

# Assets-Bibliothek

## Kurzübersicht

Die Assets Library bietet eine schnelle und effiziente Möglichkeit, Ihren WalkMe-Elementen Dateien wie ein Bild oder Video hinzuzufügen. Nach dem Hochladen einer Datei wird ein Link erstellt, den Sie während der Erstellung und Anpassung Ihrer WalkMe-Inhalte verwenden können. Sie können die Bibliothek verwenden, um Ihre Dateien unabhängig hochzuladen, zu hosten, zu bearbeiten, zu löschen und vollständig zu verwalten.

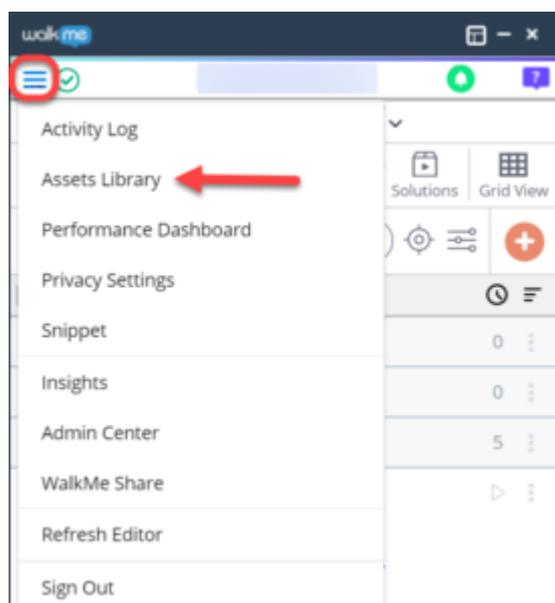
## Anwendungsfälle

- Sie können Ihre eigenen Assets auf WalkMe-Servern hochladen und hosten und sie dann in WalkMe-Apps verwenden.

## Funktionsweise

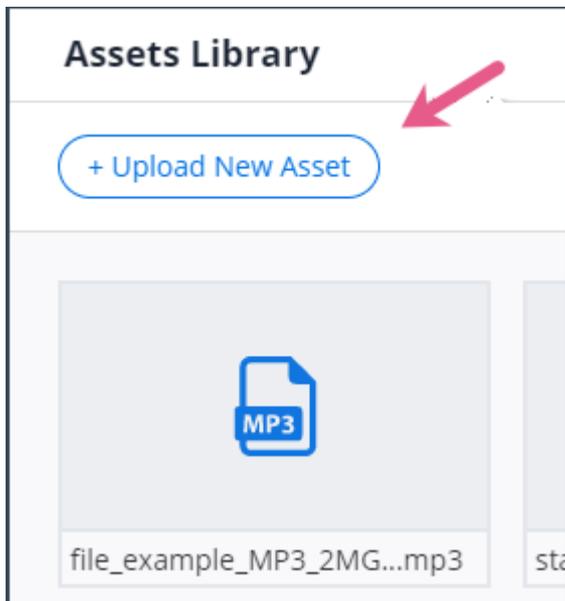
### Zugriff auf die Assets Library

Klicken Sie im Editor auf das Optionsmenü und dann in den Dropdown-Optionen auf **Assets Library**.



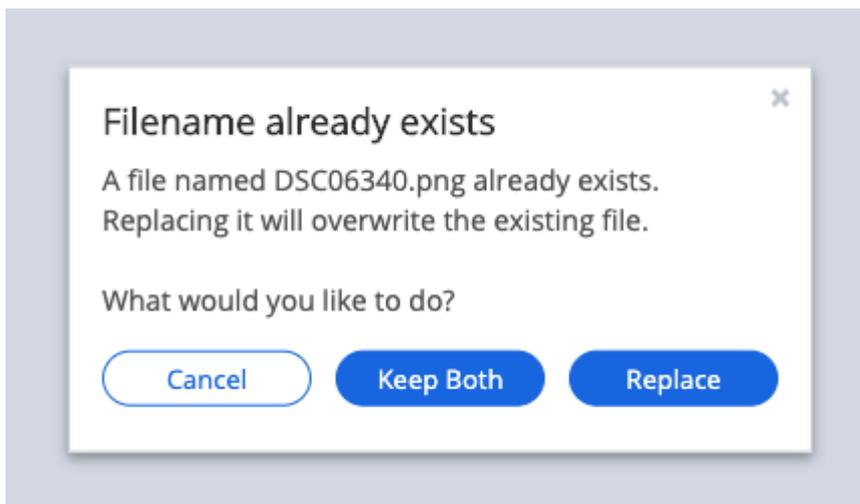
## Datei hochladen

Laden Sie eine Datei hoch und hosten Sie sie auf den WalkMe-Servern, indem Sie auf die Schaltfläche „Upload“ klicken:



