

ShoutOuts: Leitfaden für die ersten Schritte

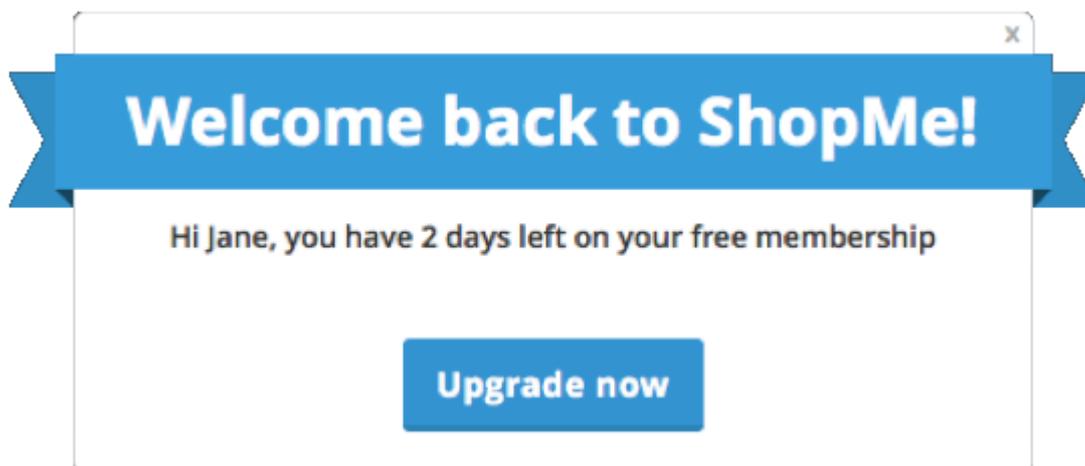
Kurzübersicht

Jetzt, da Sie nach der Lektüre unseres [Artikels „ShoutOuts Overview“](#) über ShoutOuts Bescheid wissen, lesen Sie diesen Leitfaden mit Hinweisen zu ihrer richtigen Verwendung.

Im Gegensatz zu Step-Ballons sind ShoutOuts nicht an ein Element auf der Seite gebunden, sondern erscheinen an einer festen Stelle in der Mitte oder am Rand der Seite. Ein ShoutOut kann über einen Launcher, einen Permalink oder eine automatische Wiedergabe abgespielt werden.

Um die [automatische Wiedergabe](#) zu aktivieren, erstellen Sie eine Regel in der [Rule Engine](#), um zu bestimmen, wann der ShoutOut aktiviert wird. WalkMe prüft ständig die in der Regel und im [Segmentierungszentrum](#) identifizierten Bedingungen, und sobald der ShoutOut erfüllt ist, wird er automatisch ohne aktive Aufforderung seitens einer Benutzeraktion abgespielt. Alle Standardregeln können verwendet werden, um zu bestimmen, unter welchen Bedingungen die automatische Wiedergabe aktiviert wird (z. B. URL, Bildelement, jQuery, usw.).

Neben den Regeln für die automatische Wiedergabe, die festlegen, wann der ShoutOut abgespielt werden soll, legen Sie Frequenzoptionen fest, um zu bestimmen, wie oft das Element abgespielt werden soll. Die Optionen für die Aktivierungsfrequenz sind: **Einmal**, Einmal am Tag **und Immer**.



□ Digital Adoption Institute

- Zeigen Sie den Kurs [ShoutOuts](#) im DAI an
- Sie haben noch kein DAI-Konto? [Melden Sie sich hier an.](#)

