



סדנה לעיצוב התנהגות UX עם ד"ר ליה מרגלית

כיצד ניתן לעצב את התנהגות המשתמשים שלכם? מהם הטריגרים הפסיכולוגיים המניעים לפעולה? ואין נוכל להבין את התהליכים המודעים והלא מודעים המניעים את ההתנהגות?

השאלה שהכי שמטרידה מנהלי מוצר בימינו היא כיצד ניתן להשפיע על התנהגות המשתמשים, כיצד ניתן להניע אותם לפעולה ולהפוך את השימוש במוצר או באפליקציה להרגל. פרקטיקות אלו שייכות לתחום הידע המתפתח הנקרא "עיצוב התנהגות" (Behavioral Design). זהו למעשה הידע המשמעותי ביותר עבור כל מי שעוסק בניהול, עיצוב או פיתוח מוצרים.

עיצוב התנהגות היא גישה פרקטית המשלבת מודל של Design Thinking עם תיאוריות מדעיות על מנת להניע שינוי התנהגותי. הפילוסופיה העומדת מאחורי עיצוב התנהגות היא שמדע ופתרון בעיות יצירתי הולכים יד ביד. באמצעות פישוט של מודלים התנהגותיים לתובנות קלות ליישום, אתם יכולים כבר היום לקבל את הכלים הנחוצים ולהניע משתמשים לפעולה באופן מידי.

הסדנה שפיתחה ד"ר לירז מרגלית, מומחית לעיצוב התנהגות ופסיכולוגיה של הדיגיטל, מבוססת על תיאוריות עדכניות בפסיכולוגיה, כלכלה התנהגותית ומדעי המוח ונועדה לסייע למנהלי מוצר ללמוד כיצד ניתן לעשות שימוש בטכניקות של עיצוב התנהגות באופן שימקסם את החוויה והשימוש במוצר ויפיק תועלת עסקית לארגון. ד"ר לירז מרגלית היא פסיכולוגית שעבדה עם המותגים המובילים בעולם כמו נייקי, מיקרוסופט העולמית, וואלמארט, vans ועוד. ועזרה להם לעצב את התנהגות וקבלת החלטות של המשתמשים שלהם. על בסיס עבודתה פיתחה לירז מודל לעיצוב התנהגות המאפשר למנהלי מוצר, מעצבים, משווקים ואנשי חווית משתמש דרך חדשה לחשוב על מרכיבים הכרחיים לשינוי התנהגות המשתמשים.

מה נלמד?

- להבין מהם הגורמים המודעים והלא מודעים המניעים משתמשים לפעולה
- כיצד ניתן לבנות מוצרים שיתאימו לצרכים הפסיכולוגיים של המשתמשים
- כיצד לעצב מוצרים, אפליקציות ואתרים המתאימים לאופן שבו אנשים מתנהגים
- כיצד ליישם עקרונות מתחום הכלכלה ההתנהגותית לעיצוב מוצרים

למי מיועדת הסדנה?

לכל מי שמעוניין להבין לעומק את המוטיבציות וההטיות מאחורי התנהגות משתמשים וקבלת החלטות. הסדנא מותאמת למנהלי מוצר, יזמים, או מעצבים ואנשי חווית משתמש. למרות שאין צורך בידע מקדים, הסדנה לא תתמקד במושגים בסיסיים אלא תיכנס לעומק של תהליכים וקבלת החלטות.

לפרטים נוספים והרשמה צרו קשר:

info@uxsalon.com