## Datei überschreiben

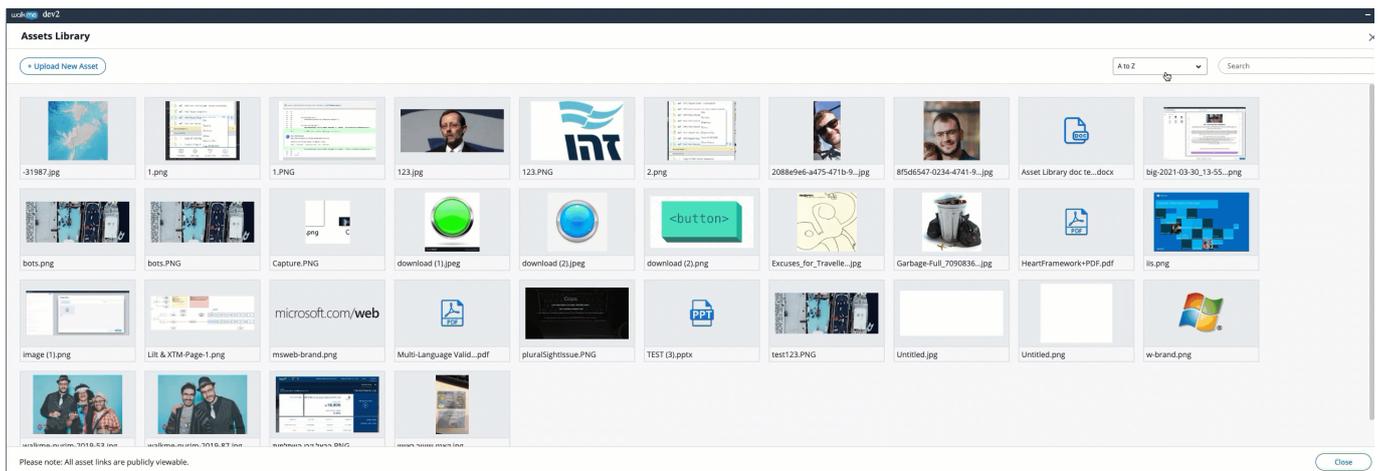
Wenn eine bereits in der Bibliothek vorhandene Datei hochgeladen wird (gleicher Name und gleicher Typ), werden Sie dazu aufgefordert, den Vorgang abzubrechen, beide Dateien beizubehalten oder die vorhandene Datei zu ersetzen.



## Sortieren von Dateien

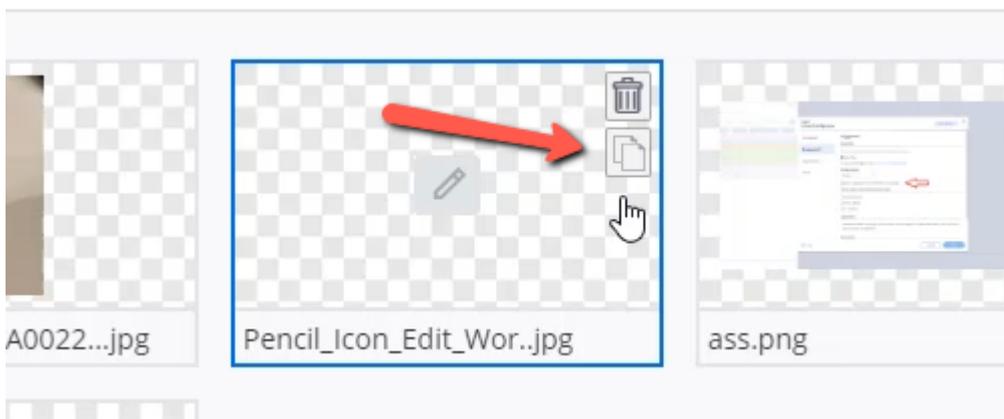
Sie können Dateien in der Assets Library wie folgt sortieren:

