

# Segmentation

## Aperçu général

La segmentation vous permet de décider quand afficher le contenu WalkMe à vos utilisateurs en utilisant différents « cas d'utilisation » et de donner certains éléments aux utilisateurs spécifiques ou de retirer des éléments de la vue d'un utilisateur en fonction de la segmentation que vous choisissez.

La segmentation justifiée est un élément important de vos structures. Si les éléments WalkMe ne sont pas pertinents pour certains utilisateurs ou dans certaines conditions, ils peuvent être cachés en utilisant la segmentation. Cela permettra à vos utilisateurs de se concentrer sur les tâches disponibles et de réduire l'encombrement sur l'écran et dans le menu Lecture de l'ordinateur de bureau.

WalkMe fournit deux formes de segmentation : la première est possible en ajustant les **Conditions d'affichage** d'un Déployable WalkMe en particulier, ce type de segmentation n'affectera que l'élément WalkMe en particulier. La seconde est possible en **en créant un Segment**, et en attribuant autant de déployables WalkMe qu'il est nécessaire pour ce Segment, tous les déployables WalkMe qui ont été attribués à ce Segment s'afficheront automatiquement en fonction de conditions définies de ce Segment.

### ▣ Institut d'adoption numérique

- Consulter le cours [Segmentation](#) du programme *Technical Configuration*
- Vous n'avez pas encore de compte DAI ? [Inscrivez-vous ici](#)

## Comment ça marche

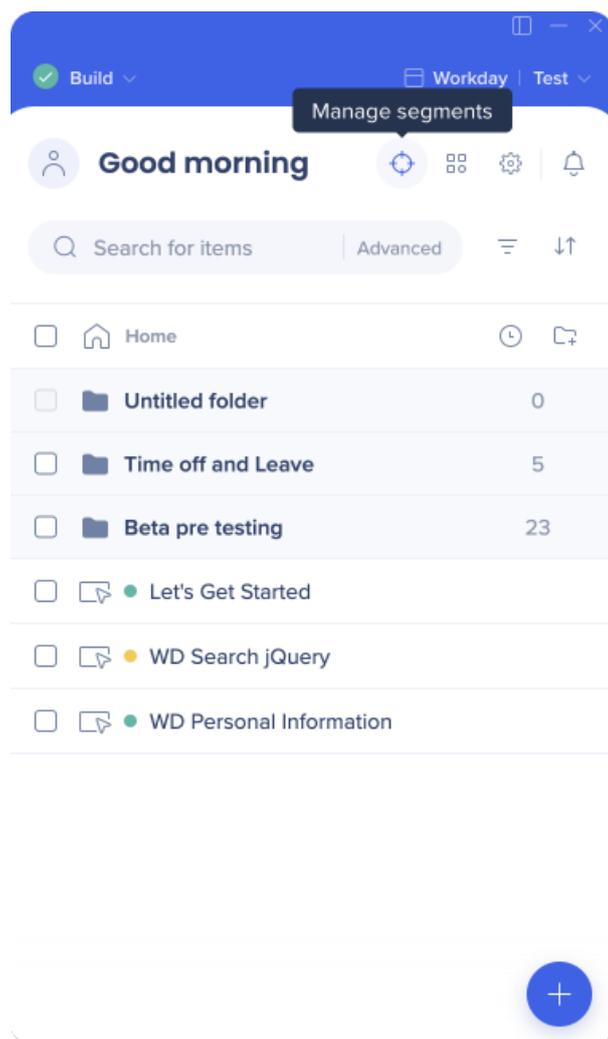
Avant la segmentation des éléments en utilisant Display Conditions or a Segment (afficher les conditions ou un segment) dans le Player Menu (menu de lecture) ou à l'écran, Walkme évaluera la véracité de la règle associée. Tout type de règle peut être utilisé pour créer un segment.

Display Conditions et Segment Rule (règles de segment) peuvent être créées avec l'une des conditions disponibles du Rule Engine. Par exemple, vous pouvez créer un Segment pour organiser et filtrer vos éléments WalkMe en fonction de la variable, de la date, de l'élément sur l'écran, voire de l'URL.

La plupart des applications dans Editor peuvent être segmentées pour apparaître à des publics cibles : Smart Walk-Thrus, Launchers, Resources, Shuttles, Surveys, Smart Tip Sets et ShoutOuts. Help Desk (centre d'aide) et Live Chat (chat en direct) ne peuvent pas être segmentés.

