

WalkMe Mobileの多言語機能

概要

WalkMe Mobileは、WalkMeコンテンツを多言語に翻訳できるようになりました。ビルダーは、言語ごとにコンテンツを複製したりセグメンテーションを適用したりする代わりに、すべての言語で動作する各キャンペーンにつき1つのバージョンを維持できるようになりました。

使用方法

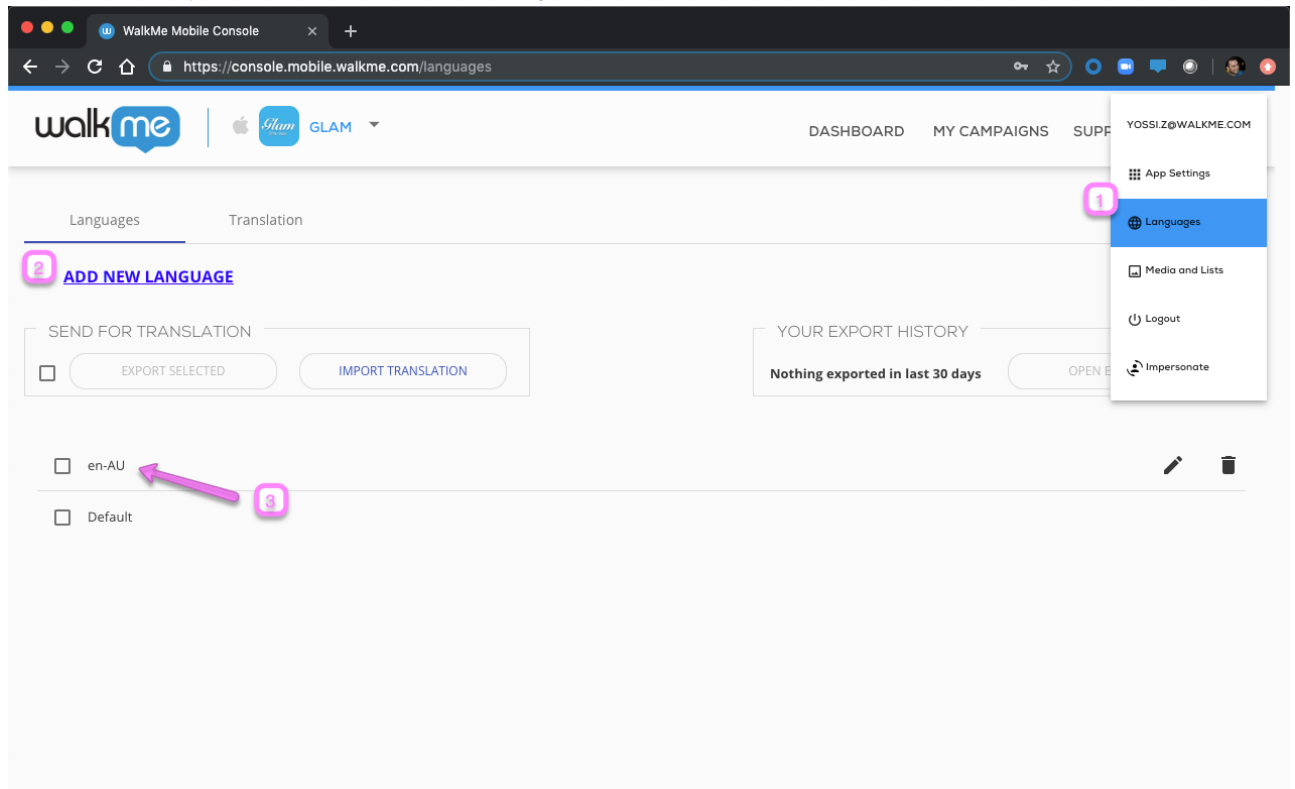
有効化

- この機能はアカウントレベルのモバイルバックオフィスで有効です。
 - WalkMeのお客様の場合□WalkMe Mobileの担当者に連絡して、この機能を有効にしてください。

