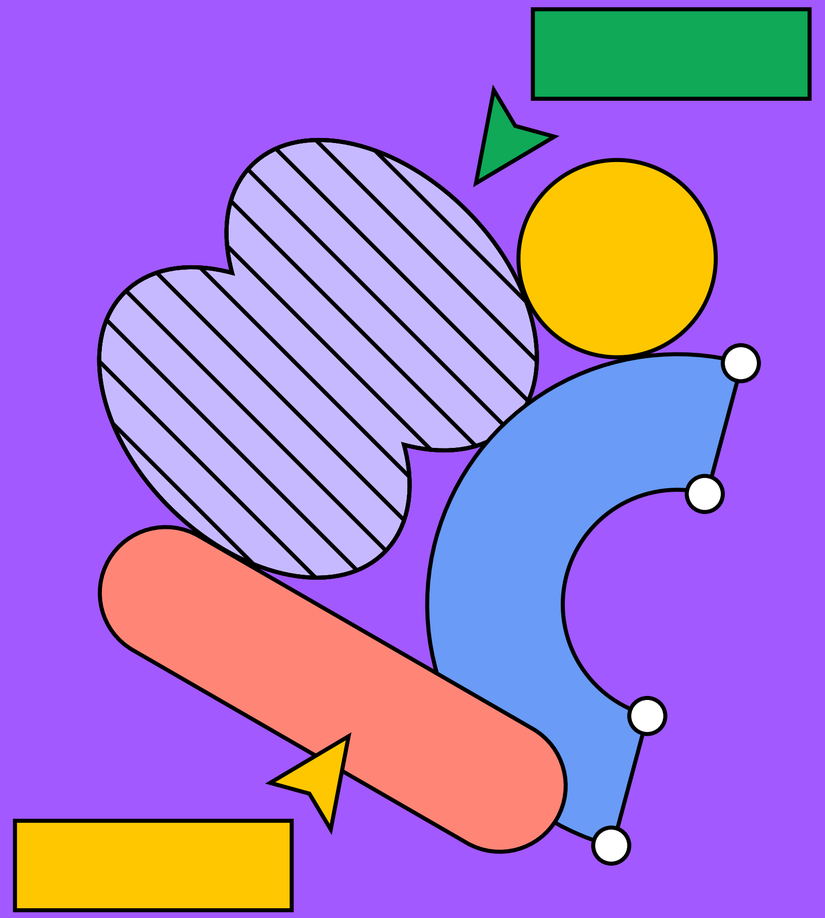
Figma

Designsysteme 102: So erstellst du dein Designsystem



Inhalt

Die Vorbereitung →

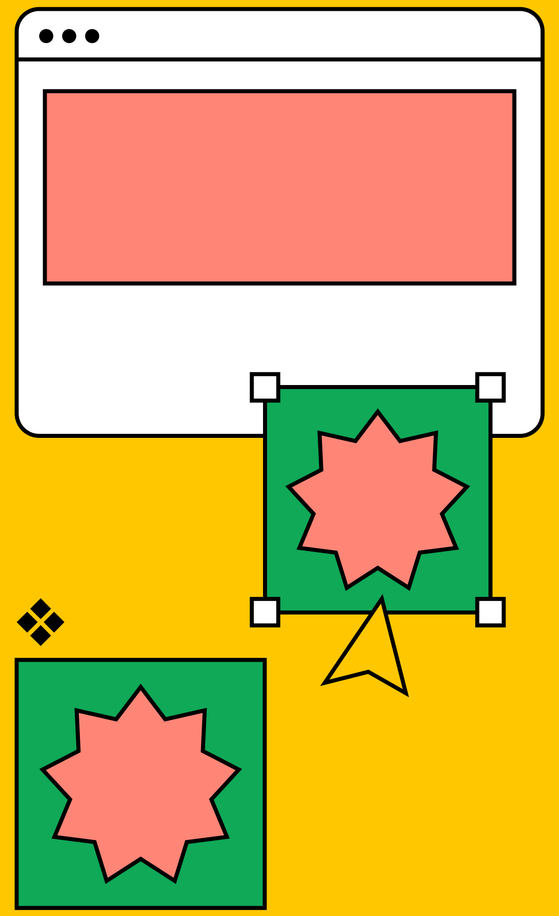
Die Grundlagen definieren →

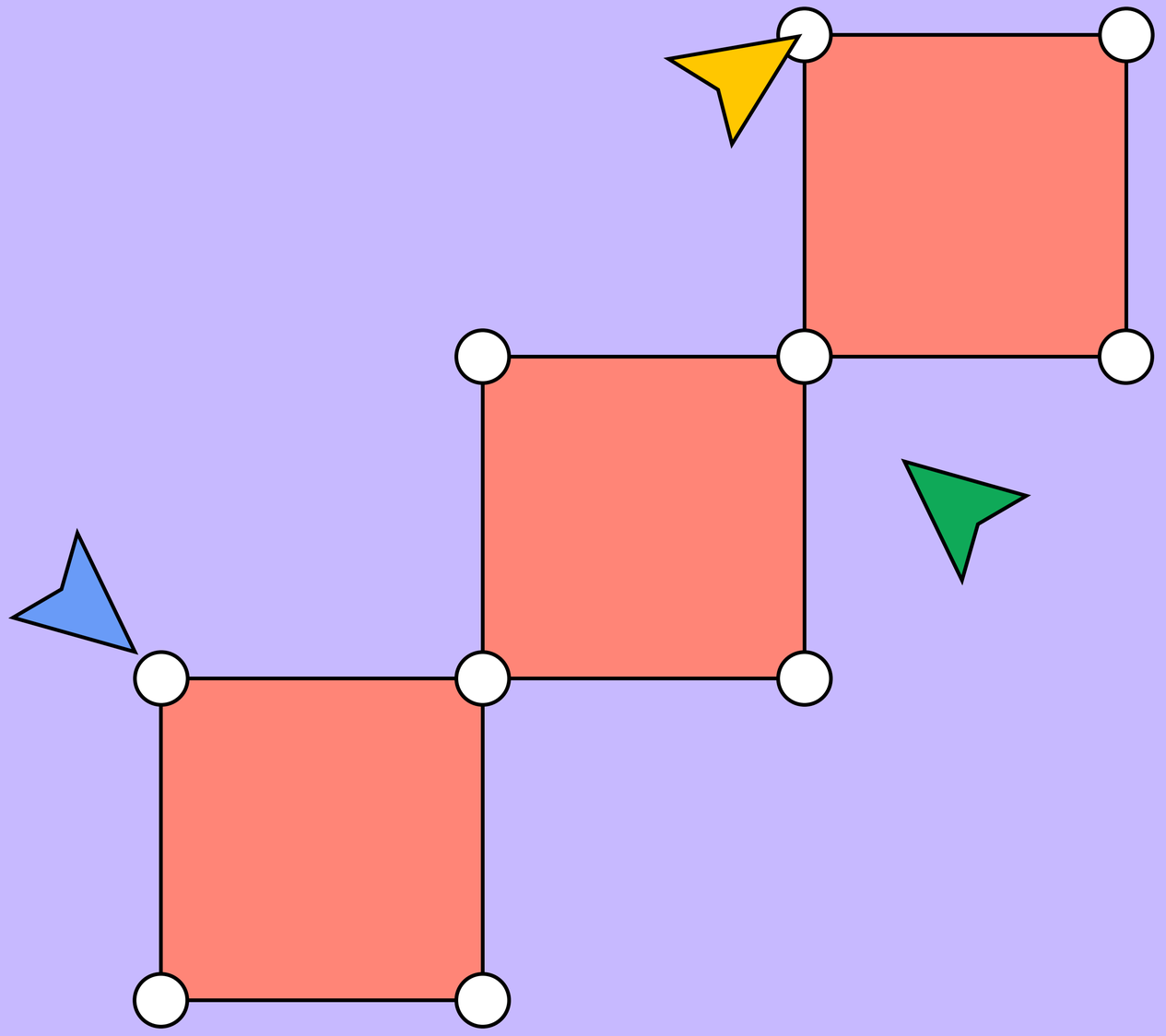
Dein Designsystem in Figma erstellen →

Es ist an der Zeit, dein Designsystem zu erstellen! Wir führen dich durch die Grundlagen der Erstellung eines Systems, das auf deine individuellen Ziele und Herausforderungen zugeschnitten ist, ganz gleich, ob du ganz von vorn beginnst oder mit vorhandenen Teilen arbeitest.

Ein gut durchdachtes Designsystem ist ein leistungsstarkes Tool für Teams, die zusammenhängende, skalierbare und effiziente Designs erstellen möchten. Durch das Festlegen einer gemeinsamen Sprache und einer Bibliothek mit wiederverwendbaren Komponenten sorgt ein Designsystem für die Konsistenz deiner Produkte, beschleunigt deine Arbeitsabläufe und gibt deinem Team den nötigen Freiraum, sich auf die Lösung von Benutzerproblemen zu konzentrieren.

Um jedoch die volle Leistungsfähigkeit eines Designsystems ausschöpfen zu können, musst du wissen, wie du es effektiv erstellen und implementieren kannst. Das ist einfacher gesagt als getan. In diesem Leitfaden werden die Schritte zum Erstellen eines Designsystems klar und leicht nachvollziehbar aufgezeigt. Wir zeigen dir Best Practices und Beispiele aus der Praxis, von Definition deiner Grundsätze über die Vorbereitung bis hin zur Erstellung und Organisation deiner Designressourcen, damit du ein System erstellen kannst, das dein Team unterstützt und dein Produkt verbessert.