Les éléments sans Display Conditions ou a Segment tenteront toujours d'apparaître.

## Créer des Segments



Ouvrez le menu Segments management (gestion des segments) en cliquant sur l'icône de l'étiquette (voir ci-dessus).

Ici, vous pouvez créer autant de Segments que vous le souhaitez et vous pouvez plus tard assigner autant d'éléments WalkMe à ces Segments. Créez ces Segments pour des conditions quand plusieurs éléments Walkme sont susceptibles se répéter.

Vos segments seront répertoriés ici automatiquement par ordre alphabétique.

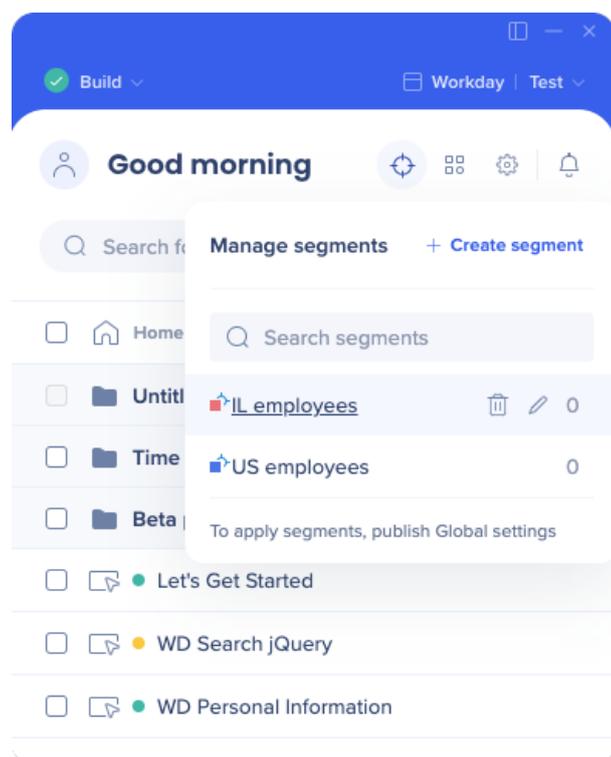
## Important :

- Lorsque le même élément WalkMe est ajouté à plusieurs segments, les segments seront évalués avec une relation OU ; cela signifie que l'élément auquel les segments sont appliqués apparaîtra si **L'UN** des segments appliqués est évalué comme vrai.
- Une fois que vous avez attribué ou supprimé un segment d'un élément, vous devez publier les paramètres globaux pour que les modifications prennent effet.

## Définir de nouveaux Segments

Le Segment est d'abord créé dans le menu Segments Management (gestion des segments) et ensuite des éléments pertinents peuvent être ajoutés à ce Segment.

Après la création d'un Segment, vous pouvez créer une règle pour définir le cas d'utilisation du Segment en cliquant sur l'icône cible :



Tout type de règle peut être utilisé pour définir un Segment. Dans l'exemple suivant, la règle créée n'affichera l'élément WalkMe associé que si l'URL actuelle contient ce texte précis :

Segmentation ? ×

**Create a rule to define this Segment**

---

Segment Title:

---

Group Import Rules

URL

**Add Rule**

## Save as a Segment

Si vous avez créé une règle et souhaitez sauvegarder les conditions spécifiques de règle en tant que Segment pour une utilisation ultérieure, vous pouvez le faire en cliquant sur le bouton Save as a Segment (enregistrer comme segment) :

