

Segmentierung

Kurzübersicht

Die Segmentierung ermöglicht es Ihnen, zu entscheiden, wann Sie Ihre WalkMe-Inhalte Ihren Benutzern anhand verschiedener „Anwendungsfälle“ anzeigen und wann Sie Elemente entsprechend der von Ihnen gewählten Segmentierung an bestimmte Benutzer schieben oder Elemente aus der Ansicht eines Benutzers entfernen.

Zweckgerichtete Segmentierung ist ein wichtiger Teil Ihrer Builds. Wenn WalkMe-Elemente für bestimmte Benutzer oder unter bestimmten Bedingungen nicht relevant sind, können Sie mit Segmentierung ausgeblendet werden. Das ermöglicht es Ihren Benutzern, sich auf verfügbare Aufgaben zu konzentrieren und reduziert die Unübersichtlichkeit auf dem Bildschirm und im Player-Menü.

WalkMe bietet zwei Formen der Segmentierung, die erste besteht in der Anpassung der **Display Conditions** (Anzeigebedingungen) eines bestimmten WalkMe Deployable. Diese Art der Segmentierung wirkt sich nur auf dieses bestimmte WalkMe-Element aus. Die zweite besteht in der **Erstellung eines Segments** und der Zuordnung von so vielen WalkMe-Deployables wie erforderlich zu diesem Segment. Alle WalkMe-Deployables, die diesem Segment zugewiesen wurden, werden automatisch entsprechend den für dieses Segment definierten Bedingungen angezeigt.

□ Digital Adoption Institute

- Sehen Sie sich den Kurs [Segmentation](#) im Lehrplan zur *Technical Configuration* (technischen Konfiguration) an.
- Sie haben noch kein DAI-Konto? [Melden Sie sich hier an.](#)

Funktionsweise

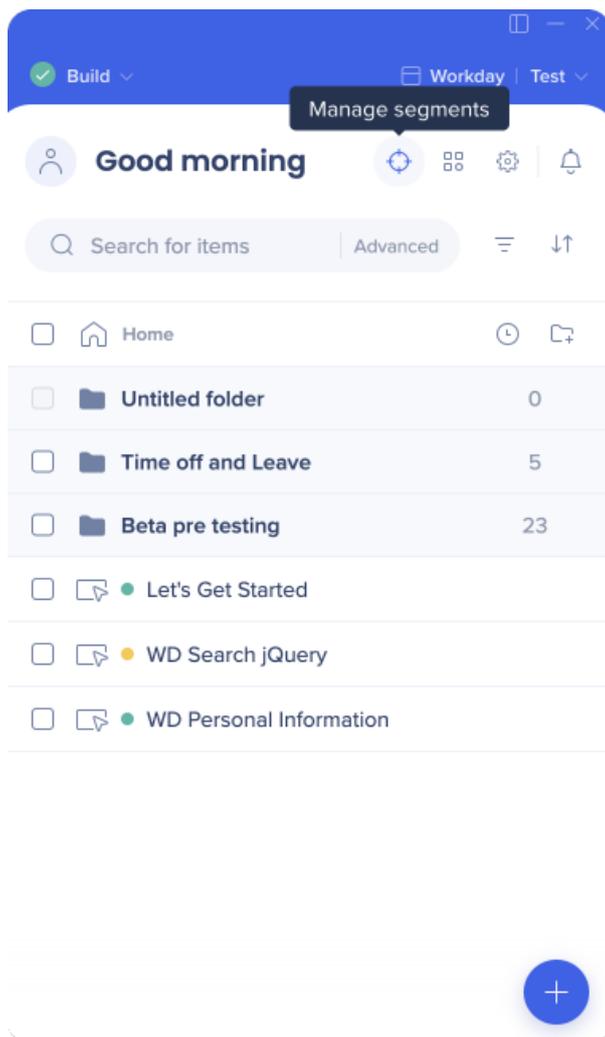
Bevor eines der Elemente, die mithilfe von Anzeigebedingungen segmentiert oder ein Segment im Player-Menü oder auf dem Bildschirm angezeigt wird, prüft WalkMe, ob die Regel zutrifft. Zur Erstellung der Segmentierung kann jeder beliebige Regeltyp verwendet werden.