Schritt 1: Die Vorbereitung

Ein Designsystem kann für dein Unternehmen aus den unterschiedlichsten Gründen hilfreich sein. Bevor du mit der Erstellung von Komponenten und Mustern beginnst, solltest du wissen, warum du ein Designsystem erstellst und welche Probleme du damit lösen möchtest. Vielleicht hast du festgestellt, dass dein Produkt auf verschiedenen Plattformen nicht einheitlich dargestellt wird oder dass die Aktualisierung manuell erfolgen muss und zeitaufwändig ist. Vielleicht möchtest du die Zusammenarbeit erleichtern, alle auf denselben Stand bringen oder neuen Teammitgliedern helfen, sich schnell einzuarbeiten.

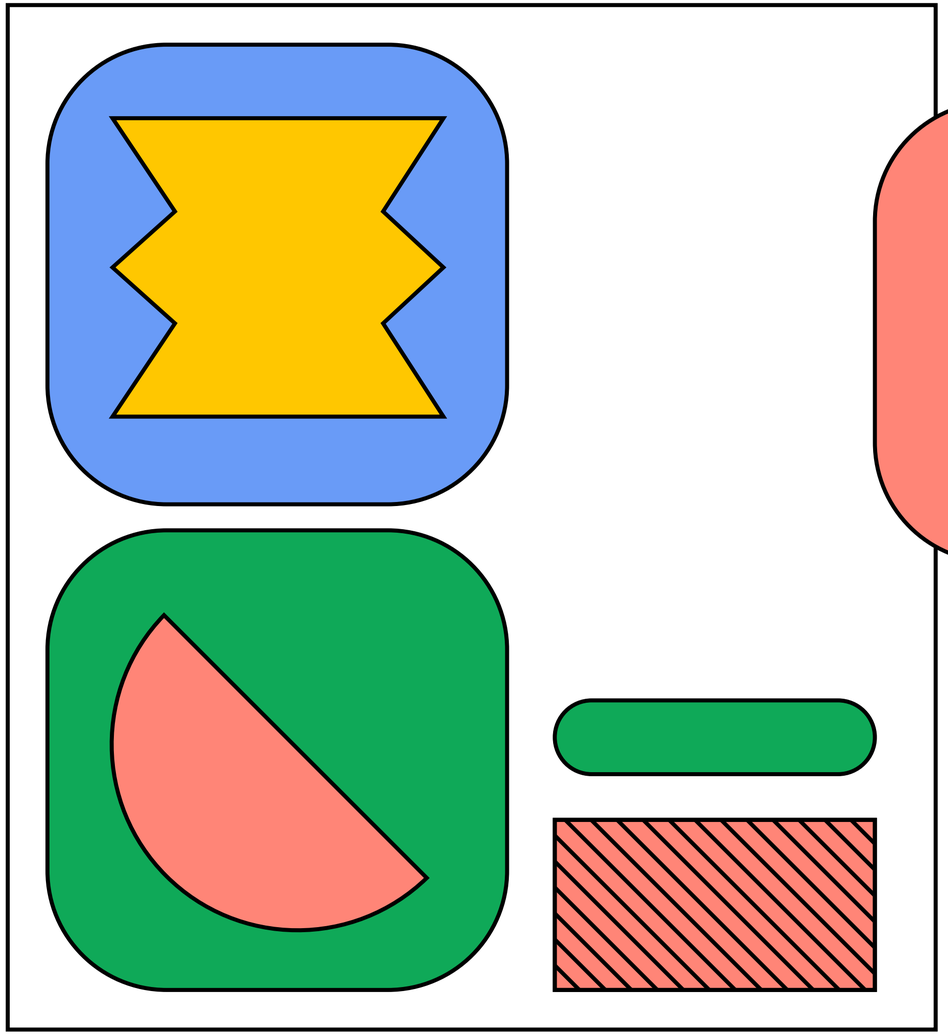
Nimm dir unabhängig von deinen Gründen einen Moment Zeit, um deine Ziele klar zu definieren, indem du die folgenden Fragen beantwortest:

- Warum brauchst du ein Designsystem?
- Welche spezifischen Probleme wird es lösen?
- Wie kannst du einschätzen, ob es diese Probleme erfolgreich löst?

Designsysteme können für die unterschiedlichsten Teams hilfreich sein, unabhängig von ihrer Größe und Erfahrung. Die Wahrheit ist jedoch, dass nicht jeder ein komplexes Designsystem auf Enterprise-Niveau benötigt. Wenn du ein Anfänger bist, am Anfang deiner Karriere stehst oder mit einem kleinen Team an einer begrenzten Anzahl von Marken oder Produkten arbeitest, ist ein einfacheres System mit einer Handvoll wiederverwendbarer Vorlagen und Komponenten vielleicht alles, was du brauchst, um deinen Arbeitsablauf zu straffen und Konsistenz zu gewährleisten. Wenn deine Projekte und dein Team umfangreicher werden, kann sich dein Designsystem weiterentwickeln, um deinen neuen Anforderungen gerecht zu werden.

Der Schlüssel liegt darin, ein System zu schaffen, das für deine spezielle Situation sinnvoll ist – sei es ein umfassendes System zur Verwaltung mehrerer Produkte oder ein einfacher Satz wiederverwendbarer Elemente für ein kleines Team. Denke daran, dass es nicht ein Designsystem für alle Anforderungen gibt. Es gibt ein ganzes Spektrum von Systemen, die für alle nützlich sein können, von Freelancern bis hin zu großen Unternehmen.

In dieser frühen Phase ist es am wichtigsten, dass sich alle einig sind, was ein Designsystem für dein Unternehmen bedeutet und warum du in ein solches System investierst.



Benötigen wir ein Designsystem?

Jesse Showalter spricht mit Dan Mall darüber, warum Designsysteme wichtig sind und wie du herausfindest, ob dein Unternehmen wirklich eines benötigt.

Mache eine Bestandsaufnahme von dem, was du hast

Nachdem du deine Ziele festgelegt hast, ist es an der Zeit, einen genaueren Blick auf deine bestehende Produktlandschaft zu werfen. Beginne damit, alle verschiedenen Elemente, die du derzeit verwendest, zu sammeln und zu katalogisieren: Farben, Typografie, Symbole, Komponenten, Muster und so weiter. Hierbei sind Screenshots äußerst hilfreich! Erfasse Beispiele für dein Produkt auf verschiedenen Plattformen und Geräten, und vergiss interaktive Zustände oder alternative Versionen nicht. Du wirst wahrscheinlich Muster oder Konsistenzen erkennen, die als Ausgangspunkt für dein Designsystem dienen können.

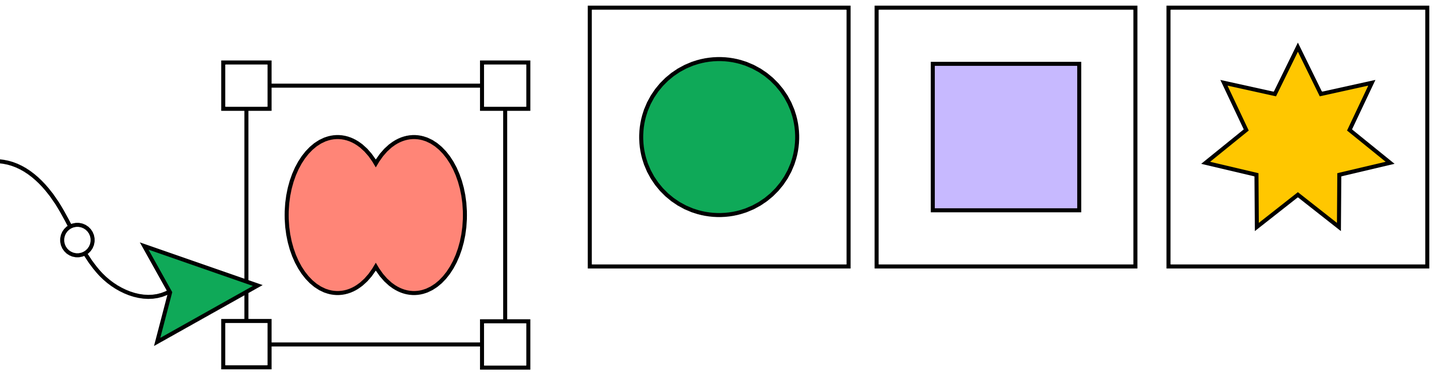
Organisiere und bewerte

Nach der Bestandsaufnahme kannst du dir ein Bild von deinen Erkenntnissen machen. Organisiere deine Screenshots und Beispiele zunächst in Kategorien. Tritt dann einen Schritt zurück und werte das Gesamtbild aus. Was ist deine aktuelle Designsprache? Gibt es Möglichkeiten für Standardisierung und Rationalisierung?

Achte auf Inkonsistenzen, Redundanzen oder Bereiche, in denen dein Produkt unzusammenhängend erscheint. Dies sind häufig Anzeichen dafür, dass ein kohärentes Designsystem die Benutzererfahrung verbessern könnte.

Finde deine Champions

Der Aufbau eines Designsystems ist eine Teamleistung. Beginne also frühzeitig damit, Unterstützer zu gewinnen. Suche nach Personen, die eine Leidenschaft für Designkonsistenz oder Erfahrung mit Designsystemen haben. Beschränke dich dabei nicht nur auf das Designteam – wende dich auch an Entwickler*innen, Produktmanager*innen, Kundendienstmitarbeiter*innen und Personen, die in anderen Bereichen des Unternehmens arbeiten. Durch unterschiedliche Perspektiven kannst du sicherstellen, dass dein Designsystem die Bedürfnisse deines gesamten Produkts und deiner Organisation erfüllt und nicht nur die einer bestimmten Gruppe. Und vergiss nicht: Viele erfolgreiche Designsysteme beginnen mit einem Team aus nur einer Person! Scheue dich also nicht, selbst zum Champion zu werden.



Wähle deinen Ansatz

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie du dein Designsystem aufbauen kannst: Du kannst mit einer maßgeschneiderten Lösung ganz von vorne anfangen oder ein bestehendes System übernehmen und an deine Bedürfnisse anpassen. Jeder dieser Ansätze hat Vor- und Nachteile.

