



第30回 「Introduction to subagents」
Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

効く形に設計する

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 / Designing effective subagents

前回は1体作りました。今回は、効かせるための型です

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30回



Introduction to subagents の第3回

原題 Designing effective subagents

訳 効く形に設計する

設定の下手なサブエージェントは、さまよい、長く走りすぎ、使えない答えを返します

① 設定は、どう使われているのか



原石工房

原題 How Subagent Config Data Gets Used

説明は、2つのことを決めている

名前と説明は、もとの担当の決めごとに入る
だから、ひとりでに呼ばれるかどうかは、ここで決まる

① いつ動くか

もとの担当が、どれを立ち上げるかを決める

② 何をしろと言われるか

仕事を始めさせる言葉を、説明を手引きに書く

ありきたりな説明だと

「差分を出して、いまの書き換えを見つけて」 ← ぼんやり

「どのファイルを見直させたいか、はっきり伝えること」と足すと

実際のファイル名を並べた、具体的な言葉になる

いつ動くかと、何をするかの方

使えるサブエージェントすべての名前と説明が、もとの担当の決めごとに入ります

もとの担当は、これを見て、どれをいつ立ち上げるかを決めます

ひとりでに呼ばれるかを思いどおりにしたいなら、直すのは名前と説明です

① 説明は、2つを決めている



原石工房

説明は、2つのことを決めている

名前と説明は、もとの担当の決めごとに入る
だから、ひとりでに呼ばれるかどうかは、ここで決まる

① いつ動くか

もとの担当が、どれを立ち上げるかを決める

② 何をしろと言われるか

仕事を始めさせる言葉を、説明を手引きに書く

ありきたりな説明だと

「差分を出して、いまの書き換えを見つけて」 ← ぼんやり

「どのファイルを見直させたいか、はっきり伝えること」と足すと

実際のファイル名を並べた、具体的な言葉になる

いつ動くか もとの担当が、どれを
立ち上げるかを決める

何をしろと言われるか 仕事を始め
させる言葉を、説明を手引きに書く

「どのファイルを見直させたいか、
はっきり伝えること」と足すと、具
体的になります

いつ動くかと、何をするかの両方

② 答えの形を決める

原題 Defining an Output Format

いちばん大きな改良は、答えの形を決めること

自然な止まりどころができる

欄を全部埋めたら、終わりだと分かる

長く走りすぎるのを防ぐ

どこまで調べれば十分かを、決めかねなくなる

見直し役の、答えの形（例）

1 まとめ

2 重い問題

3 大きな問題

4 小さな問題

5 すすめ

6 通してよいか

どの欄も埋まったところで、止まってよいと分かる

形が決まっていないと、必要よりずっと長く走りがちになります

確かめ表が、止まりどころになる

いちばん大きな改良は、決めごとの中に答えの形を定めることです

自然な止まりどころができます。欄を全部埋めたら、終わりだと分かります

長く走りすぎるのを防ぎます。どこまで調べれば十分かを、決めかねなくなります

② 見直し役の、答えの形



原石工房

いちばん大きな改良は、答えの形を決めること

自然な止まりどころができる

欄を全部埋めたら、終わりだと分かる

長く走りすぎるのを防ぐ

どこまで調べれば十分かを、決めかねなくなる

見直し役の、答えの形（例）

1 まとめ

2 重い問題

3 大きな問題

4 小さな問題

5 すすめ

6 通してよいか

どの欄も埋まったところで、止まってよいと分かる

形が決まっていないと、必要よりずっと長く走りがちになります

確かめ表が、止まりどころになる

1 まとめ／2 重い問題／3 大きな問題

4 小さな問題／5 すすめ／6 通してよいか

この形が、やることの確かめ表になります

③ 行き詰まりを報せる



原石工房

原題 Reporting Obstacles

見つけた回り道は、まとめに出てこないと消える

出てこないと、もとの流れが、同じ答えを見つけ直すことになる
時間も、使える量も、無駄になります

表に出したいもの

整えるときの問題、動く場のくせ

途中で見つけた回り道

特別な飾りや設定が要った命令

困りごとの種になった部品や取り込み

受け取る方法は、答えの形の中ではっきり求めること
「行き詰まったこと」という欄を足せば、確かに出てくる

欄が無ければ、報せは来ない

途中で見つけた回り道は、返すまとめに出てこなければなりません

出てこないと、もとの流れが、同じ答えを見つけ直すことになります

時間も、使える量も、無駄になります

③ 欄を足せば、出てくる



見つけた回り道は、まとめに出てこないと消える

出てこない、もとの流れが、同じ答えを見つけ直すことになる
時間も、使える量も、無駄になります

表に出したいもの

整えるときの問題、動く場のくせ

途中で見つけた回り道

特別な飾りや設定が要った命令

困りごとの種になった部品や取り込み

受け取る方法は、答えの形の中ではっきり求めること
「行き詰まったこと」という欄を足せば、確かに出てくる

整えるときの問題、動く場のくせ／
途中で見つけた回り道

特別な飾りや設定が要った命令／困
りごとの種になった部品や取り込み

答えの形に「行き詰まったこと」の
欄を足せば、確かに出てきます

欄が無ければ、報せは来ない

④ 使える道具を絞る



原石工房

原題 Limiting Tool Access

その仕事に要る道具だけを渡す

調べるだけ／読むだけ

Glob・Grep・Read

うっかり書き換えることが、ありえなくなる

プログラムの見直し役

+ Bash

差分を見るため。Edit も Write も要らない

書き換える担当

+ Edit・Write

実際に変えるのが、その仕事だから

思わぬ巻き添えを防ぎ、何体も持つときに役どころがはっきりします

渡さなければ、できない

調べるだけ／読むだけ

Glob・Grep・Read だけで足り
ます

見直し役 差分を見るために Bash
は要りますが、Edit も Write も要
りません

書き換える担当 ここで Edit と
Write を渡します

効く形の4つ



原石工房

はっきりした説明

いつ動くか・何を言われるか

その両方を導くつもりで書く

形の決まった答え

いつ終わりが分かる

もとの流れが使える形で返ってくる

行き詰まりの報せ

同じことを見つけ直さずに済む

回り道・くせ・困りごとの欄を入れる

絞られた道具

思わぬ巻き添えを防ぐ

調べるだけなら、読むだけ

時間どおりに終わり、はっきり報告する働き手へ

今回のまとめ



原石工房

説明は、いつ動くかと、何を言われるかの両方を決める

答えの形を定めると、いつ終わりかが分かる

「行き詰まったこと」の欄が無ければ、報せは来ない

本当に要る道具だけを渡す。渡さなければ、できない

1つ1つは単純だが、合わさると働き手が変わる



Introduction to subagents の第4回（最終回）

原題 Using subagents effectively

訳 使いこなす

どんなときに助けになり、どんなときに邪魔になるのかを見ます

全51回の、31回目です

その担当は、いつ終われば終わりですか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く