

# セグメンテーション

## 概要

セグメンテーションでは、さまざまな「ユースケース」を使用してWalkMeのコンテンツをユーザーに表示する時期を決定できます。アイテムを特定のユーザーにプッシュしたり、定義したセグメンテーションルールに従って、ユーザーのビューからアイテムを削除したりできます。

意図的なセグメンテーションはビルドの重要な部分です。WalkMe アイテムが特定のユーザーまたは条件に関連していない場合、セグメンテーションを使用して非表示にすることができます。これによってユーザーは利用可能なタスクに集中すると共に、画面とWalkMeメニューの混乱を減らすことができます。

Digital Adoption Institute

- *Technical Configuration* (テクニカルコンフィグレーション) カリキュラムの「[Segmentation](#) (セグメンテーション)」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。

## 使用方法

WalkMeでは2つのタイプのセグメンテーションを提供しています。第一の方法には、特定のWalkMeアイテムの表示条件を変更する内容が含まれており、そのアイテムにのみ影響します。第二の方法には、**セグメント**を作成し、複数のWalkMeアイテムをそれに割り当てる内容が含まれます。セグメントに割り当てられたすべてのアイテムは、定義された条件に基づいて自動的に表示されます。

WalkMeが関連付けられたルールがtrueであることを評価およびチェックした後、表示条件またはセグメントを使用してセグメント化されたアイテムがメニューまたは画面に表示されます。

表示条件およびセグメントルールはルールエンジンで使用可能な条件を使用することで作成できます。例えば、セグメントを作成することで変数、日付、画面上の要素、またはURLによりWalkMeアイテムを整理、フィルタリングすることができます。

エディタにおけるほとんどのアプリ (スマートウォークスルー、ランチャー、リソース、シャトル、サーベイ、スマートチップセット、シャウトアウト) は、対象視聴者向けにセグメント化できます。

注

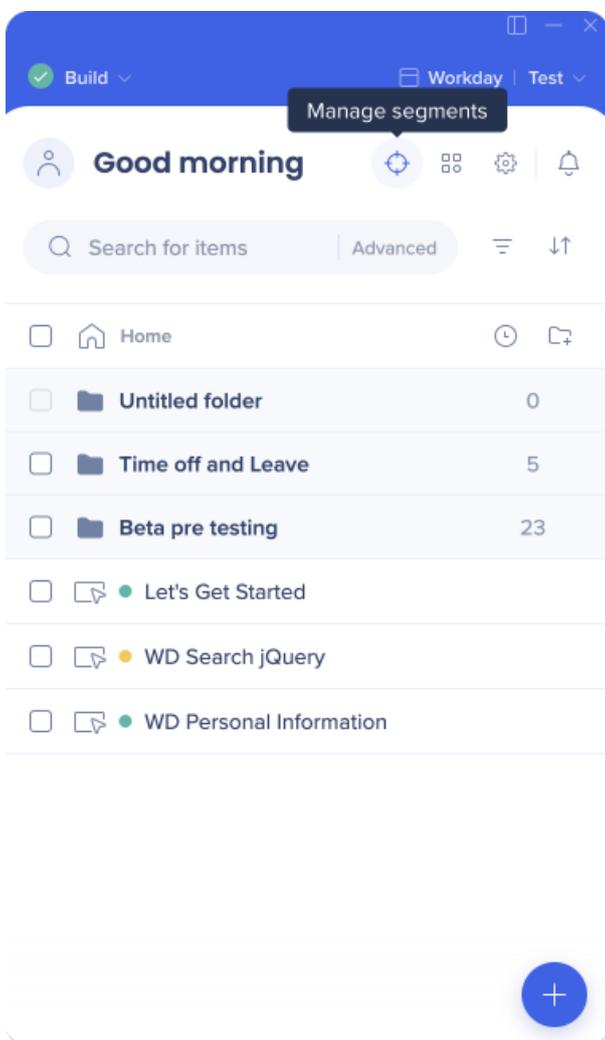
- ヘルプデスクとライブチャットの統合は分割できません。
- 表示条件またはセグメントのないアイテムは常に表示されます。