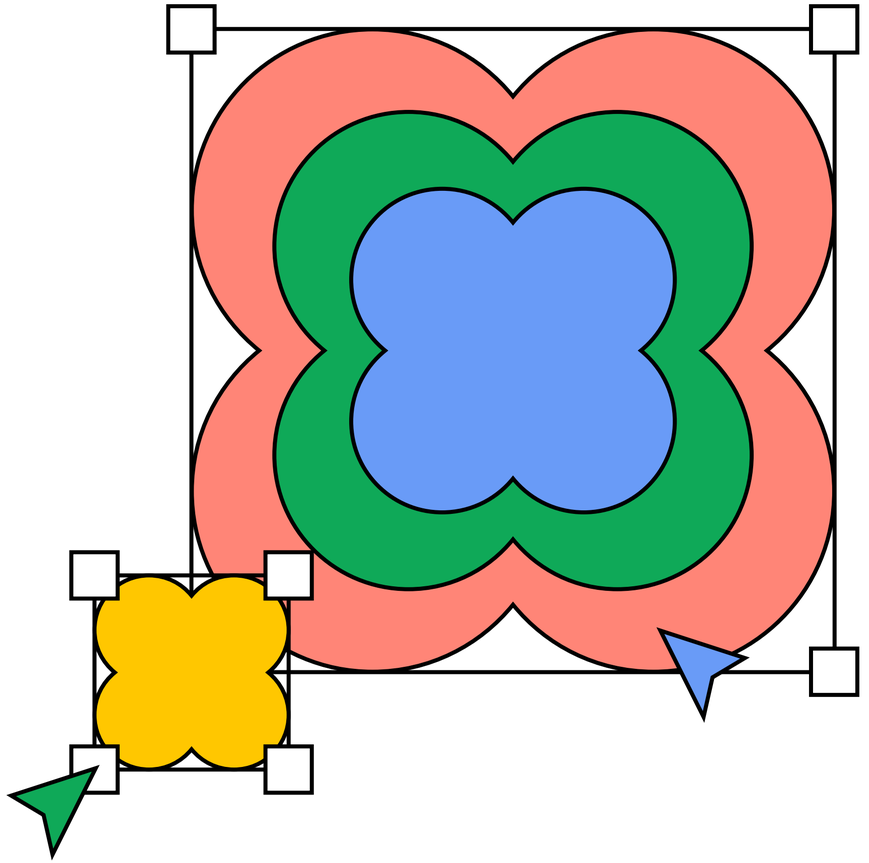
Wenn du das System von Grund auf neu erstellst, kannst du es an deine individuellen Anforderungen anpassen, aber das erfordert auch mehr Zeit und Ressourcen im Vorfeld. Durch die Verwendung eines vorhandenen Frameworks oder eines **Open-Source-Systems** kannst du möglicherweise schneller loslegen, aber es sind eventuell mehr Anpassungen erforderlich, damit es deinen spezifischen Anwendungsfall unterstützt.

Hier gibt es keine richtige oder falsche Antwort – deine Entscheidung hängt von den Fähigkeiten, der Bandbreite und den langfristigen Zielen deines Teams ab. Scheue dich nicht, klein zu beginnen und das System im Laufe der Zeit auszubauen.

Richte die Lösung an den Unternehmenszielen aus

Stelle schließlich sicher, dass deine Designsystem-Initiative mit deinen allgemeinen Unternehmenszielen übereinstimmt. Berücksichtige Faktoren wie Timing, Ressourcen und die Unterstützung der Geschäftsleitung. Hier ist dein früheres Audit hilfreich. Nutze deine Ergebnisse, um zu argumentieren, inwiefern ein Designsystem wichtige Geschäftsziele unterstützt.

Designsysteme erfordern laufende Investitionen, weshalb die frühzeitige Unterstützung der Stakeholder wichtig ist. Die Verknüpfung deines Systems mit greifbaren geschäftlichen Vorteilen, wie einer kürzeren Markteinführungszeit oder einer verbesserten Benutzerfreundlichkeit, kann enorm dazu beitragen, die nötigen Ressourcen und die Zustimmung zu erhalten.



Definiere deine Leitprinzipien

Mit diesen Grundlagen bist du nun bereit, dein Designsystem zu gestalten. Einer der wichtigsten ersten Schritte ist die Definition einer Reihe von Leitprinzipien. Sie dienen als Kompass für dein System und sorgen dafür, dass alle an einem Strang ziehen, während das System wächst und sich weiterentwickelt. Deine Grundsätze sollten den Zweck und die Werte festlegen, die dein System antreiben, und sicherstellen, dass jede Entscheidung mit den übergeordneten Zielen deiner Organisation übereinstimmt. Strebe eine kleine Gruppe von einprägsamen, umsetzbaren Aussagen an, die leicht referenziert und angewendet werden können.

Hier sind einige Tipps für die Entwicklung effektiver Designprinzipien:

1. Beginne mit dem „Warum“. Welche zentrale Überzeugung oder welcher Wert steht hinter diesem Prinzip?
2. Werde konkret. Gib konkrete Beispiele und Richtlinien für die praktische Umsetzung des Prinzips.
3. Sorge dafür, dass es umsetzbar ist. Grundsätze sollten sich in konkreten Praktiken niederschlagen, nicht nur in dokumentierten Absichten.

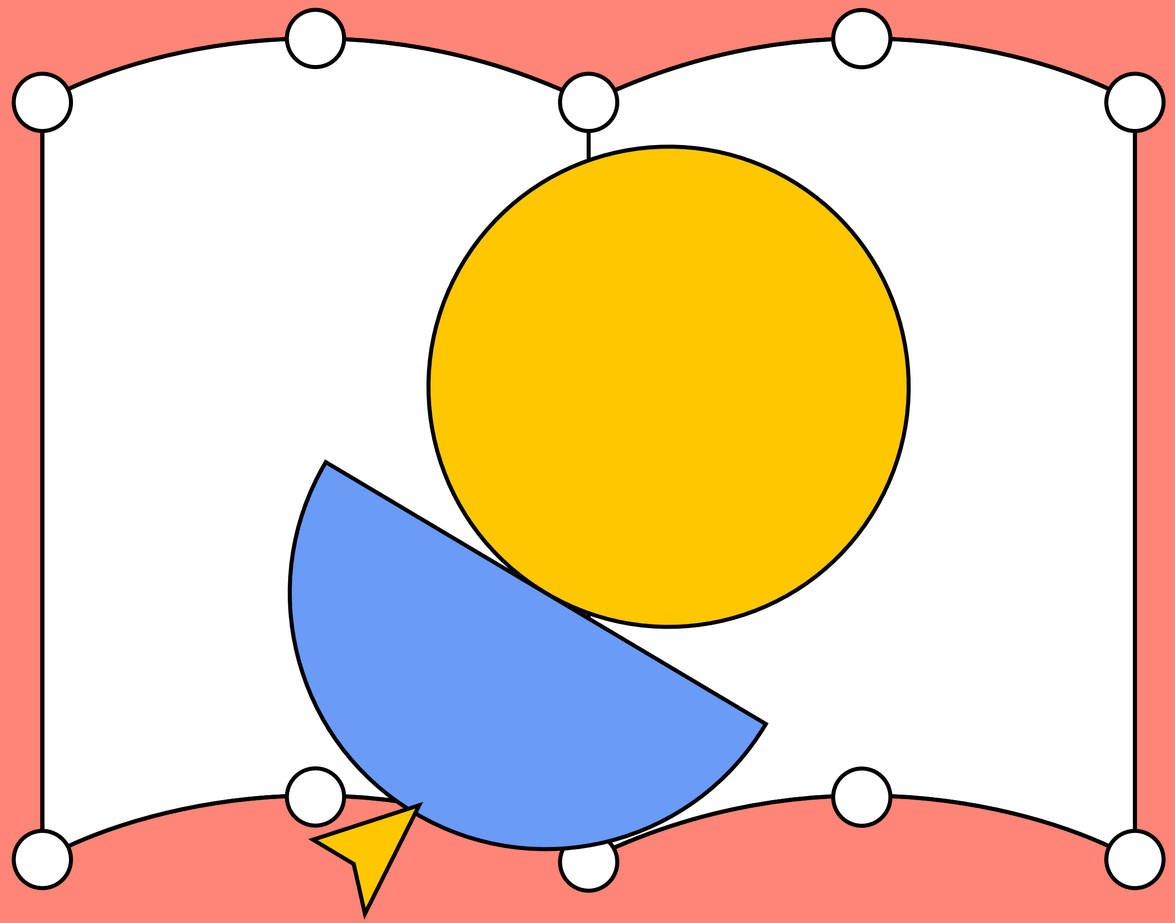
Nehmen wir an, Barrierefreiheit ist eine zentrale Priorität für dein Team. Ein Grundsatz für inklusives Design könnte Richtlinien wie die Berücksichtigung unterschiedlicher Seh- und Hörfähigkeiten, die Prüfung von Kontrast und Lesbarkeit oder die Einhaltung der **neuesten Standards für Barrierefreiheit** umfassen. Je spezifischer und umsetzbarer, desto besser.

Nutze diese FigJam-Vorlage, um deine Prinzipien mit deinem Team zu entdecken.

Nutze das Wissen im Unternehmen als Grundlage für deine Designprinzipien. Sieh dir die vorhandenen Ressourcen und Richtlinien in deinem Unternehmen an – Dinge wie Markenstandards, Sprach- und Tonleitfäden, Marketingstrategien oder sogar Playbooks für den Kundensupport. Nutze sie als Ausgangspunkt und arbeite mit funktionsübergreifenden Partnern zusammen, um sicherzustellen, dass sie mit dem Gesamtbild in Einklang stehen. Ziel ist es nicht, eine Reihe allgemeiner Grundsätze zu erstellen, sondern die Prioritäten und Überzeugungen zu formulieren, die für dein Unternehmen und dein Produkt wichtig sind.

