

Rapid Prototyping mit Figma & Enterprise DS

Fazilet Özisci • 18.11.2025



Fazilet Özisci
User Experience Specialist
@EnBW



- Lead UX-Designer für 4 Teams im Bereich IT-Erzeugung, Betrieb erneuerbare Energien
- Verantwortlich für das Enterprise Design System der EnBW & Designprozess der IT-Erzeugung
- Über 5 Jahre Erfahrung im UX/UI Design, mit Fokus auf Enterprise UX, Automotive R&D (Car Multimedia) und IT-Consulting

- Studium an der Hochschule Karlsruhe für Technik und Wirtschaft: Medien- und Kommunikationsinformatik (B.Sc.)
- Studium an der Hochschule der Medien Stuttgart: Computer Science and Media (M.Sc.)
- Leidenschaft für die Gestaltung intuitiver und innovativer digitaler Produkte
- Hobbys: Cup of Design, Acrylmalerei, Spazieren, Reisen

AGENDA

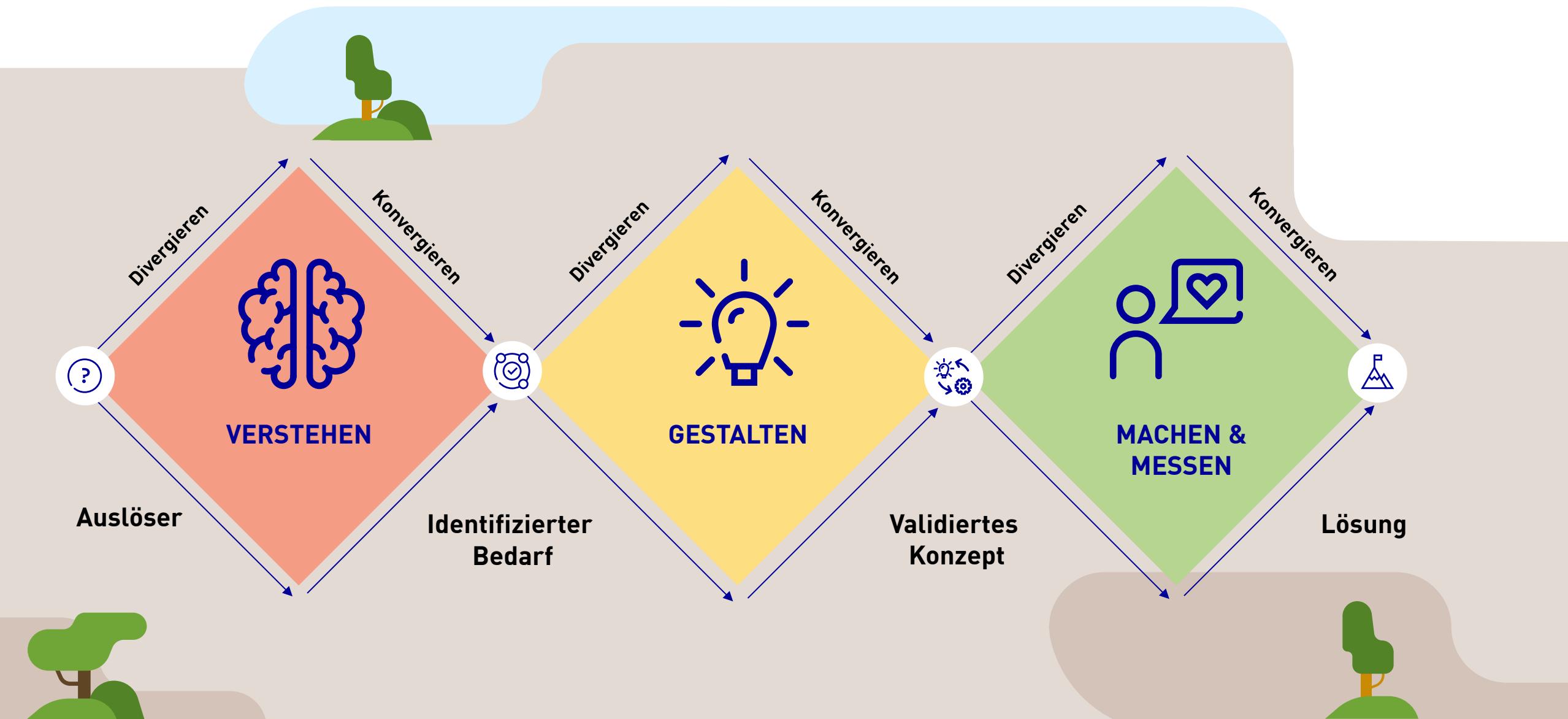
1. Einführung: UI-Prototyping und Tools 10 min
2. Was ist ein Design System und welche Vorteile bringt es beim UI-Prototyping? 10 min
3. Demo: Rapid Prototyping mit Figma und Enterprise DS 20 min
4. Q&A 10 min

