



Lina Arens  
Elijah Bollack

Unsere Vision ist es, digitale Erlebnisse zu gestalten, die intuitiv und zeitlos sind. Wir möchten die führende Kraft im Interface Design von Webanwendungen, Apps und ERP-Systemen werden und die Schnittstelle zwischen Mensch und Technik so simpel wie möglich gestalten. Wir stehen für eine zukunftsorientierte, digitale Welt, die nicht nur funktioniert, sondern auch inspiriert.

vision

Wir entwickeln nutzerorientierte Designlösungen, die Komplexität vereinfachen. Ob App, Web oder ERP-Systeme—wir schaffen Interfaces, die nicht nur gut aussehen, sondern sich auch gut anfühlen. Wir arbeiten eng mit unseren Kund:innen zusammen, um funktionale Ästhetik und Nutzerfreundlichkeit zu vereinen.

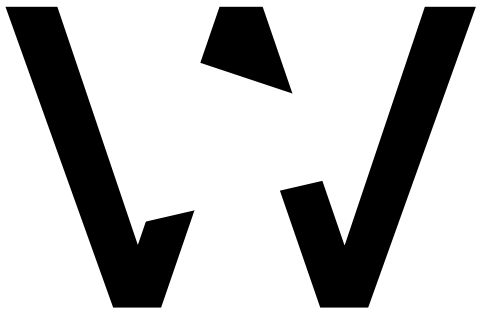
mission

# Logo und Slogan



**Präzision durch Reduktion**

# CD Konzept



Alternate Gothic Condensed Thin

Alternate Gothic Condensed Regular

**Alternate Gothic Condensed Bold**

**Alternate Gothic Condensed Heavy**

**Alternate Gothic Condensed Black**

Think more,  
design less

MAINS WATER CO.

Products, Designers, Information, Rituals, Resources, Contact

# MAINS™

● Categories

- Basin
- Bath
- Inset
- Pedestal
- Undermount
- Vanities
- Vessel
- Wall

● Collections

- Bento
- Deco
- Eve
- Flute
- Halo
- Harper
- Kubo
- Lunar
- Made To Measure
- Orio
- Rippu
- Saturn
- Siren
- Uneri



Good design  
is as little design  
as possible.

DD PRODUCT LAYOUT DESIGN LUSON



• • •

02

DIAMOND .  
JEWELRY



PORTRAIT  
Kobe Bryant  
— STYLE /47

Slide

less.

