

교육 과정 소개서.

Hermes Agent로 매일 스스로 진화하는
개발 에이전트 팀 만들기 (ft. LLM wiki)

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영하기 전 작성되었습니다.

* 커리큘럼은 촬영 및 편집을 거치며 일부 변경될 수 있으나, 전반적인 강의 내용에는 변동이 없습니다.

아래 각 오픈 일정에 따라 공개됩니다.

- 1차 : 2026년 05월 29일
- 2차 : 2026년 06월 26일
- 전체 오픈 2026년 07월 31일

최근 수정일자 2026년 04월 28일



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://fastcampus.co.kr/biz_online_hermes
강의시간	10시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)
문의	고객센터

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생



강의목표

- Hermes로 AI 팀을 왜 만드는지부터 Claude Code·Codex와의 차이, 그리고 실제로 연결해서 제대로 작동하게 만드는 방법까지 실무에서 바로 쓰는 전체 구축 흐름을 익히는 과정을 배웁니다.
- Hermes의 성격 설정부터 이전 대화 활용, 스킬 개선, 브라우저 자동화까지 기본 사용법을 다양한 실습 프로젝트 중심으로 배워봐요
- 자율 개발팀 아키텍처 설계부터 메모리·로그·스킬·협업·자동화까지 통합해, 에이전트 기반으로 개발팀 운영을 자동화하고 지속적으로 개선하는 방법을 익힙니다.

강의요약

- Hermes로 시작하는 AI 팀 만들기: 에이전트 플랫폼 비교부터 codex 연결 및 실행까지 한 번에 완성합니다
- Hermes 실전 마스터: AI 에이전트 방법론부터 에이전트 설계·구축까지 한 번에 학습해요
- Hermes 에이전트 팀 운영 완성: 개발팀 운영을 자동화하고, 결과·피드백·개선을 반복하는 자기진화 루프를 구축해요



강사

정승현

과목

- Hermes Agent로 매일 스스로 진화하는 개발 에이전트 팀 만들기 (ft. LLM wiki)

약력

- (현) 헤르메스 에이전트 군단 대장
- (전) 우아한 형제 백엔드 엔지니어
- 헤르메스를 통한 개발 워크플로우 실무 구축
- 스타트업 LIT 초기 백엔드 개발 및 설계
- 헤르메스 코드 기여 경험

CURRICULUM

01.

강의 소개와 문제 설정

CH01. 오리엔테이션

01. 소개 및 강의 방향과 최종 결과물

CH02. 왜 Hermes를 팀 빌딩에 쓰는가

01. 스스로 진화하는 에이전트

02. Hermes를 팀 빌딩에 써야 하는 실전적 이유

CH03. Hermes vs Openclaw

01. Openclaw와 비교해 보는 Hermes의 차별점

CH04. 로드맵 설명

01. 로드맵

02. Part 01부터 Part 07까지 전체 로드맵 이해하기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

02.

Hermes 설치
및 기본 사용

CH01. Hermes 설치

- 01. Hermes Agent 설치 전 준비물과 환경 체크
- 02. Hermes Agent 설치와 초기 실행
- 03. 필수 설정 마무리와 첫 실행 확인

CH02. Hermes 설치 상태 검증

- 01. 설치 상태 검증 체크리스트

CH03. Hermes 프로필 기본 구조 이해

- 01. 프로필 파일 구조와 역할 이해하기

CH04. 내장 도구 살펴보기

- 01. 기본 제공 도구를 한눈에 살펴보기

CH05. 내장 도구 사용해보기

- 01. 내장 도구로 간단한 작업 실행해보기

CH06. Codex 연동 및 테스트

- 01. Codex 연동 구조 이해하기
- 02. Codex 연결 설정과 실행 테스트
- 03. Hermes와 Codex 협업 흐름 점검하기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

03.