Definition von Prinzipien:

Diese Serie baut auf unserem **Kurs „Einführung in Designsysteme“** auf, der dem Habitz-Team bei der **Festlegung seiner Kernprinzipien** und deren Umsetzung in konkrete Designrichtlinien folgt.

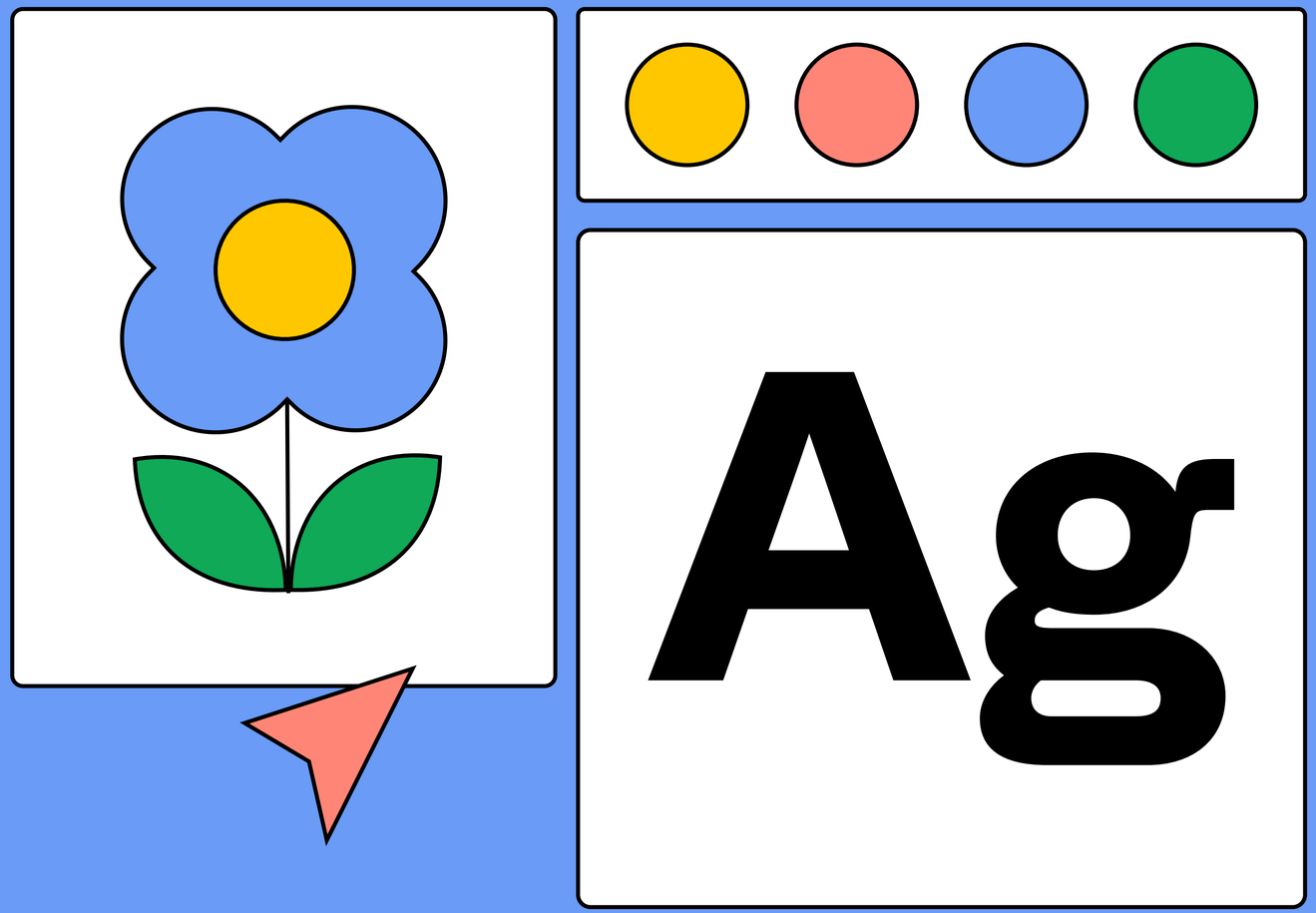


Schritt 2: Die Grundlagen definieren

Die Grundlagen deines Designsystems sind die wesentlichen visuellen und funktionalen Elemente, die seine Basis bilden. Sie umfassen wichtige Aspekte wie Barrierefreiheit, Farbe, Typografie, Ikonografie, Illustration und Abmessungen. All diese Elemente erzeugen eine starke, konsistente Designsprache, die für Anwender*innen einfach zu verwenden und zu verstehen ist.

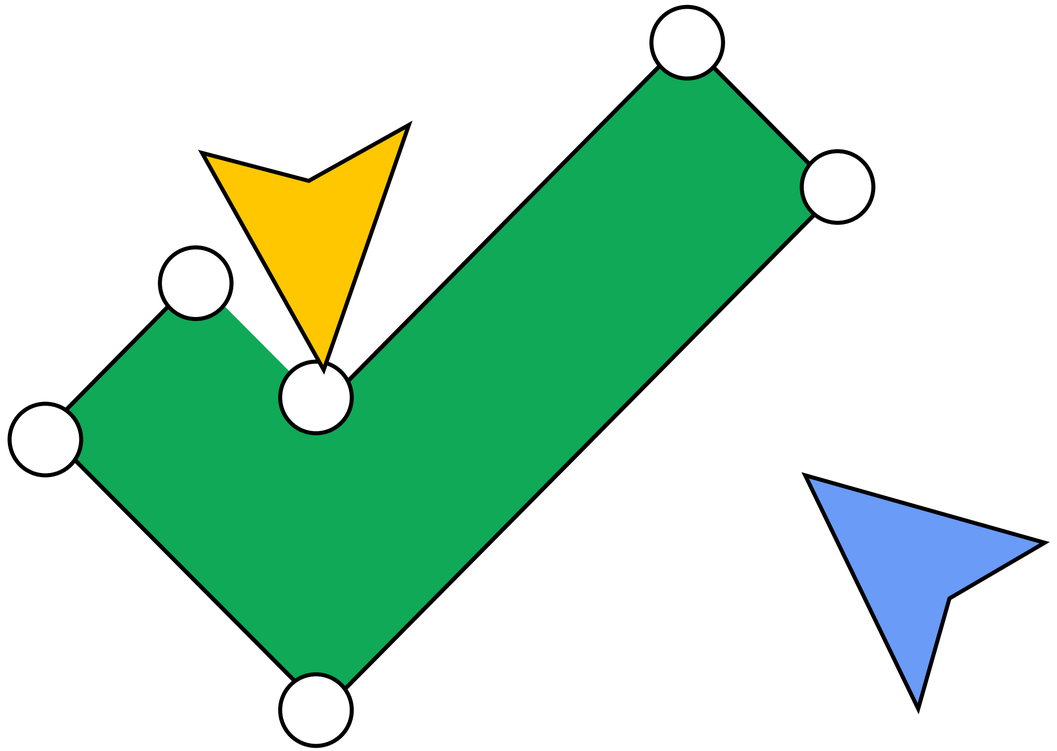
ROI-Messung:

Erfahre, **wie Stash Finanzprodukte entwickelt, denen Kunden vertrauen können,** indem sie mit Figma Components und Ditto aktualisierte Texte versenden. Sie konnten ihre Arbeit um 20 % schneller erledigen und über 12.000 Stunden sparen.



