

Rule Engine(ルールエンジン)

概要

ルールエンジンは、特定のアクションをいつ実行するかを指定するルールを記述するためにWalkMeで使用されます。WalkMeアイテムを構築する際に使用して、アクションを開始するロジックステートメントを作成したり、ルールの条件がtrueまたはfalseとして評価された場合にのみ機能を有効したりすることができます。効果的なルールを使用することで、ユーザーにとってのWalkMeの応答性や関連性を高めることができます。

ルールエンジンはWalkMeの不可欠な機能です。ルールエンジンを使用すれば、適切な場所、適切なタイミング、適切な対象者に表示されるサポート、トレーニング、またはプロモーションコンテンツを作成できます。

ルールエンジンは、[フローステップ](#)、[セグメント](#)、[ゴール](#)といった多くの機能を定義するルールを作成するのに使われます。画面上の要素、URL、日付と時間、またはソフトウェアの変数など、あらゆる種類の条件を検証するルールの作成が可能です。

例えば、会社の営業部署に対してのみWalkMeを表示したい場合があるかもしれません。セグメンテーションセンターを使用すれば、表示対象をそのユーザーグループに限定できます。セグメントを作成したら、ユーザーの変数を確認してユーザーが営業部署の一員かどうかを検証するルールでセグメントを定義します。

Digital Adoption Institute

- [「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「Intro to Build」構築の概要」セクションにある「Rule Engine and Performance Optimization」ルールエンジンとパフォーマンス最適化」コースをご覧ください。
- 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

ルールエンジンのその他の一般的な用途には以下のものがあります。

- スマートウォークスルーで[エラー処理グループ](#)を作成し、ユーザーがエラーメッセージを受け取った場合にのみ表示されるステップを追加。
- [開始ポイント](#)を作成し、ユーザーコンテキストに応じて特定の場所からステップを開始するよう、

スマートウォークスルーに指示。

- [自動再生](#)ルールを使用してシャウトアウトを作成し、特定の時間枠で自動的に再生されるよう設定。
- 入力内容が検証[スマートチップ](#)で有効かどうかを判断するルールを作成します。

使用方法

WalkMeのルールはボードゲームのようなものです。ボードゲームには、ボード上の特定の場所に着地した場合、数コマ先にジャンプできる、といったルールがあります。この基本的なロジックは、ルールエンジンの仕組みを理解するためにも適用できます。例えば、ユーザーが特定のURLから使用を開始した場合Smart Walk-Thruはガイダンスの3番目のステップから開始しなければならない、などといったルールです。このアクションが実行されるのは、指定した条件がtrueである場合のみ、つまり、ユーザーが指定されたURLにいる場合のみです。

ルールエンジンでは条件を記述できます。WalkMeの多くの機能では、条件がtrueの場合に何か別のことが起こる、という判断の形でこうした条件を使用します。例えば、条件がtrueの場合に、Smart Walk-Thruが特別なメッセージを再生する、ShoutOutが自動的に再生される、またはゴールが完了済みとして処理される、といったことを行います。

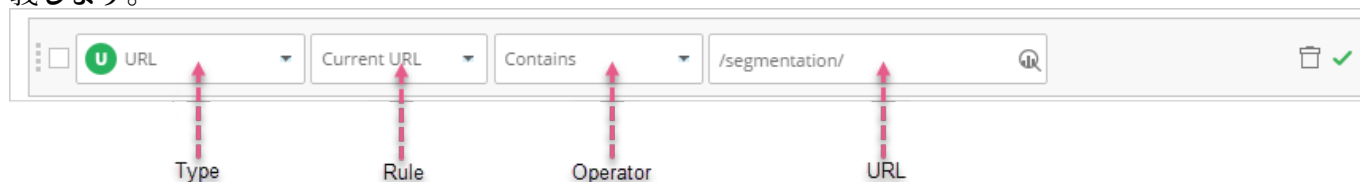
WalkMeがルールエンジンで作成されたルールを検証する際には、まずルール一覧のトップにあるステートメントから検証を始め、リストの順序通り後続の各ステートメントへと移動していきます。これらのステートメントを総合してルール自体がtrueであるかどうかの決定が行われます。ルールがtrueの場合に、関連する機能が有効になります。ルールがfalseの場合、機能は有効になりません。

