

モバイル：追跡イベント（旧ゴール）とは？そして使用方法とは？

概要

当然ながら価値が大きい機能はさらに注意を払う必要があるため、メインナビゲーションバーの独自のセクションにゴールを移動することにしました。また、この機能の名前が変更されたことで、目的がより正確に反映されます。

追跡イベントではWalkMeコンテンツをデプロイする前にベースラインメトリクスを定義できます。WalkMeコンテンツのデプロイ後、同じメトリクスに再度アクセスしてWalkMeコンテンツの影響を確認してください。

いつでも追跡イベントに基づいてWalkMeコンテンツをセグメント化-これにより、最もコンテキストに合わせたパーソナライズされたエンドユーザエクスペリエンスができます。

追跡イベントは、追跡することが重要であると考えられるアクションまたは状態の個別のグループ化されたセットで構成されます。イベントのメトリクスがモバイルコンソールのダッシュボードタブ、および追跡イベントレポートに表示されます。

アプリで定義できるイベントの数に限界はありません。

ユースケース

追跡イベントのユースケースには以下のようなものがあります：

- エンドユーザーアプリ内アクティビティに関する情報を公開する；
- アプリ内でエンドユーザーの行動に関して、お客様のビジョンに沿ったセグメントをパーソナライズします；
- ベースラインの定義
- 機能の使用状況の測定
- プロセスの完了を追跡することは、ビジネスのゴールに重要です。

ルールベースおよびAPIベースの追跡イベント

追跡イベントにはAPIイベントとルールベースのイベントの2種類があります。それぞれのイベントタイプには利点と欠点があり、すべてのニーズを満たすように並行して使用することができます。どちらの追跡イベントタイプも、セグメントやその他のルールベースのイベントの中で使用することができます。

ルールベースのイベントの属性

- 作成がより簡単で、開発者の作業は必要ありません；

- 強力なWalkMeのセグメンテーションエンジンを使用しています；
- イベント属性（下の詳細情報）が含まれることはない；
- アナリティクスは、ダッシュボードエリアの追跡イベントタブに表示されます；
- Mobile Consoleを通じて定義して有効化した後、追跡を開始します。

Rule Based Events (ルールベースのイベント) の評価の頻度

エンドユーザーのセッション、またはパワーモードのシミュレーションモードでは、ルールベースのイベントは、含まれるルールに応じて、必要な最高の頻度で評価されます。ルール評価の頻度には、3つのレベルがあります：

1. **レベル1**：セッションの開始時に一度、評価が発生します。セッション全体で変更できないルールが含まれているイベントの場合；
 - これらのルールには、「セッション数」、「国」、「曜日」、「デバイスタイプ」、「アプリのバージョン」などが含まれます；
 - イベントにこれらのタイプのルールが含まれている場合、それらはセッションごとに一度（開始時）評価され、セッションの開始時に到達していたかどうかに関わらず、再度評価されません。
2. **レベル2** `true`になるまでセッション中に評価が行われ、その後「true」のままであるため、評価が停止します；
 - これらのルールには、「画面が表示された」、「セッション時間が<x>と等しい」、「キャンペーンXが表示された」などが含まれます；
 - イベントにこれらのタイプのルールしか含まれていない場合、到達するまで2秒ごとに評価され、その後評価は停止します。
3. **レベル3**：評価されたルールがセッション中に変更されることがあるため、そのセッションを通じて評価が行われます。
 - これらのルールには「`screen currently shown`（現在表示されている画面）」「`time on current screen`（現在表示されている画面の時間）」「`element is interacted`（エレメントがインタラクトされている）」などが含まれます。

AND関係との混合周波数レベルのルールの種類を含むルールベースのイベントは、最も低い周波数レベルのルールがtrueと評価された場合、最も高い周波数レベルでのみ評価されます。

