

Element Behavior (エレメントの動作)

概要

エレメントの動作メニューではWalkMe利用可能アイテムがウェブサイトとどのように相互作用するかを定義できます。これらの設定は、スマートウォークスルーステップ、ランチャー、およびスマートチップの**選択したエレメント**タブで確認できます。これらのタイプのデプロイ可能アイテムは、画面上のシナリオ、ユースケース、ウェブサイトの構造に合わせてデフォルトの動作を調整することができます。

動作では、ユーザーが取るパスに応じてプロセスをパーソナライズし、特定の利用可能アイテムをエンドユーザー画面で再生する回数を決定できます。これらの設定を変更することで、アイテムを再表示するかどうかの決定など、特定のタイプのユーザーの動作に対応できます。

DAP構築者のエキスパートとして、これらの設定を使用して、公開前にデプロイ可能アイテムをテストし、エンドユーザーの画面に期待通りに表示されることを確認することができます。

ユースケース

エレメントの動作の使用ケースには以下が含まれます。

- 必要なユーザーにのみステップが表示されるよう制御
- ドロップダウンやホバーメニューなど非表示になることがあるエレメントに対応
- 同じウォークスルーで異なるタイプのユーザーまたはプロセスパスに対応します。

使用方法

デフォルトではLauncherおよびスマートチップがユーザー画面上で再生されるのは、ページの初回読み込み時に対象エレメントが表示される場合に限りです。これはWalkMeが画面上のエレメントを常に確認し続けるのを避け、パフォーマンスとユーザーエクスペリエンスを最適化するための処置です。

ただし、ページと同時にエレメントが読み込まれない場合やページのエレメントが非表示になってその後再び表示される場合があります。こうしたタイプのエレメントにLauncherまたはスマートチップが定義されている場合は、以下の設定のうち1つまたは複数をおんに切り替える必要があるかもしれません。

エンドユーザーの画面に項目が表示される前に、WalkMeはまずセグメンテーションセンターからアイテムに割り当てられたセグメントを評価します。アイテムを再生する必要があるかどうか、いつ再生するかについての制御は、動作オプションで行います。セグメントが真であることを確認したらWalkMeはステップの実行を防ぐ設定があるかを確認します LauncherやSmartTipなどのアイテム

が一旦再生された後、ホバーメニューなどのエレメントが閉じた場合でも、動作オプションを使用すればアイテムを再表示できます。

エレメントの動作設定

Launcher Options

Interaction

Display Condition

Appearance

Selected Element

Selected Element

Element's Behavior

☒ Automatic New
☐ Appears on page load
 ☐ Appears after page load and then stays visible
 ☐ Appears and disappears as a result of user action

Note: WalkMe will constantly look for the element on the page.

Launcherおよびスマートチップの動作設定

- **自動化**：まずWalkMeは動作を監視しながら、エレメントを継続的に検索します。時間が経つにつれて、正しい設定を自動的に割り当てます。
- **デフォルト**：ページの読み込み時に表示します。
- **ページの読み込み時に表示されたままにする**：この設定では、ホバーメニューなどの選択されたエレメントがページから消え、再び表示された場合にLauncherが表示されます。
- **ユーザーアクションの結果として表示／非表示**：WalkMeは、エレメントまたはjQueryセレクターを確認する前に、必ずセグメンテーションセンターで割り当てられたセグメントをチェックします。WalkMeは常にエレメントを検索し続けることになります。

