

Was sind Webhooks?

Kurzübersicht

Webhooks (auch bekannt als Callbacks) ermöglichen Ihnen, WalkMe direkt in ihre Arbeitsabläufe einzubauen, indem APIs von Dritten ausgelöst werden und/oder Daten aus WalkMe Event Ihrer Analytics-Plattform hinzugefügt werden.

API-Integrationen werden in regelmäßigen Abständen durchgeführt, da sie oft ressourcenintensiv sind und durch Tools von Drittanbietern abgedeckt werden. Während dies für die Aktualisierung von großen Datensätzen geeignet sein kann, können zeitkritische Daten zum Zeitpunkt der Lieferung möglicherweise verzögert und sogar veraltet sein.

Webhooks liefern WalkMe-Ereignisinformationen in Echtzeit an das System Ihrer Wahl, ausgelöst durch das Ereignis selbst. Das bedeutet, **dass Sie die Informationen ohne Verzögerung erhalten**, sodass Ihre Teams sofort zeitkritisch informiert Maßnahmen ergreifen können.

Webhooks übertragen Daten sicher durch Server-zu-Server-Aufrufe, ohne dass Entwicklungsarbeit erforderlich ist. WalkMe Webhooks unterstützen alle HTTP-Aufrufe in GET- oder POST-Methoden. Die Nutzdaten müssen in JSON vorliegen.

Anwendungsfälle

Webhook-Anwendungsfälle umfassen Folgendes:

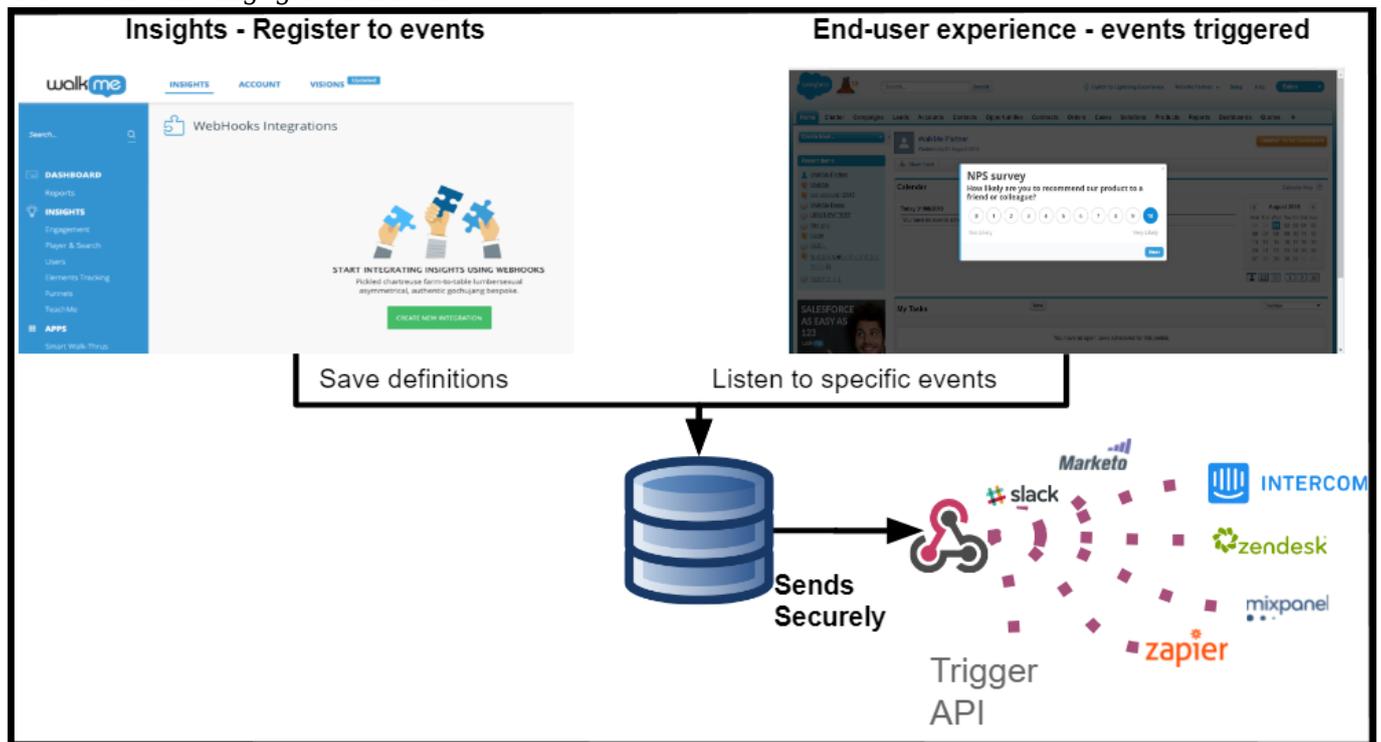
- **Fügen Sie WalkMe Events in Echtzeit** zu Ihrem Analytics-/BI-Tool hinzu;
- **Lösen Sie APIs von Dritten aus** basierend auf WalkMe Events. Dazu gehören die folgenden Beispiele:
 - Erhalten Sie sofortige Slack-Benachrichtigungen, wenn ein Walk-Thru-Ziel erreicht wird;
 - Fügen Sie einen Endbenutzer zu einer Marketingliste hinzu, wenn er auf einen Werbe-ShoutOut klickt;
 - Erstellen Sie ein Zendesk-Ticket, wenn ein Endbenutzer eine WalkMe-Survey einreicht und um zusätzliche Hilfe bittet;
 - Fügen Sie Endbenutzer zu einem Arbeitsblatt hinzu, um das Onboarding zu verfolgen, wenn sie Onboarding-Aufgaben abschließen;
 - Erhalten Sie eine E-Mail, wenn Endbenutzer eine WalkMe NPS Survey abschließen.

Funktionsweise

In Insights können Sie WalkMe Events registrieren und Webhooks einrichten.

Wenn Ihre Endbenutzer mit Ihren WalkMe Events in Ihrer Anwendung interagieren, sendet WalkMe Ereignisbenachrichtigungen an einen internen WalkMe-Server.

Der interne WalkMe-Server ruft dann das/die Zielsystem(e) auf, das/die Sie bei der Konfiguration der Webhooks angegeben haben.



So erstellen Sie Webhooks

Sehen Sie sich unseren Artikel [So senden Sie WalkMe Event-Daten an Systeme von Drittanbietern mithilfe von Webhooks](#) an, um zu erfahren, wie es geht!