

モバイル：オーディエンスセグメントの追加、構築、編集方法

概要

ターゲットオーディエンスは、特定のキャンペーン内から様々なユーザー向けのキャンペーンをセグメント化する方法です。セグメントは、異なるユースケースに応じて個別に作成することもでき、キャンペーンのターゲットオーディエンスを構築する際に使用することができます。

キャンペーンのターゲットオーディエンスを作成

1. Mobileコンソールの [**MY CAMPAIGNS** (マイキャンペーン)] タブ下の [**CREATE** (作成)] セクションで、選択したCampaign(キャンペーン) の [**EDIT AUTOPLAY** (自動再生の編集)] ページに移動します
2. このページ (デフォルトは [**All Audience** (すべてのオーディエンス)]) の下部にある [**TARGET AUDIENCE** (ターゲットオーディエンス)] のドロップダウンメニューに移動し、クリックします
3. リストにあるオーディエンスセグメントの1つを選択するか、 [**Create New** (新規作成)] をクリックして新しいセグメントを作成します

新しいセグメントの作成または既存のセグメントの編集

セグメントの編集または作成場所

Mobileコンソールの2つの異なる場所からWalkMe Mobileセグメントを作成または編集することができます。

エディタ内の [**EDIT AUTOPLAY** (自動再生の編集)] ページ

1. 上記の「キャンペーン向けのターゲットオーディエンスの作成」の手順に従ってください
2. [**Create New** (新規作成)] をクリックして、新しいセグメントの構築を開始するか、以前に作成したセグメントを選択し、 [**EDIT AUDIENCE** (オーディエンスを編集)] をクリックしてセグメントを変更します

[**SEGMENT** (セグメント)] タブ

1. Mobileコンソールで、 [**SETTINGS** (設定)] > [**App Settings** (アプリの設定)] に移動します
2. [**SEGMENT** (セグメント)] タブをクリックします
3. 以前に作成したセグメントの名前をクリックして編集するか、 [**NEW SEGMENT** (新規セグメント)] をクリックして新しいセグメントを作成します

セグメントの編集または作成方法

- 一番左側から選択変数のドロップダウンメニューをクリックし、セグメントの件名変数を選択します
 - すぐに使用可能な変数、以前作成したセグメント、以前キャプチャした画面やエレメント、あるいはイベント、ユーザー属性、以前作成したキャンペーンなどから選択することができます。
 - すでに探している変数が分かっている場合、その名前を入力して変数リストをフィルターすることができます。
- 中段のドロップダウンメニューをクリックし、選択した変数に存在する修飾子から選択するか、該当する場合は値を入力します
 - 注：ユーザーが値を入力する必要がある場合、ユーザーの入力に応じてリアルタイムに[Suggestions[提案]]が表示され、以前利用した値に基づいて自動完了が可能になります。
- 右側フィールドで、値を入力するか、関連するドロップダウンから修飾子を選択します
- 必要に応じて、元のセグメントのステートメントの下にある [+ アイコン] をクリックし、別の変数を新しいセグメントに追加します
- セグメントのステートメントを追加した場合は [AND (および)] ないし [OR (または)] を選択します。
 - [AND (および)] は、このセグメント内のターゲットオーディエンスが、両方の条件のステートメントが正しいかどうかを調べることを意味します
 - 例えば、2つの条件のステートメントが「3回以上のセッションAND(および)プレミアムユーザーが正しい」の場合、プレミアムユーザーかつアプリに3回アクセスしたユーザーだけがプロモーションを見ることができます
 - [OR (または)] は「SDKがステートメントのどちらかが正しいと評価されたエンドユーザーにキャンペーンを表示することを意味します
 - 同じ例で言うと、プレミアムユーザーOR(または)3回以上アプリにアクセスしたユーザーのどちらかであれば、キャンペーンが表示されます

変数タイプ

以下の変数は、追加の設定なしに [Segment[セグメント)] と [Rule Based Goal[ルールベースのゴール)] の作成に使用することができます

変数タイプ	説明	iOSでの最小SDKバージョン	Androidでの最小SDKバージョン
セッション時間	秒単位で表したセッションの長さ。		
セッション番号	例えば、0個のセッションを選択して、新しいエンドユーザーをターゲットにすることができます。		