1

Einführung: UI-Prototyping & Tools

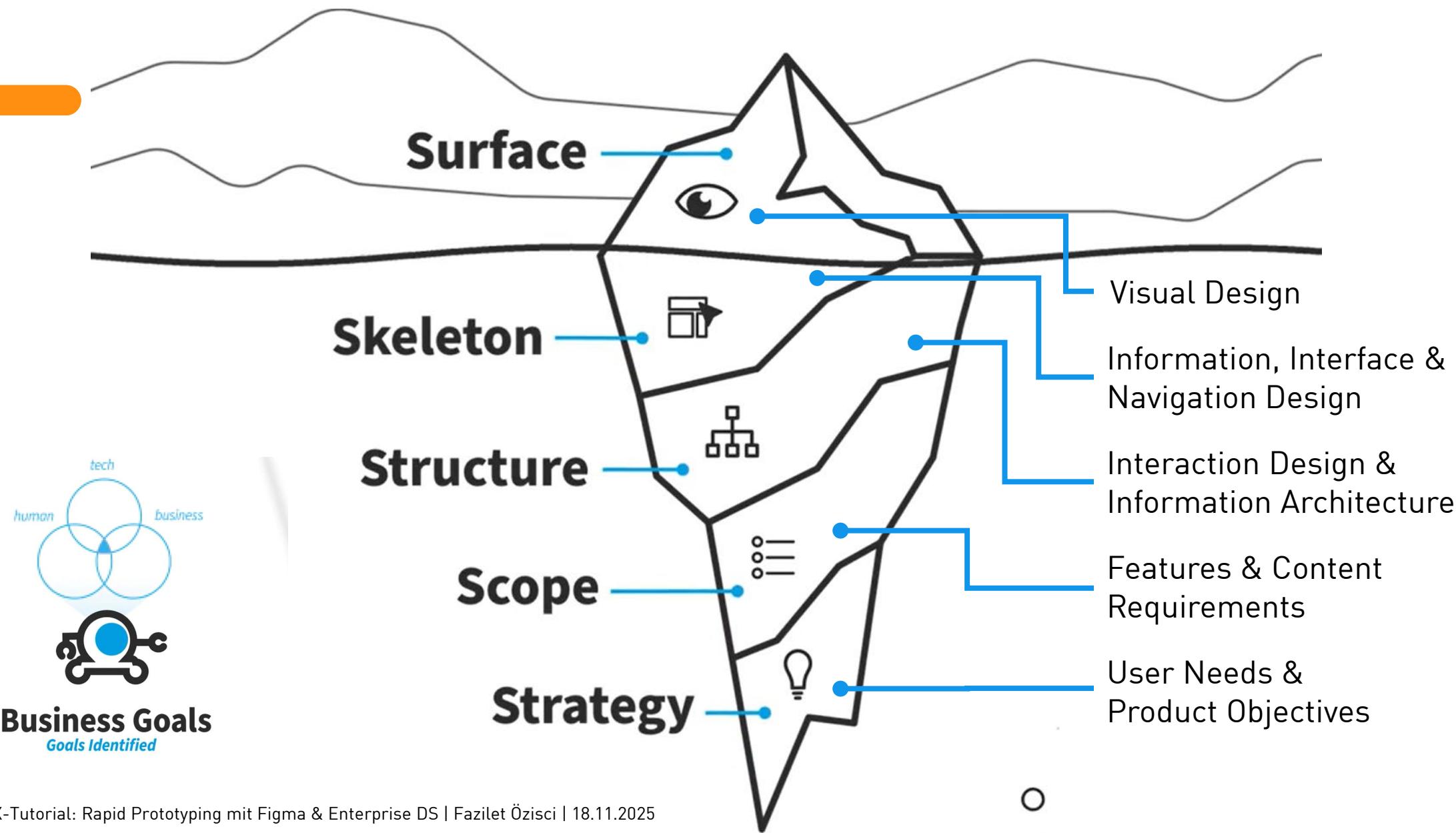
Triple-Diamond – EnBW CC-Prozess

EnBW



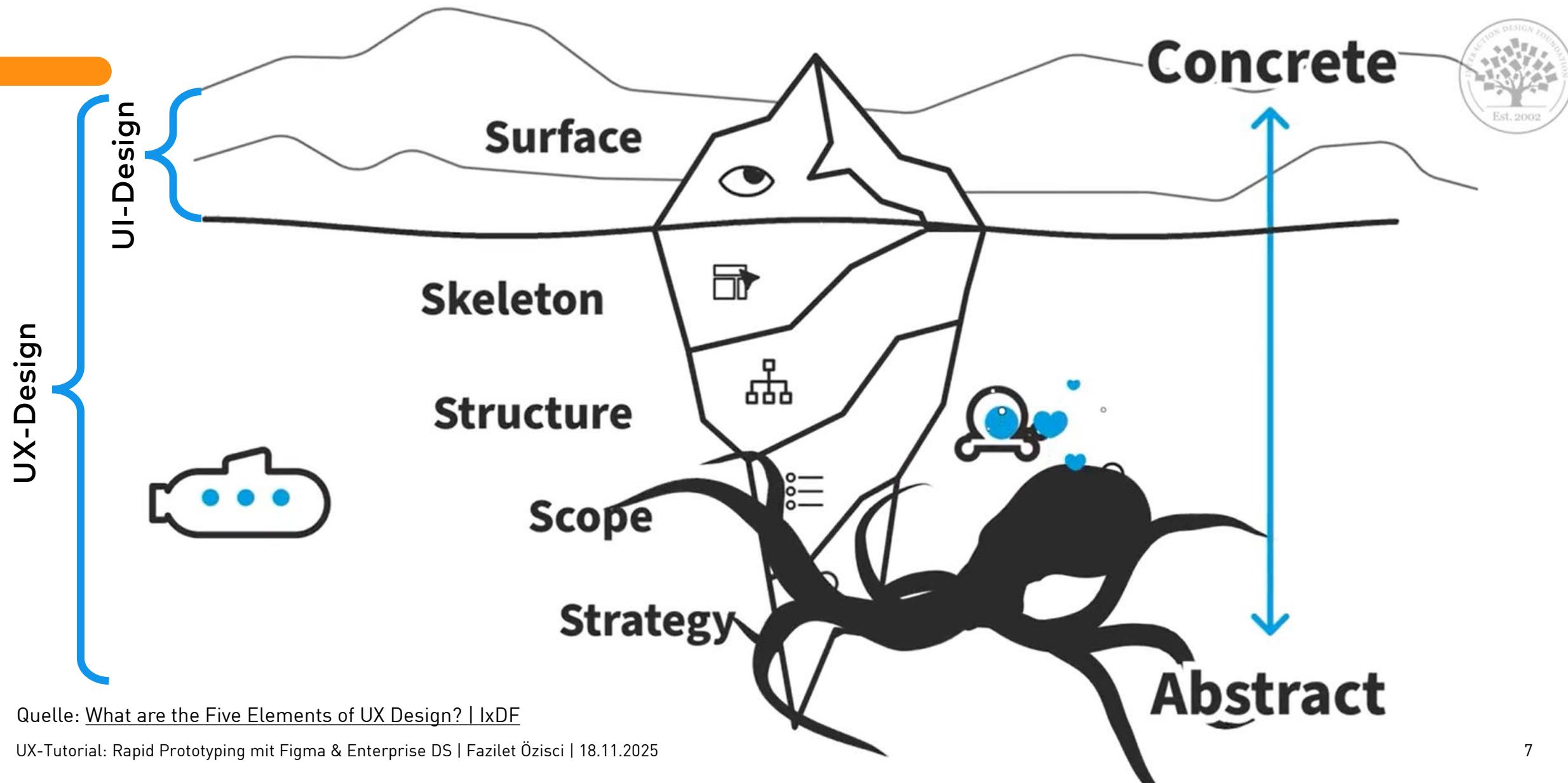
Garrett's 5 Elements of User Experience

— EnBW



Garrett's 5 Elements of User Experience

EnBW

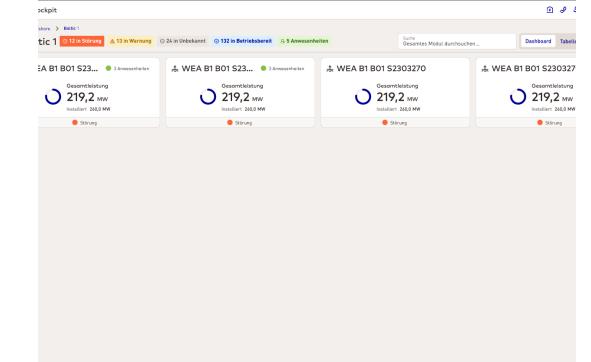
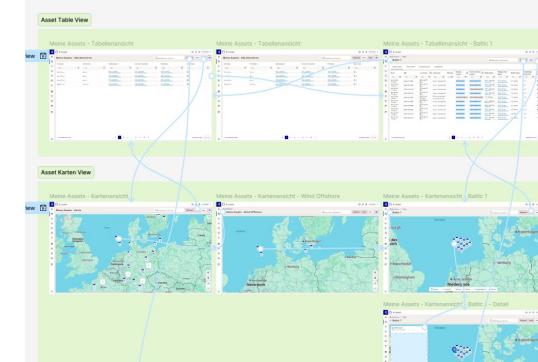
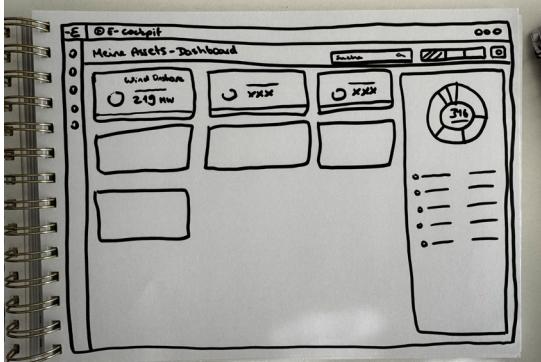


Quelle: [What are the Five Elements of UX Design? | IxDF](#)

Was ist ein Prototyp?

Ein Prototyp bezeichnet eine erste, **vorläufige Version** eines **Produkts**, um bestimmte Aspekte wie Funktionalität, Design