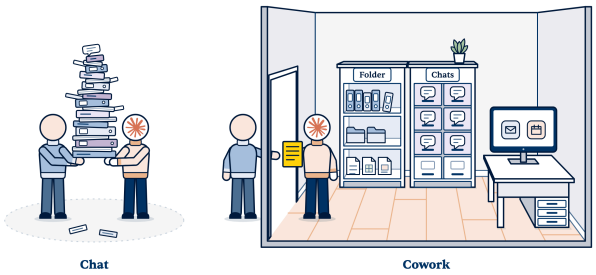
Je nieuwe collega inwerken

Handout bij de training
Aan de slag met Claude Cowork

Van chatbot naar collega

Een chatbot ziet alleen wat jij erin stopt. Je sleept je bestanden er een voor een in, legt uit hoe je het hebben wilt en haalt het resultaat er zelf weer uit. Jij bent de koerier, en het volgende gesprek begint weer bij nul.

Cowork is hetzelfde taalmodel, maar het mag ook dingen doen: zelf informatie ophalen, acties nemen en zijn eigen werk controleren. Zie het daarom als een nieuwe collega, met een eigen kamer. Jouw spullen staan er al, dus je geeft bij de deur alleen één velletje af: de opdracht. Dat gele vel is je prompt.



Dit is het verhaal van de dag: je geeft je collega een eigen kamer en werkt hem in, in vier stappen. Bij elke stap komt er iets in de kamer bij.

01	**Werkplek inrichten**	de kast, het bord op de deur, de Chats-kast, de bel Cowork met folders · Projects · Gesprekken · Toestemmingen	2
02	**Informatie geven**	het whiteboard, het notitieboek, de aktetas, het beeldscherm Projectinformatie · Memory · Skills · Connectoren	3
03	**Acties doen**	het gele vel, de klok, de kamertjes Artifacts · Scheduled tasks · Claude in Chrome · Subagents	4
04	**Buiten de kamer**	de gang, met een deur per programma Excel-plugin · PowerPoint-plugin · Claude Design	5
☐	**Nu jij**	je eigen werk wat mag erin · de vier AI first kernvaardigheden · zes opdrachten	6

Welke collega

wie laat je binnen?

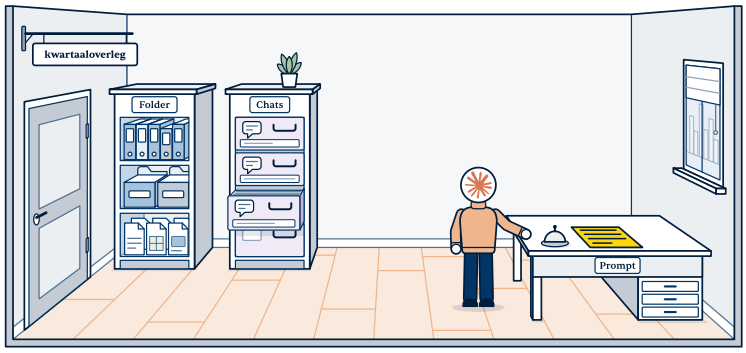
Voordat je de kamer inricht: er staat niet één collega klaar, maar een rij. Haiku, Sonnet, Opus en Fable: hoe groter, hoe slimmer, maar ook hoe trager en hoe duurder voor je limiet. Met de effort, van Low tot Max, kies je hoeveel moeite dezelfde collega erin steekt. Je ziet het allebei rechts in het invoerveld: “Opus 5.5 · High”.

Bijvoorbeeld
Een korte samenvatting van een overleg kan prima met een kleinere collega. Voor een lastig stuk, zoals een voorstel of een analyse, neem je Opus.

Wanneer per gesprek. De effort laat je negen van de tien keer op High staan.

01 Werkplek inrichten

De kamer is van één project. Er staat een bureau, verder nog niets. Je collega krijgt een kast met jouw spullen, de naam van het project op de deur, een kast voor de gesprekken en een bel op het bureau. Stel: je bereidt een kwartaaloverleg voor.



Cowork met folders

de kast

De kast is je map. Je voegt hem toe aan het gesprek (het +-menu, Add folder), en hij loopt er zelf naartoe, pakt wat hij nodig heeft en zet het resultaat erbij. Hij leest én schrijft: nieuwe bestanden maken, bestaande aanpassen.

Bijvoorbeeld
Zet de notulen van je overleggen in de map en vraag: “Zet de open actiepunten uit deze notulen op een rij en maak een agenda voor het volgende overleg.” Even later staat de agenda als bestand in je map.

Wanneer zodra je werk in bestanden zit. Niemand hoeft nog te slepen.

Projects

het bord op de deur

Zonder project is elk nieuw gesprek een lege kamer, en sleep je de kast opnieuw aan. Een project zet de naam op de deur: deze kamer is nu van hem, de kast blijft staan, en alles over dit project komt op één plek.

