パブリッシュ

概要

パブリッシュ機能を使えば、アイテムを選択、整理、テスト、およびパブリッシュでき、WalkMeエディタにてさまざまな環境へと作成できます。 パブリッシュは構築プロセスの重要な部分です。 サンドボックス環境にて実装をテストする場合や、ユーザーにリリースする場合でも、WalkMeアイテムを適切に構成・パブリッシュする方法を理解する必要があります。 パブリッシュにより、作成したアイテムをサーバー上で利用できるようになりますが、ユーザーがパブリッシュしたアイテムを見るためには、関連するスニペットがブラウザーで実行されている必要があります。 WalkMeスニペットの詳細についてはこちらです。

トレーニングのヒント：

- WalkMeエディタで***パブリッシュガイド***をご覧ください。
- Digital Adoption Instituteの「*Building a Digital Adoption Project*（デジタルアダプションプロジェクト構築）」カリキュラムの***Publishing Basics（パブリッシュの基本）***」コースを受講してください。
    - DAIアカウントはまだお持ちでないですか？ サインアップはこちらから。

ユースケース

- Sandbox環境でWalkMeアイテムをテストします。
- WalkMeアイテムをアーカイブして環境から削除します。
- WalkMeメニューでのアイテムの表示方法を整理および設定します。
- Production環境にアイテムをパブリッシュします

使用方法

WalkMeアイテムをパブリッシュすると、サーバー上の関連ファイルに保存されます。 このファイルには、WalkMeエディタアカウントのIDと一致する一意のID（GUID）があります。

ブラウザからこれらのファイルにアクセスするには、エンドユーザーが同じIDのスニペットをブラウザで実行している必要があります。JavaScriptスニペットが実行されると、サーバー上で同じIDを持つファイルを検索し、環境で実行するWalkMeアイテムを決定します。 WalkMeはまた、このファイルをチェッ

クし、アイテムが環境にどのように表示されるかを決定します（メニュー内の特定項目、その表示順序、またはメニューに表示される場合など）。

［パブリッシュ］をクリックすると、選択したアイテムのみがパブリッシュされます。 すでにパブリッシュされているアイテムは、再度パブリッシュする必要はありません。 新しくパブリッシュされるアイテム数を通知するメッセージが表示されます WalkMeアイテムとあわせてグローバル設定もパブリッシュすることができます。 ベストプラクティスとしては、このボックスはチェックせずWalkMeアイテムとグローバル設定は別々にパブリッシュすることが推奨されています。グローバル設定の詳細についてはこちらをご覧ください。

パブリッシュ環境

パブリッシュする場合、テストや本番などの1つ以上の環境でのパブリッシュオプションがあります。これらの環境は同じIDコードを使用しますが、スニペットが若干異なります。たとえば、テストスニペットはIDは同じでも、リンクに「test という単語が含まれています。

WalkMeでは、環境ごとにスニペットが若干異なるため、項目をTest環境にパブリッシュすると、これらのパブリッシュされた項目は、ブラウザでテストスニペットを実行しているユーザだけが使用できるようになります。

各環境に固有のスニペットを使用すると Production環境でエンドユーザーにリリースする前に、サンドボックス（ステージング）環境でさまざまなWalkMeアイテムをテストできます。

WalkMeスニペットはすべての主要なブラウザで実行され、ウェブサイトのHTML ソースコード）に手動書込、またはブラウザ拡張機能を使用して挿入することで展開できます。

プロセスの概要

WalkMeは、WalkMeアイテムの設定とパブリッシュの準備に役立つ次のプロセスや、追求すべきいくつかのベストプラクティスをお勧めします。

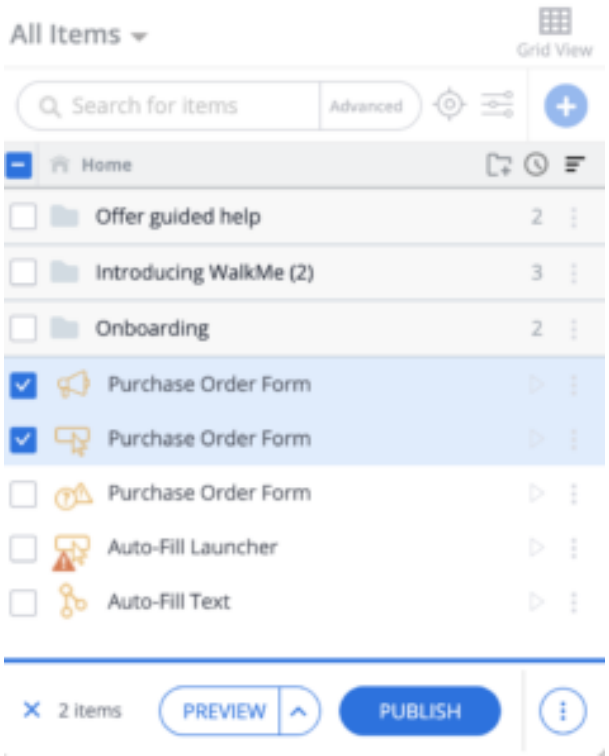
- **WalkMeがサイトに展開されていることを確認** WalkMeを機能させるには WalkMeをサイトに展開する必要があります。 WalkMeスニペットの詳細はこちらです
- **デザインの検討：** WalkMeには事前作成されたテーマがありますが、自分でカスタマイズすることもできます。カスタマイズ可能なコンポーネントには、ステップバルーン、ランチャー、プレーヤーメニュー、ウィジットなど CSSとシャウトアウト Visual エディタを使用したものが含まれます。 デザインと色がサイトを完全なものにし、アプリケーション間にて調和していることをご確認ください。
- **目標の追加：** Insightsの使用状況グラフは、サクセスの追跡に必要な情報の半分にすぎません。サクセスの追跡に最良の方法は、目標を使用することです。 目標の詳細はこちらです。
- **設定 独自のユーザ ID設定** ユーザー追跡を使用することで、個々のユーザーがWalkMeの目標を達成しているかどうかを確認できます。 ユーザー追跡を有効にすることで、個々の進捗状況とWalkMe Analyticsモジュール内の他のすべてのアプリの使用状況を確認できます。 独自のユーザーを識別する方法はいくつかあります。 最も簡単なのは、各ユーザーにIDが割り当てられるWalkMe IDを使用することです。 ただし、他の方法のほうが正確である場合もあります WalkMe IDは、特に外部サイトにてユーザーを多数追跡するのに役立ちます。 ただし WalkMe