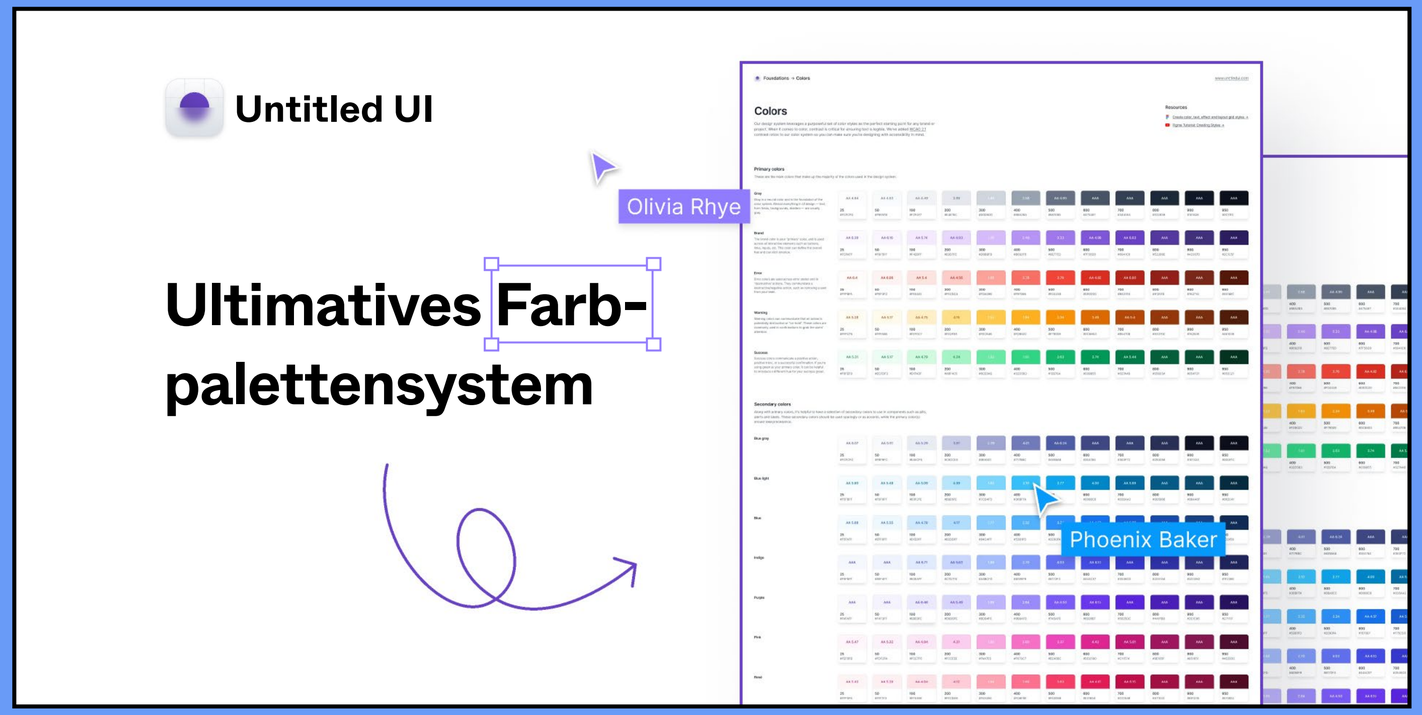
Mache dein Design für alle zugänglich

Barrierefreiheit bedeutet, dass jede Person dein Produkt verwenden und verstehen kann, unabhängig von ihren Fähigkeiten. Alle sind dafür verantwortlich, und es sollte ein zentraler Bestandteil der Prinzipien deines Designsystems sein. Berücksichtige beim Erstellen deines Designsystems Elemente wie Schriftgrößen, Farbkontrast und die Bezeichnung und Anordnung von Komponenten. Es ist wichtig, dass du kommunizierst, wie und warum deine Designsystem-Assets verwendet werden sollen, wenn du Produkterlebnisse schaffst, die den Standards für Barrierefreiheit entsprechen. Indem du der Barrierefreiheit von Anfang an Priorität einräumst und klare Richtlinien aufstellst, schaffst du die Grundlage für ein inklusives Produkt, das alle genießen können. Bedenke jedoch, dass ein barrierefreies Designsystem nicht automatisch ein barrierefreies Produkt garantiert. Es handelt sich um eine kontinuierliche Anstrengung, die das Engagement des gesamten Teams erfordert.



Beschleunige die Barrierefreiheit:

Teste das **Plug-in für Kontrast und Zugänglichkeit von Stark**, um deinen Workflow für Barrierefreiheit zu optimieren. Um sicherzustellen, dass deine Farben barrierefrei sind, erkunde die **Plug-ins in der Figma-Community** und befolge die **Richtlinien für Barrierefreiheit von Webinhalten**.



Wähle Farben, die sich ergänzen

Farbe ist ein mächtiges Werkzeug im Design. Sie kann Emotionen hervorrufen, visuelles Interesse wecken und die Aufmerksamkeit der Menschen lenken. Bei der Auswahl von Farben für dein Designsystem solltest du auf eine ausgewogene Palette achten, die nicht zu begrenzt, aber auch nicht überladen ist. Überlege dir, wie deine Farben in verschiedenen Modi (z. B. im dunklen Modus) und bei verschiedenen Produkten aussehen werden, um ein einheitliches Markenerlebnis zu schaffen.

Um deine Farbpalette zu vereinfachen, schau dir die bestehenden Designs deines Teams an und fasse ähnliche Farbtöne zusammen. Wenn du beispielsweise die Anzahl der Farben für die wichtigsten Schaltflächen reduzierst, wirkt dein Design sauberer und intuitiver. Eine gute Faustregel ist, mit 60 % neutralen Farben, 30 % Primärfarben und 10 % Sekundär- oder Akzentfarben zu beginnen.

Ultimative Farbpalette:

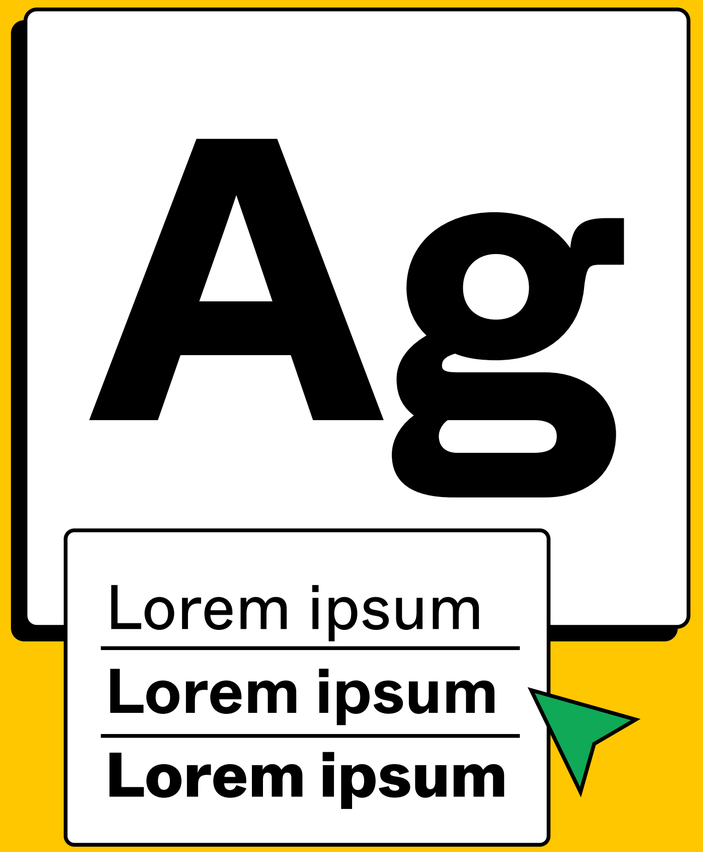
Sieh dir dieses **Farbpalettensystem von Untitled UI** an, ein zielgerichtetes Set von ordentlich organisierten Farbstilen – der perfekte Ausgangspunkt für jede Marke oder jedes Projekt.

Wähle eine Typografie, die leicht zu lesen ist und zu deiner Marke passt

Typografie ist ein weiteres wichtiges Element deiner Designgrundlage. Wähle Schriftarten, die einfach zu lesen sind, zu deiner Markenpersönlichkeit passen und gut zusammenarbeiten. Achte auf Details wie **Buchstabenabstände, Gewicht und Zeilenhöhe**, um ein angenehmes Leseerlebnis zu schaffen. Lege einen einheitlichen Satz von Schriftgrößen und Zeilenhöhen fest, wenn du deinen Schriftgrad definierst, der in der Regel bei einer Basisgröße von 16 Pixeln liegt. Du kannst deine Skala auch nach ihrem Verwendungszweck ordnen, z. B. „Anzeige“ oder „Titel“, oder du entscheidest dich für eine einfachere Bezeichnung wie „Überschrift-100“.

Bereit zum Skaaalieren?

Verwende für Typenskalierung Plug-ins wie **Typescale** von Sam Smith oder **Scaaale** (mit drei As) von Nicolas Massi.

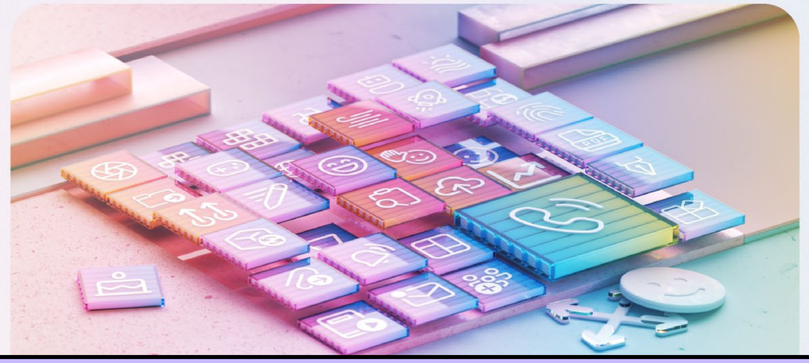


Nutze Hervorhebung, um eine visuelle Hierarchie zu schaffen

Hervorhebung bezieht sich auf die Verwendung von Schatten, Ebenen und Transparenz, um Tiefe und Ordnung in deinem Entwurf zu schaffen. So können zum Beispiel Karten leicht von der Seite abgehoben erscheinen oder ein Dialogfeld wird zum Blickfang, indem es durch den Einsatz von Schatten über allem anderen zu schweben scheint. Subtile Schatten auf festen Navigationsleisten oder eingefügte Schatten auf Navigationsmenüs können ihre Position relativ zur Seite anzeigen. Hervorhebung kann dir helfen, dein Design zu strukturieren und den Benutzer*innen auf intuitive Weise zu zeigen, welche Elemente primär und welche sekundär sind.

GRUNDLAGEN

Ikonographie



Erstelle konsistente und aussagekräftige Symbole

Symbole sind kleine visuelle Zeichen, die Ideen und Aktionen schnell vermitteln. Ein gut durchdachtes Symbolsystem stärkt deine Markenidentität und verbessert die Benutzerfreundlichkeit. Stelle sicher, dass deine Symbole klar und einheitlich sind und auch mit einem anderen Stil ihre Bedeutung beibehalten. Verwende ein Symbolraster, um eine einheitliche Größe und Ausrichtung zu gewährleisten, und gib ihnen beschreibende Namen und Suchbegriffe, damit sie leicht zu finden und zu verwenden sind.