oder Nutzerfreundlichkeit zu überprüfen. Ziel ist es, bereits **frühzeitig** wertvolle **Erkenntnisse** zu sammeln und mögliche **Fehler** oder **Verbesserungspotenziale** aufzudecken.

Arten von Prototypen



Low-Fidelity-Prototypen (einfache Modelle)

- Papier-Prototypen oder Skizzen sind eine einfache Art Funktionen eines UIs darzustellen.
- Hilfreich, um Ideen schnell und günstig zu visualisieren und frühzeitig Nutzerfeedback zu sammeln,
- Häufig verwendet, um frühzeitig die grobe Struktur einer Anwendung zu visualisieren
- Praktisch auch um die Teamkommunikation und die Zusammenarbeit mit Teamkollegen zu vereinfachen

High-Fidelity-Prototypen (realitätsnahe Modelle)

- Interaktive Klickprototypen mit einem hohen Detailgrad
- Sind zeitaufwendiger bei der Erstellung und nur mithilfe Software-Tools realisierbar
- Hilfreich für die Durchführung von UX-Testings, um User-Feedback sammeln zu können oder für Refinement-Meetings im Team
- Ideal auch, um die Produktvision an Stakeholder vorzustellen

Design Tools Database

Real usage + ratings.

Powered by data from our annual survey. See what's rising, falling, and what designers actually rate highest.

