

Texte et mode multilingue

Aperçu général

La fonction Texte et mode multilingue vous permet de traduire un contenu WalkMe que vous avez créé dans différentes langues sans avoir à le reconstruire. Cela vous permet de créer des liens avec vos utilisateurs dans la langue de leur choix et de prendre en charge un public mondial.

Les utilisateurs peuvent soit sélectionner la langue à partir d'une bascule dans le menu du lecteur, soit configurer WalkMe pour changer la langue automatiquement. Les traductions sont effectuées à partir de la page Texte et mode multilingue qui est accessible depuis la [console WalkMe](https://console.walkme.com/multi-language) sur console.walkme.com/multi-language.

WalkMe offre des intégrations avec des prestataires de traduction pour traduire le texte que vous créez, ainsi que la capacité d'exporter un fichier .XLIFF, qui est utilisé par les services de localisation populaires, ou un fichier .XLSX Excel qui est le mieux adapté à la traduction humaine.

En outre, vous pouvez traduire le texte manuellement dans la console WalkMe. Si vous souhaitez traduire uniquement une partie du texte d'un élément WalkMe, vous avez la possibilité d'exporter et d'importer le texte des éléments spécifiques, par opposition à tout le texte à la fois.

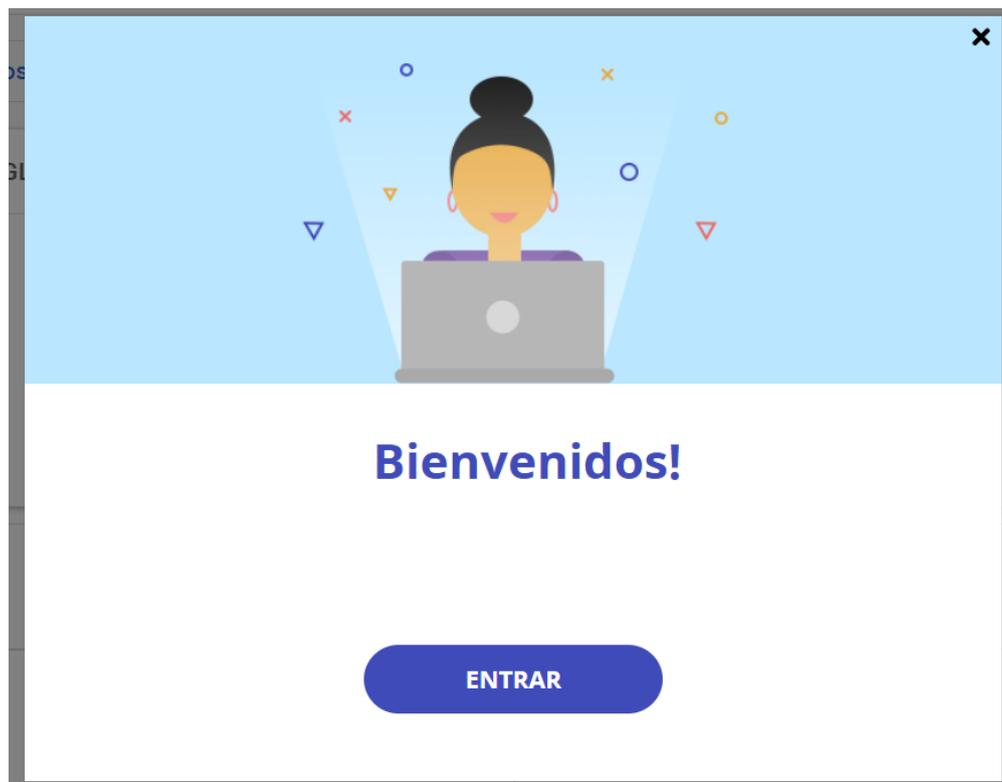
Le contenu de WalkMe peut être traduit dans n'importe quelle langue.

▣ Institut d'adoption numérique

- Consultez le cours [Mode multilingue](#) dans le programme *Configuration technique*.
- Vous n'avez pas encore de compte DAI ? [Inscrivez-vous ici](#)

Cas d'utilisation

- Traduire des Smart Walk-Thrus, Shuttles, ShoutOuts et tout le contenu de WalkMe
- Aider les utilisateurs non anglophones à terminer leurs processus sans changer la langue maternelle de votre application



