

## 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](#)