▪ UI DESIGN

▪ BASIC PROTOTYPING

▪ ADVANCED PROTOTYPING

▪ WHITEBOARDING

▪ DESIGN SYSTEMS

▪ USER TESTING

▪ RESEARCH RECRUITING

▪ RESEARCH REPOSITORY

▪ PORTFOLIO BUILDERS

| Sort by: Usage | | | |
|--|-------------------|--------------|-------------|
| ◆ AWARD WINNER | NAME | USAGE | RATING |
|  | Figma | 82.3% (1620) | 4.57 (1603) |
|  | Sketch | 1.8% (35) | 4.30 (33) |
|  | Adobe XD | 1.4% (28) | 3.63 (27) |
|  | Adobe Illustrator | 0.9% (18) | 4.00 (17) |
| ◆ AWARD WINNER | NAME | USAGE | RATING |
|  | Framer | 0.6% (12) | 4.50 (12) |
|  | Proto.io | 0.4% (8) | 4.43 (8) |
|  | Adobe Photoshop | 0.3% (6) | 4.00 (6) |

Quelle: [UX Tools - Design Tools Database - UI Design](#)

Design Tools Database

Real usage + ratings.

Powered by data from our annual survey. See what's rising, falling, and what designers actually rate highest.

- UI DESIGN
- BASIC PROTOTYPING
- ADVANCED PROTOTYPING
- WHITEBOARDING
- DESIGN SYSTEMS
- USER TESTING
- RESEARCH RECRUITING
- RESEARCH REPOSITORY
- PORTFOLIO BUILDERS

| Sort by: Usage | | | |
|---|---------------------|--------------------|---|
| NAME | USAGE | RATING | |
|  Figma | 71.4% (1294) | 4.21 (1294) |  |
|  ProtoPie | 4.2% (76) | 4.77 (76) |  |
|  Adobe XD | 1.5% (27) | 3.73 (27) |  |
|  HTML/CSS/JS | 1.3% (24) | 4.39 (24) |  |
|  Sketch | 1% (18) | 3.91 (18) |  |
|  Framer | 0.6% (11) | 4.25 (11) |  |
|  Balsamiq | 0.5% (9) | 4.18 (9) |  |

Quelle: [UX Tools - Design Tools Database - UI Design](#)

Design Tools Database

Real usage + ratings.

Powered by data from our annual survey. See what's rising, falling, and what designers actually rate highest.

- UI DESIGN
- BASIC PROTOTYPING
- ADVANCED PROTOTYPING
- WHITEBOARDING
- DESIGN SYSTEMS
- USER TESTING
- RESEARCH RECRUITING
- RESEARCH REPOSITORY
- PORTFOLIO BUILDERS

| Sort by: Usage | | | |
|--|-------------|-------------|------------|
| ♥ AWARD WINNER | NAME | USAGE | RATING |
|  | Figma | 34.8% (428) | 4.08 (428) |
|  | NAME | USAGE | RATING |
| ProtoPie | 11.1% (137) | 4.55 (137) | |
|  | NAME | USAGE | RATING |
| Swift/SwiftUI | 5.2% (64) | 4.51 (64) | |
| ♥ AWARD WINNER | NAME | USAGE | RATING |
|  | Framer | 1.4% (17) | 4.47 (17) |
|  | NAME | USAGE | RATING |
| Axure | 1.3% (16) | 4.41 (16) | |
|  | NAME | USAGE | RATING |
| Webflow | 0.8% (10) | 3.82 (10) | |
|  | NAME | USAGE | RATING |
| Proto.io | 0.5% (6) | 4.25 (6) | |

Quelle: [UX Tools - Design Tools Database - UI Design](#)

2

Enterprise Design System

Was ist ein Design System?

Ein Designsysteem besteht im **Kern** aus einer **Sammlung von Bausteinen und Richtlinien**, die die **einheitliche Gestaltung von Produkten und Nutzererfahrungen** gewährleisten. Stell es dir vor wie eine Schablone, die eine konsistente Sprache sowie einen strukturierten Rahmen bietet und Teams durch den komplexen Prozess der digitalen Produktentwicklung leitet.

Ein solches System kann erheblich dazu beitragen, den **Aufwand** für die **wiederholte Erstellung** von Elementen und Designs bei der Entwicklung und Implementierung von Produkten und Interfaces auf breiter Ebene zu **verringern**.