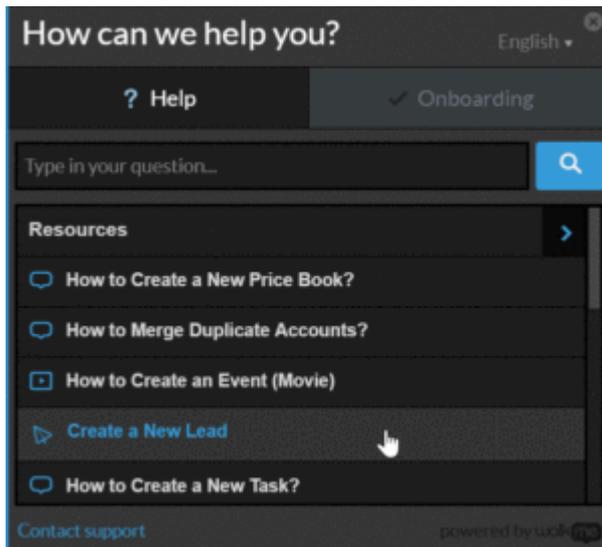
Comment ça marche

Après avoir créé un Smart Walk-Thru, ShoutOut, Survey, Launcher, etc, vous pouvez utiliser la fonctionnalité Texte et mode multilingue pour traduire le texte de l'application. La première langue utilisée dans l'éditeur deviendra la langue par défaut pour tous vos éléments WalkMe, le menu WalkMe et la configuration générale.

Une fois que les éléments WalkMe ont été créés dans l'éditeur, connectez-vous à console.walkme.com et accédez à la page Texte et mode multilingue. De là, vous pouvez accéder à la fonctionnalité Multilingue pour gérer vos traductions.

Une fois les traductions terminées, vos utilisateurs auront alors la possibilité de sélectionner une langue dans le menu déroulant dans le menu du lecteur, ou de configurer WalkMe pour qu'il change automatiquement la langue dans le menu du lecteur en fonction d'une variable de langue dans le JavaScript de votre site.

Basculement



Le bouton de basculement est la méthode de sélection de langue Multilingue par défaut pour vos utilisateurs finaux. Elle leur permet de sélectionner une langue dans un menu déroulant du lecteur de menu. Lorsque l'utilisateur final change de langue, WalkMe enregistre ces informations à l'aide d'un cookie. Lorsque le lecteur de menu est réouvert, le texte apparaît dans la langue précédemment sélectionnée par l'utilisateur final.

Auto-Toggle (*Recommandé)

Auto-Toggle est notre méthode recommandée (et la plus largement utilisée) pour implémenter le mode Multilingue. Le basculement automatique changera automatiquement la langue dans le lecteur de menu en fonction de la variable de langue courante sur votre site. Cette méthode est la meilleure pour l'optimisation des performances et est *fortement* recommandée pour les solutions WalkMe pour Salesforce, Workday et SuccessFactors. [Cliquez ici pour savoir comment activer le basculement automatique.](#)

Lorsque le basculement automatique est activé, WalkMe recherche une fonction appelée `walkme_get_language`, que votre équipe de développement doit mettre en œuvre sur votre site Web. Cette fonction doit renvoyer le nom abrégé de langue que vous avez spécifié dans la section *Texte et multilingue* de l'onglet *COMPTE* dans la console.walkme.com lors de la configuration initiale de votre langue (consultez la section « **Ajout d'une langue** » ci-dessous).

Remarque : la fonction `walkme_get_language` doit être disponible pour chaque page sur laquelle WalkMe a été implémenté afin que la traduction soit toujours effectuée. Si un utilisateur sélectionne manuellement une langue, l'activation automatique sera annulée. Walkme mémorise le choix de

langue de l'utilisateur et continue d'afficher le texte dans la langue choisie.

Auto-Toggle n'est pas disponible sur les pages pour lesquelles le changement de langue ne déclenche pas d'actualisation, telles que les applications à page unique. Si vous avez une application à une seule page, utilisez la méthode Toggle ou Language Push (API). Si vous utilisez WalkMe sur une plateforme sur laquelle vous ne pouvez pas mettre en œuvre une fonction, comme Salesforce, contactez votre responsable de la réussite client ou [le centre d'assistance](#).