使用したアプリ	例えば、ここ24時間でアプリにアクセスしたエンドユーザーに対して、キャンペーンを表示することができます。		
アプリバージョン	古いバージョンのアプリをアップグレードするエンドユーザーをターゲットにしたり、アップグレードしたエンドユーザーを歓迎したりします。		
現在の画面上の時間	エンドユーザーが現在のアプリ画面を見ている秒数に基づいて、ターゲットを決めます。		
グループ	A/Bテストグループを作成して、メッセージをテストすることができます。例えば、あるキャンペーンにコントロールグループ名を付けて、別のキャンペーンにも同じ名前を付けるとSDKはユーザーベースを2つのキャンペーンで均等に分割します。		
スケジュール	特定の期間のキャンペーンをスケジュールします。		
曜日設定	曜日別にエンドユーザーをターゲットにします。		
時間帯	エンドユーザーがデバイスを起動している時間帯別にターゲットを決めます。 夜中 – 00:00 ~ 02:59 明け方 – 03:00 ~ 05:59 早朝 – 06:00 ~ 08:59 午前 – 09:00 ~ 11:59 正午 – 12:00 ~ 14:59 午後 – 15:00 ~ 17:59 夕方 – 18:00 ~ 20:59 夜 – 21:00 ~ 23:59		
国名コード	エンドユーザーの国によってターゲットを決めます。		
Locale（ロケール）	エンドユーザーのデバイスのロケール（言語）によってターゲットを決めます。		
ユーザID	ユーザIDによってエンドユーザーのターゲットを決めます。 詳細については以下の「エンドユーザー識別子APIとは何か？どのように使用されるのか？」を参照してください	1.6.0 IDに[+]文字が含まれている場合の1.8.0。	1.6.0 IDに[+]文字が含まれている場合の1.8.0。

AppConfig (wmsDKOrg)	このキーは、セグメンテーションエンジンに表示され、組織のIT部門がAppConfigで設定した値に基づきWalkMeコンテンツのセグメント化やルールベースの追跡イベントの作成を可能にします。	1.9.0	1.9.0
Android向け のDevice Face Unlock (デバイス フェイスアンロック) またはiOS向け のDevice Face (デ バイスフェイス) Touch ID (タッチ ID)	エンドユーザーがDevice Face/Touch IDをサポートしたことがあるかどうか、さらにそれが有効であるかどうかによって、ターゲットを決めます。	1.17.0	1.17.0
プッシュ承認	プッシュ通知を拒否または承認したエンドユーザーをターゲットにします。これは、以前にプッシュ通知の受信を拒否していたエンドユーザーを変更するのに非常に便利です。		
場所へのアクセス	エンドユーザーの位置情報へのアプリのアクセスを承認したか拒否したかにより、ターゲットを決めます。これは、以前に位置情報へのアプリのアクセスを拒否したエンドユーザーが、アプリによるエクスペリエンスを高める必要がある場合に変更するのに非常に便利です。	1.7.0	1.7.0
連絡先へのアクセス	エンドユーザーの連絡先に対して、アプリのアクセスを許可したか拒否したかにより、ターゲットを決めます。これは、以前に連絡先へのアプリのアクセスを拒否したエンドユーザーが、アプリによるエクスペリエンスを高める必要がある場合に変更するのに非常に便利です。	1.7.0	1.7.0
カメラへのアクセス	エンドユーザーのカメラに対するアプリのアクセスを承認したか拒否したかにより、ターゲットを決めます。これは、以前にカメラへのアプリのアクセスを拒否したエンドユーザーが、アプリによるエクスペリエンスを高める必要がある場合に変更するのに非常に便利です。	1.7.0	1.7.0
Device Orientation (デバイスの向き)	エンドユーザーが[ポートレート]または[ランドスケープ]モードで、デバイスを保持している場合にのみ、ターゲットを決めます。	1.7.0	1.7.0

ユーザーの場所	自宅や職場にいるエンドユーザーをターゲットにします。WalkMeは携帯電話の基地局とWifiの三角測量でユーザーの場所を特定しておりGPSの位置情報は考慮していません。		
ユーザーの移動	移動中または静止しているエンドユーザーをターゲットにします。		
ネットワーク	エンドユーザーが接続しているネットワークタイプ(3G、Wifi、オフラインなど)に基づいてターゲットを決めます。	[オフライン]オプションのための1.5.0。	[オフライン]オプションのための1.5.0。
デバイスタイプ	エンドユーザーのデバイスタイプに基づいて、ターゲットを決めます。デバイスタイプのリストは、デバイスモデルによって構築されており、最も詳細なデバイスタイプ([iPad Air model5.3])をサポートしています。詳細については[Available Device Types For Segmentation - セグメンテーションに利用可能なデバイスタイプ]をご覧ください。		
OSのバージョン	エンドユーザーのデバイスにおけるOSのバージョン番号に基づいて、ターゲットを決めます。		
アクセシビリティ	詳細は、 [キャンペーンのアクセシビリティ] を参照してください。	1.13.0	1.13.0

