

UX für Low Code Anwendungen

Finja Gorissen



A large, horizontal, yellow watercolor splash or brushstroke that covers the upper half of the image. The edges are irregular and textured, with varying shades of yellow and some darker spots. The text "Low Code" is positioned on the left side of this splash.

Low Code

Microsoft Power Platform



PowerBI

Erstellen von Dashboards für
Datenvisualisierung und -
analyse



PowerApps

Erstellen von Geschäfts-
anwendungen



PowerAutomate

Automatisierung
wiederkehrender
Aufgaben



PowerPages

Erstellen von Webseiten

PowerApps

PowerApps ist Microsofts Low-Code-Plattform zur Erstellung von Business-Apps – Teil der **Microsoft Power Platform**.



Möglichkeiten der Erstellung

- **Canvas Apps:**
Freies Design per Drag-and-Drop
- **Model-Driven Apps:**
Datenmodell-basiert mit
automatisiertem UI

Öffnen von Apps:

- In der mobilen PowerApps-App
- In Teams eingebunden
- Im Browser öffnen und in SharePoint verlinken

PowerApps

Vorteile

- Schnelle Entwicklung
- Nahtlose Microsoft-Integration
- Geringe Einstiegshürden
- Skalierbar durch Azure und Dataverse
- Kosteneffizient

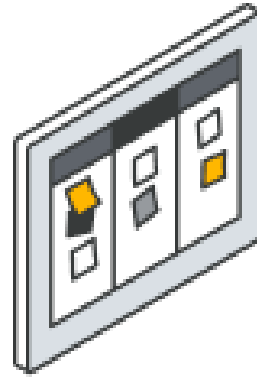
Nachteile

- Individualisierung kann aufwendig sein
- Performance-Schwankungen bei komplexen Flows

Was haben wir bereits mit PowerApps umgesetzt?