- Zuletzt hochgeladen
- A bis Z
- Z bis A
- Typ



## Bild löschen und URL kopieren

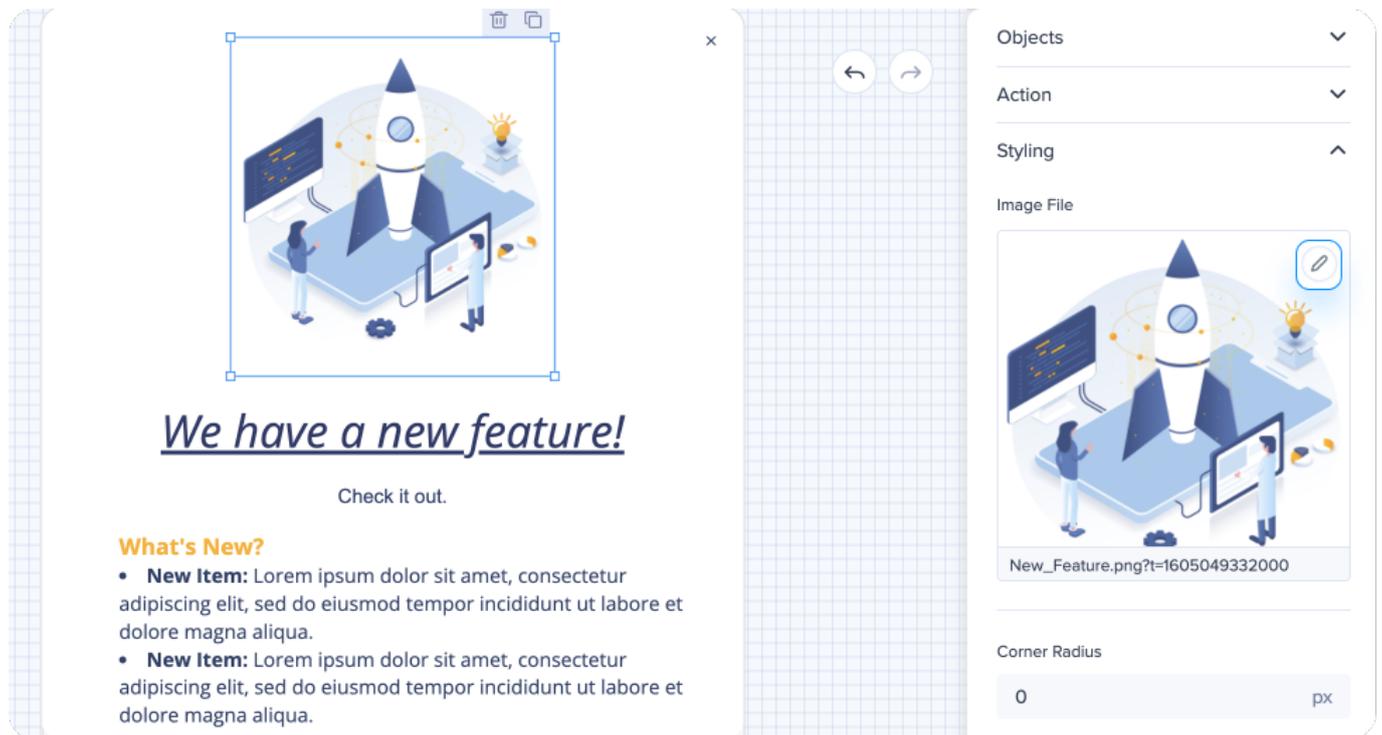
Klicken Sie in der Bibliothek auf Ihre Asset-Datei und wählen Sie mit den folgenden Symbolen aus, ob Sie die Datei dauerhaft entfernen oder die URL für die spätere Verwendung in Ihren Apps kopieren möchten.