Language Push (API)

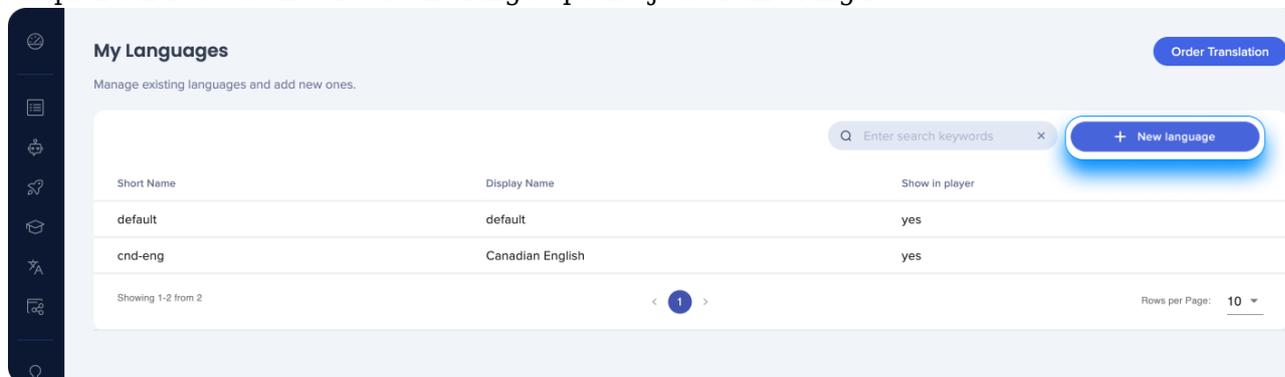
Lorsqu'un site Web ne s'actualise pas automatiquement après la sélection d'une langue, vous pouvez choisir d'utiliser la méthode Language Push (API). Le site Web modifiera le lecteur de menu dans la langue correcte à l'aide d'un appel API.

Tout d'abord, un appel de fonction nommé `walkme_ready ()` qui vérifie si WalkMe est entièrement chargé, doit être implémenté sur votre site web. Une fois la fonction chargée, WalkMe sait que le chargement est terminé et l'appel de l'API pour une nouvelle langue peut alors avoir lieu. À ce stade, l'appel de l'API `WalkMeAPI.changeLanguage ('language-short-name')` va sélectionner la nouvelle langue dans le lecteur de menu.

Remarque : Pour plus d'informations sur l'API WalkMe, veuillez vous référer au [centre de développement WalkMe](#).

Ajout d'une langue

1. Accédez à la page « Liste de langue » sur console.walkme.com
 - **Remarque importante :** Utilisez la liste déroulante en haut à droite pour vous assurer que vous travaillez sur le bon système.
2. Cliquez sur le bouton + Nouvelle langue pour ajouter une langue



Short Name	Display Name	Show in player
default	default	yes
cnd-eng	Canadian English	yes

3. Configurez les nouveaux détails de la langue

- **Le nom d’affichage** est ce qui apparaît à l’utilisateur final dans le lecteur de menu
- **Le nom court** est utilisé dans les méthodes de basculement automatique et de transmission de type push pour la langue (API)
 - **Remarque importante** : Le nom court ne peut contenir que des caractères alphanumériques (*c’est-à-dire*, lettres ou chiffres) et tirets
- **Show in Player** donne l’option d’afficher ou de masquer une traduction de l’utilisateur final dans le lecteur de menu
- **Copy From** vous permet de copier une traduction depuis une autre langue

CLOSE X

Add New Language

Display name *

Short name *

Show in Player

Copy from

CANCEL

ADD

4. Cliquez sur **Ajouter**

Méthodes de traduction

Services de traduction

L'intégration de la traduction de WalkMe vous permet de gérer vos traductions directement à l'intérieur du produit. WalkMe s'est associé à plusieurs fournisseurs de services, dont Lilt, pour rendre le processus de traduction transparent.