Abwesenheitsmanagement

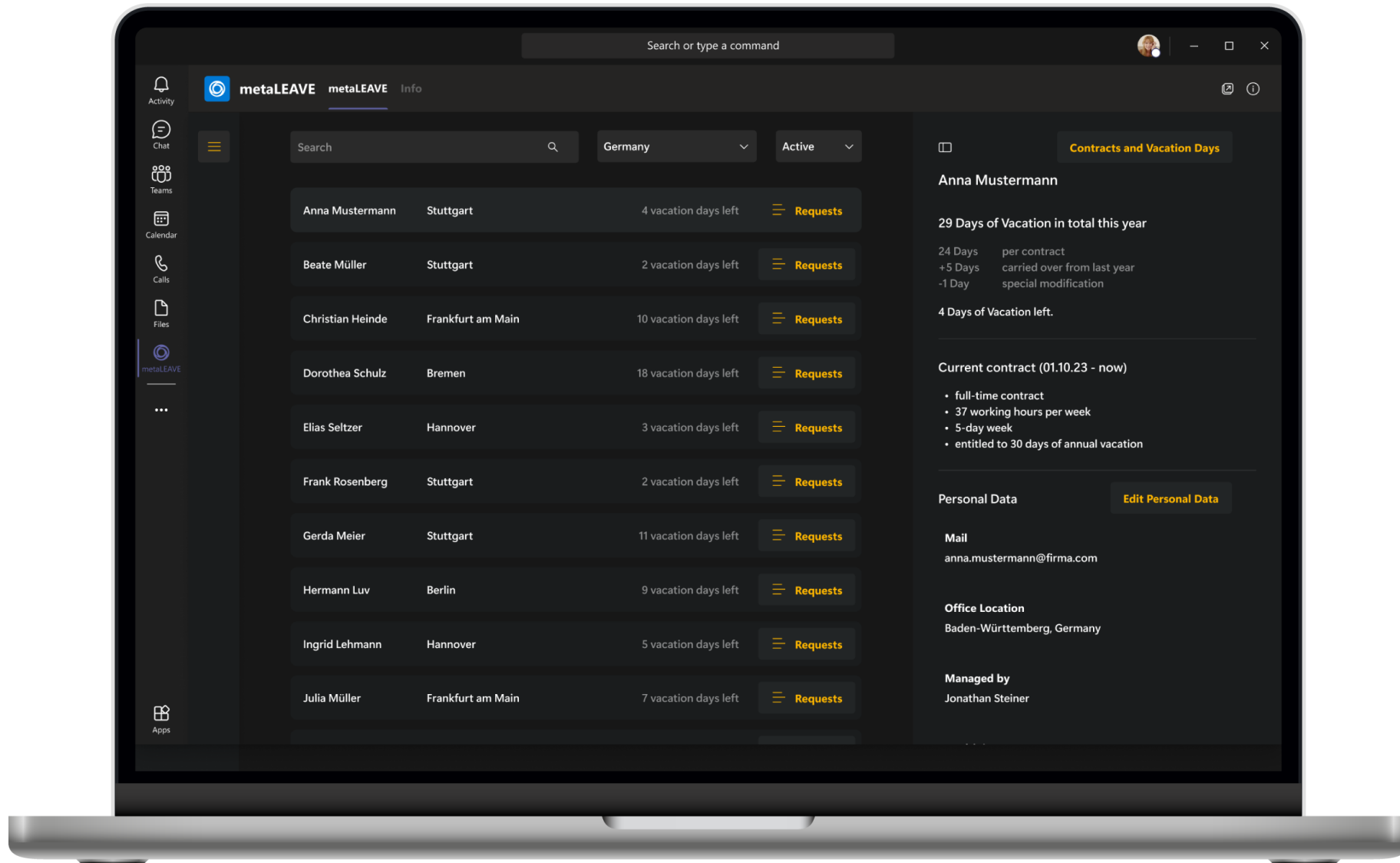


**Ticketsystem
Aufgabenmanagement**

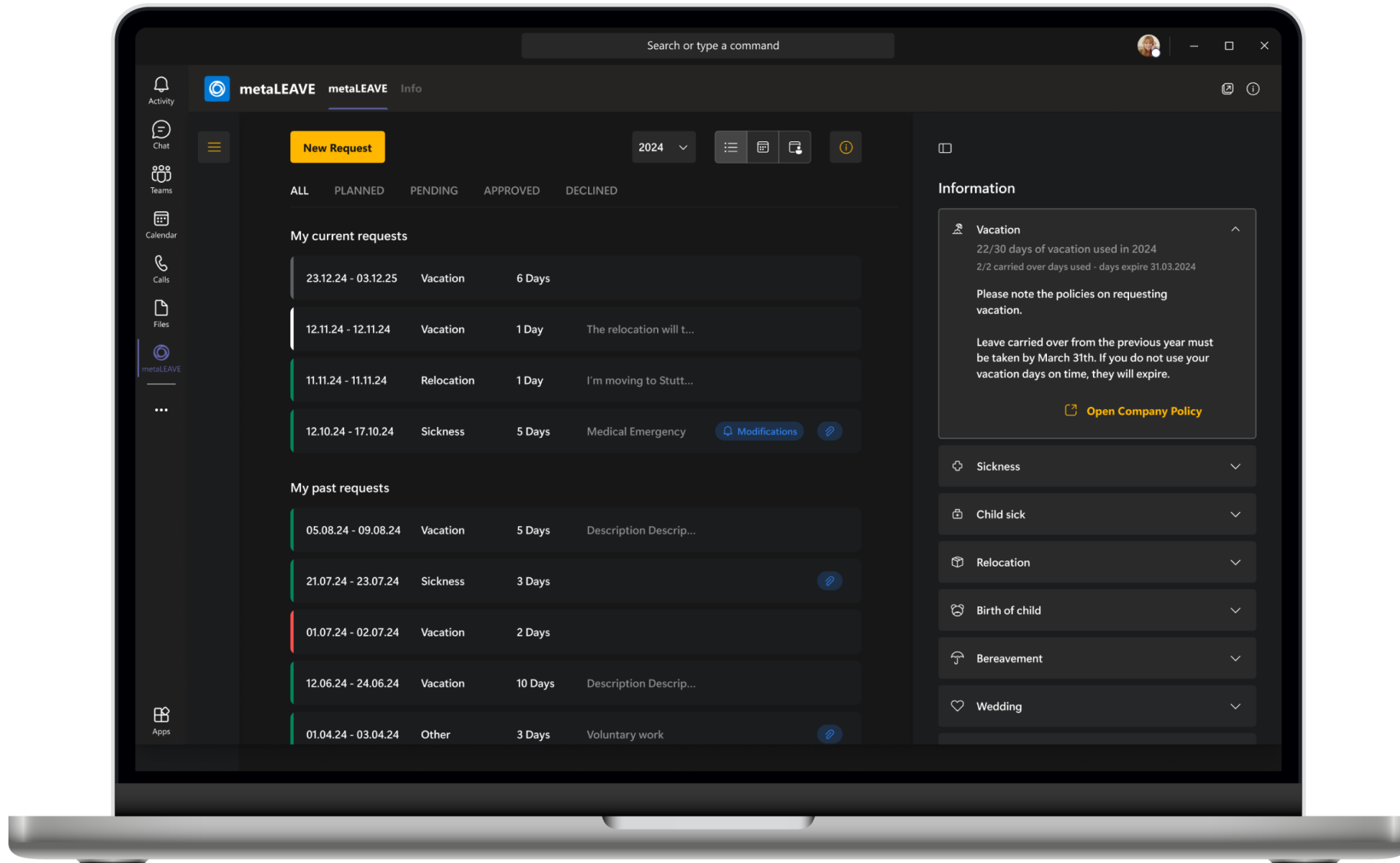


Bedarfsscheinapp

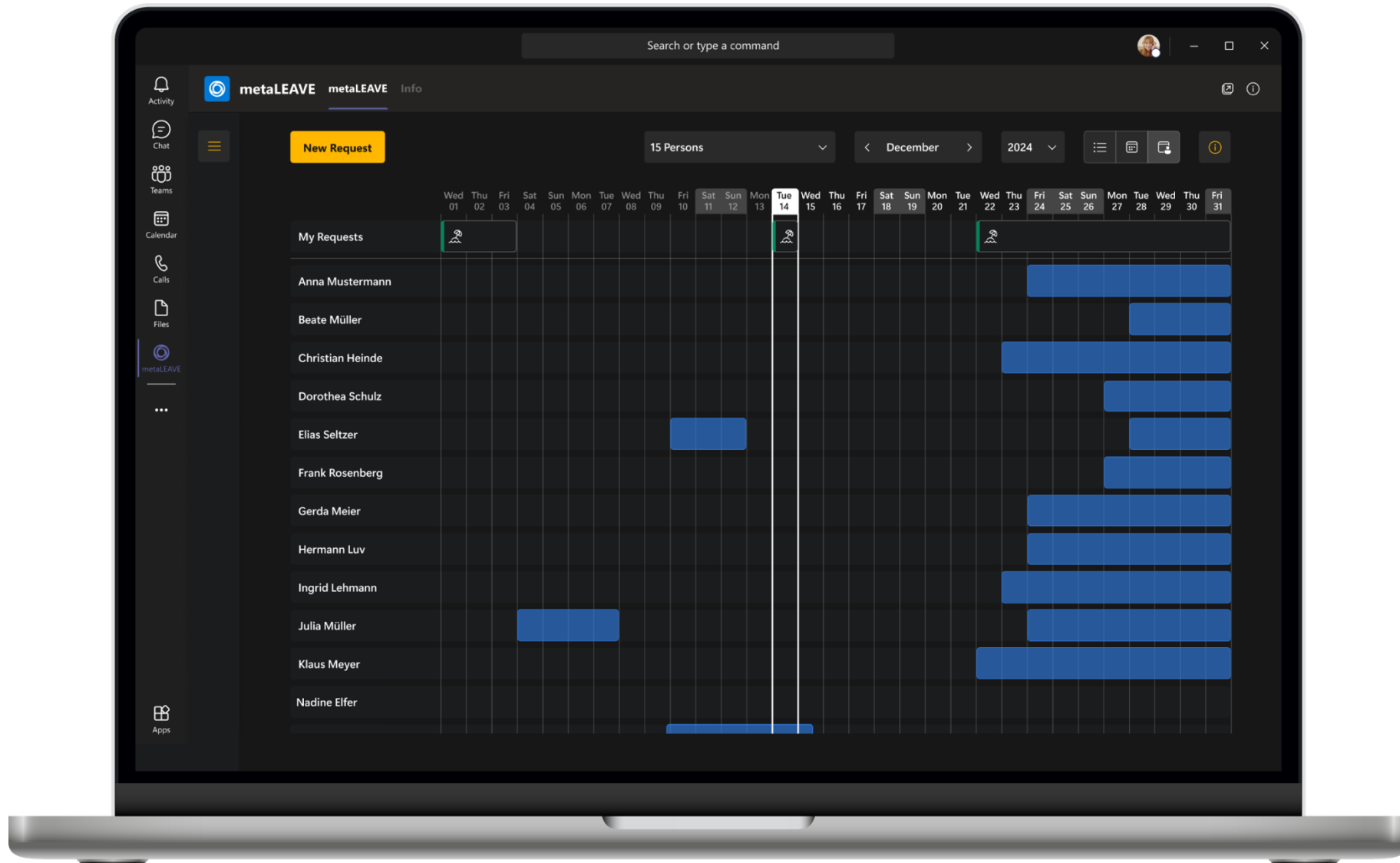
Beispiel: Abwesenheitsmanagement



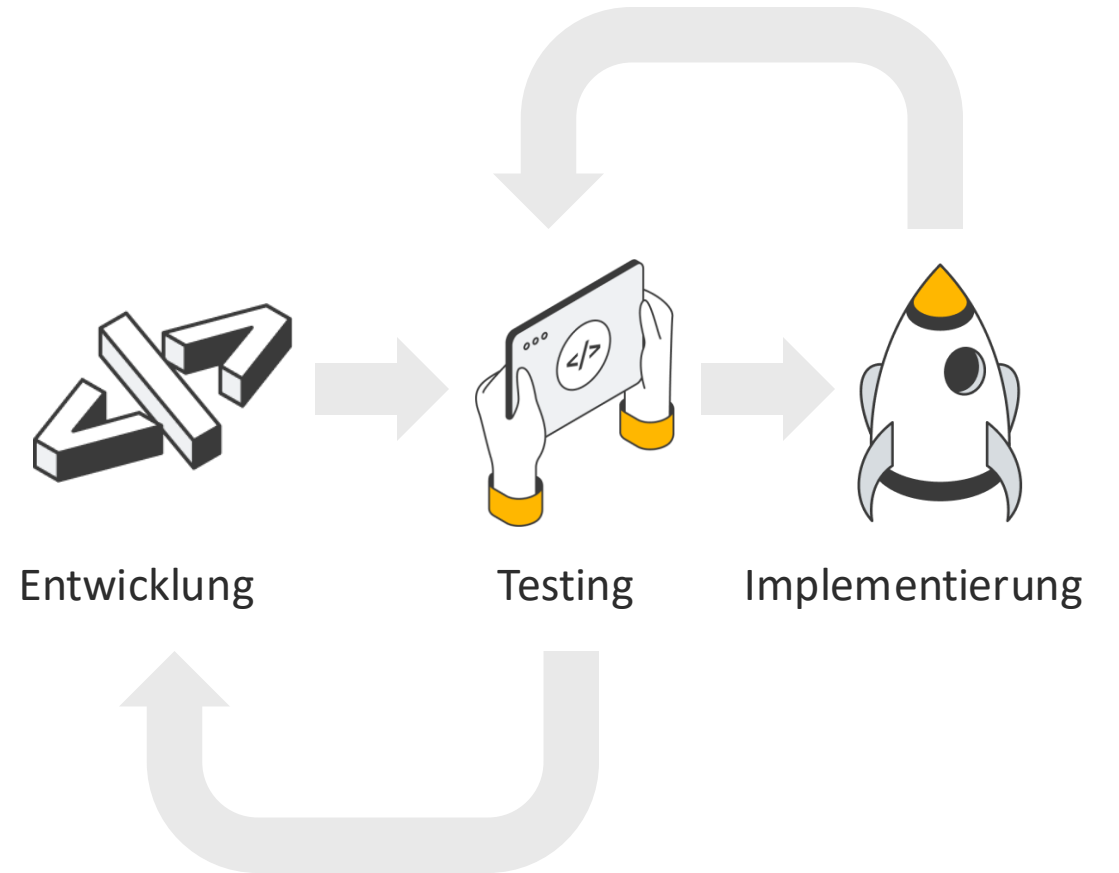
Beispiel: Abwesenheitsmanagement



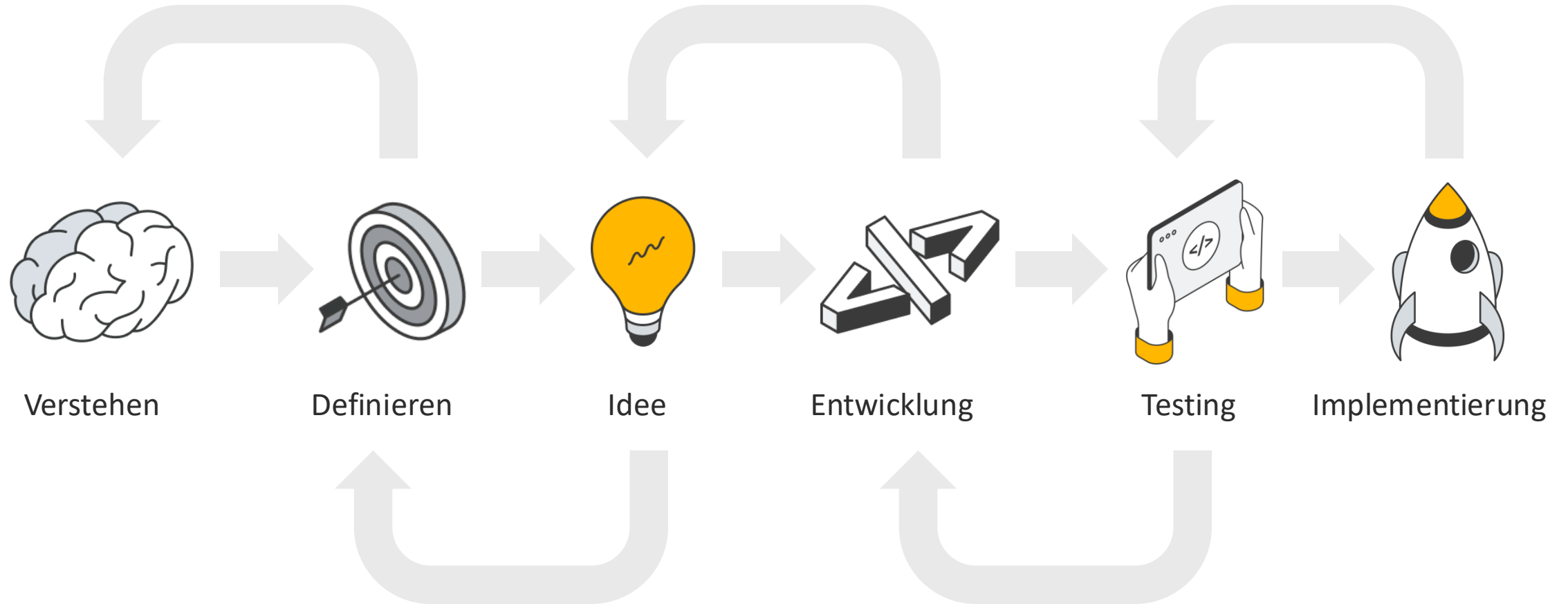
Beispiel: Abwesenheitsmanagement



Prozess



Prozess



Prozess



A large, horizontal, yellow watercolor splash or brushstroke that covers the upper half of the image. The edges are irregular and textured, with varying shades of yellow and some darker spots. The text "User Experience" is written in a bold, black, sans-serif font, centered horizontally within the yellow area.

User Experience

User Experience



User Experience (UX) bezeichnet das **Erlebnis der Nutzer:innen** vor, während und nach der Interaktion mit einem Produkt, System oder Service.

Welches Obst hat die beste UX?