にユーザーを記憶させたい内部サイトには適していません。 Salesforceユーザーの場合、WalkMeはSalesforceユーザーIDを追跡できます。 Salesforce変数の詳細はこちらです. Salesforce以外のユーザーには、変数の使用をお勧めします。 CookieまたはjQueryを使用することで、ユーザーを識別することもできます。 ただし、変数、Cookie、およびjQueryでは、ユーザーを識別する方法を提供する必要があります。

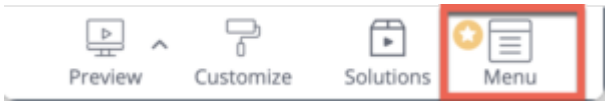
- **Test環境へのパブリッシュと品質保証テストの実行：** 展開予定のすべてのアイテムを必ずテストしてください。 テストにより、ユーザーができるだけ最高のエクスペリエンスを享受し、破損やリンク切れが発生しないことが確認できます。 また、タイプミスや文法上の誤りがないかテキストをご確認ください。 自己学習コースでのQAの詳細はこちらです Digital Adoption Instituteで実装をテストします。
- **メニューの整理：** パブリッシュメニューのメニューオーガナイザーを使用することで、［Help（ヘルプ）］タブと［Task（タスク）］タブ（オンボーディングがある場合）にアイテム表示される順序を整理できます。 WalkMeメニューの整理について詳しくは、以下をご覧ください。

WalkMeアイテムのプレビュー

［パブリッシュ］メニューの使用前に、WalkMeエディタの使用中に作業をプレビューするオプションがあります。 これにより、サイトやブラウザのウィンドウに何かをパブリッシュすることや、スニペットをインストールすることなく、実装がサイトでどのように機能するかを確認できます。プレビューモードでフロートラッカーを使用し、ウォークスルーの再生時に何が発生しているかを確認します。 フロートラッカーの詳細はこちらです。

