

Launchers スタートガイド

概要

ランチャーは、ウェブサイト配置できるボタンです。クリックすると、スマートウォークスルー、リソース、シャトル、または一連の検証SmartTipsなど別のWalkMeアクションを起動します。

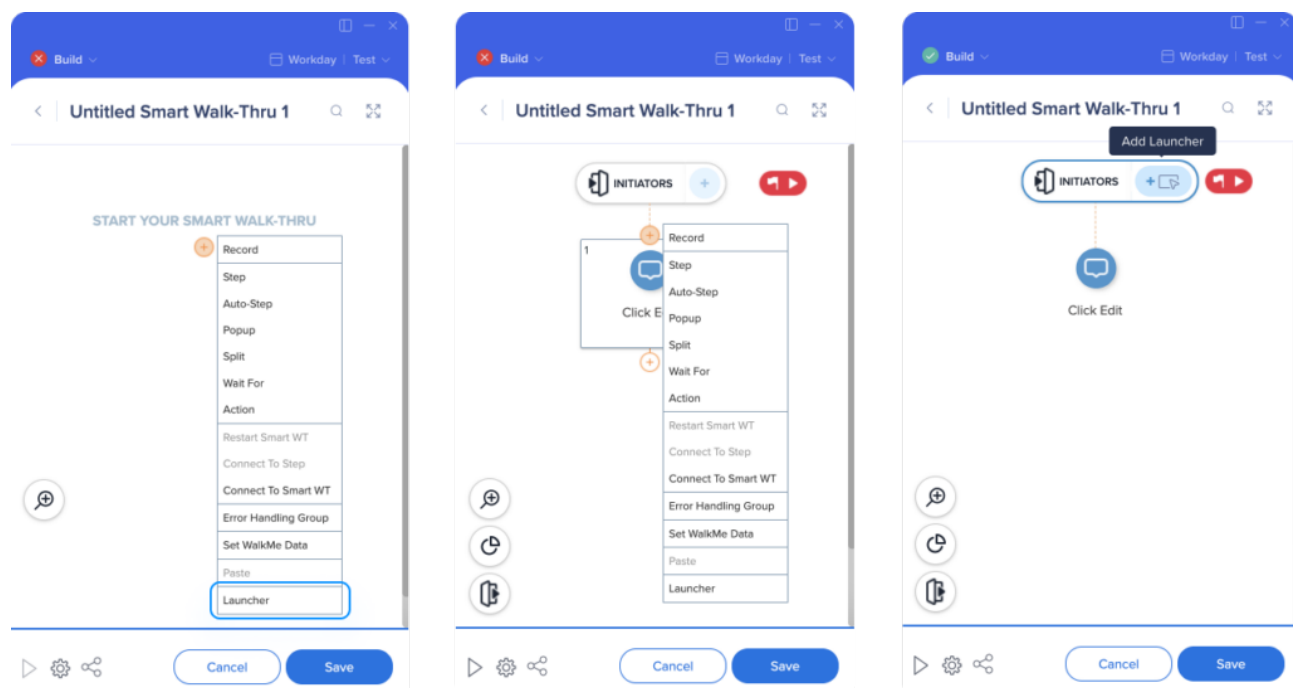
ランチャーの作成は、WalkMeエディタのランチャーアプリまたは直接スマートウォークスルーから行えます。

ランチャーの作成

スマートウォークスルーからランチャーを作成

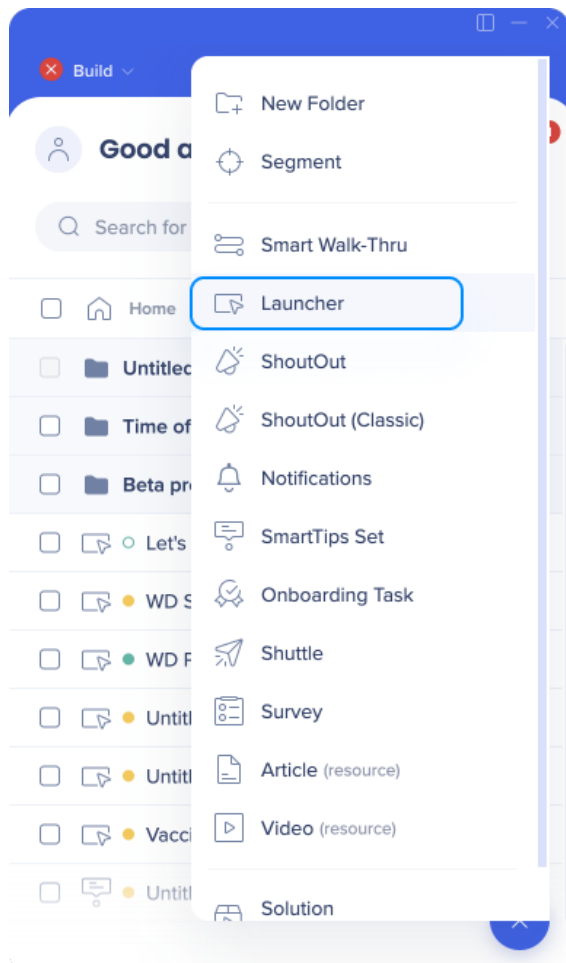
スマートウォークスルーからランチャーを作成するには、3つの方法があります。

1. プラスアイコンにカーソルを合わせ[Launcher(ランチャー)]を選択します
2. スマートウォークスルーマップの最初の [Add New(新規追加)] アイコン(+)にカーソルを合わせて[Launcher(ランチャー)]をクリックします。
3. [Initiators(イニシエーター)] パネルで [Add Launcher(ランチャーを追加)] をクリックします

