

# Comment envoyer les données de l'événement WalkMe aux systèmes tierces à l'aide de Webhooks

## Aperçu général

Prenez des décisions fondées sur les données en temps réel ou déclenchez des expériences sur le champ en créant et en utilisant **Webhooks** (ou rappels) pour envoyer les données de l'événement WalkMe aux systèmes tierces que vous utilisez pour obtenir des résultats spécifiques.

Webhooks fournit des informations WalkMe Event en temps réel sur le système de votre choix, dès qu'un événement se produit. Cela signifie que **vous recevez des informations sans délais**, pour que vos équipes puissent prendre des mesures immédiates en se fondant sur des informations urgentes.

Webhooks peut être utilisé pour ajouter les données de l'événement WalkMe à votre outil d'analyse décisionnel ou pour déclencher des API provenant de tierces. Maintenant, lorsqu'un utilisateur clique sur un ShoutOut, vous pouvez l'ajouter à une liste de messagerie électronique dans votre système d'e-mail marketing, ou lorsqu'ils répondent à une enquête NPS, vous pouvez recevoir une notification instantanée sur un canal de Slack. Avec Webhooks, WalkMe peut être intégré directement dans vos flux de travail, sans intervention de la R&D.

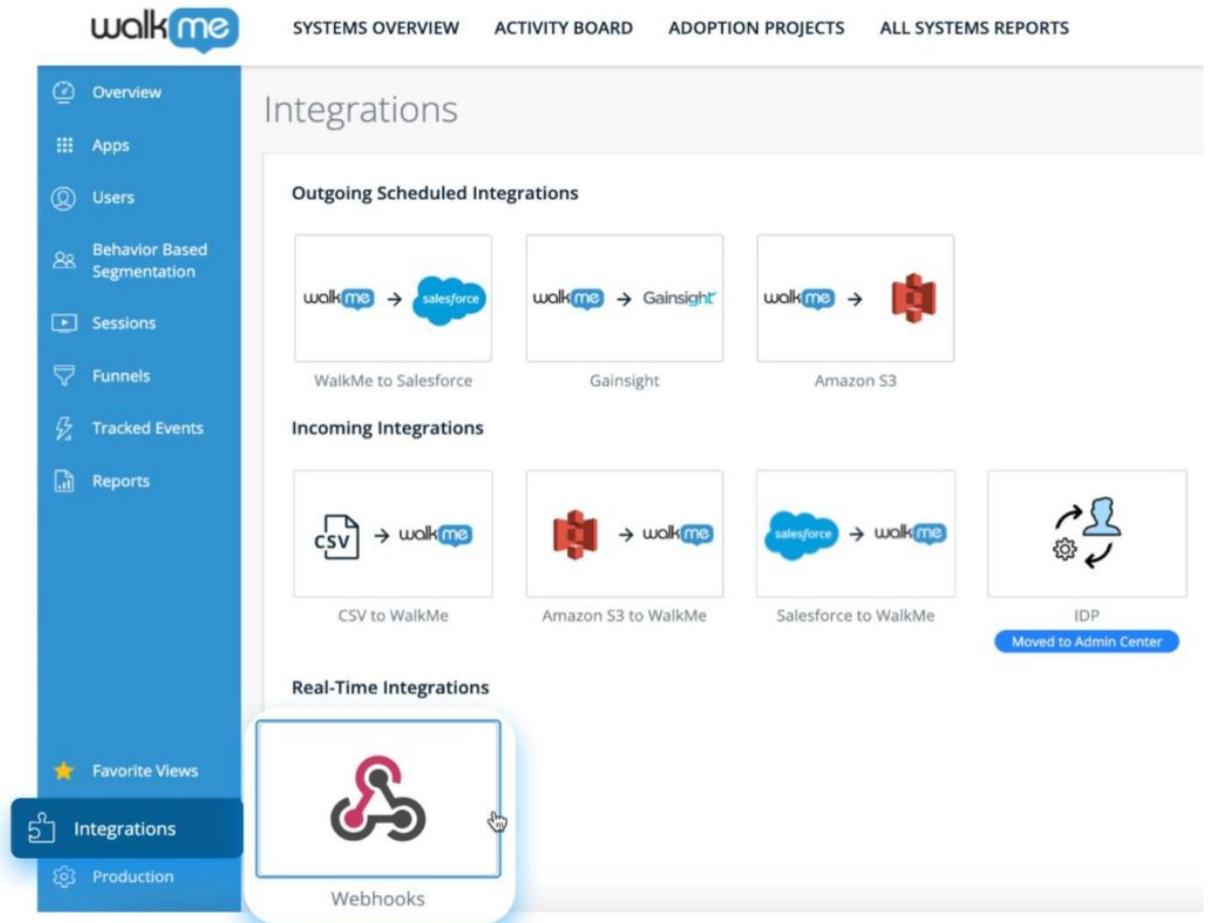
Pour en savoir plus sur les webhooks, veuillez consulter l'article suivant : [Qu'est-ce que les webhooks ?](#)