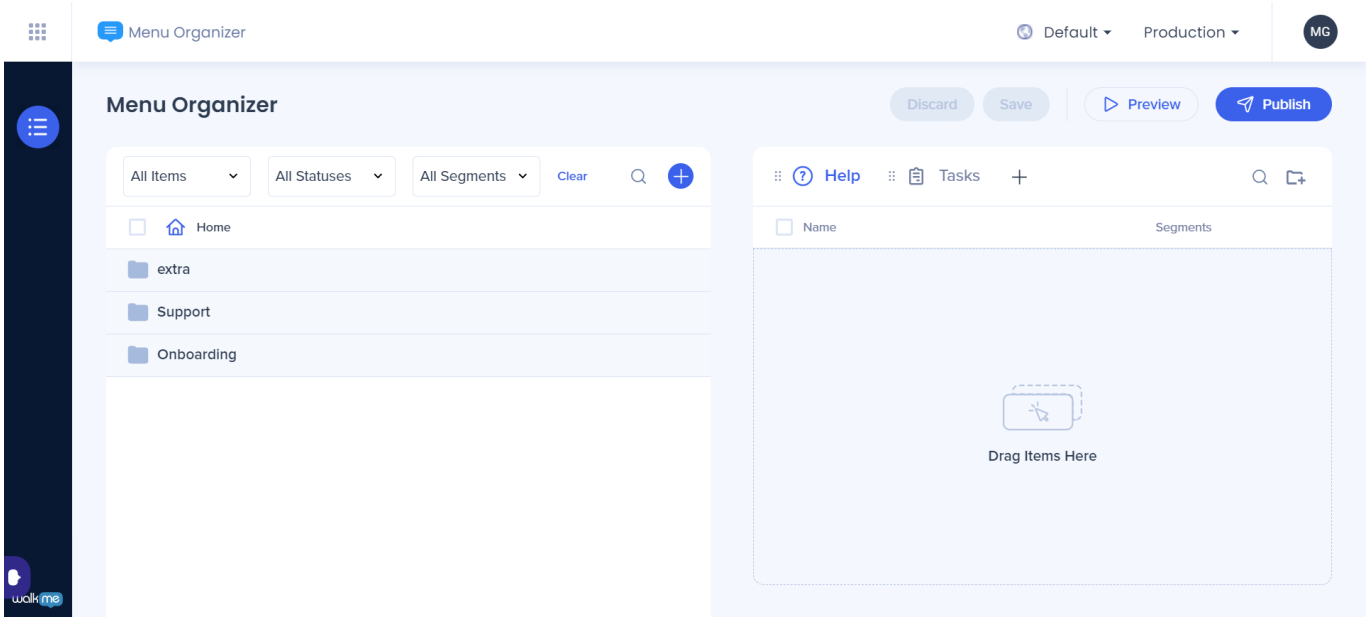


メニューの整理



WalkMeを使用することで、プレーヤーメニューでのアイテムの表示方法をカスタマイズできます。

エディタの［Menu（メニュー）］ボタンをクリックしてconsole.walkme.com/menuのメニューオーガナイザーを開きます。



画面の左側にエディタで作成したすべてのアイテムが表示されます。

メニューに項目追加するには、項目をクリックして右側の「End User View（エンドユーザー・ビュー）」にドラッグします。 これは2つのタブに分かれています。 **ヘルプとタスク**

右側は、パブリッシュ後にメニューに表示されるアイテムのリストです。 エディタで作成されたすべての新しいアイテムがここに自動表示されます。 メニューからアイテムを削除するには、そのアイテムにカーソルを合わせて［Remove Item（アイテムを削除）］の赤いアイコンをクリックします。 これによりメニューからアイテムが削除されますが、消去はされません。 メニューに表示される項目の順序変更は、項目をクリックしてリスト内で上下にドラッグします。 メニュー上部にリストされているアイテムは、クリック頻度が非常に高いことから、アイテム順序を考慮することが重要です。

新規作成されたアイテムをパブリッシュするには、ユーザーはメニューオーガナイザー内でこれらのアイテムをドラッグし、手動にてエンドユーザービューリストに移動する必要があります。これは、スマートウォークスルー、シャトル、およびリソースに適用されます。

メニューオーガナイザーでは、コンテンツは本番パブリッシュされるまでオレンジ色で表示されます。他の環境へパブリッシュされた場合でもオレンジ色で表示されるため、エディタでパブリッシュステータスを確認する必要があります。

オンボーディングタスクのリスト

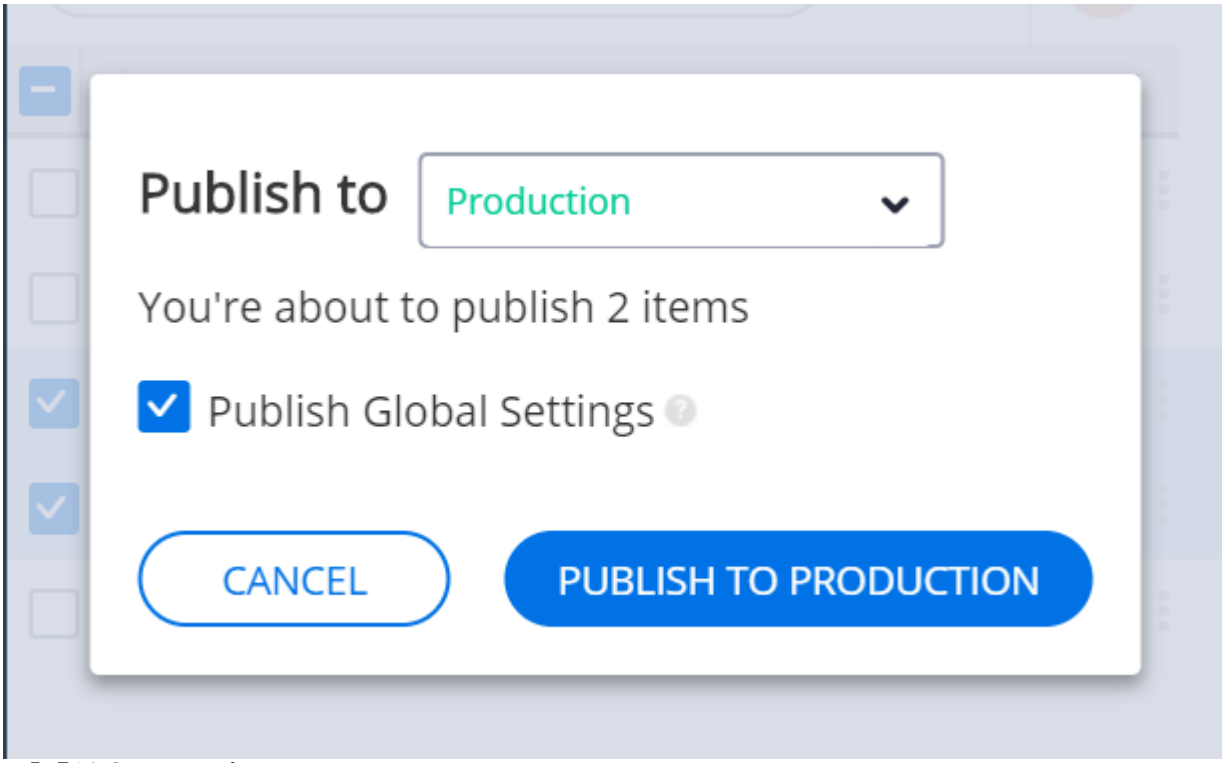
右側のメニューの上にオンボーディングタスクのリストが表示され、オンボーディングタスクを同様に並べ替えや削除ができます。 オンボーディングタスクは、タスクと呼ばれるWalkMeメニューの別のタブに表示されますが、オンボーディング設定のアカウントがメニュー表示されるにはこれを有効にする必要があります。 Onboardingの詳細はこちらです