Erstellen Sie einen ShoutOut

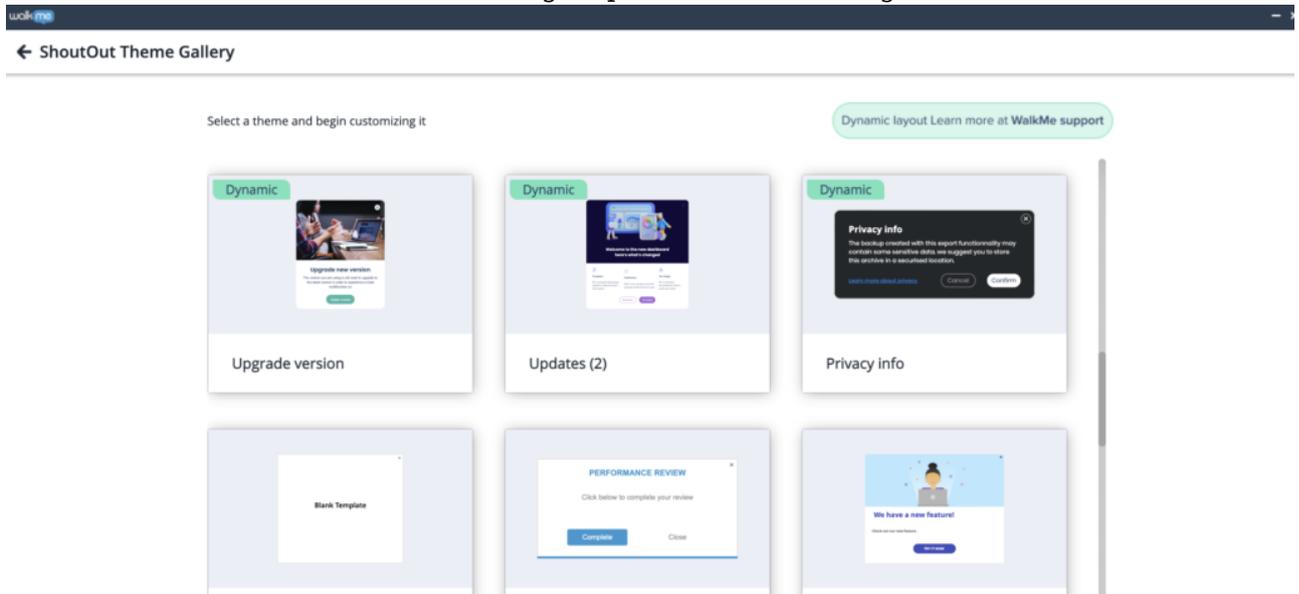
Es stehen 2 Arten von ShoutOuts zur Verfügung, ShoutOuts, die einen [Visual Designer](#) verwenden und klassische ShoutOuts. Dieser Leitfaden konzentriert sich auf das neue ShoutOut-Interface.

1. Klicken Sie im WalkMe Editor auf das blaue Pluszeichen und wählen Sie die Option



„ShoutOut“ aus.

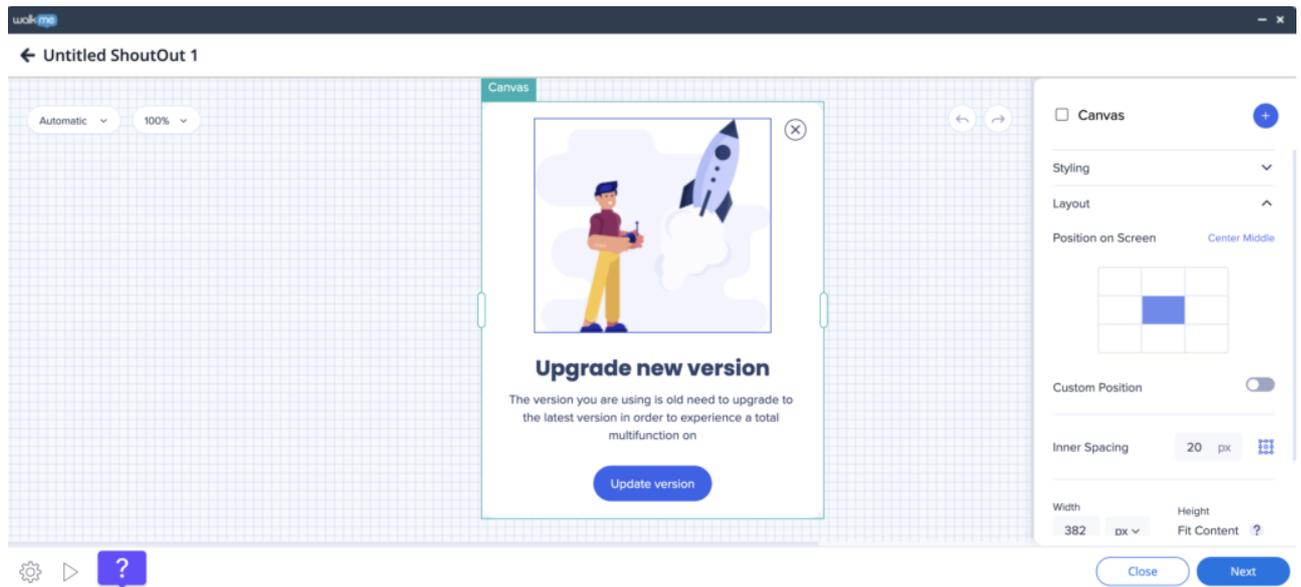
2. Geben Sie einen Namen für den ShoutOut ein. (Dieser Name ist für Ihre Endbenutzer nicht sichtbar.)
3. Zu diesem Zeitpunkt wird die erweiterte ShoutOut-Vorlagengalerie automatisch geöffnet. Diese bietet Ihnen eine Reihe von Vorlagenoptionen für das Design Ihres ShoutOuts an.



4. Anmerkung:

Im Gegensatz zum Erstellen eines Walk-Thrus oder Launchers, wechselt WalkMe nicht in den Aufnahmemodus. Dies liegt daran, dass der ShoutOut direkt auf der Seite angezeigt wird, entweder in der Mitte oder an einer beliebigen Stelle am Rand.

5. Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus und verwenden Sie sie so wie sie ist oder passen Sie sie mit dem [Visual Designer](#) an, indem Sie verschiedene Elemente per Drag-and-drop in die ShoutOut-Leinwand hinzufügen:



Hinweis: Obwohl jedes Thema für einen bestimmten Anwendungsfall erstellt wurde, können Sie das Thema auswählen, dessen Stil für Ihre Bedürfnisse geeignet ist. In jeder Vorlage kann der gesamte Text individuell angepasst werden. Jede Vorlage kann so bearbeitet werden, dass sie für jeden beliebigen Anwendungsfall geeignet ist.

6. Sie können den Text eines beliebigen Teils des ShoutOut direkt in der ShoutOut-Vorschau bearbeiten.
7. Klicken Sie in der Vorschau auf eine Schaltfläche, um deren Aktion zu bearbeiten. Es gibt 4 Arten von Buttons:
 - **Button „X“** (kann nur wie ein X aussehen und sich in der oberen rechten Ecke befinden)
 - **Button „Close“** (kann im Gegensatz zum Button „X“ anders aussehen und einen anderen Text haben, aber die Aktion wäre „Close“)
 - **Button „Action“**, der **Open Menu, Play Smart Walk-Thru, Play Resource, Play Action Bot, Play Shuttle, Play Survey, Play ShoutOut, None, Link** enthält

Link-Aktion

Link ist nur in den Visual Designer ShoutOuts verfügbar und ist der einzige Aktionstyp, der in einer neuen Registerkarte geöffnet wird, ohne den ShoutOut zu schließen.

- **Remind Me:**
 - **Remind Me Next Time** (Beim nächsten Mal erinnern): beim nächsten Mal, wenn die Seite aktualisiert wird und die Segmentierungsbedingungen erfüllt werden.
 - **Remind Me After One Day** (Nach einem Tag): am Tag, nachdem die Segmentierungsbedingungen erfüllt wurden.

Anmerkung

Der Typ „Remind me“ kann nicht zum Abbrechen der automatischen Wiedergabe verwendet werden.

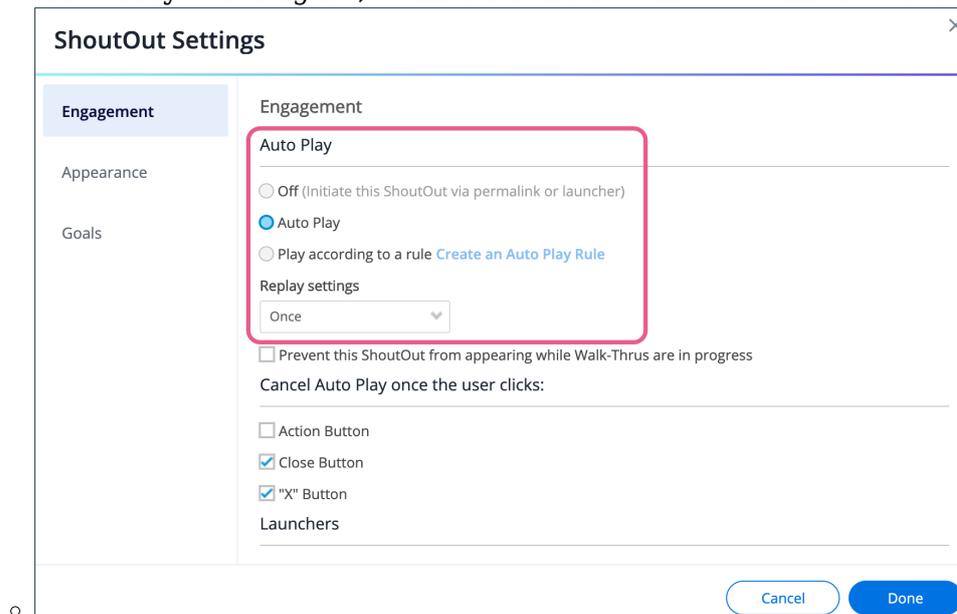
8. Klicken Sie auf den Button **Add New Object**, um dem ShoutOut zusätzliche Elemente hinzuzufügen. Ziehen Sie alle gewünschten Elemente in die ShoutOut-Vorschau.



9. Klicken Sie auf das Symbol **Settings**, um die Anzeigebedingungen einzurichten:

10. Sie können aus den aufgeführten Auto-Play-Regeln auswählen:

- **Auto Play Rules (RECOMMENDED)** (Auto-Play-Regeln (EMPFOHLEN)): Wählen Sie die Bedingungen für die automatische Wiedergabe des ShoutOuts aus.
- **Turn Auto Play Off** (Automatische Wiedergabe deaktivieren): Lösen Sie den ShoutOut mit einem Launcher aus.
- **Auto-Play**: Wiedergabe, wenn der Benutzer eine Seite Ihrer Website erreicht.



