



第31回 「Introduction to subagents」 Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

使いこなす

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 / Using subagents effectively

このコースの最終回です

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

Claude Code in Action

13 14 15 16 17 18 19 20 21

スキル

22 23 24 25 26 27

手分け (subagents)

28 29 30 31

MCP 入門

32 33 34 35 36 37 38 39 40

MCP 応用

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51

第1回～第12回

第13回～第21回

第22回～第27回

第28回～第31回

第32回～第40回

第41回～第51回

今日はここ 第31回



Introduction to subagents の第4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

違いは、たった1つに行き着きます

① 光るとき



原石工房

原題 When subagents shine

調べることと、やることが、切り離せるとき

前の段に、次の段が寄りかかる

→ もとの流れでやる

答えだけが要って、道中はどうでもよい

→ 任せる

得意なのは、こういう仕事

「どう見つけたか」の実況ではなく、結果だけが要るとき

調べる仕事が、もとの流れの場所を散らかしてしまうとき

まっさらな目や、その担当だけの決めごとが、効くとき

切り離せるかどうか、分かれ目

いちばんよく働くのは、調べること
とやることが切り離せるときです

前の段に次の段が寄りかかるなら、
もとの流れでやります

答えだけが要って、道中はどうでも
よいなら、任せます

② 調べる仕事



原石工房

原題 Research tasks

使いどころは、3つ

調べること

何十ものファイルを読み、呼び出しをたどる

返るのは、きれいなまとめ1つ

プログラムの見直し

書いた経緯を持たない目で見る

別の人が書いたものとして見るほうが、よく見直せる

その担当だけの決めごと

文章を書く担当、見た目を整える担当

もとからの決めごとは、短い技術の文章へ寄りがち

作るのに関わっていると、まっさらな目で見るのが難しくなります

もとの流れにできないことだけ、任せる

何十ものファイルを読み、呼び出しをたどり、道筋を見て回れます

その全部が、その担当の場所に留まります

もとの流れが受け取るのは、きれいなまとめ1つです

③ プログラムの見直し



原石工房

原題 Code Reviews

使いどころは、3つ

調べること

何十ものファイルを読み、呼び出しをたどる

返るのは、きれいなまとめ1つ

プログラムの見直し

書いた経緯を持たない目で見る

別の人が書いたものとして見るほうが、よく見直せる

その担当だけの決めごと

文章を書く担当、見た目を整える担当

もとの決めごとは、短い技術の文章へ寄りがち

作るのに関わっていると、まっさらな目で見るのが難しくなります

もとの流れにできないことだけ、任せる

Claude は、別の人が書いたものとして差し出されたほうが、うまく見直せます

一緒に作った流れに見直させると、たいてい手ぬるい意見しか出ません

見直しの担当は、どう書かれたかの経緯を持たないまま、基準を当てます

④ その担当だけの決めごと



原石工房

原題 Custom System Prompts

使いどころは、3つ

調べること

何十ものファイルを読み、呼び出しをたどる

返るのは、きれいなまとめ1つ

プログラムの見直し

書いた経緯を持たない目で見る

別の人が書いたものとして見るほうが、よく見直せる

その担当だけの決めごと

文章を書く担当、見た目を整える担当

もとの決めごとは、短い技術の文章へ寄りがち

作るのに関わっていると、まっさらな目で見るのが難しくなります

もとの流れにできないことだけ、任せる

もとの決めごとは、短くてプログラム寄りの答えを重く見えています

文章を書く担当 口ぶり・読む相手
・書きぶりの指示を渡します

見た目を整える担当 先に design system のファイルを読み、と伝えます

⑤ 足を引っ張るとき



原石工房

原題 When Subagents Hurt

気をつけるべき、よくない型

① 名人を名乗らせる

Claude はもうその知識を持っている

名人にできて、もとの流れにできないことは、何もない

② 一列につないだ流れ

どの段も前の段に寄りかかるとき、うまくいかない

担当から担当へ渡すところで、情報が落ちる

③ テストを走らせる担当

落ちた中身が隠れる

試したところ、どの組み合わせの中でいちばん成績が悪かった

立ち上げる負担が割に合うのは、もとの流れにできないことをするときだけ

隠れるものが、いちばん高くつく

名人を名乗らせる Claude はもう
その知識を持っています

一列につないだ流れ どの段も前の
段に寄りかかるとき、うまくいきま
せん

テストを走らせる担当 落ちた中身
が隠れます

⑤ なぜ割に合わないのか



原石工房

気をつけるべき、よくない型

① 名人を名乗らせる

Claude はもうその知識を持っている

名人にできて、もとの流れにできないことは、何もない

② 一列につないだ流れ

どの段も前の段に寄りかかるとき、うまくいかない

担当から担当へ渡すところで、情報が落ちる

③ テストを走らせる担当

落ちた中身が隠れる

試したところ、どの組み合わせの中でいちばん成績が悪かった

立ち上げる負担が割に合うのは、もとの流れにできないことをするときだけ

隠れるものが、いちばん高くつく

立ち上げる負担＝仕事が見えなくなり、見つけたことがまとめて縮められること

それが割に合うのは、もとの流れにできないことをするときだけです

テストの型は、試したところ、どの組み合わせの中でいちばん成績が悪かったそうです



途中の仕事は、大事ですか

いいえ 最後の結果だけが要る
任せる

調べる・見直す・その担当だけの決めごと

はい 途中を見て、応えたい
もとの流れでやる

段がつながる仕事、テストの走らせ

問いは、1つだけでよい

⑥ 決め手の決まり



原石工房

原題 The Decision Rule

途中の仕事は、大事ですか

問うのは、これ1つだけ

いいえ

任せる

調べること、見て回ること

プログラムの見直し

その担当だけの決めごとが要る仕事

はい

もとの流れでやる

本当の力を足さない「名人」の役づくり

前の段に寄りかかる、何段もの流れ

全部見たい、テストの走らせ

問うのは1つだけ。途中の仕事は、大事ですか

いいえ (最後の結果だけが要る) なら、任せます

はい (途中を見て、応えたい) なら、もとの流れでやります

見て、応えたいなら、手元に置く

今回のまとめ



原石工房

分かれ目は、途中の仕事がもとの流れに要るかどうか

使うところ 調べること／見直し／その担当だけの決めごとが要る仕事

避けるところ 「名人」の役づくり／段がつながる流れ／テストの走らせ

見直しは、書いた経緯を持たない目のほうが効く

隠れてしまうものが、いちばん高くつく

ここでコースが終わります



原石工房

Introduction to subagents（全4回）は、ここまで

第28回から第31回まで、手分けの4回を読みました

次からは別のコース「Introduction to Model Context Protocol」に入ります

全51回の、32回目からです

その途中は、あなたに要りますか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く