

Webhooksを使用してWalkMeイベントデータをサードパーティシステムに送信する方法

概要

Webhooks（別名コールバック）を作成したり、カスタマイズしたりして特定の結果をトリガーするために使用するサードパーティシステムにWalkMeのイベントデータを送信することにより、リアルタイムでデータに基づいた意思決定を行ったり、その場で体験したりすることができます。

イベント自体がトリガーするWebhooksなら、任意のシステムにリアルタイムのWalkMeイベント情報を配信できます。つまり、遅延なく情報を受け取ることで、チームは即時性が重要な情報に対して即座に対応できるようになります。

Webhooksは分析/BIツールにWalkMeイベントデータを追加したり、サードパーティのAPIをトリガーしたりするために使用できます。これでユーザーがShoutOutをクリックすると、メールマーケティングシステムのメールリストに追加したり、NPSアンケートに回答した際にSlackチャンネルに即座に通知を送信したりすることができます。Webhooksを使用すると、研究開発の手間をかけずにワークフローにWalkMeを直接構築できます。

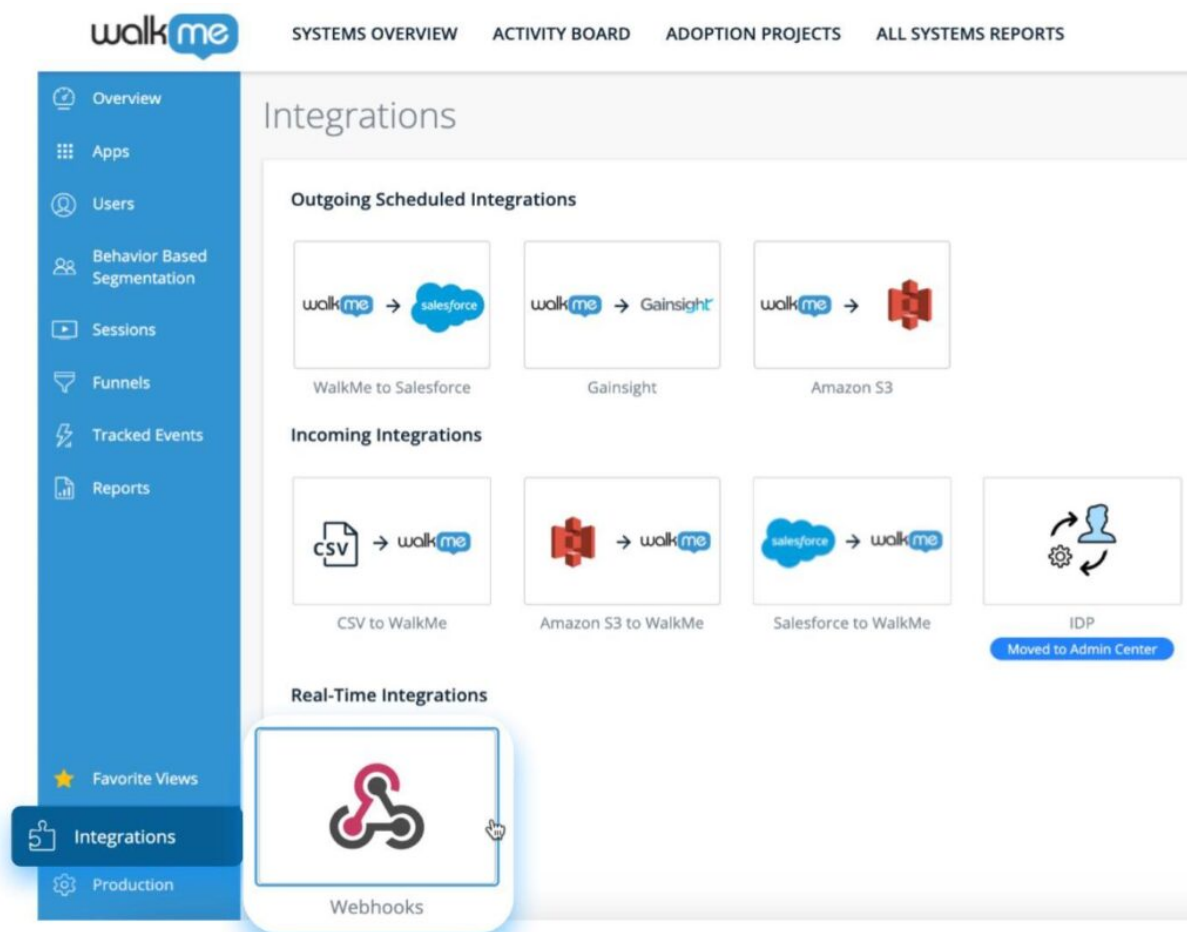
Webhooksの詳細については、次の記事を参照してください：[Webhooksとは](#)