ルールエンジンは、開いているブラウザウィンドウを検証して各ステートメントを評価します。そのため、ルールがtrueまたはfalseとして実際に評価されているかを確認するには、正しいページにアクセスするまたは特定のタイプのユーザーとしてログインする必要があります。ユーザーがエレメントをクリックまたはマウスオーバーしたことを確認するために作成されたステートメントは、ルールエンジンが開いている間は評価できません。ルールエンジンが開いている間は、そうしたエレメントをクリックまたはマウスオーバーすることは不可能なためです。

ルールの作成

ステートメント構造

各ステートメントの作成では、まずURLや画面上エレメントなど、検証する基準のタイプを選択します。タイプを選択したら、演算子やその他のテキスト入力を使用してステートメントをさらに詳しく定義します。



The screenshot shows a rule creation interface with the following components:

- Type:** A dropdown menu with 'U' selected, representing the URL type.
- Rule:** A text input field containing 'URL'.
- Operator:** A dropdown menu with 'Contains' selected.
- URL:** A text input field containing '/segmentation/'.

Red arrows point from labels below to these components: 'Type' points to the 'U' dropdown, 'Rule' points to the 'URL' text field, 'Operator' points to the 'Contains' dropdown, and 'URL' points to the '/segmentation/' text field. A green checkmark icon is visible on the right side of the interface.

ルールタイプ

ルールタイプは、ステートメントの検証対象とする事項を指定するものです。ルールタイプを選択すると、追加のメニュー、演算子、および入力を使用してさらに詳細を指定できるようになります。

注：

一部のルールタイプは、特定の機能でのみ使用可能です。

Select a Type	
Se On Screen Element	
U URL	
Ud User Data	Je jQuery Element
B Browser	Ua User Activity
D Date	Wl WalkMe Language
T Time	Cf Current Flow

ルールタイプ	説明
On-Screen Element (画面上要素)	画面上で選択した要素の可視性、内容、長さまたはタイプを確認します。
URL	現在のURLまたはリファラURL (この手順の前にユーザーが移動してきた元のURL) を確認します。
User Data (ユーザーデータ)	ユーザーのブラウザのクッキー、JavaScript変数、またはWalkMeデータを確認します。
Browser Type (ブラウザタイプ)	現在のブラウザのタイプまたはウィンドウのサイズを確認します。
Date (日付)	曜日、月、または特定の日付などを確認します。
Time (時間)	エンドユーザーのオペレーティングシステムの特定の時刻を確認します (フォーマット HH:MM)

jQuery Element (jQueryエレメント)	jQueryセレクターが特定したエレメントを確認します。jQueryエレメントは、エレメントの特定が困難な場合、またはパフォーマンスを最適化するために利用します。
User Activity (ユーザーアクティビティ)	Onboardingタスクのゴールが達成されたかどうかを確認します。
WalkMe Language (WalkMe言語)	英語、フランス語、スペイン語など、選択したWalkMeの言語を確認します（注：多言語が有効な場合のみ）。
Current Flow (現在のフロー)	iframeフレームセット、またはポップアップウィンドウが表示されるかを確認します。
Salesforce	Salesforce内のタブもしくはURLをチェックします。sfVarsが機能として追加された際に有効になります）。
User Attributes (ユーザー属性)	Incoming Integrationsを使用してインポートされたデータ、または事前定義により計算されるエンドユーザーメトリック（First Seen、Last Seen、セッション数など）についてWalkMeのエンドユーザーオブジェクトを確認します。 詳細はこちらをご覧ください。
プラットフォーム	WalkMeが実行しているプラットフォームをチェックします（Windows/Mac/Web「ワークステーション」システムタイプのみ）
セグメント	特定のセグメントと一致しているかどうかを確認し、既存のセグメントを再利用する複雑な条件を作成できるようにします。 すでに削除されたセグメントを参照する条件を入力すると、ユーザーに表示され、どのセグメントも参照されません。

画面上エレメントのオプション

画面上エレメントをルールタイプとして選択すると、3つのメニューオプションが表示され、選択したエレメントを調整、変更、または表示できます。

- エレメントを再選択 – ルールのエレメントを変更します。
- 歯車 – エレメントの精度設定を変更します。 [精度についての詳細をお読みください。](#)
- エレメントを表示 – 選択したエレメントのスクリーンショットを表示します。

Create rules to determine when the Walk-Thru appears in the Player Menu

Group

Import Rules

Se On Screen Element

Re-select Element

Select Operator

Visibility

Is Visible

Is Not Visible

Exists

Does Not Exist

Content

Text Is

Text Is Not

Text Is Like

Text Is Not Like

Add Rule

Enter your notes here...

