

Antisèche pour les variables

Que sont les variables ?

Une variable est une information utile sur un utilisateur, telle que le rôle, le niveau d'accès, le service, l'e-mail ou l'ID d'utilisateur qui est stocké sur une page Web.

Comment WalkMe utilise-t-il des variables ?

Centre de segmentation : les variables sont particulièrement utiles pour identifier les attributs utilisateur tels que les rôles, les accès à l'administration Salesforce et le service. Ces informations peuvent être utilisées pour segmenter les actifs WalkMe que vous construisez pour vous assurer que seul le contenu pertinent pour ce type d'utilisateur est visible.

Rapports sur l'utilisateur individuel : les variables peuvent également stocker des informations uniques sur l'utilisateur, telles qu'un e-mail ou un numéro d'ID. Avec ces informations, nous pouvons créer des rapports Analytics sur les utilisateurs individuels pour surveiller l'utilisation de WalkMe et l'achèvement des processus commerciaux importants.

Comment puis-je créer une variable ?

La meilleure ressource pour créer ces variables est votre équipe de développement ou votre service informatique. Pour communiquer efficacement avec l'équipe pertinente, décrivez ce que la variable est censée mesurer (les différentes valeurs) et le nom de la variable que vous souhaitez créer.

Par exemple, vous pouvez avoir une variable appelée `User_Profile` qui contient des valeurs telles que l'administration, les ventes, le marketing, la gestion, etc. D'autres variables couramment utilisées sont celles qui permettent d'identifier un ID d'utilisateur unique, le niveau d'autorisation ou la date à laquelle l'utilisateur s'est inscrit sur la plate-forme. Une variable globale est attachée à l'objet fenêtre et WalkMe peut la lire à tout moment.

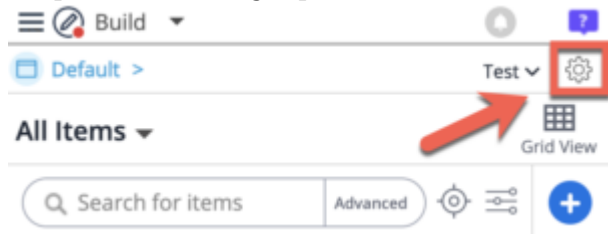
Une fois que vous avez identifié ou créé une variable, nous pouvons configurer WalkMe pour suivre ou segmenter ces informations.

Configurer les variables avec WalkMe

Une fois que les variables ont été créées, vous aurez besoin de configurer WalkMe pour les rechercher. Cette configuration ne s'applique qu'aux variables qui sont utilisées dans Analytics ou dans l'application Onboarding. Aucune configuration n'est nécessaire si les variables sont utilisées uniquement pour la segmentation. Notez que toutes les variables configurées de cette manière

pourront être utilisées dans le centre de segmentation.

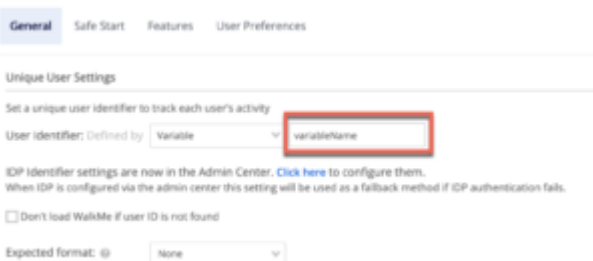
1. Cliquez sur Settings (paramètres) dans la barre d'administration.



2. Cliquez sur Général.



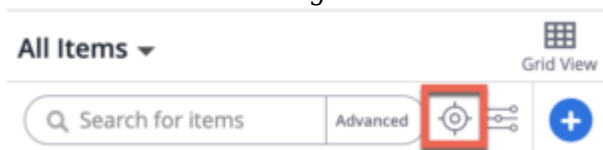
3. Saisissez le nom de votre variable.



