

エディタ - WalkMeビルダーのエクスペリエンス

WalkMeエディタ

WalkMeエディタは、スマートウォークスルーおよびその他のWalkMeアプリの構築、管理、公開に使用されます。エディタをコンピューターにインストールしたら、選択したブラウザにエクステンションをダウンロードしてビルドを開始します。

WalkMeエディタのインストール方法についての詳細なガイダンスは、当社の[サポート記事の説明](#)に従ってください。

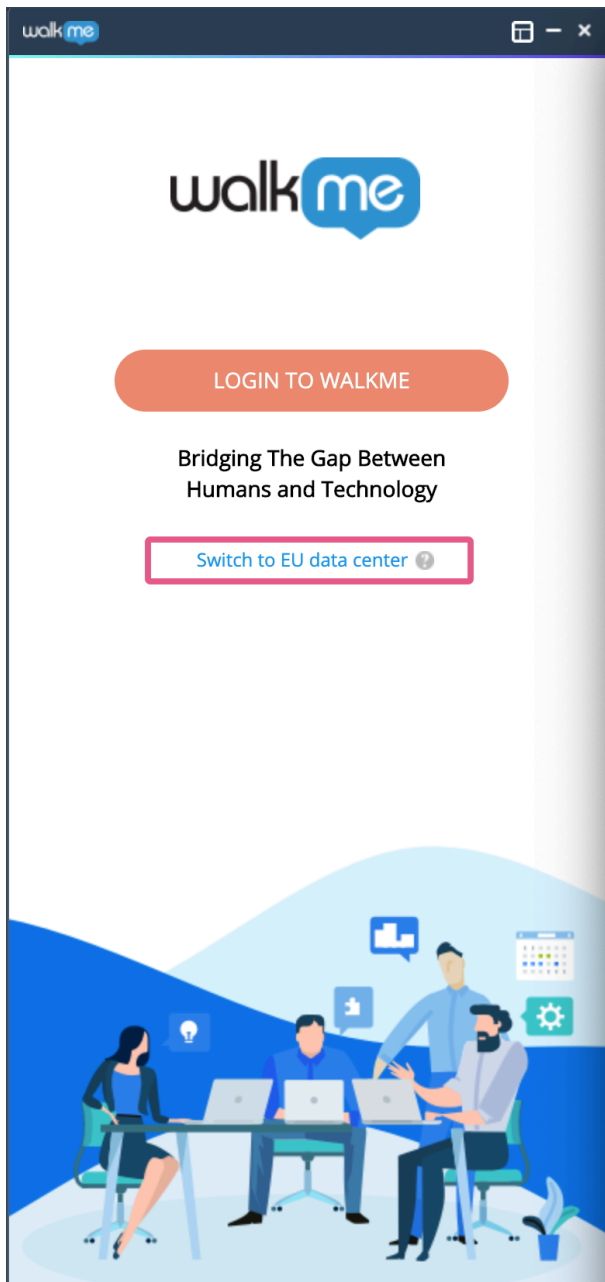
□ Digital Adoption Institute

- *Orientation*カリキュラムの[□Basic Simulation□のコース](#)を受講しましょう。
- Digital Adoption Technical Trainingカリキュラムの[□Basic Solution Building□のコース](#)を受講しましょう。
- 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。](#)

サイトの設定

エディタプラットフォームの切り替え

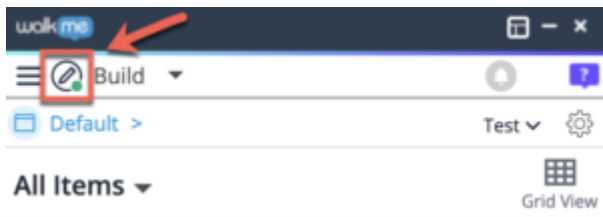
EUとUSのエディタを切り替えるには、すでにログインしている場合はエディタのアカウントからログアウトします。以下のボタンをクリックします。