デフォルトでは、ユーザーがメニューを開くとヘルプメニューが最初に表示されますが、メニュー上でデフォルトのタブをヘルプからタスクに変更できます。

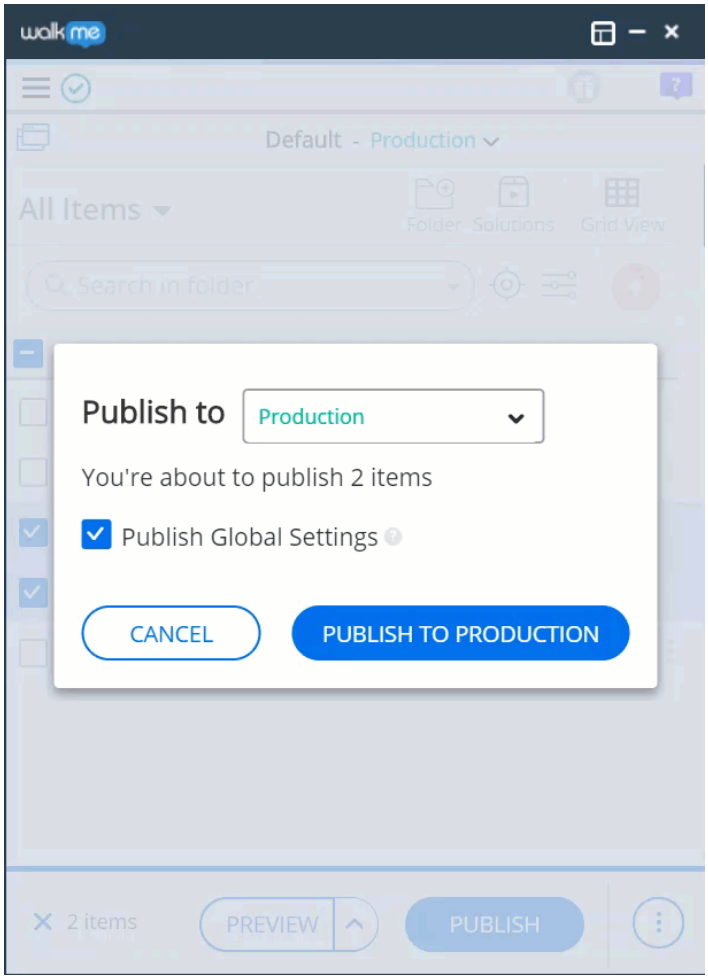
WalkMeアイテムのパブリッシュ

パブリッシュ前に、必ずWalkMeスニペットをサイトにインストールしてください。インストールされていないとWalkMeはご自身の環境に表示されません。スニペットの詳細はこちらです。

1. さまざまな環境にてコンテンツを表示し、現在どの環境で何をパブリッシュしているかをきちんと把握します。
2. パブリッシュしたい特定のアイテムを選択します。
3. ［**パブリッシュ**］ボタンをクリックします
4. パブリッシュする環境を選択します。
5. グローバル設定をパブリッシュするかどうかを選択します。
6. すべてが正しいことを確認する前に、提供された要約を表示します。



7. ［**「*環境*」へパブリッシュする**］ボタンをクリックすると、以下のステップを示すプログレスバーが表示されます。
    - **パブリッシュを始めています**
    - 環境を準備しています
    - 展開可能なオブジェクトの取得
    - **デプロイを始めています**
    - **データファイルをデプロイしています**
    - 設定ファイルをデプロイしています
    - 完了しています



- ステップに失敗した場合、サポートが問題を迅速に解決できるように、どこで失敗したかを示すエラーメッセージが表示されます。
- 複数ユーザーのエディタアカウントでは、同時パブリッシュがサポートされています。同じアカウントに紐づけられた複数のユーザーが互いにパブリッシュ（マルチパブリッシュ）できます。

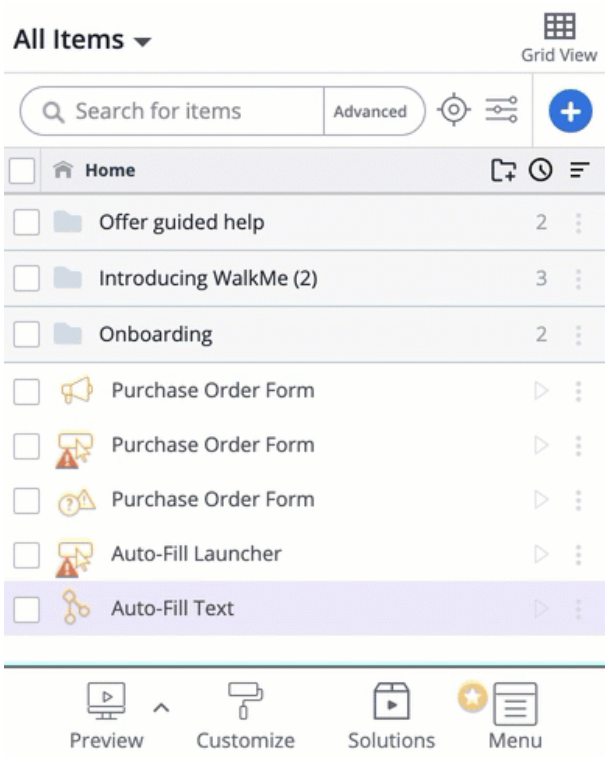
注：スマートチップは設定によって公開されますが、特定のスマートチップを無効にすることで、公開できないようにすることができます。スマートチップの詳細はこちらです。