## セグメントの作成

開始するには、**セグメントの管理**ターゲットアイコンをクリックします。

セグメントを好きなだけ作成し、必要に応じて多くのWalkMeアイテムを割り当てることができます。

セグメントは自動的にアルファベット順で表示されます。



## ヒント

セグメントは、複数のWalkMeアイテムが繰り返される可能性が高い状況に備えて作成します。

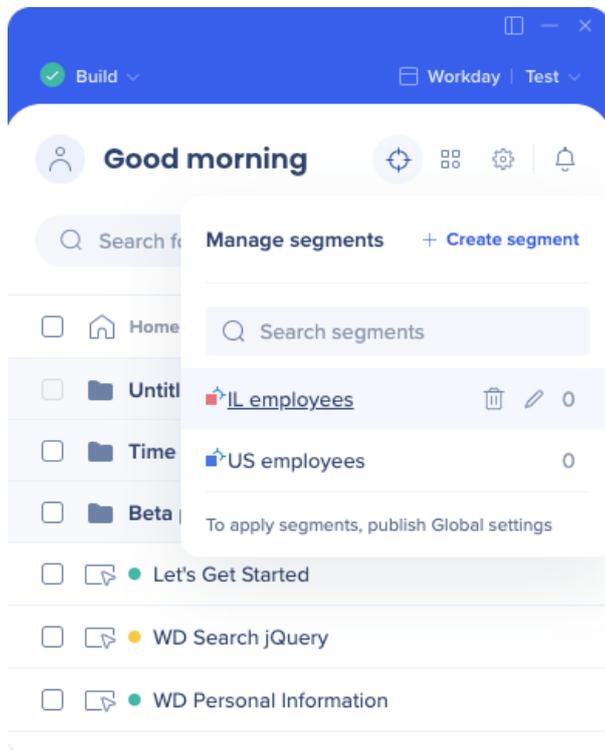
Note

- 同じWalkMeアイテムが複数のセグメントに追加されることで、セグメントは**OR**関係によって評価されます。つまり、適用されたセグメントの**いずれか**がtrueと評価されると、セグメントが適用されるアイテムが表示されます。
- セグメントを割り当て、削除、または変更したら、変更を有効にするために**グローバル設定を公開する**必要があります

## 新しいセグメントの定義

セグメントは**セグメントの管理メニュー**で作成でき、その後関連するアイテムをそのセグメントに追加できます。

セグメントを作成したら、**ターゲットアイコン**をクリックして、ユースケースを定義するルールを追加できます。



任意のルールタイプを使用することでセグメントを定義できます。

Segmentation <sup>?</sup>
×

**Create a rule to define this Segment**

---

Segment Title:  VIP

---

Group
Import Rules

URL
▼

Current URL
▼

Contains
▼

🔍

📄 🗑️ !

