

# Rapid Prototyping mit Figma & Enterprise DS

A thick, horizontal orange bar with rounded ends, positioned to the left of the text.

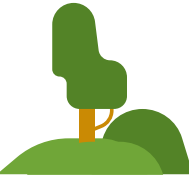
Fazilet Özisci • 18.11.2025

# Wer bin ich?



**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 |

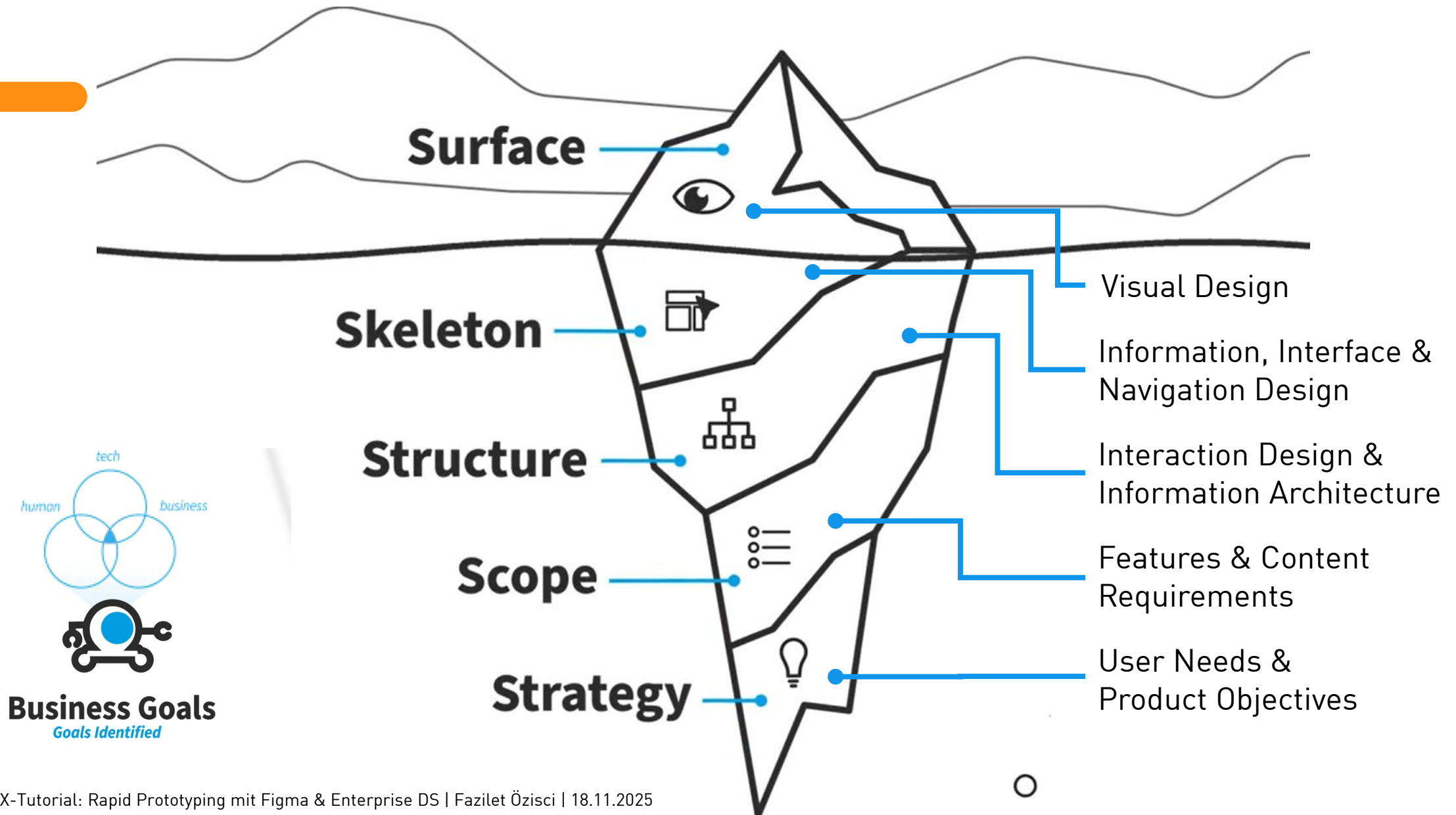
# 1

## Einführung: UI-Prototyping & Tools

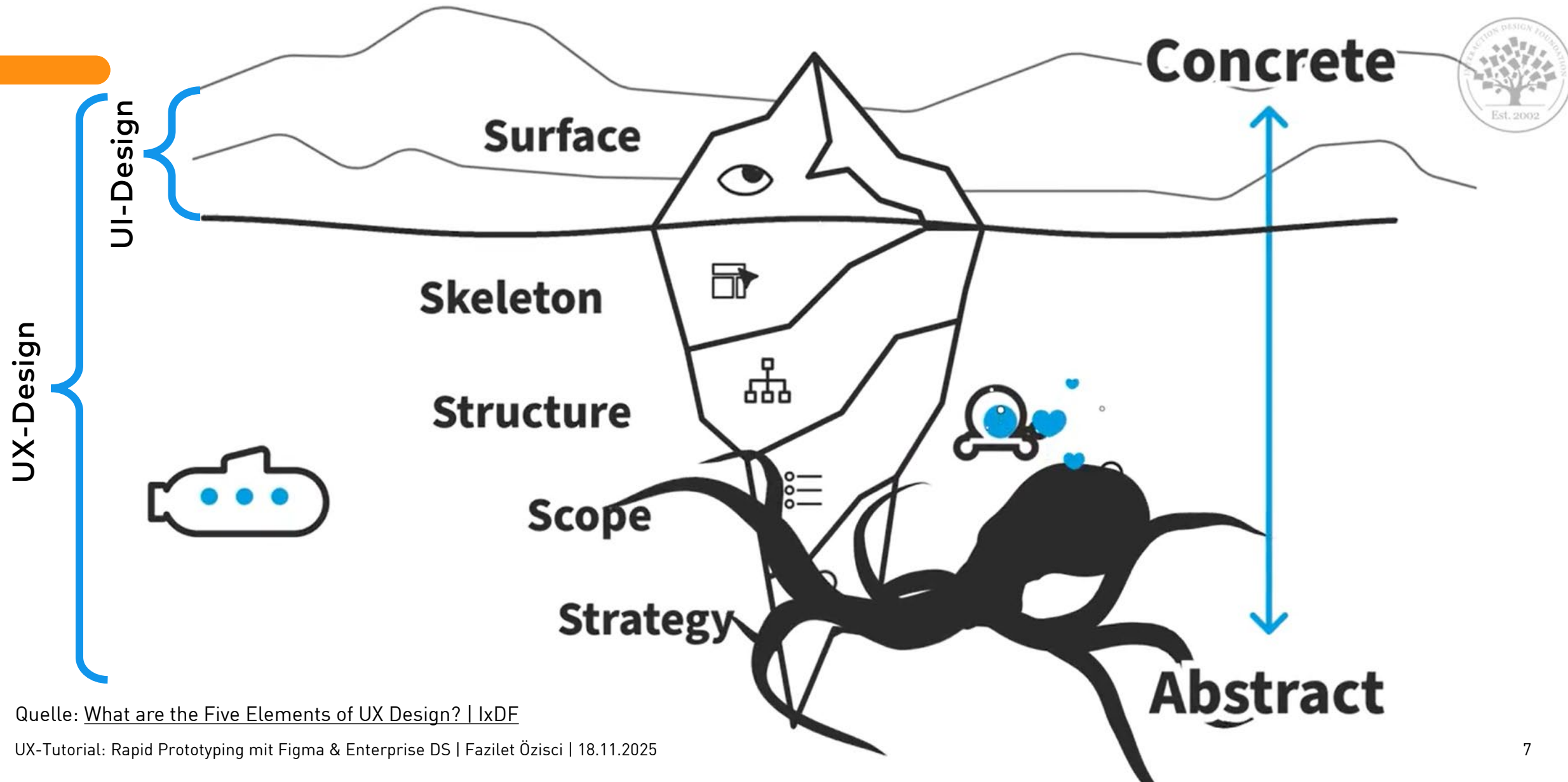
# Triple-Diamond – EnBW CC-Prozess



# Garrett's 5 Elements of User Experience



# Garrett's 5 Elements of User Experience

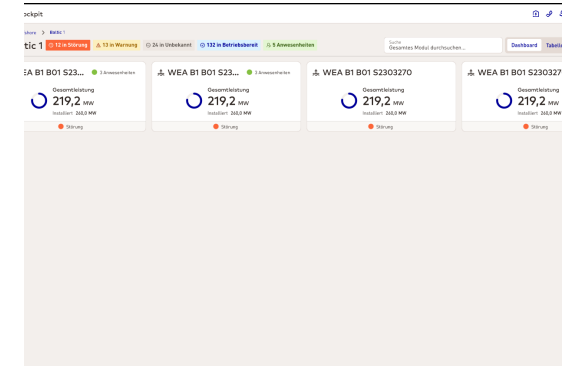
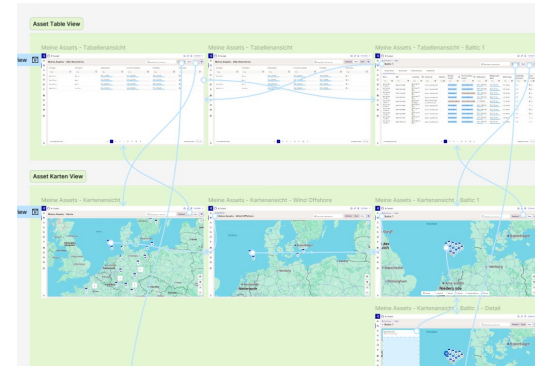
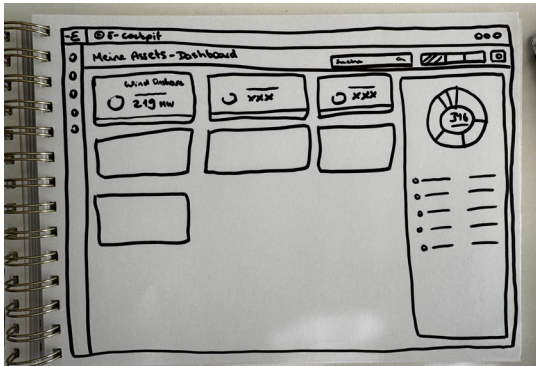


Quelle: [What are the Five Elements of UX Design? | IxDF](#)

## 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.












## 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.			
Sort by: Usage			
