

Inhalts-Branding- und Stilrichtlinien

Kurzübersicht

Dies bezieht sich auf einen standardisierten Prozess für das WalkMe-Projektteam, um Best Practices für das WalkMe-Design und die „Kunst des Möglichen“ für Designanpassungen an interne Stakeholder zu kommunizieren.

Einheitliche Marken-Assets fördern das Vertrauen der Endbenutzer, reduzieren den Aufwand für die Inhaltsentwicklung und helfen bei der Erstellung optimierter, effizienter Bereitstellungen für Ihr Projekt.

Anmerkung

Dieser Leitfaden bietet einen Rahmen für ein eigenständiges Center of Excellence für die digitale Adoption, um ihre eigenen Designberatungen und Konversationen durchzuführen. Wenn Sie Unterstützung bei der Ausführung von Designanforderungen benötigen, bietet WalkMe maßgeschneiderte Angebote – bitte besprechen Sie passende Lösungen mit Ihrem Customer Success Team oder Ihrem WalkMe-Ansprechpartner.

Wie sich dies auf Ihr Programm auswirkt

□ Vorteile der Operationalisierung

- Reduzieren Sie die Zeit bis zur Bereitstellung bei zukünftigen, vollständig neuen Projekten und WalkMe-Elementen
- Bauen Sie Vertrauen bei Endbenutzern durch ein konsistentes Markenerlebnis auf
- Vermeiden Sie Entscheidungsmüdigkeit durch frühzeitige Standardisierung

□ Risiken ohne Operationalisierung

- Fehlendes Endbenutzer-Vertrauen
- Nicht genehmigte Stile werden ohne Aufsicht erstellt

Design-Ansatz nach Softwaretyp

Der Design-Ansatz kann sich je nach der Endbenutzer-Zielgruppe Ihrer Software unterscheiden.

Interne Anwendung

- **Benutzer:** Mitarbeiter und Vertragspartner (EX)
- **WalkMe-Design empfohlen:** Einhaltung der Branding- und Designrichtlinien des Unternehmens
- **Überlegung:** Prüfen Sie, ob es eine Möglichkeit gibt, das Standarddesign zu deaktivieren. Wenn ja, was sind die Gründe und Genehmigungspfade?
 - Der häufigste Grund für die Deaktivierung ist ein Designkonflikt (z. B. blaue WalkMe-Sprechblasen auf blauem Anwendungshintergrund)
 - Das Digital Adoption Team muss sich auf einen alternativen Ansatz einigen
- **Funktionsübergreifende Bedürfnisse:** In der Regel nicht benötigt

Tipp

Sie sind sich nicht sicher, wie Markenrichtlinien von Unternehmen aussehen? [Unsere finden Sie hier.](#)

Externe Anwendung

- **Users:** Customers or public facing (CX)
- **WalkMe Design Recommended:** Einhaltung der Richtlinien für das Application Branding und Styling
- **Überlegungen:** Benennen Sie die Inhaber des Anwendungsdesigns als die Hauptbeteiligten bei der Erstellung und Genehmigung von Designvorlagen
 - Bestimmen Sie außerdem die Copywriting-„Stimme“, an die sich die Texterstellung halten muss
 - Dies kann eine Zusammenarbeit mit der Leitung Ihres Technical Writing Teams erfordern
 - [Sehen Sie sich die Materialien an, die das Digital Adoption Team für eine einfache Zusammenarbeit und einen Dialog mitbringen kann](#)
- **Funktionsübergreifende Anforderungen:** UX, Design oder Marketing

Anmerkung

Diese Ressource konzentriert sich auf visuelle UI-Komponenten der Designstrategie. Neben diesem Thema finden sich Überlegungen zum User Experience (UX)-Design - beispielsweise mit konsistenten WalkMe-Lösungstypen, um Werttreiber wie SmartTips zur Verbesserung der Datenintegrität zu adressieren. Copywriting-Standards usw.

Wenn dies relevant ist

Die [Projektleitung](#) sollte die Designererwartungen an die Stakeholder während der Kickoff- und Discovery-Phasen einer Implementierung kommunizieren.