11. Um Auto-Play-Regeln einzurichten, wählen Sie die **Auto Play Rules** (Auto-Play-Regeln) aus und klicken dann auf **Create an Auto Play Rule:** (Auto-Play-Regel erstellen)

Die Auto-Play-Regeln sollten immer mit einer URL beginnen, damit WalkMe die Bedingungen für die automatische Wiedergabe nur auf der richtigen Seite überprüft. Die URL-Regel ist möglicherweise die einzige erforderliche Regel, aber Sie können auch zusätzliche Regeln basierend auf Benutzeraktionen hinzufügen.

12. Dann können Sie die Wiedergabeeinstellungen für die Auto-Play-Regel anpassen.

- Once a Day (Einmal am Tag): Wird zum ersten Mal wiedergegeben, wenn die Auto-Play-Regeln jeden Tag zutreffen.
- Once (Einmal): spielt nur einmal ab
- Always (Immer): Wird jedes Mal wiedergegeben, wenn die Auto-Play-Regeln zutreffen.

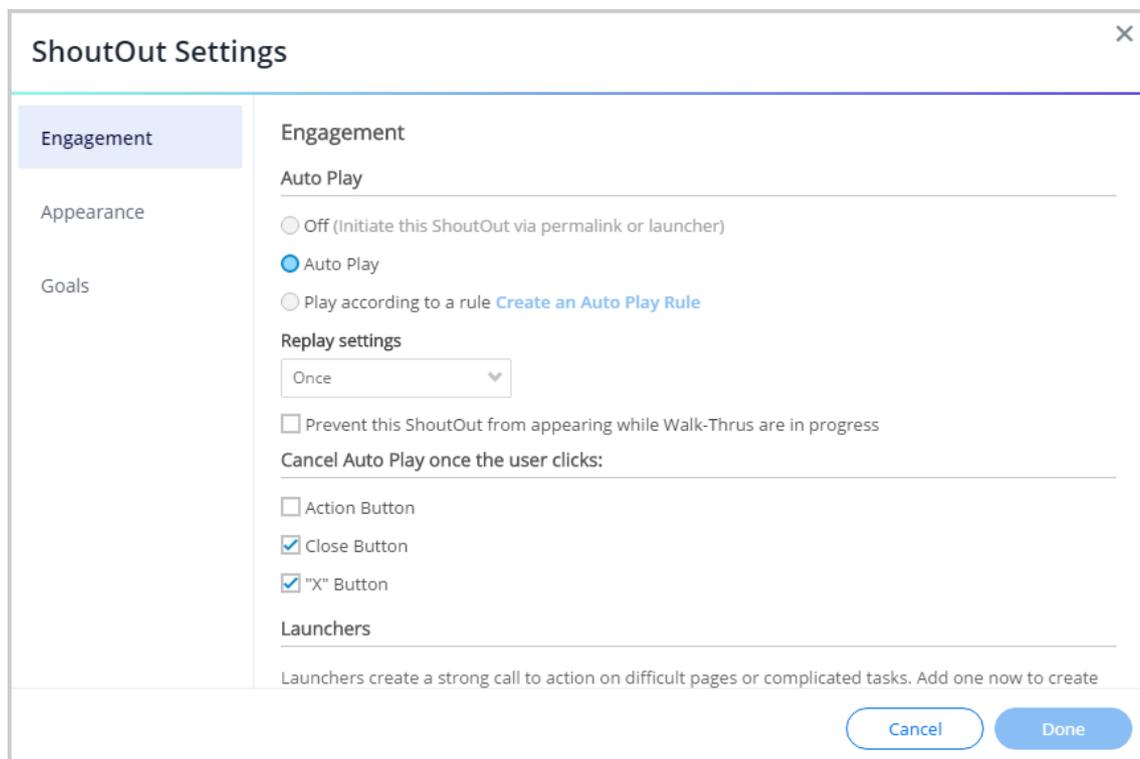
13. Sie können auch auswählen, wann die Auto-Play-Regeln für den ShoutOut abgebrochen werden sollen.

Die automatische Wiedergabe wird beendet, wenn der Benutzer eine der überprüften Aktionen durchführt. **EMPFEHLUNG:** Brechen Sie die automatische Wiedergabe nur ab, wenn der Benutzer auf die Schaltfläche „Action“ (Aktion) klickt. Dadurch wird sichergestellt, dass der Benutzer mit dem verlinkten Inhalt des ShoutOuts interagiert hat, bevor die automatische Wiedergabe abgebrochen wird.

14. Klicken Sie auf **Done**, um die ShoutOut-Einstellungen zu speichern, und anschließend auf **Save**, um den ShoutOut zu speichern.