Anzeigebedingungen und Segmentregeln können mit jeder der verfügbaren Bedingungen aus der Rule Engine erstellt werden. Sie können beispielsweise ein Segment erstellen, um Ihre WalkMe-Elemente nach Variable, Datum, Bildelement oder sogar URL zu organisieren und zu filtern.

Die meisten Apps im Editor können segmentiert werden, damit sie für Zielgruppen erscheinen: Smart Walk-Thrus, Launchers, Resources, Shuttles, Surveys, Smart Tip Sets und ShoutOuts. Help Desk und Live Chat können nicht segmentiert werden.

Elemente ohne Anzeigebedingungen oder ein Segment werden immer versuchen zu erscheinen.

Erstellen von Segmenten



Öffnen Sie das Menü „Segments Management“ (Segmentverwaltung), indem Sie auf das Tag-Symbol klicken (siehe oben).

Hier können Sie beliebig viele Segmente erstellen und diesen Segmenten später beliebig viele WalkMe-Elemente zuweisen. Erstellen Sie diese Segmente für Bedingungen, unter denen die Wahrscheinlichkeit besteht, dass sich mehrere WalkMe-Elemente wiederholen

Ihre Segmente werden hier automatisch in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

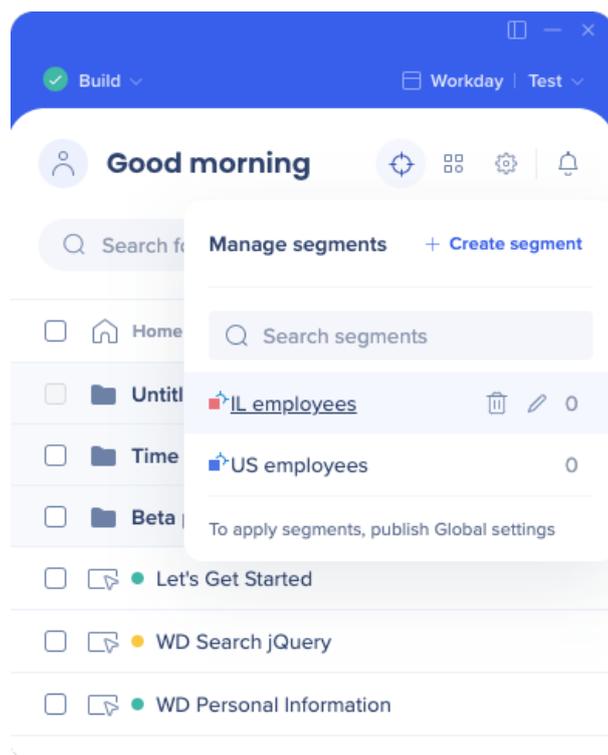
Wichtig:

- Wenn dasselbe WalkMe-Element zu mehreren Segmenten hinzugefügt wird, werden die Segmente mit einer ODER-Beziehung ausgewertet. Das bedeutet, dass das Element, auf das die Segmente angewendet werden, angezeigt wird, wenn **EINES** der angewandten Segmente als „wahr“ bewertet wird.
- Sobald Sie einem Element ein Segment zugewiesen oder es entfernt haben, müssen Sie die globalen Einstellungen veröffentlichen, damit die Änderungen wirksam werden.

Definieren neuer Segmente

Das Segment wird zuerst im Menü „Segments Management“ erstellt und danach können relevante Elemente zu diesem Segment hinzugefügt werden.