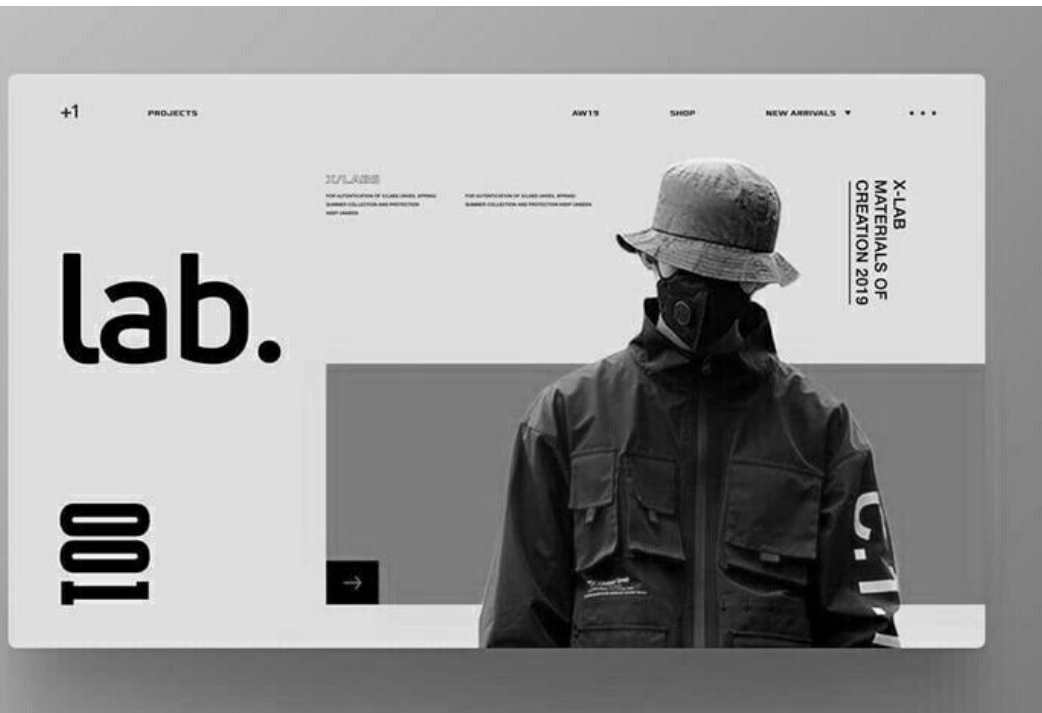
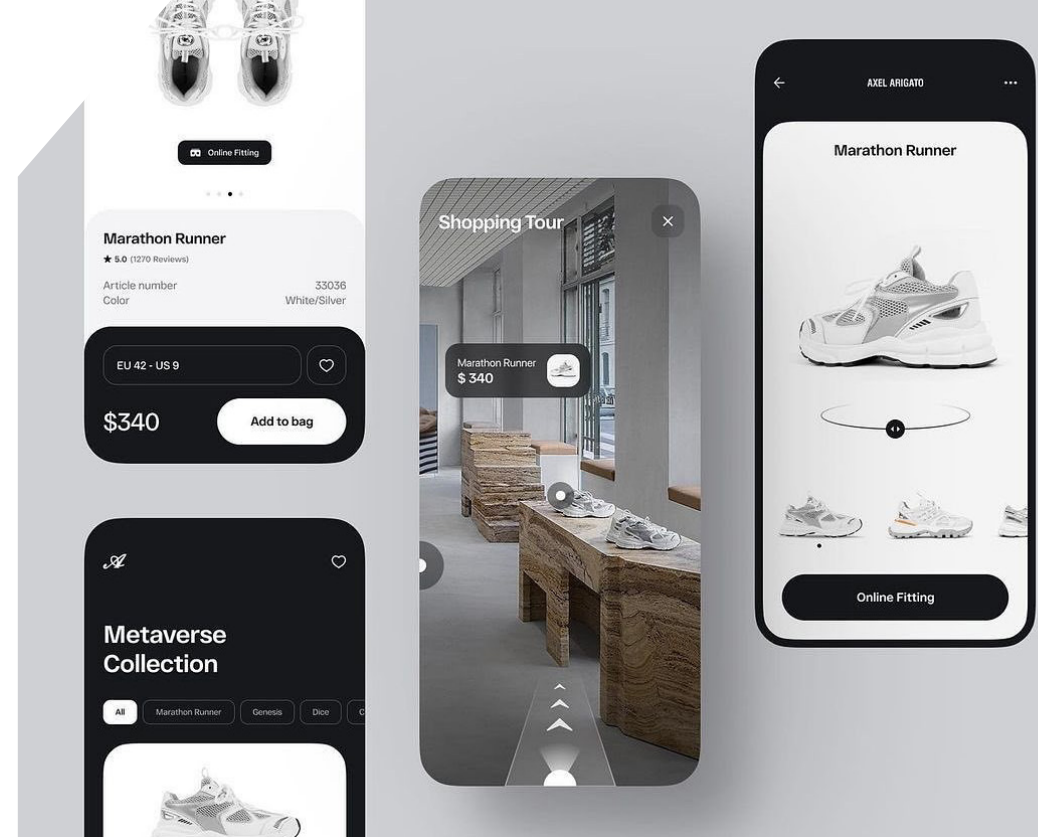
neil

Categories +



Moodboard

- Interfaces von ERP-Systemen
- App Gestaltung
- Web Design
- Serviceleistungen
- Betreuung
- Beratung



# Produkte und Dienstleistungen

# Zielgruppe



- ° Vertreiber:innen von ERP-Systemen (SAP, Microsoft Dynamics, etc)
- ° App Entwickler:innen
- ° Unternehmen mit Anspruch auf hochwertigen Webauftritt



# Firmensitz

in Berlin-Friedrichshain an der Spree  
kreative Umgebung mit vielen Firmensitzen in der Nähe



- ° Minimalistische Architektur
- ° Viel Weißraum
- ° offene Raumstruktur
- ° modern und zeitlos
- ° Viel Tageslicht