Add Rule

このルールは、現在のURLに「vipuser」というテキストが含まれている場合にのみ、セグメント化されたアイテムを表示します。

### セグメントとして保存

セグメントとして保存ボタンをクリックして、後で使用するためにセグメントとして作成したルールを保存します。

Launcher Display condition <sup>?</sup>
×

**Create a rule to determine when the Launcher displays**

---

Group
Import Rules

URL
▼

Current URL
▼

Contains
▼

🔍

🗑️ ⋮

Add Rule

Current Statement: Waiting Run Time: 0ms

Save as Segment

Cancel

Done

## ユーザーのアクティビティデータに基づくセグメントの作成

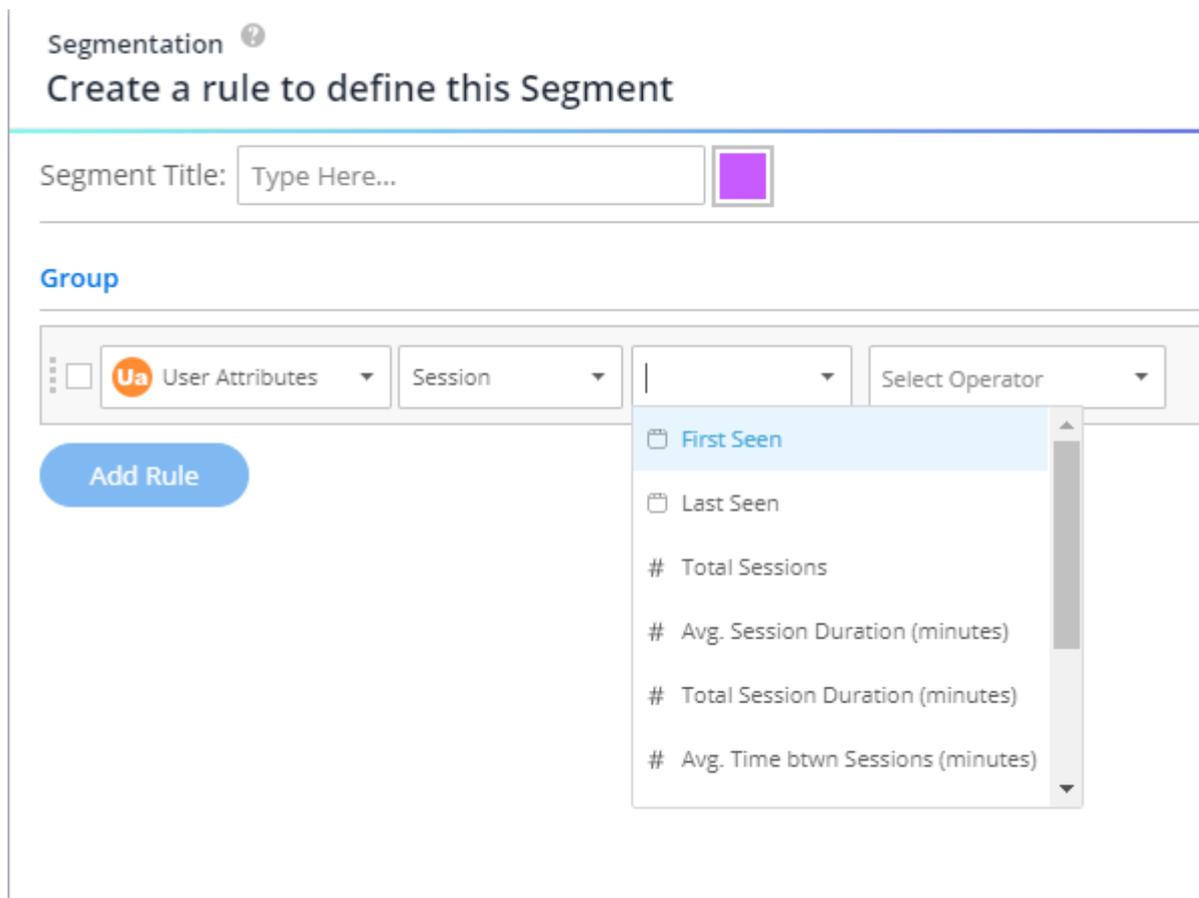
ユーザーのアクティビティデータに基づくセグメントを作成するには、「ユーザー属性/セッション」の  
カテゴリーを選択します。

以下は利用可能となるルールです。

- 初めて確認
- 最後に確認
- 合計セッション数
- すべてのセッションの平均期間（分）
- セッション間の平均時間（分）

### 注

プレビューの評価条件は、初回のプレビューから約1~2分後に機能し始めます。



Segmentation ?

### Create a rule to define this Segment

Segment Title:  

