

Mobile : Qu'est-ce que l'éditeur de l'assistant de campagne et comment est-il utilisé ?

Important

Il existe actuellement deux versions de l'éditeur WYSIWYG : **L'héritage WYSIWYG**, qui ne s'applique qu'aux utilisateurs finaux disposant d'une version de votre application contenant la balise **WalkMe Mobile SDK v1.13.0 et inférieur**, ainsi que **Le nouveau WYSIWYG**, qui est applicable si vous avez des utilisateurs d'applications qui ont mis à niveau vers une version d'application contenant l'option **WalkMe Mobile SDK v1.13.1+**.

Nous pensons que la fonctionnalité du nouveau WYSIWYG est bien supérieure à celle de l'ancien WYSIWYG. Nous vous recommandons donc vivement d'inciter les utilisateurs de votre application à passer à une version de votre application contenant le nouveau SDK dès que possible.

Aperçu général

L'assistant de campagne est l'outil de création et d'édition de contenu pour votre solution WalkMe Mobile.

Situé dans l'onglet MES CAMPAGNES de la **console mobile**, l'assistant de campagne est l'endroit où vous créez vos **Launchers**, **ShoutOuts** et **Surveys**, soit en utilisant l'un des nombreux modèles prêts à l'emploi, soit en partant de zéro.

Vous pouvez également personnaliser, modifier et prévisualiser vos Launchers, ShoutOuts, Surveys et **Walk-Thrus**. Étant donné que la conception d'un Walk-Thru efficace dépend de la structure de chaque application, les Walk-Thru ne sont pas créés dans l'assistant de campagne, mais dans votre application elle-même, à l'aide du [mode d'alimentation](#) de WalkMe Mobile.

Cas d'utilisation

Les cas d'utilisation de l'assistant de campagne sont les suivants :

- Créez, personnalisez et modifiez les campagnes ;
- Définissez des déclencheurs et des limites d'impressions pour vos campagnes en fonction de vos cas d'utilisation ;
- Définissez quels utilisateurs finaux seront exposés à quelles campagnes et à quel moment.



Prêt à créer une campagne ? [Démarrez avec Comment utiliser le nouvel éditeur visuel \(SDK mobile v1.13.1 uniquement\)](#).