Microsoft, Figma-Community:

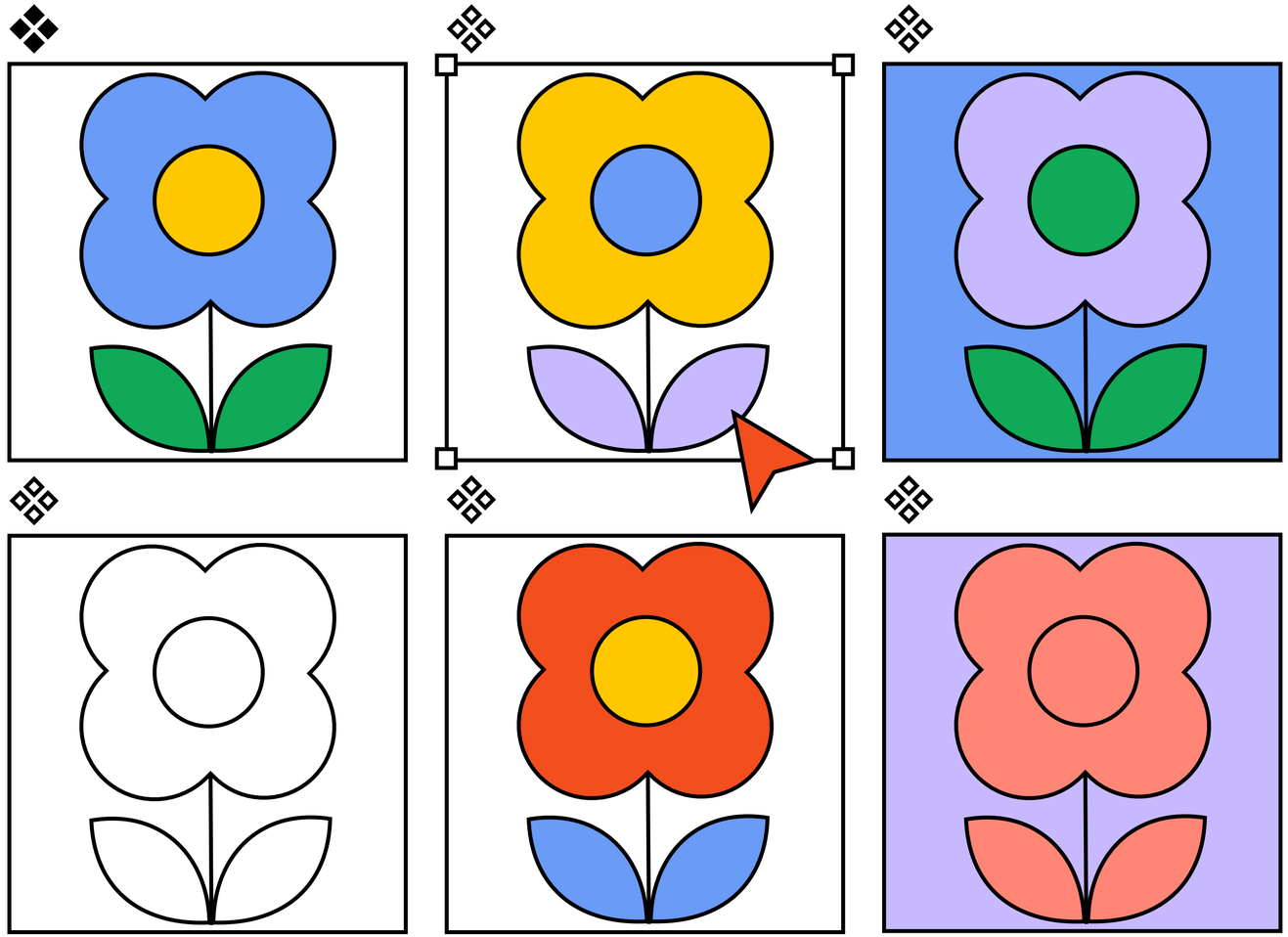
Erfahre, wie das Microsoft-Team sein **Fluent-Symbolsystem** für seine Produkte verwendet. Die Fluent-Symbole umfassen abgerundete Ecken, vereinfachte Formen und haben regelmäßige und ausgefüllte Formen.

Wende Token mit Variablen und Stilen an

In Figma kannst du **Variablen** und Stile verwenden, um ein konsistentes und skalierbares Designsystem zu erstellen. Variablen und Stile helfen bei der Definition der Kernelemente, die dann in deinen Designs wiederverwendet werden können. Sie werden in der Regel in zwei Haupttypen unterteilt:

- Grundelemente: Dies sind die grundlegenden Bausteine deines Designsystems, wie Farben, Abstände und Abmessungen. Sie bilden die Grundlage deines Designs, werden aber nicht direkt in Komponenten oder Layouts verwendet.
- Semantische Elemente: Sie liefern einen sinnvollen Kontext dafür, wie eine Variable oder ein Stil verwendet werden soll. So kann beispielsweise eine Farbvariable namens „Farbe-Hintergrund-Warnung“ ein Gefühl der Dringlichkeit oder potenziellen Gefahr vermitteln. Semantische Variablen sind in erster Linie Alias-Variablen für primitive Werte hinter den Kulissen, aber sie können auch rohe Hex-Codes, Zahlen oder Strings akzeptieren.

Bei der Benennung von Variablen und Stilen ist es wichtig, sich an klare und konsistente Konventionen zu halten. Nathan Curtis, ein Mitwirkender an Designsystemen, **empfiehlt** die Kombination einer Basis (wie Farbe oder Größe) mit Modifikatoren (wie Variante oder Zustand), um leicht verständliche und benutzerfreundliche Namen zu erstellen. Ziel ist es, eine gemeinsame Konvention zu schaffen, die alle in deinem Team nutzen können, um effizienter zu kommunizieren und zu arbeiten.



Verwende Layoutraster und Abstände für visuelle Harmonie

Layoutraster, Abstände und Größen (zusammenfassend als „räumliche Systeme“ bezeichnet) sind wie der unsichtbare Kleber, der dein Design zusammenhält. Sie schaffen Struktur, Konsistenz und visuelle Harmonie, wodurch dein Produkt ansprechend und professionell wirkt.

- **Layouts:** Definiere, wie sich dein Design an verschiedene Bildschirmgrößen und Geräte anpasst, um ein einheitliches Erlebnis über alle Plattformen hinweg zu gewährleisten.
- **Raster**: Verwende Spaltenraster, Grundlinienraster und modulare Raster, um Elemente konsistent auszurichten und eine klare visuelle Hierarchie zu schaffen.
- **Abstand**: Definiere einheitliche Abstandseinheiten, um die Abstände zwischen Elementen zu steuern und für ein ausgeglichenes, lesbares Layout zu sorgen.

Es gibt viele Arten von Rastern, die du als Grundgerüst für dein Layout verwenden kannst:

- **Spaltenraster** unterteilen den Bildschirm in vertikale Abschnitte, sodass Elemente leicht ausgerichtet werden können und ein einheitliches Erscheinungsbild über verschiedene Geräte hinweg gewährleistet ist.
- **Grundlinienraster** steuern den vertikalen Abstand zwischen Elementen und richten sich in der Regel an der Grundlinie deines Textes aus.
- **Modulare Raster** kombinieren Spalten- und Zeilenteilungen, um eine flexible Struktur für komplexere Layouts zu schaffen.

Bezugsdatenraster, das die Zeilenhöhe hervorhebt

Bezugsdatenraster, das Bezugsdaten hervorhebt

Die Rastereinstellungen oben veranschaulichen, wie du ein Grundlinienraster auf unterschiedliche Weise gestalten kannst.

Effektive Abstände sind wichtig, um eine visuelle Hierarchie und Beziehungen zwischen den Elementen eines Designs zu schaffen. Wenn du einheitliche Abstände verwendest, schaffst du ein Gefühl von Harmonie und Ausgewogenheit in deinem Produkt.

Durch die Bereitstellung vorgefertigter Layout-Komponenten und -Vorlagen kann dein Designsystem Teams dabei helfen, responsive und adaptive Designs effizienter zu erstellen. Diese Komponenten werden mit einer Reihe von vordefinierten Haltepunkten gebaut, die festlegen, wie sich das Layout bei verschiedenen Bildschirmgrößen ändert. Beispielsweise kann dein Designsystem eine „Hero“-Komponente enthalten, die eine Schlüsselbotschaft oder ein Produkt darstellt. Indem du verschiedene Layout-Varianten für unterschiedliche Bildschirmgrößen anbietest, stellst du sicher, dass der „Hero“ immer gut aussieht und seine visuelle Hierarchie beibehält, egal ob er auf einem Handy oder einem Desktop-Computer betrachtet wird. Dieser Ansatz hilft Teams, sich auf die Erstellung großartiger produktspezifischer Designs zu konzentrieren, anstatt das Rad für jede Herausforderung des responsiven Layouts neu zu erfinden.

Einführung in Variablen:

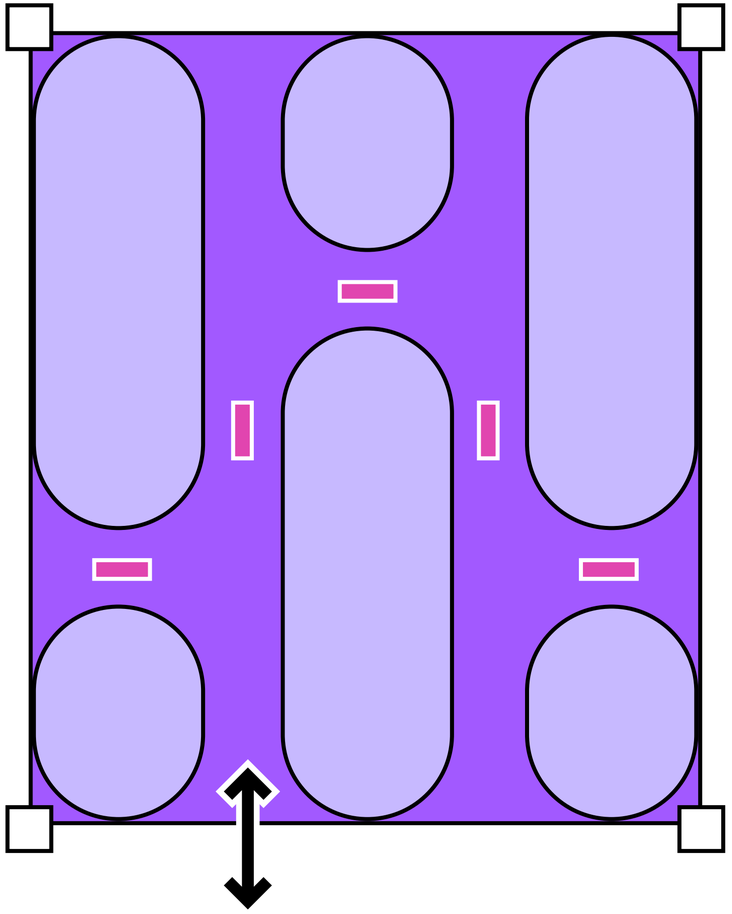
Sieh dir dieses **Figma-Tutorial an, um besser zu verstehen, wie Variablen funktionieren** und wie sie zur Darstellung von Design-Token und zur Berücksichtigung verschiedener Modi und Designs verwendet werden.