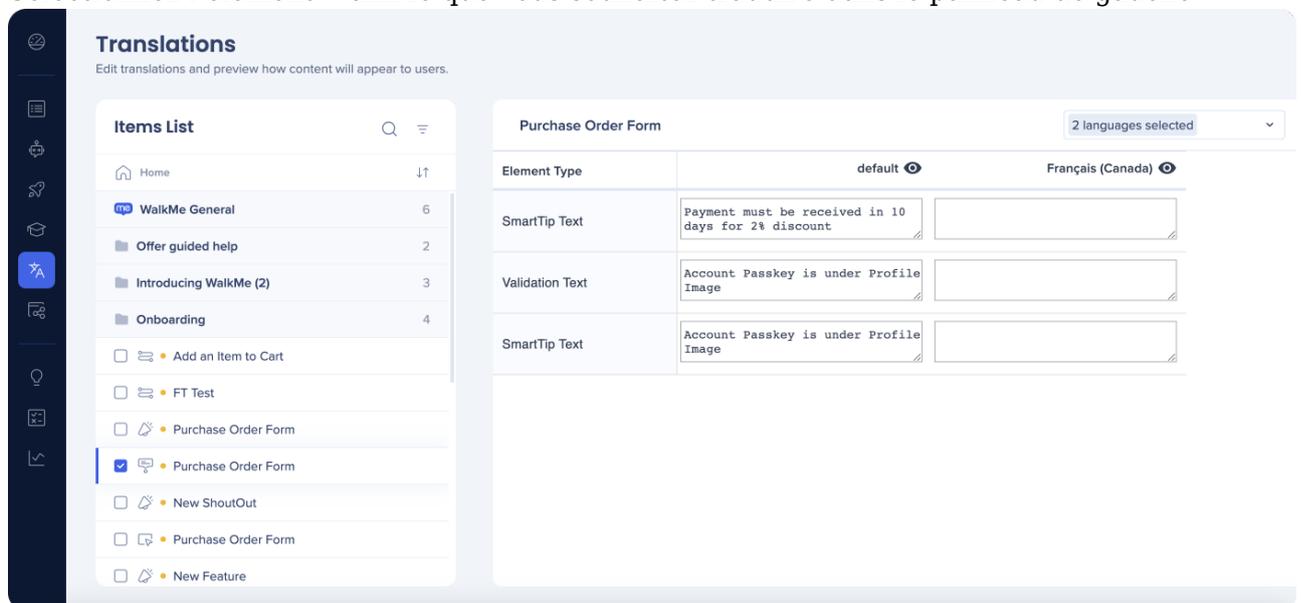
Ces services peuvent être gérés à partir de la [console WalkMe](#) sur console.walkme.com dans les pages « Services de traduction » et « Intégrations ».

En savoir plus sur [l'intégration de la traduction Lilt](#).

Ajouter une traduction manuelle

Remarque : cette méthode est mieux utilisée lorsque vous traduisez une ou deux langues en interne. S'il s'agit de plus de langues, nous vous conseillons d'utiliser les méthodes d'exportation vers Excel ou d'exportation vers XLIFF, selon votre méthode de traduction préférée.

1. Accédez à la page « Traductions » dans la [console WalkMe](#)
2. Sélectionnez l'élément WalkMe que vous souhaitez traduire dans le panneau de gauche