<div>UI DESIGN</div> <div>BASIC PROTOTYPING</div> <div>ADVANCED PROTOTYPING</div> <div>WHITEBOARDING</div> <div>DESIGN SYSTEMS</div> <div>USER TESTING</div> <div>RESEARCH RECRUITING</div> <div>RESEARCH REPOSITORY</div> <div>PORTFOLIO BUILDERS</div>		NAME Figma	USAGE 82.3% (1620)
			RATING 4.57 (1603)
		NAME Sketch	USAGE 1.8% (35)
			RATING 4.30 (33)
		NAME Adobe XD	USAGE 1.4% (28)
			RATING 3.63 (27)
		NAME Adobe Illustrator	USAGE 0.9% (18)
			RATING 4.00 (17)
<div>AWARD WINNER</div>		NAME Framer	USAGE 0.6% (12)
			RATING 4.50 (12)
		NAME Proto.io	USAGE 0.4% (8)
			RATING 4.43 (8)
		NAME Adobe Photoshop	USAGE 0.3% (6)
			RATING 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			
AWARD WINNER	NAME	USAGE	RATING
	Figma	71.4% (1294)	4.21 (1294)
AWARD WINNER	NAME	USAGE	RATING
	ProtoPie	4.2% (76)	4.77 (76)
	Adobe XD	1.5% (27)	3.73 (27)
AWARD WINNER	NAME	USAGE	RATING
	HTML/CSS/JS	1.3% (24)	4.39 (24)
	Sketch	1% (18)	3.91 (18)
AWARD WINNER	NAME	USAGE	RATING
	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

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

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

2

A thick, rounded orange horizontal bar.

# Enterprise Design System

## Was ist ein Design System?

Ein Designsystem 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.

## 1. UI-Komponenten

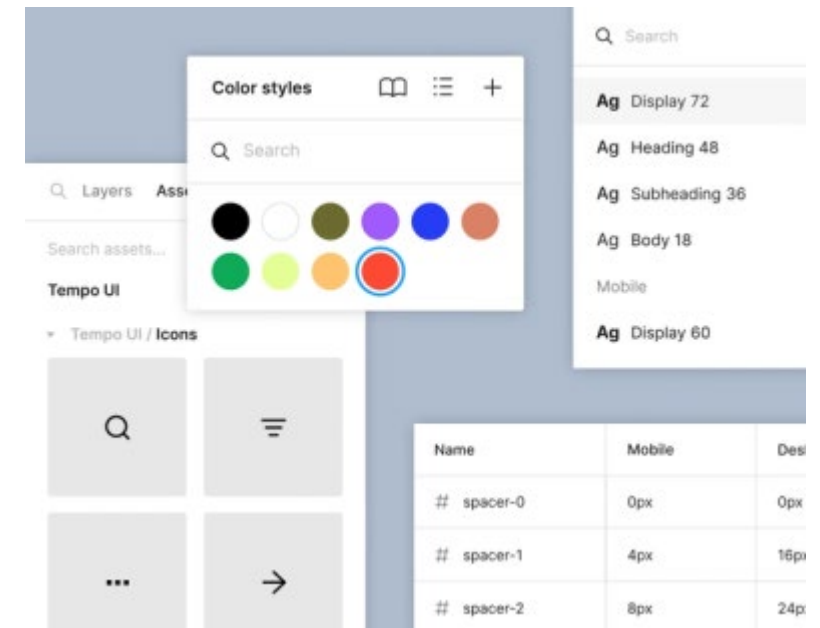
- Single Source of Truth
- Wiederverwendbare visuelle Elemente, Layout- und Interaktionsmuster
- Dokumentation & Dos and Don'ts
- Aufbau nach Atomic Design
- Design-Bibliothek für UX-Designer
- Häufig verwendete Tools: Figma, InVision, UXPin usw.