## Cas d'utilisation

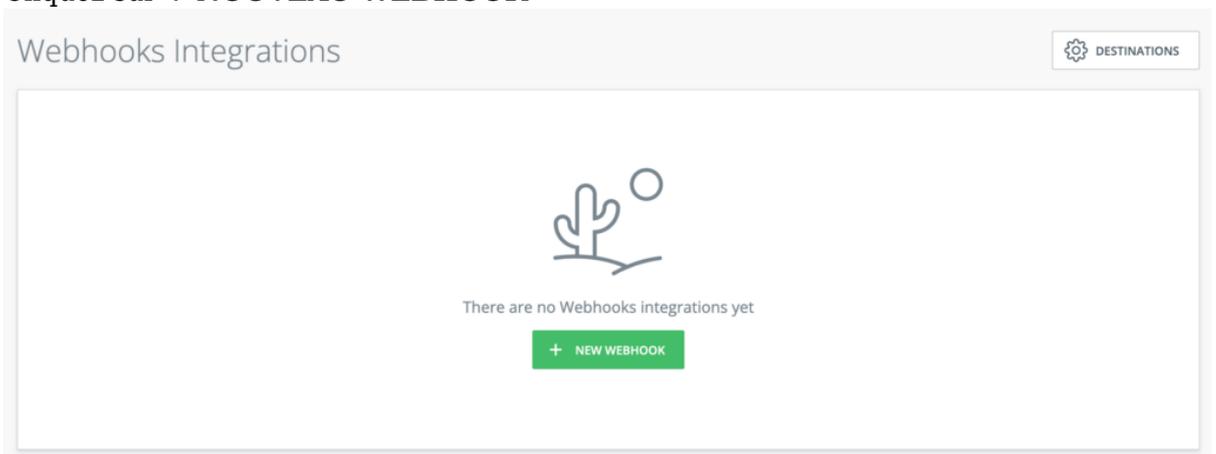
- Intégrer les données de l'événement WalkMe dans votre outil d'analyse décisionnel
- Achevez la première étape de l'assistant Webhook avec Sélectionner l'événement :
- Envoyer instantanément des notifications directement sur les canaux de Slack après l'intervention des utilisateurs

## Étapes pour envoyer les données WalkMe à l'aide de Webhooks

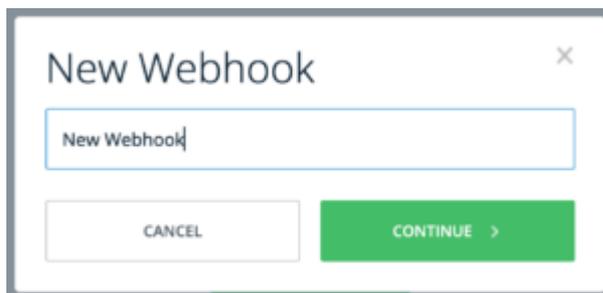
1. Accédez à la page **Intégrations** dans **Insights** sur [insights.walkme.com](https://insights.walkme.com)
2. Cliquez sur **Webhooks** sous **Intégrations en temps réel**