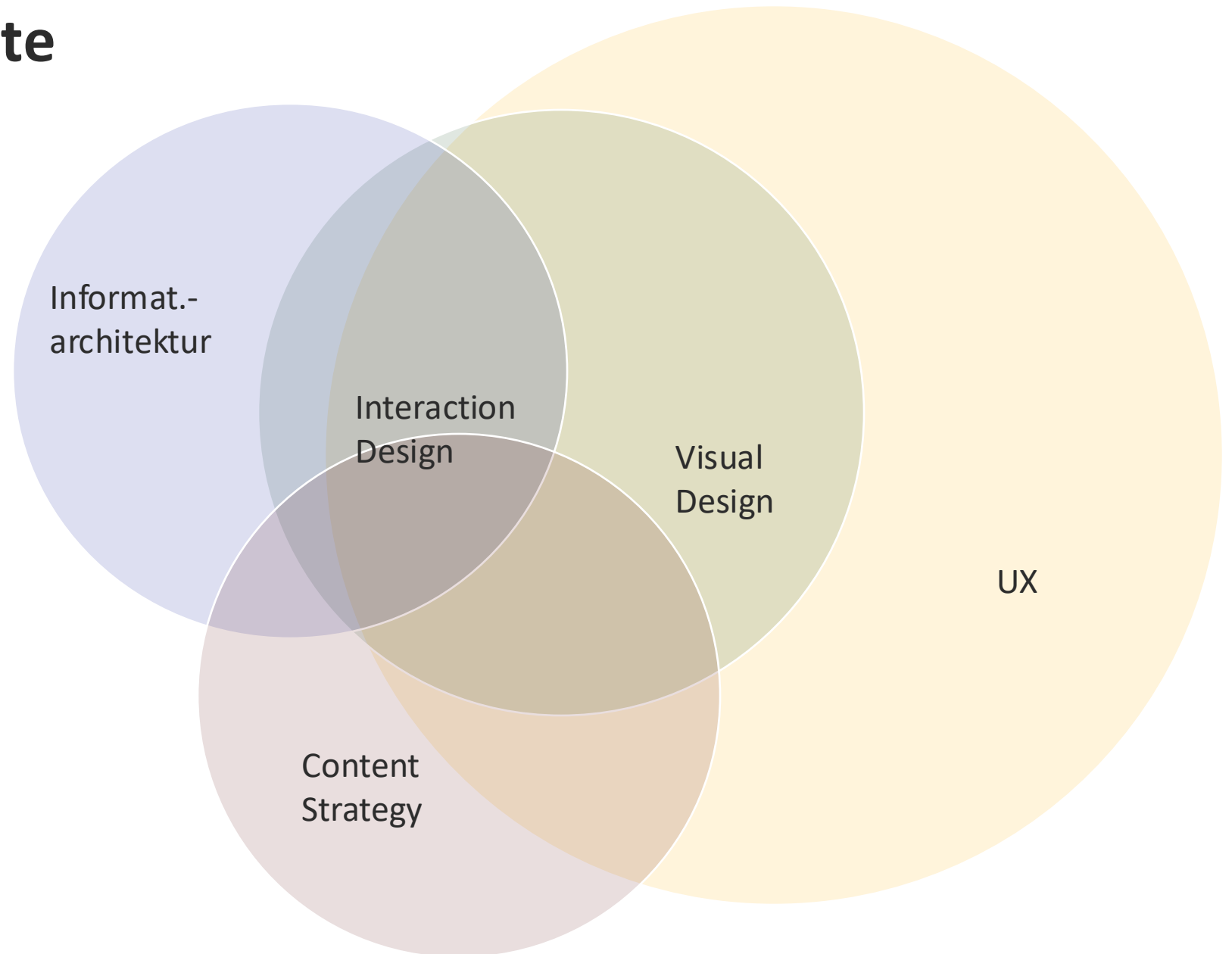


Welches Obst hat die beste UX?



Ein Beispiel von Megan Wilson

UX-Themengebiete



Usability

Heuristiken von Nielsen

1. Sichtbarkeit des Systemstatus

→ Nutzer:innen sollten jederzeit wissen, was gerade passiert.

2. Übereinstimmung mit der realen Welt

→ Sprache und Konzepte sollten vertraut und alltagsnah sein.

3. Nutzerkontrolle und Freiheit

→ Nutzer:innen sollten Aktionen rückgängig machen oder abbrechen können.

4. Konsistenz und Standards

→ Gleiche Begriffe und Abläufe sollten überall gleich funktionieren.

5. Fehlervermeidung

→ Systeme sollten Fehler möglichst verhindern – nicht nur melden.

6. Wiedererkennung statt Erinnerung

→ Informationen sollten sichtbar sein, statt im Gedächtnis behalten werden zu müssen.

7. Flexibilität und Effizienz der Nutzung

→ Sowohl Anfänger:innen als auch Profis sollten effizient arbeiten können.

8. Ästhetik und minimalistisches Design

→ Keine unnötigen Informationen – Klarheit steht im Vordergrund.

