

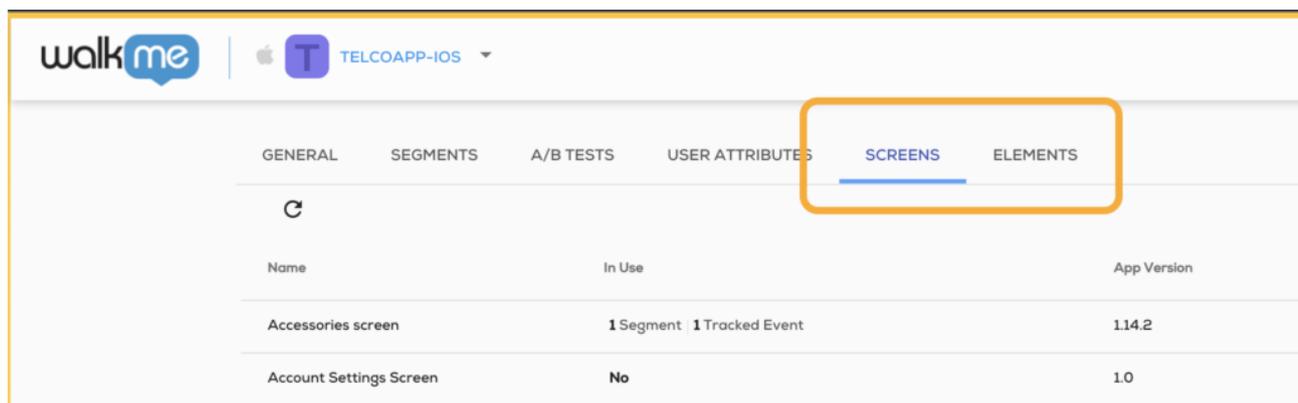
モバイル：キャプチャされたアイテム（要素と画面）とその使用方法

概要

要素はアプリのUIの一部であり、画面は名前をつけたアプリのページであり、アプリにCampaignsが表示される場所を設定できます。要素と画面は、[ルールベースの追跡イベント](#)と[Audience Segments](#)を調整し、配置するための便利なツールです。

アプリのPower Modeで要素と画面をキャプチャできます。

要素と画面リポジトリは、[設定](#)>[アプリ設定](#)でMobile Consoleで表示および編集できます：



Name	In Use	App Version
Accessories screen	1 Segment 1 Tracked Event	114.2
Account Settings Screen	No	1.0

ユースケース

キャプチャされたアイテムのユースケースには次が含まれます：

- アプリの要素と画面を考慮に入れ、アプリの効果的なaudience segmentsを作成します。
- アプリとのエンドユーザーの相互作用に基づくルールベースの追跡イベント(ゴール)を作成します。

Mobile Consoleの要素と画面

要素または画面をキャプチャすると、[設定](#)>[アプリ設定](#)>[画面](#)または[設定](#)>[アプリ設定](#)>[要素](#)の下でMobile Consoleに表示されます。

ここから、（追跡イベント（ゴール）またはセグメントで現在使用されていない場合）画面または要素を削除したり、特定の画面または要素を現在使用している追跡イベントまたはセグメントを確認したり、画面の場合、どの変数名がどの画面に関連付けられているかを確認したり、必要に応じて変数名を変更できます。

要素と画面追跡

WalkMe Mobile SDKバージョン1.9.0から開始すると SDKはキャプチャされたアイテムを追跡し、Mobile Consoleにレポートを識別します。キャプチャされた各アイテムについて、最新のアプリバージョンで最後に追跡された日付を表示し、追跡情報をクリックすると、各アプリバージョンで要素または画面が最後に追跡された日のリストも表示できます。

追跡情報は、さまざまなアプリバージョンとキャプチャされたアイテムがそれぞれ追跡されている方法の矛盾を理解するためのトラブルシューティングツールです。