Current Statement: Waiting

Save as Segment

Cancel

Done

演算子の選択

演算子は、選択したルールタイプで特定の条件を設定します。以下に、すべての演算子の一覧を示します。

注：

選択したエレメントタイプに応じて、特定の演算子のみが表示されます。例えば、画面上エレメントボタンには、演算子「長さが等しい」は含まれませんが、演算子「クリック済み」は含まれます

カテゴリ	演算子	説明
------	-----	----

可視性	Is/Is Not Visible:	エレメントが画面に表示されているかを確認します。
	Exists/Does Not Exist	エレメントがhtmlコード内に存在するか存在しないかを確認します（可視性は問いません）。
	True/False	ページコードでjQueryエレメントが見つかったかをテストします。
	Element Count	ページコードでjQueryエレメントが識別された回数を確認します。
内容	Text is/Is Not	選択したエレメントのテキストを確認します。
	Text Is Like/Is Not like	選択したエレメントに特定のテキストが含まれているかを確認します（ワイルドカードの使用はオプション□□ Like/Not Likeでは、ワイルドカードとも呼ばれる「*」を使用できます。ワイルドカードは、文字列内の他の文字（1文字または複数文字）に代わるものとして使用されます。指定した入力の前後にワイルドカードを使用しない場合は、入力の前または後ろにテキストがないことを示します。
	Contains/Does Not Contain	選択したエレメントに特定のテキストまたは数字が含まれているかを確認します。指定された入力の前後のテキストは無視されます。タイプには□UR□ユーザーデータ、画面上エレメントが含まれます。
	Is/Is Not	数字と文字エレメントが完全一致しているものを確認します。
	Text is Empty/Not Empty	フィールドが空であるか、フィールドに入力があるかを確認します。
	Was Reached/Was Not Reached	Onboardingタスクとゴールが達成されたかどうかを確認します。
	Value is Greater Than/Less Than	数値が入力値よりも大きい小さいかを確認します。数字を含むタイプに適用可能です。 長さ
	Length is Equal To/Less Than/Greater Than	フィールド内の文字数を確認し、指定する数値と比較します。
	Word count is Equal To/Less Than/Greater Than	フィールドで使用された単語の数を確認し、指定する数値と比較します。

タイプ	Valid/Invalid Number	数字が入力されたかを確認します。
	Valid/Invalid Date	日付が入力されたかを確認します。
	Valid/Invalid Time	時間が入力されたかを確認します。
	Valid/Invalid US Phone Number	米国の電話番号が入力されているかを確認します。
	Valid/Invalid Email Address	メールアドレスが入力されているかを確認します。
	Is Selected/Is Not Selected	エレメントが選択されているかを確認します。「選択されている／選択されていない」は、ラジオボタンまたはチェックボックスに使用されます。

注意

「コンテンツ」グループの演算子（例□□text is□□□text is like□□は、基盤となるアプリが複数の言語である（または作成される）場合、注意して使用する必要があります。