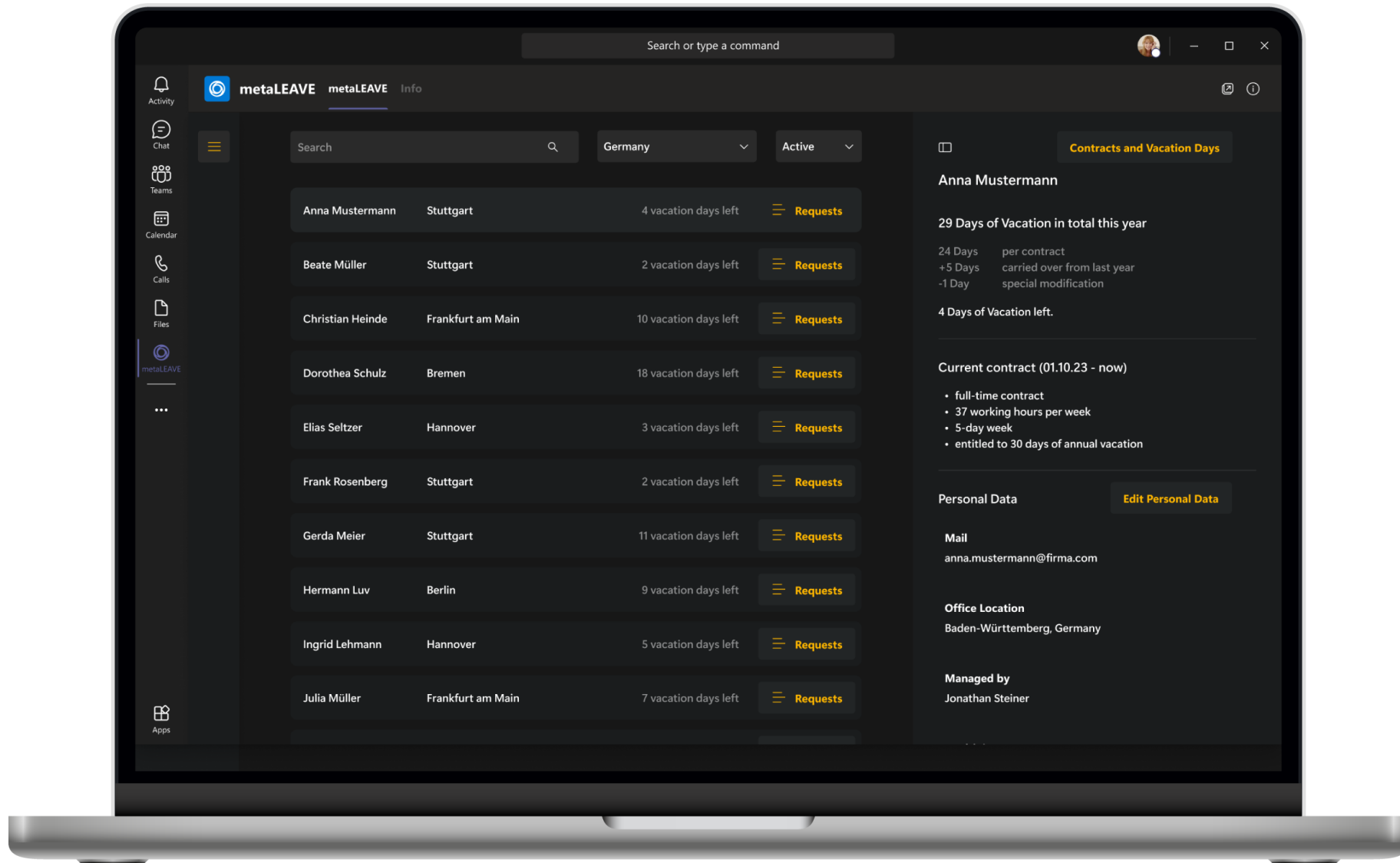
9. Hilfe bei Fehlern

→ Fehlermeldungen sollten verständlich sein und Lösungen anbieten.

10. Hilfe und Dokumentation

→ Unterstützung sollte leicht auffindbar und hilfreich sein – auch wenn das System intuitiv ist.

Informationsarchitektur



Barrierefreiheitsstärkungs- gesetz

Product Design System

Strukturierte Sammlung von wiederverwendbaren Komponenten, Designprinzipien und Richtlinien.



Sammlung an Figma-Komponenten



Template- und Komponentensammlung in PowerApps

Unterstützt das Team bei der Entwicklung konsistenter, effizienter und skalierbarer Produkte.

Product Design System



FUNDAMENTALS

Iconography

Products meet users in visual representations of common actions. Icons are used to provide instant context and enhance usability.

Overview

Icons are a critical part of any design system or product experience. Icons help us quickly recognize. They are language-independent, and best of all, they're real. They, so they don't take up very much real estate. Icons are a fundamental part of a good design system and are very helpful for conveying materials. They're the foundational building block of functional content, but they are also highly technical.

Fluent Iconography

We decided to use the free monospace font released by Microsoft, called Fluent Icons, a collection of 4000+ open source vector icons, and it's part of the Microsoft Fluent System icons used for their own products.

This set includes all the icons you might need when designing your interfaces, and it can be easily imported and used for Android, iOS and macOS.

In addition to this, you can download a [Fluent Icons](#) that you can use to explore, edit and export any icon you want.

Last but not least, there is a super useful page built by [Fluent Icons](#) where you can view all icons, and export them in SVG, PNG, and WebP, or as ready to use React components or just directly from the library file.

Use, Color and Sizes

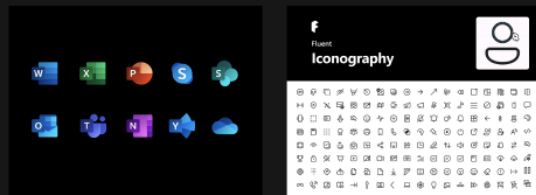
We use regular for default non-accented icons and bold for accentuated icons. All icons are rendered default with our metaDARK background (22px) and standard when selected state is shown.

Wide (WIDE) for default non-accented icons and corporate metaNOY (WIDE) for accentuated icons.

We use the min. size of 12px (12px min. size of 12px). If we need additional icons, please use and extend the documentation in this section.

General Guidelines

The design file contains a selected standard guidelines and how to use included grids and create icons. Please follow this guideline to create custom icons or other icons for web/mobile, when needed.



FUNDAMENTALS

Typography

Typography is one of the most important and core aspects of our design system. It's the way we communicate our vision through type. Type is used for nearly 70% of any given screen. Typography is often one of the foundational components we will need to get a handle on and will need to work harmoniously with other elements like icons and UI controls.

Overview

Typography is one of the most important and core aspects of our design system. It's the way we communicate our vision through type. Type is used for nearly 70% of any given screen. Typography is often one of the foundational components we will need to get a handle on and will need to work harmoniously with other elements like icons and UI controls.

Segoe UI Variable



Primary font

We decided not to use our corporate font for our digital products and interactions as we selected a Microsoft made and tested font.

Segoe UI Variable is a font made popular by Microsoft and is an extended one-stop font family that is widely used in different Microsoft applications.

Segoe UI Variable is the main system font for Windows. An updated take on the classic Segoe - released May 2022 - it uses variable font technology to dynamically provide great readability at very small sizes and improved output at larger sizes.

Font Types

The selected font types within and across our products are the **primary** ones. Of course all the included font types can be used.