Launcher Display condition ? ×

**Create a rule to determine when the Launcher displays**

---

Group Import Rules

URL

**Add Rule**

---

Current Statement: Waiting Run Time: 0ms

**Save as Segment** **Cancel** **Done**

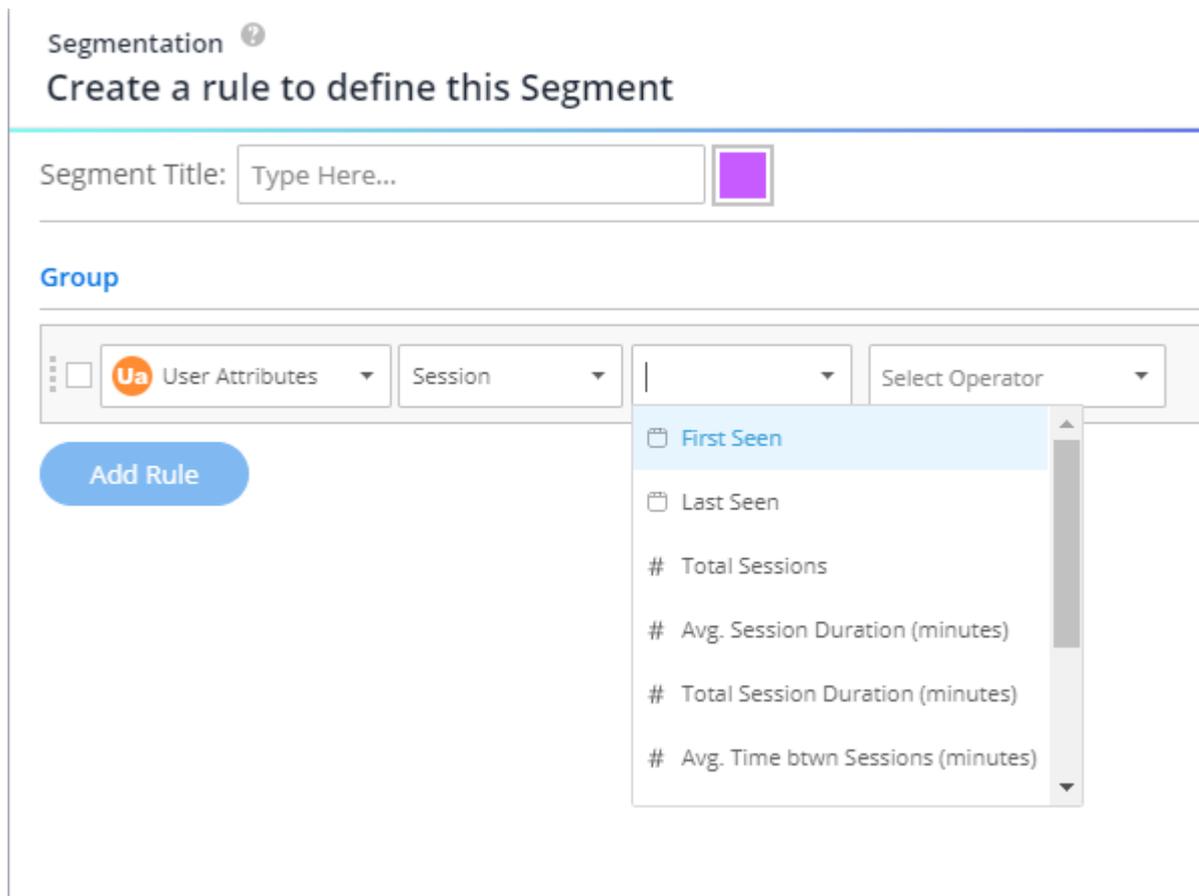
## Création d'un Segment basé sur les données d'activité de l'utilisateur

Afin de créer un segment basé sur les données d'activité des utilisateurs, choisissez la catégorie « Attributs utilisateur/Session ».

Voici les règles prêtes à l'emploi qui seront disponibles :

- Début du visionnage
- Fin du visionnage
- Nombre total de sessions
- Durée totale moyenne de la session en minutes
- Temps moyen entre les sessions en minutes

**Remarque :** L'évaluation des conditions dans l'aperçu devrait fonctionner environ 1 à 2 minutes après le premier aperçu.



