

Ficha de conocimiento del agente

Lléjala **antes de la primera tarea** del agente, no después del primer error. Si no puedes completar las cinco casillas, todavía no tienes un agente: tienes la idea de un agente.

AGENTE

PRIMERA TAREA

01 Dominio

¿Qué parte del negocio toca este agente? ¿Cuál queda fuera de su alcance?

02 Documentación

¿Qué tiene que leer antes de decidir? No todo: lo que manda.

03 Memoria

¿Qué recuerda entre una tarea y la siguiente? ¿Y qué olvida a propósito?

04 Herramientas

¿Qué puede ejecutar de verdad? ¿Con qué permiso, y quién lo revisa?

05 Límite

¿A qué no debe acceder nunca? Es la casilla que casi nadie escribe.

PRUEBA DE ARRANQUE

Escribe una pregunta que este agente debería poder responder antes de su primera tarea. Si con lo anotado arriba no puede responderla, hay una casilla incompleta: vuelve a ella antes de crearlo.