パブリッシュするコンテンツのフィルタリング

多くの場合、ユーザーはエディターにあるコンテンツの一部のみをパブリッシュしたいと考えています。ユーザーは、パブリッシュする予定のコンテンツを見つけられるようにしたいと考えています。

たとえば、ユーザーはパブリッシュおよび変更されたコンテンツのみをパブリッシュしたいと考えています。 または、販売オーディエンスにセグメント化されたコンテンツのみをパブリッシュします。

これを実行するには、ユーザーはパブリッシュしたいコンテンツをフィルタリング（たとえば、パブリッシュ状態またはセグメントでフィルタリング）し、［すべて選択］のチェックボックスをクリックしてから［パブリッシュ］をクリックします。



ステータスのパブリッシュ

各アイテムには、現在のパブリッシュステータスを示す異なるアプリアイコンがあります。 これらのステータスは、異なる環境へ切り替えると変化します。

Icon	説明
設計中	オレンジ色のアイコンは、アイテムが設計中モードであることを示します。 設計中アイテムはサーバーにパブリッシュされません。
パブリッシュ済み	緑のアイコンはパブリッシュ中ステータスを示します。 パブリッシュ中のアイテムはサーバーに保存され、パブリッシュされるとエディタで変更されません。
変更済み	緑色でアスタリスク付きのものは、変更済みステータスを示します。 変更済みアイテムは現在パブリッシュ中ですが、パブリッシュ後にエディタで変更されています。 パブリッシュ済みアイテムに変更部分を追加するには、パブリッシュが必要です。
アーカイブ済み	灰色はアーカイブ済みステータスを示します。 アーカイブ済みアイテムは以前パブリッシュされたことがあるものの、サーバーから削除済み、または非パブリッシュとなっています。

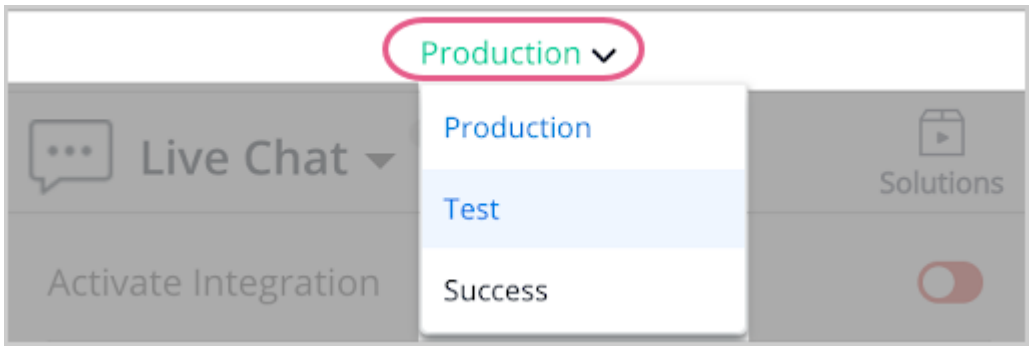
環境表示の切り替え

エディタのコンテンツリストビューには、エディタで作成されたすべてのコンテンツが表示されます。

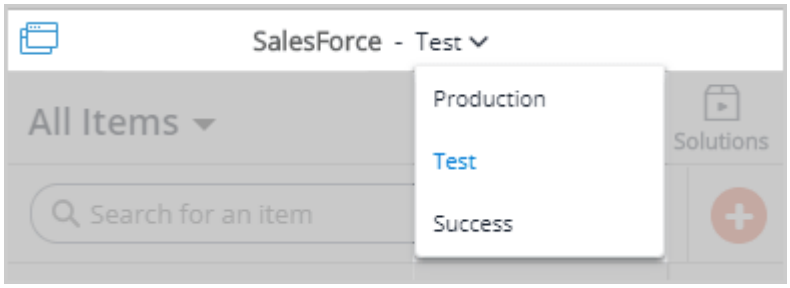
ただし、コンテンツアイテムは、環境によってパブリッシュ状態が異なる場合があります。 つまり、Production環境でドラフトモードのまま、Test環境で同じアイテムを公開できます。

たとえば、新しいプロセス（「プロファイルイメージの編集方法」）のために新しいスマートウォークスルーの作業を完了したユーザは、本番稼働環境に公開する前にQAテストを実行するために、その項目をTest環境にパブリッシュできます。