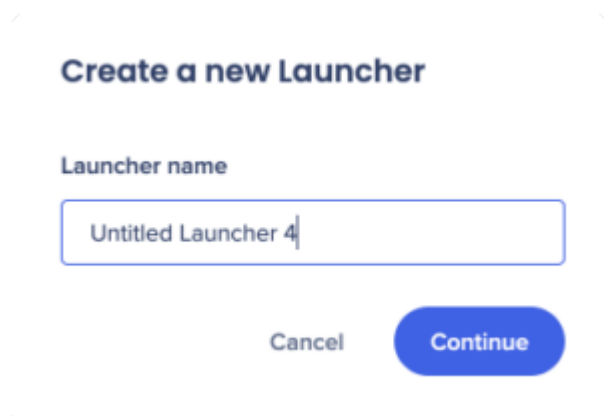


エディタのメイン画面からランチャーを作成

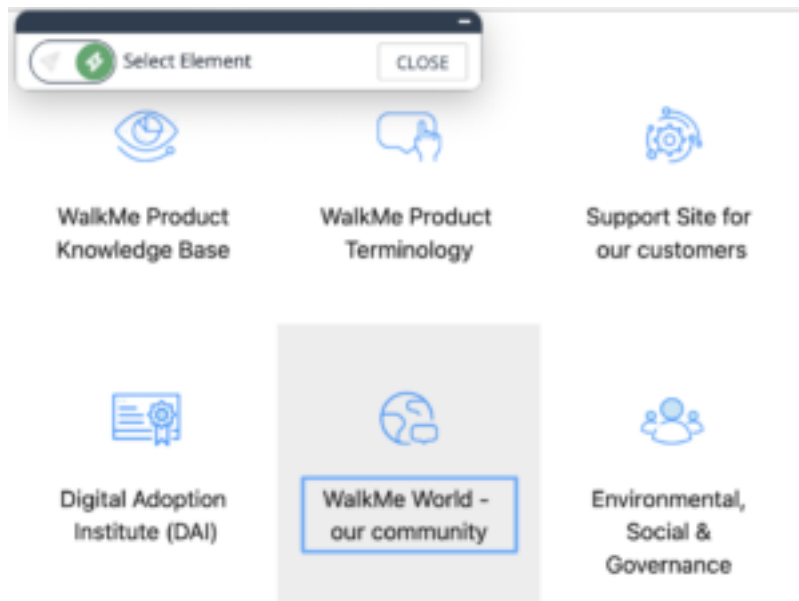
1. エディタで青色のプラスアイコンをクリックします
2. アイテムメニューから「Launcher（ランチャー）」を選択します



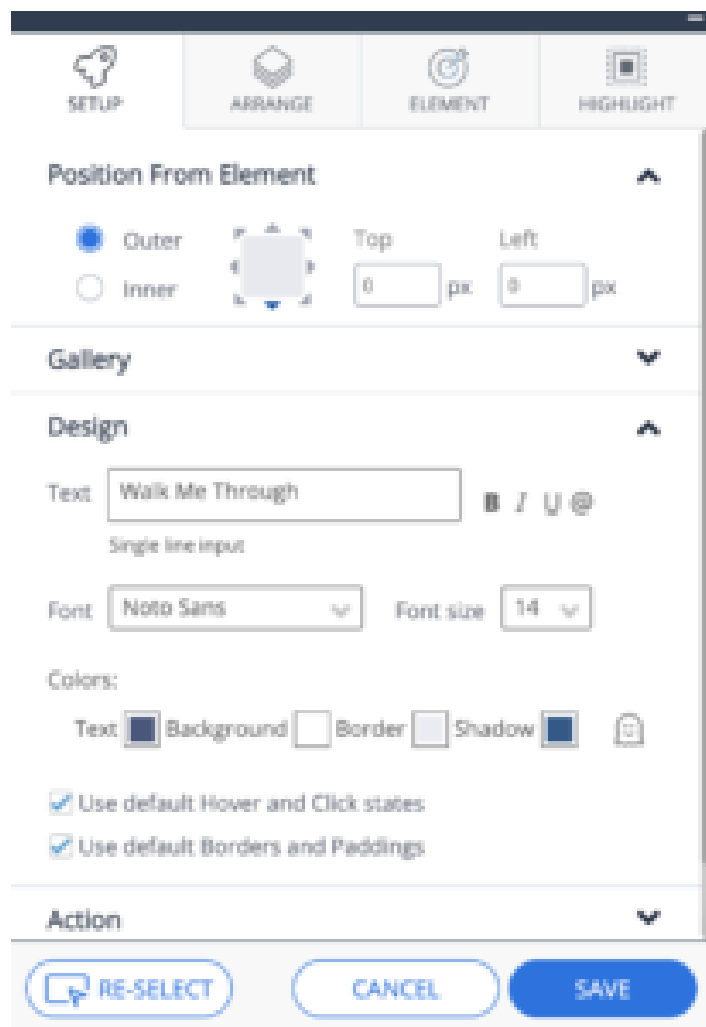
ランチャーを作成後、それに名前をつけるか、デフォルト名を維持するかが問われます。


 A screenshot of the 'Create a new Launcher' dialog box. The title is 'Create a new Launcher'. Below it, there's a label 'Launcher name' and a text input field containing 'Untitled Launcher 4'. At the bottom, there are two buttons: 'Cancel' and 'Continue'.

