

モバイル WalkMe Mobile Offline Mode と使用方法

概要

WalkMe Mobile SDKバージョン1.5.0から開始し、エンドユーザーデバイスにはインターネット接続がない際に、WalkMe Mobile SDKはWalkMeコンテンツを表示する機能をサポートします。オフラインイベントキャッシングは、WalkMe Mobile SDKバージョン1.6.0から開始されます。

ユースケース

オフラインサポートユースケースには次が含まれます：

- 病院、イベント会場、飛行機などの不安定な接続環境で動作するように設計されたアプリでWalkMeを実装
- データ消費が非常に高価な国で主に使用されるアプリでWalkMeを実装
- インターネット接続なしで作業をサポートする他のアプリでWalkMeを実装

オフラインモードの有効/無効

アカウントマネージャ[AM]に連絡して、オフラインモードを有効または無効にします。消去する前に、コンテンツをオフラインで保存したい日数を指定して準備します。

オフラインモードの仕組み

通常WalkMe Mobile SDKは、アプリプロセスが開始されるたびにWalkMeサーバーからコンテンツを取得します（オペレーティングシステムは通常、数分間の無効がある場合アプリプロセスを終了するため、アプリがバックグラウンドで開いたかどうかは問題ではありません）。

オフラインモードが有効の場合SDKは取得したコンテンツ（Campaignsおよびゴール）をデバイスに保存し、アプリが起動されるたびに保存されたバージョンを使用します。同様に、SDKは、一括で送信される接続があるまで、通常WalkMe Mobileサーバーにストリーミングされるユーザーアクティビティに関するすべてのイベントも保存します。SDKは、最大5日間のオフラインアクティビティイベントを保存できます。5日以上オフラインで使用した場合、最も古い日は削除されます。

例えば、アプリが最大5日間オフラインモードをサポートするように構成されている場合、オフライン機能では、デバイスは5日ごとに少なくとも1度はインターネットに接続されている間にアプリを起動する必要があるため、イベントはサーバーに戻って同期できますが、オフラインのCampaignsは5日後に有効期限が切れることはありません。イベントが同期されていない場合、ダッシュボードとレポートでは、それらの分析データは利用できません。

Campaignストレージ統計と制限

- **アンドロイド**：シャウトアウトで約3キロバイト、20のステップのウォークスルーで約34キロバイト
- **iOS**：シャウトアウトあたり約8キロバイト、20ステップのウォークスルーの約55キロバイト

Campaignに含まれるすべての画像はダウンロードされ、そのサイズはアップロードと同じになります。

イベントストレージは、設定された日数または最大10メガバイトまでのイベントを保存が制限されています（必要に応じて設定可能）。

WalkMe Mobile平均セッションでは、通常、約10キロバイトのイベントストレージが必要です。

オフラインで使用するためのコンテンツの構築

WalkMe Mobile SDKのオフラインサポートは、SDK自体が提供する機能に制限されています。したがってCampaign内のWebビューオブジェクトやCampaignから外部のURLへのリンクなどの外部リソースを使用する機能は、オフラインでは機能しません。

オフラインで機能しないコンテンツを含むCampaignsの否定的なユーザーエクスペリエンスを避けるため、ネットワークはオフラインではないセグメントを使用して、これらのCampaignsをセグメントして、オンラインユーザーのみが表示されるようにすることを推奨します：



Campaignsに含まれる画像は、Campaignsの一部としてデバイスに保存されるため、通常は表示されます。

エンドユーザーがオフラインの際に、Campaignsが不適切に表示されることを避けるために、ネットワークはオフラインである／ではないセグメントを使用できます。

オフラインモードのヒント

- セッション全体でオフラインからオンラインへの接続への変更によるコンテンツの再取得は発生しません。
- Campaignsは、現在の接続に関係なく、オフラインで有効になっているアプリのデバイスに保存

されます。これはCampaignsが非常に重い画像や遅い接続により、サーバーからダウンロードするのに長い時間がかかるとWalkMe Mobile SDKは、新しいコンテンツがダウンロードが完了するまでキャッシュされたCampaignsを表示する場合があります。

- デバイスに不必要にコンテンツが保存されることを避けるためWalkMe Mobile SDKは、取得時に偽の属性によってセグメントされたコンテンツを保存しません。また、セッション全体を通しての変更またはエンドユーザーの再度接続なしに変更する可能性は低いです。
 - たとえば、ユーザーがx アプリバージョン1.0を使用していたためSDKがx アプリバージョン2.0のユーザーにおけるセグメント化されたCampaignsを保存してないとします。このユーザーがオフラインでアプリバージョンをアップグレードする場合、このCampaignsを受け取るために、新しいアプリバージョンを使用している間にインターネットに接続する必要があります。