

Branding du contenu et directives de style

Aperçu rapide

Cela fait référence à un processus standardisé pour l'équipe de projet WalkMe pour communiquer les meilleures pratiques pour le design WalkMe et « l'art du possible » pour les personnalisations de création aux parties prenantes internes.

Les actifs de marques cohérents favorisent la fidélisation de l'utilisateur final, réduisent l'effort de développement de contenu et aident à créer des déploiements rationalisés et efficaces pour votre projet.

Remarque

Ce guide fournit un cadre permettant à un Centre d'excellence en adoption numérique autonome de mener ses propres consultations et conversations en matière de design. Si vous avez besoin d'assistance pour l'exécution des besoins de création, WalkMe offre des offres personnalisées disponibles, veuillez en discuter avec votre équipe de réussite client ou votre personne-ressource WalkMe.

Comment cela affecte votre programme

□ Avantages de la mise en œuvre

- Réduction du délai de livraison pour les futurs projets nets et éléments WalkMe
- Instauration d'un climat de confiance avec les utilisateurs finaux grâce à une expérience de marque cohérente
- Élimination de la fatigue décisionnelle, standardisation précoce

□ Risques liés à l'absence de mise en œuvre

- Manque de confiance de l'utilisateur final
- Styles non autorisés créés sans surveillance

Approche de création par type de logiciel

L'approche de création peut différer en fonction de l'audience d'utilisateur final de votre logiciel.

Application interne

- **Utilisateurs** : Employés et entrepreneurs (EX)
- **WalkMe Design Recommandé** : Adhère aux directives de marque et de style de l'entreprise
- **Considération** : Déterminez s'il existe un moyen de ne pas utiliser le design standard. Si c'est le cas, quelles sont les raisons et les circuits de validation ?
 - La raison la plus courante de l'opt-out est un choc de création (par exemple, les ballons WalkMe bleus sur un arrière-plan d'application bleu)
 - L'équipe d'adoption numérique doit s'entendre sur une approche alternative
- **Besoins interfonctionnels** : Pas couramment nécessaire

Conseil

Vous ne savez pas à quoi ressemblent les directives de la marque d'entreprise ? [Voir les nôtres ici.](#)

Application externe

- **Utilisateurs** : Clients ou public (CX)
- **WalkMe Design Recommandé** : Adhère aux directives de marque et de style de l'application
- **Considérations** : Désigner les propriétaires de création d'application en tant que principales parties prenantes dans la création et l'approbation du modèle de création
 - En outre, déterminez la « voix » de rédaction qui doit être respectée
 - Cela peut nécessiter un partenariat avec les dirigeants de votre équipe de rédaction technique
 - [Afficher les matériaux que l'équipe d'adoption numérique peut offrir pour une collaboration et un dialogue faciles](#)
- **Besoins interfonctionnels** : UX, Design ou Marketing

Remarque

Cette ressource est axée sur les composants visuels et d'interface utilisateur de la stratégie de création. Des aspects de la création de l'expérience utilisateur (UX) sont adjacents à ce sujet, par exemple, à l'aide de types de solution WalkMe cohérents pour aborder les pilotes de valeur, tels que

les SmartTips pour améliorer l'intégrité des données. normes de rédaction, etc.

Lorsque cela est pertinent

Le [chef de projet](#) doit communiquer les attentes de création aux parties prenantes lors des étapes de lancement et de découverte d'une mise en œuvre.

Exemple de langue pour l'équipe d'adoption numérique à utiliser avec vos parties prenantes :

« [Entreprise] dispose d'un format CSS standard qui est utilisé dans toutes les applications dans l'entreprise. La norme de création est facilement déployée, évolutive et correspond aux exigences de la marque [Entreprise]. La création standard sera appliquée à votre Éditeur lors de la création. »

- Inclure des captures d'écran d'exemples de ballons WalkMe, du menu ou de toute idée de création

Naviguer dans une consultation de création localisée

Poser les questions suivantes permet à l'équipe d'adoption numérique de recueillir des informations critiques et de définir des attentes avec les parties prenantes sur ce que cela signifie que d'avoir une création locale personnalisée.

Remarque

Cette liste est créée pour qu'un Centre d'excellence WalkMe puissent exécuter des réunions de consultation de création autonome. Les membres de l'équipe de création WalkMe peuvent assister si vous n'êtes pas prêt à être autonome dans ce domaine.

- **La création globale est plus facile pour la mise à l'échelle et la maintenance**
 - *Pour l'équipe d'adoption numérique : votre partie prenante a-t-elle quelqu'un pour gérer l'entretien si des modifications sont nécessaires ?*
- **La modification des éléments visuels (via CSS) est le niveau d'effort le plus facile/le plus bas pour la création personnalisée, tandis que la modification du HTML prend du temps/du travail de développement. En général, la suppression des aspects de création des modèles WalkMe nécessite moins d'effort que le fait d'ajouter de**

nouveaux aspects de création.

- *Pour l'équipe d'adoption numérique : votre partie prenante est-elle prête à absorber les ajustements à un calendrier de projet si nécessaire, afin de prendre en charge le temps supplémentaire nécessaire pour ajouter des aspects de création aux modèles ?*
- **Si une création s'écarte de manière significative de la structure HTML existante, elle peut introduire de la fragilité et du risque.**
 - *Pour l'équipe d'adoption numérique : votre partie prenante a-t-elle quelqu'un pour gérer l'entretien si des modifications sont nécessaires ? S'agit-il d'un élément à haute visibilité qui causerait une détresse importante s'il était endommagé ?*
- **Les normes d'accessibilité sont importantes**
 - *Pour l'équipe d'adoption numérique : votre organisation a-t-elle besoin que les éléments d'interface utilisateur suivent des normes d'accessibilité strictes ? Ex. contraste de couleur, accessibilité du clavier, etc.*

Commencer

Voici les outils WalkMe principaux qui vous aident à gérer les directives de marque et de style à grande échelle.

- [Assistance de création et de personnalisation](#) - Une liste d'articles, de guides et de vidéos couvrant tout, du CSS aux téléchargements d'asset personnalisé
- [Institut d'adoption numérique WalkMe : CSS avec WalkMe](#) - Un cours succinct sur les bases de la personnalisation CSS avec WalkMe
- [Directives de marque WalkMe](#) - Un exemple de directives de marque d'entreprise - utilisez les vôtres comme point de départ pour personnaliser vos accessoires WalkMe
- Services de création WalkMe - Parlez à votre personne-ressource WalkMe principale pour explorer un package de création

Additional Resources & Peer Connections

Visiter [la communauté WalkMe](#) pour mettre ce savoir en pratique aux côtés de vos pairs -

- Téléchargez les présentations de diapositives, les ressources et les outils à partir du [kit d'outils Champion](#)
- [Rejoignez Strategy & DAPtics](#) - un groupe dirigé par les pairs qui se réunit mensuellement pour partager les ressources et discuter de la stratégie d'adoption numérique