エディタにつながれたウェブページにリダイレクトされます。 ページでランチャーを添付したいエリメントを選択します。



「Customize on Screen」画面上でのカスタマイズ）」ツールが開き、ランチャーを編集できます。



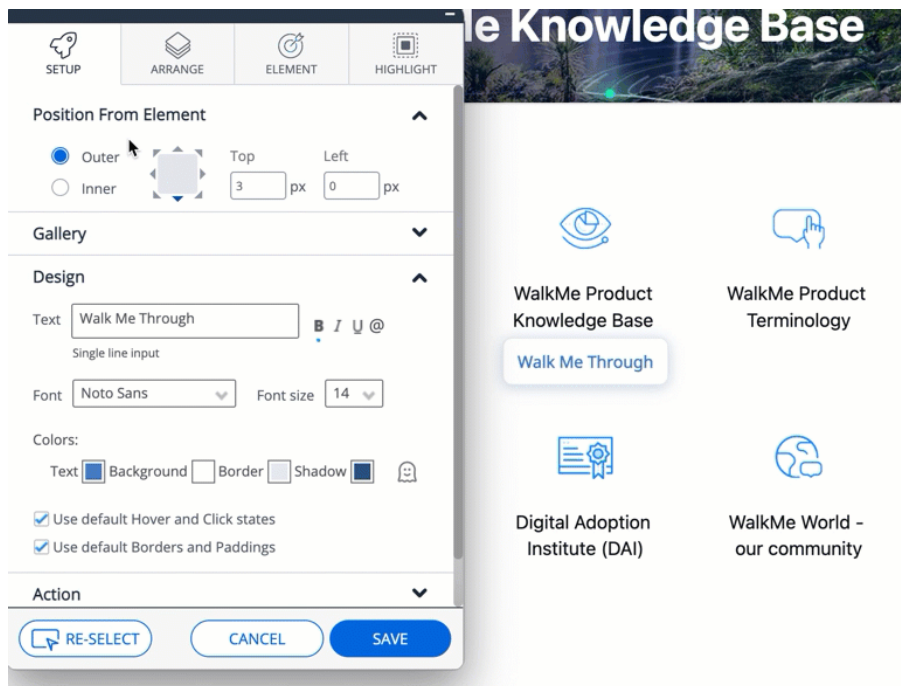
画面上でのカスタマイズ

「Customize on Screen」(画面上でのカスタマイズ) は、ランチャーを編集するために使用される新しいビジュアルデザインツールであり、高度なデザイン機能と新しいテンプレートギャラリーを提供するものです。