Nach dem Erstellen eines Segments können Sie eine Regel erstellen, um den Anwendungsfall dieses Segments zu definieren, indem Sie auf das Zielsymbol klicken:



Zum Definieren eines Segments kann jeder beliebige Regeltyp verwendet werden. Im folgenden Beispiel zeigt die erstellte Regel das zugehörige WalkMe-Element nur dann an, wenn die aktuelle URL diesen spezifischen Text enthält:

Segmentation ? ×

Create a rule to define this Segment

Segment Title:

Group Import Rules

URL

Add Rule

Save as a Segment (Als Segment speichern)

Wenn Sie eine Regel erstellt haben und die spezifischen Regelbedingungen zur späteren Verwendung als Segment speichern möchten, ist dies durch Klicken auf die Schaltfläche „Save as a Segment“ möglich:

Launcher Display condition ? ×

Create a rule to determine when the Launcher displays

Group Import Rules

URL

Add Rule

Current Statement: Waiting Run Time: 0ms

Save as Segment **Cancel** **Done**

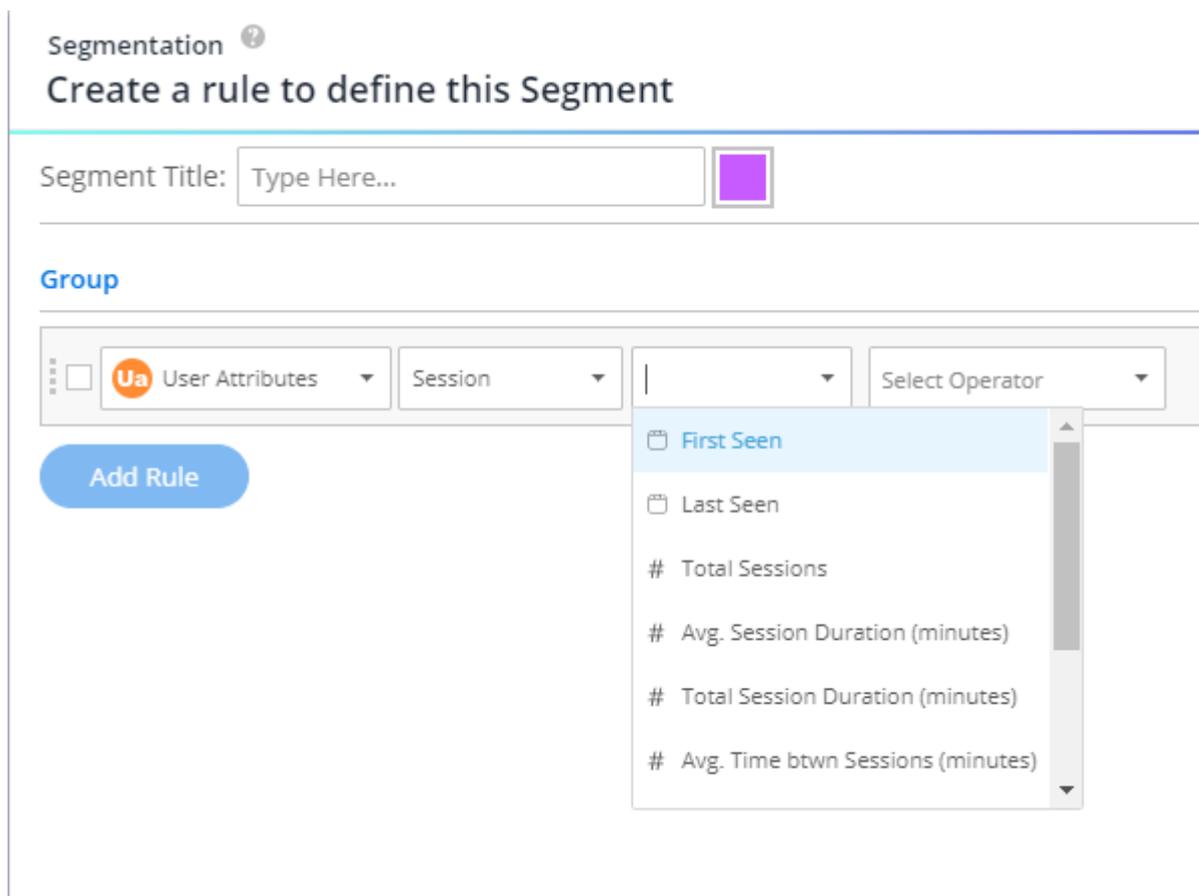
Erstellen eines Segments auf Grundlage der „User Activity Data“ (Benutzeraktivitätsdaten)

Um ein Segment auf der Grundlage von Benutzeraktivitätsdaten zu erstellen, wählen Sie die Kategorie „User Attributes/Session“ (Benutzerattribute/Sitzung).