エディタのトップバーにある環境をクリックし、ドロップダウンメニューから環境を選択することで、各環境の各アイテムのパブリッシュ状態を表示できます。



MSAアカウントの場合、環境はシステムラベルの横に表示されます。



パブリッシュ設定

他のコンテンツをパブリッシュせずに、設定変更をパブリッシュしたい場合。

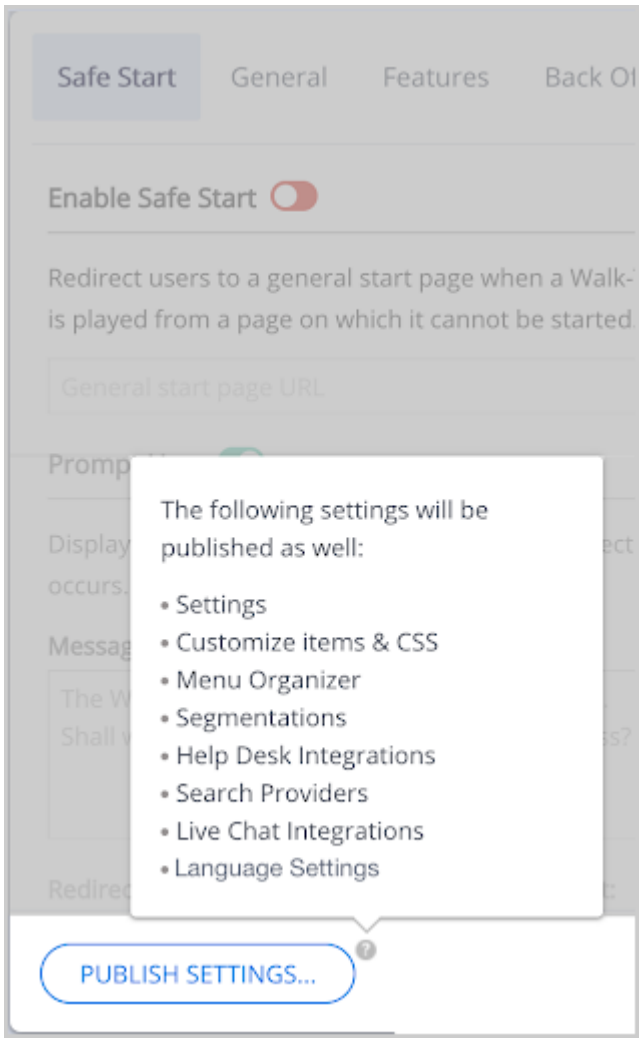
パブリッシュ設定ボタンは、- **設定** – カ **スタマイズ** – **メニュー**に表示されます

パブリッシュ設定には、以下のパブリッシュが含まれます。

1. 設定
2. アイテムとCSSをカスタマイズする
3. メニューオーガナイザー
4. セグメンテーション

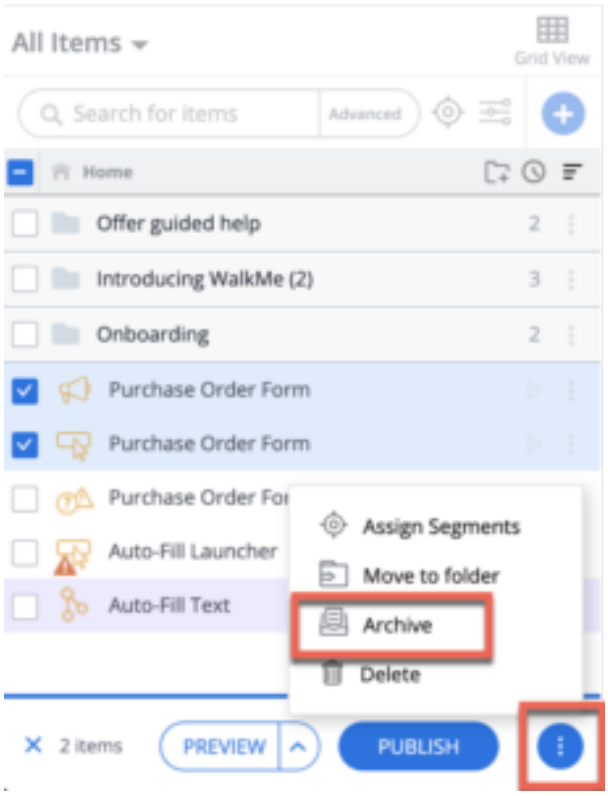
5. **ヘルプデスク**統合
6. 検索**プロバイダ**
7. **ライブチャットの**統合
8. 言語設定

異なる設定を個別にパブリッシュすることはできません。 カスタマイズせずにセグメンテーションをパブリッシュすることはできません。

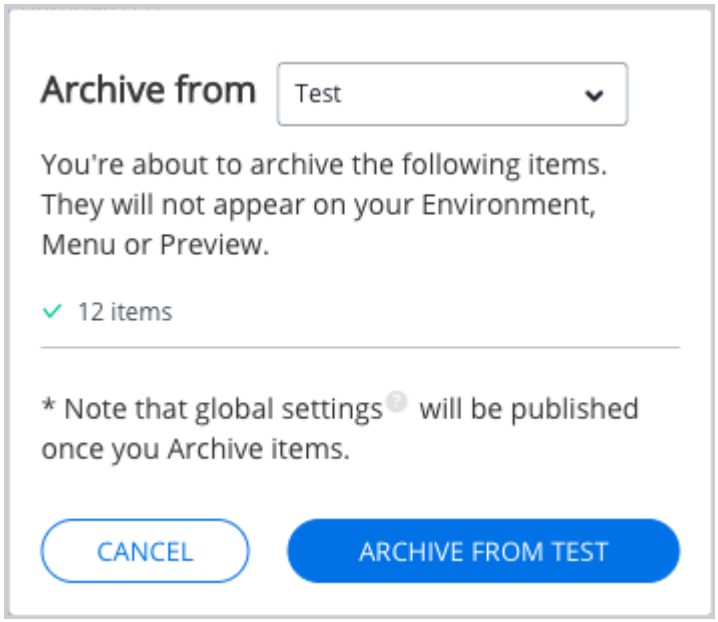


WalkMeアイテムのアーカイブ

WalkMeアイテムを環境から非パブリッシュにするには、アーカイブする必要があります WalkMeアイテムをアーカイブすると、サーバーから削除されるため、ユーザーは使用できなくなります。 **パブリッシュされたアイテムを削除する場合は、アーカイブが必要です。** アーカイブするすべてのアイテムを選択し、 Editorの下部にある[*アーカイブ*]をクリックします。