Engagement

In der Registerkarte Engagement legen Sie fest, wie der ShoutOut abgespielt werden soll:



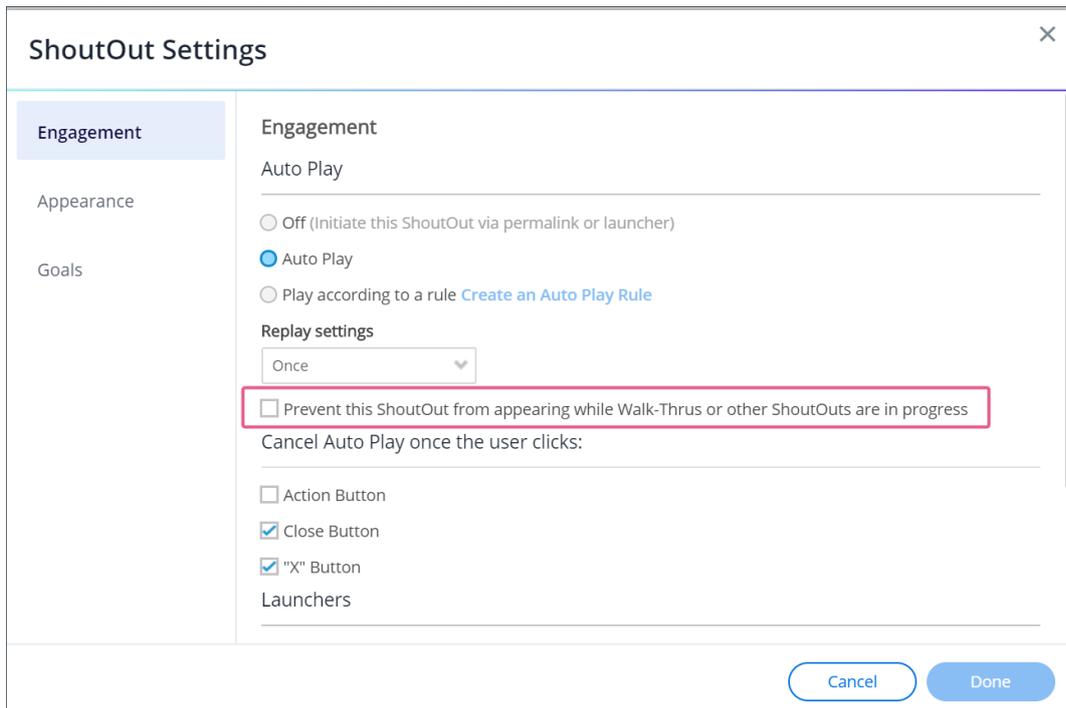
The screenshot shows the 'ShoutOut Settings' dialog box with the 'Engagement' tab selected. The settings are as follows:

- Engagement**
 - Auto Play**
 - Off (Initiate this ShoutOut via permalink or launcher)
 - Auto Play
 - Play according to a rule [Create an Auto Play Rule](#)
 - Replay settings**
 - Once (dropdown menu)
 - Prevent this ShoutOut from appearing while Walk-Thrus are in progress
 - Cancel Auto Play once the user clicks:**
 - Action Button
 - Close Button
 - "X" Button
 - Launchers**
 - Launchers create a strong call to action on difficult pages or complicated tasks. Add one now to create

Buttons: Cancel, Done

- **Off (Aus):** Der ShoutOut kann über Permalink oder Launcher wiedergegeben werden.
- **Auto Play** (Automatische Wiedergabe): Der ShoutOut wird automatisch auf Seiten angezeigt, auf denen WalkMe eingerichtet ist.

- **Play according to a rule (Abspielen entsprechend einer Regel):** Verwenden Sie die Rule Engine um zu bestimmen, wann ein ShoutOut automatisch abgespielt wird. Der ShoutOut wird angezeigt, wenn die Regel zutrifft.
 - **Profi-Tipp:** Mithilfe der Segmentierung können Sie die Wiedergabe Ihres ShoutOuts auf Benutzer beschränken, die bestimmte Kriterien erfüllen. [Hier erfahren Sie, wie das geht.](#)
- **Replay settings (Wiedergabeeinstellungen):** Wählen Sie, wie häufig ein ShoutOut angezeigt wird. Wählen Sie zwischen Einmal, Einmal am Tag, Immer. Es ist auch möglich, eine Option zu aktivieren, durch die ShoutOuts nicht abgespielt werden, während ein Smart Walk-Thru oder ein anderes ShoutOut läuft.



