Fiche mémo · Leçon 37 · 31 min

Déployer Claude dans une équipe, réglages d'administration et trente premiers jours

Déployer Claude Team se joue avant la première invitation : désigner deux propriétaires, régler les capacités, les données et le partage, n'ouvrir que les connecteurs et Skills utiles, couper le lien d'invitation. Puis trente jours en quatre semaines : un pilote, la formation, des projets partagés, une Skill et un connecteur, enfin la mesure par les statistiques d'usage.

Objectifs

- Régler une organisation Team dans le bon ordre, avant d'inviter qui que ce soit
- Attribuer les sièges Standard et Premium selon l'usage réel de chacun
- Conduire les trente premiers jours et en mesurer le résultat avec les statistiques d'usage

À retenir

- Régler avant d'inviter : rôles, capacités, données et partage, connecteurs et Skills, puis invitations par adresse.
- Désignez au moins deux propriétaires, et coupez ou régénérez le lien d'invitation, actif par défaut sur Team.
- Commencez tout le monde en Standard ; le Premium, environ cinq fois plus d'usage, va à ceux qui font de longues tâches chaque jour.
- Sur Team, la nouvelle expérience s'active seule le 1er décembre 2026 sauf choix contraire d'un propriétaire : décidez-le avant.
- Trente jours en quatre semaines, du pilote au bilan, avec les statistiques d'usage et un tour de table pour décider de la suite.

Régler avant d'inviter

1. **Rôles** — Un propriétaire principal, un second propriétaire, un référent.
2. **Capacités** — Exécution de code, accès réseau, recherche web, nouvelle expérience.
3. **Données et partage** — Retours par pouce, partage des projets.
4. **Connecteurs et Skills** — Ceux de l'organisation seulement, les autres plus tard.
5. **Invitations** — Par adresse, siège choisi pour chacun, lien d'invitation maîtrisé.

Une invitation envoyée avant les réglages, c'est une équipe qui prend de mauvaises habitudes dès le premier jour.

La demande à recopier

Demande à recopier **Préparer le bilan du trentième jour**

```
<documents>
<document nom="statistiques.txt">
[Les chiffres relevés dans les statistiques d'usage : membres actifs par semaine,
conversations, projets, Skills et connecteurs utilisés, temps gagné estimé]
</document>
<document nom="tour-de-table.txt">
[Les notes du tour de table : par personne, la tâche qui marche, celle qui ne marche pas, le
temps gagné estimé, la demande pour la suite]
</document>
</documents>
<contexte>
PME de [EFFECTIF] salariés, [SECTEUR]. Claude Team ouvert il y a trente jours pour [NOMBRE]
personnes. Je présente le bilan au dirigeant vendredi ; il décidera des sièges et des usages du
trimestre.
</contexte>
<exemples>aucun</exemples>
<mission>
Rédige le bilan des trente premiers jours.
</mission>
<rendu>
Une page : trois chiffres clés tirés des statistiques, les usages qui marchent (avec le temps
gagné annoncé par les personnes, présenté comme une estimation), ceux qui ne marchent pas et
pourquoi, les sièges à changer, et trois décisions à prendre. Distingue ce qui vient des
statistiques et ce qui vient du tour de table. N'invente aucun chiffre. C'est terminé quand le
dirigeant peut décider en dix minutes.
</rendu>
```

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Envoyer le lien d'invitation à toute l'équipe le jour de l'achat. Toute personne qui a le lien entre avec le siège le plus bas et occupe une place, et le lien circule ensuite hors de votre contrôle.	Couper ou régénérer le lien, puis inviter chaque personne par son adresse dans la rubrique des membres, avec le siège choisi.
Ouvrir trois connecteurs et dix Skills la première semaine, pour montrer tout ce que l'outil sait faire. L'équipe ne maîtrise pas encore la fiche de mission : les erreurs se multiplient dans des outils où Claude peut écrire, et personne ne sait d'où elles viennent.	Un connecteur et une Skill en semaine 3, pour l'usage qui a déjà réussi trois fois à la main.