

Oreo ヘルプ

はじめに

組織の管理

サブスクリプション

プロジェクト設定

ワードリスト

画像認識

はじめに

Oreoへようこそ！

このセクションでは、アカウントのセットアップとプラットフォームの利用を開始するための初期ステップを案内します。

アカウントを作成しログインすると、プロジェクト一覧ページに移動します。プロジェクト一覧ページでは、組織とプロジェクトが表示されます。



まだ組織やプロジェクトがない場合は、作成を開始しましょう。

組織の管理

組織

Oreoの組織は、プロジェクトの管理とチームメンバーの管理をするための基盤として機能します。

組織の作成

1. プロフィールページに移動します。
2. プロフィールページの左メニューから、「組織」のタブを開き、「新規作成」をクリックします。
3. 組織の名前を入力します。
4. 「作成」ボタンをクリックすると、組織がリストに追加されます。

組織の管理

1つ以上の組織ができれば、それらを簡単に管理できます。

組織へのアクセス：プロフィールページの左メニューから、「組織」をクリックして組織を表示および切り替えます。

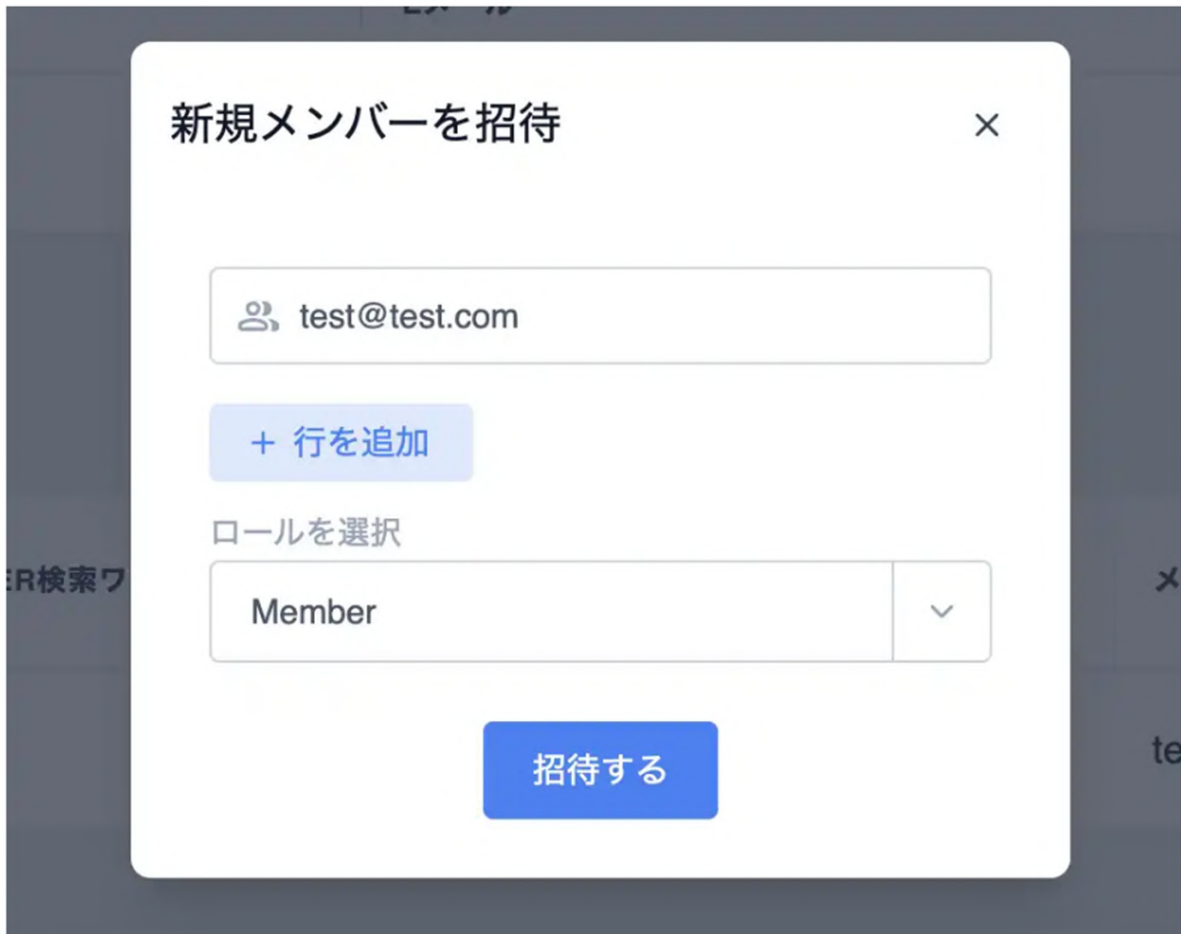
組織の詳細：作成した組織をクリックすることで、その詳細を表示できます。メンバーやプロジェクトなども確認できます。