コンテンツの翻訳

機能が有効化されると、コンテンツの翻訳を簡単に開始できます。

- 必要に応じて、新しい言語を追加します。

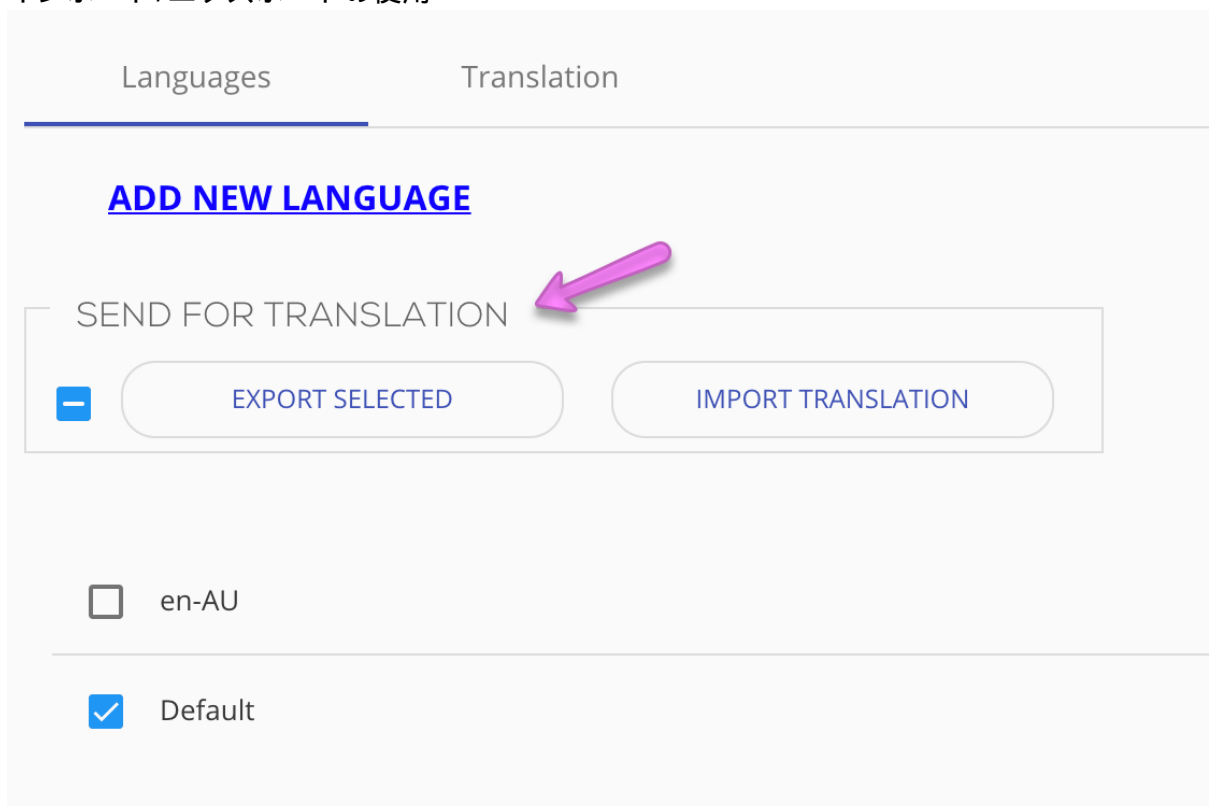


- 各言語は以下のように設定できます。

- 表示名 – この 名前はエンドユーザーには表示されません。コンテンツモデレーター用であり、言語を簡単に管理することができます。
- 割り当て済みロケール – デバイス が特定のロケールOSで設定されている言語) に設定されている場合、コンテンツモデレーターはWalkMeコンテンツを自動的に特定の言語で読み込むように設定することができます。
- フォールバック言語 – 言語に特定のテキストの翻訳がない場合、フォールバック言語をデフォルト翻訳として設定することができます。(このオプションは、特定の方言の翻訳だけを上書きし、他のテキストは同じ言語を維持したい場合に便利です)
 - 例えば「sweaters(セーター)」のプロモーションを行っている場合「en-AUで「jumpers(ジャンパー)」と設定することができます。

3. インポート/エクスポートまたはコンソールUIを使用した翻訳の追加/編集。

- インポート/エクスポートの使用



Language Translation

[ADD NEW LANGUAGE](#)