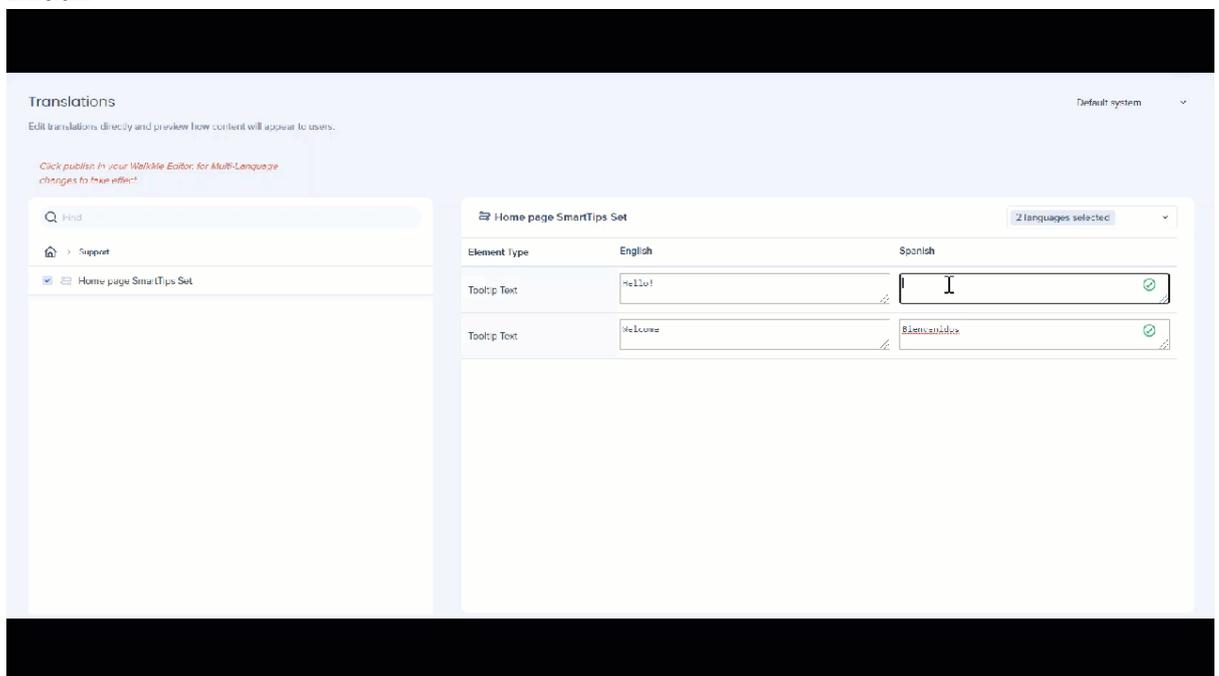


The screenshot displays the 'Translations' interface in the WalkMe console. On the left, there is a sidebar titled 'Items List' containing various content items such as 'Home', 'WalkMe General', 'Offer guided help', 'Introducing WalkMe (2)', 'Onboarding', 'Add an Item to Cart', 'FT Test', 'Purchase Order Form', 'New ShoutOut', and 'New Feature'. The 'Purchase Order Form' item is selected. The main area shows a table for editing translations for the 'Purchase Order Form'. The table has columns for 'Element Type', 'default', and 'Français (Canada)'. The table contains three rows of text to be translated: 'SmartTip Text' with the value 'Payment must be received in 10 days for 2% discount', 'Validation Text' with 'Account Passkey is under Profile Image', and another 'SmartTip Text' with 'Account Passkey is under Profile Image'. A dropdown menu at the top right of the table indicates '2 languages selected'.

3. Saisissez le texte traduit dans les colonnes de droite
 - o Chaque langue s'affiche dans une colonne différente à droite de la langue par défaut. Vous pouvez utiliser la liste déroulante pour afficher uniquement les langues sélectionnées



- Au fur et à mesure que vous tapez, votre travail est enregistré et vous pouvez cliquer pour afficher un aperçu de la façon dont l'élément WalkMe apparaîtra aux utilisateurs finaux



Remarque importante : une fois l'opération terminée, ouvrez l'éditeur WalkMe et publiez tous les éléments WalkMe nouvellement traduits.

Comment exporter des fichiers à traduire

La fonction d'exportation n'est pas disponible pour votre langue par défaut. Vous devez ajouter des langues supplémentaires pour utiliser cette fonctionnalité. (consultez la section **Ajouter une langue** ci-dessus).

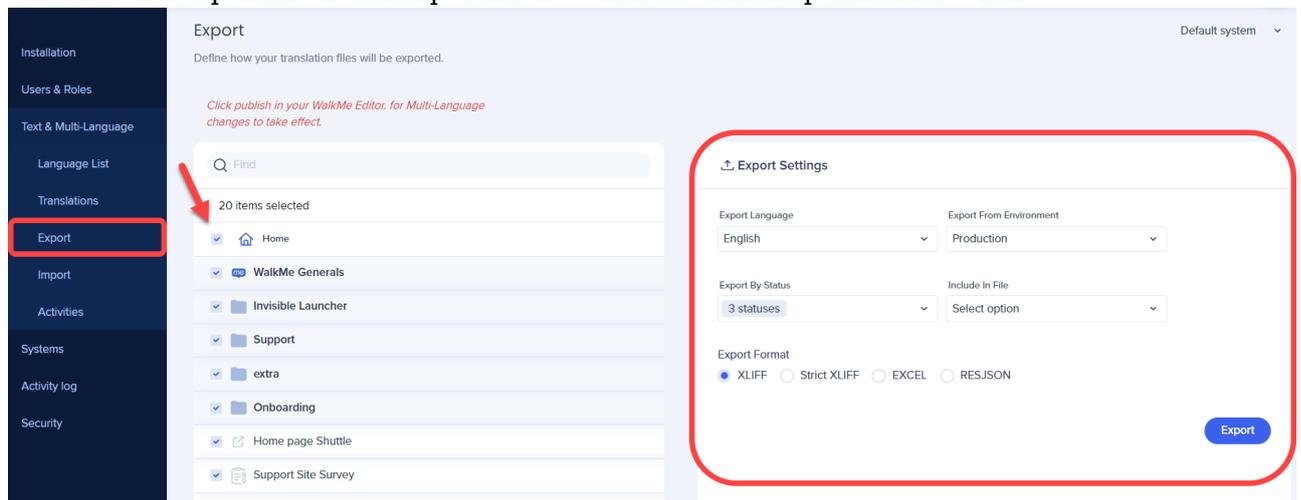
Comme indiqué précédemment, si vous souhaitez exporter uniquement les textes d'un élément spécifique à des fins de traduction, vous pouvez désormais exporter des éléments spécifiques plutôt

que tous les éléments à la fois.