- ° multisensorischer, modularer Raum
- ° semitransparente Elemente (Glas, Lichtvorhänge)
- ° Mattes Glas, pulverbeschichtetes Metall, digitale Screens
- ° Indirekte, zonierte LED-Beleuchtung
- ° Live-Interface-Stations
- ° Visualisierung des Designprozesses
- ° Ruhebereich mit Soundscapes



# Showroom





# Distributionsgebiete

- ° Deutschland
- ° Österreich
- ° Schweiz
- ° UK
- ° Kanada
- ° Neuseeland
- ° Australien
- ° Südafrika
- ° USA



# Kanäle

- ° Website & Portfolio-Plattform
- ° Social Media (LinkedIn, Instagram, Behance)
- ° E-Mail-Marketing & Newsletter
- ° Events & Konferenzen
- ° Direktvertrieb / Sales Calls (besonders B2B im ERP- oder App-Umfeld)
- ° Pressearbeit & Fachbeiträge

# Instrumente

- ° Corporate Website mit UI-Demo-Showcases
- ° Brand Design Manual & Style Guide
- ° Workshops/Webinare für Kunden
- ° Designstudien und Whitepapers
- ° Employer Branding / Recruiting-Kampagnen
- ° Design Awards & Wettbewerbe (als Sichtbarkeitsverstärker)

# Träger

- ° Responsive Website
- ° Interaktive Prototypen (Figma, Webflow, XD)
- ° Präsentationen, One-Pagers, Pitches
- ° Social Media Posts (Motion, Reel, Karussell)
- ° Newsletter-Mailings
- ° Digitale Anzeigen (z. B. LinkedIn Ads)

# Kommunikation

# Website



# Messestand

## ° Touch-Tables & Multi-Screen Demos

Präsentation realer Web- und App-Projekte in einem interaktiven Setup – z.B. durch Gestensteuerung, Drag-and-Drop oder Echtzeit-Farbänderung.

## ° Augmented Reality (AR)-Erlebnis

Besucherinnen können mit Tablets oder Smart Glasses Designsysteme im Raum „sehen“ – z. B. wie ein Interface auf verschiedenen Geräten wirkt.

## ° Live-Prototyping Session

Eine Designerin vor Ort setzt live Feedback in einem Figma-/XD-Prototypen um – Transparenz über den Designprozess und hohe Interaktivität.

## ° Kino Raum

Ein abgedunkelter Bereich, wo Besucher erleben, wie Kontraste, Accessibility und User Guidance in UI-Design wirken – multisensorisch und überraschend.

## ° Design-Journal zum Mitnehmen

Ein elegant gestaltetes, gedrucktes Booklet mit: Best Practices, White-Space-Philosophie, Designprozess-Schaubildern, Cases und Leerseiten für eigene Notizen.

## ° Mini-Bühne / Speakers' Corner

Kurze Lightning Talks von Teammitgliedern zu Themen wie „Simplicity in ERP Design“ oder „Wie gutes Design Technik unsichtbar macht“.

## ° Co-Creation Wall

Eine Magnetwand oder digitaler Canvas, auf dem Besucher Interfaces, Screens oder Komponenten neu anordnen – gemeinsames Nachdenken über UX und UI.

## ° Café-Ecke mit Design-Quiz

Besucher lösen kurze, spielerische Designfragen oder UI-Fails – mit Goodies oder Design-Postkarten als Belohnung.

## ° Der unsichtbare Screen

Ein scheinbar „leerer“ Glastisch oder Plexi-Wand, auf dem durch Projektoren, Licht und Sensorik ein Interface erst dann sichtbar wird, wenn man interagiert (z. B. durch Handbewegung oder Schattenwurf).  
-> Design ist dann gut, wenn man es kaum bemerkt.

## ° Weissraum Eiswürfel in der Kaffee-Ecke

Ein kleiner, stylischer Teeausschank mit Eiswürfeln in Form von UI-Icons (Button, Slider, Card, etc.).  
-> Design trifft Genuss.



Präzision durch Reduktion

WEISSRAUM

AR Station



WEISSRAUM





Gutes Design ist so wenig Design  
wie möglich



WEISSRAUM