3. Cliquez sur **+ NOUVEAU WEBHOOK**

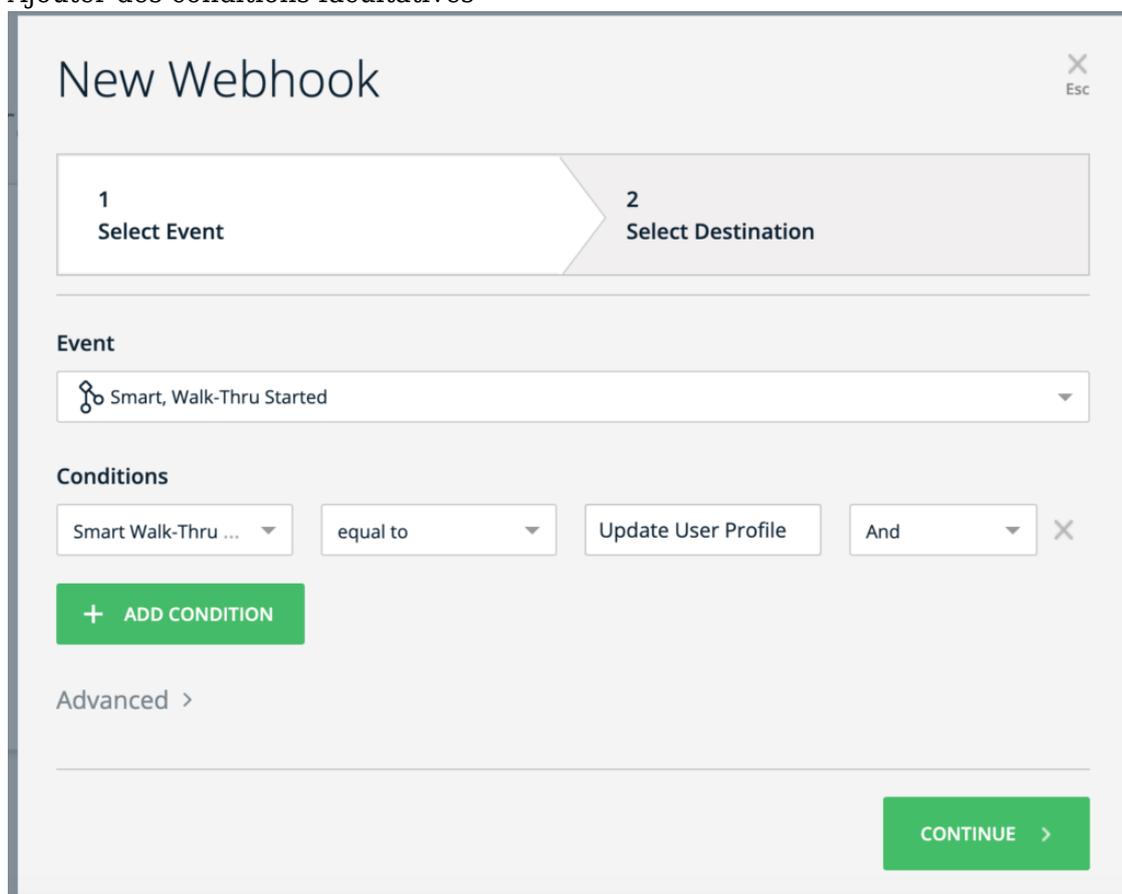


4. Donnez un nom à votre webhook et cliquez sur **CONTINUER**



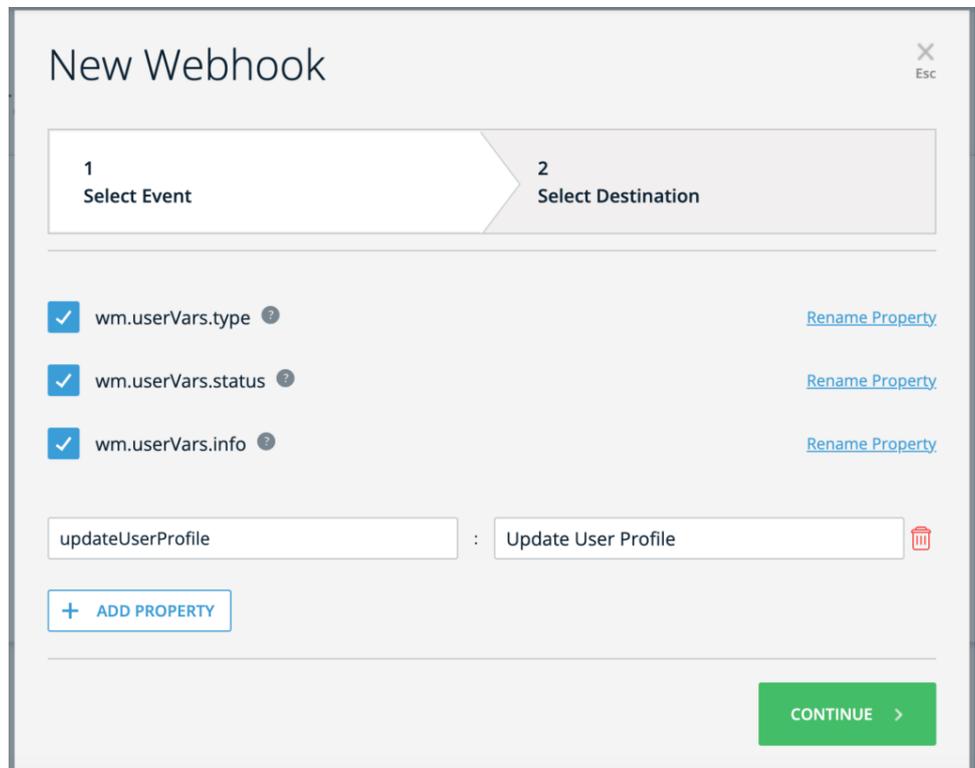
5. Saisissez les détails de l'événement webhook