Weights

Regular Display - The quick brown fox jumps over the lazy dog

Semibold Display - The quick brown fox jumps over the lazy dog

Bold Display - The quick brown fox jumps over the lazy dog

Styles and Sizes

Display 1
Regular Display
4.75rem - 76px

Display 2
Regular Display
3rem - 48px

Display 3
Regular Display
2.25rem - 36px

Display 4
Regular Display
2rem - 32px

h1 - Title

Step 1

h1 - Title
Semibold Display
1.75rem - 28px

h2 - Title

Step 2

h2 - Title
Semibold Display
1.5rem - 24px

h3 - Title

Step 3

h3 - Title
Semibold Display
1.25rem - 20px

h4 - Subtitle

Step 4

h4 - Subtitle
Semibold Display
1.125rem - 18px

h5 - Subtitle

Step 5

h5 - Subtitle
Semibold Display
1.0625rem - 16px

h6 - Subtitle

Step 6

h6 - Subtitle
Semibold Display
1.03125rem - 15px

h7 - Title

Step 7

h7 - Title
Semibold Display
1.015625rem - 14px

h8 - Title

Step 8

h8 - Title
Semibold Display
1.0078125rem - 13px

h9 - Title

Step 9

h9 - Title
Semibold Display
1.00390625rem - 12px

h10 - Title

Step 10

h10 - Title
Semibold Display
1.001953125rem - 11px

h11 - Title

Step 11

h11 - Title
Semibold Display
1.0009765625rem - 10px

h12 - Title

Step 12

h12 - Title
Semibold Display
1.00048828125rem - 9px

h13 - Title

Step 13

h13 - Title
Semibold Display
1.000244140625rem - 8px

h14 - Title

Step 14

h14 - Title
Semibold Display
1.0001220703125rem - 7px

h15 - Title

Step 15

h15 - Title
Semibold Display
1.00006103515625rem - 6px

h16 - Title

Step 16

h16 - Title
Semibold Display
1.000030517578125rem - 5px

h17 - Title

Step 17

h17 - Title
Semibold Display
1.0000152587890625rem - 4px

h18 - Title

Step 18

h18 - Title
Semibold Display
1.00000762939453125rem - 3px

h19 - Title

Step 19

h19 - Title
Semibold Display
1.000003814697265625rem - 2px

h20 - Title

Step 20

h20 - Title
Semibold Display
1.0000019073486328125rem - 1px

h21 - Title

Step 21

h21 - Title
Semibold Display
1.00000095367431640625rem - 0.5px

h22 - Title

Step 22

h22 - Title
Semibold Display
1.000000476837158203125rem - 0.25px

h23 - Title

Step 23

h23 - Title
Semibold Display
1.0000002384185791015625rem - 0.125px

h24 - Title

Step 24

h24 - Title
Semibold Display
1.00000011920928955078125rem - 0.0625px

h25 - Title

Step 25

h25 - Title
Semibold Display
1.000000059604644775390625rem - 0.03125px

h26 - Title

Step 26

h26 - Title
Semibold Display
1.0000000298023223876953125rem - 0.015625px

h27 - Title

Step 27

h27 - Title
Semibold Display
1.00000001490116119384765625rem - 0.0078125px

h28 - Title

Step 28

h28 - Title
Semibold Display
1.000000007450580596923828125rem - 0.00390625px

h29 - Title

Step 29

h29 - Title
Semibold Display
1.0000000037252902984619140625rem - 0.001953125px

h30 - Title

Step 30

h30 - Title
Semibold Display
1.00000000186264514923095703125rem - 0.0009765625px

h31 - Title

Step 31

h31 - Title
Semibold Display
1.000000000931322574615478515625rem - 0.00048828125px

h32 - Title

Step 32

h32 - Title
Semibold Display
1.0000000004656612873077392578125rem - 0.000244140625px

h33 - Title

Step 33

h33 - Title
Semibold Display
1.00000000023283064365386962890625rem - 0.0001220703125px

h34 - Title

Step 34

h34 - Title
Semibold Display
1.000000000116415321826934814453125rem - 0.00006103515625px

h35 - Title

Step 35

h35 - Title
Semibold Display
1.0000000000582076609134674072265625rem - 0.000030517578125px

h36 - Title

Step 36

h36 - Title
Semibold Display
1.00000000002910383045673370361328125rem - 0.0000152587890625px

h37 - Title

Step 37

h37 - Title
Semibold Display
1.000000000014551915228366851806640625rem - 0.00000762939453125px

h38 - Title

Step 38

h38 - Title
Semibold Display
1.0000000000072759576141834259033203125rem - 0.000003814697265625px

h39 - Title

Step 39

h39 - Title
Semibold Display
1.00000000000363797880709171295166015625rem - 0.0000019073486328125px

h40 - Title

Step 40

h40 - Title
Semibold Display
1.000000000001818989403545856475780078125rem - 0.00000095367431640625px

h41 - Title

Step 41

h41 - Title
Semibold Display
1.0000000000009094947017729282378900390625rem - 0.000000476837158203125px

h42 - Title

Step 42

h42 - Title
Semibold Display
1.00000000000045474735088646411894501953125rem - 0.0000002384185791015625px

h43 - Title

Step 43

h43 - Title
Semibold Display
1.000000000000227373675443232059472509765625rem - 0.00000011920928955078125px

h44 - Title

Step 44

h44 - Title
Semibold Display
1.0000000000001136868377216160297362548828125rem - 0.000000059604644775390625px

h45 - Title

Step 45

h45 - Title
Semibold Display
1.00000000000005684341858080801486812744140625rem - 0.0000000298023223876953125px

h46 - Title

Step 46

h46 - Title
Semibold Display
1.000000000000028421709290404007434063720703125rem - 0.00000001490116119384765625px

h47 - Title

Step 47

h47 - Title
Semibold Display
1.000000000000014210854522002003717031853515625rem - 0.000000007450580596923828125px

h48 - Title

Step 48

h48 - Title
Semibold Display
1.0000000000000071054272610010018535159267890625rem - 0.0000000037252902984619140625px

h49 - Title

Step 49

h49 - Title
Semibold Display
1.0000000000000035527136305005009267579634375000rem - 0.00000000186264514923095703125px

h50 - Title

Step 50

h50 - Title
Semibold Display
1.00000000000000177635681525025046337898171875000rem - 0.000000000931322574615478515625px

h51 - Title

Step 51

h51 - Title
Semibold Display
1.000000000000000888178407625125231689490859375000rem - 0.0000000004656612873077392578125px

h52 - Title

Step 52

h52 - Title
Semibold Display
1.0000000000000004440892038125611547447454296875000rem - 0.00000000023283064365386962890625px

h53 - Title

Step 53

h53 - Title
Semibold Display
1.00000000000000022204460190628057737237271234375000rem - 0.000000000116415321826934814453125px

h54 - Title

Step 54

h54 - Title
Semibold Display
1.000000000000000111022300953140288686186356171875000rem - 0.0000000000582076609134674072265625px

h55 - Title

Step 55

h55 - Title
Semibold Display
1.0000000000000000555111504765701443430931780859375000rem - 0.00000000002910383045673370361328125px

h56 - Title

Step 56

h56 - Title
Semibold Display
1.00000000000000002775557523828507217154658904296875000rem - 0.000000000014551915228366851806640625px

