

Mobile : quelles sont les campagnes et comment les utiliser ?

Aperçu général

Les campagnes sont les différents types de contenu WalkMe orienté vers le client que vous pouvez créer avec WalkMe Mobile. WalkMe Mobile a **quatre types de campagnes** : les [Smart Walk-Thrus](#), les [Launchers](#), les [ShoutOuts](#) et les [Surveys](#). En outre, il existe une fonctionnalité de visualisation Web qui vous permet d'ajouter des vidéos et des articles Web à un ShoutOut (comme l'application Ressources du Web WalkMe).

Bien que les campagnes WalkMe Mobile partagent des noms et des similitudes superficielles avec leurs homologues du Web WalkMe, elles diffèrent à certains égards cruciaux. Pour en savoir plus sur ces différences, ainsi que les tenants et aboutissants de la construction et de l'édition des campagnes, lisez l'article d'introduction respectif de chaque campagne, lié à partir de cet article (**voir le premier paragraphe ci-dessus**).

Lorsque vous construisez du contenu WalkMe Mobile, il n'y a que deux états : *publié* et *non publié*. Les campagnes peuvent être déclenchées automatiquement (comme la lecture automatique du Web WalkMe), liées à partir d'autres campagnes, ou déclenchées via un appel API. WalkMe met en œuvre un plafonnement pour le nombre de campagnes qui peuvent être lues automatiquement par session d'utilisateur final.

Cas d'utilisation

Les cas d'utilisation de campagnes comprennent les caractéristiques suivantes :

- **Smart Walk-Thrus** : orientez les utilisateurs finaux directement sur l'interface utilisateur de l'application vers une expérience d'intégration fluide, disposant de l'adoption, d'une meilleure UX et de la réalisation des objectifs commerciaux ;
- **Launchers** : laissez les utilisateurs finaux accéder activement aux conseils en leur fournissant un bouton ou une bannière qui, une fois cliqué, lance une autre campagne ;
- **ShoutOuts** : envoyez des messages aux utilisateurs finaux via l'application, par exemple, des rappels de mettre à jour leur version d'application, de consulter l'application sur l'app store ou d'exécuter des actions dans l'application ;
- **Surveys** : permettent à vos clients de partager leurs opinions de nombreuses manières ;
- « **Ressources** » (**visualisation Web**) : partagez des articles, des vidéos et d'autres contenus disponibles sur le Web avec vos utilisateurs, tous à partir de l'application.
 - Les Surveys sont pris en charge par l'intégration d'un sondage Web dans un élément de

visualisation Web (par exemple, un [Google Form](#)).

Construire des campagnes

Pour en savoir plus sur la construction et l'édition des différentes campagnes, veuillez consulter l'article respectif de chaque type de campagne (lien ci-dessus).

Conseils, astuces et meilleures pratiques

Chaque campagne que vous concevez à l'aide de l'éditeur WYSIWYG peut apparaître différemment sur diverses tailles d'écran. L'option du WYSIWYG pour prévisualiser par type d'appareil est un bon moyen de tester vos campagnes, mais il peut y avoir de petites divergences lorsqu'une campagne est affichée sur un appareil réel. À ce titre, nous recommandons les meilleures pratiques suivantes :

- Testez l'interface utilisateur de la campagne sur différents appareils à l'aide de la fonctionnalité *Prévisualisation* du mode d'alimentation ;
- Ajustez les campagnes dans le WYSIWYG et utilisez le bouton *ENREGISTRER* pour enregistrer localement les modifications ;
- Utilisez l'option *Actualiser la campagne* lorsque vous prévisualisez afin de récupérer la version enregistrée.