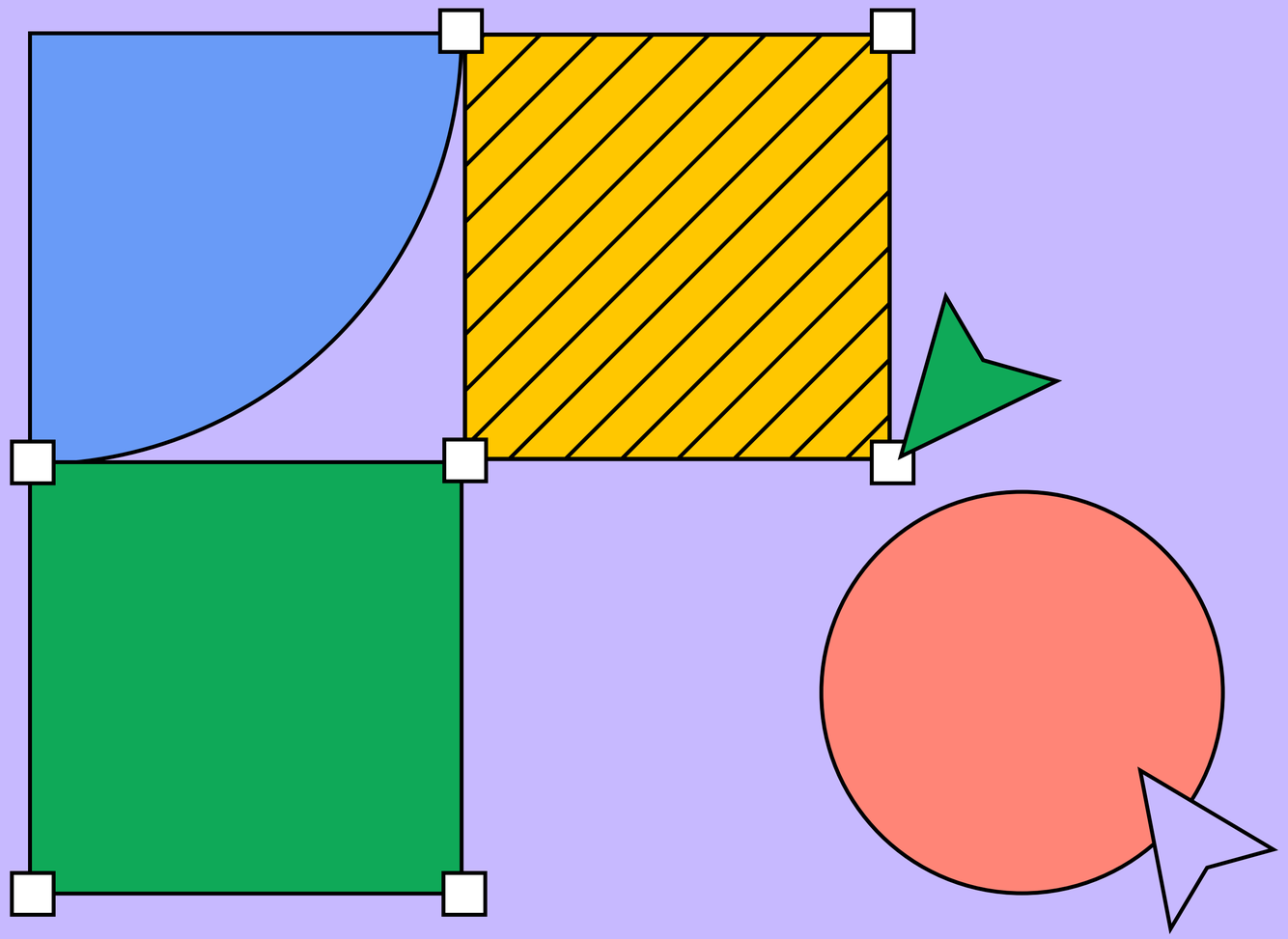
Ein System zu haben, ist jedoch noch keine Garantie dafür, dass es auch von allen perfekt genutzt wird. Es ist wie mit einem Kochbuch – extrem hilfreich, aber es liegt an der Köchin oder dem Koch, die Anweisungen zu befolgen und ein köstliches Gericht zuzubereiten. Deshalb ist es für Designer*innen so wichtig, das räumliche System zu verstehen und zu nutzen. Wenn sie verstehen, warum einheitliche Abstände und Layouts wichtig sind, ist es wahrscheinlicher, dass sie Designs erstellen, die für Benutzer*innen gut aussehen und sich gut anfühlen.

Die **Designsystem-Funktionen von Figma**, wie z. B. Layoutgitter und Stile, erleichtern es Teams, bei allen Projekten an einem räumlichen System zu arbeiten. Durch die Bereitstellung einer zentralen Informationsquelle für Raster, Abstände und Layoutkomponenten hilft Figma allen Beteiligten, auf dem gleichen Stand zu bleiben und das räumliche System einheitlich anzuwenden. Das Ergebnis? Benutzererfahrungen, die sich kohärent und intuitiv anfühlen, egal wo jemand mit deinem Produkt oder deiner Marke interagiert.

Am Ende des Tages ist ein räumliches System ein unglaublich wertvolles Tool, seine Effektivität hängt jedoch davon ab, dass Designer es richtig verwenden. Indem du den Designern die Vorteile des räumlichen Systems vermittelst und sie ermutigst, es konsequent zu nutzen, können die Teams sein volles Potenzial ausschöpfen.

Denke daran: Ein räumliches System soll deine Entwürfe inspirieren und leiten, ohne deine Kreativität einzuschränken. Wenn du das räumliche System auf deine Arbeit anwendest, solltest du immer die Bedürfnisse und Erfahrungen deiner Benutzer*innen im Auge behalten und die Richtlinien eher als hilfreichen Rahmen denn als strenge Regeln nutzen.





Schritt 3: Dein Designsystem in Figma erstellen

Bei der Erstellung eines Designsystems in Figma geht es darum, eine konsistente, effiziente und skalierbare Arbeitsweise für dein gesamtes Projekt zu schaffen. Es ist wie ein Baukastensystem, das jeder in deinem Team nutzen kann, um Designs zu erstellen, die einheitlich aussehen und sich auch so anfühlen. Hier findest du eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, die dir bei den ersten Schritten hilft.

Sieh dir deine vorhandenen Designs genauer an

Erinnerst du dich an die anfängliche Bestandsaufnahme, bei der du alle deine vorhandenen Designs analysiert und in einzelne Elemente zerlegt hast? Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, darauf zurückzugreifen. Beginne mit der Definition deiner Variablen und Stile, die den grundlegenden Bausteinen deines Designs entsprechen. Dazu gehören Farben, Schriftarten, Abstände, Layouts und Spezialeffekte wie Schatten. Durch die Erstellung eines Sets vordefinierter Stile stellst du sicher, dass alle Teammitglieder bei allen Projekten einheitlich dieselben Konstruktionselemente verwenden.

Definiere als Nächstes deine Komponenten. Komponenten sind wie vorgefertigte Bausteine, die du in deinen Designs wiederverwenden kannst. Dabei kann es sich um einfache Elemente wie Schaltflächen und Symbole oder um komplexere Elemente wie Modals und Navigationsleisten handeln. Teile diese Komponenten in ihre grundlegendsten Teile auf und baue sie dann in komplexere Strukturen auf.

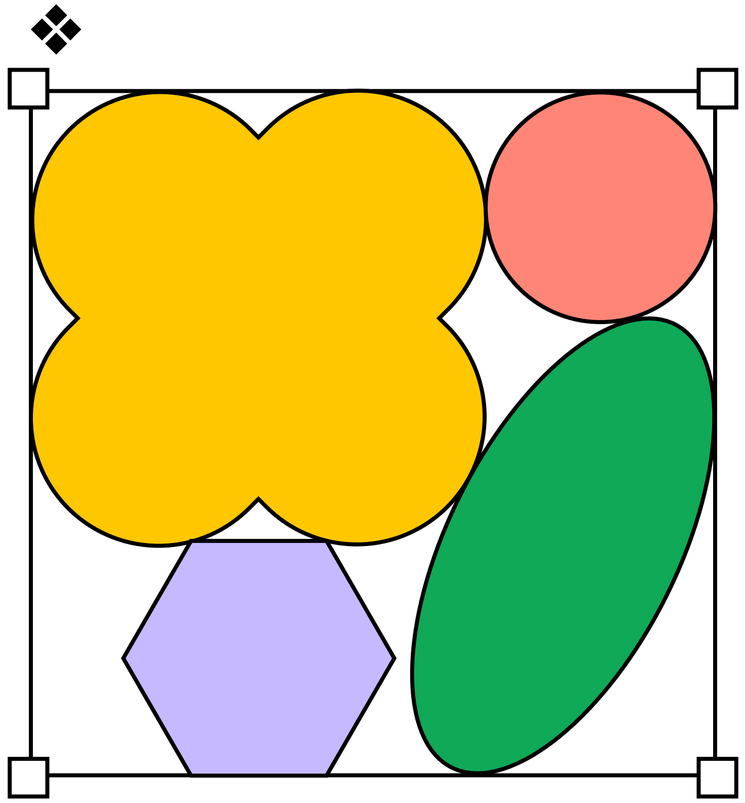
Komponenteneigenschaften:

Komponenteneigenschaften sind die veränderbaren Aspekte einer Komponente. Du kannst definieren, welche Teile einer Komponente andere ändern können, indem du sie mit bestimmten Designeigenschaften verknüpfst.

