Fiche mémo · Leçon 22 · 29 min

Atelier, écrire et tester sa première Skill sans coder

En une heure, votre fiche de mission la plus fiable devient une Skill : une description de moins de 200 signes, un SKILL.md en étapes avec un exemple et une ligne d'arrivée, un dossier compressé, puis trois tests qui doivent la déclencher et un qui ne doit pas. Aucun code n'est nécessaire, seulement un éditeur de texte.

Objectifs

- Écrire le SKILL.md complet d'une Skill d'instructions à partir d'une fiche de mission éprouvée
- Compresser le dossier, charger la Skill dans Claude et l'activer
- Tester le déclenchement et le résultat, puis corriger la description ou les étapes

À retenir

- La première Skill part d'une fiche de mission fiable trois fois, sur une tâche répétée dont la méthode ne dépend pas d'un chiffre qui change.
- Deux champs obligatoires : un name en minuscules et tirets, identique au dossier, et une description de moins de 200 signes qui dit quoi et quand.
- Le SKILL.md tient en étapes, format, cas limites et « c'est terminé quand » ; les exemples vont dans assets/, cités à l'étape utile.
- Compressez le dossier, pas son contenu, puis « Upload a skill » et activez-la.
- Trois demandes qui la déclenchent, une qui ne doit pas : une Skill qui ne se charge pas se corrige d'abord par sa description.

L'atelier en une heure

0 à 10 min	10 à 15 min	15 à 35 min	35 à 40 min	40 à 60 min
Choisir la tâche	**La phrase de description**	**Le SKILL.md**	**Le dossier et le .zip**	**Charger et tester**
Répétée, fiable trois fois, méthode stable.	Ce que fait la Skill et quand, moins de 200 signes.	Étapes, exemple, cas limites, ligne d'arrivée.	Le dossier compressé, pas son contenu.	Trois demandes qui déclenchent, une qui ne déclenche pas.

Les temps sont des ordres de grandeur pour une première Skill d'instructions seules.

La demande à recopier

Demande à recopier **Faire écrire le premier jet par Claude**

```
<documents>
<document nom="fiche-de-mission-eprouvee">
[collez votre fiche de mission, celle qui a donné trois bons résultats]
</document>
<document nom="deux-resultats-reussis">
[collez deux résultats que vous jugez parfaits, noms retirés]
</document>
</documents>
<contexte>
Je veux transformer cette fiche en Skill pour Claude, sans code : un SKILL.md d'instructions,
et au besoin un fichier d'exemples dans assets/. Les chiffres qui changent (tarifs, remises,
dates) ne doivent pas entrer dans la Skill.
</contexte>
<mission>
Utilise la Skill skill-creator si elle est disponible. Avant d'écrire, pose-moi les questions
qui te manquent : quand la Skill s'applique, quand elle ne s'applique pas, ce qui fait un bon
résultat.
</mission>
<rendu>
Le SKILL.md complet : name en minuscules et tirets, description de moins de 200 signes, étapes
numérotées, format, cas limites, et une section « C'est terminé quand ». Puis le contenu de
assets/exemples.md. Puis la liste des éléments de ma fiche que tu as laissés hors de la Skill,
avec la raison.
</rendu>
```

Note : skill-creator est une Skill d'Anthropic : activez-la dans « Customize › Skills » si elle n'apparaît pas. Elle sert aussi à évaluer votre Skill une fois chargée.

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Compresser les fichiers sélectionnés à l'intérieur du dossier. Le SKILL.md se retrouve à la racine du .zip, et Claude ne le reconnaît pas comme une Skill.	Clic droit sur le dossier lui-même, puis compresser. Le .zip contient nom-de-la-skill/SKILL.md.
Écrire un name avec majuscules, espaces ou accents, différent du nom du dossier. Le nom n'accepte que des minuscules, des chiffres et des tirets, et doit être identique au dossier.	« relance-devis-cuisine » pour le champ et pour le dossier, sans accent.