## Zugriff aus dem Visual Designer

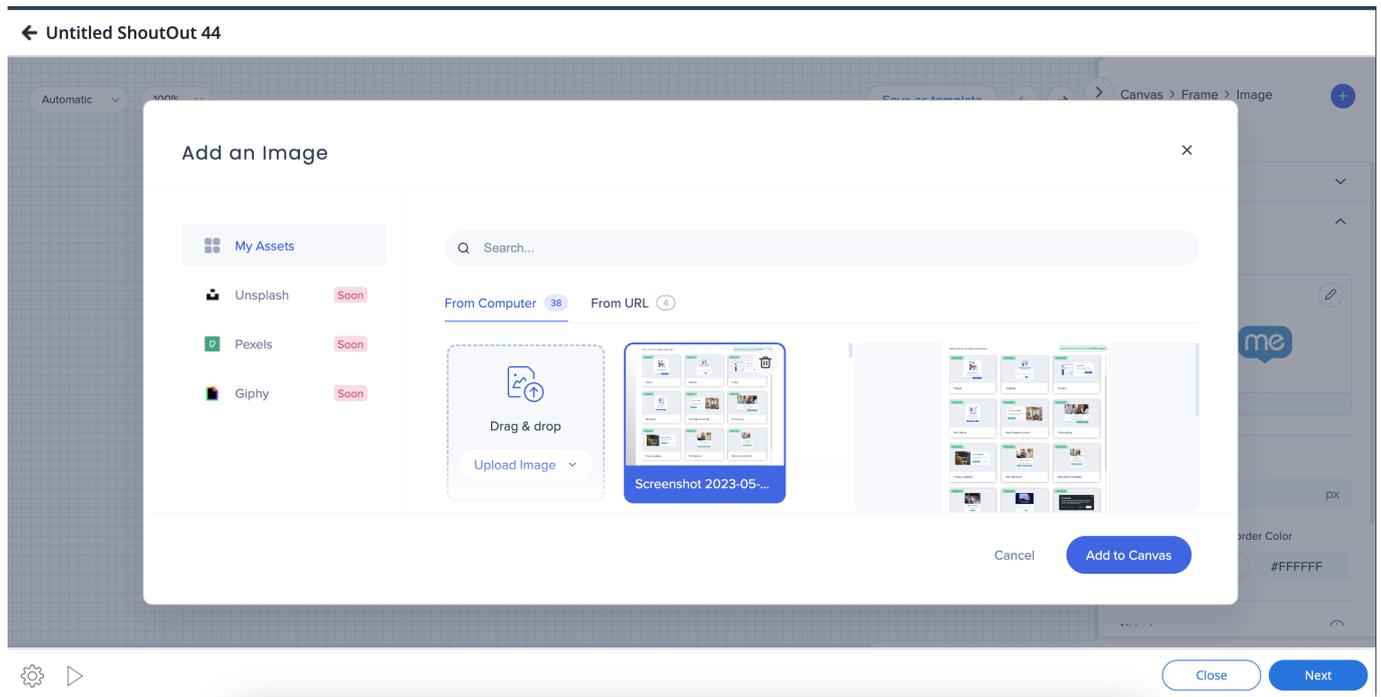
## Wie Sie darauf zugreifen können

- Auf die Assets Library kann auch über einen ShoutOut im Visual Designer zugegriffen werden
- Öffnen Sie einen ShoutOut, wählen Sie ein Bild aus und klicken Sie auf das Bleistift-Symbol in der oberen rechten Ecke des Bilds