Wählen klare und konsistente Namen

Es ist wichtig, dass du deine Komponenten und Variablen so benennst, dass ihre Funktion und nicht ihr Aussehen oder ihre Programmierung im Vordergrund steht. Das macht es einfacher, sie zu verstehen und richtig zu verwenden. Verwende eine semantische Benennung, d. h., wähle Namen, die die Bedeutung und den Zweck des Elements widerspiegeln. Du kannst beispielsweise „Farbe-Warnung“ mit einer Warnmeldung oder „Oberfläche-primär“ für die Haupthintergrundfarbe deiner App verwenden. Füge Details wie die Kategorie und alle Variationen des Namens hinzu, z. B. „Farbe-Text-sekundär“ für die Farbe deiner sekundären Überschrift.

Für die Benennung gibt es verschiedene Ansätze, die du verfolgen kannst. Bindestriche (wie „Schaltfläche-primär“) und Großbuchstaben (wie „primäreSchaltfläche“) werden am häufigsten verwendet. Wenn du dir nicht sicher bist, welche Namenskonvention du verwenden sollst, sprich mit deinem Entwicklungsteam, um zu erfahren, ob es in deinem Unternehmen bereits Konventionen gibt, an die du dich halten kannst.



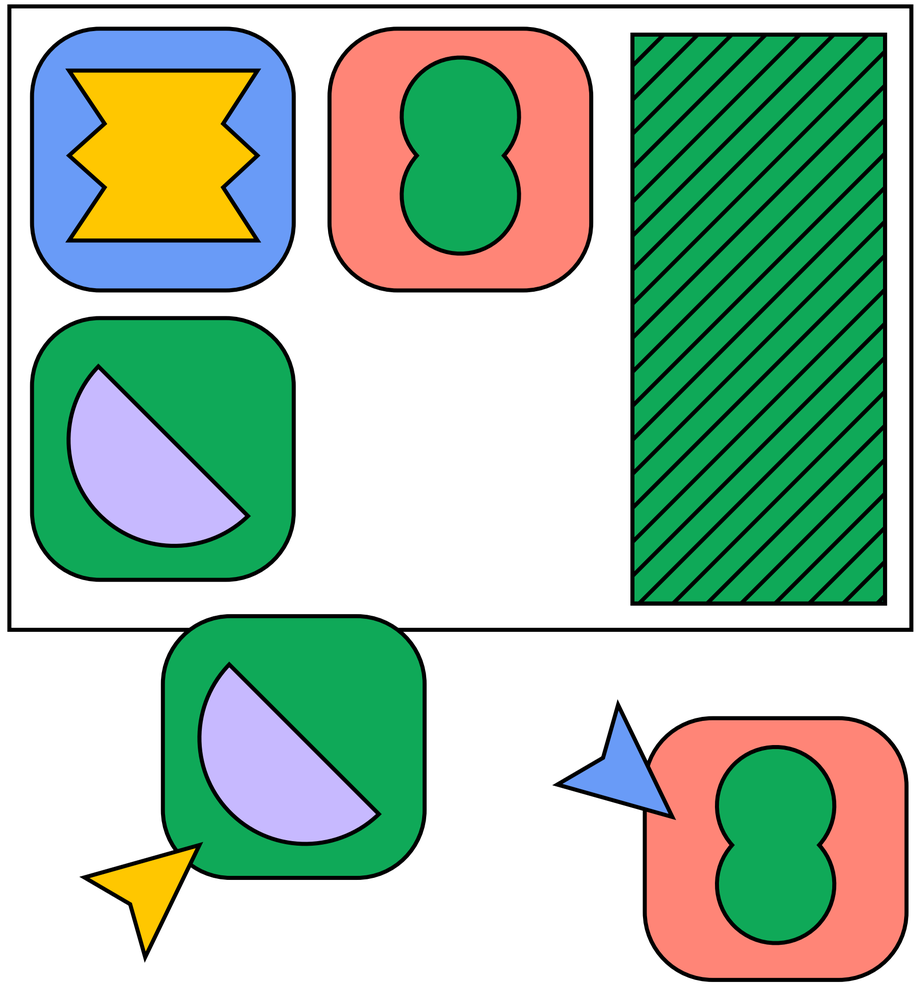
Organisiere deine Figma-Bibliothek

Einer der großen Vorteile von Figma besteht darin, dass du Bibliotheken über verschiedene Dateien und Projekte hinweg teilen kannst. Das bedeutet, dass jeder in deinem Team auf die gleichen Stile und Komponenten zugreifen kann, unabhängig davon, woran er oder sie gerade arbeitet. Überlege beim Einrichten deiner Bibliothek, welche Struktur für dein Team am besten geeignet ist. Vielleicht möchtest du alles in einer einzigen Datei aufbewahren, damit jeder immer dieselbe Informationsquelle nutzt. Alternativ kannst du Dinge für verschiedene Teile deines Projekts in mehrere Dateien aufteilen. Überlege, wie dein Team gerne zusammenarbeitet und wie sowohl dein Designteam als auch dein Entwicklungsteam die Bibliothek nutzen werden.

Denke daran, dass der Aufbau eines Designsystems in Figma ein laufender Prozess ist. Es wird mit deinem Team und deinen Projekten wachsen und sich weiterentwickeln. Schaffe zunächst eine solide Grundlage und ermutige alle Mitglieder deines Teams, ihren Beitrag zu leisten, damit sich die Designpraktiken mit der Zeit verbessern. Mit zunehmender Reife wird dein System zu einem integralen, sich weiterentwickelnden Teil deines Arbeitsablaufs, der von kollektivem Fachwissen und Kreativität geprägt ist.

Komponenteneigenschaften:

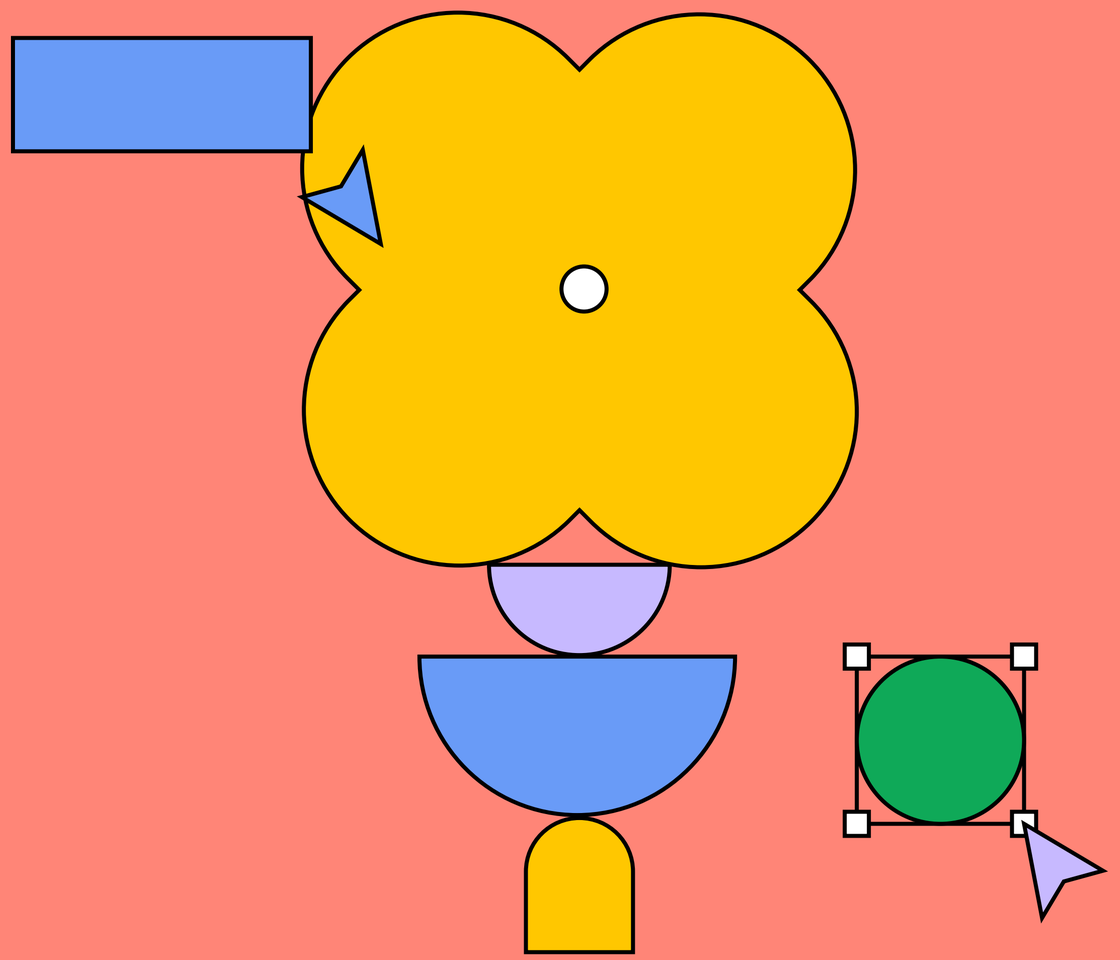
Erfahre, wie Onfido, ein Technologieunternehmen, das Firmen bei der Verifizierung unterstützt, **seine Designsystem-Teams, Projekte und Dateien organisiert.**

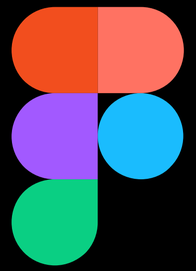


So erstellst du dein Designsystem

Wenn du mehr über die Feinheiten des Aufbaus eines Designsystems in Figma erfahren möchtest, sieh dir unsere Schritt-für-Schritt-Anleitung an.

Figma-Anleitung →





Figma