ルールがエレメントのテキストに基づいている場合：アプリを別の言語に切り替えることで、ビルドが破損する可能性があります。

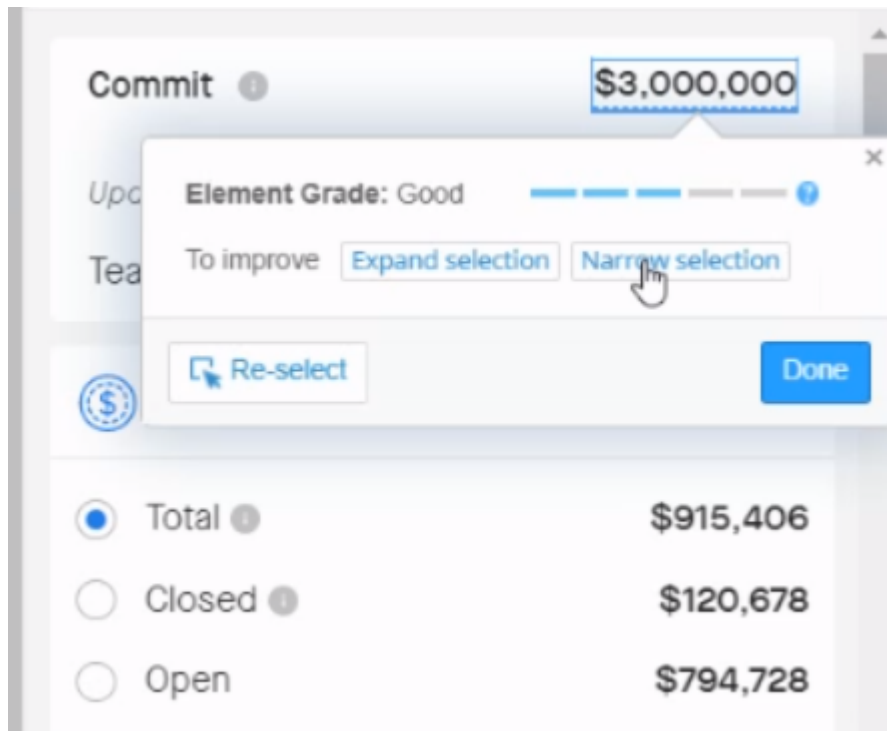
動的条件

画面上エレメントをルールタイプとして選択すると、画面上のエレメント同士を比較する動的条件付きのルールを作成できます。

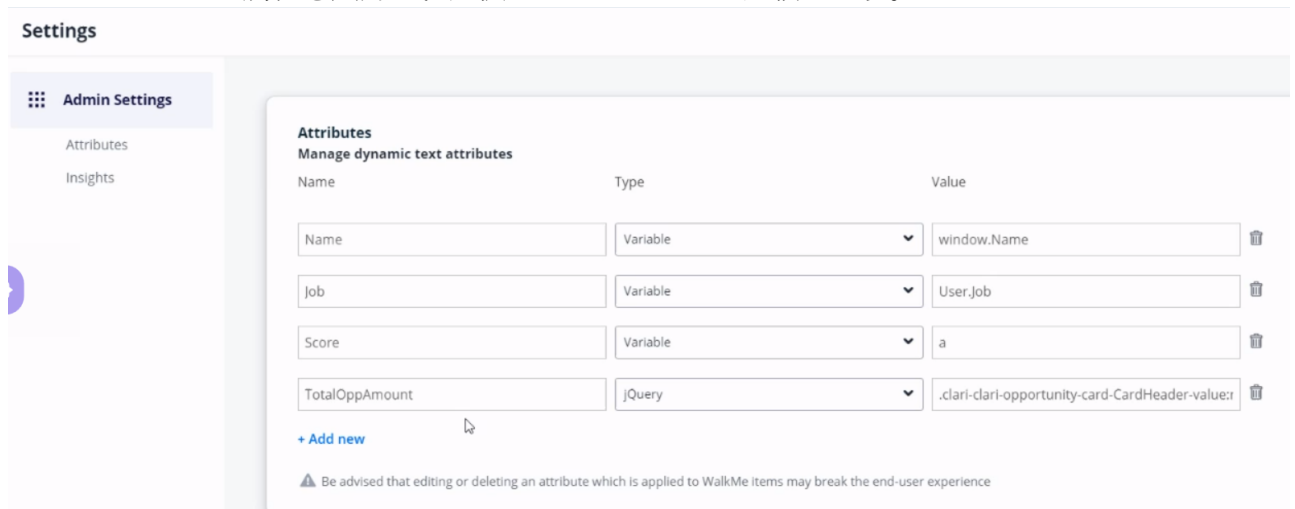
動的条件付きのルールを作成するには、比較したいエレメントを選択し、属性を作成します。

以下の例では□TotalOpportunities□（機会の合計）がCommit□（コミット）未満であることを示すポップアップがSmart Walk-Thruで作成されています。

1. 画面上で比較したいエレメントを選択します。



2. 次に属性を作成します。この場合はTotal Opportunity（機会の合計）エレメントのjQueryです。
3. ルールエンジンに属性を入力し、選択したエレメントと比較します。



Split ⓘ
When these rules are true, the Walk-Thru will divert to the YES (right) branch

Group Import Rules

☐ Se On Screen Element Value Is Greater Than 📄 🗑️ !