Bijvoorbeeld
Een project per onderwerp, met de stukken, eerdere versies en je huisstijl. Dan vraag je: “Wat is er veranderd tussen de vorige en de nieuwe versie van dit plan, en wat betekent dat voor ons?”

Wanneer voor werk dat terugkomt of lang loopt: een klant, een project, je kwartaalcijfers.

Gesprekken

de Chats-kast

Naast je map staat een tweede kast: de gesprekken die je in dit project voert. Ze blijven in deze kamer, dus je pakt de draad op waar je gebleven was.

Bijvoorbeeld
Het gesprek waarin je de agenda voor het vorige kwartaaloverleg maakte, staat er nog. Je gaat daar verder, in plaats van alles opnieuw uit te leggen.

Wanneer altijd, binnen een project. Nieuw onderwerp? Begin dan een nieuw gesprek in dezelfde kamer: bij elk bericht gaat de hele geschiedenis mee.

Toestemmingen

de bel

Wat mag hij zomaar doen? In de stand Manual staat er een bel op het bureau: bij elke actie in je bestanden vraagt hij eerst of het mag. In Auto kijkt een tweede collega mee en houdt gevaarlijke acties tegen; dat kost wat extra limiet. Bij Skip all approvals kijkt niemand mee.

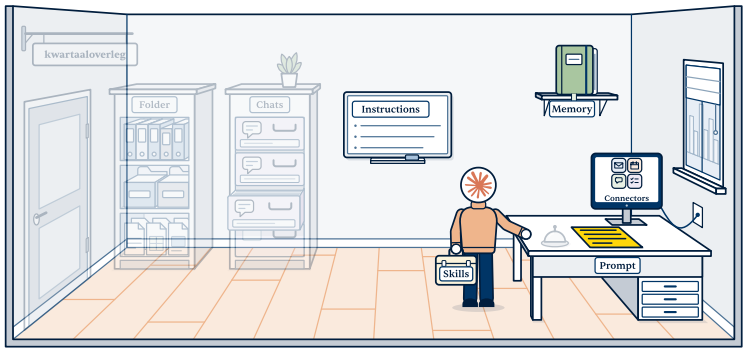
Bijvoorbeeld
Laat je hem je downloads-map opruimen en bestanden hernoemen, dan zie je in Manual per stap wat hij wil doen, voordat het gebeurt.

Wanneer begin op Manual, en werk met een kopie van je map. Definitief verwijderen vraagt hij in elke stand.

Zo ver is de kamer: je collega is binnen, je map staat in de kast, de gesprekken ernaast en de bel op het bureau. De werkplek is ingericht. Alleen weet hij nog niet hoe jij werkt.

02 Informatie geven

De werkplek staat, maar je collega weet nog niet hoe jij werkt. Vrijdag verbeter je hem, maandag maakt hij dezelfde fout. Dus komt er een whiteboard aan de muur, een notitieboek op de plank, een tas met handleidingen in zijn hand en een beeldscherm dat naar buiten kijkt.



Projectinformatie

het whiteboard

Wat je in elk gesprek opnieuw uitlegt, schrijf je één keer op: de projectinstructies (Set project instructions). Ze hangen in elk gesprek van dit project in het zicht.

Bijvoorbeeld

Een paar korte regels: “Notulen beginnen met de datum. Bij elk actiepunt horen een eigenaar en een deadline. Schrijf kort, in het Nederlands.”

Wanneer zodra je jezelf hoort herhalen. Laat Claude een voorstel doen en pas het aan.

Memory

het notitieboek

Het whiteboard schrijf jij, het notitieboek schrijft hij zelf: wat hij van jou leert. Wat hij in dit project leert, blijft in deze kamer. Wat hij over jou als gebruiker onthoudt, neemt hij overal mee naartoe.

Bijvoorbeeld

Je verbetert hem één keer: “Bij ons heet dat een module, geen product.” Het volgende gesprek in dit project weet hij dat nog.

Wanneer dat gaat vanzelf. Kijk er af en toe in via View memory, en haal weg wat niet klopt.

Skills

de aktetas

Een skill is een handleiding voor één soort taak: welke informatie hij gebruikt en welke stappen hij volgt. Het whiteboard hangt in één kamer, de tas neemt hij elke kamer mee in. Een skill kun je delen met collega's.

Bijvoorbeeld

Notulen uit een transcript: “Maak van dit transcript notulen in mijn vaste vorm.” Met een skill gaat dat elke keer in jouw vorm en toon, met de actiepunten erbij.

Wanneer voor werk dat steeds terugkomt, of een lange prompt die je steeds opnieuw plakt. Begin met een goed gesprek en maak daar een skill van.