## Vom Computer

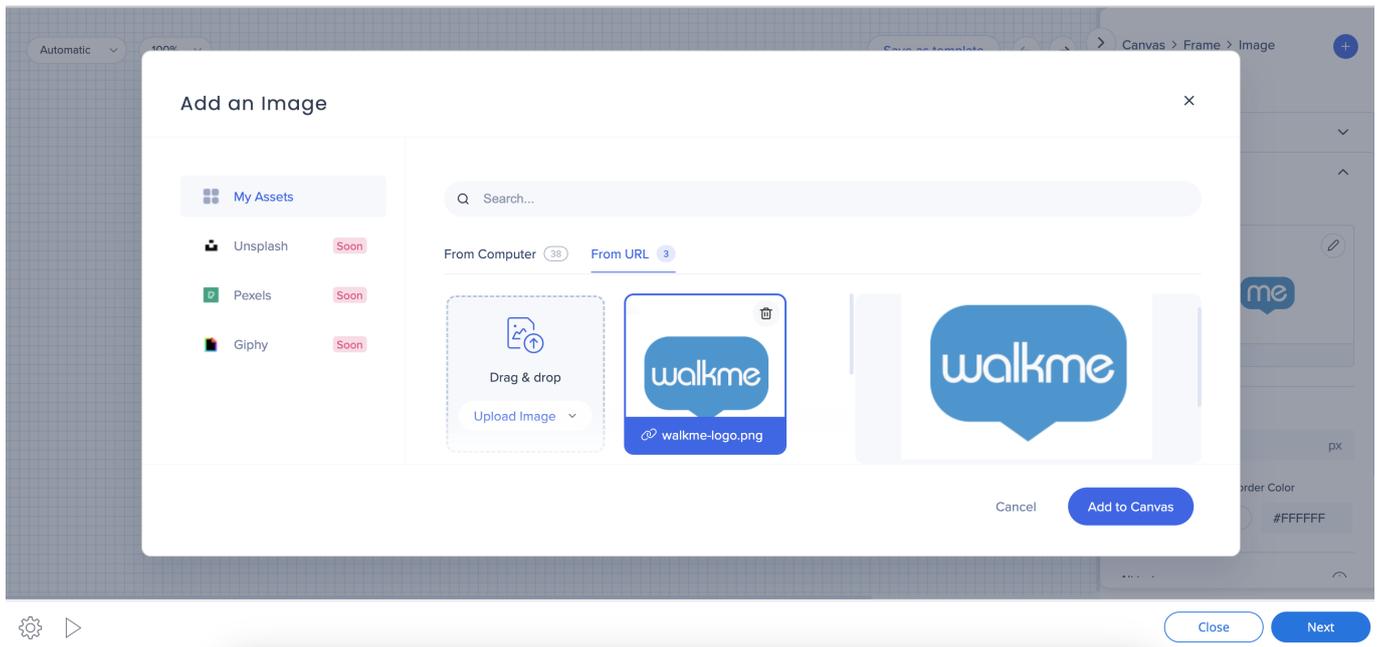
- Auf der Registerkarte From Computer können Sie entweder Drag-and-drop nutzen oder das Bild von Ihrem Computer hochladen