**Group**

 User Attributes ▼ | Session ▼ | ▼ | Select Operator ▼

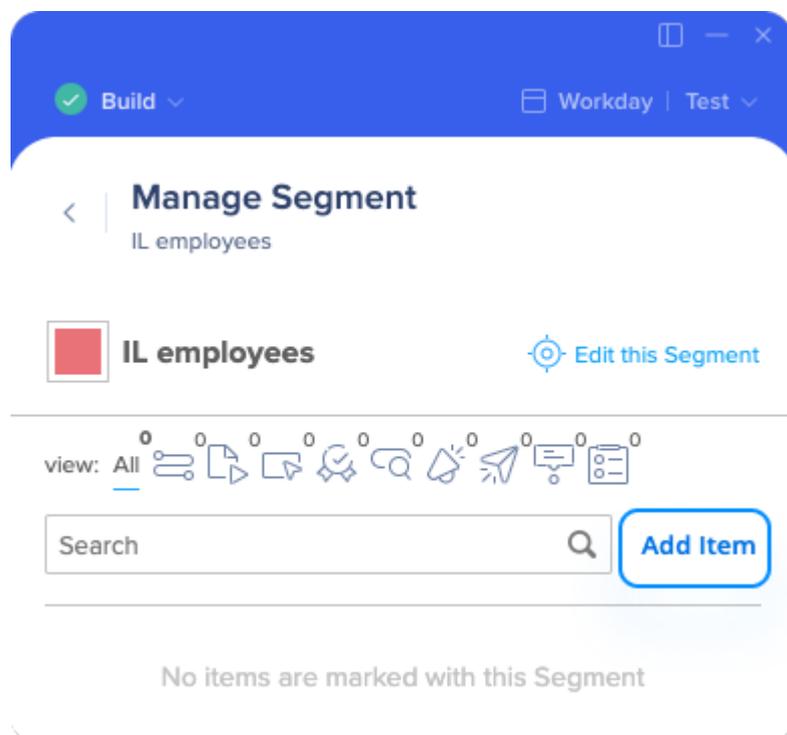
- First Seen
- Last Seen
- # Total Sessions
- # Avg. Session Duration (minutes)
- # Total Session Duration (minutes)
- # Avg. Time btwn Sessions (minutes)

## WalkMeアイテムのセグメンテーション

WalkMeアイテムをセグメントに追加する方法は、4つあります。

### 1. Segment Management Menu (セグメント管理メニュー)

1. セグメントをクリックします
2. アイテムのリストにカーソルを合わせます
3. [Add Item (アイテムの追加)] をクリックします
4. すべてのWalkMeアイテムをセグメントに追加したら、完了をクリックすると、セグメントとそれに追加したすべてのアイテムが表示されます

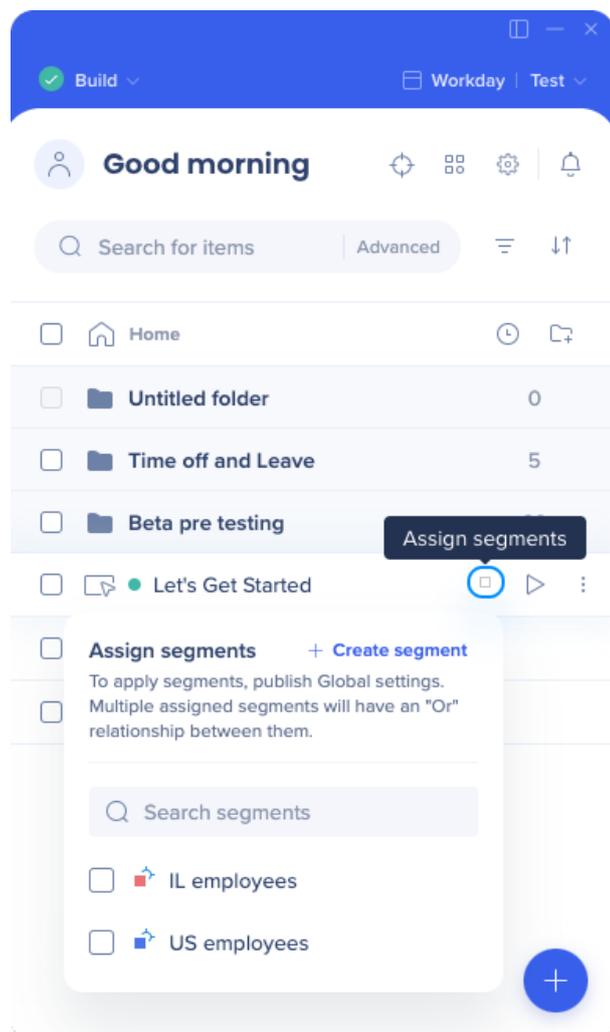


### 2. エディタリスト

1. アイテム名の横にある四角いアイコン「セグメントの割り当て」をクリックします
2. メニューが開くと、利用可能なすべてのセグメントが含まれています
3. 割り当てたいセグメントにチェックを入れます
4. [Done (完了)] をクリックします。

