ui.co.il

הצעת מחיר

AI Ready Design System Workshop

סדנת אונליין

סדנה פרקטית ומעשית בת 4 חצאי ימים למעצבי ומאפייני מוצר מנוסים, שרוצים להפוך ספריית קומפוננטות לתשתית Design System חכמה, סקיילבילית ומחוברת לפיתוח ול-AI.

סיכום ההצעה

זמני הסדנה

20.12.26	מפגש אונליין 1	13:00-16:00
22.12.26	מפגש אונליין 2	13:00-16:00
24.12.26	מפגש אונליין 3	13:00-16:00
27.12.26	מפגש אונליין 4	13:00-16:00

עלות

מחיר השקה
₪2,190
לא כולל מע"מ

מחיר רגיל
₪2,890
לא כולל מע"מ

תנאי תשלום

1. בחודש הסדנה, תשלח חברת UI חשבון עסקה, בהתאם למספר המשתתפים בסדנה.
2. התשלום יבוצע בתנאי שוטף + 30 יום ממועד סיום החודש, או עד ה-10.12.26, המוקדם מביניהם.
3. על כל המחירים הנקובים במסמך זה יש להוסיף מע"מ כחוק.
4. חשבונית וקבלה יועברו ללקוח מיד עם העברת התשלום בפועל לידי חברת UI.
5. התשלום יבוצע באמצעות העברה בנקאית ישירות לחשבון הבנק של חברת UI.

תוכנית הסדנה

1 בונים את המערכת

מפגש אונליין 1 · 20.12.26 · 13:00-16:00

13:00-13:30 למה Design System חכם?

- הבעיות במערכות המבוססות בעיקר על Styles
- המעבר ל-Variables ו-Design System כתשתית מוצרית
- Tokens
- סקיילביליות
- החיבור ל-AI ול-Figma MCP

תוצר: הבנה של הערך של Design System מובנה ושל השינוי כשהמערכת הופכת מתשתית עיצובית לתשתית מוצרית.

13:30-14:00 המתודולוגיה ומבנה הסדנה

Documentation ← Development & AI ← Screens ← Component Architecture ← Semantic ← Primitives ← Mapping

תוצר: הבנה של המידע שצריך לעבור מהעיצוב לפיתוח.

14:00-15:00 Mapping ממוקד

- מיפוי מסכים מייצגים
- זיהוי קומפוננטות ודפוסים חוזרים
- זיהוי צבעים, מצבים ושימושים
- איתור כפילויות, פערים וחוסר עקביות
- החלטה מה צריך להפוך לחלק מה-Design System

תוצר: מפת מצב ממוקדת והבנה של מה צריך להפוך לחלק מהמערכת.

15:00-16:00 בניית התשתית הבסיסית - Primitives

- צבעים
- Typography
- Spacing
- Sizing
- Radius
- ערכים בסיסיים נוספים
- יצירת תשתית עקבית שעליה ניתן לבנות את השכבות הבאות
- שימוש ב-Figma Agent להאצת העבודה החוזרת

Checkpoint: בדיקה של המבנה, השמות, השלמות והעקביות לפני המעבר לשכבה הבאה.

2 בונים את המערכת (המשך)

מפגש אונליין 2 · 22.12.26 · 13:00-16:00

13:00-13:15 חזרה קצרה

ריענון של המידע שלמדנו והגדרנו ביום הראשון.

13:15-14:30 Semantic Layer - מה הערכים מייצגים?

- Brand
- Surface
- Text
- Border
- Action
- State
- Severity
- חיבור בין ההחלטות הסמנטיות לשימושים האמיתיים במוצר

תוצר: שכבה שמגדירה לא רק מה הערך, אלא מה התפקיד שלו במוצר.

14:30-15:45 Component Architecture

- מה צריך להיות חלק מהמערכת ומה יכול להישאר מקומי
- חיבור קומפוננטות ל-Variables
- מה צריך להיות גמיש ומה צריך להיות מבוקר
- Naming והיררכיה
- הימנעות מפתרונות מקומיים ומ-Variants מיותרים
- חשיבה על החיבור העתידי לפיתוח

תוצר: קומפוננטה מערכתית שמבוססת על הלוגיקה של המערכת ולא רק על מראה אחיד.

15:45-16:00 סיכום והכנה ליום הבא

נחבר בין Mapping, Primitives, Semantic ו-Component Architecture, ונכין את הקומפוננטות הנדרשות להמשך העבודה.

---

3 מפעילים את המערכת

מפגש אונליין 3 · 24.12.26 · 13:00-16:00

13:00-13:15 חזרה קצרה

רענון של המערכת שנבנתה ביום הראשון והעקרונות שעליהם היא מבוססת.