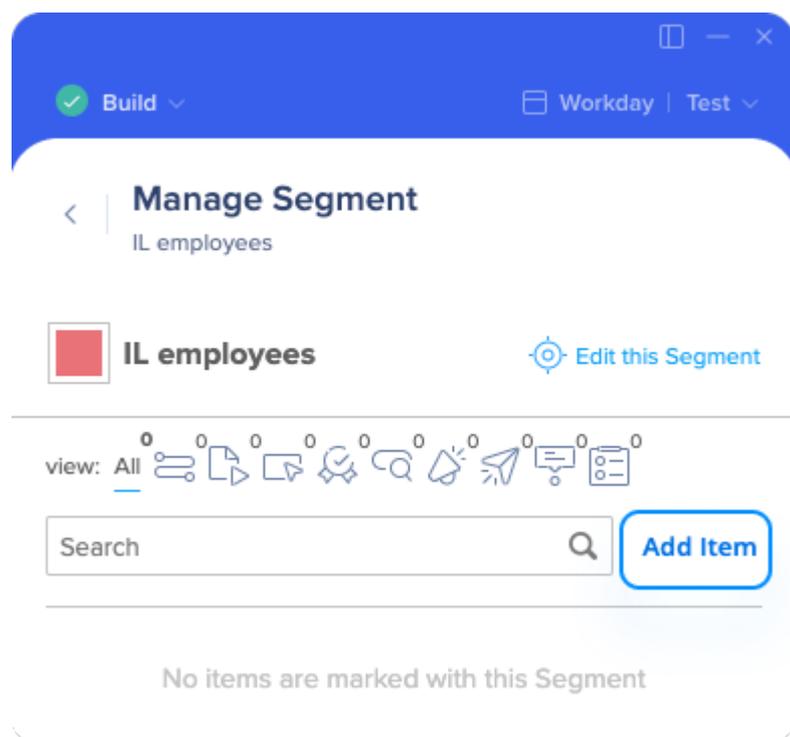
The screenshot shows the 'Segmentation' interface with the heading 'Create a rule to define this Segment'. Below the heading is a 'Segment Title' field with a placeholder 'Type Here...' and a purple color selection box. Underneath is a 'Group' section containing a rule configuration bar. This bar includes a 'User Attributes' dropdown menu, a 'Session' dropdown menu, a vertical bar separator, and a 'Select Operator' dropdown menu. A blue 'Add Rule' button is positioned to the left of the configuration bar. The 'Select Operator' dropdown menu is open, displaying a list of options: 'First Seen', 'Last Seen', '# Total Sessions', '# Avg. Session Duration (minutes)', '# Total Session Duration (minutes)', and '# Avg. Time btwn Sessions (minutes)'. Each option is preceded by a calendar icon.

## Segmenter les éléments WalkMe

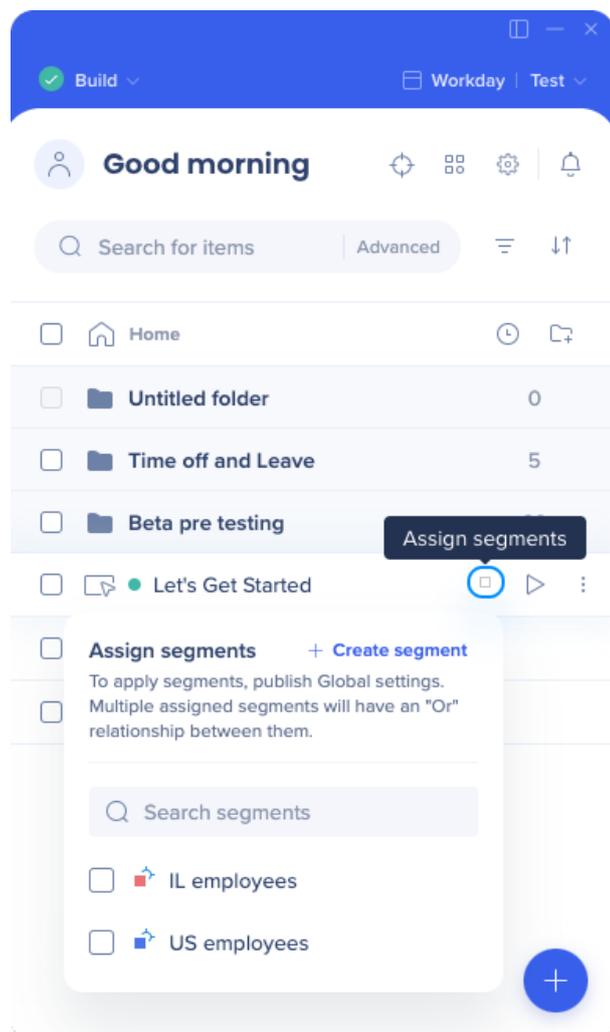
Il existe quatre façons d'ajouter des éléments WalkMe à un segment :

La première manière : dans le menu Gestion des segments, cliquez sur le segment souhaité, vous aurez alors la possibilité d'ajouter des éléments WalkMe à ce segment en survolant la liste des éléments avec votre souris et en cliquant sur *Ajouter* .

Une fois que vous avez terminé d'ajouter tous vos éléments WalkMe souhaités au segment, cliquez sur *Terminé* pour afficher le segment et tous les éléments associés.