注

割り当てられたすべてのセグメントは、リストの上部に表示されます



### 3. アイテム設定

1. アイテム設定の表示条件タブで、**セグメントの割り当て**ボタンをクリックします
2. メニューが開くと、利用可能なすべてのセグメントが含まれています
3. 割り当てたいセグメントを選択します
4. **[Done (完了)]** をクリックします。

#### 注

- 割り当てられたすべてのセグメントは、リストの上部に表示されます
- アイテム設定からのセグメントの割り当ては、シャウトアウトとサーベイではサポートされていません

Untitled Launcher 1  
Launcher Options 

 Assist Me 

- Interaction
- Display condition**
- Appearance
- Selected Element
- Notes

### Display condition

Determine the conditions under which your item will appear on a specific page.

[Create a rule](#)

  Constantly check the condition to decide whether to remove the item.

### Segmentation

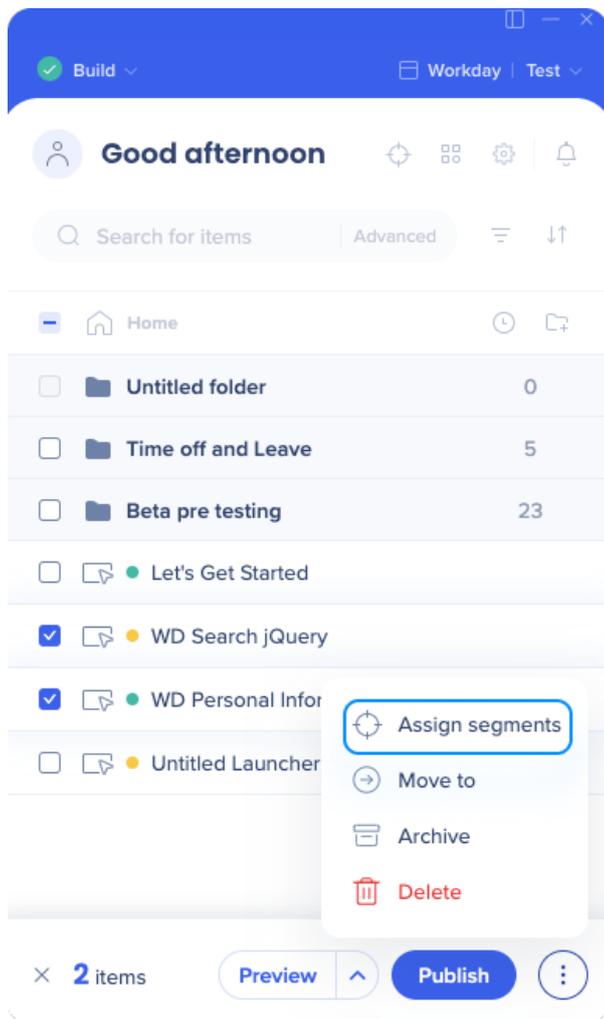
Display the Launcher only to a target audience by applying a segment.

[Assign segments \(0\)](#)

[Edit on Page](#) [View Launcher](#) [Re-select element](#) [Cancel](#) [Save](#)

#### 4. バルクセグメンテーション

1. エディタでアイテム名の横にある四角いアイコンをクリックします
2. セグメント化したいすべてのアイテムを選択します
3. エディタの右下にある3点ドットオプションメニューをクリックします
4. **セグメントの割り当て**をクリックします
5. メニューが開くと、利用可能なすべてのセグメントが含まれています
6. 割り当てたいセグメントにチェックを入れます
7. **[Done (完了)]** をクリックします。