[選択したエレメントタブ](#)の詳細については、こちらをご覧ください

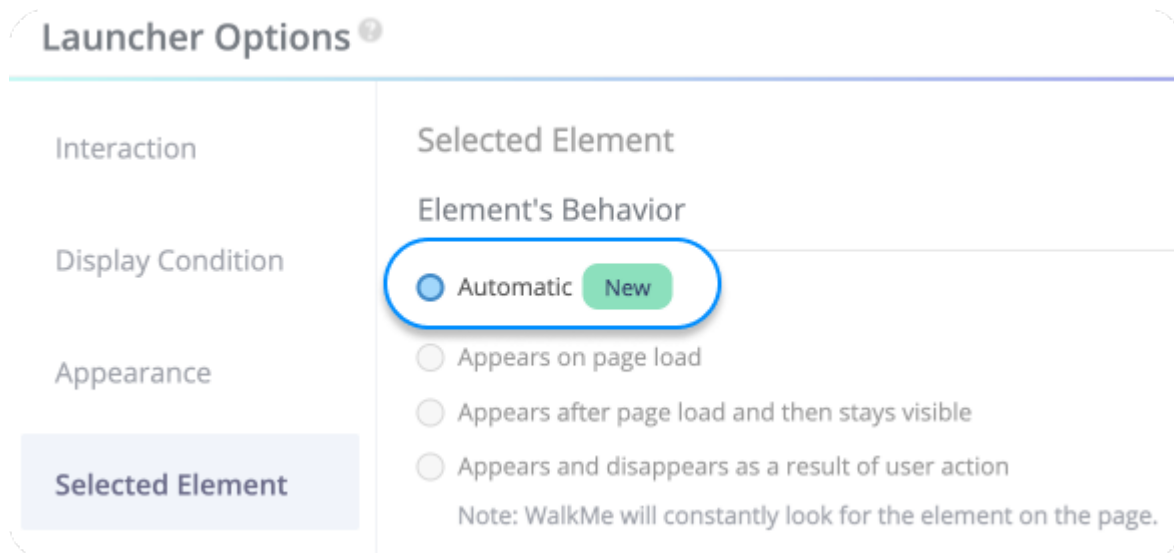
エレメントの動作を使用

これらの設定のどれかを有効にするべきかどうかを確かめるには、別のページでプレビューモードに切り替えてからLauncherまたはスマートチップが表示されるはずのページに移動します。ランチャー/スマートチップが実行した場合 表示されない場合、次のオプションのいずれかを有効にする必要があります。

自動化

選択したエレメントがユーザーに表示されるのがわからない場合は、この設定を使用します。自動エレメント動作設定では、ビルダーがシナリオに最適な設定を把握する必要なく、アイテムが期待どおりに再生されます。WalkMeはエレメントの適切な設定を自動的に検出し、それに応じて有効にします。

このオプションは、2023年5月15日から徐々にロールアウトされます。



注：以下の追加設定はまだ利用可能であり、ビルドをテストし、エレメントの正しい設定を選択しているビルダーで使用する必要があります。

ページの読み込み時に表示されたままにする

この設定では、Launcherまたはスマートチップは、ページの初回読み込み後、エレメントが見つかるまで検索を続けます。

エレメントが見つかり、Launcherまたはスマートチップが表示され、そのエレメントのページスキャンが停止します。ただし、エレメントが消えると、Launcherまたはスマートチップの表示も消え、WalkMeはエレメントを検索しなくなります。

ユーザーアクションの結果として表示／非表示

上記の設定と同様、この動作はページの読み込み後も該当のエレメントを継続的に検索します。ただし、そのエレメントの検索は、初めてエレメントを見つけた後も続けられます。そのため、エレメントがページから消えた後再び表示された場合、スマートチップまたはLauncherもエレメントと共に再度表示されます。

パフォーマンスの最適化

WalkMeパフォーマンスとは何でしょうか？ これはWalkMeのJavaScriptコードに関連するアクションが実行される速度を指します。当然WalkMeはウェブサイトにも重なる形で実行されるため、処理負荷もウェブサイトの処理負荷に上乗せされます。この組み合わせで負荷が重くなりすぎると、エンドユーザーにとって（特に古いブラウザ上では）ラグなどの悪影響が見られるようになり、ユーザーエクスペリエンスが悪化します。WalkMeの実装を構築する際には、次のヒントに留意してWalkMeの動作をできる限り高速かつスムーズにします。

CSS

CSSルールはページに表示される新しいエレメントごとに評価されるため、確認の短縮化によりパフォーマンスの時間が節約されます。例えば

li

などエレメント数が少ないほどbody

ul li span

などエレメント数が多い場合より高速で、確認の短縮化によりパフォーマンスが向上します。のCSSを調整して負荷を軽減する方法に関する質問は、CSSの専門家に相談してください。

フロートラッカー

エレメントの検索が300ミリ秒を超えると、パフォーマンスアラートが表示されます。これは非常に便利で、問題のアイテムに固有のアラートです。