Was ist ein Design System?

Sie bilden das **genetische Fundament** des Produktdesigns, indem sie die **Prinzipien** und **Elemente** festlegen, die das **Benutzererlebnis** bei der **Interaktion** mit dem Produkt prägen. **Farben** und **Symbole** tragen spezifische Bedeutungen, während Schaltflächen in einer einheitlichen **Größe** und **Form** präsentiert werden. Die verwendete Sprache ist klar und leicht verständlich.

Komponenten eines Design Systems

— EnBW

1. UI-Komponenten

- Single Source of Truth
- Wiederverwendbare visuelle Elemente, Layout- und Interaktionsmuster
- Dokumentation & Dos and Don'ts
- Aufbau nach Atomic Design
- Design-Bibliothek für UX-Designer
- Häufig verwendete Tools: Figma, InVision, UXPin usw.

2. Code-Komponenten

- Beinhaltet technische Spezifikationen
- Dokumentation z.B. in Storybook
- Code-Bibliothek für Entwickler
- Hilft bei der Entwicklung immens, um Ressourcen zu schonen

3. Grundlegende Elemente

- Visuelle Sprache sowie Aussehen der Basis-Elemente
- Farben, Typografie, Icons, Logos, Illustrationen sowie Markenrichtlinien
- Bildet die Basis (Foundation) des Design Systems

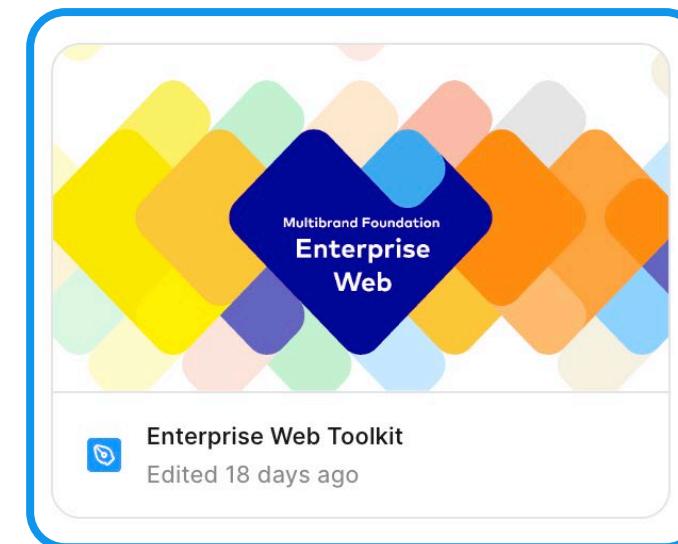
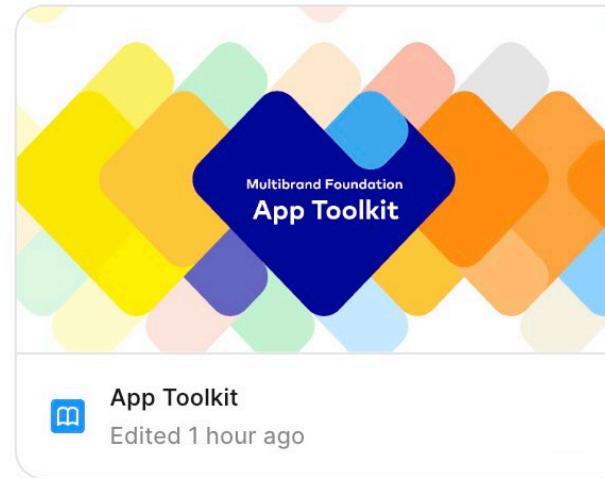
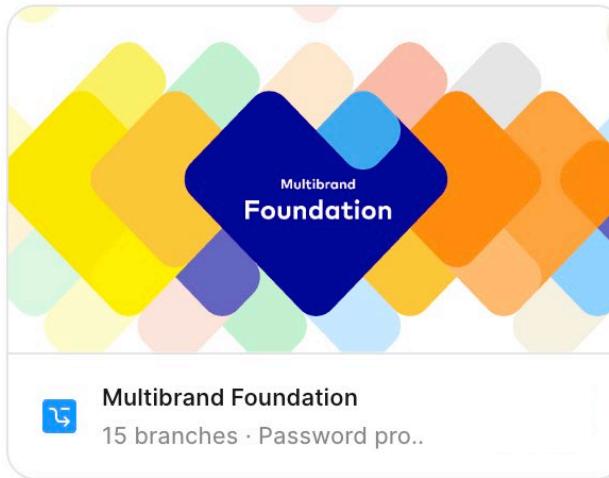
The screenshot shows a design system interface with the following components:

