

Skill oder Agent?

Ein Skill ist ein Spielzug: aufgeschrieben zeigt er, wie etwas läuft, und jeder kann ihn ausführen. Ein Agent ist ein Spieler: mit Trikotnummer, Zugang zum Feld und Kaderplatz — also mit jemandem, der ihn betreut, beaufsichtigt und bezahlt. Die meisten Aufgaben brauchen einen Spielzug. Jeder Agent, der eigentlich ein Skill wäre, ist Governance-Schuld von morgen.

Stand: 6. August 2026

DIE ZWEI BAUSTEINE

Skill

WISSEN + ANLEITUNG

Der Spielzug. Eine SKILL.md-Datei mit Schritten und Beispielen. Er läuft nicht von allein — keine Trikotnummer, keine Lizenz, kein Vertrag. In Minuten notiert, funktioniert in jedem Team.

SETUP • „Ordner in OneDrive unter /Documents/Cowork/skills/ ablegen. Bis zu 50 Skills pro Person, je eine SKILL.md. Cowork findet sie automatisch zu Beginn einer Unterhaltung.“

Agent

PROZESS + AUSFÜHRUNG

Der Spieler. Ein eigenständiger Akteur mit Trikotnummer, Zugang zum Feld und Autonomie. Er braucht Kaderplatz, Aufsicht, Budget und einen Trainer — jeder Agent ist ein Governance-Objekt.

SETUP • „Lebt in Copilot Studio, in Copilot und Teams, im Foundry Agent Service — und wird über Agent 365 verwaltet.“

SIEBEN FRAGEN VOR DEM BUILD

Wer handelt?

Ein Spielzug läuft nicht von allein. Skill: du oder ein bestehender Agent führt ihn aus. Agent: die Aufgabe braucht einen eigenen Spieler auf dem Feld.

Identität und Zugriff?

Wer bekommt eine Trikotnummer? Skill: keine nötig, er nutzt deinen Kontext. Agent: eigene Identität und eigener Zugang zu den Daten.

Autonomie?

Taktiktafel oder am Ball? Skill: zeigt die Laufwege, spielt nicht. Agent: spielt weiter, auch wenn du nicht hinschaust.

Aufwand?

Spielzug entwickeln oder Spieler verpflichten. Skill: eine Markdown-Datei und eine klare Beschreibung — die Beschreibung löst ihn aus, also schreib sie sorgfältig. Agent: eine Verpflichtung mit allem, was folgt.

Governance?

Eine Sammlung oder ein Trainer? Skill: Datei-Versionierung genügt. Agent: braucht Aufsicht — dafür gibt es Agent 365.

Wiederverwendung?

Ein guter Spielzug funktioniert in jedem Team. Skill: portabel über Plattformen und Agenten hinweg, weil das Format ein offener Standard ist. Agent: an seine Plattform gebunden.

Was kostet der Irrtum?

Hier liegt die Asymmetrie. Skill: du löschst eine Datei. Agent: jemand muss eine Identität, ihre Zugriffe und ihr Budget abbauen — und bis dahin steht er auf der Lohnliste.

Erst der Spielzug. Dann die Spieler.

Verpflichte nur einen Spieler, wenn die Aufgabe wirklich einen braucht. Jeder Agent, der eigentlich ein Skill wäre, ist Governance-Schuld von morgen — wie ein Spieler im Kader, der nur die Taktiktafel vorliest.