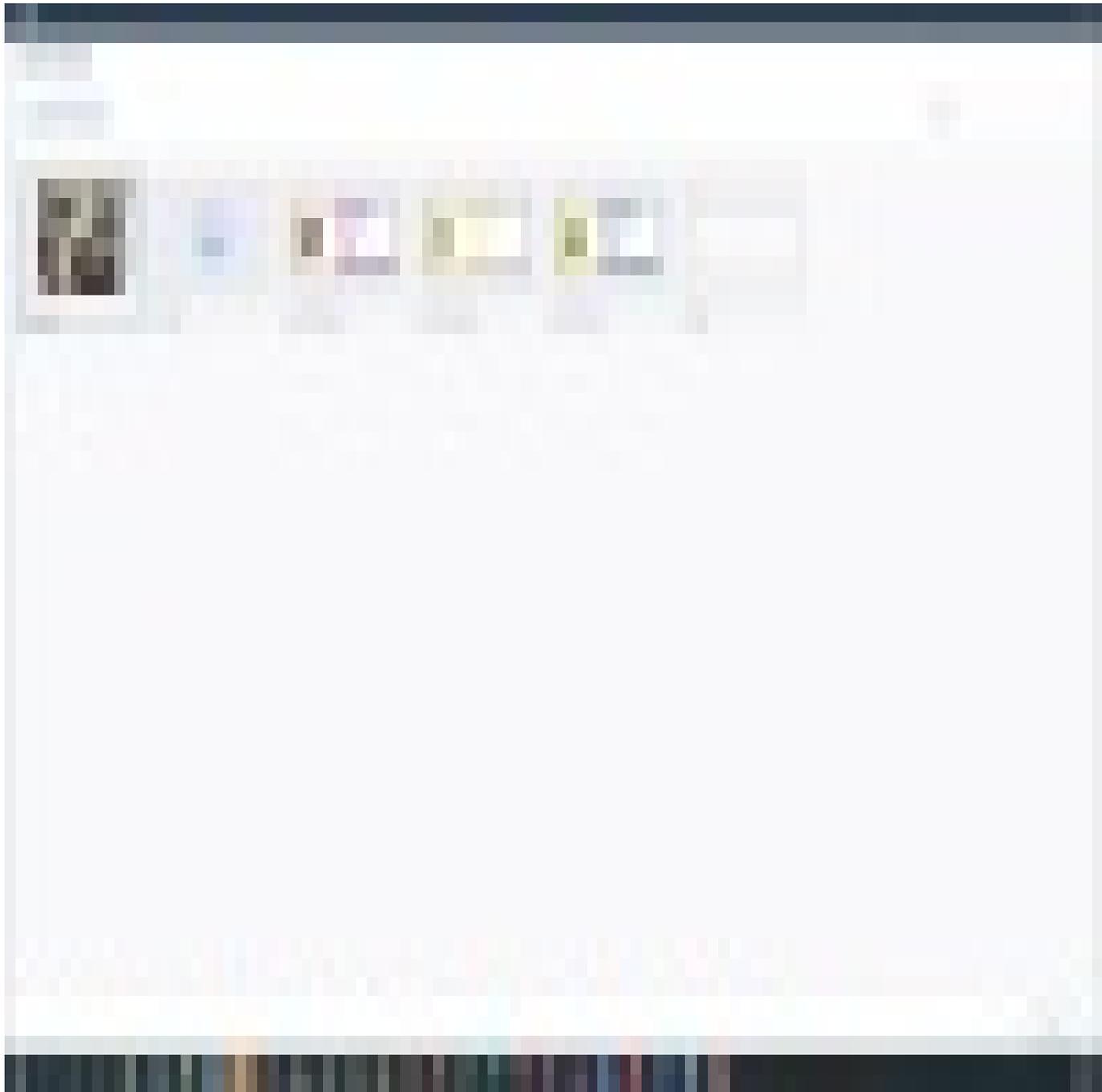
## Von einer URL

- Zuvor wurden Bilder, die über Links hinzugefügt wurden, in der ersten und einzigen Registerkarte mit einem Link-Symbol angezeigt und als Teil des Bibliotheksspeichers gezählt.
- Bilder, die von einer externen URL kommen, werden jetzt nicht mehr als Teil des Asset-Bibliotheksspeichers gezählt und befinden sich in einer separaten dedizierten Registerkarte
- **Hinweis:** Wenn das Bild aus der Quelle gelöscht wird, von der aus Sie es verknüpft haben, wird das Bild in der Assets Library möglicherweise beschädigt

← Untitled ShoutOut 44



## Video mit Tipps und Tricks



Um weitere Tipp – Dienstag-Videos auf WalkMe World zu sehen, [klicken Sie hier](#).

## Technische Spezifikationen

### Unterstützte Dateitypen

Die Asset Library unterstützt derzeit die folgenden Dateitypen:

- **Bild:** JPG, JPEG, .PNG, .GIF, .SVG
- **Videos:** .mp4, .WebM
- **Dokumente:** .DOCX, .PPTX
- **Audio:** .mp3
- **Tragbares Dokumentformat:** .PDF

### Einschränkungen

- Nicht für „Limited Users“ verfügbar
- Maximale Dateigröße: 25 MB
- Maximal 1.000 Dateien insgesamt für jedes Editor-Konto
- Maximal 1 GB Speicherkapazität für jedes Editor-Konto
- .DOC- und .PPT-Dateien werden **nicht** unterstützt.

### Dateinamen

- Sonderzeichen werden nicht unterstützt.
  - **Beispiel:** \:\*?>'<>|
- Leerzeichen können bei der Benennung einer Datei nicht verwendet werden – sie verursachen einen Leerraum in der URL, der dazu führt, dass der Link unterbrochen wird.
  - **Tipp:** Wenn Leerzeichen benötigt werden, versuchen Sie stattdessen einen Unterstrich