- Color styles:** A palette of colored circles (black, white, grey, green, blue, red, orange, yellow).
- Icons:** A grid of icons including a magnifying glass, three horizontal lines, three dots, and a right-pointing arrow.
- Component Documentation:** A table for the "Tempo UI / Icons" component, listing spacers with their names, mobile widths, and descriptions:

| Name | Mobile | Description |
|------------|--------|-------------|
| # spacer-0 | 0px | 0px |
| # spacer-1 | 4px | 16px |
| # spacer-2 | 8px | 24px |
- Search and Filter:** A sidebar with search fields for "Search assets..." and "Tempo UI". It also includes filters for "Layers" and "Assets".
- Category Tree:** A tree view on the left labeled "Tempo UI" with branches for "Tempo UI / Icons" and "Mobile".
- Side Panel:** A panel on the right showing a list of assets with their names and sizes: "Ag Display 72", "Ag Heading 48", "Ag Subheading 36", "Ag Body 18", and "Ag Display 60".

Quelle: [Was ist ein Designsystem | Designsysteme 101 | Figma Blog](#)

EnBW Design System Übersicht



Vorteile eines Design Systems beim UI-Prototyping

— EnBW

Doppelte Arbeit zu vermeiden, spart Kosten.

- Bessere Nutzung von UX-Ressourcen, einfache und schnellere Entwicklung von Figma-Prototypen beschleunigen den Designprozess
- Faster time to market

Der Benutzer profitiert von einer konsistenten Experience.

- Bessere User Experience (z.B. durch getestete, standardisierte Komponenten)
- Deutliche Verbesserung der Markenidentität und -erfahrung

Alle digitalen Produkte können gleichzeitig verbessert werden.

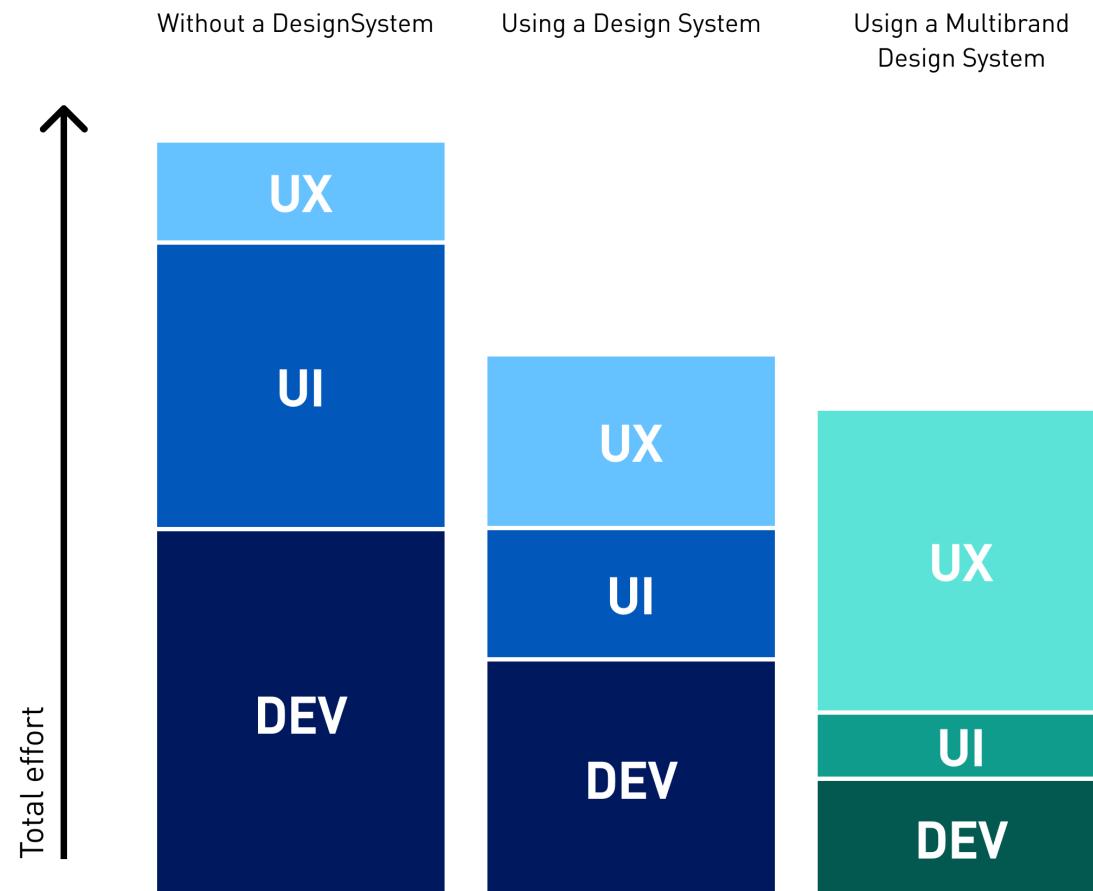
- Zum Beispiel bei der Implementierung von Accessibility-Updates oder besseren Navigationsmöglichkeiten.
- Qualitätssicherung durch definierte Regeln und Prozesse

