

モバイル：エンドユーザー識別子APIとは何で、どのように使われますか？

概要

WalkMe Mobile SDKは、バージョン1.6.0からアプリのユーザーに固有の識別子を設定できるようになりました。

ユーザー属性とは異なり、SDKから送られてくるすべてのイベントにエンドユーザー識別子が付けられます。つまり、アプリのユーザーにビジネスコンテキストで識別可能なIDを使用することで、そのユーザーの動作を分析できるようになります。

WalkMeはユーザーの個人情報を一切保存しないため、アプリを起動することにエンドユーザー識別子を設定する必要があります。

エンドユーザー識別子は、WalkMeが読み込まれる前（ABBIのStart呼び出し前）に設定し、WalkMeとの最初のインタラクションからユーザーを識別できるようにします。

SDKバージョン1.18.0からは、ユーザーを識別する主な方法としてエンドユーザー識別子を使用しています。つまり、キャンペーンやアプリとのインタラクション、ゴールへの到達、セッションの蓄積など、デバイス上で行われたすべてのユーザーの行動や履歴は、そのユーザーにのみ帰属することになります。

複数のユーザーが同じデバイスを使用している場合、エンドユーザー識別子を使用してデバイス上のWalkMeの履歴を分離することで、各ユーザーにユニークでパーソナライズされたWalkMeの体験を提供することができます。

エンドユーザー識別子APIの実装

エンドユーザーIDは、以下のAPIを使って設定できます。

Android

```
/**
 * Sets user id
 *
 * @param userId the user id as String
 * @code Usage Example:
 * [ABBI setUserId:@"myuserid"];
 */

public static void setUserId(String userId);
```

iOS

```
/**
 * Sets user id
 *
 * @param userId the user id as NSString
 *
 * @code
 * Usage Example:
 * [ABBI setUserID:@"myuserid"];
 */

+ (void)setUserID:(NSString*)userId;
```

ユーザIDのセグメンテーション

ユーザIDでセグメントするには、まず上記の手順でユーザーを追加する必要があります。

ユーザIDでターゲットオーディエンスにセグメントするには、変数リストから「ユーザID」を選択します。

オプションは以下のようになります。

- このユーザIDの値と等しい / 等しくない。
- このユーザIDの値を含む / 含まない。
- モバイルコンソール（「メディアとリスト」内の）にアップロードされるリストに、設定したユーザIDの値を含める、または含めない。
 - .csvまたは.txtファイルとしてアップロードされたリストおよびデータはすべて1列に収まっている必要があります。
 - 注：リストのセグメンテーションはサーバー側で評価され、アプリのセッション開始時に行われます。そのため、リストのセグメンテーションに使用するエンドユーザIDまたはユーザー属性は、SDKの開始行前に定義しておく必要があります（前述の「概要」にある通り）。

なお、「+」を含むIDは、WalkMe Mobile APIバージョン1.8.0以降にアップグレードした場合のみ対象とされます。

walkme

TEST

PLEASE INTEGRATE YOUR APP

DASHBOARDMY CAMPAIGNSTRACKED EVENTSSUPPORTSETTINGS

← CREATE - TEST CAMPAIGN

EDIT CAMPAIGN > EDIT AUTO PLAY > REVIEW & PUBLISH

NEXT

AUTO PLAY

SAVE

TRIGGER

☒ Static

☐ Off

PLAY FREQUENCY

☒ Once per session, every session

☐ Once per session, wait 1 day before next play

☐ Only once

☐ Always

TOTAL PLAYS LIMIT

(impressions per end user)

☒ None

☐ Limit to 2 plays (impressions)

PRIORITY High

TARGET AUDIENCE

All Audience