

Puzzel WFM 16-punkts prosess

Den følgende delen beskriver 16-punktsprosessen som gir den raskeste måten å være i gang. Dette er kun en anbefaling og prosessen trenger ikke å gjøres i denne rekkefølgen.

Trinn 1

- [Opprett kampanjen\(e\)](#)

Steg 2

- [Opprett nettsted\(er\)](#)

Trinn 3

- [Opprett egendefinerte aktivitetstyper](#)

Trinn 4

- [Skape ferdigheter](#)
- [Opprette ferdighetssett](#)

Trinn 5

- [Lag køer](#)

Trinn 6

- [Opprett brukere manuelt](#)

Trinn 7

- [Opprett team og tildel veiledere](#)

Trinn 8

- [Importer/bygg agenter](#)

Trinn 9

- [Importer historisk informasjon](#) (hvis nødvendig). *Dette må gjøres for hver kampanje.*

Trinn 10

- [Importer ferie/ferietildeling](#) (er). *Dette må gjøres for hver kampanje.*

Trinn 11

- [Lag skift](#)
- [Tildel skift til agenter](#)

Trinn 12

- [Tilordne ferdigheter til agenter](#)

Trinn 13

- Prognosemodul
 - [Kalendervisning](#)
 - [Opprette en prognose ved hjelp av veiviseren](#)
 - [Viser prognose](#)
 - [Redigering av prognose](#)
 - [Kopierer prognose](#)

Trinn 14

- [Lag tidsplan](#)

Trinn 15

- [Kampanje- og datovalg](#)
- Rediger tidsplan, legg til aktiviteter
 - [Rediger tidsplan](#)
 - [Legger til aktiviteter i timeplanen](#)

Trinn 16

- [Publiser timeplanen](#)