25%
Cheaper and faster UI-
Design work

30%
Increase Dev.
efficiency and efficacy

30%
Reduction in future
managed costs

3-4X
Faster time to market

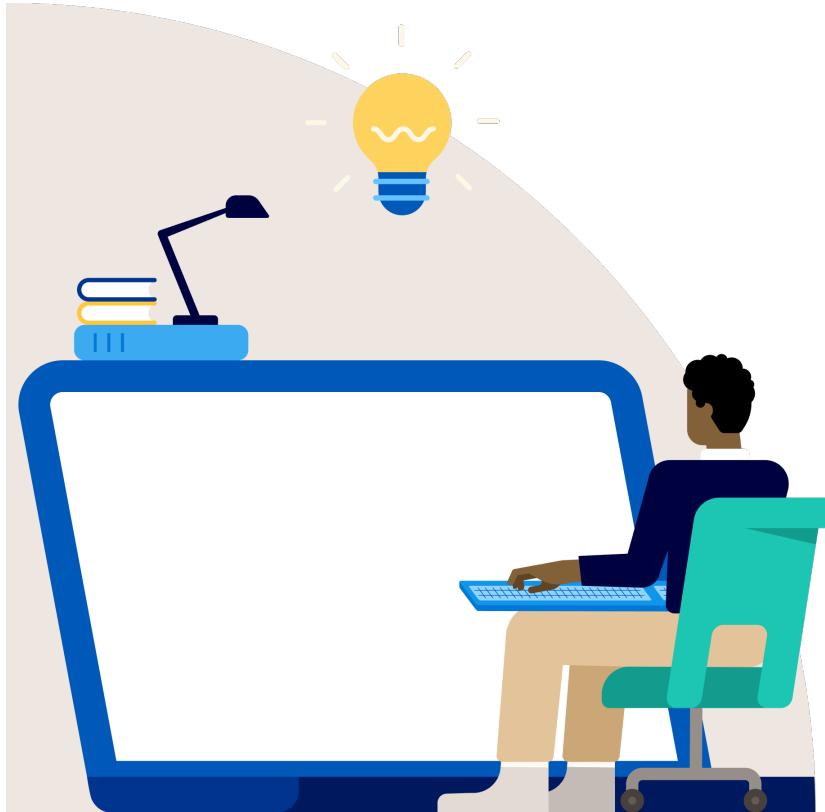


3

Demo: Rapid Prototyping mit
Figma & Enterprise DS

Hands-on mit dem Enterprise Design System

— EnBW



Wie effizient ist ein Design System wirklich?

Wir bauen gemeinsam eine Enterprise Dashboard-Seite mit dem Enterprise Design System auf.

Vielen Dank!

Fragen oder Feedback?

Wir freuen uns auf den Austausch.

Fazilet Özisci
C-TIER