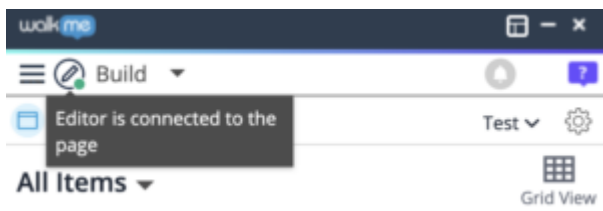
もう一度サインインします。

エディタ接続インジケータ

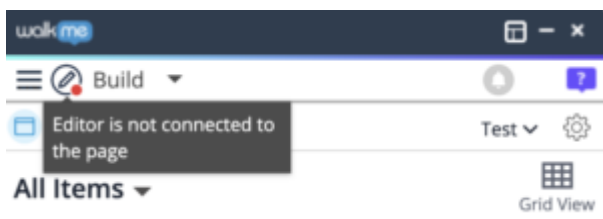
WalkMeソリューションの構築を開始する準備ができたなら、エディタがブラウザーに接続されていることを確認することが重要です。これにより、画面上の要素を正しくキャプチャーしてビルドに使用できるようになります。



WalkMe接続インジケータを使用して、常に接続されていることを確認してください。インジケータが緑の場合は、接続されています。



インジケータが赤の場合は、接続されていません。



接続できない場合は、設定を再確認して再起動することをお勧めします。問題が解決しない場合は、サポートチームまでお問い合わせください。

ユニークユーザーID

WalkMeソリューションを構築する際は、エンドユーザーを追跡する方法について検討してください。例えば、インサイトで進捗状況や使用状況のサポートを調べる際にはEメールアドレス、匿名のID番号、または画面上の一意の識別要素でユーザーを識別します。

ユニークユーザー設定を構成して、すべてのアナリティクスを自身のサイトの情報と同じ条件で収集することをお勧めします。同じ方法でユーザーを識別することでWalkMeインサイトと自身のサイトを密接に統合させることができます。

ユースケース

ユニークユーザー設定を有効にすると、以下のことが可能になります。

- 個人の進捗状況とWalkMeのゴール達成状況を確認する。
- 各ユーザーが完了しなければならないオンボーディングのタスクリストを設定する。
- WalkMeが表示されるユニークユーザーの数を毎月追跡する。
- WalkMeエンドユーザーのEメールアドレスを収集する。

- オンボーディングリストのうち達成したオンボーディングタスクをユーザーが確認できるようにする。
- ウォークスルーとシャウトアウトが自動的に再生されるように設定する。

使用方法

ユニークユーザー設定については、以下のようなオプションがサポートされています。

- *WalkMe ID* □ WalkMeで生成されるユニークなIDを使用します □ CookieベースのUUIDと似た機能が提供されます。
- *Cookie* : ユーザーのブラウザーに保存されているCookieを使用します。
- *jQuery* □ jQueryセレクターを使用して □ HTMLエレメントを使用します。
- *変数* : サイトでjavascriptウィンドウ変数を使用します。
- *None* □ なし) : ユニークユーザーを追跡しません (オンボーディングタスクは完了にならず、自動再生は使用できません) □
- *IDPインテグレーション* □ [サポート記事](#) □

セグメンテーション

セグメントによって □ WalkMeコンテンツをさまざまな「ユースケース」に分割し、定義されたセグメントに応じてアイテムを特定のユーザーにプッシュしたり、ユーザーの表示からアイテムを削除したりすることができます。

たとえば、一部のユーザーグループのみにスマートウォークスルーを表示するには、セグメンテーションセンターを使用してセグメント化を行い、既存の変数 □ URL □ または他のエレメントに応じてルールを作成することで、特定のユーザーのみに表示することができます。

意図的なセグメンテーションはビルドの重要な部分です □ WalkMeアイテムが特定のユーザーまたは条件に関連していない場合、セグメンテーションを使用して非表示にすることができます。これによってユーザーは利用可能なタスクに集中できるようになり、画面とプレーヤーメニューが雑然とするのを防ぎます。

セグメントは、ルールエンジンからビルド可能な条件のいずれかを使用して作成できます。例えば、セグメントを作成することで変数、日付、画面上のエレメント、またはURLによりWalkMeアイテムを整理、フィルタリングすることができます。