設定タブ

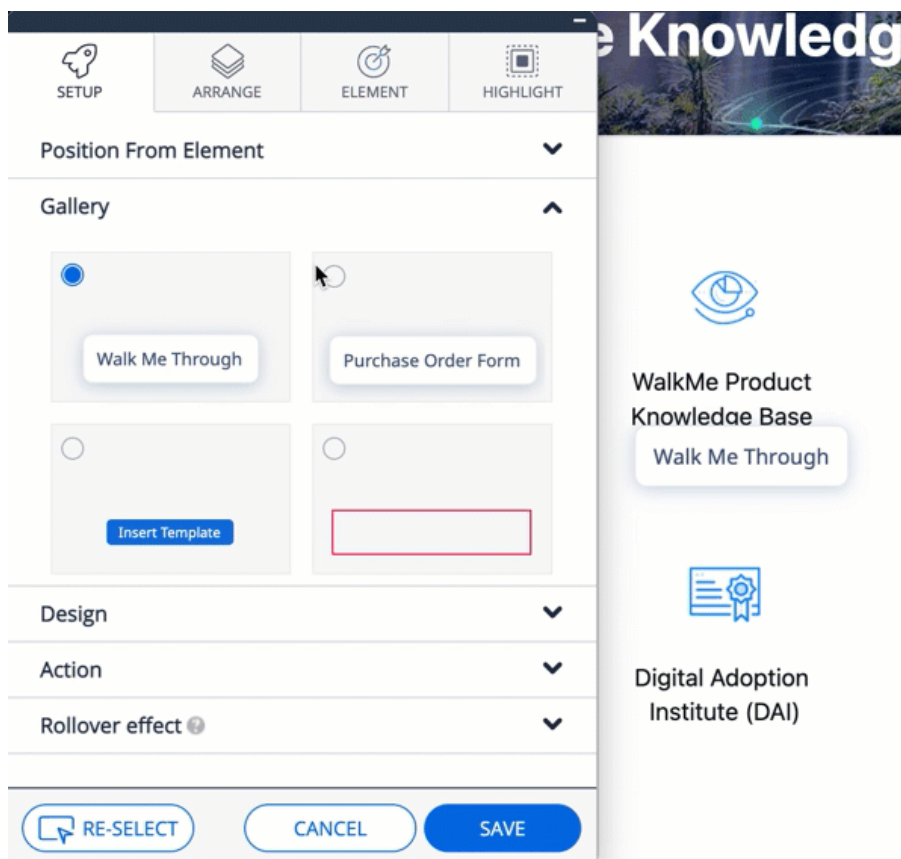
エレメントからの位置

キャプチャされたエレメントに従って、ランチャーの位置を選択します。「Top & Left」(左上) の設定を調整することで、位置を微調整できます。



ギャラリー

あらかじめ作成されたテンプレートを選択し、ランチャーのデザインに適用します。



デザイン

ランチャーのテキストをこちらに入力します。

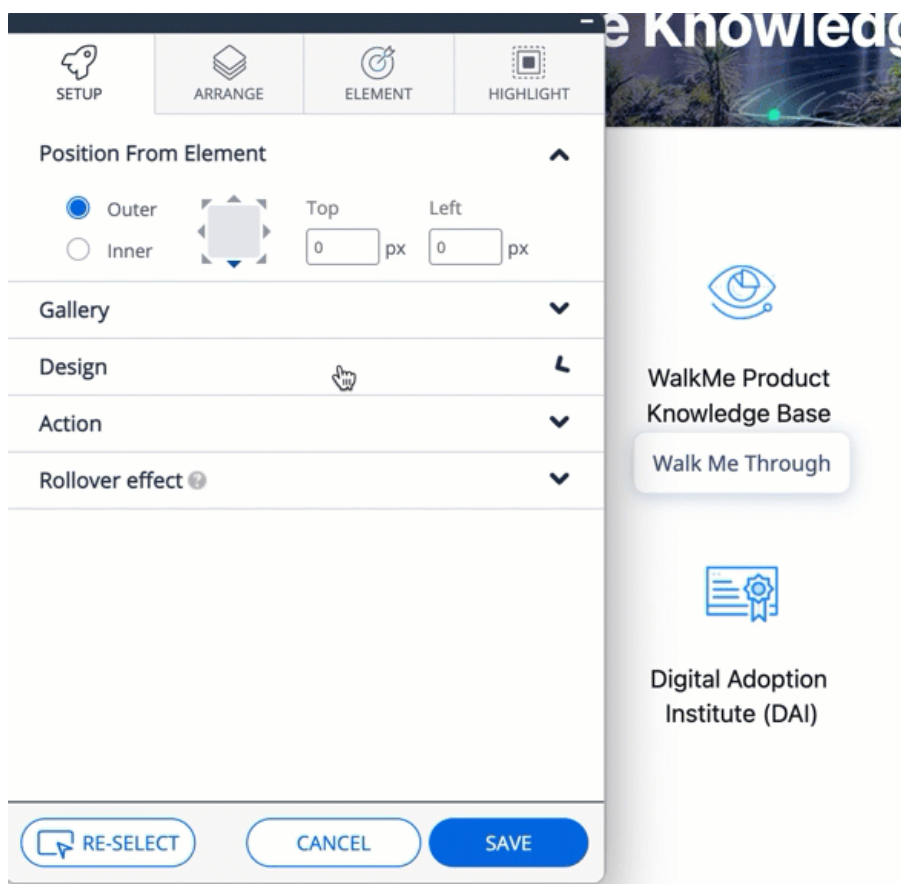
ランチャーテキストを選択して、フォント、サイズ、色とフォーマット（太字/斜体/下線）を変更し、編集することができます。