例えば、以下のルールベースのイベントを検討します：

New Rule Based Tracked Event
CANCEL SAVE

Tracked Event Name *
User changes profile after promotion ✔ Active

App Version
greater than
4.5.9
✕

AND ▾

New Feature in Profile Shout
Was seen
in the current session
✕

AND ▾

Profile save button
Is interacted in current session
✕

上記のルールベースのイベントは以下のように評価されます：

- アプリのバージョン4.6.0未満の場合、イベントの達成や評価は2回以上行われません；
- イベントは、キャンペーン「プロフィールショウトアウトの新規機能」の表示後にのみ到達できます；
- アプリのバージョンが4.6.0以降のユーザーでは、エンドユーザーがShoutOutを見た後、イベントは最高の頻度で評価され、ユーザーが [Profile save (プロフィール保存)] ボタンのエレメントとインタラクトするたびに、到達したとみなされます；
- イベントが最初の2つのルールのみ含んでいる場合、アプリのバージョン4.6.0以降のユーザーにセッションごとに最大1回まで到達することができます。

ルールベースのイベントには、OR関係との混合周波数レベルが含まれているルールタイプが、最も高い評価頻度レベルで評価されます。

例えば、以下のイベントはシングルセッションで複数回 true になる可能性のある「Screen is currently shown (画面が現在表示されている)」ルールが含まれているため、最高の頻度で評価されます：

New Rule Based Tracked Event
CANCEL SAVE

Tracked Event Name *
Self served user ✔ Active

My Event
was reached less than
3 times
in any session
✕

AND ▾

App Readme Page
Is currently shown
✕

AND ▾

My Campaign
Was seen
in the current session
✕

APIベースのイベントの属性

- 作成はより複雑で、開発者の作業が必要です；
- iOSとAndroidのどちらのデバイスでもSDK APIを使用してAPIベースのイベントを設定します；
- イベントに属性を含めることで、エンドユーザーの行動に関する追加情報を含むことができます；
 - これらの属性を使用して、イベントを含むセグメントの改良をすることができます。
- Mobile Consoleに追加される前に到達したイベントは、まずステータスが追跡されません。

イベントとイベントベースのセグメントの例

セグメンテーションにおけるイベントとそのユースケースの例には下記が含まれます：

WalkMe Mobile SDK v1.16より前

- ユーザーが購入しました：
 - 「特別オファー」キャンペーンをセグメント化して、アプリ内で4回以上購入したエンドユーザーにのみ表示されるようにします。
- ユーザーがサポートチケットを送信しました：
 - 過去にサポートに連絡したエンドユーザーに対し、サポートワークスルーをターゲットにします。
- ユーザーがオンボーディングを完了しました：
 - 初期設定とオンボーディングを完了したエンドユーザーに対して、高度なアプリ機能の採用Campaignsを実施します。

WalkMe Mobile SDK v1.16 以上の場合

イベントに到達したときにセグメントを区分し、改良のためにイベント属性を含めることができます。

いくつかの例を挙げます：

- **どのセッションでも**（ユースケースの例：「ユーザーがプロフィール画像を設定」のイベントを設定し、ユーザーがどのセッションに設定したかに関わらず、設定したすべてのユーザーをターゲットにします）；
- **現在のセッションでは**（ユースケースの例：「ユーザーがアイテムを購入した」というイベントを設定し、そこに到達した直後のユーザーをターゲットにして配信のアップグレードを促進します）；
- **以前のセッションでは**（ユースケースの例：「ユーザーが配信の到着を確認した」というイベントを設定し、ユーザーに次のセッションで購入に対するフィードバックを求めます）。

Edit Heavy shoppers audience

Segment Name *
Heavy shoppers auc

product_purchase was reached more than 0 times in any session
 X with price greater than 150

AND

product_purchase was reached more than 3 times in the current session Select Tracked Event attribute

AND

product_purchase was reached more than 0 times in the current session
 X with num_of_items greater than 5

+ ADD RULE
SAVE

イベントのテストと追跡

WalkMe Mobile SDK v1.8.0以降 Power Modeのシミュレートモードの一部としてイベントのシミュレーションを選択することができます。このオプションを使用すると、アプリでイベントに到達し、ルールベースのイベントをテストすることができます。

さらに Mobile ConsoleのAPP SETTINGSのセクションにあるイベント画面のトラックの欄には、各イベントが最後に追跡されたのはいつ、どのアプリのバージョンによるのかが表示されます。日付をクリックすると、イベントがアクティブになっているすべてのアプリのバージョンでゴールが最後に追跡された日が表示されます。