



第29回 「Introduction to subagents」
Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

1体作る

公式の教材を、順番に

原石工房

隠れた才能に気づき、花開く

この資料について



原石工房

Anthropic とは関係のない、非公式の資料です

公式の学習サイト Claude Academy の日本語訳です

原文（英語）Introduction to subagents / Creating a subagent

前回「サブエージェントとは何か」の続きです

全51回の、今日はここ



原石工房

Claude Code 101

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

第1回～第12回

Claude Code in Action

13 14 15 16 17 18 19 20 21

第13回～第21回

スキル

22 23 24 25 26 27

第22回～第27回

手分け (subagents)

28 29 30 31

第28回～第31回

MCP 入門

32 33 34 35 36 37 38 39 40

第32回～第40回

MCP 応用

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51

第41回～第51回

今日はここ 第29回

今日のレッスン



原石工房

Introduction to subagents の第2回

原題 Creating a subagent

訳 1体作る

自分で作るサブエージェントは、決まった仕事を専門にします

① 作る



原石工房

原題 Creating a Subagent

いちばん簡単なのは、/agents と打つこと

/agents → 新しい担当を作る



① どこで使うか

プロジェクトの分（いまのプロジェクトだけ）／自分の分（どの仕事でも）

② どうやって作るか

手で書く／Claude に作らせる。すすめられているのは、こちら

③ 何をさせたいかを説明

名前・説明・決めごとを、Claude が作ります

言葉で説明するだけで、形になります

手で書かなくてよい

いちばん簡単なのは、/agents と打つことです

管理の画面が開くので、そこから「新しい担当を作る」を選びます

まず、どこで使えるようにするかを聞かれます

① どこで使うか、どう作るか



原石工房

いちばん簡単なのは、/agents と打つこと

/agents → 新しい担当を作る



① どこで使うか

プロジェクトの分 (いまのプロジェクトだけ) / 自分の分 (どの仕事でも)