Beispielsprache für das Digital Adoption Team für Ihre Stakeholder:

„[Company] hat ein Standard-CSS-Format, das in allen Apps im Unternehmen verwendet wird. Der Designstandard ist einfach bereitzustellen, skalierbar und entspricht den Markenanforderungen von [Company]. Das Standarddesign wird bei der Erstellung auf Ihren Editor angewendet.“

- Fügen Sie Screenshots von WalkMe-Beispielspalloons, dem Menü oder allen Designideen hinzu

Navigation in einem Localized Design Consult

Wenn Sie die folgenden Fragen stellen, kann das Digital Adoption Team wichtige Informationen sammeln und mit den Stakeholdern Erwartungen darüber festlegen, was es bedeutet, ein benutzerdefiniertes lokales Design zu haben.

Anmerkung

Diese Liste ist für ein WalkMe Center of Excellence vorgesehen, um autarke Design Consult Meetings durchzuführen. Wenn Sie in diesem Bereich nicht bereit sind, sich selbst zu versorgen, können spezialisierte WalkMe Design-Teammitglieder helfen.

- **Globales Design ist am einfachsten für Skalierung und Wartung**
 - Für das Digital Adoption Team: Hat Ihr Stakeholder jemanden, der sich um die Instandhaltung kümmert, wenn Änderungen erforderlich sind?
- **Das Ändern visueller Elemente (über CSS) ist der einfachste/geringste Aufwand für ein benutzerdefiniertes Design, während das Ändern von HTML Zeit-**

/Entwicklungsarbeit erfordert. Im Allgemeinen erfordert das Entfernen von Designaspekten aus den WalkMe-Vorlagen weniger Aufwand als das Hinzufügen neuer Designaspekte.

- Für das Digital Adoption Team: Ist Ihr Stakeholder bereit, bei Bedarf Anpassungen an einer Projektzeitleiste zu übernehmen, um zusätzliche Zeit für das Hinzufügen von Designaspekten zu Vorlagen zu schaffen?
- **Wenn ein Design erheblich von der vorhandenen HTML-Struktur abweicht, kann es Fragilität und Risiko mit sich bringen.**
 - Für das Digital Adoption Team: Hat Ihr Stakeholder jemanden, der sich um die Instandhaltung kümmert, wenn Änderungen erforderlich sind? Ist dies ein gut sichtbares Element, das zu erheblichem Ärger führen würde, wenn es beschädigt würde?
- **Barrierefreiheitsstandards sind wichtig**
 - Für das Digital Adoption Team: Erfordert Ihr Unternehmen UI-Elemente, die strenge Barrierefreiheitsstandards einhalten? Ex. Farbkontrast, Barrierefreiheit über die Tastatur usw.

Erste Schritte

Die folgenden sind die primären WalkMe-Tools, die Ihnen bei der Verwaltung von Branding- und Stilrichtlinien in großem Umfang helfen.

- [Design & Customization Support](#) - Eine Liste mit Artikeln, Leitfäden und Videos, die alles abdecken, von CSS bis zu benutzerdefinierten Asset-Uploads
- [WalkMe Digital Adoption Institute: CSS mit WalkMe](#) - Ein kurzer Kurs über die Grundlagen der CSS-Anpassung mit WalkMe
- [WalkMe Brand Guidelines](#) - Ein Beispiel für Markenrichtlinien von Unternehmen - verwenden Sie Ihre als Ausgangspunkt, um Ihre WalkMe-Assets anzupassen
- WalkMe Design Services - Sprechen Sie mit Ihrem primären WalkMe-Kontakt, um ein Designpaket zu erkunden

Additional Resources & Peer Connections

Besuchen Sie [die WalkMe Community](#), um dieses Wissen mit Ihren Kollegen in die Praxis umzusetzen -

- Foliendecks, Ressourcen und Tools aus dem [Champion Toolkit herunterladen](#)
- [Strategy & DAPtics beitreten](#) - eine Peer-Gruppe, die sich monatlich trifft, um Ressourcen auszutauschen und die Strategie für die digitale Akzeptanz zu besprechen