ユースケース

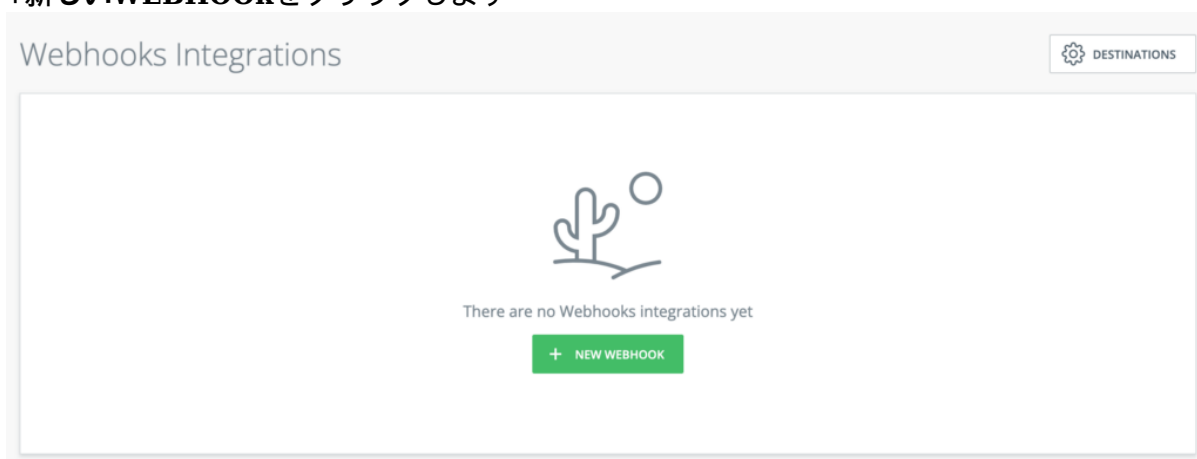
- WalkMeイベントデータを分析BI ツールに統合する
- ユーザーがWalkMeを利用した際に、メールリストにユーザーを追加する
- ユーザーがアクションを実行した後に、即座に通知をSlackチャンネルに直接送信する

Webhooksを使用してWalkMeデータを送信する手順

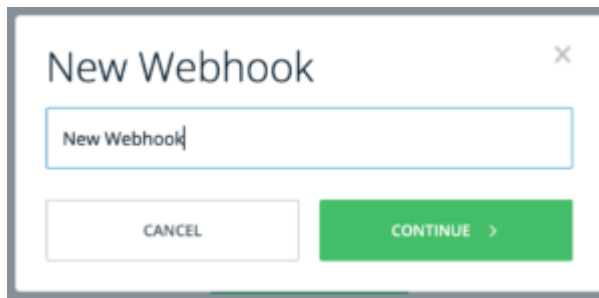
1. [Insights.walkme.com](https://insights.walkme.com)にある[Insight](#)の統合ページに移動します
2. リアルタイムのインテグレーションの下にあるWebhooksをクリックします