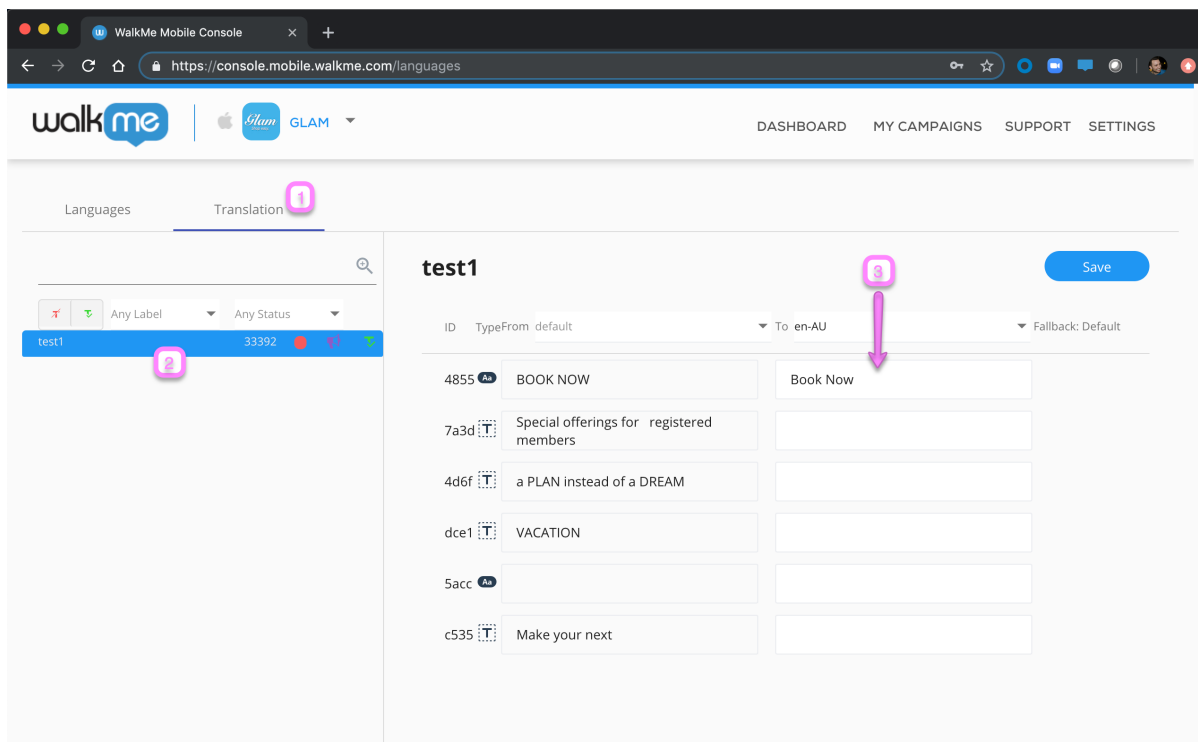
SEND FOR TRANSLATION

– EXPORT SELECTED IMPORT TRANSLATION

☐ en-AU

☒ Default

- 関連する言語を選択して「Export Selected(選択した部分のエクスポート)」をクリックし、関連するコンテンツアイテムを選択して[エクスポート](#)をクリックします。 ファイルの準備が済んだら、[「エクスポート履歴」エリア](#)からダウンロードすることができます
- [「翻訳のインポート」](#)を選択すると、インポートする関連ファイルをアップロードすることができます
- コンソールUIの使用。



翻訳が完了したら、関連するキャンペーンを公開して変更を反映させます。

プレーヤーエクスペリエンス

言語が設定されると、以下のいずれかの方法でプレーヤーコンテンツの翻訳を表示することができます。

- **デバイスロケール**：デバイスOSで設定された言語に基づいてコンテンツを読み込みます
- **setLanguage API**：アプリは[setLanguage API](#)を呼び出し、言語の変更を独自に処理することができます。
 - このオプションは、ユーザーがロケール（OSで設定されている言語）に関わらず、アプリの言語を手動で切り替えることができる場合に推奨されます。

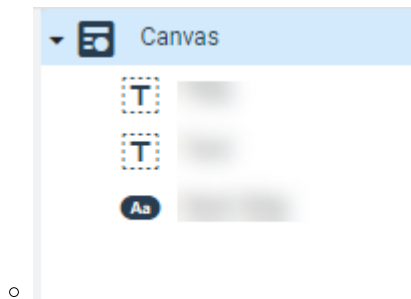
Power Mode

多言語設定があるアプリのプレビューモードでは、「言語の変更」を使用して様々な言語へ翻訳してキャンペーンをプレビューすることができます。

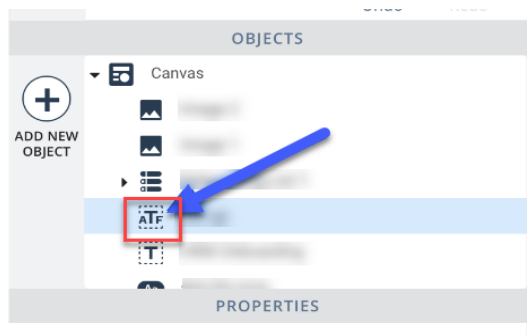
一般的なガイドラインとしてWalkThrusを多言語シナリオでビルドする場合WalkThruの再生で特定の言語を考慮しないように各ステップの精度を「テキストを無視する」に設定します。

メモ & 制限

- 一般的なガイドラインとしてWalkThrusを多言語シナリオでビルドする場合WalkThruの再生で特定の言語を考慮しないように各ステップの精度を「テキストを無視する」に設定します。
- リッチテキストオブジェクトはサポートされていません。コンテンツが多言語であることが必要な場合にのみ、通常のテキストオブジェクトを使用してください。



通常テキスト



リッチテキスト