使用方法

WalkMeは、セグメント内のアイテムをメニューや画面上に表示する前に、関連ルールがtrueであることを確認します。 任意のルールタイプを使用することでセグメントを作成できます。ほとんどの場合、セグメントはページの読み込み時に一度だけ確認されます。したがって、ページにすぐに表示されない画面上のエレメントに基づいて設定することはできません。

エディタのほとんどのアプリは、セグメント化によってターゲットオーディエンス向けに表示することができます。ウォークスルー、ランチャー、リソース、シャトル、サーベイ、スマートチップセット、およびシャウトアウトはそれぞれセグメント化が可能です (ヘルプデスクとライブチャットはセグメント化できません) 。

セグメントは、セグメンテーションセンターでグローバルに全体に適用するか、ローカルに個々のアイテムに適用できます。セグメントのないアイテムは常に表示されます。

オーディエンスに基づいてWalkMeコンテンツをセグメント化することを計画している場合、これらの値がサイトで変数HTML要素、またはCookieとして公開されていることを確認してください。

セグメンテーションの詳細については、こちらのサポート記事[を参照してください。](#)

多言語機能

WalkMeは多言語コンテンツをサポートしており、グローバルオーディエンスをサポートするために作成したWalkMeアイテムに、翻訳を追加することができます。

ユーザーはプレイヤーメニューのトグルから言語を選択するか、自動的に言語を変更するようWalkMeを設定することができます。翻訳はインサイトからアクセス可能な [ACCOUNT アカウント] タブから行います。WalkMeはユーザーが作成したテキストの翻訳は行いませんが、XLIFFファイル（ローカリゼーションサービスでよく使われるファイル形式）またはExcel .XLSXファイル（人間による翻訳に適した形式）としてエクスポートすることは可能です。

さらにWalkMeアイテムのテキストの一部のみを翻訳したい場合はすべてのテキストを一度に進めるのではなく、特定のアイテムのテキストのみをエクスポートおよびインポートするオプションがあります。

推奨される設定を含む多言語についての詳細は、[サポート記事](#)をご覧ください。

アクセシビリティ

WalkMeでは、ウェブ向けアクセシビリティ基準を定義する主要な仕様の1つであるWeb Content Accessibility Guidelines 2.0 (WCAG 2.0)のAA基準をサポートする努力をしています。この標準では25の基準をクリアする最低基準AAさらに13の基準をクリアAAAさらに23の基準をクリアする最高水準)の、3つのレベルの準拠が定義されています。WCAG標準は、以下の4つの基本原則に基づいて構成されています。

- パーシバビリティ — 提供情報がエンドユーザーのいずれかの知覚によって認識されなければなりません。
- 操作性 — エンドユーザーはインターフェースを操作できなければなりません。
- 理解可能性 — エンドユーザーは提供されている情報を理解することができなければなりません。
- 堅牢性 — エンドユーザーは、コンテンツに新しいテクノロジーが組み込まれても、コンテンツに引き続きアクセスできなければなりません。