3. +新しいWEBHOOKをクリックします



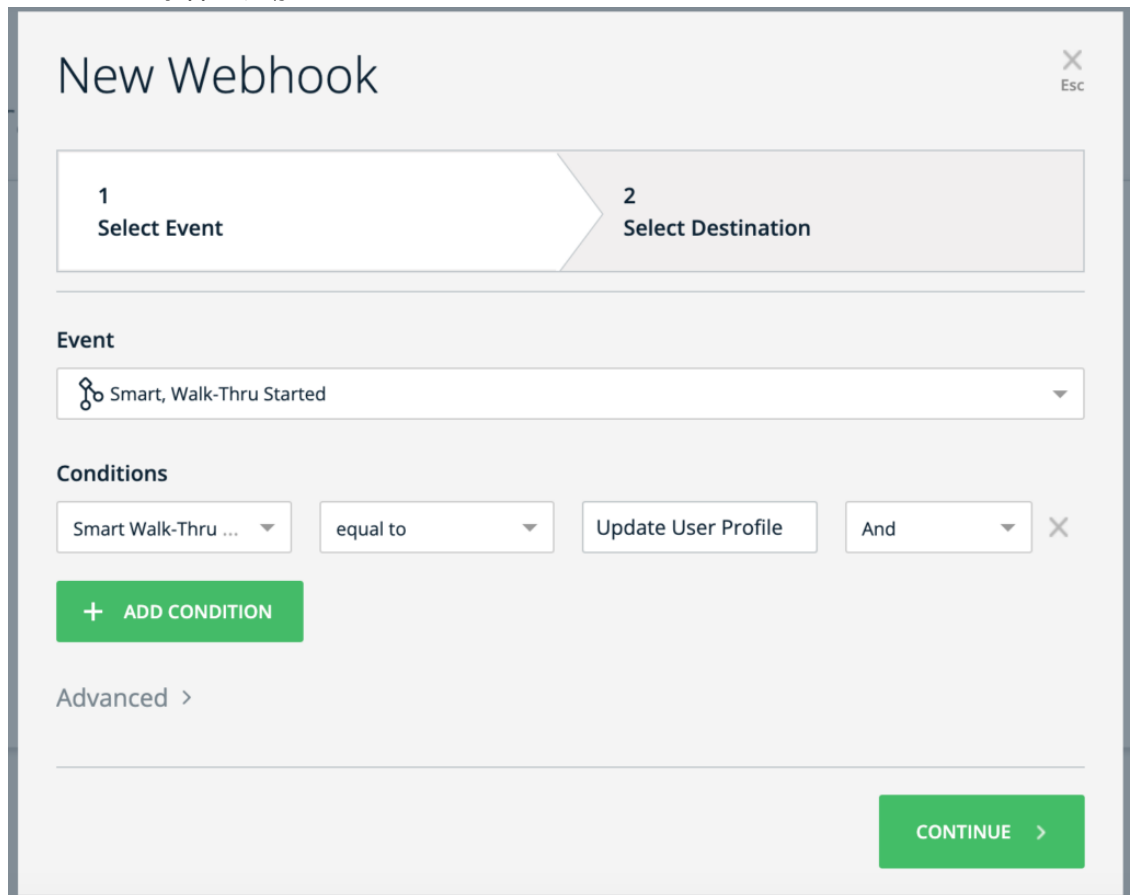
4. Webhookに名前を付けて、続行をクリックします



A small dialog box titled "New Webhook" with a close button (X) in the top right corner. It contains a text input field with the placeholder text "New Webhook". Below the input field are two buttons: "CANCEL" and "CONTINUE >".

5. Webhookイベント詳細を入力します

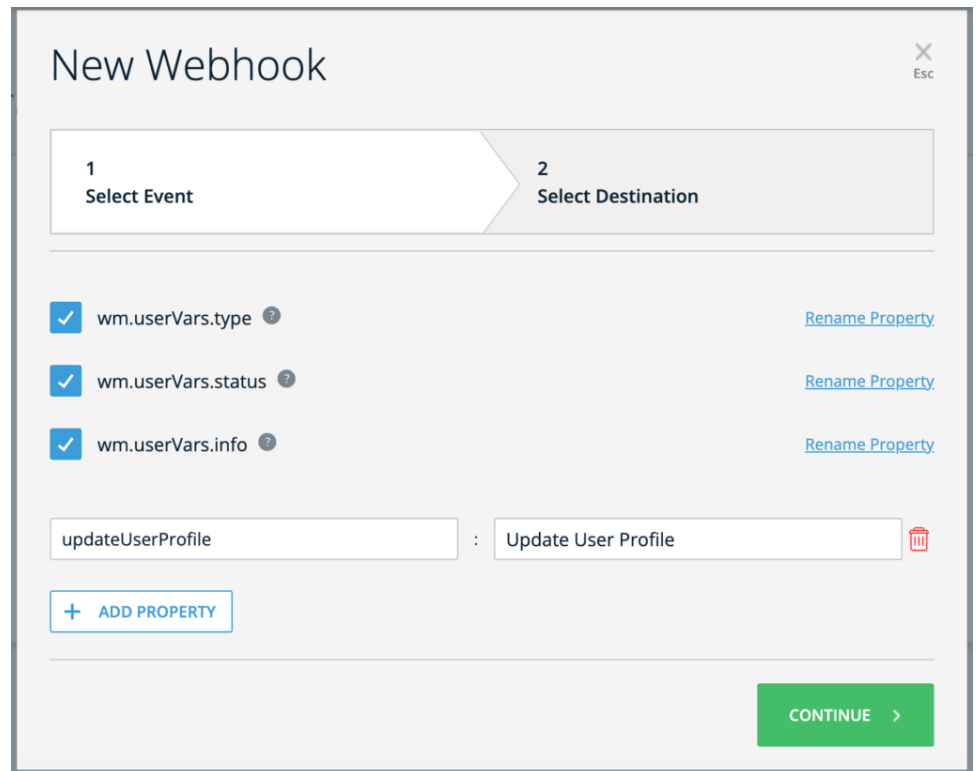
1. イベントドロップダウンメニューからWalkMeイベントを選択します。
2. オプション条件の追加