## 2. Code-Komponenten

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

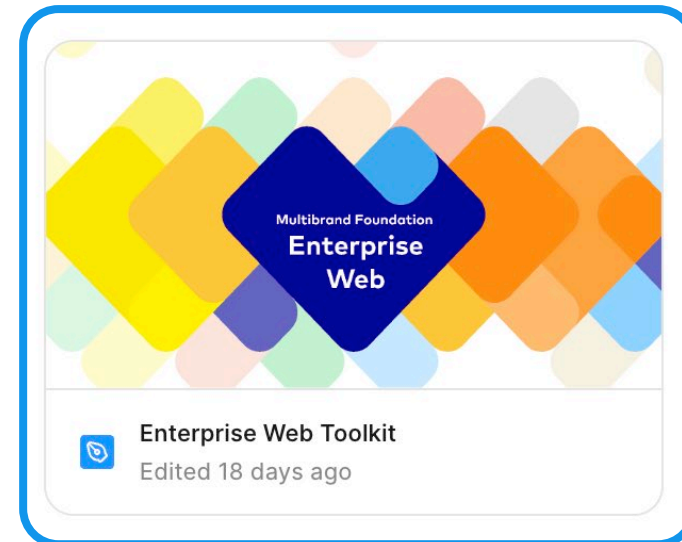
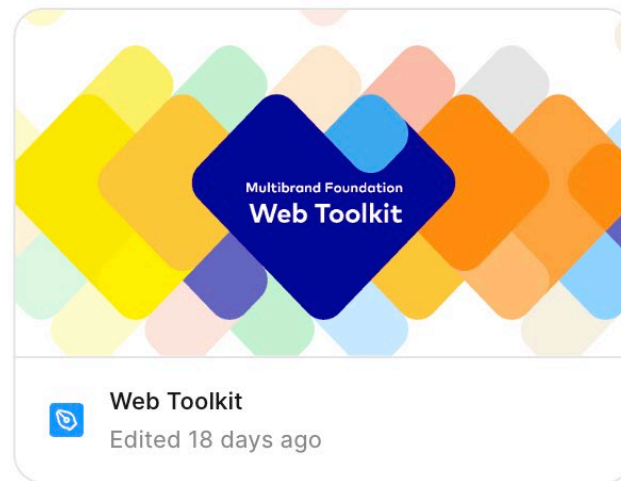
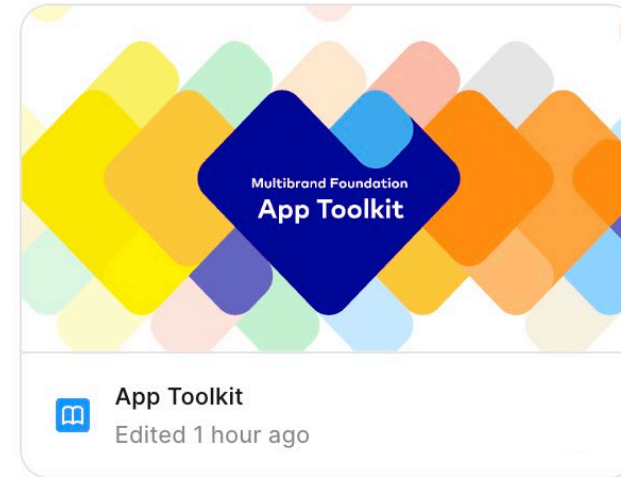
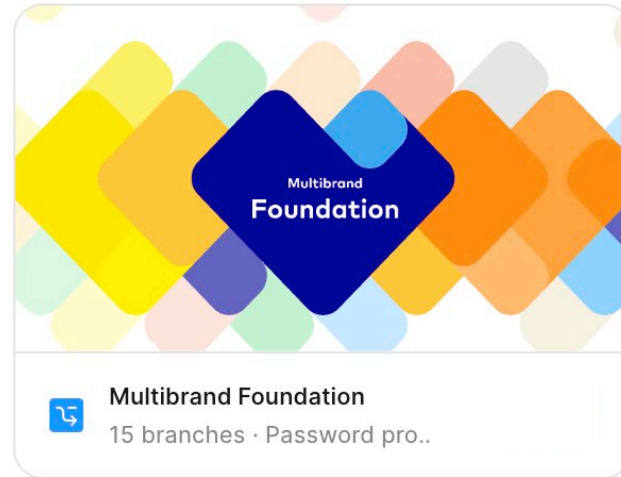
## 3. Grundlegende Elemente

