

CLAUDE FONDATIONS · FICHE DE RÉVISION

Fonctionnalités de Cowork

Module 15

L'essentiel à retenir

01. Les projets

Comme dans Claude.ai, les projets structurent le travail dans Cowork : un contexte durable pour des missions récurrentes.

Points abordés : Les projets dans Cowork · Pourquoi les utiliser · La logique

À retenir — Les projets Cowork offrent un contexte durable (fichiers, règles) réutilisé par toutes les missions du projet. Idéals pour les travaux récurrents où l'on veut continuité et cohérence.

02. Cas pratique : les projets

Illustrons les projets Cowork par un exemple : un espace de travail suivi dans la durée, où Claude produit des livrables réguliers à partir d'un contexte stable.

Points abordés : Mettre en place le projet · Enchaîner les missions · Le bénéfice dans la durée

À retenir — Un projet Cowork bien configuré produit des livrables réguliers et homogènes à partir d'un contexte stable. Parfait pour les tâches périodiques : on capitalise au lieu de recommencer.

03. Les tâches récurrentes

L'une des fonctionnalités les plus puissantes de Cowork : les tâches récurrentes, qui permettent à Claude de travailler automatiquement, à intervalles réguliers.

Points abordés : Le principe · Des cas d'usage typiques · Ce qu'il faut définir

À retenir — Les tâches récurrentes font travailler Claude automatiquement à intervalles réguliers. On définit la mission, la fréquence et la destination du résultat, avec une consigne complète et autonome.

04. Pratique : tâches récurrentes

Mettons en place une tâche récurrente concrète pour bien saisir la démarche, de la définition au suivi des exécutions.

Points abordés : Définir la mission · Choisir la fréquence · Laisser tourner et suivre

À retenir — Créer une tâche récurrente : une consigne autonome et complète, une fréquence adaptée, puis un suivi des exécutions avec ajustements possibles. On automatise une production régulière en quelques réglages.

05. Les artefacts en direct

Les artefacts en direct portent l'idée d'artefact dans Cowork : des livrables que l'on voit se construire et évoluer pendant que Claude travaille.

Points abordés : Le principe · Interagir pendant la construction · L'intérêt

À retenir — Les artefacts en direct laissent voir le livrable se construire et permettent de l'orienter en temps réel. Plus de transparence, une boucle de retour courte, un résultat plus proche du besoin.

06. Pratique : artefact en direct

Passons à la pratique de l'artefact en direct avec un exemple : construire un livrable en le faisant évoluer au fil de l'échange.

Points abordés : Lancer la construction · Orienter en cours de route · Finaliser et récupérer

À retenir — En pratique, l'artefact en direct se lance, se guide en cours de route par des retours ciblés, puis se récupère. Une fabrication rapide et co-construite, au plus près du besoin.

07. Dispatch et travail en arrière-plan

Dernière fonctionnalité clé : le dispatch et le travail en arrière-plan, qui permettent à Claude de mener des tâches longues sans monopoliser votre attention.

Points abordés : Le travail en arrière-plan · Le dispatch · Ce que ça change

À retenir — Le travail en arrière-plan et le dispatch permettent à Claude de mener des tâches longues ou volumineuses sans votre présence continue. On délègue vraiment, on récupère le résultat ensuite.