ホバーとクリック状態

このセクションのチェックを外し、ランチャーのデザインをクリック＆ホバー状態で編集します。

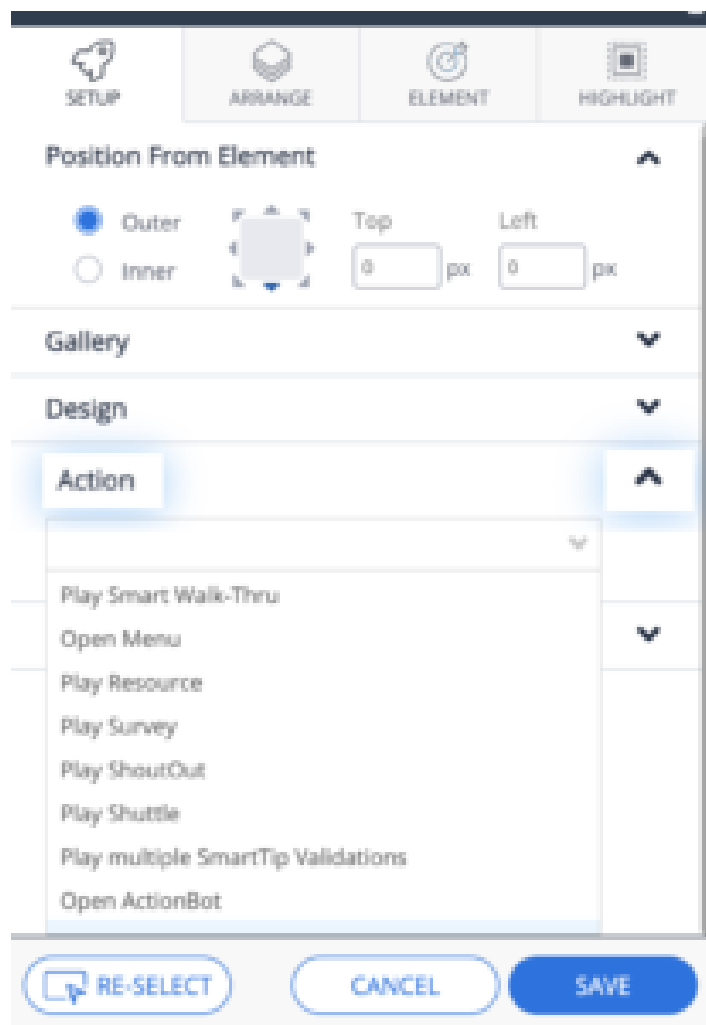
枠線とパディング

デフォルトの選択を解除し、幅、高さ、コーナーの半径を変更して、枠線とパディングを調整します。



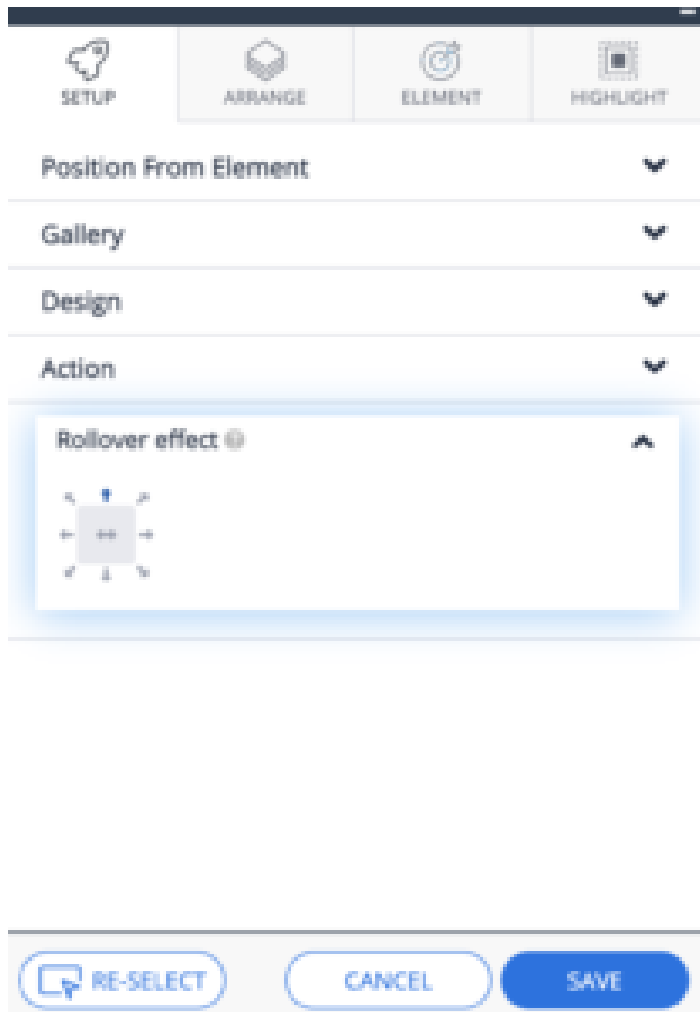
アクション

このランチャーがトリガーするアクションを選択します。スマートウォークスルーを開始し、[Menu
メニュー] Play Shuttleシャトルを再生[/Resourceリソース/ShoutOutシャウトアウト)] などを開きます。



ロールオーバー効果

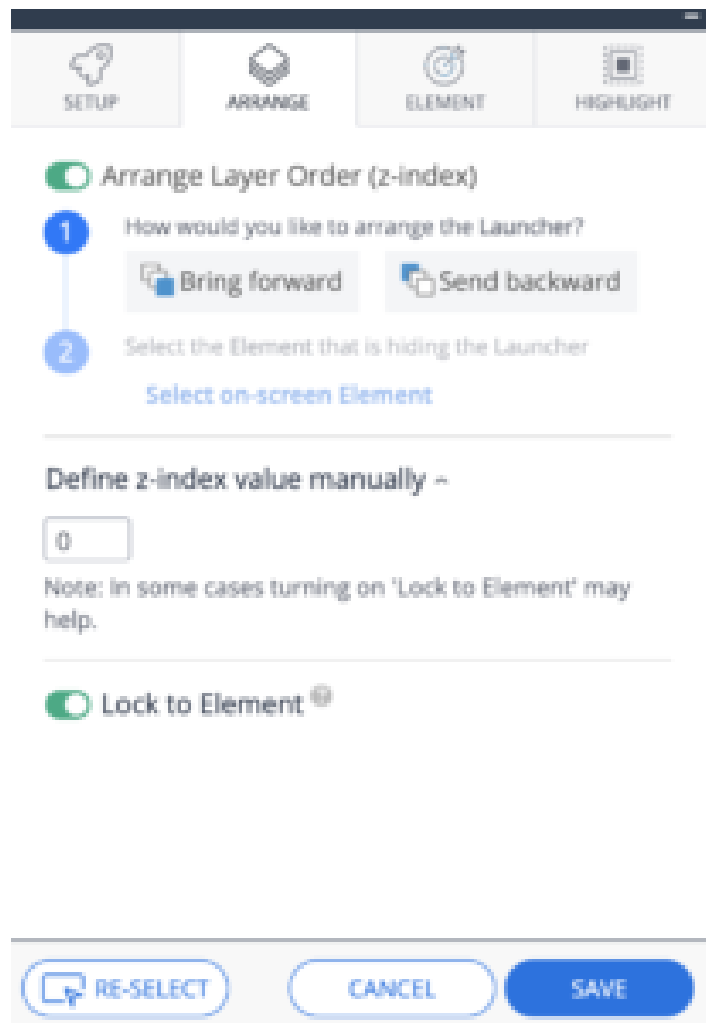
ランチャーがカーソルを合わせたり、クリックしたりするときに、どの方向に展開するかを選択します（「マイギャラリー」でカスタム画像が指定されている場合にのみ）。



