק במבנה הזיכרון האנושי ובאופן שבו מידע נקלט, נשמר ונשלף, החל מהזיכרון החושי ועד לזיכרון ארוך הטווח. נלמד על סוגי זיכרון שונים ועל תהליכי קידוד, אחסון ושליפה, ונבחן כיצד הבנה של זיכרון יכולה להשפיע על תכנון ניווט, עקביות, חזרתיות, שפה, רמזים ומבני אינטראקציה שעוזרים לאנשים לזכור, להבין ולהתמצא.

מפגש 17: למידה, התניה ופידבק


המפגש בוחן כיצד בני אדם לומדים דרך התנסות, תגובה וחיזוק, וכיצד מערכות דיגיטליות יכולות לתמוך או להפריע לתהליכי למידה. נלמד על עקרונות של התניה משוב והתקדמות בצורה, onboarding, guidance, וואפרנטית, נבין את תפקידו של פידבק בחיזוק, תיקון ושיפור ביצוע, ונראה כיצד אפשר לתכנן שמקדמת ביטחון, זכירה והתנהגות נכונה לאורך זמן.




סילבוס הקורס המלא

פרונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

20 מפגשים 

50 שעות 

מתקדמים/מתחילים 

פרק 5: קבלת החלטות, הטיות וטעויות אנוש

פרק זה עוסק באופן שבו אנשים שופטים, בוחרים, טועים, מתבלבלים ולעיתים גם משכנעים את עצמם שהם פועלים לגמרי בהיגיון, כשבפועל פועלים עליהם מנגנונים פסיכולוגיים מורכבים יותר. נלמד כיצד רגש, איודאות, הטיות קוגניטיביות והיוריסטיקות משפיעים על החלטות בתוך חוויות דיגיטליות, ונבחן איך אפשר לתכנן מערכות שמסייעות לאנשים לקבל החלטות טובות יותר מבלי לנצל את החולשות שלהם.





מפגש 18: קבלת החלטות בעולם אינטראקטיבי

המפגש עוסק במתח שבין לוגיקה לרגש בתהליך קבלת החלטות, ובוחן כיצד בני אדם בוחרים תחת מגבלות של זמן, תשומת לב, איודאות ועומס. נלמד כיצד החלטות מתקבלות בפועל ולא רק באופן נורמטיבי, ונראה כיצד אפשר לתכנן חוויות שמסייעות למשתמשים להבין אפשרויות, לשקול חלופות, להימנע משגיאות ולהגיע להחלטות טובות יותר.

מפגש 19: הטיות קוגניטיביות והיוריסטיקות

במפגש זה נעסוק במנגנוני החשיבה המקוצרים שבני אדם מפעילים כדי להתמודד עם מורכבות, ונלמד כיצד הטיות והיוריסטיקות משפיעות על פרשנות, בחירה, תיעודף ושיפוט. נבחן שורה של הטיות מרכזיות והמשמעות שלהן לעולם המוצר, האפיון והשכנוע הדיגיטלי, ונחדד את ההבחנה בין עיצוב שמסייע למשתמשים לפעול בצורה טובה יותר לבין עיצוב מניפולטיבי שמנצל חולשות פסיכולוגיות.

סילבוס הקורס המלא

מתקדמים/מתחילים  40 שעות  20 מפגשים  פונטלי במתחם הבורסה ברמת גן + משודר בלייב Online 

מפגש 20: טעויות אנוש, בדיקות משתמשים ואפיון אנושי-פרסונלי

המפגש המסכם סוגר את מעגל הקורס דרך בחינת טעויות אנוש, בדיקות משתמשים והקשר ביניהן לבין הבנה פסיכולוגית עמוקה יותר של התנהגות. נלמד כיצד שגיאות אינן רק "בעיה של המשתמש", אלא מקור ידע עשיר על האופן שבו בני אדם תופסים, מפרשים ופועלים, ונבחן כיצד אפשר להשתמש בכל מה שנלמד לאורך הקורס כדי לבנות חוויות מדויקות, אנושיות, חכמות ורגישות יותר.



学习

"צמיחה היא מעין הנעורים

ככל ש'צ' שתהיו בו, אף תפסיקו צאצא"



www.pragma.org.il