Connectoren

het beeldscherm

Buiten het raam staat de rest van je werk: agenda, mail, SharePoint, Jira. Het beeldscherm is het enige voorwerp dat naar buiten kijkt. Via de stekker, de connectoren, kijkt hij zelf in die systemen, en soms doet hij er ook iets.

Bijvoorbeeld

“Wat staat er vandaag in mijn agenda, en wat moet ik per overleg voorbereiden?” Geen connector voor een systeem? Dan werkt een export in je map.

Wanneer als je informatie in een systeem staat en niet in een bestand.

Zo ver is de kamer: het whiteboard met de instructies, het notitieboek, de tas met skills en het beeldscherm naar buiten. Nu kan hij aan het werk.

03 Acties doen

De kamer is ingericht. Nu het werk zelf: jij legt het gele vel op het bureau. Het is dezelfde opdracht als in het begin, alleen staat en ligt er nu alles om hem heen wat hij nodig heeft. En hij kan meer teruggeven dan tekst.



Artifacts

een werkend hulpmiddel

Een antwoord in tekst kun je lezen, maar niet gebruiken. Een artifact is een rekentool, een dashboard of een lijst die je afvinkt. Voor jezelf, of als link voor een collega, die het dan ook kan gebruiken.

Bijvoorbeeld
Een interactieve kaart van Nederland, met per provincie het aantal inwoners. Of een kennischeck voor na een training.

Wanneer als je iets wilt bedienen in plaats van lezen.

Scheduled tasks

de klok

Tot nu toe gebeurt alles alleen als jij eraan denkt. Aan de muur hangt een klok: op een vaste tijd begint hij uit zichzelf een gesprek, met een opdracht die al klaarligt.

Bijvoorbeeld
Elke maandag om 9:00: “Zet de actiepunten uit de notulen van vorige week op een rij, per eigenaar, en markeer wat over de deadline is.”

Wanneer voor terugkerend werk met steeds dezelfde opdracht.

Claude in Chrome

het klikwerk

Niet alles heeft een connector. Soms moet er gewoon op een website geklikt worden. Claude in Chrome doet dat klikwerk voor je, in de browser.

Bijvoorbeeld
Op een website gegevens opzoeken en in een overzicht zetten, zodat je collega er meteen mee aan de slag kan.

Wanneer als het werk op een website zit waar geen connector voor is.

Subagents

de kamertjes

Hij hoeft het niet alleen te doen. Hij zet zelf een paar kamertjes neer, met in elk een kopie van zichzelf en een eigen deelopdracht. Ze werken tegelijk, en wat ze vinden maakt hij tot één geheel.

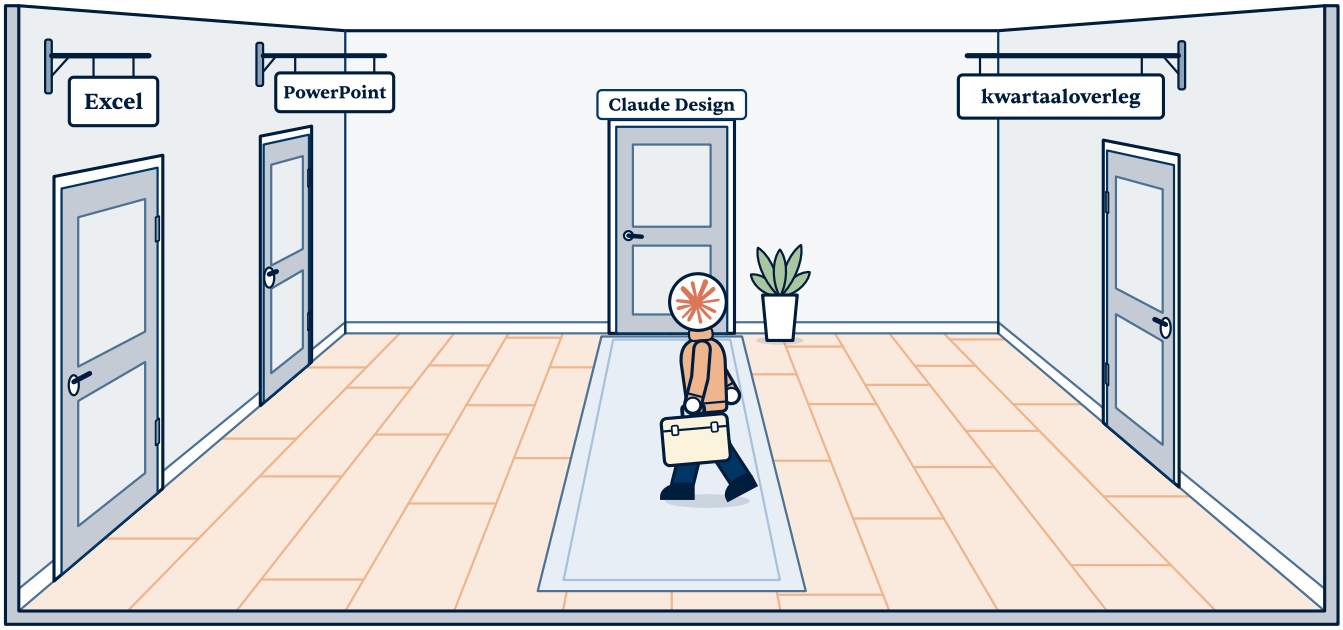
Bijvoorbeeld
Drie concurrenten onderzoeken: per concurrent zoekt een subagent informatie, en je collega maakt er één rapport van.