A larger dialog box titled "New Webhook" with a close button (X) and "Esc" key indicator in the top right corner. It features a progress bar with two steps: "1 Select Event" and "2 Select Destination". Below the progress bar, there is an "Event" section with a dropdown menu showing "Smart, Walk-Thru Started". Underneath is a "Conditions" section with a row of three items: "Smart Walk-Thru ..." (dropdown), "equal to" (dropdown), and "Update User Profile" (text). To the right of these is an "And" dropdown and a close button (X). Below the conditions is a green button labeled "+ ADD CONDITION". At the bottom left, there is a link "Advanced >". At the bottom right, there is a green button labeled "CONTINUE >".

3. 高度>ドロップダウンセクションでは、選択したイベントのプロパティを指定できます

- 送信先システムの期待される属性に一致するようにプロパティの名前を変更できます。
- 名前を変更しない場合、これらはWebhookコールで受け取ることになる値です。
- +**プロパティ**を追加ボタンを使用して□Webhookコールと一緒に送信する追加の静的プロパティを設定することもできます。
 - プロパティ名にスペースは使用できません。
 - 「_」またはcamelCaseを使用して単語を区切ることをお勧めします。



6. [Continue (続行)] をクリックします。

7. Webhook送信先詳細を入力します

1. 接続先プラットフォーム名を入力します

- これは[Heap Analytics][Mixpanel]またはGoogle Analyticsなどのイベントデータを送信するサードパーティプラットフォームです

2. リクエストタイプと接続先URLを入力します

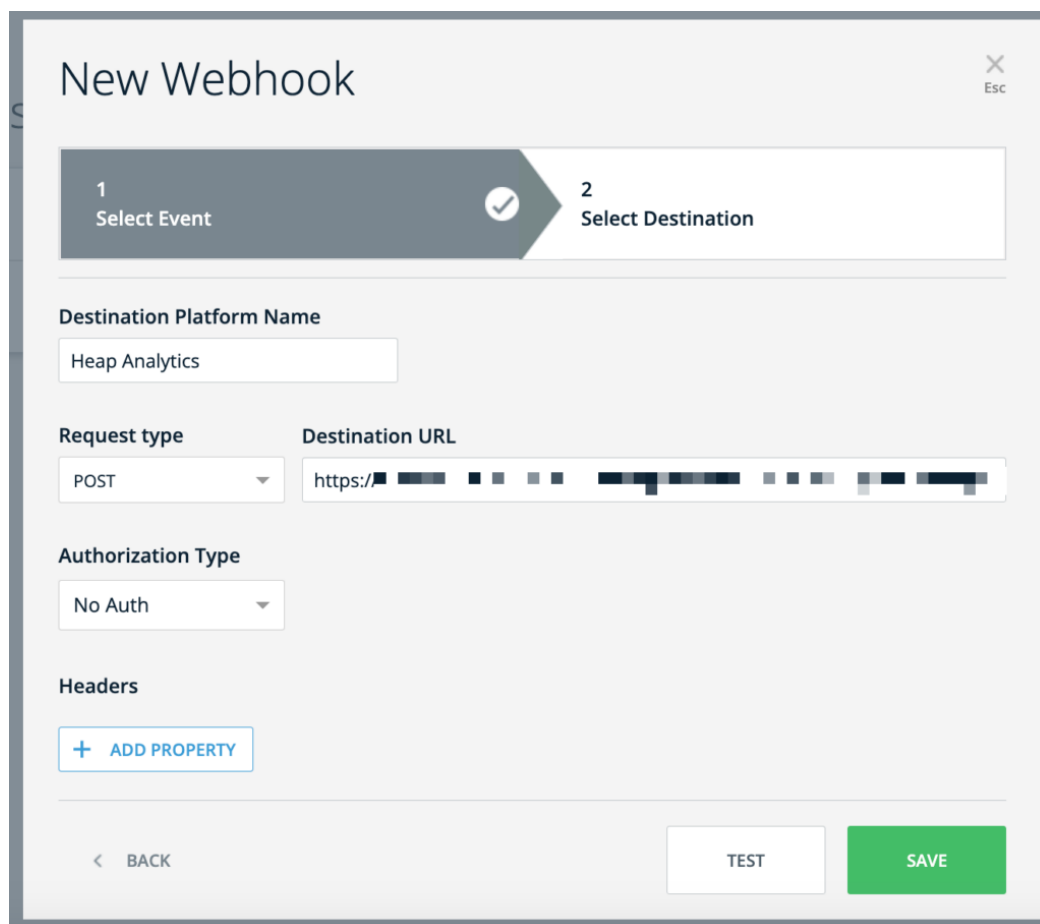
- これらはWebhookコールをどのように、そしてどこに行うかを指定します
- これらの詳細は、接続先システムのAPIドキュメントに記載されています