配列タブ

Z-Index - [WalkMeアイテムはサイトのエレメントの上または下に表示されますか？ レイヤー順序の変更](#)[Z-Index](#)

エレメントにロック - この 設定を有効にすると、ページがスクロールされたときに、ランチャーがキャプチャされたエレメントから離れる動きを防ぎます



エレメントタブ

Element Grade (エレメントグレード)

まずエレメントグレードを見て、WalkMeがページ上で該当するランチャーをどれだけ容易に識別できるかを確認します。多くのページに表示されるエレメントを選択した場合、エレメントグレードが低くなる場合があります。

エレメントが表示されるすべてのページに Launcher を表示させたい場合は、エレメントグレードが低くても問題ありません。1ページのみに表示したい場合はセグメンテーションルールを使用するか、精度レベルを「高」に設定することを検討してください。


SETUP


ARRANGE


ELEMENT


HIGHLIGHT

Element Grade

Selection Grade: Good

Define how to identify the element 

☒ Automatic
 ☐ By text
☐ JQuery selector

エレメントの識別方法を定義

デフォルトのエレメント識別は、エレメントがキャプチャされたURLのページ上の位置、エレメントがリンクするページ、および選択されたエレメント内のテキストを考慮するWalkMeアルゴリズムによって行われます。

パフォーマンスの影響を考慮すると、エレメントを選択する際には精度の高いjQuery セレクターを使用されることを推奨します。


SETUP


ARRANGE


ELEMENT


HIGHLIGHT

Element Grade

Selection Grade: Good

Define how to identify the element 

☒ Automatic
 ☐ By text
☐ JQuery selector

無視する属性を定義

- エlement内のテキスト – 多言語ユーザーに推奨されます。 これによりWalkMeは、Element内のテキストを探す際、それを考慮に入れません。
- Element ID – ページの読み込み時にIDが変更された場合に推奨されます。
- 位置 – Elementが画面上の場所を変更した場合。 これによりWalkMeは、位置に関係なくElementを識別します。

精度レベル: [精度レベル] で [高] を選択した場合WalkMe がアルゴリズムで用いる評価基準が厳しくなり、それぞれのElementの違いが割り出しやすくなります。

Define which attributes to ignore

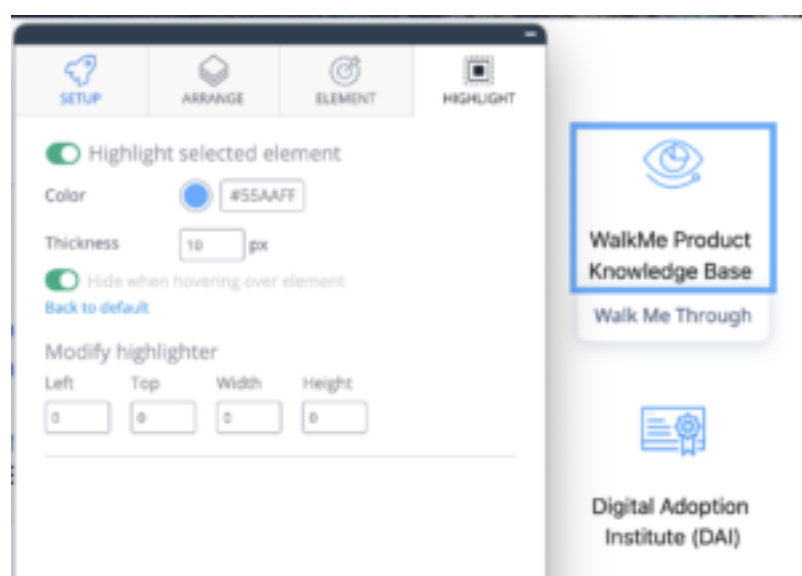
- ☐ Text within the Element (for multi language)
- ☒ Element ID (if the ID changes when a page is loaded)
- ☒ Position (if an Element changes location on screen)
- ☐ Ignore page ID (usually for header / footer) ⓘ

Precision Level:

Medium ▼

ハイライトタブ

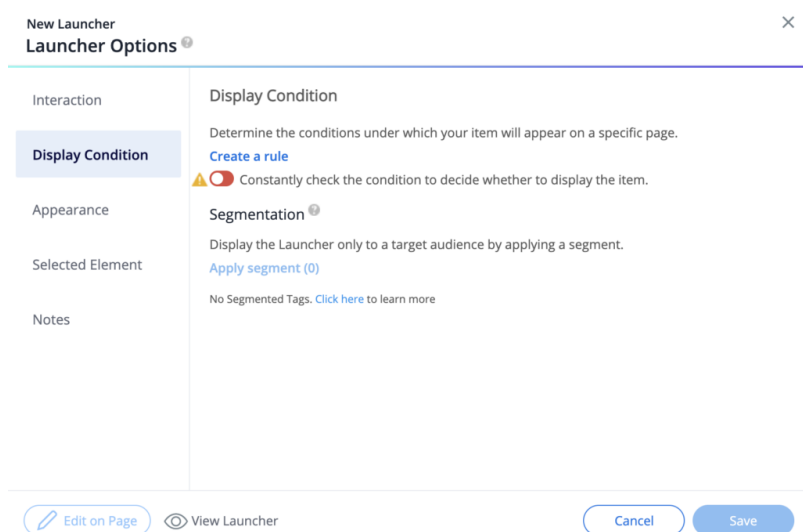
この設定を有効にすると、ランチャーが添付されているキャプチャされたElementが強調されます。ハイライトの色、厚さ、位置、サイズを調整できます。