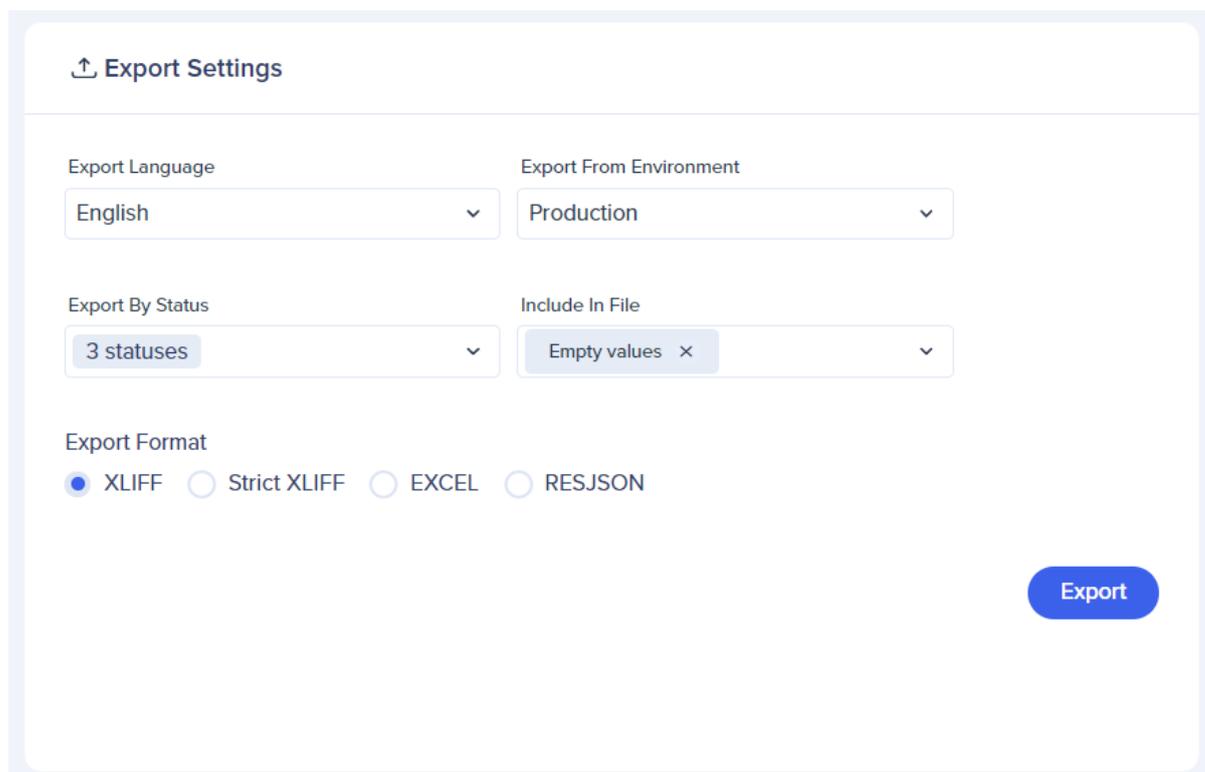
Remarque :

- La méthode d'exportation vers XLIFF est recommandée lorsque vous traduisez plusieurs langues et que vous externalisez vos besoins de traduction auprès d'une société de traduction/localisation telle que POEditor ou Crowdin.
- La méthode d'exportation vers Excel est recommandée lorsque vous traduisez vous-même plusieurs langues, car Excel UX est plus adapté aux interprètes humains.

1. Accédez à la [console WalkMe](https://console.walkme.com) sur console.walkme.com
2. Cliquez sur « Exporter » dans le menu latéral
3. Sélectionnez les éléments WalkMe que vous souhaitez exporter dans le panneau de gauche
4. Choisissez vos paramètres d'exportation souhaités dans le panneau de droite



5. Sélectionnez les options que vous souhaitez exporter dans le panneau Paramètres d'exportation :
 - Langue d'exportation - Langue que vous souhaitez exporter
 - Exporter depuis l'environnement - Environnement de test ou de production
 - Exporter par statut - Publié, Publié et modifié, Brouillon, Archivé
 - Inclure dans le fichier - Valeurs vides, égales à la langue par défaut
 - Format d'exportation - XLIFF, Strict XLIFF, EXCEL, RESJSON