3. オプションの認証タイプを選択します

- これが必要かどうかを理解するには、接続先システムのAPIドキュメントを参照してください
- WalkMeは以下の認証方法に対応しています。
 - 認証なし
 - Bearerトークン：トークンが必要です
 - 基本認証：ユーザー名とパスワードが必要です
 - OAuth 2.0

4. [+ ADD PROPERTY]+プロパティを追加)] ボタンを使用して、任意のオプションヘッダーを入力します

- これらは[Webhookコールを実行するために必要な値です
- 接続先システムのAPIドキュメントを参照して、必要かどうかを確認します



New Webhook [X Esc]

1 Select Event ✓ 2 Select Destination

Destination Platform Name
Heap Analytics

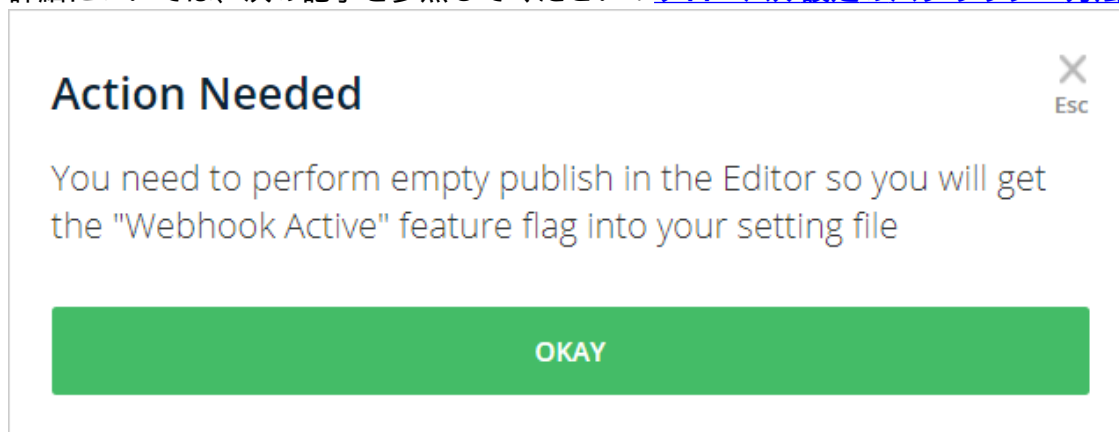
Request type: POST
Destination URL: https://[redacted]

Authorization Type: No Auth

Headers
+ ADD PROPERTY

< BACK TEST SAVE

8. [Save (保存)] をクリックします。
9. エディタでパブリッシュ設定の実行を求められます
 - このステップは、最初に作成したWebhookにのみ必要です
 - 詳細については、次の記事を参照してください: [グローバル設定のパブリッシュ方法](#)



Action Needed [X Esc]

You need to perform empty publish in the Editor so you will get the "Webhook Active" feature flag into your setting file

