

Puzzel WFM 16-punktsprocess

Följande avsnitt beskriver 16-punktsprocessen som ger det snabbaste sättet att vara igång. Detta är bara en rekommendation och processen behöver inte göras i den här ordningen.

Steg 1

- [Skapa kampanjen / kampanjerna](#)

Steg 2

- [Skapa webbplats \(er\)](#)

Steg 3

- [Skapa anpassade aktivitetstyper](#)

Steg 4

- [Skapa färdigheter](#)
- [Skapa skicklighetsuppsättningar](#)

Steg 5

- [C kapa Köer](#)

Steg 6

- [Skapa användare manuellt](#)

Steg 7

- [Skapa team och tilldela handledare](#)

Steg 8

- [Importerera / bygg agenter](#)

Steg 9

- [Importerera historisk information](#) (om det behövs). *Detta måste göras för varje kampanj.*

Steg 10

- [Importerera semester- / semestilldelning](#) (ar). *Detta måste göras för varje kampanj.*

Steg 11

- [Skapa skift](#)
- [Tilldela skift till agenter](#)

Steg 12

- [Tilldela färdigheter till agenter](#)

Steg 13

- Prognosmodul
 - [Kalendervy](#)
 - [Skapa en prognos med hjälp av guiden](#)
 - [Visningsprognos](#)
 - [Redigera prognos](#)
 - [Kopieringsprognos](#)

Steg 14

- [Skapa schema](#)

Steg 15

- [Kampanj och datumval](#)
- Redigera schema, lägg till aktiviteter
 - [Redigera schema](#)
 - [Lägga till aktiviteter för att schemalägga](#)

Steg 16

- [Publicera schemat](#)