Add Rule

Enter your notes here...

Current Statement: False Save as Segment Cancel Done

4. 以下が作成されたポップアップです。

\$3M \$2.6M	\$3.9M \$3.4M	\$4.1M \$4.0M
\$500K	\$800K	\$1.2M

Commit ⓘ \$3,000,000

Updated 6 days ago by Ofir Hatsor

Team Rollup ⓘ \$2,650,000

OPPORTUNITIES View Deals

☒ Total ⓘ	\$915,406
☐ Closed ⓘ	\$120,678
☐ Open	\$794,728

Please Update Salesforce ⓘ

Your open Opp is lower than your commit

By WalkMe

ルール入力の作成

一部のルールタイプでは、ステートメントを完了するにはテキストを追加する必要があります。例えばURLタイプを使用するにはURLの部分を追加する必要があります。jQueryエレメントなど、一部の入力では大文字と小文字を区別する必要がありますがURLなど他の入力では区別の必要はありません。WalkMeは、虫眼鏡（現在値フィルターとも言います）を使用して、特定のルールタイプの入力を自動入力できます。例えばURLルールタイプを使用する場合、現在値フィルターを使用すると、現在のURLで

Click to insert current value

フィールドに自動入力します。

テキスト入力が極端に長い場合、入力内容全体がルールに表示されないことがあります。テキストフィールドをクリックして展開し、全文を表示します。

複数ステートメントの使用

ルールを作成する際、「追加」ボタンをクリックすると、複数のステートメントを追加できます。複数のステートメントを使用すれば、ルールをより具体的にすることができます。

Add Rule

両方のステートメントがtrueでなければならない場合はANDトグルを使用し、ステートメントの内1つ

And

だけtrueでなければならない場合はORトグルを使用します。

ステートメント間にANDを使用すると、両方のステートメントが確認され、両方ともtrueでなければなりません。ステートメント間にORを使用する場合、いずれかのルールがtrueでなければなりません。

Create rules to determine when the Walk-Thru appears in the Player Menu

Group

Import Rules

☐	☐ U URL	Current URL	Contains	https://support.walkme.com/knowledge	🗑️	☒
And ↔						
☐	☐ U URL	Current URL	Contains	/rule-engine/	🗑️	☒

Add Rule

Enter your notes here...

Current Statement: True Run Time: 1ms

Discard

Done

例えば、ゴールの確認には、ルールに複数のステートメントを使用することが多々あります。最初のステートメントはユーザーが正しいURLにいるかどうかを確認し、2番目のステートメントはユーザーが送信ボタンをクリックしたかどうかを確認します。ルール全体がtrueとなりゴールが集計されるには、両方のステートメントがtrueでなければならないため、2つのステートメントをANDで結びます。これにより、ユーザーが送信ボタンをクリックしたのは別のページではなかったことの確認が可能となり、より具体的な定義ができます。

ルールをドラッグアンドドロップして順序を変えることもできます（ルールがグループ化されている場合は、まずルールのリンクを解除してください）。ルールの左側にカーソルを合わせ、クリックして希望する順序に移動します。ルールの正確性を再度確認します。各ルールエンジンには最大60個のルールを追加できます。

ステートメントのグループ化

ステートメントのグループ化により、複数のステートメントを同時にチェックする複雑なルールを作成できます。数式の一部を括弧で囲むのと同様、ステートメントのグループを作成すると、ルールエンジンはグループ内のステートメントすべてを確認してグループ全体がTrueまたはFalseであるかを評価することになります。

Launcher Display condition ⓘ
Create a rule to determine when the Launcher displays

Group Import Rules

☐ U URL	Current URL	Matches	https://shopme.walkme.com/		
Or ↔					
☐ U URL	Current URL	Matches	https://shopme.walkme.com/		
And ↔					
☐ Se On Screen Element		Is Not Visible			