La deuxième façon consiste à **attribuer des segments à un élément spécifique via la liste de l'éditeur**, en cliquant sur l'icône carré/s à côté du nom déployable. Une fois que vous avez cliqué, un menu apparaîtra contenant tous les segments disponibles, à partir de là, cliquez simplement sur le ou les segments souhaités puis cliquez sur « **Terminé** ».



Tous les segments attribués apparaîtront en haut de la liste.

La troisième façon consiste à **attribuer des segments à un élément spécifique à partir de l'élément**, en cliquant sur le bouton « *Attribuer des segments* » dans l'écran déployable ou dans le menu Paramètres. Comme dans la liste de l'éditeur, après avoir cliqué, un menu contenant tous les segments apparaîtra ; à partir de là, cliquez simplement sur le ou les segments souhaités puis cliquez sur « **Terminé** ».

Tous les segments attribués apparaîtront en haut de la liste.

Untitled Launcher 1  
Launcher Options ? Assist Me X

Interaction

**Display condition**

Appearance

Selected Element

Notes

**Display condition**

Determine the conditions under which your item will appear on a specific page.

[Create a rule](#)

Constantly check the condition to decide whether to remove the item.

**Segmentation** ⓘ

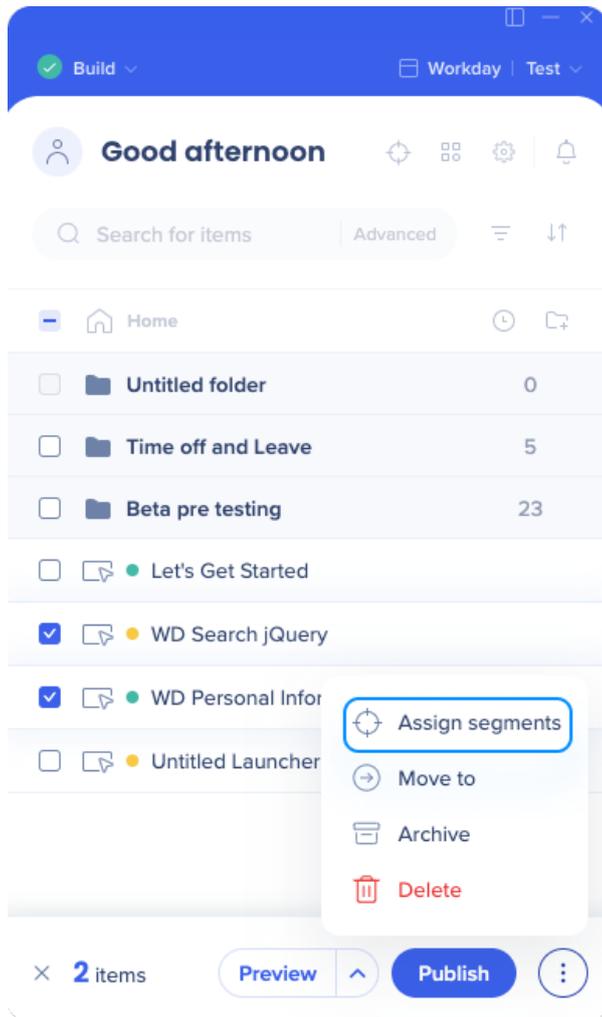
Display the Launcher only to a target audience by applying a segment.

[Assign segments \(0\)](#)

[Edit on Page](#) [View Launcher](#) [Re-select element](#) [Cancel](#) [Save](#)

Remarque : attribuer des segments à partir d'un élément n'est pas disponible dans les Shoutouts et Surveys.

La quatrième manière est d'utiliser la **Segmentation en vrac**. Ceci est fait en cliquant sur l'icône carré à côté du nom déployable dans l'éditeur. Une fois que vous avez sélectionné tous les éléments que vous souhaitez segmenter, cliquez sur le menu en forme de 3 points au coin inférieur droit de l'éditeur et sélectionnez « **Attribuer segment** », un menu apparaîtra avec tous les segments disponibles ; et à partir de là, cliquez simplement sur le ou les segments souhaités puis cliquez sur « **Terminé** ».