## 既存のセグメントの編集

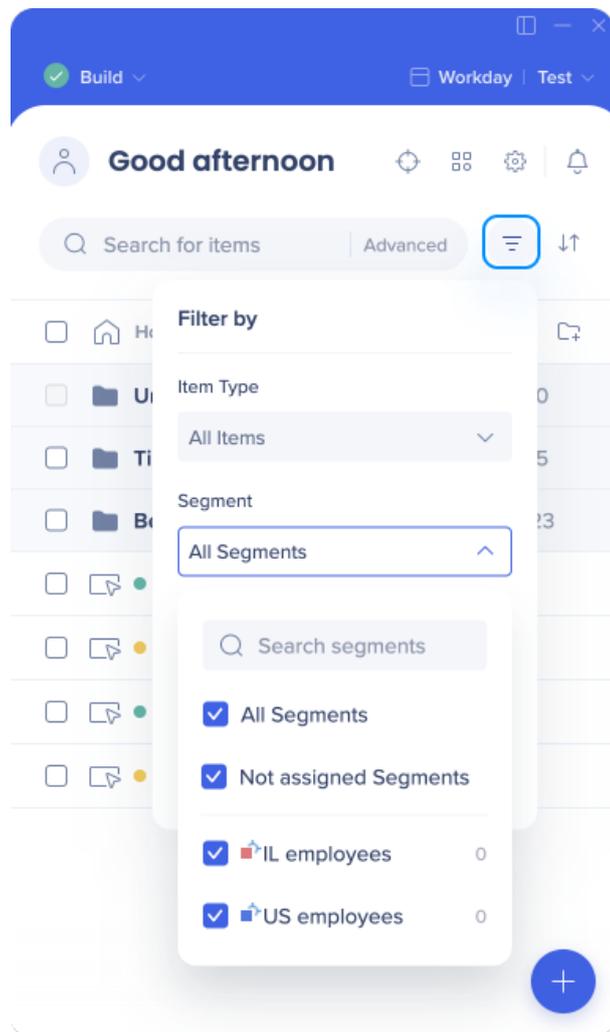
セグメント名と色は、**セグメントの管理メニュー**内の鉛筆アイコンをクリックして変更することができます。また、**ターゲットアイコン**をクリックすることで、いつでもセグメントのルールを編集できます。カーソルをアイテムに合わせて削除をクリックすることで **セグメントからアイテムを削除**できます。

## セグメントに基づくフィルタリング

セグメントを作成したら、**フィルターアイコン**をクリックして表示するセグメントをチェックすることで、エディタで既存のアイテムをフィルタリングすることができます。

### 注

これはエディタ組織向けであり、ユーザーのビューには影響しません。



## 表示条件のセグメンテーション

WalkMeアイテムに適用できるセグメンテーションの第2の形態は、ランチャー、スマートチップ、スマートウォークスルーなどの特定のWalkMeアイテムの表示条件を調整することです。

これは1つの特定の**デプロイ可能なファイルにのみ表示される** 特定の条件のもとで使用すべきです。表示条件は、個々のアイテム設定の表示条件タブにあります。

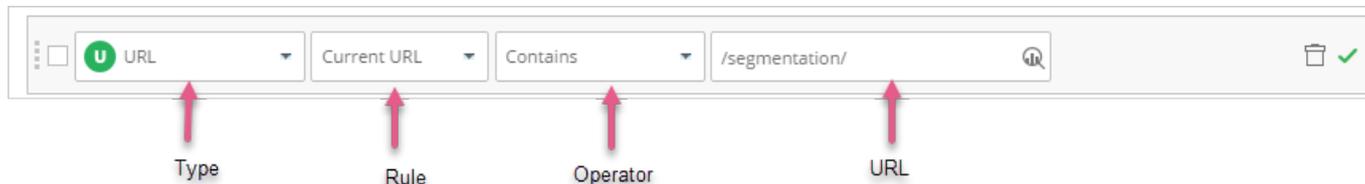
## グループ化および複数のルールステートメントを使用した

### 高度なセグメンテーション

ステートメントのグループ化と複数のルールステートメントの使用には、ルールエンジンを理解する必要があります。

## URL

WalkMe アイテムが表示される特定のページを識別するのに理想的です。



## ヒント

- URLベースの表示条件は、特定のページにのみ表示する必要がある場合にランチャーで特に役立ちます。
- このタイプのルールをリソースで使用するによって、関連のない記事や動画の表示を制限することもできます

## ユーザー変数

**ユーザー変数** はセグメントの作成時に最も広く使用されている汎用性の高いルールタイプです。変数はその構成に応じて、ユーザーの役割、アクセスレベル、および組織内の時間に関する情報を保存できます。変数名と値は環境内で構成する必要がありますが、その後は WalkMe で読み取ってアイテムをセグメント化することができます。