- **Cancel Auto Play (Automatische Wiedergabe abbrechen):** Wählen Sie aus, durch welche Benutzeraktion die Anzeige des ShoutOuts beendet wird.
- **Launchers:** Verwenden Sie einen Launcher, um einen ShoutOut abzuspielen.
- **Permalink:** Erstellen Sie einen Link zum Laden einer Webseite und Wiedergeben eines ShoutOuts

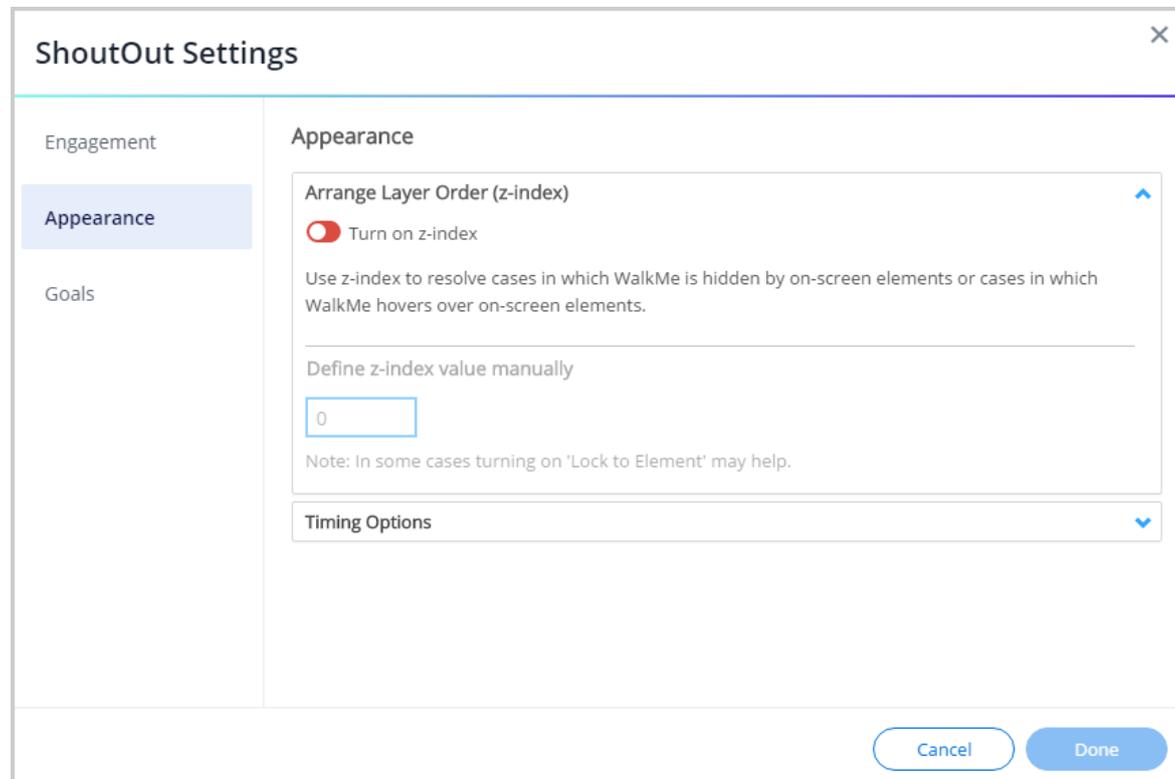
Appearance

Auf der Registerkarte „Appearance“ (Erscheinung) können Sie die Ebenenanordnung (Z-Reihenfolge) Ihres ShoutOuts auf dem Bildschirm so anordnen, dass Ihr ShoutOut korrekt angezeigt wird und nicht hinter anderen Elementen verborgen ist.

Wählen Sie die Timing-Eigenschaften Ihres ShoutOuts aus, wenn Sie eine verzögerte Erscheinung hinzufügen möchten.

Anmerkung:

Optionen zur Zeitplanung stehen nur für automatisch abgespielte ShoutOuts zur Verfügung.



The screenshot shows a 'ShoutOut Settings' dialog box with a close button (X) in the top right corner. On the left is a sidebar with three options: 'Engagement', 'Appearance' (which is selected and highlighted in blue), and 'Goals'. The main content area is titled 'Appearance' and contains the following elements:

- A section titled 'Arrange Layer Order (z-index)' with a blue arrow icon on the right.
- A toggle switch labeled 'Turn on z-index' which is currently turned on (red).
- A text description: 'Use z-index to resolve cases in which WalkMe is hidden by on-screen elements or cases in which WalkMe hovers over on-screen elements.'
- A horizontal line separator.
- A label 'Define z-index value manually' above a text input field containing the number '0'.
- A note: 'Note: In some cases turning on 'Lock to Element' may help.'
- A section titled 'Timing Options' with a blue arrow icon on the right.

At the bottom right of the dialog box are two buttons: 'Cancel' and 'Done'.

