

Variables

Une variable contient des informations utiles sur un utilisateur qui sont stockées sur une page Web telles que le rôle, le niveau d'accès, le service, l'e-mail ou l'ID utilisateur. WalkMe peut utiliser ces informations pour aider à cibler des utilisateurs spécifiques et s'assurer qu'un utilisateur ne verra que le contenu qui les concerne.

En quelques mots

Les variables peuvent être utilisées pour segmenter les ressources WalkMe que vous créez afin de vous assurer que seul le contenu pertinent pour ce type d'utilisateur est visible. Les variables peuvent également stocker des informations uniques à l'utilisateur, telles qu'un e-mail ou un numéro d'identification, pour créer des rapports analytiques sur des utilisateurs individuels afin de surveiller leur utilisation de WalkMe et l'achèvement de processus commerciaux importants.

Les variables peuvent être utilisées par exemple pour :

- Identifier les utilisateurs de puissance sur votre site
- Segmentez Smart Walk-Thrus pour les utilisateurs situés dans des régions géographiques ou pour les administrateurs
- Associer l'activité WalkMe dans Analytics à des utilisateurs uniques

Assurez-vous que la variable soit disponible sur chaque page

Tant que la variable est sur chaque page, elle sera associée au même individu même si le cache est vidé ou qu'un utilisateur accède à votre site dans un autre navigateur.

Comment ça marche

Une variable est un emplacement de stockage avec un nom symbolique (autrement appelé identifiant) qui contient une certaine quantité. Par exemple :

- var x = 5
- var de nom d'utilisateur = dan.adams@company.com
- var région = Amérique du Nord

Si vous pointez vers (identifier) la région var dans l'éditeur WalkMe, il recherchera la variable sur la

page du navigateur de l'utilisateur. Il utilisera ensuite cette valeur pour la comparer aux règles que vous écrivez à l'aide de variables dans l'éditeur WalkMe. Si vous créez un segment pour la variable région est l'Amérique du Nord, tous les éléments de ce segment ne seront lus que lorsque la variable de l'utilisateur est l'Amérique du Nord. En d'autres termes, avant d'afficher le Walk-Thru dans le segment Amérique du Nord, WalkMe vérifiera si la variable sur le navigateur de l'utilisateur est l'Amérique du Nord.

Tant que la variable est sur chaque page, elle sera associée au même individu même si le cache est vidé ou qu'un utilisateur accède à votre site dans un autre navigateur (contrairement aux Cookies). WalkMe extraira la valeur de la variable à utiliser dans une règle ou un suivi d'utilisateur unique. WalkMe peut lire n'importe quelle variable accessible à partir de l'étendue de la fenêtre globale.

Les variables qui sont déjà dans votre système peuvent être facilement adaptées pour que WalkMe puisse s'y référer.

□ Institut d'adoption numérique

- Consultez le cours [WalkMe Technical Orientation](#) (Introduction to UUID content) dans le programme *Orientation*
- Vous n'avez pas encore de compte DAI ? [Inscrivez-vous ici](#)

Utiliser les variables pour la segmentation

Les variables sont couramment 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 Définir ce segment ;
4. Sélectionnez les données de l'utilisateur à partir du type de règle, puis sélectionnez Variable.

Utilisation de variables dans l'éditeur de texte enrichi

Utiliser une variable dans le [Texte dynamique](#) dans l' [Éditeur de texte enrichi](#) pour rechercher les informations spécifiques d'un utilisateur et les placer dans un ShoutOut ou une bulle afin de les personnaliser pour l'utilisateur. Dans l'exemple ci-dessous, nous avons une variable pour le prénom (nom) et le nombre de jours restants dans un compte d'essai (essai). Pour utiliser des variables avec le texte dynamique, demandez à votre développeur web quelles variables sont disponibles pour WalkMe. Une variable doit être disponible dans l'objet fenêtre pour que WalkMe puisse y accéder.

Notez que le champ modifiable affichera la variable en BBcode lorsqu'il est en source et que la vue Aperçu n'affichera aucun texte, mais en mode publié, il extraira la variable de l'utilisateur.

Utilisation de variables dans Onboarding

Lors de la création [de Tâches d'Onboarding](#), vous devez configurer une variable dans l'onglet Paramètres généraux. La liste d'Onboarding, contrairement au menu standard, est individuelle par utilisateur final et reflète les progrès de chaque utilisateur final. Utilisez une variable pour vous assurer que WalkMe suit les progrès de cet utilisateur spécifique.

Utilisation de variables pour Analytics

Il est recommandé de configurer une variable qui récupère le nom de l'utilisateur final, afin que les [Analytics](#) soient aussi précis que possible. Si vous utilisez [WalkMe pour Salesforce](#) vous pouvez utiliser la variable « UserContext.userName » Configurez la variable dans [les Paramètres utilisateur uniques](#).

Une fois les variables créées et identifiées, vous devrez 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. Saisissez le nom de votre variable ;
2. Sélectionnez un opérateur et saisissez la valeur de la variable que vous essayez de segmenter.

Création de Variables

Si la valeur que vous souhaitez utiliser n'est pas accessible dans une variable, demandez à votre équipe de développement ou informatique de l'ajouter à votre site. 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 Profil_Utilisateur qui contient des valeurs telles qu'Admin, Ventes, Marketing, Management ou toute donnée que vous stockez déjà sur votre utilisateur. Déclarez une nouvelle variable appelée rôle d'utilisateur en utilisant le nom de l'objet et une fonction pour appeler les données pertinentes.

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.

Par exemple, une nouvelle variable appelée rôle d'utilisateur est déclarée en utilisant le 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.

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

Joindre une variable à la fenêtre

Une fois la variable ou l'objet défini, attachez la variable à l'objet fenêtre.

```
window.userRole = userRole
```

Une fois que vous avez identifié ou créé une variable et qu'elle est attachée à la fenêtre, nous pouvons configurer WalkMe pour suivre ou segmenter par cette information.

Exposer plus d'une Variable

Si vous prévoyez d'exposer plus d'une variable à WalkMe, la meilleure pratique consiste à créer un objet contenant toutes les variables que vous souhaitez utiliser.

Par exemple, créez un objet : `company_variables = new Object()`. Les variables suivantes sont contenues dans l'objet :

- `company_variables.userID = user.getUserID();`
- `company_variables.roleID = user.getRoleID();`
- `company_variables.departmentID = user.getDepartmentID();`
- `window.company_variables = company_variables/`

Une fois l'objet créé, il doit être attaché à l'objet fenêtre.

Essayer

Créez un segment dans le centre de segmentation qui identifie un groupe spécifique d'utilisateurs par une variable, par exemple, une région ou un rôle. Ajoutez des Walk-Thrus et Ressources à ce segment pour vous assurer que seuls les utilisateurs concernés les voient.

Ressources annexes

- [dans le Segmentation Center](#)
- [Paramètres d'utilisateurs uniques](#)
- [WalkMe pour Salesforce](#)
- [Tâches Onboarding](#)
- [Éditeur de texte enrichi](#)