Add Rule

Current Statement: True Save as Segment Cancel Done

上記の簡単な例では、最初のステートメント「URL」が別個に評価され、ここでtrueとしてマークされます。

次の2つのステートメントは一緒に評価されます。これらのステートメントはグループ化され「AND」関係で繋がれています。ステートメントのうちの1つがfalseのため、両方合わせてfalseと評価されます。

最初のステートメントとグループ化されたステートメントの間ではORが使用されており、どちらか片方がtrueであればルール全体がtrueとなります。このため、このルール自体はtrueとしてマークされます。

ステートメントをグループ化するには次のガイドラインに従います。

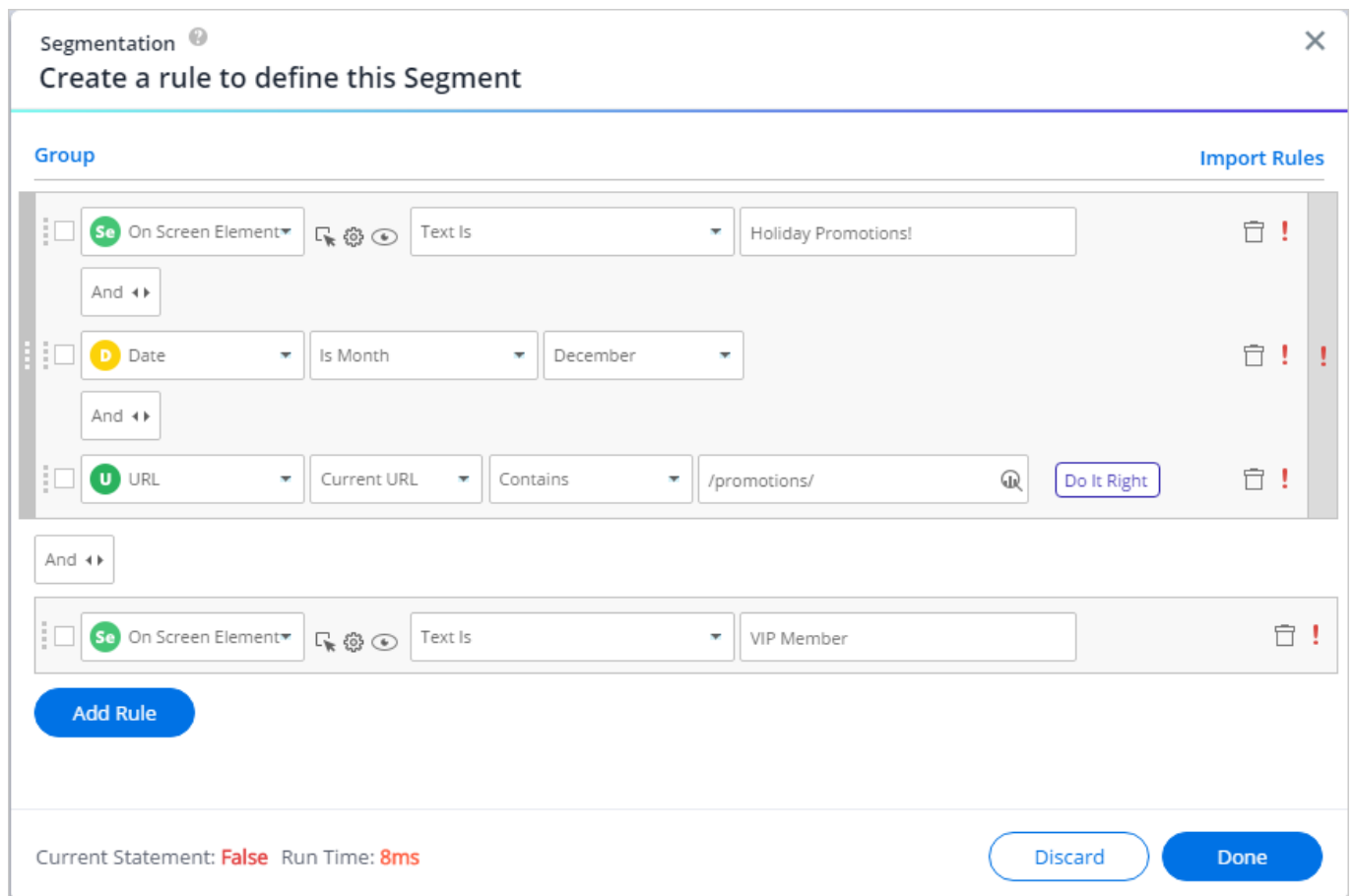
1. グループ内に置かれるべきすべてのルールを階層に関係なく作成します。
2. これらのルールを階層に関係なくすべて大きな一般グループにまとめます。
3. コンテナグループ内の特定のルールをニーズに応じてグループ化します。
4. 注：すべてのルールを単一のグループに含めることはできません。

