

# O O bet365

</div>

<h3>O O bet365</h3>

<article>

<h4>Introduo aos Tickets no Zendesk</h4>

<p>A plataforma de suporte e gesto de relacionamento com clientes, Zendesk, permite aos seus utilizadores gerirem tarefas, problemas e comunicaes com clientes. Um **ticket** no Zendesk; uma solicitao de suporte ou problema relatado por um utilizador final. Neste artigo, vamos mostrar-lhe como abrir um ticket no Zendesk, fornecendo orientaes claras passo a passo para auxili-lo no seu processo.</p>

</p>

<h4>Criando um Ticket no Zendesk</h4>

<p>Siga as etapas abaixo para criar um ticket no Zendesk:</p>

<ol>

<li>Passe o rato sobre o **+** no canto superior direito e, **O O bet365 O O bet365** seguida, selecione **Ticket**. Isso ir abrir um formulrio **O O bet365 O O bet365** branco para que voc possa inserir as informaes necessrias.</li>

<li>Caso o solicitante seja um utilizador registado, comece a introduzir o seu nome, o domnio de e-mail ou o nome da organizao no campo **Solicitante**, e os resultados relevantes iro aparecer. Se o utilizador ainda no estiver registado, ter de se registar para poder abrir um ticket. Em alternativa, se o utilizadora preferir mant-lo anonimo, selecione **Criar como utilizador anonimo**.</li>

<li>Introduza os detalhes do ticket, tais como o **Assunto**, a **Prioridade** e a **Tipologia**. Em seguida, introduza uma descrio detalhada da **solicitao** ou problema no campo **Mensagem**.</li>

<li>Depois de ter preenchido todas as informaes necessrias, clique em **Enviar como Novo**.</li>

</ol>

</ol>

<h4>Criando um Ticket O O bet365 O O bet365 Nome de um Utilizador</h4>

<p>Em alguns casos, pode ser necessrio criar um ticket **O O bet365 O O bet365** nome de um utilizador. Isto acontece frequentemente quando um utilizador solicita assistncia, mas no consegue aceder **O O bet365** conta. Para criar um ticket em nome de um utilizador:</p>

<ol>

<li>Comece pelo passo 1 acima para criar um novo ticket.</li>

<li>Introduza o seu nome e endereço de e-mail no campo **Solicitante** e