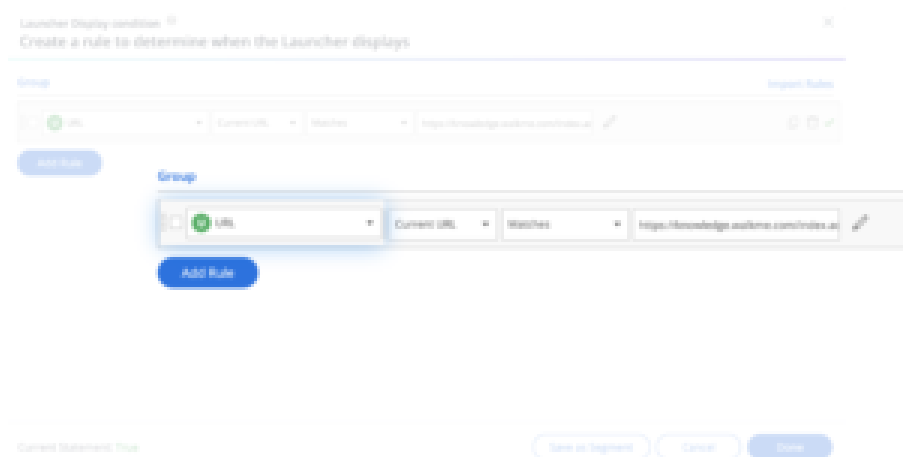
セグメントと表示条件の適用

ランチャーが保存されると、エディタのアイテムのリストに追加されます。
 [Launcher(ランチャー)] をクリックして [Launcher Options(ランチャーオプション)] を開き、
 [Display Condition(表示条件)] タブに移動します。

[Create a rule (ルールを作成)] をクリックして、ランチャーが表示される条件を定義します。 関連するセグメントを適用して、閲覧可能なユーザーを選択します。



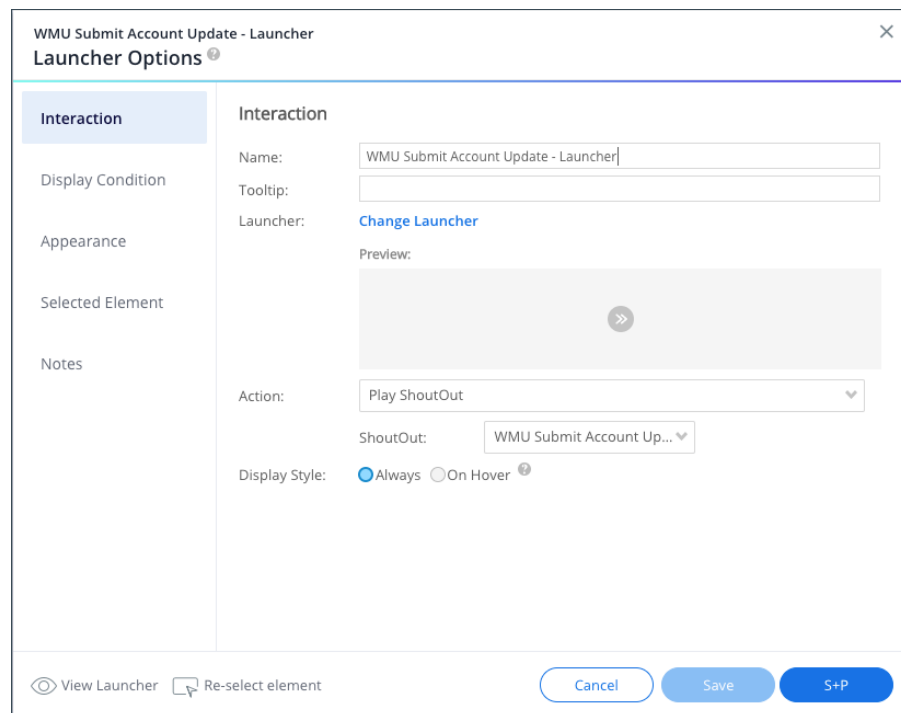
最適なパフォーマンスを得るには、この表示条件の最初のルールを、ランチャーを表示するページのURLにしてください。これにより、ユーザーが開くすべてのページで、WalkMeがランチャーの選択したエレメントを探すことを回避できます。



Launcher オプションメニュー

作成した後に、ランチャーまたは設定のデザインを調整する必要がある場合は、[Editor(エディタ)] の [Launcher(ランチャー)] をクリックすると [Launcher Options(ランチャーオプション)] メニューが開きます。