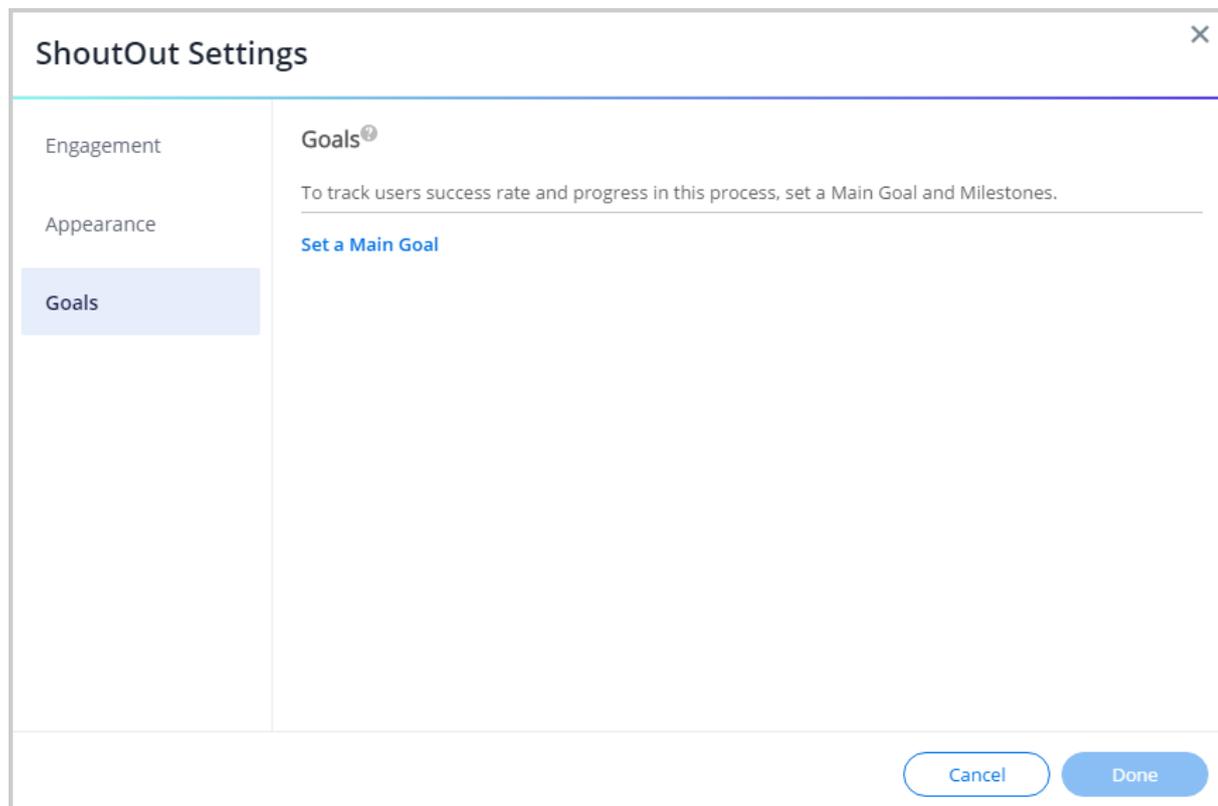
Goals

Erstellen Sie zur Messung der Wirksamkeit eines ShoutOut Ziele in Bezug auf Ihre KPIs. Genau wie Walk-Thrus haben ShoutOuts Hauptziele und Meilenstein-Ziele. Die Ziele werden überprüft, sobald das ShoutOut abgespielt wurde, und werden zwei Stunden lang nachverfolgt.

Pro-Tipp!

Richten Sie ShoutOut-Ziele ein, damit Sie verfolgen können, ob Ihr ShoutOut die Benutzeraktion beeinflusst.

Ein ShoutOut, der die verbleibenden Tage in einem Testkonto mit einer Aktionsschaltfläche zur Upgrade-Seite ankündigt, könnte zum Beispiel als Hauptziel messen, wie viele Benutzer tatsächlich ein Upgrade durchführen, und als Meilenstein, wie oft die Upgrade-Seite aufgerufen wird. Selbst wenn jemand nicht sofort ein Upgrade durchführt, nachdem er den ShoutOut gesehen hat, können Sie den Abschluss eines Upgrade verfolgen, sofern diese Person sich innerhalb der nächsten zwei Stunden für ein Upgrade entscheidet.



Veröffentlichen und Archivieren eines ShoutOuts

Wenn Sie mit Ihrem ShoutOut zufrieden sind, sollten Sie ihn veröffentlichen, damit Ihre Benutzer ihn anzeigen können. In ähnlicher Weise verfügen Sie möglicherweise bereits über einen veröffentlichten ShoutOut, an dem Sie Änderungen vornehmen möchten. Dieser sollte archiviert werden.

