

モバイル：生産コンテンツの更新

概要

WalkMe Mobileの最大の付加価値コンポーネントの1つは、お客様がアプリのリリースサイクルに関係なく新しいコンテンツをアプリにプッシュできる機能です。

SDKがアプリ内で広範囲に影響を及ぼすということは、生産に公開する前にキャンペーンをテストする際や、すでに生産でコンテンツを変更する際には注意と計画が必要だということを意味します。

QAアプリインスタンスを使用して実稼働更新を管理する方法

コンテンツビルダーがQAまたはステージングコピーを使用できるアプリケーションの場合は、まず新しいコンテンツを作成し、QAインスタンス上の既存のコンテンツを更新することをお勧めします。

QAインスタンスは内部でしか利用できないため、エンドユーザーに影響を与える心配なくコンテンツを自由に公開できます。

コンテンツの検証後、生産アプリインスタンスに複製してエンドユーザーに公開することができます。

単一のアプリインスタンスで生産更新を管理する方法

公開されていないキャンペーンの検証

キャンペーンは、生産に公開されるまでエンドユーザーにはアクセスできません（ベストプラクティスとしては、自動的にプレイする必要がない場合でも、エンドユーザーが現在利用可能なキャンペーンを常に公開することです）。

キャンペーンが初めて公開される前にテストするには、[シミュレーションモード](#)を使用します。未発表のキャンペーンをシミュレートすると、まるで公開されたかのように動作し、公開前にテストを行うことができます。

また、次のいずれかの方法を使用してキャンペーンをセグメント化し、限られたユーザーグループ（QAチームなど）でのみ利用できるようにすることもできます。

- ユーザーグループを識別する[ユーザーアトリビュート](#)を設定し、そのユーザーアトリビュートをセグメント内で使用します（たとえばQAチームの値「真」を返す「is_qa」というブール属性を設定します）。
- [エンドユーザーID](#)を使用してユーザーを識別し、「[ユーザーIDリスト](#)」を使用してQAチームのメンバーであるエンドユーザーだけをマークします。
- QAチームだけがアクセスできるユニークなアプリバージョンがある場合、キャンペーンセグメントはそのアプリバージョンのターゲットユーザーのみに設定できます。

キャンペーンコンテンツが検証されたら、すべてのユーザーがアクセスできるようにセグメントのアク

セスを制限する部分を削除する必要があります。

公開されたキャンペーンの更新管理

キャンペーンが公開されると、変更内容はすべてエンドユーザーに自動的に展開されます。

生産の更新を行う際には、更新の性質を理解することが重要です。

- 更新が非常に小さい場合は、テストプロセスを通じてそれを繰り返さずに公開されたキャンペーンにそのような変更を保存してもよいかもしれません。例：キャンペーンのテキストにカンマを追加したり、シャウトアウトにXボタンを追加したりします。
- 更新がテストを必要とするほど重要または重大であると見なされる場合、公開されたキャンペーンで直接変更を行うことはできません。この場合、キャンペーンを公開せずに変更できるようにすることも、変更が生産に直ちに影響を与えることもできます。または、すべての変更が後で元のものと置き換えられる未公開のコピーで行われるように複製することもできます。

元のキャンペーンが公開されていない後に変更されるか、または公開されていない複製に変更されるかにかかわらず、未公開キャンペーンの変更検証プロセスは上記と同じです。

生産更新プロセスの概要

