Fiche mémo · Leçon 11 · 22 min

La galerie du Studio, ses dossiers et ses versions

Le Studio réunit les créations d'un projet dans une galerie que toute l'équipe voit, rangée en dossiers. Rien ne s'y écrase : chaque tour d'agent fige une version datée et signée, au libellé XX.XX.XX. Une création passe par les états brouillon, à valider, à reprendre et validé, et seule la version finale, marquée par une personne, fait autorité.

Objectifs

- Ranger la galerie d'un projet en dossiers et en étiquettes que l'équipe retrouve
- Retrouver, comparer et restaurer une version sans confondre la courante et la finale
- Distinguer les gestes que l'agent peut faire sur une création de ceux qui restent à une personne

À retenir

- La galerie se range par étape du travail ; les étiquettes servent à ce qui traverse les étapes.
- Rien ne s'écrase : chaque tour d'agent fige une version datée et signée, au libellé XX.XX.XX.
- La plus récente n'est pas la bonne : la version finale, marquée par une personne, fait autorité, y compris pour le code.
- L'agent peut proposer « à valider » ; valider, désigner les valideurs et restaurer depuis la corbeille restent à une personne.

Comment le Studio range une création

La galerie
Toutes les créations du projet, en grille ou en liste, visibles de l'équipe du projet.

Les dossiers
Ceux du projet, ou ceux du Studio de l'entreprise, par chemin : « Identité/Logos ».

La création
Une sorte (LOGO, MAQUETTE…), un titre, un état, des étiquettes, un auteur.

Les versions
Une par tour d'agent ou par retouche, datée, signée, au libellé XX.XX.XX. Aucune ne s'écrase.

Du plus large au plus fin : une version se retrouve si chaque niveau est tenu.

La demande à recopier

Demande à recopier **Ranger la galerie, sans rien supprimer**

```
Projet du négociant de Saint-Émilion.
Lis la galerie du Studio et propose un rangement en cinq dossiers du projet : Brief et
références, Identité, Maquettes, Campagne des fêtes, Livré.
Pour chaque création : le dossier proposé, et les étiquettes à poser parmi « à imprimer », «
campagne fêtes », « réseaux sociaux ».
Signale les doublons apparents (même sorte, titres proches) sans en supprimer aucun, et dis
pour chacun lequel porte une version validée.
Ne déplace rien avant mon « oui ».
```

Note : Supprimer une création l'envoie à la corbeille du projet. La restaurer, ou vider la corbeille, reste le geste d'une personne.

Le code à recopier

Créer une création du Studio depuis le terminal BASH

```
# crée une maquette vierge dans le dossier « Maquettes » du projet, et rend son lien nexus://
# cette commande CRÉE une création dans la galerie de l'équipe
nexus creer maquette "Accueil, site du négociant" --projet "[nom du projet]" --dossier "Maquettes"

# ouvrir ensuite la création dans la fenêtre de Nexus, par son lien
nexus ouvrir nexus://creation/[identifiant]
```

Syntaxe relevée par nexus --help le 15/11/2026 : nexus creer <sorte> "<titre>" [--projet <nom>] [--dossier d]. La commande rend aussi le fichier de travail, celui que l'agent écrit.

Les erreurs fréquentes

L'erreur, et pourquoi elle coûte	La correction
Envoyer ou intégrer la version la plus récente parce qu'elle est en tête de l'historique. Chaque tour d'agent fige une version, y compris un essai demandé en passant. La plus récente n'a peut-être jamais été validée.	Cherchez la version marquée finale, avec sa date et la personne qui l'a validée, et nommez-la dans vos demandes.
Dupliquer une création pour « garder l'ancienne » avant de la modifier. Rien ne s'écrase : l'ancienne version reste dans l'historique. La copie crée deux créations qui divergent, et personne ne sait laquelle fait foi.	Modifiez la création elle-même et notez la version ; comparez ou revenez en arrière si besoin. Dupliquez seulement un modèle pour un nouveau projet.
Ranger les créations par personne, « Dossier d'Inès », « Dossier de Théo ». Une création change de mains au fil des versions, et un départ laisse un dossier que personne n'ose toucher.	Rangez par étape du travail, et employez les étiquettes pour ce qui traverse les étapes.
Demander à l'agent de « valider la maquette » pour débloquer l'intégration. Valider est le geste d'une personne : l'agent peut seulement proposer « à valider ». La demande échoue, ou laisse croire qu'un avis a été rendu.	Demandez à l'agent de passer la version « à valider », puis faites valider par la personne qui en a la charge.