h57 - Title

Step 57

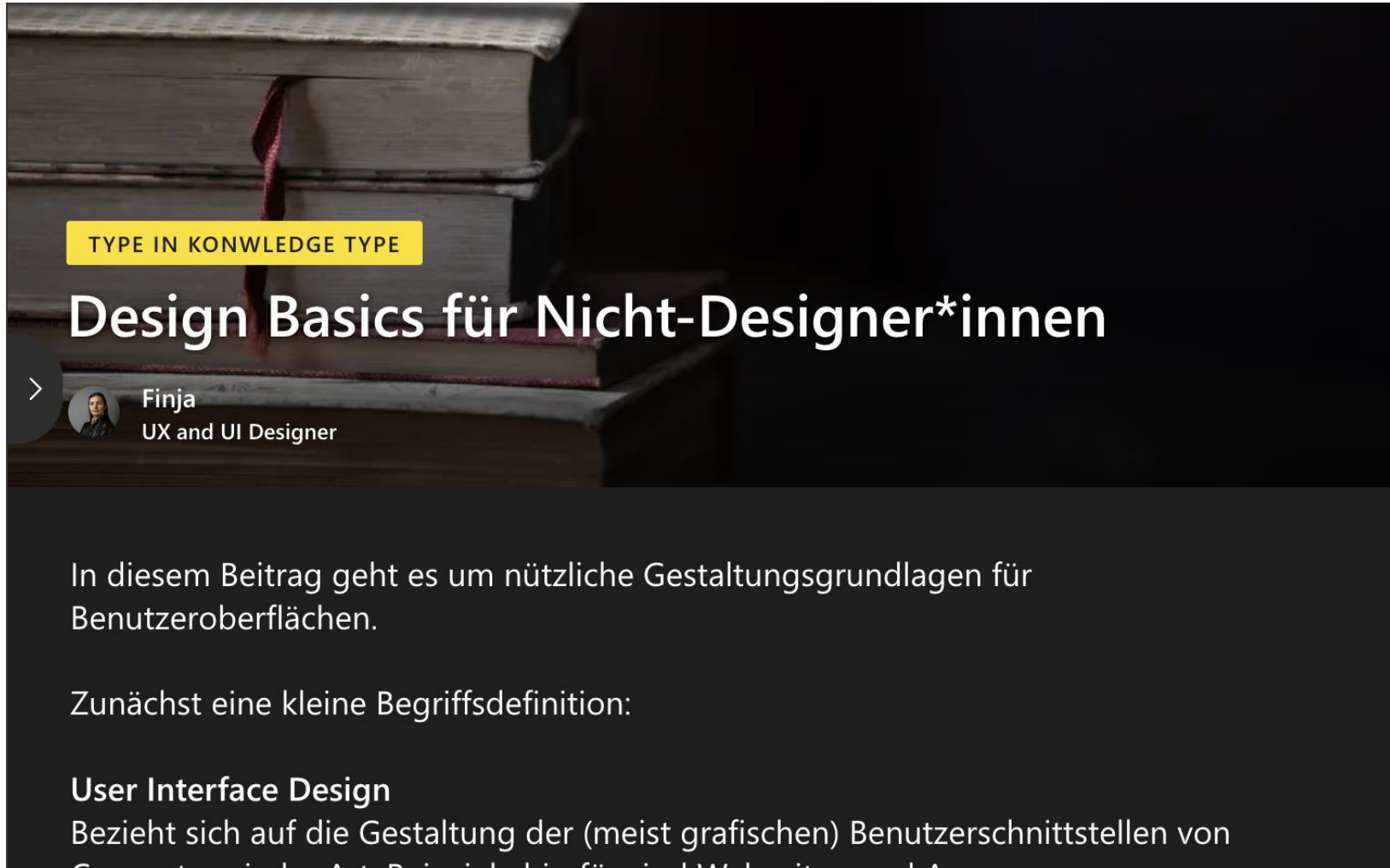
h57 - Title
Semibold Display
1.000000000000000013877787619142536085772794521484375000rem - 0.0000000000072759576141834259037170318535159267890625px

h58 - Title

Step 58

h58 - Title
Semibold Display
1.0000000000000000069388938095712678288638972622421875000rem - 0.00000000000363797

Zusätzliche Wissensdokumentation und -wiederverwendung



TYPE IN KONWLEDGE TYPE

Design Basics für Nicht-Designer*innen

>  Finja
UX and UI Designer

In diesem Beitrag geht es um nützliche Gestaltungsgrundlagen für Benutzeroberflächen.

Zunächst eine kleine Begriffsdefinition:

User Interface Design

Bezieht sich auf die Gestaltung der (meist grafischen) Benutzerschnittstellen von

-  **Kundenspezifisches Theming**
SharePoint • Knowledge Base
Finja hat am 21. März 2024 geändert
...**Design** System). Damit können wir bereits...**Design** System). Damit können wir bereits Produkte in unserem light mode und dark...
-  **Figma Variablen**
SharePoint • Knowledge Base
Laura hat am 19. Oktober 2023 geändert
...**Design**eigenschaften und Prototyping...**Design**eigenschaften und Prototyping-Aktionen angewendet werden können (z. B....
-  **Logo 2024**
SharePoint • Knowledge Base
Finja hat am 20. September 2024 geändert
...**Design** zu reviewen und das Logo anzupassen, damit es form...**Design** zu reviewen und das Logo anzupassen, damit es...
-  **PowerApps flexible height gallery component height**
SharePoint • Knowledge Base
Alexa hat am 5. Juni geändert
...**design** includes components below the flexible height gallery (see below), we must set the...**design**: Use a single parent container,...
-  **Checkliste für UX/UI bei neuen Kund*innen**
SharePoint • Knowledge Base
Laura hat am 18. April 2024 geändert
...**Design**. Damit ist die visuelle Inszenierung unserer Marke gemeint. Ein Corporate **Design**...**Design**. Damit ist die visuelle Inszenierung...

UX Maturity

Gemessen werden:

- Strategie
- Prozesse
- Kultur
- Artefakt

Warum?

UX Maturity ist ein Wettbewerbsvorteil:
Unternehmen mit hoher Reife sind
innovationsfähiger und kundenorientierter

1. Abwesenheit

UX wird ignoriert oder nicht als relevant angesehen.

2. Begrenzt

Einzelne Personen oder Teams setzen UX punktuell ein, meist ohne Budget oder Einfluss.

3. Emergent

UX wird erkannt, erste Prozesse entstehen, aber es fehlt an Konsistenz und Strategie.

4. Strukturiert

UX ist in Projekte integriert, es gibt Rollen, Prozesse und Standards.

5. Integriert

UX ist organisationsweit etabliert, wird gemessen und optimiert.

6. Benutzerzentriert

UX ist Teil der Unternehmenskultur und beeinflusst strategische Entscheidungen

Thank you...
for your attention!

DANKE!

THANK YOU!

MERCI!

GRAZIE!

GRACIAS!

DANK JE WEL!



Wir sind metanoy.

Wir unterstützen Unternehmen bei der digitalen Transformation.



Backup

Some more information?



A large, horizontal, yellow watercolor splash or brushstroke that covers the upper half of the image. The edges are irregular and textured, with varying shades of yellow and some darker spots. The background is white.

Knowledge Häppchen

UX-Writing

Zweck:

UX-Writing sorgt dafür, dass Texte in digitalen Produkten (z. B. Buttons, Fehlermeldungen, Anleitungen) klar, hilfreich und nutzerzentriert sind. Ziel ist es, Nutzer:innen durch die Anwendung zu führen, Unsicherheiten zu vermeiden und ein positives Nutzungserlebnis zu schaffen.

Wann im Prozess anwenden:

- Während der Gestaltung von User Interfaces (UI)
- Parallel zu Design und Prototyping
- Vor und während der Entwicklung, oft iterativ

Tipp:

Schon kleine Textänderungen können die Nutzererfahrung deutlich verbessern – besonders bei Low Code-Anwendungen, wo Standardtexte oft wenig hilfreich sind.