アクセシビリティ監査を実施する予定がある場合WalkMeチームに必ずお知らせください。

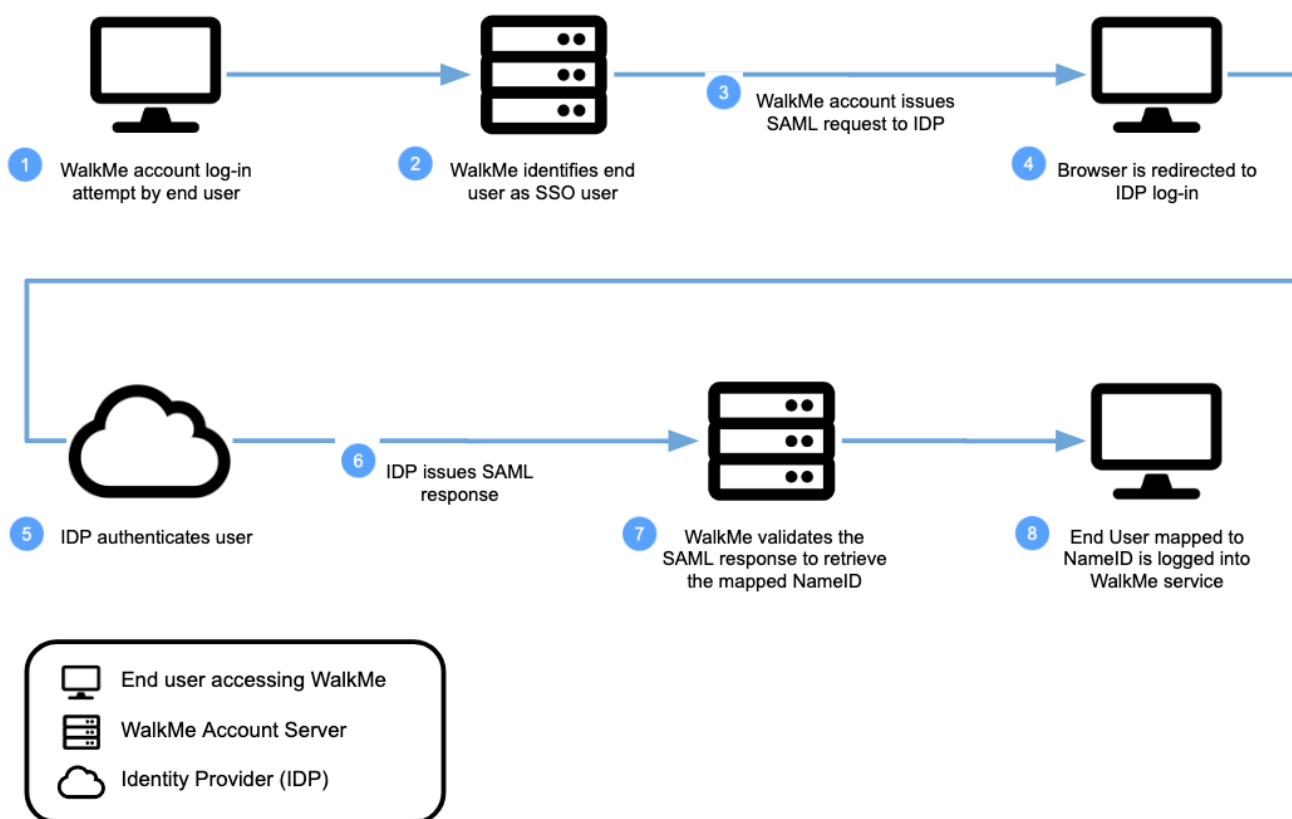
アクセシビリティ設定についての詳細は、サポート記事[をご覧ください。](#)

シングルサインオン

WalkMeエディタとインサイトは、SAML 2.0を使用したシングルサインオン〔SSO〕をサポートしています。SAMLはSSOの実装に使用されるOASIS認定の標準です。

使用方法

- SSOが有効な場合、エディタの「ログイン」ボタンをクリックすると、ブラウザーがSSOのログインページにリダイレクトされます。
- WalkMeがSSO応答を受信すると、ユーザーの名前IDを読み取り、WalkMeユーザーでその名前IDを確認します。
- WalkMeがWalkMeユーザーの名前IDを検索できた場合、そのユーザーとしてエディタにログインします。