Dies sind die Regeln, die bei der Auslieferung verfügbar sein werden:

- First Seen
- Last Seen
- Anzahl der gesamten Sitzungen
- Durchschnittliche Gesamtdauer der Sitzung in Minuten
- Durchschnittliche Zeit zwischen Sitzungen in Minuten

Anmerkung: Evaluieren der Bedingungen in der Vorschau sollte ~1-2 Minuten nach der ersten Vorschau funktionieren.



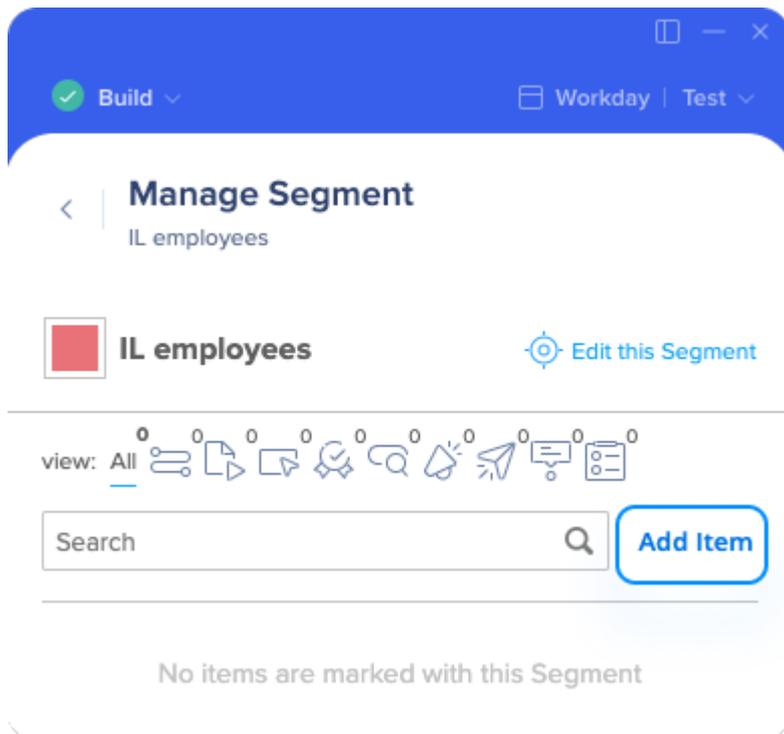
The screenshot shows the 'Segmentation' interface with the heading 'Create a rule to define this Segment'. Below the heading is a 'Segment Title' field with a placeholder 'Type Here...' and a purple color selection box. Underneath is a 'Group' section with a dropdown menu currently set to 'User Attributes' and 'Session'. To the right of this is a 'Select Operator' dropdown menu which is open, showing a list of options: 'First Seen', 'Last Seen', '# Total Sessions', '# Avg. Session Duration (minutes)', '# Total Session Duration (minutes)', and '# Avg. Time btwn Sessions (minutes)'. A blue 'Add Rule' button is located to the left of the dropdown menu.