インタラクシオンタブ



名前：ランチャーの名前はエディタ内にのみ表示されます。名前はエンドユーザーには表示されません。

ツールチップ：ユーザーがランチャーにカーソルを合わせたときに表示されるテキストです。ツールチップはプロモーション(「詳細についてはここをクリックしてください」)または情報(「このフィールドでは予算の最高額を定義します」)にすることができます。

ランチャーの変更：ランチャーのデザインとテキストを変更します(詳細は以下を参照してください)。

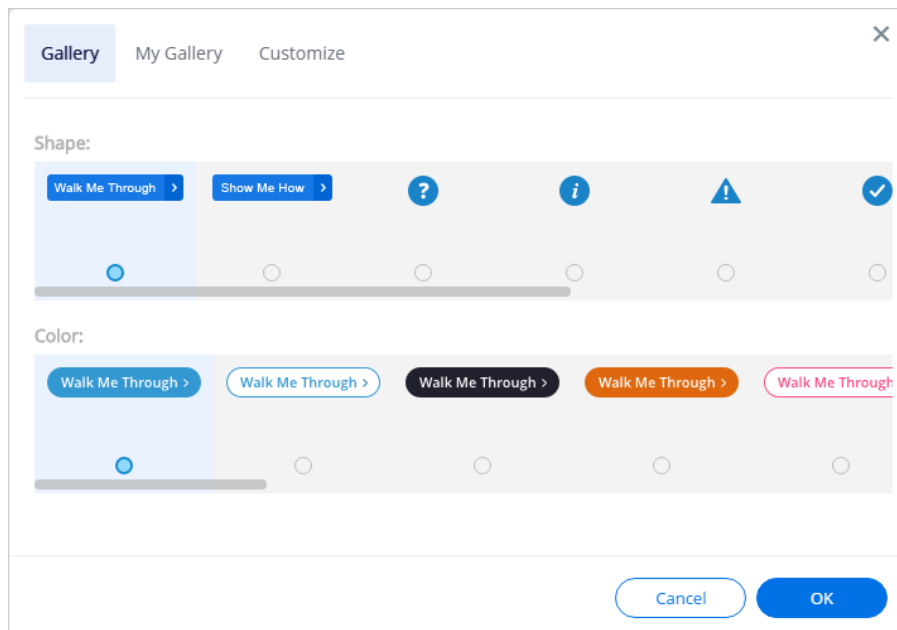
アクション[Launcher] をクリックしたときに実行されるアクションを決定します。 アクションには、次が含まれます。

表示スタイル：Launcher が画面に表示されるタイミングを決定します。表示スタイルには以下のものがあります。

- **常に表示：**選択したエレメントがページに表示されているときは常にランチャーが表示されます。
- **マウスオーバー：**選択したエレメントの上にカーソルを置くとランチャーが表示されます。

[Change Launcher (ランチャーの変更)] タブには、ランチャーアイコンをカスタマイズするため

の完全なオプションが揃っています。



ギャラリー：ランチャーのストック画像から画像を選択します。

マイギャラリー：ランチャーボタンとして使用するために既に作成した画像を、画像URLを入力することで選択します。 サポートされている画像ファイルの種類には JPEG、JPG、PNG、GIF、SVG が含まれます。

カスタマイズ：WalkMeエディタでランチャーのテキストとデザインをカスタマイズします。 Launcher デザインエディターでは以下の内容を設定することができます。

- **テキスト**：Launcher に表示されるテキストをカスタマイズします。 70 文字まで追加できます。
- **フォント**：テキストのフォントを選択します (フォントには Open Sans、Times New Roman、Arial が含まれます)。
- **サイズ**：テキストのサイズを選択します。
- **カラー**：テキスト、背景、境界線の色を変更または削除します。

表示条件タブ

表示条件は、ルールまたはセグメンテーションに従って Launcher を画面に表示するかどうかを定義します。

- **ルールを作成する**
- **セグメンテーション**

外観タブ

「Appearance (外観)」タブでは「Launcher Options (ランチャーオプション)」メニューが開き、ここで WalkMe がランチャーを表示する方法を変更できます。

メモ

Launcher に関するメモを Editor のチームメンバーと共有します。これらのメモは本番環境のエンドユーザーには表示されません。メモには Launcher ID も記載されています。

ヒント:

- Editor で Launcher の全機能を確認するには [プレビュー] モードに入ります。Launcher アプリから再生する場合、機能に制限のある Launcher の表示になります (外観、表示条件、選択したエLEMENTの設定はありません)。

多言語機能

カスタマイズツールで作成したテキストベースの Launchers は多言語機能をサポートしています。ギャラリーの Launcher を使用したり、アップロードタブを使用して独自の Launcher を追加したりする場合は多言語機能はサポートされません。

Launchersをオフにする

ランチャーを作成後にユーザーに表示したくない場合は、アーカイブまたは削除する必要があります。アーカイブまたは削除するには、以下の手順に従ってください。

1. EditorでオフにしたいLauncherを選択します。
2. Editorの右下にあるメニューをクリックします。
3. 「Archive(アーカイブ)」を選択してランチャーをオフにします。ランチャーを何らかの時点で (おそらく変更した後) 再パブリッシュしたい場合は、これが良いオプションです。「Delete(削除)」を選択するとランチャーを完全に削除します。
4. メッセージが表示され、確認すると選択した操作が実行されます。