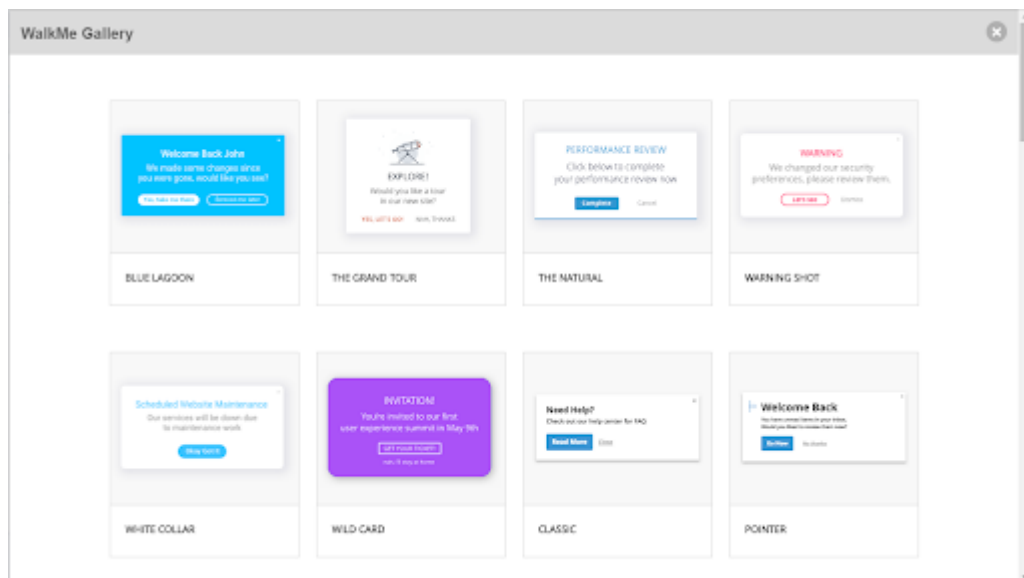


組織でSSOが義務付けられている場合、WalkMeチームまでお問い合わせください。

WalkMeデザイン

WalkMeのバルーンとシャウトアウトのデザインは、数分で簡単に更新できます。デザインギャラリーではバルーンやシャウトアウト用に事前に設計されているテンプレートを選択できます。

テンプレートは、リッチテキストエディターを使用してカスタマイズし、将来の使用のために保存することも可能です。



WalkMeで利用可能なデザインテンプレートに、UIのニーズに適したものが見つからない場合、WalkMeアカウントマネージャーにご連絡ください。

WalkMeデザインについての詳細は、[サポート記事](#)をご覧ください。

統合

ライブチャット統合

ライブチャット統合により、現在のライブチャットプロバイダーをWalkMeと統合して、ユーザーへのヘルプを一か所にまとめて提供することができます。エンドユーザーが必要な情報を見つけることができない場合、プレーヤー内に埋め込みのライブチャットリンクをクリックするだけで、詳細を確認できます。

現在サポートされているプロバイダーは以下のとおりです。

- Habla
- Intercom
- LiveAgent
- LiveChat
- Olark
- PureChat
- Snap Engage
- Tawk
- Zendesk
- Zopim

現在のチャットプロバイダーが、サポートされているプロバイダーリストに見当たらない場合には、アカウントマネージャーまでお問い合わせください。ライブチャット統合についての詳細は、弊社の [サポート記事](#) をご覧ください。

検索プロバイダー統合

検索プロバイダー統合（つまり検索）ではWalkMeアイテムを既存のナレッジベースやサポートセンターのリソースで補足することができます。有効にするとWalkMeウィジェット内で実行した検索に指定したドメインからの結果が含まれWalkMeコンテンツに加えて既存のコンテンツも表示されます。

現在サポートされているプロバイダーは以下のとおりです。

- Zendesk
- Desk
- Bing
- Google

ナレッジベースが検索エンジンによってインデックス化できる場合、ナレッジベースドメインを指定することで、検索エンジン（Google/Bing）を通じて統合を設定することができます。詳細については、 [サポート記事](#) をご覧ください。

現在の検索プロバイダーがサポートされているプロバイダーリストに見当たらない場合は、アカウントマネージャーまでお問い合わせください。

WalkMe API

[WalkMe Developer Hub](#) はWalkMeの専門家による研究に裏付けられたAPIを提供し、短時間で徹底的に習得できるように設計された開発者向けのインターフェイスです。読み取り専用形式を使用してWalkMeソリューションを拡張して改善するために利用できるWalkMeのAPIについて確認し、学習することができます。

ユースケース

- ビルドのエクステンションで、例えばWalkMeとサードパーティーアプリ間の統合を作成。
- WalkMeの実績あるデバッグAPIを使用してデバッグを行い、コンテンツをスムーズに公開。
- WalkMeの動作を分析し、機能を拡張してWalkMe製品を自動化。

使用方法

WalkMe Developer HubをAPIのリファレンスとして使用すると、他の開発者と一緒にソフトウェアを構築する作業に役立ちます。

WalkMeコミュニティを使用してコラボレーションのレベルをさらに高め、さまざまなAPIについて共有し議論することができます。

WalkMeのPublicAPI（REST）を使用したい場合は、アカウントマネージャーまでお問い合わせください。