注：

既に作成されているグループにルールを追加したい場合は、まず作成済みグループのグループ化を解除

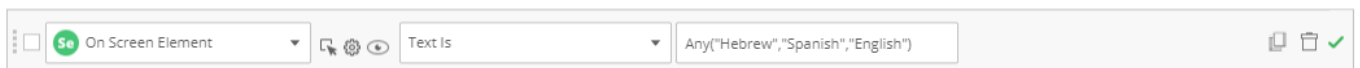
し、通常どおりルールを追加してから、該当のルールを新しく作成したルールと共に再グループ化する必要があります。

複数のANDステートメントとORステートメントを含むかなり複雑なグループセグメントの例を次に示します。



複数の値の使用

- 1つのルールに複数のステートメントを作成する場合、多値構文の使用を検討する場合があります。



- 複数の値を追加する場合は、Any("value1", "value2", "value3")と入力します。
 - この構文は上記のように使用する必要があります、そうでない場合は単一の入力として評価されます。
 - 値の間にスペースを入れることができますが、必須ではありません。
 - 各値は「引用符」で囲んでください。
 - 値と値の関係は「or」であるため、上記のルールは「画面上の要素のテキストはヘブライ語かスペイン語か英語のいずれか」のようになります。

。現在サポートされているルールタイプとその演算子：

ルールタイプ	サブタイプ	
URL	現在のURL/リファラURL	一致
		一致しない
		を含む
		を含まない
		Like
		Not Like
		is
		Is Not
On Screen Element (画面上エレメント)		Text Is
		Text Is not
		Text Is Like
		Text is Not Like
jQuery		Text Is
		Text Is not
		Text Is Like
		Text is Not Like
User Data (ユーザーデータ)	変数/Cookie/WMデータ	Like
		Not Like
		is
		Is Not

	Worklet/Inbox Item	
Workday	ページ/サブページ	Like
		Not Like
		を含む
		を含まない
		is
		Is Not
Active Directory		グループメンバーであるユーザー
		グループメンバーでないユーザー
		ユーザーはOUに属している
		ユーザーはOUに属していない

この構文を使用した場合：

- 大きな条件ツリーのパフォーマンスを向上させます。複数の罫線を1つに切り替えることでWalkMeはステートメントのプロパティを1度だけ確認する必要があり、それから提案された値をすべて確認します。
- 構築エクスペリエンスを改善 – ルールをコピー/書き直す必要はありません。値をさらに追加するだけです。

条件をセグメントとして保存

既存の条件をセグメントとして保存することで、他の場所で簡単に再利用することができます。

既存の条件からセグメントを作成するには、次の手順に従います。

1. ルールエンジンで条件を開きます

2. 画面下部の

Save as Segment

条件をクリックします

Save as Segment ×

Education Week

CANCEL

SAVE

3. 新しいセグメントに名前を付けます

4. 既存の条件は、新しく作成されたセグメントを「一致」演算子で参照する単一の「セグメント」の条件で置き換えられます。

☐	Segment ▼	Education Week ▼	Matches ▼
--------------------------	-----------	------------------	-----------

正規表現を条件として使用

正規表現は、ルールタイプのjQueryと画面上の要素で使用できます。正規表現[RegEx]を使用すると、高度なパターンを作成して使うことが可能となり、入力フィールドの値を柔軟に検証できます。