[Wie das geht, erfahren Sie hier.](#)

ShoutOuts in Insights

Verfolgen Sie ShoutOuts in Insights. Auf dem ShoutOut-Dashboard können Sie sehen, wie oft jeder ShoutOut abgespielt wurde, wie oft die Aktionsschaltfläche angeklickt wurde und wie viele Ziele erreicht wurden.

walkme SYSTEMS OVERVIEW | **INSIGHTS** ACCOUNT VISIONS HR@walkme

ShoutOuts

All Sessions Last 7 Days (Jun 4, 2019 - Jun 10, 2019)

Users Viewed ShoutOuts

526

86.9% of total users WalkMe was available to

ShoutOut Views

1,487

2.8 views per user

ShoutOut Action Buttons Clicked

110

7.4% of views resulted in action button click

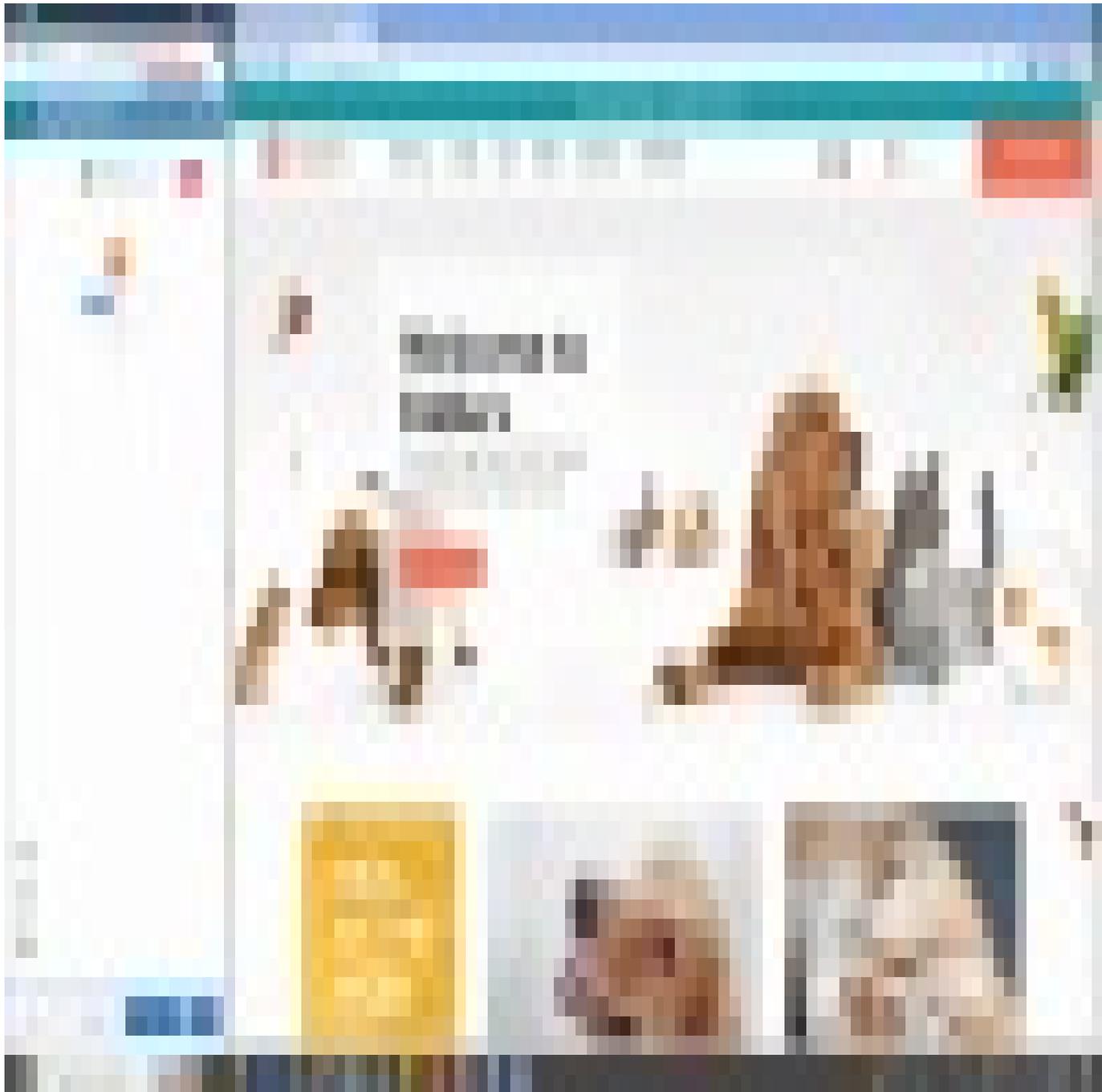
ShoutOuts Summary Search...

Name	Users Viewed	Shoutout Views	Action Buttons Clicked (of ShoutOut Views)	Last Published
Post Share	443	1,112	64 (5.8%)	06/05/2019
ReplaceMe	230	375	46 (12.3%)	06/10/2019

Showing all results

Segmentierung für ShoutOuts

Erstellen von Seitenblockern mit ShoutOuts



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