WalkMe-Elemente segmentieren

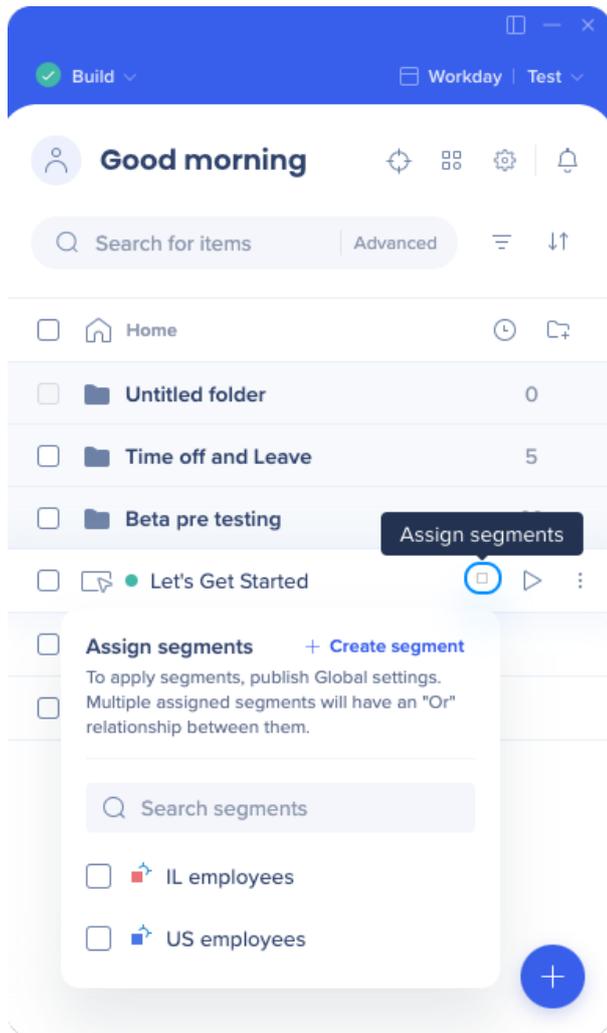
Es gibt vier Möglichkeiten, um WalkMe-Elemente zu einem Segment hinzuzufügen:

Bei der ersten Möglichkeit klicken Sie im Menü „Segments Management“ auf Ihr gewünschtes Segment. Hier können Sie WalkMe-Elemente zu diesem Segment hinzufügen. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger über die Liste der Elemente und klicken Sie auf *Add* .

Sobald Sie alle gewünschten WalkMe-Elemente zum Segment hinzugefügt haben, klicken Sie auf *Done* , um das Segment und alle darin enthaltenen Elemente anzuzeigen.



Bei der zweiten Möglichkeit werden **über die Editorliste Segmente einem bestimmten Element zugeordnet**, indem auf das Vierecksymbol neben dem einzusetzenden Namen geklickt wird. Nach einem Klick wird ein Menü mit allen verfügbaren Segmenten angezeigt, von dort aus können Sie einfach das gewünschte Segment oder die gewünschten Segmente überprüfen und auf „**Fertig**“ klicken.



Alle zugeordneten Segmente erscheinen oben in der Liste.

Bei der dritten Möglichkeit werden **Segmente einem bestimmten Element von innerhalb des Elements aus zugeordnet**, indem auf die Schaltfläche „Segmente zuordnen“ im einsetzbaren Bildschirm oder im Einstellungsmenü geklickt wird. Genau wie bei der Editorliste, einmal geklickt, erscheint ein Menü mit allen verfügbaren Segmenten, von hier aus können Sie einfach das gewünschte Segment bzw. die gewünschten Segmente überprüfen und auf „**Fertig**“ klicken.

Alle zugeordneten Segmente erscheinen oben in der Liste.

Untitled Launcher 1
Assist Me ✕

Interaction

Display condition

Appearance

Selected Element

Notes

Display condition

Determine the conditions under which your item will appear on a specific page.

[Create a rule](#)

⚠ Constantly check the condition to decide whether to remove the item.

Segmentation ⓘ

Display the Launcher only to a target audience by applying a segment.