② どうやって作るか

手で書く / Claude に作らせる。すすめられているのは、こちら

③ 何をさせたいかを説明

名前・説明・決めごとを、Claude が作ります

言葉で説明するだけで、形になります

手で書かなくてよい

プロジェクトの分 いまのプロジェクトの中だけで使えます

自分の分 その機械の、どのプロジェクトでも使えます

作り方は、手で書く / Claude に作らせる。すすめられているのは後者です

② 道具を選ぶ



原石工房

原題 Customizing Tools

使える道具を、選ぶ

読むだけ

書き換える

動かす

MCP

そのほか

見直し役に、書き換える道具はたぶん要らない
読んで調べるのが仕事で、変えるのが仕事ではないから

ただし、動かす道具は入れたままにすると、確定前の書き換えを見つけやすい

モデルを選ぶ

Haiku

速くて軽い仕事

Sonnet

速さと深さの、間

Opus

込み入った読み解き

Inherit

もともと同一モデル

色は、いまどれが動いているかの目印

読むだけ／書き換える／動かす
／MCP／そのほか、の5種類から選
びます

見直し役には、書き換える道具はた
ぶん要りません

読んで調べるのが仕事で、変えるの
が仕事ではないからです

③ モデルと色を選ぶ



原石工房

原題 Choosing a Model and Color

使える道具を、選ぶ

読むだけ	書き換える	動かす
MCP	そのほか	

見直し役に、書き換える道具はたぶん要らない
読んで調べるのが仕事で、変えるのが仕事ではないから

ただし、動かす道具は入れたままにすると、確定前の書き換えを見つけやすい

モデルを選ぶ

Haiku 速くて軽い仕事	Sonnet 速さと深さの、間
Opus 込み入った読み解き	Inherit もと同じモデル

色は、いまどれが動いているかの目印

Haiku は速くて軽い仕事に、
Sonnet は速さと深さの間に向きます

Opus は込み入った読み解きに。
Inherit は、もと同じモデルを使います

色は画面に出るので、いまどれが動いているかがひと目で分かります

④ 設定のファイル



原石工房

原題 The Config File

.claude/agents/<担当の名前>.md に保存されます

name 見分ける名前。@agent 名前 で呼べる

description いつ使うかを決めるところ。1行で書く

tools 使える道具の並び。あとから直せる

model sonnet / opus / haiku / inherit

color 画面で見分けるための色

札書きより下が、そのサブエージェントへの決めごと

説明の1行が、呼ばれるかどうかを決める

作り終わると、.claude/agents/<担当の
名前>.md に保存されます

name 見分ける名前。@agent 名
前で呼べます

description いつ使うかを決める
ところ。1行で書きます

④ 残りの3つ



原石工房

.claude/agents/<担当の名前>.md に保存されます

name

見分ける名前。@agent 名前 で呼べる

description

いつ使うかを決めるところ。1行で書く

tools

使える道具の並び。あとから直せる

model

sonnet / opus / haiku / inherit

color

画面で見分けるための色

札書きより下が、そのサブエージェントへの決めごと

tools 使える道具の並び。あとから
ここで直せます

model sonnet / opus / haiku /
inherit のどれか

color 画面で見分けるための色

説明の1行が、呼ばれるかどうかを決める



/agents と打つ

管理の画面が開く

そこから「新しい担当を作る」

どこで使うかを定める

プロジェクトか、自分か

自分の分なら、どの仕事にも付いてくる

何をさせたいかを説明する

Claude が形にする

名前・説明・決めごとが出てくる

道具・モデル・色を選ぶ

要るものだけ渡す

見直し役に、書き換える道具は要らない

できあがるのは、文書ファイル1つ

⑤ 決めごと



原石工房

原題 System Prompts

決めごとに書くこと

何に目を向けるべきか

どう調べるべきか

見つけたことを、どう報告するか

よく書かれた決めごとが、役に立つ担当と、的を外す担当の分かれ目
何を探すのか、答えをどういう形にまとめるのかを、はっきり書く

頼まなくても使わせたいなら

説明の欄に **proactively** (先回りして) と入れる
やりとりの例も足せる。具体的なほど、見当がよく当たる

思ったときに使われないなら、説明の欄へ戻って見直します

呼ばれない原因は、たいてい説明にある

札書きより下、ファイルの中身そのものが、決めごとです

何に目を向けるか、どう調べるか、どう報告するかを書きます

よく書かれた決めごとが、役に立つ担当と的を外す担当の分かれ目になります

⑥ 頼まなくても使わせる



原石工房

原題 Making Claude Use Your Subagent Automatically

決めごとに書くこと

何に目を向けるべきか

どう調べるべきか

見つけたことを、どう報告するか

よく書かれた決めごとが、役に立つ担当と、的を外す担当の分かれ目
何を探すのか、答えをどういう形にまとめるのかを、はっきり書く

頼まなくても使わせたいなら

説明の欄に proactively (先回りして) と入れる

やりとりの例も足せる。具体的なほど、見当がよく当たります

思ったときに使われないなら、説明の欄へ戻って見直します

説明の欄に proactively (先回りして) という言葉を入れます

やりとりの例も足せます。具体的なほど、見当がよく当たります

思ったときに使われないなら、説明の欄へ戻って見直します

呼ばれない原因は、たいてい説明にある

今回のまとめ



原石工房

/agents と打って、言葉で説明すれば、Claude が形にしてくれる

道具は、要るものだけ渡す。見直し役に書き換える道具は要らない

できあがるのは、.claude/agents に置かれた文書ファイル1つ

説明の1行が、呼ばれるかどうかを決める

呼ばれないときの原因は、たいてい説明にある



Introduction to subagents の第3回

原題 Designing effective subagents

訳 効く形に設計する

どういう形にすると、サブエージェントがよく働くのかを見ます

全51回の、30回目です

その担当に、本当に要る道具はどれですか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く