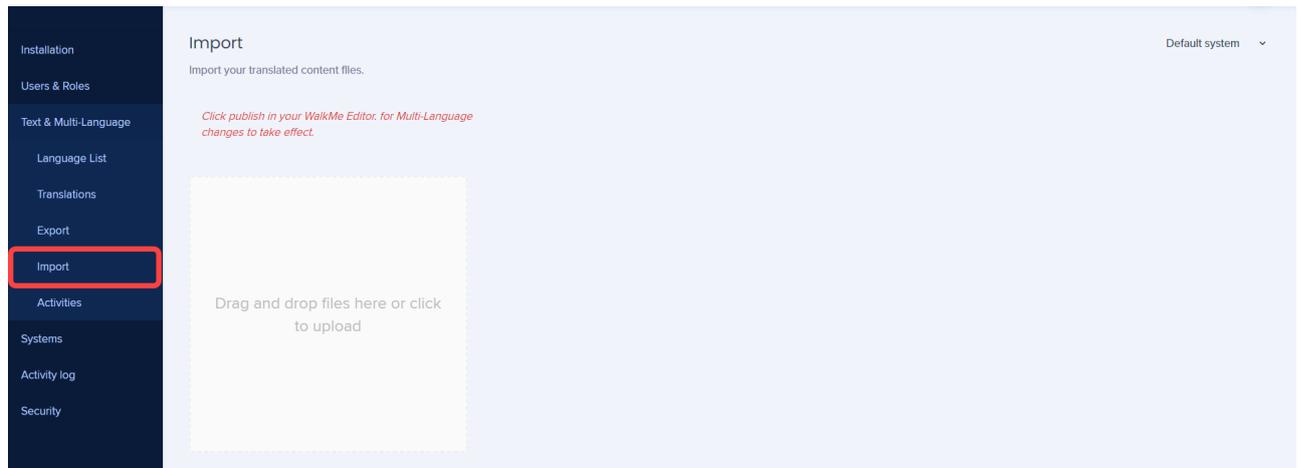
6. Cliquez sur Exporter une fois que vous êtes prêt

Remarque importante : après avoir importé vos traductions, veillez à publier tous les éléments WalkMe nouvellement traduits dans l'environnement approprié afin que les nouvelles traductions soient disponibles pour les utilisateurs finaux.

Comment importer des fichiers traduits

La fonctionnalité d'importation n'est pas disponible pour votre langue par défaut. Vous devez ajouter des langues supplémentaires pour utiliser cette fonctionnalité. (consultez la section **Ajouter une langue** ci-dessus).

1. Accédez à la [console WalkMe](https://console.walkme.com) sur console.walkme.com
2. Cliquez sur « Importer » dans le menu latéral



3. Vous pouvez faire glisser et déposer vos fichiers ou cliquer pour les télécharger sur la page
4. Après avoir téléchargé le fichier, réimportez le fichier en cliquant sur l'icône d'importation à côté de la langue concernée, ou sélectionnez « Tout importer »

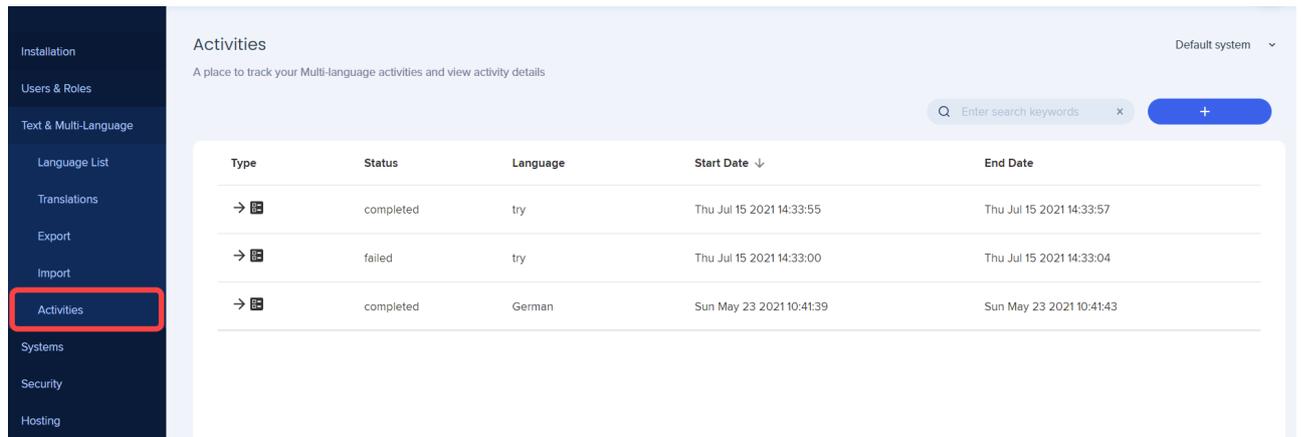


Remarque importante : assurez-vous de publier tous les articles WalkMe nouvellement traduits dans l'environnement approprié afin que les nouvelles traductions soient disponibles pour vos utilisateurs finaux.

Activités de traduction

Semblable à ce qui est disponible avec le journal d'activité WalkMe, vous pouvez désormais afficher les activités qui ont eu lieu liées au texte et au multi-langue.