Wanneer voor groot werk dat in losse delen uiteenvalt. Let op: een kamertje weet alleen wat hij erin legt.

De kamer is compleet: alles wat je collega nodig heeft, staat erin. Tijd om de deur uit te gaan.

04 Buiten de kamer

Tot nu toe gebeurde alles in zijn eigen kamer. Maar die kamer is één deur in een gang: elke deur is een project, en verderop zijn er deuren naar Excel, PowerPoint en Claude Design. Je collega pakt zijn tas met skills en loopt de gang op: dezelfde collega, met dezelfde tas, in een ander programma.



Excel-plugin

In Cowork leest hij je Excel-bestand, maar klik jij nog zelf. Met de plugin zit hij ín Excel, als paneel naast je tabel: Claude for Microsoft 365.

Bijvoorbeeld
Je maandcijfers: “Reken drie scenario's door en zet ze naast het doel, met de formules erbij.”

Wanneer als je in de tabel zelf wilt werken, niet alleen een bestand wilt laten lezen.

PowerPoint-plugin

Hetzelfde in PowerPoint: Claude zit in de zijbalk, naast je dia's, en werkt er direct in.

Bijvoorbeeld
De presentatie voor je kwartaaloverleg: “Maak van deze dia één kernboodschap en zet er een icoon uit de bibliotheek bij.”

Wanneer als de presentatie er al is en je erin wilt doorwerken.

Claude Design

Design zit in de zijbalk van de app en opent een apart venster. Je kiest een design system en een template, en vraagt om slides, een document of een mockup.

Bijvoorbeeld
Van een rapport een presentatie in jullie huisstijl. Probeer het een keer in Cowork en een keer in Design.

Wanneer als het er verzorgd uit moet zien en je nog geen bestand hebt om in te werken.

Je collega is ingewerkt: in zijn eigen kamer, en daarbuiten. Nu ben jij aan de beurt.

Na de pauze

Nu jij: AI first coworken

Je collega is ingewerkt. Nu gaat het om jouw eigen werk: wat mag erin, wat geef je uit handen, en waar begin je?

Wat mag erin?

- Wat wel en niet mag, verschilt per organisatie. Weet je het niet zeker? Vraag het je AI-aanspreekpunt, en gebruik tot die tijd geen klant- of persoonsgegevens.

De vier AI first kernvaardigheden

Vier puzzelstukken, elk met de vragen die je jezelf stelt voordat je werk uit handen geeft.



Delegeren

- Hoeveel tijd kost de taak?
- Hoe leuk vind ik de taak?
- Kan AI dit net zo goed als ik?

Instrueren

- Hoe zorg ik dat Claude alle benodigde informatie heeft?
- Hoe zorg ik dat het de juiste acties kan ondernemen?

Controleren

- Kost controleren meer tijd dan maken?
- Hoe controleer ik slim?

Dragen

- Hoe belangrijk is het dat ik het doe?
- Wat zijn de gevolgen van de taak?
- Delegeer ik geen vaardigheid die ik zelf wil houden?

Zes opdrachten voor je eigen werk

cowork.grip-op-ai.nl

Kies er één. Op de site staat per opdracht wat je ermee bereikt, waarom, en de stappen. Er zijn geen oefenbestanden: je doet hem op je eigen werk.

01 Werkproject met vaste context
Context die je steeds opnieuw uitlegt, één keer vastleggen
voor wie steeds aan hetzelfde onderwerp of project werkt

02 Skill voor een klus die je vaak doet
Herhaaldelijk AI-werk slim inrichten
voor iedereen met een klus die steeds terugkomt

03 Kennisboom voor zuiniger AI-gebruik
Veel informatie vindbaar maken met minder tokens
voor iedereen met een grote of rommelige map

04 Claude in Excel
Het zware werk in je eigen Excel laten doen
voor iedereen die veel in Excel werkt

05 Van document naar presentatie
Documenten omzetten in presentaties
voor iedereen die presenteert

06 Een artifact: een werkend hulpmiddel
Vragen en kennis omzetten in interactieve hulpmiddelen
voor wie iets wil laten zien, uitrekenen of uitproberen