Hermes Agent
Internals**CH01. Internals 개요와 학습 포인트**

- 01. Part 03에서 다룰 Hermes Internals 전체 구조
- 02. Internals를 실습으로 확인할 카드뉴스 예제 소개

CH02. 성격(SOUL.md) 동작 원리

- 01. SOUL.md가 에이전트 성격을 결정하는 방식
- 02. 카드뉴스 실습용 성격 설정 적용해보기

CH03. 작업 컨텍스트와 실행 기준 설계

- 01. Hermes가 참고할 작업 맥락과 실행 기준 정리
- 02. 카드뉴스 실습용 입력 정보와 작업 기준 설계

CH04. 내부 프롬프트와 작업 흐름 이해

- 01. 내부 프롬프트는 어떻게 조합되는가
- 02. 카드뉴스 실습 흐름으로 프롬프트 읽기

CH05. 이전 대화 기록 연결 실습

- 01. 이전 대화 기록을 불러오는 이유
- 02. 맥락을 이어 카드뉴스 실습 다시 실행하기

CH06. MEMORY.md와 USER.md 구조 이해

- 01. MEMORY.md와 USER.md의 역할 차이 이해
- 02. 카드뉴스 실습 정보를 MEMORY.md 관점으로 축적하기

CH07. 스킬의 필요성과 카드뉴스 실습

- 01. 반복 작업이 스킬로 정리되어야 하는 이유
- 02. 카드뉴스 스킬의 입력과 출력 기준 설계
- 03. 첫 카드뉴스 초안 생성으로 스킬 필요성 확인

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

03.

Hermes Agent
Internals

CH08. 경험이 스킬로 전환되는 구조 이해

- 01. 반복 경험이 스킬 구조로 정리되는 방식
- 02. 카드뉴스 실습 결과를 바탕으로 스킬 초안 만들기

CH09. 스킬 개선과 결과 고도화 실습

- 01. 첫 결과물의 부족한 점을 피드백으로 정리하기
- 02. 피드백을 반영해 스킬과 출력 포맷 고도화하기
- 03. 개선 후 카드뉴스 결과가 어떻게 달라지는지 비교하기

CH10. 브라우저 자동화 연결 실습

- 01. 브라우저 자동화로 참고 자료 수집하기
- 02. 수집한 자료를 카드뉴스 실습에 연결하기

CH11. 전자책 만들기 실습

- 01. 유튜브 영상을 기반으로 자막 수집하기
- 02. 전자책 만드는 스킬 기반으로 전자책 생성하기

CH12. 반복 작업 자동화 실습

- 01. 매일 반복되는 콘텐츠 작업 정의하기
- 02. 카드뉴스 반복 작업 자동 실행하기

CH13. `delegate_task` 기반 병렬 자동화 실습

- 01. `delegate_task`로 작업을 나눠 병렬 처리하는 방식
- 02. 여러 소스 리서치를 `delegate_task`로 병렬 실행하기

CH14. 자가 개선 루프 설계와 확인

- 01. 메모리와 스킬이 서로를 업데이트하는 구조
- 02. Hermes의 자가 개선 루프를 Internals 관점에서 확인하기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

04.

Jarvis 실습: 내 아침 브리핑 비서 만들기

CH01. Jarvis 실습 개요와 아침 브리핑 시나리오

01. Jarvis 데모 미리보기 - 아침 7시, 음성 한 마디로 브리핑 받기
02. 브리핑 파이프라인 전체 그림 - SOUL과 스킬 2개, voice와 루틴

CH02. SOUL.md와 USER.md로 내 비서 성격과 프로필 만들기

01. SOUL.md에 Jarvis 정체성 쓰기 - 어조와 답변 길이, 실패 시 행동
02. USER.md에 위치와 일정 선호, 알람 시간 기록
03. 같은 질문을 SOUL 유무로 비교해 톤 차이 체감

CH03. 오늘의 날씨 스킬 직접 만들기

01. wttr.in과 curl 한 줄로 Hermes 날씨 스킬 만들기
02. SKILL.md 규격 해부 - Openclaw 번들 weather와 동일 구조
03. SOUL.md 연동과 스킬 피드백 고도화

CH04. 캘린더와 일정 요약 스킬 - Google Calendar 연결

01. google-calendar-mcp를 .mcp.json에 연결하고 OAuth 플로우 돌리기
02. 오늘 일정 요약 스킬과 permissions.deny로 .env 차단하기

CH05. 음성으로 대화하기

01. ElevenLabs 계정 + API 키 준비, elevenlabs-mcp 를 .mcp.json 에 연결
02. faster-whisper + ElevenLabs Multilingual v2 조합으로 "오늘 날씨 말해줘" 첫 음성 왕복

CH06. 아침 브리핑 루틴 완성

01. 루틴 스킬 작성 - delegate_task로 weather와 calendar 병렬 실행
02. 매일 아침 7시 트리거 - 크론잡 이용

CH07. 자비스 시연

01. 자비스 시연하기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

05.