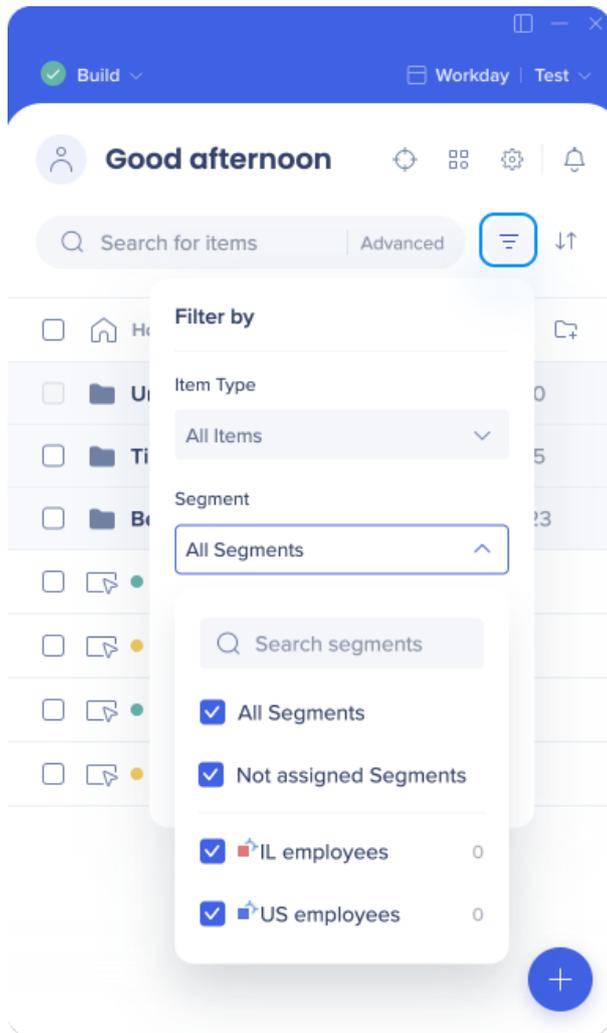


## Éditer des Segments existants

Le nom et la couleur d'un Segment peuvent être modifiés en cliquant sur l'icône crayon dans le menu Segments Management. Editez la règle d'un Segment à tout moment en cliquant sur l'icône cible. Les éléments peuvent être supprimés d'un Segment en survolant l'élément avec la souris et en cliquant sur *Remove* (*supprimer*).

## Filtrage en fonction des Segments

Après avoir créé vos Segments, vous pouvez filtrer des éléments existants dans l'Editor en cliquant sur l'icône du filtre et en vérifiant les Segments que vous souhaitez voir. Cela n'affectera pas la vue de l'utilisateur final.



## Segmentation grâce à Display Condition

La deuxième forme de segmentation qui peut être appliquée à vos déployables Walkme est d'ajuster le Display Condition d'un élément Walkme précis, par exemple un Launcher, SmartTip, Smart Walk-Thru, etc.

Cela devrait être utilisé lorsque seulement **UN** déployable spécifique a certaines conditions dans lesquelles il devrait apparaître. Display Condition peut être trouvée dans les paramètres des éléments individuel dans *Onklet* Display Condition.

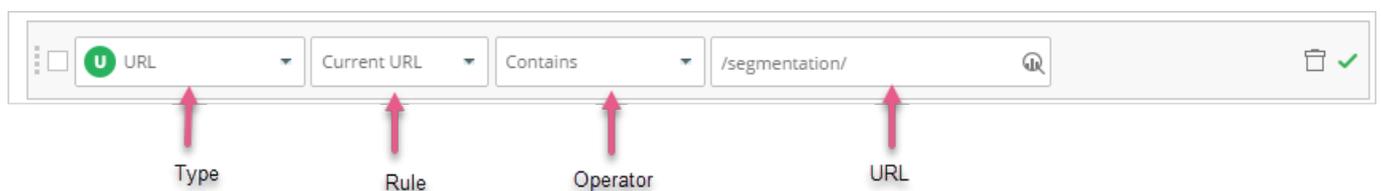
## Segmentation avancée

**Utiliser le regroupement et plusieurs instructions de règle**

Regrouper des instructions ensemble et utiliser plusieurs instructions de règle reposent sur la compréhension du Rule Engine. Pour plus d'informations, veuillez consulter l' [article Rule Engine \(moteur de règles\)](#).

## URL

Les règles basées sur des URL idéales pour identifier des pages spécifiques sur lesquelles un élément Walkme devrait apparaître. Les Display Conditions basées sur l'URL sont particulièrement utiles avec les Launchers quand ils ne devraient apparaître que sur une page spécifique. Ce type de règle peut également être utilisé avec les Ressources pour limiter l'apparition des articles et des vidéos quand elle n'est pas pertinente.