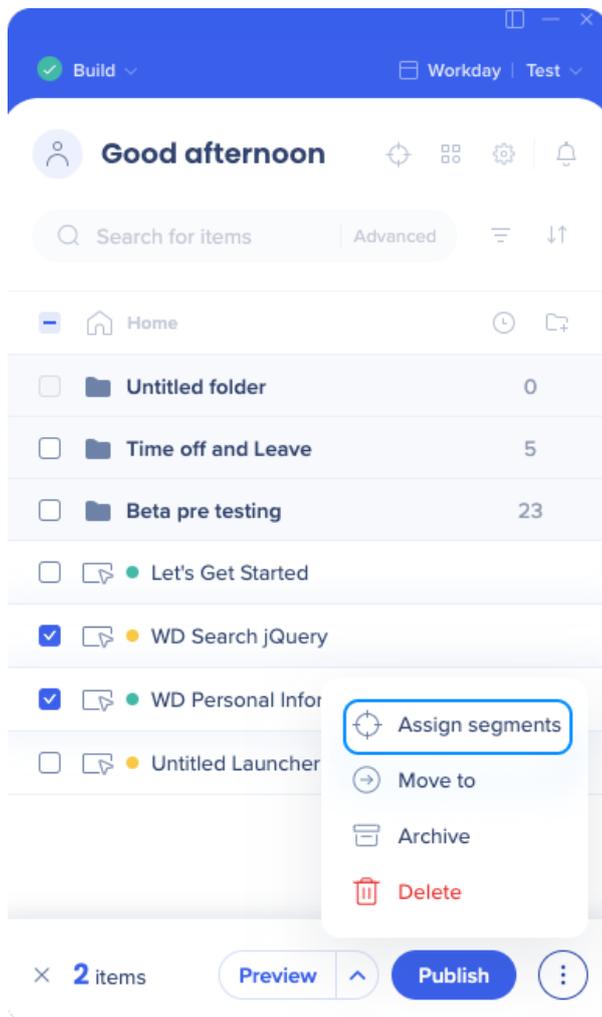
Assign segments (0)

Edit on Page
 View Launcher
 Re-select element

Cancel
Save

Hinweis: Die Zuordnung von Segmenten von innerhalb eines Elements ist in Shoutouts und Surveys nicht verfügbar.

Bei der vierten Möglichkeit wird die **Bulk Segmentation** (Massensegmentierung) verwendet. Dies erfolgt mit einem Klick auf das quadratische Symbol neben dem einsetzbaren Namen im Editor. Nach der Auswahl aller Elemente, die Sie segmentieren möchten, klicken Sie auf das 3-Punkte-Menü in der unteren rechten Ecke des Editors und wählen Sie „**Assign Segment**“ (Segment zuweisen) aus. Es erscheint ein Menü, das alle verfügbaren Segmente enthält; von dort aus markieren Sie einfach das gewünschte Segment oder die gewünschten Segmente und klicken Sie auf „**Fertig**“.