13:15-13:45 מחברים את המערכת למסך

- חיבור הקומפוננטות למסך אמיתי
- שימוש במערכת במקום בערכים מקומיים
- זיהוי פערים שחושפים צורך בהרחבת המערכת

תוצר: מסך מוצר אמיתי המחובר ל-Design System.

13:45-14:45 Modes & Brands

- עבודה עם שני Modes / Brands
- שימוש באותה תשתית עבור וריאציות שונות
- שינוי Values במקום שכפול מסכים
- החלטה מה שייך ל-Modes
- שמירה על עקביות בין הווריאציות

תוצר: אותה תשתית מוצרית תומכת בשתי וריאציות ויזואליות.

14:45-15:45 Responsive

- הגדרת התנהגות Responsive
- התאמת Layout לגדלי מסך שונים
- שינויים ב-Spacing וב-Sizing
- התנהגות קומפוננטות
- מה צריך להשתנות ומה צריך להישאר עקבי

תוצר: מסך מחובר עם התנהגות Responsive מוגדרת.

15:45-16:00 סיכום והכנה לשלב הבא

- סקירת המסך המחובר
- זיהוי פערים במערכת
- החלטה מה צריך להוסיף או לשפר
- הכנה לתיעוד, פיתוח ו-AI

תוצר: בסוף יום 2 המשתתפים מחזיקים מסך מוצר עובד, המחובר ל-Design System ותומך ב-Modes וב-Responsive.

4 מחברים את המערכת לפיתוח ול-AI

מפגש אונליין 4 · 27.12.26 · 13:00-16:00

13:00-13:15 חזרה

סקירת המערכת והמסך שנבנו עד כה.

13:15-13:45 Documentation & Development Handoff

- מה צריך לתעד
- Purpose ו-Usage של קומפוננטות
- States והנחיות שימוש
- איך הופכים את המערכת למובנת גם מעבר ל-Figma
- חיבור החלטות ה-Design System לפיתוח

תוצר: הבנה של המידע שצריך לעבור מהעיצוב לפיתוח.

13:45-14:45 מ-Design System לפיתוח בעזרת AI

- למה Screenshot לבדו לא מספיק ל-AI
- Design System כ-Structured Context
- Figma Agent
- Figma MCP
- חיבור Design System לכלי AI לפיתוח
- עבודה עם Claude / Cursor
- שימוש בקומפוננטות, Values וכללים קיימים במקום ליצור אותם מחדש

תוצר: הבנה מעשית של האופן שבו Design System מובנה הופך ל-Context עבור AI.

14:45-15:45 AI, Agents & Skills

- Figma Agent
- AI Development Tools
- Agents
- Skills
- Plugins
- מה AI יכול להאיץ
- איפה עדיין נדרש שיקול דעת של מעצב
- כיצד מערכת מובנית מפחיתה את הצורך של AI

תוצר: הבנה של AI כשותף פעיל בבנייה ובשימוש ב-Design System.

15:45-16:00 סיכום & Final Challenge

נסיים ברפלקציה: מה המערכת הפכה לקל יותר? איפה עדיין קיימים פערים? מה צריך להמשיך לתחזק? איך העבודה משתנה כש-Design System הופך לתשתית מוצרית?

- הוספת וריאציה
- שינוי Semantic Value
- הרחבת קומפוננטה
- התאמת מסך
- שימוש ב-AI כדי להרחיב את המערכת הקיימת

מה יוצאים מהסדנה?

מתודולוגיה
תהליך ברור לבנייה או למיגרציה של Design System.

תשתית
הבנה מעשית של Primitives, Semantic, Component Architecture, Modes ו-Responsive.

חיבור למוצר
Design System שמחובר למסכים ולצרכים אמיתיים של המוצר.

חיבור לפיתוח
הבנה כיצד להפוך את המערכת לשפה משותפת בין Design ו-Development.

AI Workflow
הבנה כיצד Figma Agent וכלי AI לפיתוח יכולים להפוך לשותפים פעילים בבנייה ובשימוש במערכת.

המטרה היא לא רק לבנות Design System. המטרה היא לבנות תשתית מוצרית שמעצבים, מפתחים ו-AI יכולים לעבוד איתה יחד.

מה צריך כדי להשתתף בסדנה

- **חשבון Figma משולם**
- **חשבון Claude משולם**
- **קבצי Figma של מוצר קיים**
  - Design System בסיסי. יכול להיות חלקי ולא בנוי טוב.
  - כ-5 מסכים מעוצבים של המערכת שלכם.

לפרטים ולהזמנה

UI Human Factors · אריה רגב 7, נתניה
orlid@ui.co.il · 054-2233084 · ui.co.il