1. Sélectionnez un événement WalkMe dans le menu déroulant **Événement**
2. Ajouter des conditions facultatives



3. Dans la liste déroulante **Avancé>**, vous pouvez spécifier les propriétés de l'événement choisi que vous souhaitez voir apparaître dans la liste
  - Vous pouvez renommer les propriétés pour qu'elles correspondent aux attributs prévus par le système de destination.
  - Si vous ne les renommez pas, ce sont les valeurs que vous recevrez dans l'appel Webhook.
  - Vous pouvez également définir des propriétés statiques supplémentaires à envoyer en même temps que l'appel au webhook en utilisant le bouton **+ AJOUTER UNE PROPRIÉTÉ**.
    - Aucun espace n'est autorisé dans le nom de la propriété.

- Nous vous recommandons de séparer les mots en utilisant un « \_ » ou le camelCase.



6. Cliquez sur **Continue**.
7. Saisissez les détails de la destination de webhook
  1. Saisissez le **nom de la plateforme de destination**
    - Il s'agit de la plateforme tierce sur laquelle vous souhaitez que les données de l'événement soient envoyées, par exemple Heap Analytics, Mixpanel ou Google Analytics
  2. Saisissez le **type de demande** et l'**URL de destination**
    - Ces paramètres spécifient comment et où effectuer l'appel Webhook
    - Vous trouverez de plus amples informations dans la documentation de l'API du système de destination
  3. Sélectionnez un **type d'authentification** facultatif
    - Consultez la documentation de l'API du système de destination pour savoir si cela est nécessaire
    - WalkMe prend en charge les méthodes d'authentification suivantes :
      - **Aucune authentification**
      - **Jeton de porteur** : nécessite un jeton
      - **Autorisation de base** : nécessite un nom d'utilisateur et un mot de passe
      - **OAuth 2.0**
  4. Saisissez les **en-têtes** facultatifs à l'aide du bouton **+ AJOUTER UNE PROPRIÉTÉ**

- Voici les valeurs requises pour effectuer l'appel webhook
- Consultez la documentation de l'API du système de destination pour comprendre si cela est nécessaire

**New Webhook** [Close Esc]

1 Select Event [Checkmark] 2 Select Destination

Destination Platform Name: Heap Analytics

Request type: POST Destination URL: https://[redacted]

Authorization Type: No Auth

Headers: + ADD PROPERTY

< BACK TEST SAVE

8. Cliquez sur **Save** (Enregistrer).
9. Vous serez invité à publier les paramètres dans l'Éditeur
  - Cette étape est nécessaire uniquement pour le premier webhook que vous créez
  - Pour en savoir plus, veuillez consulter l'article suivant : [Comment publier les paramètres globaux](#)