The screenshot shows the Oreo web interface. On the left is a sidebar with a menu: ユーザープロフィール, 組織 (selected), 新規作成, 案件一覧, サブスクリプション, ユーザー管理, 組織管理, サブスクリプション管理. The main area is titled '組織' and shows 'OrgTest' details. It includes a 'メンバー一覧' table with columns ID, ユーザー名, Eメール, ロール, and アクション. One member is listed: ID 1, ユーザー名 test, Eメール test@test.com, ロール 管理者. Below is a '案件一覧' table with columns 案件名, TWITTER検索ワード, STEAM APP ID, データ収集, メンバー一覧, and アクション. One case is listed: 案件名 ProjectTest, STEAM APP ID [toggle], データ収集 [toggle], メンバー一覧 test@test.com.

組織へのメンバーの招待

チームと協力するために、下記の手順で組織にメンバーを招待します。

1. 組織の詳細ページで「メンバーを招待」ボタンをクリックします。
2. メールアドレスを入力します。
3. 管理者またはメンバーの役割を指定します。
4. 「招待」ボタンをクリックすると、メンバーが組織に追加されます。



サブスクリプション

プラン申し込み

Oreoを使用するには、サブスクリプションが必要です。サブスクリプションを設定すると、プロジェクトの作成と管理が可能です。下記の手順でサブスクリプションを設定します。

1. プロフィールページの左メニューから、「サブスクリプション」のタブを開き、「プラン申し込み」をクリックします。
2. Freemium、Small、Medium、またはLargeの4つのプランから1つを選択します。
3. どのプランにも申し込みする前に、自分が管理者である組織を選択するか、新しい組織を作成する必要があります。1つの組織につき1つのサブスクリプションしか持てません。



プラン

Freemiumプランを選択すると、すぐにアプリを使用できます。このプランは無料ですが、アクセスできるプロジェクトと機能には制限があります。

他の3つのプランは有料で、より多くの機能と無制限のプロジェクトを提供しています。これらのプランのいずれかにサブスクライブするには、「お問い合わせ」ボタンをクリックしてフォームに記入してください。

詳細を話し合い、サブスクリプションを確定するために、できるだけ早くご連絡いたします。

サブスクリプションの詳細

サブスクリプションの詳細ページでは、Xポスト(旧ツイート)数の上限、プロジェクト数の制限、ユーザー数の制限など、現在のサブスクリプションの状態を管理および確認できます。

いつでもサブスクリプションをキャンセルできます。キャンセルすると、現在の請求サイクルの終了までサブスクリプションの機能にアクセスできます。

サブスクリプションに関する質問や問題がある場合は、お問い合わせください。



プロジェクト設定

プロジェクトの作成

組織が作成されてサブスクリプションの設定が完了したら、プロジェクトの追加が可能になります。

プロジェクトは、ユーザーがX (旧Twitter)、Steamなどから収集したいデータを指定し、ダッシュボードから収集されたデータにアクセスするための手段です。

プロジェクトを作成するには、組織の詳細ページに移動し、「新規プロジェクト」ボタンをクリックします。



X (旧Twitter) 検索ワード

X (旧Twitter) 検索ワードは、プロジェクトのために収集されるXポスト (旧Tweet)を決定します。

X (旧Twitter) APIの検索クエリ構文を使用して検索ワードを指定できます。例えば、AND、OR、NOTなどのオペレータを使用してキーワードを組み合わせるか、ハッシュタグ、メンション、フィルタを使用して検索を絞り込むことができます。

例)

xxx AND ooo (xとoどちら入っているものを検索することができます)

xxx OR ooo (xとoどちらかが入っているものを検索することができます)

xxx NOT ooo (xとoどちらも入っていないものを検索することができます)

X（旧Twitter）API検索クエリ構文の詳細については、公式ドキュメントを参照してください：

<https://developer.twitter.com/ja/docs/twitter-api/tweets/search/integrate/build-a-query>