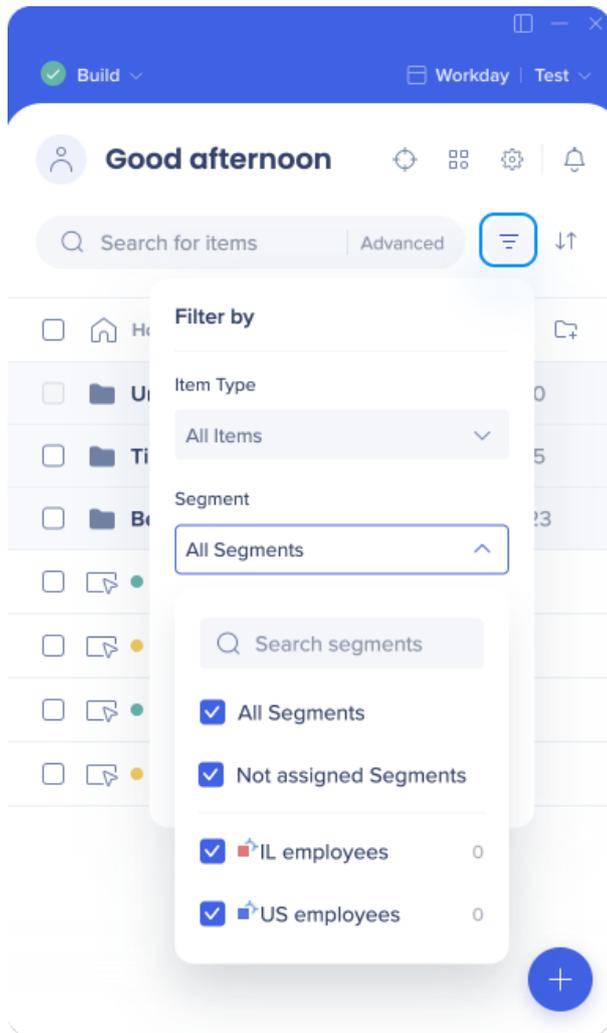


Bearbeiten vorhandener Segmente

Der Name und die Farbe eines Segments können durch Klicken auf das Bleistift-Symbol innerhalb des Menüs „Segments Management“ geändert werden. Sie können die Regel eines Segments jederzeit bearbeiten, indem Sie auf das Zielsymbol klicken. Elemente können aus einem Segment entfernt werden, indem Sie den Mauszeiger über das Element bewegen und auf *Remove* (Entfernen) klicken.

Filtern nach Segmenten

Nach dem Erstellen Ihrer Segmente können Sie vorhandene Elemente im Editor filtern, indem Sie auf das Filter-Symbol klicken und die Segmente markieren, die Sie anzeigen möchten. Dies hat keinen Einfluss auf die Ansicht des Endbenutzers.



Anzeigebedingung-Segmentierung

Die zweite Form der Segmentierung, die auf Ihre WalkMe-Deployables angewendet werden kann, besteht in der Anpassung der Anzeigebedingung eines spezifischen WalkMe-Elementes wie Launcher, SmartTip, Smart Walk-Thru usw.

Diese Option sollte verwendet werden, wenn nur **EIN** spezifisches Deployable bestimmte Bedingungen erfüllt, unter denen es erscheinen sollte. Die Anzeigebedingung finden Sie in den Einstellungen der einzelnen Elemente auf der *Registerkarte Display Condition*.

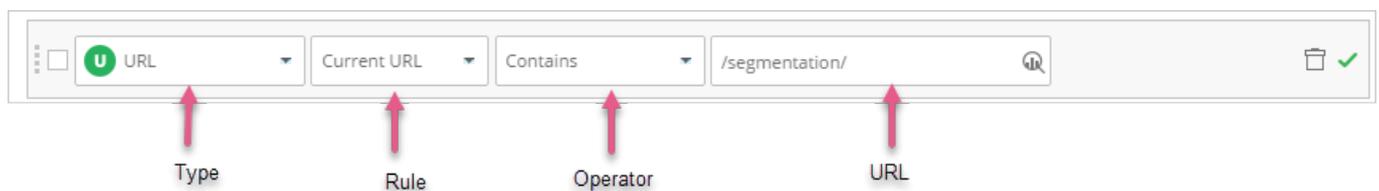
Erweiterte Segmentierung

Verwendung von Gruppierungs- und Mehrfachregelanweisungen

Das Gruppieren von Anweisungen und die Verwendung von Mehrfachregelanweisungen beruht auf dem Verständnis der Rule Engine. Weitere Informationen finden Sie im [Artikel „Rule Engine“](#).

Die URL-

Regeln, die auf URLs basieren, sind ideal für die Identifizierung spezifischer Seiten, auf denen ein WalkMe-Element erscheinen soll. URL-basierte Anzeigebedingungen sind besonders für Launcher hilfreich, wenn sie nur auf einer spezifischen Seite angezeigt werden sollen. Diese Art von Regel kann auch mit Resources verwendet werden, um das Anzeigen von Artikeln und Videos einzuschränken, wenn diese nicht relevant sind.



Benutzervariablen

[Benutzervariablen](#) sind der am häufigsten verwendete und vielseitigste Regeltyp beim Erstellen von Segmenten. Je nach Konfiguration kann eine Variable Informationen über die Rolle eines Benutzers, die Zugriffsebene und sogar die Zeit innerhalb der Organisation speichern. Variablennamen und -werte müssen innerhalb Ihrer Umgebung konfiguriert werden und können dann von WalkMe zum Segmentieren von Elementen gelesen werden.