**Action Needed** [Close Esc]

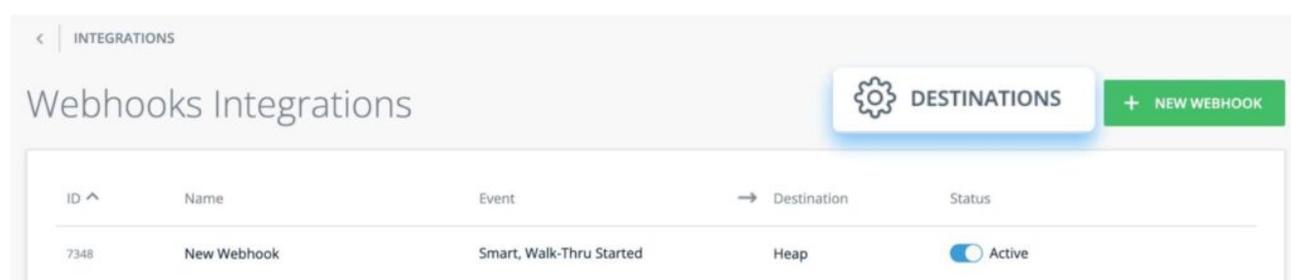
You need to perform empty publish in the Editor so you will get the "Webhook Active" feature flag into your setting file

OKAY

Pour vérifier que vous avez configuré avec succès le webhook, procédez comme suit :

1. Saisissez votre application
2. Effectuez l'événement suivi par le webhook
3. Vérifiez que le système de destination que vous avez configuré reçoit l'appel Webhook et exécute le résultat souhaité

**Astuce** : vous pouvez gérer vos destinations dans la page Destinations.



## Liste des événements disponibles

Le tableau ci-dessous montre toutes les options disponibles pour créer les événements Webhook :

Groupe	Nom	Description
Smart Walk-Thru	Étape Smart Walk-Thru lue	Recevoir les événements avec une étape Smart Walk-Thru spécifique
	Objectif du Smart Walk-Thru atteint	Recevoir les événements avec les Objectifs que vous avez définis dans un Smart Walk-Thru
	Smart Walk-Thru commencé	Recevoir les événements lorsque un Smart Walk-Thru s'affiche
	Échec du Smart Walk-Thru	Recevoir les événements pour lesquels le Smart Walk-Thrus n'a pas démarré
Launcher	Launcher sur lequel un utilisateur a cliqué	Recevoir les événements lorsque un utilisateur a cliqué sur un Launcher

Onboarding	Tâche Onboarding achevée	Recevoir les événements lorsque une tâche Onboarding spécifique a été achevée
ShoutOut	ShoutOut d'action sur lequel un utilisateur a cliqué	Recevoir les événements lorsque un utilisateur a cliqué sur un Shoutout
	Shoutout rejeté	Recevoir les événements lorsque le Shoutout est rejeté
	Objectif du Shoutout atteint	Recevoir les événements avec les Objectifs que vous avez définis dans un ShoutOut
	ShoutOut affiché	Recevoir les événements lorsque un ShoutOut s'affiche
SmartTip	Message SmartTip affiché	Recevoir les événements lorsque un message SmartTip s'affiche
	Erreur de validation du SmartTip	Recevoir les événements lorsque une règle de validation SmartTip se déclenche
Survey	Question du Survey répondue	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a répondu à une question spécifique
	Survey rejeté	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a commencé à répondre à un Survey mais qu'il ne l'a pas soumis
	Survey soumis	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a soumis un Survey
Menu	Menu ouvert	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur ouvre le menu WalkMe
	Recherche de Menu	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur s'est servi de la barre de recherche
	Élément de Menu sélectionné	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a sélectionné un résultat de recherche

Shuttle	Objectif de Shuttle atteint	Recevoir les événements lorsqu'un objectif de Shuttle a été atteint
Recevoir les événements lorsque une règle de validation SmartTip se déclenche	Ressource sur laquelle un utilisateur a cliqué	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur s'est servi d'une ressource
	SendWMEvent3_16-4-2019	Recevoir les événements lorsqu'un objectif de ressource a été atteint
TeachMe	TeachMe a été visible	Recevoir les événements lorsqu'un cours TeachMe était visible
	Étape TeachMe commencée	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a commencé une étape TeachMe
	Cours TeachMe commencé	Recevoir les événements lorsque le cours TeachMe a commencé
	Exécution du cours TeachMe	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a achevé un cours TeachMe
	Quiz lu	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a lu le quiz
	Quiz soumis	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a soumis le quiz
	Réussite du quiz	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a soumis et a réussi un quiz
	Échec du quiz	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a soumis et a échoué
Digital Experience Analytics ou DXA [Digital Experience Analytics]	Click/Tap (cliquer / appuyer)	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a cliqué ou a appuyé sur un élément du site
	Entrée d'utilisateur	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a interagi avec un champ d'entrée.
	Page View (affichage de la page)	Recevoir les événements lorsqu'un utilisateur a vu une page du site