## Utiliser Variables

[User Variables](#) est le type de règle le plus utilisé et le plus polyvalent quand vous créez des Segments. Selon sa configuration, une variable peut stocker des informations sur le rôle d'un utilisateur, le niveau d'accès et même le temps passé dans l'organisation. Les noms et les valeurs des variables doivent être configurés dans votre environnement et peuvent ensuite être lus par Walkme pour segmenter des éléments.

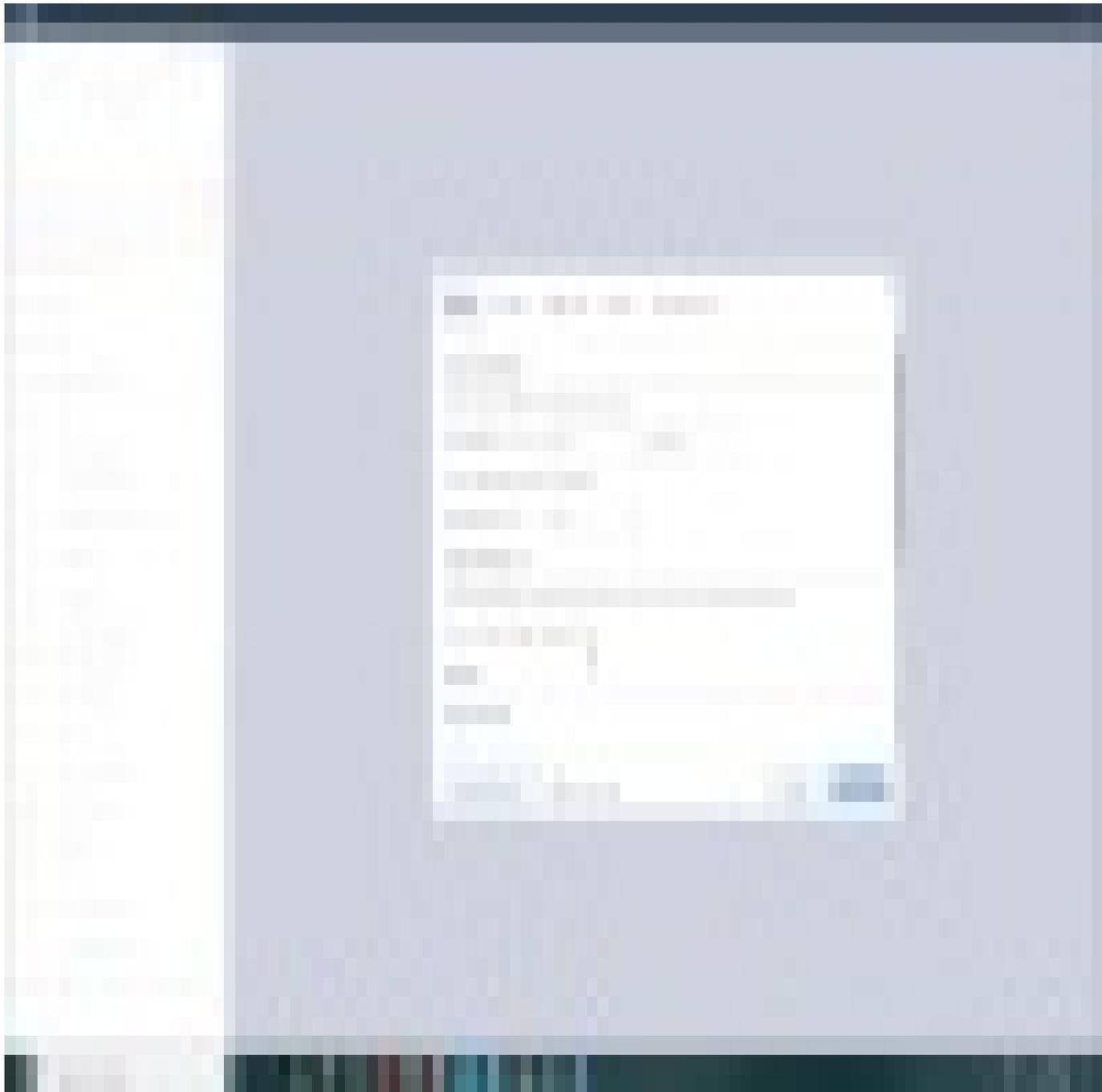
## Conseil

Une Variable peut également suivre des utilisateurs individuels pour aider l'Onboarding, la segmentation et l'analyse.

