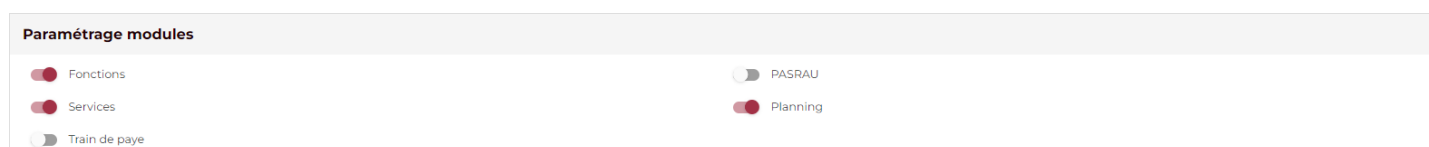


[PROXIMA] - [PAY] Comment affecter des fonctions ?

Attention, avant toute manipulation dans le logiciel de paye, il est nécessaire d'activer les fonctions en comptabilité (cf [\[PROXIMA\]](#) - [\[COMPTA\]](#) Comment activer les fonctions ?

Commencer par activer la gestion des fonctions au niveau des paramètres du logiciel (menu "Configuration" - "Collectivité")



Activer ensuite les fonctions utiles via le menu "Initialisation" - "Fonctions"



Les fonctions doivent être également activées en comptabilité et être en tout point identiques.

Une fois la fonction activée, vérifier sa [conformité](#) en cliquant sur [→ Mise en conformité des fonctions](#)

Pour affecter des fonctions à des agents :

Afficher Uniquement les agents avec un contrat actif Tous les agents

Visualiser Vue liste Vue détaillée

Ensuite, sélectionner l'onglet « Fonctions », puis, répartir les pourcentages d'affectation aux fonctions pour chaque agent concerné.

Contrats Services **Fonctions** DSN

Exporter (XLS)

Agent	Fonction	Temps effectif	Temps total	Administ... générale	Assembl... locale	Administ... générale de l'état	Santé	Services communs	Dispensa... et autres établisse... sanitaires	Intervent... sociales et santé	Intervent... sociales	Opératio... non ventilabl...	Administ... générale de la collectivi...	Services généraux	Pas de fonction
Adjoint technique territorial		121,34h	151,67h												100%
Agent recenseur		151,67h	151,67h												100%
ELU		151,67h	151,67h												100%
ELU RG		151,67h	151,67h												100%
hotliner		151,67h	151,67h												100%
Animateur		151,67h	151,67h												100%
Agent d'animation		151,67h	151,67h							100%					0%
Agent administratif		151,67h	151,67h					100%							0%
Agent technique		151,67h	151,67h												100%
Maire		151,67h	151,67h	100%											0%
Total heures				151,67h	0,00h	0,00h	0,00h	151,67h	0,00h	151,67h	0,00h	0,00h	0,00h	0,00h	1031,36h
Pourcentage de répartition				10,20 %	0,00 %	0,00 %	0,00 %	10,20 %	0,00 %	10,20 %	0,00 %	0,00 %	0,00 %	0,00 %	69,39 %

Annuler Valider

Enfin, cliquer sur **Valider**