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





# EnBW Design System Übersicht



**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%**

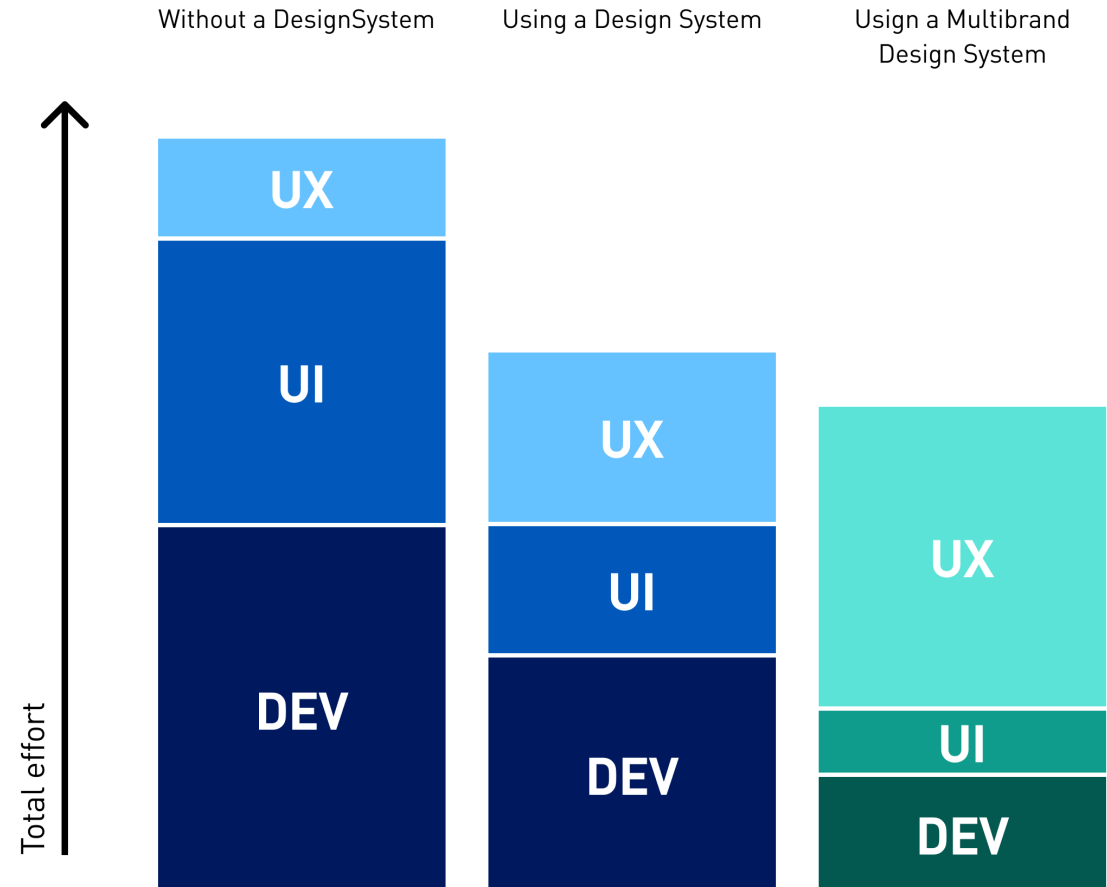
Increase Dev.  
efficiency and efficacy

**30%**

Reduction in future  
managed costs

**3-4x**

Faster time to market



# 3

**Demo: Rapid Prototyping mit  
Figma & Enterprise DS**



## 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.

A solid orange rounded rectangle.

Fazilet Özisci  
C-TIER