Vorteile:

- ✓ Erhöht Verständlichkeit und Nutzerfreundlichkeit
- ✓ Reduziert Fehler und Supportaufwand
- ✓ Fördert Markenidentität und Vertrauen

Nachteile:

- ✗ Wird oft unterschätzt oder zu spät berücksichtigt
- ✗ Erfordert enge Zusammenarbeit mit Design und Entwicklung
- ✗ Gutes UX-Writing braucht Wissen über Zielgruppe und Kontext

Beispiel: Formularfeld

Schlecht:

„Ungültige Eingabe.“

Gut:

„Bitte geben Sie eine gültige E-Mail-Adresse ein (z. B. name@domain.de).“

User Journey Mapping

Zweck:

Verständnis für den Ablauf und die Emotionen der Nutzer:innen während der Nutzung.

Wann anwenden:

Vor der Entwicklung, zur Identifikation von Pain Points und Chancen.

Arbeitsschritte:

- Zielnutzer:innen definieren
- Schritte der Nutzung auflisten
- Emotionen, Ziele und Probleme je Schritt notieren
- Optimierungspotenziale ableiten

Vorteile:

- ✓ Ganzheitlicher Blick
- ✓ Fördert Empathie
- ✓ Gute Grundlage für Priorisierung

Nachteile:

- ✗ Zeitaufwändig
- ✗ Erfordert gute Kenntnis der Zielgruppe

Prototyping (Low-Fidelity)

Zweck:

Frühes Testen von Ideen mit klickbaren oder visuellen Prototypen.

Wann anwenden:

Nach dem Wireframing, vor der eigentlichen Entwicklung.

Arbeitsschritte:

Wireframes in klickbaren Prototyp umwandeln (z. B. mit Figma, PowerPoint, PowerApps)

Szenarien definieren

Feedback einholen

Prototyp iterativ verbessern

Vorteile:

- ✓ Früh testbar
- ✓ Geringer Aufwand
- ✓ Ideal für Stakeholder-Feedback

Nachteile:

- ✗ Keine echte Funktionalität
- ✗ Nutzer:innen könnten Design mit finalem Produkt verwechseln

Szenarien & Storyboarding

Zweck:

Veranschaulichen, wie Nutzer:innen mit der Anwendung in realen Situationen interagieren.

Wann anwenden:

Frühphase – zur Ideenfindung und Kommunikation im Team.

Arbeitsschritte:

Typische Nutzungsszenarien beschreiben
Storyboards zeichnen oder digital erstellen
Nutzungskontext und Emotionen darstellen
Diskussion im Team

Vorteile:

- ✓ Fördert Empathie
- ✓ Einfach zu erstellen
- ✓ Gut für Workshops

Nachteile:

- ✗ Subjektiv
- ✗ Keine echte Validierung

Wireframing

Zweck:

Schnelles Visualisieren von Ideen und Layouts zur Diskussion im Team.

Wann anwenden:

Frühe Konzeptionsphase, vor der technischen Umsetzung.

Arbeitsschritte:

- Anforderungen sammeln
- Erste Layouts auf Papier oder digital skizzieren
- Varianten vergleichen
- Feedback einholen und iterieren

Vorteile:

- ✓ Schnell, günstig, flexibel
- ✓ Fördert Diskussion und Kreativität
- ✓ Keine Tools nötig

Nachteile:

- ✗ Keine Interaktivität
- ✗ Missverständnisse bei nicht-visuellen Stakeholdern möglich

Heuristische Evaluation

Zweck:

Schnelle Identifikation von Usability-Problemen anhand bewährter Prinzipien (z. B. Nielsens 10 Heuristiken).

Wann anwenden:

Nach Erstellung eines Prototyps oder einer ersten Version der Anwendung.

Arbeitsschritte:

- Anwendung oder Prototyp bereitstellen
- UX-Prinzipien (z. B. Nielsens Heuristiken) als Checkliste nutzen
- Probleme dokumentieren und priorisieren
- Ergebnisse im Team besprechen

Vorteile:

- ✓ Schnell und kostengünstig
- ✓ Kein Nutzerkontakt nötig
- ✓ Gut für frühe Iterationen

Nachteile:

- ✗ Subjektiv
- ✗ UX-Know-how erforderlich
- ✗ Keine echten Nutzerreaktionen

Usability-Tests mit echten Nutzer:innen

Zweck:

Erkennen von Bedienproblemen und Verständnislücken durch Beobachtung.

Wann anwenden:

Nach Erstellung eines Prototyps oder MVPs.

Arbeitsschritte:

- Testpersonen rekrutieren
- Aufgaben definieren
- Beobachten & dokumentieren
- Probleme analysieren und priorisieren

Vorteile:

- ✓ Direkte Nutzermeinung
- ✓ Hohe Aussagekraft
- ✓ Frühzeitige Fehlererkennung

Nachteile:

- ✗ Organisation & Zeitaufwand
- ✗ Kleine Stichprobe

Paper Prototyping

Zweck:

Schnelles Testen von Ideen mit Papier-UI-Elementen.

Wann anwenden:

Ganz früh – vor digitalen Prototypen.

Arbeitsschritte:

- UI-Elemente auf Papier zeichnen
- Szenarien durchspielen
- Feedback einholen
- Änderungen direkt einzeichnen

Vorteile:

- ✓ Extrem schnell & günstig
- ✓ Fördert Kreativität
- ✓ Ideal für Workshops

Nachteile:

- ✗ Keine Interaktivität
- ✗ Nicht für alle Stakeholder verständlich

Jakob's Law – Was steckt dahinter?

„Nutzer verbringen die meiste Zeit auf anderen Websites und Anwendungen. Sie erwarten, dass deine Anwendung ähnlich funktioniert wie die, die sie bereits kennen.“

— Jakob Nielsen, Nielsen Norman Group

Empfohlene Handlungsweise

- **Vertraute Muster nutzen:**
Nutzer:innen erwarten bekannte Navigationsstrukturen, Button-Designs und Abläufe.
→ Wer zu viel „neu erfindet“, verwirrt und verliert Nutzer:innen.
- **Konsistenz schlägt Kreativität:**
Ein konsistentes, erwartbares Design sorgt für schnellere Einarbeitung und weniger Fehler.
- **Effizienz steigern:**
Nutzer:innen müssen weniger lernen, wenn sie sich sofort zurechtfinden.

Praktische Tipps für die Umsetzung:

- **Orientiere dich an etablierten Standards** (z. B. Platzierung von Suchfeldern, Menüführung, Button-Beschriftungen).
- **Teste neue Ideen kritisch:**
Ist das wirklich besser – oder nur anders?
- **Low Code Plattformen bieten oft Standard-Komponenten:**
Nutze diese bewusst, um Vertrautheit zu schaffen.