[RegExテスター](#)を参照し、こういったことが可能か確かめてください。

ルールのインポート

ルールのインポートでは、複数のアプリを検索し、セグメンテーションまたはゴール用に以前に作成したルールを簡単に選択できます。

ルールをインポートするには、ルールのインポートをクリックしてアプリを選択し、ルールのコピー元のアイテムを選択します。

Segmentation
Create a rule to define this Segment

Group
Import Rules

U

URL

Current URL

Contains

https://

Add Rule

Import rules

Select App:

Free Gift

Split

Error Handling Group

Start Point

added more then 1 gift card

Add

Current Statement: True Run Time: 1ms

Discard
Done

また、開始ポイントのルールはすべてのロジックステップにインポートできます。

U

URL

Current URL

Matches

https://

Add Rule

Import rules

Select App:

Free Gift

Split

Error Handling Group

Start Point

added more then 1 gift card

Add

Current Statement: False

Save as Segment
Cancel
Save

ルールの複製

「クローン」アイコンをクリックしてすると、ルールを複製することができます。これにより、同様の条件で複数のルールをすばやく追加できます。

ShoutOut Auto Play Rule ?



Create a rule to determine when the ShoutOut plays automatically

Group

Import Rules

☐	 User Attributes	3	id	Is	Amir	  
--------------------------	---	---	----	----	------	---

Add Rule



Current Statement: Cannot Assert Run Time: 0ms

Save as Segment

Cancel

Done

ルールパフォーマンスの最適化

特定のルールタイプは、WalkMeにとって他のものより確認が高速です。可能な限り、これらのタイプを使用することを推奨します。タイプ間のパフォーマンスの違いは、一般に非常にわずか（マイクロ秒単位）ですが、ウェブサイトのパフォーマンスと組み合わせられて大きな違いを生じる可能性があります。

また、簡単に確認できるタイプをルールの最初のステートメントとして使用することも推奨します。例えば、画面上エレメントタイプでは、ページをスキャンして選択したエレメントを識別する必要があるため、画面上エレメントよりもURLを使用した方が確認が高速です。このため、まずはURLを確認するステートメントを使用してから、画面上のエレメントを確認するステートメントを2番目に追加します。

次のルールタイプの一覧は、WalkMeが検証する際に最速のものから最も遅いものまで降順で並べられています。

1. 軽い□URL/変数/クッキー/ユーザーデータ
2. 中間：画面上のエレメント - 表示/非表示
3. 重い□jQuery□画面上のエレメント - クリック/カーソル を合わせる

Light

URL/Variable/Cookie/User Data

Moderate

On screen element - Visible/Not visible

Heavy

jQuery, On screen element - Clicked/Hovered

構築時に実行するためのパフォーマンスルール

1. 重いルールよりも軽いルールを常に選択するようにしてください（両方を適用できます）
2. 重いルールがある場合は、常に軽いルールを添付してください。軽いルールが間違っている場合WalkMeは重いルールを評価しようとさえしません
3. 重いルールをあまり含まないようにしてください。

ルール検証の仕組み

WalkMeは、各ステートメントを上から下の順に検証して、指定されたアクションや機能を有効にする必要があるかを判断します。

WalkThru Goal Criteria

Create a rule to verify that a user completes a goal

✕

Goal Title: User Reaches Success Page

Group

Import Rules

☒

U

URL

Current URL

Contains

/checkout/

✓

and or

☐

SE

On Screen Element

Clicked

?

and or

☐

U

URL

Current URL

Contains

order-number

!

and or

+ Add Rule

Done

Discard

Current Statement: Cannot Assert

各ステートメントの右側に、ステートメントがTrueFalseまたは現在検証不可(?)であるかが表示されます。下部には、ルール全体がTrueFalseか、またはWalkMeが判断できないか、も表示されます。

制限

- すべてのルールには、65,534文字制限があります（ルールエンジン画面ごと A 制限を超過すると警告メッセージが表示され、変更は保存されません。
- 各ルールエンジンで最大60個のルールを追加できます

Tip Tuesday動画



WalkMe WorldのTip Tuesdayビデオをもっと見るには、[ここをクリック](#)□

関連リソース

- [セグメンテーションセンター](#)
- [ゴールとマイルストーン](#)
- [Onboarding](#)
- [自動起動](#)
- 「現在のフロー」ルールタイプに関する情報をお探しですか？ この[フレームへの切り替えに関する記事](#)を参照してください。