Tipp

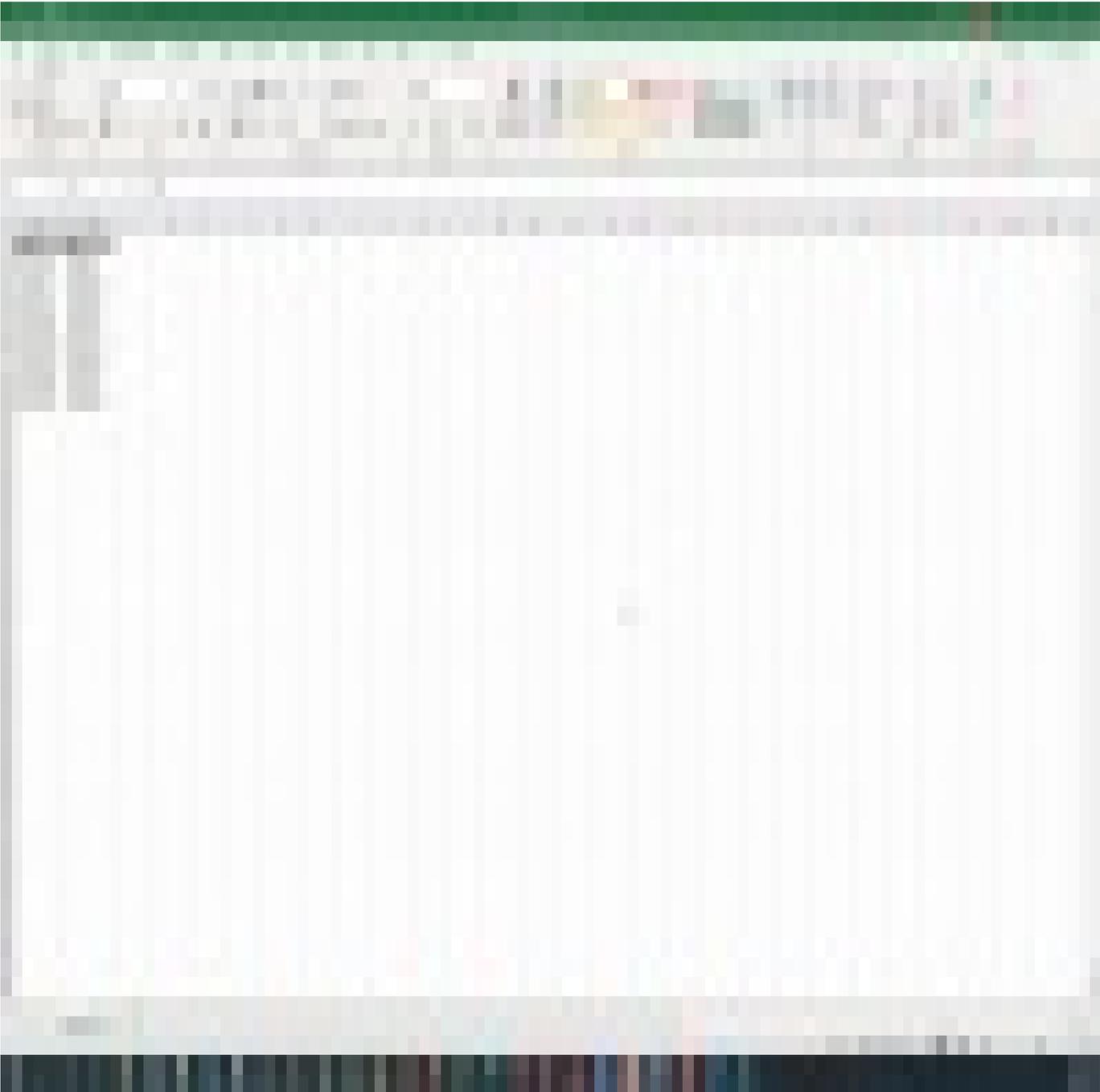
Eine Variable kann auch einzelne Benutzer für Onboarding-, Segmentierungs- und Analysezwecke verfolgen.

Tipp - Dienstag-Videos

So werden Insights-Daten mit Benutzerattributen gefiltert



So wird segmentiert, wenn Elemente oder HTML nicht verfügbar sind





Um weitere Tipp - Dienstag-Videos auf WalkMe World zu sehen, [klicken Sie hier](#).