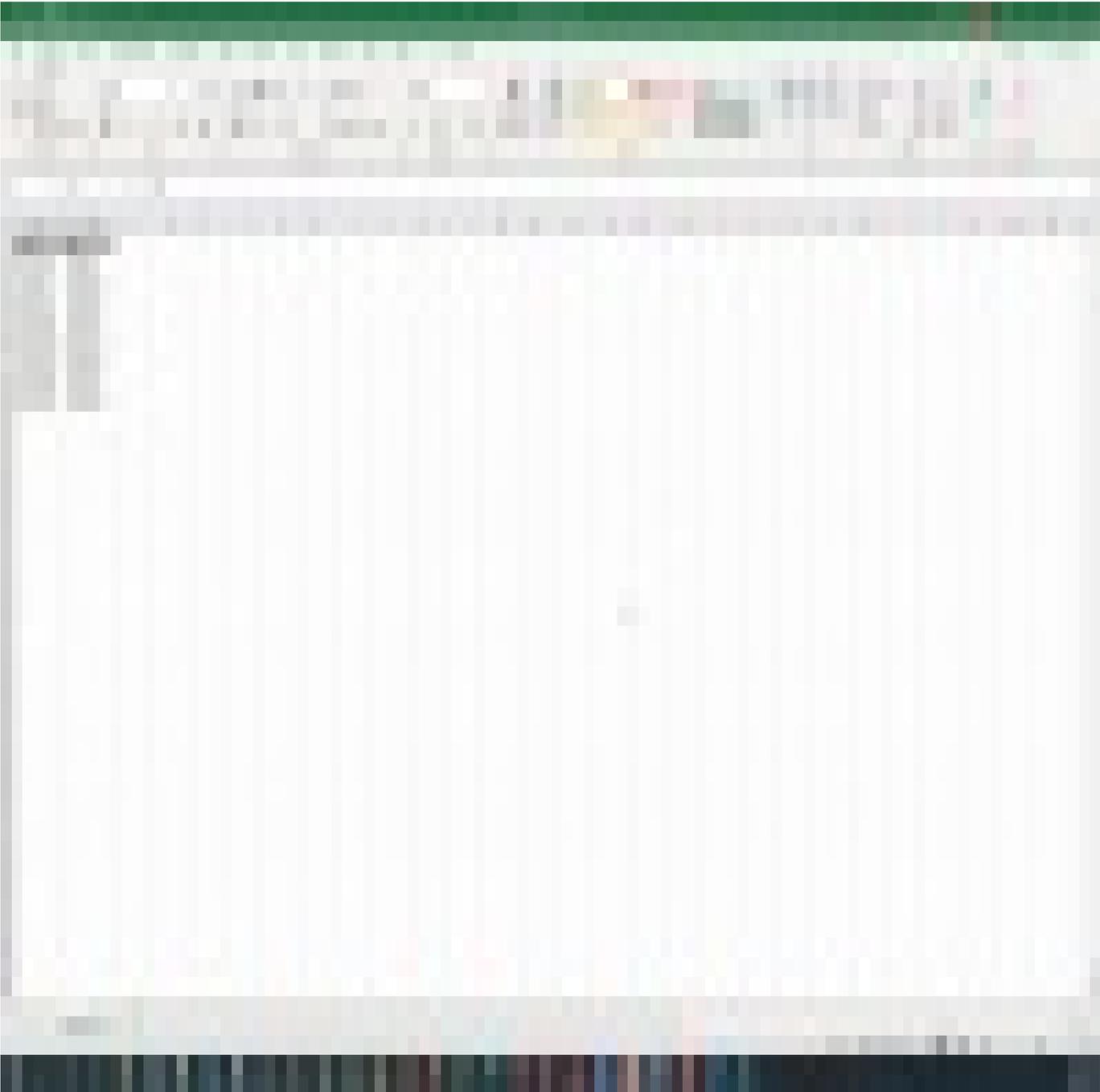
## Vidéos des conseils du mardi

Comment filtrer les données d'Insights avec les attributs des utilisateurs





Comment segmenter lorsque les éléments ou HTML ne sont pas disponibles





Pour voir plus de vidéos des conseils du mardi sur WalkMe World, [cliquez ici](#).