Steam App Id

Steam App Idは、Steam上のゲームを識別するIDです。

Steam内で検索を行いたいゲームのページに移動しURLの数字部分を入力する必要があります。

例)

[https://*****/"1234567"/_/](https://*****/)

""内の数字を入力してください。

メンバー

プロジェクトにメンバーを追加します。

組織の他のメンバーをプロジェクトに招待し、協力することができます。

チャット通知

ユーザーは、注意が必要な収集されたデータに関する通知（ポジティブな感情、バグおよびクラッシュレポートなど）を受け取ることができます。通知はSlack、Chatwork、Microsoft Teamsに送信できます。

- Slack: Slackの通知を設定するには、Webhook URLとSlackワークスペースでチャンネルを作成する必要があります。詳細な手順はこちらを確認できます：

<https://api.slack.com/messaging/webhooks>

次に、プロジェクトの設定でWebhook URLとチャンネル名を入力します。

Webhook URLは次のようになります：

<https://hooks.slack.com/services/T000/B000/XXXX>

- Chatwork: Chatworkの通知を設定するには、ChatworkアカウントでAPIトークンとチャンネルを生成する必要があります。詳細な手順はこちらで確認できます：

<https://www.chatwork.com/service/packages/chatwork/subpackages/api/token.php>

次に、プロジェクトの設定でAPIトークンとチャンネルIDを入力します。

- Microsoft Teams: Microsoft Teamsの通知を設定するには、TeamsチャンネルでWebhook URLを作成する必要があります。詳細な手順はこちらで確認できます：

<https://docs.microsoft.com/microsoftteams/platform/webhooks-and-connectors/how-to/add-incoming-webhook>

次に、プロジェクトの設定でWebhook URLを入力します。

Sign値：これは通知として送信されるポジティブなX (旧ツイート)およびSteamのレビューの感情値を決定するパラメータです。ユーザーは1から3のSign値を選択できます。Sign値が高いほど、レビューはよりポジティブになります。例えば、Sign値1はわずかにポジティブなレビューを送信し、Sign値3は非常にポジティブなレビューを送信します。

ワードリスト

ワードリスト

プロジェクトの設定の1つは「ワードリスト」です。

ワードリストは、テキスト分析のさまざまな目的に使用される単語のコレクションです。

ワードリストを設定するには、プロジェクトページの「ワードリスト」タブに移動し、単語を含むCSVファイルをインポートします。

ワードリストには重要語、ネガポジワード、参考語、見出しの4種類で各種類のリストにはテキスト分析での特定の機能があります。

- **重要語**はテキストの重要度を決定する単語です。たとえば、ユーザーが製品のローンチに関するX (旧ツイート)を収集したい場合、'launch'、'new'、'release'などの単語を重要語として設定できます。これに応じた「スコア (重要度)」が設定され、レポートページで強調表示されます。

重要語

↓ エクスポート

↑ インポート

CSVファイルを選択

Choose file

No file chosen

WORD	SCORE	FACT
コネクティング	3	1
巻き戻ってる	3	1
バグりすぎ	3	1
画面固まる	3	1

- **ネガポジワード**はテキストの感情分析に使用される単語で、テキストがポジティブかネガティブかを示します。たとえば、ユーザーがゲームのSteamレビューを収集したい場合、'fun'、'awesome'、'great'などをポジティブな単語として設定し、'boring'、'terrible'、'bad'などをネガティブな単語として設定します。これら応じた「サイン」の値が設定されます（0より大きい場合はポジティブ、0より小さい場合はネガティブ）。

ネガポジワード

↓ エクスポート

↑ インポート

CSVファイルを選択

Choose file

No file chosen

WORD	TIMESPAN	SIGN	SCORE
ありがとう	0	3	
ありがとう----	0	3	
神か	0	3	
嬉しい	0	1	

- **参考語**はプロジェクトの背景や文脈に関連する単語です。プロジェクトのトピックに一致するテキストをフィルタリングして、収集する情報をよりの確に絞り込むことに役立ちます。たとえば、ユーザーがゲームに関するX (旧ツイート)を収集したい場合、ゲーム固有のコンテンツに関連する単語を参考語として設定できます。