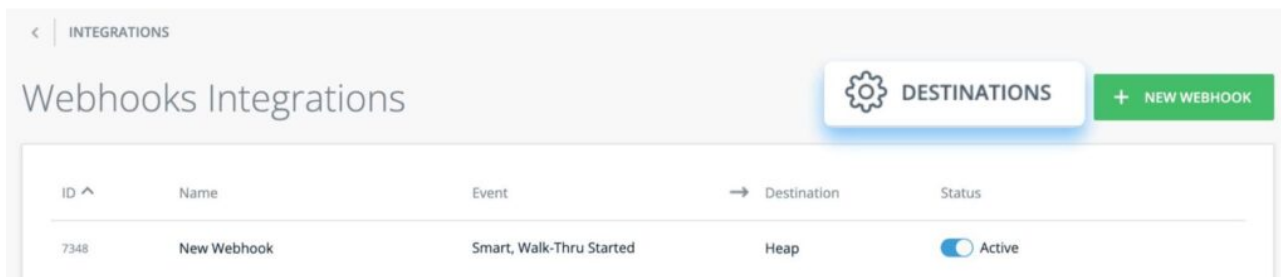
OKAY

Webhookが正常に設定されたことを確認するには、次の手順に従います：

1. アプリケーションを入力します
2. Webhookが追跡しているイベントを実行します

3. 設定した接続先システムがWebhookコールを受信し、目的の結果を実行していることを確認します

ヒント：送信先ページで送信先を管理できます。



利用可能なイベント一覧

以下の表にはWebhookイベントを作成する際に利用可能なすべてのオプションが表示されています。

グループ	名前	説明
Smart Walk-Thru (スマートウォークスルー)	スマートウォークスルーステップが再生されます	特定のスマートウォークスルーステップでイベントを受信します
	スマートウォークスルーゴールを達成します	スマートウォークスルーに設定したゴールが設定されたイベントを受けとります
	スマートウォークスルーが開始されます	ユーザーにスマートウォークスルーが表示されたイベントを受けとります
	スマートウォークスルーが失敗しました	開始できなかったスマートウォークスルーのイベントを受けとります
ランチャー	Launcherがクリックされました	Launcherをユーザーがクリックしたイベントを受信する
オンボーディング	オンボーディングタスクが完了しました	オンボーディングタスクが完了したイベントを受信する

シャウトアウト	シャウトアウトアクションがクリックされました	ユーザーがシャウトアウトをクリックしたイベントを受信する
	シャウトアウトが閉じられました	シャウトアウトが閉じられた場合にイベントを受信する
	シャウトアウトの目標を達成しました	シャウトアウトに設定したゴールを含むイベントを受信する
	シャウトアウトが表示されます	ユーザーにシャウトアウトが表示されたイベントを受信する
スマートチップ	スマートチップメッセージが表示されました	スマートチップメッセージがユーザーに表示されたイベントを受信する
	スマートチップの検証にエラーが発生しました	スマートチップ検証ルールがトリガーされたイベントを受信する
サーベイ	アンケートの質問に回答しました	ユーザーが特定の質問に回答したイベントを受信する
	アンケートが拒否されました	ユーザーがアンケートを開始したものの送信しなかったイベントを受信する
	アンケートが送信されました	ユーザーがアンケートを送信したイベントを受信する
メニュー	メニューが開かれました	WalkMeのメニューが開かれたイベントを受信する
	メニュー検索	検索バーが使用されたイベントを受信する
	メニューアイテムが選択されました	ユーザーが検索結果を選択したイベントを受信する
シャトル	Shuttleの目標を達成しました	Shuttleの目標を達成したイベントを受信する

Resource	Resourceがクリックされました	Resourceが使用されたイベントを受信する
	Resourceの目標を達成しました	Resourceの目標を達成したイベントを受信する
TeachMe	TeachMeが表示された	TeachMeコースが表示されたイベントを受信する
	TeachMeステップが開始されました	TeachMeステップが開始された際にイベントを受信する
	TeachMeコースが開始されました	TeachMeコースが開始された際にイベントを受信する
	TeachMeコースの完了	TeachMeコースが完了した際にイベントを受信する
	クイズが再生されました	クイズが再生された際にイベントを受信する
	クイズが送信されました	クイズが送信された際にイベントを受信する
	クイズに合格しました	クイズが送信され、合格した際にイベントを受信する
	クイズに失敗しました	クイズが送信され、失敗した際にイベントを受信する
Digital Experience Analytics (DXA)	クリック/タップ	サイトのエレメントがクリックまたはタップされた際にイベントを受信する
	ユーザー入力	入力フィールドが操作された際にイベントを受信する
	ページビュー	サイトのページが表示された際にイベントを受信する