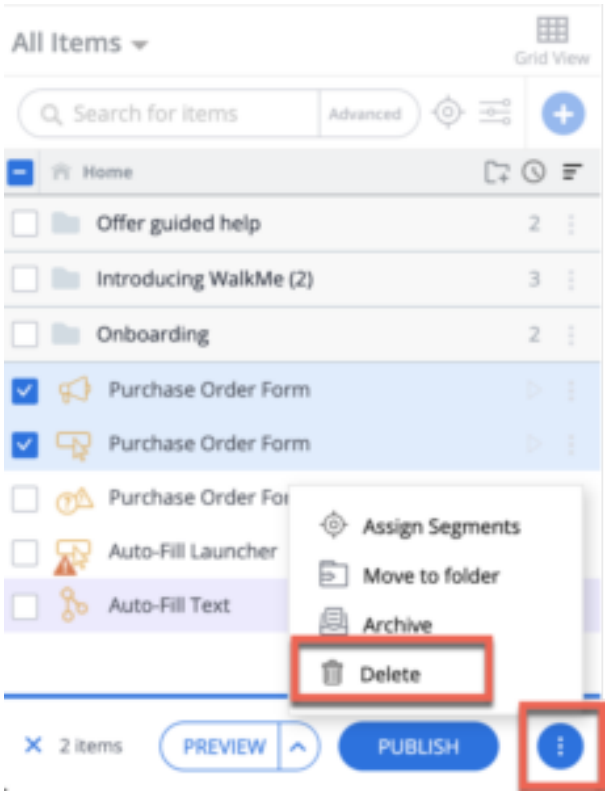


［アーカイブ］アイコンをクリックすると、概要と確認のポップアップが表示されます。

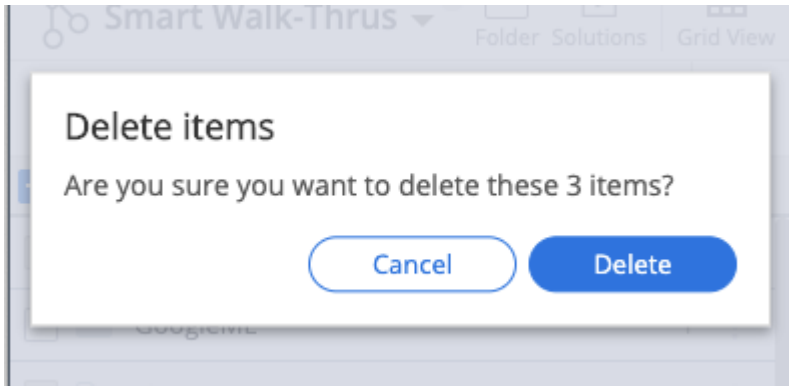


WalkMeアイテムの削除

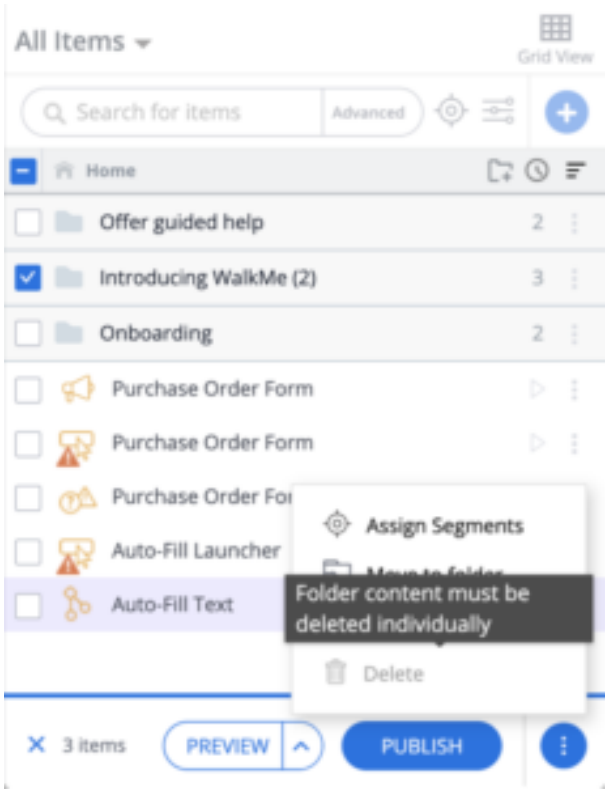
WalkMeアイテムの削除はパブリッシュと似ています。 削除するには、削除したいアイテムを選択し、[削除］アイコンをクリックするだけです。