参考語

↓ エクスポート

↑ インポート

CSVファイルを選択

Choose file

No file chosen

WORD	SCORE
有料ガチャ	2
無料ガチャ	2
ログインボーナス	1
無償配布	1

- **見出し**はレポートの中から特定の単語を素早く見つけるために使用される単語です。これはテキストから注目したい内容を簡潔に抽出するのに役立ちます。



画像認識

画像認識

プロジェクトの設定の1つは「画像認識」です。

画像認識は、収集したX (旧ツイート)の中の画像の関連性を判断する機能です。

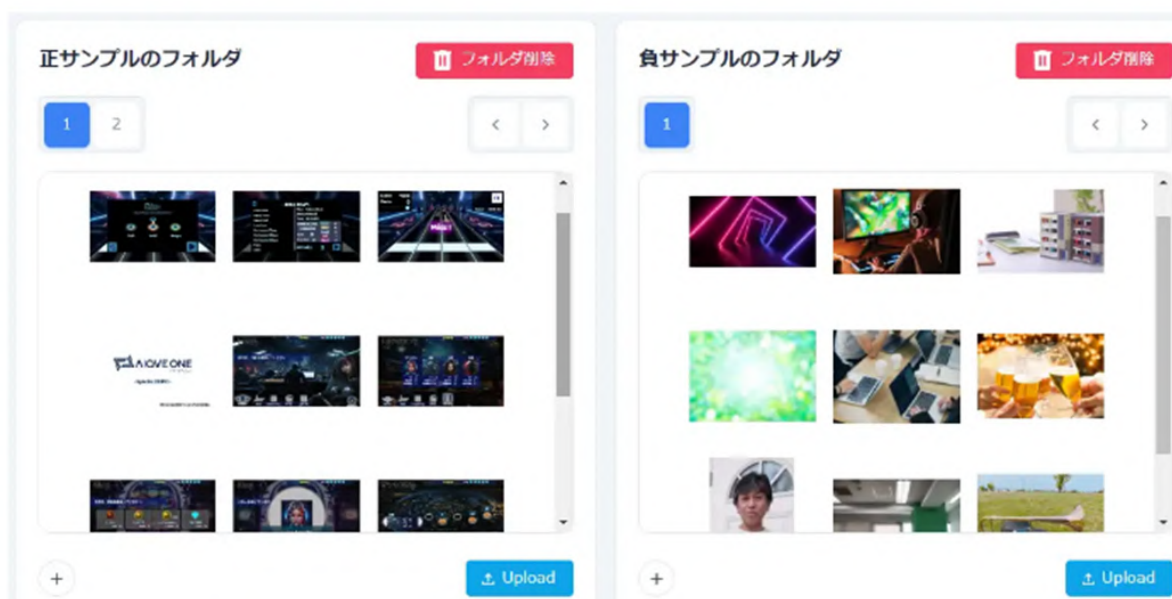
プロジェクトのトピックに関連する画像のためのカスタムモデルをトレーニングする必要があります。このカスタムモデルは、X (旧ツイート)の画像をモデルの画像と比較し、関連性のスコアを割り当てます。

トレーニングモデルの作成手順：

1. 画像のアップロード

- 画面下部には「正サンプルのフォルダ」と「負サンプルのフォルダ」があります。
- アップロードしたい画像は、各フォルダの下部にある+ボタンをクリックするか、点線のエリアに画像をドロップしてください。
- 「アップロード」ボタンを押すことで、アップロードが実行されます。

- JPEG形式の画像のみアップロードが可能です。
- 一度にアップロードできる画像の合計サイズは最大で10MBまでです。画像が多い場合は、10MBごとに分割してアップロードしてください。
- 両方のフォルダに最低10枚以上の画像をアップロードする必要があります。画像の数が多いほどトレーニングの精度が向上します。



2. データセット作成

- 画面上部にある「データセット作成」ボタンをクリックしてください。
- データセットの作成には約10分かかります。途中のステータスは情報の更新により確認できます。



3. トレーニング開始

- データセット作成が完了したら、「トレーニング開始」ボタンを押してください。

- トレーニングには2~8時間かかります。途中のステータスは情報の更新により確認できます。
- 完了後、ステータスが「完了」になり、モデルIDが表示されます。

以上で、画像認識機能が利用可能になります。

最後に、プロジェクト設定で「画像認識」をONにしましょう！

その他の機能：

フォルダ削除

：各フォルダには「フォルダ削除」ボタンがあります。これを押すと、各フォルダ内の画像が全て削除されます。

モデル削除

：トレーニングしたモデルを削除する場合は、「モデルを削除」ボタンを押してください。モデルを作成し直したい場合にのみ実行してください。

その他の注意事項：

- ステータスに「失敗」などが表示された場合は、管理者に連絡してください。