注：

以下の変数は、セグメントまたはターゲットオーディエンスに使用するために事前作成する必要があります。

変数タイプ	説明	iOSでの最小SDKバージョン	Androidでの最小SDKバージョン
-------	----	-----------------	---------------------

セグメント	同じ値を再定義するのを避けるために、既存の別のセグメントを再利用します。 例えば、アプリ内に多数の変数で定義されるユーザープロフィールがある場合、それを対象としてセグメントを定義し（例：[プロフィールX]変数[Profile X is True/False]は[Screen]や[Scheduling]など、1つのキャンペーンだけに特定できるような変数を追加するときにいつでも使用できます。		
画面	既存のキャプチャ画面を選択することで、ユーザーが現在見ている画面、現在のセッションにおいて訪問した画面または訪問しなかった画面によってターゲットを決めます。画面上の詳細については、こちらを参照してください		
Element (エレメント)	ユーザーは、現在のセッション内で表示されているエレメント、または表示されたことやインタラクトしたことがあるエレメントに基づいて、ターゲットを決めます。画面上の詳細については、こちらを参照してください		

追跡イベント (旧名称：ゴール)	ユーザーのターゲット設定は、イベントに到達した回数、または到達しなかった回数、および以下の条件により行います WalkMe Mobile SDK v1.16 以上, ゴール を達成した際(例えば、任意のセッション、現在のセッション、または以前のセッションにおいて)、また次を含めることも可能です APIベースの追跡イベント属性 含めることもできます。 続きを読む イベントベースのセグメンテーション • 重要：この機能にはSDK v1.16 以上が必要であるため、キャンペーンに高度なイベントセグメンテーションを利用するとSDK v1.16未満のアプリを使用しているエンドユーザーにはそのキャンペーンが表示されなくなります。	1.3.0は、ルールベースのイベント向けです。	1.3.0は、ルールベースのイベント向けです。
User Attributes (ユーザー属性)	アプリに設定されるユーザー属性の値です。ユーザー属性の詳細については、 こちらを参照してください	[プライベートユーザー属性]のための1.2.0。	[プライベートユーザー属性]のための1.2.2。

キャンペーン	キャンペーンのセグメンテーションは、以下のいずれかのオプションを使用して行うことが可能で、エンドユーザーエクスペリエンスをより適切に調整し、制御することができます。 • キャンペーンを表示 – 特定のキャンペーンを表示しているか、または表示していないユーザーをターゲットにします • キャンペーンのインタラクション – 特定のキャンペーンにユーザーがインタラクトする方法に基づいて、ターゲットを決めます。 • Surveyキャンペーンの送信 □Surveyキャンペーンのみ利用可能） – ユーザーがSurveyで選択した回答によって、ターゲットを決めます。 • オンボーディングの進行状況（オンボーディングリストのシャウトアウトのみ利用可能） – ユーザーのオンボーディングリストの項目に対する進捗率によって、ターゲットを決めます。	• キャンペーンのインタラクションによるセグメント化のための1.10.0。 • Surveyの回答によるセグメント化のための1.18.0 • Onboardingの進行状況によるセグメント化のための1.18.0	• キャンペーンのインタラクションによるセグメント化のための1.10.0。 • Surveyの回答によるセグメント化のための1.18.0 • Onboardingの進行状況によるセグメント化のための1.18.0
----------------------	--	---	---

セグメンテーションに利用可能なデバイスタイプ

セグメントの件名変数として、`[Device Type (デバイスタイプ)]`を選択すると以下のデバイスタイプが設定なしでセグメンテーションに利用できます。

iOS

iOSデバイスのタイプ：<https://www.theiphonewiki.com/wiki/Models>

Android

Androidデバイスのタイプ

プ：<https://raw.githubusercontent.com/pbakondy/android-device-list/master/device.json>