［削除］ボタンをクリックすると、概要と確認のダイアログが表示されます。

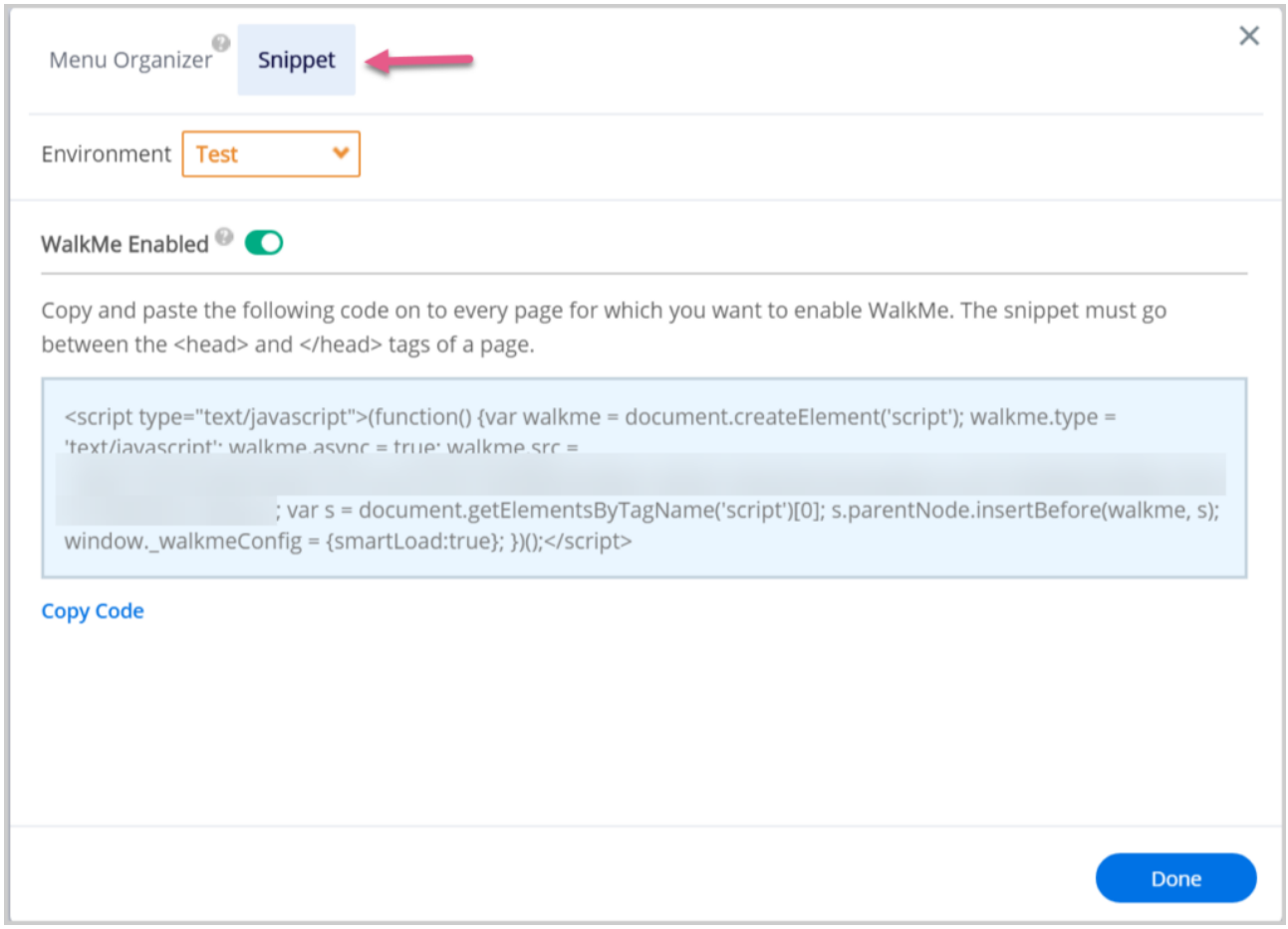


注：一括削除はサポートされておらず、フォルダ内のコンテンツは1つずつ削除する必要があります。



スニペットへのアクセス

メニューから、エディタアカウントの独自のスニペットにアクセスできます。 スニペットはWalkMeをブラウザで実行できるようにするJavaScriptコードの一部です。



［スニペット］タブから希望の環境を選択して、スニペットがセキュアプロトコル（HTTPS）を使用するかどうかを選択すると、コードをコピーし、アプリケーションのヘッダーにペーストできるようにします。

スニペットをサイトのHTMLコードに直接インストールできない場合は、拡張機能を使用してスニペットを展開することもできます。

スニペットは環境ごとに微妙に異なります。 スニペットをサイトにインストールする場合、コードをコピーする前に、必ず適切な環境を選択してください。

スニペットと展開オプションの詳細はこちらです

WalkMe Enabledトグルの切り替え

緊急の理由から、あらゆる環境のWalkMeを無効にする必要がある場合は、［WalkMe Enabled（WalkMeの有効化）］トグルをクリックするだけで対応できます。 オフに切り替えると、WalkMeスニペットは非アクティブ化されます。

WalkMeエディタのアップデートによる影響

WalkMeはWalkMeエディタを定期的に更新し、今後の機能リリースについてすべてのお客様に事前通知します。 エディタが更新されても、現在パブリッシュ中のWalkMeアイテムは影響を受けません。 エディタアカウントとそれに含まれる機能は変更される可能性がありますが、パブリッシュしたファイルはサーバー上で変更されません。

製品リリースの新機能が含まれるようにアイテム更新するには、これらのアイテムを変更して再度パブリッシュする必要があります。

関連リソース

- スニペット
- オンボーディング
- セグメンテーションセンター
- Goals（ゴール）
- Salesforce変数