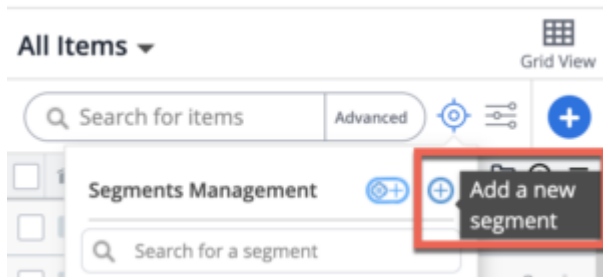
Utiliser les variables pour la segmentation

Les variables sont généralement utilisées pour segmenter vos actifs WalkMe. Pour utiliser votre variable dans un segment,

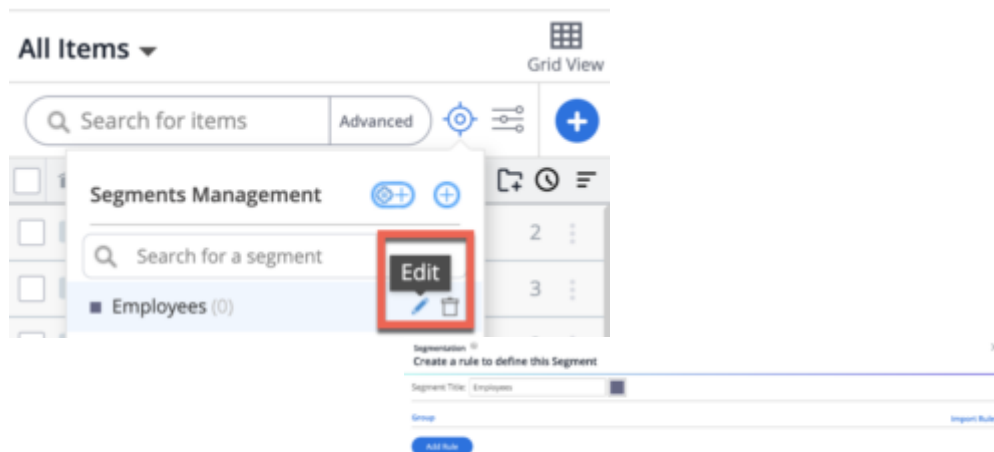
1. Ouvrez le centre de segmentation.



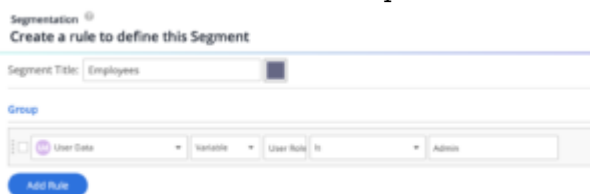
2. Créez un nouveau segment ou modifiez-en un existant.



3. Cliquez sur l'icône en forme de crayon pour créer des règles pour le segment



4. Cliquez sur Ajouter une règle
5. Sélectionnez les données de l'utilisateur à partir du type de règle, puis sélectionnez Variable. Saisissez le nom de votre variable. Sélectionnez un opérateur et entrez la valeur de la variable avec laquelle vous essayez de segmenter.



Utilisations

WalkMe renvoie aux variables pour lire les informations sur le type d'utilisateur, les rôles dans l'organisation et le niveau d'accès. WalkMe utilise les informations pour segmenter les actifs WalkMe afin de cibler des groupes d'utilisateurs spécifiques. WalkMe ne modifie pas les informations sur votre site.

Exigences

WalkMe peut lire n'importe quelle variable accessible à partir de l'étendue de la fenêtre globale. Les variables auxquelles WalkMe renvoie doivent être :

- accessibles dans la console du navigateur Web ou au niveau de la page,
- sur chaque page.

Créer une variable

Les variables qui sont déjà dans votre système peuvent être facilement adaptées pour que WalkMe puisse s'y référer. Pour que WalkMe lise une variable, elle doit être attachée à l'objet fenêtre.

Exemple de variable

```
var userRole = user.getUserRole()
```

Dans cet exemple, une nouvelle variable appelée le rôle de l'utilisateur est déclarée à l'aide du nom de l'objet et une fonction pour appeler les données pertinentes. L'objet peut être lié à n'importe quelle donnée que vous stockez déjà sur votre utilisateur.

Joindre une variable à l'objet fenêtre

```
window.userRole = userRole
```

Une fois que la variable a été définie, nous pouvons utiliser le modèle ci-dessus pour joindre la variable à l'objet fenêtre.