1. Accédez à la [console WalkMe](https://console.walkme.com) sur console.walkme.com
2. Cliquez sur « Activités » dans le menu latéral



Activities

A place to track your Multi-language activities and view activity details

Default system ▾

Q Enter search keywords x +

Type	Status	Language	Start Date ↓	End Date
→ 	completed	try	Thu Jul 15 2021 14:33:55	Thu Jul 15 2021 14:33:57
→ 	failed	try	Thu Jul 15 2021 14:33:00	Thu Jul 15 2021 14:33:04
→ 	completed	German	Sun May 23 2021 10:41:39	Sun May 23 2021 10:41:43

3. Sélectionnez l'activité que vous souhaitez examiner de plus près

File	DOWNLOAD FILE
Id	60aa0733ca04a500261d61cf
Action Type	Import
Status	Completed
Language	German
Started at	Sun, 23 May 2021 07:41:39 GMT
Ended at	Sun, 23 May 2021 07:41:43 GMT
File type	XLIFF
Details	<div style="background-color: #ffff00; padding: 5px;"><p>[Warning] Group ID: 1396658, Name - Failed to import: <Target> tag is not provided</p><p>[Warning] Group ID: 1396659, Name - Failed to import: <Target> tag is not provided</p><p>[Warning] Survey ID: 77127, Name - Failed to import: <Target> tag is not provided</p><p>[Warning] Survey Question ID: 467704, Title - Failed to import: <Target> tag is not provided</p></div>

[CANCEL](#) [OK](#)

Veillez vous référer au guide suivant pour plus de détails au sujet de la traduction :



En cours de chargement...



Cela prend trop de temps ?

↻ Recharger le document

| [↗ Ouvrir dans un nouvel onglet](#)

[Download \[651.17 KB\]](#)

Les meilleures pratiques

Les meilleures pratiques générales

- Assurez-vous que votre entreprise de traduction ne traduit pas le BBCode (c'est-à-dire le contenu entre crochets [...]).
- Pour les fichiers Excel, conservez le fichier exporté exactement au même format que le nom, les onglets, les colonnes, etc. Ne travaillez que sur la colonne de langue.
- Nous vous recommandons d'exporter uniquement les fichiers lorsque la solution est définitive et de ne plus apporter de modifications avant de réimporter les fichiers.
- Évitez d'utiliser des images de texte dans les éléments WalkMe et le Widget Zembezi, car elles ne peuvent pas être traduites par le mode multilingue.
- Lors de la traduction du texte, il est déconseillé d'effectuer des modifications supplémentaires dans l'éditeur. Si des éléments supplémentaires sont créés, un nouveau fichier .XLIFF ou .XLSX devrait être exporté pour inclure toutes les mises à jour. Lorsqu'un fichier .XLIFF ou Excel.XLSX est importé, un fichier journal d'importation est généré et peut être téléchargé pour obtenir des détails sur l'état de la traduction.

Mode Multilingue pour les Walk-Thrus

- Votre Walk-Thru doit être construit pour ignorer le texte et, dans le Rule Engine évitez d'utiliser « Text is » car cela changera en fonction de la langue sélectionnée. Demandez à votre responsable de compte d'activer une fonctionnalité qui fera en sorte que toutes les étapes « ignorent le texte » par défaut ;
- Vérifiez la taille et la position du ballon dans différentes langues. Il peut être nécessaire d'ajuster le positionnement car la longueur du texte varie d'une langue à l'autre ;
- Si l'une de vos traductions inclut un changement de langue qui se lit de droite à gauche, veillez à tester cette traduction de manière approfondie.

Mode Multilingue pour les Launchers

- Le texte dans une image Launcher n'est pas traduit. Si un Launcher doit fonctionner dans deux langues, il est recommandé d'utiliser un Launcher sans texte ;
- Utilisez l'onglet Customize Launcher (personnaliser le Launcher) pour le créer. Pas de Launchers avec des images, ni de Launcher de la Gallery.

Limites

- Seul XLIFF 1.2 est pris en charge. Veuillez vous référer à l'article [Fichiers XLIFF XML pour la fonction Texte et mode multilingue](#) pour en savoir plus sur les fichiers XLIFF.
- Le BBCode et le texte enrichi qui sont exportés avec du contenu **doivent** rester intacts pendant les traductions
- Les éléments partagés tels que le bouton suivant/terminé/soumettre, etc. se trouvent dans le dossier Paramètres généraux
- Un maximum de 4000 caractères peuvent être utilisés dans un champ traduit (par exemple : titre ou description de SWT)