## ヒント

変数はオンボーディング、セグメンテーションおよび分析目的で個々のユーザーを追跡することもできます。

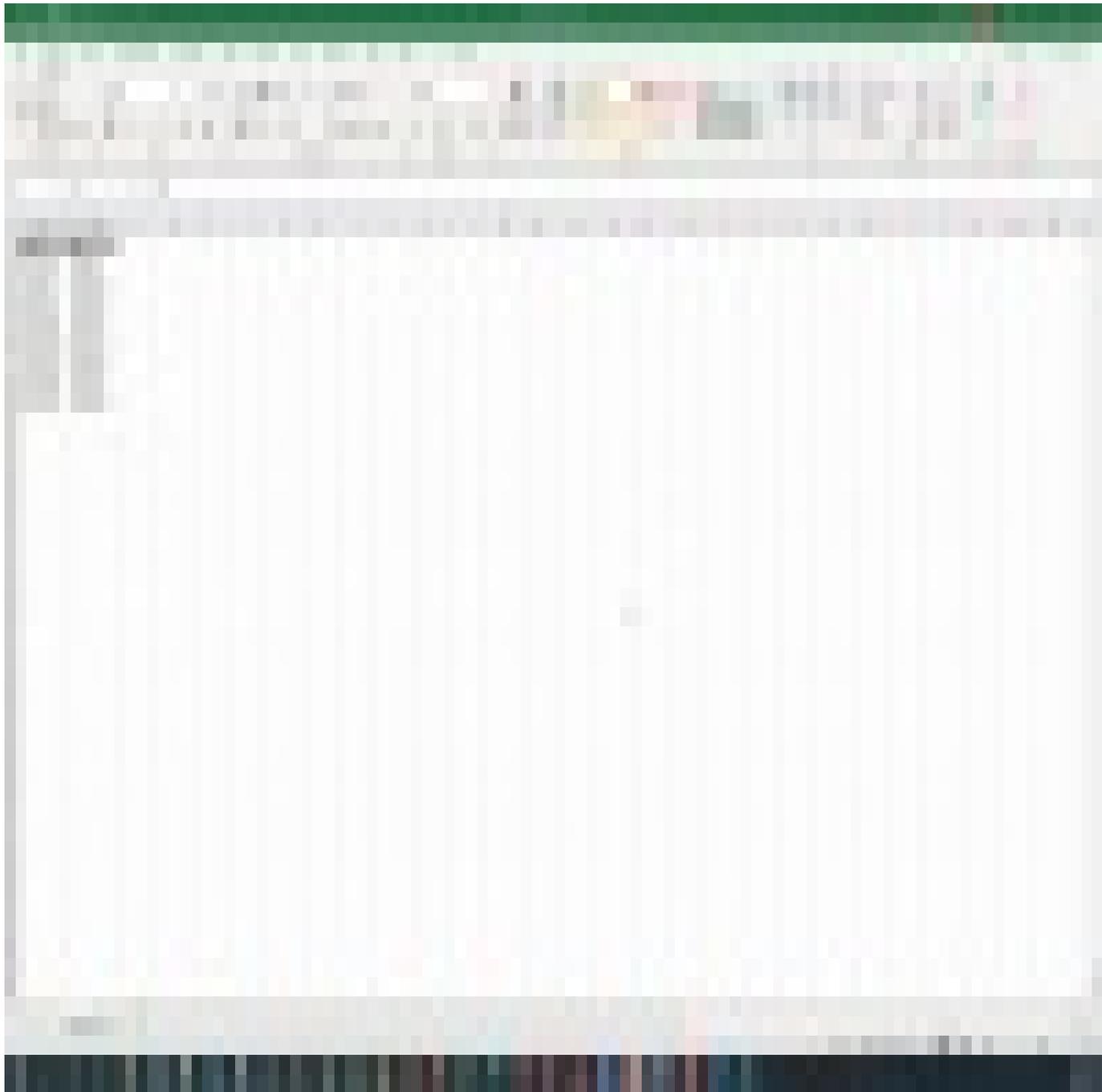
## Tip Tuesday動画

ユーザー属性によるInsightsデータのフィルタ処理の方法





エレメントやHTMLが利用できないときにセグメント化する方法





WalkMeコミュニティー

[WalkMe Worldコミュニティーで会話に参加しましょう！](#)