Harness Engineering 으로 프로젝트 다듬기

CH01. 프롬프트 엔지니어링으로 결과물 안정화하기

01. 결과물이 흔들리는 원인 찾기

02. 카드뉴스 프롬프트 안정화하기

CH02. 컨텍스트 엔지니어링으로 작업 품질 높이기

01. 컨텍스트 우선순위 정하는 법

02. 작업 품질을 높이는 컨텍스트 묶기

CH03. 하네스 엔지니어링으로 운영 흐름 설계하기

01. 단발성 요청과 운영 하네스의 차이

02. 콘텐츠 운영 하네스 설계하기

CH04. superpowers 스킬 파헤치기

01. superpowers 스킬 구성 살펴보기

02. 프로젝트에 재사용할 포인트 찾기

CH05. superpowers 스킬로 프로젝트 고도화하기

01. superpowers로 카드뉴스 품질 보정하기

02. superpowers를 운영 루프에 연결하기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

06.

멀티프로파일 개발팀 아키텍처 확장

CH01. 개발팀 운영환경 준비물 체크

- 01. 멀티프로파일 개발팀 목표 이해하기
- 02. 개발팀 운영환경과 폴더 구조 점검

CH02. 에르메스의 프로필 격리 기능

- 01. 프로필 격리가 왜 중요한가
- 02. 역할별 컨텍스트 분리 원칙 잡기

CH03. 역할별 에이전트 프로필 설정 - Backend/Frontend/Data

- 01. 세 역할의 책임 정의 비교 - 왜 프로필을 나누는가
- 02. Backend 프로필 설정 실습
- 03. Frontend 프로필 설정 실습
- 04. Data/문서 프로필 설정 실습

CH04. 개발 문서 공유 방식 설정

- 01. 개발 문서는 어디에 쌓아야 하는가
- 02. 공유 문서 구조와 참조 규칙 설계

CH05. Ilm-wiki 로 개발 지식 베이스 시각화

- 01. Ilm-wiki로 팀 지식 연결하기
- 02. 공용 지식 베이스 탐색 흐름 만들기

CH06. slock.ai 로 에이전트 그룹 채팅 세팅하기

- 01. 그룹 채팅 구조와 멘션 규칙 설계
- 02. slock.ai 채널과 역할 분리 세팅

CH07. 티켓 등록과 작업 요청 방식 설계

- 01. 티켓 등록 규칙과 작업 요청 템플릿
- 02. 이슈를 에이전트가 읽기 좋은 형태로 정리하기

CH08. 실습: 티켓 등록→멘션→에이전트 시작

- 01. 티켓 등록 후 실행 흐름 이해하기
- 02. 멘션으로 담당 에이전트 시작하기

CH09. 자동으로 작업 브리프 받기 (Part 07 실습 연결)

- 01. 주기 리포트와 자동 브리프 - 핵심 개념 한 컷

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

07.

개발팀 운영 자동화와 자기진화 루프

CH01. 프로젝트 개요: 자율 개발팀 운영 아키텍처

01. 자율 개발팀 운영 아키텍처 개요

02. 역할별 협업 흐름 한눈에 보기

CH02. 코드베이스 메모리와 작업 규칙 정교화

01. 코드베이스 메모리와 일반 메모의 차이

02. 작업 규칙을 팀 메모리로 정교화하기

CH03. 이슈/문서/작업 로그 자동 추적 체계 만들기

01. 이슈·문서·로그를 자동 추적하는 이유

02. 작업 로그 저장 체계 만들기

CH04. 스킬 라이프사이클 - 반복 작업을 스킬로 고도화

01. 반복 개발 작업을 스킬로 만드는 기준

02. 스킬 라이브러리 고도화와 피드백 반영

03. 개선된 스킬로 재실행하고 결과 비교

CH05. 기능 검토: 산출물 품질 점검

01. 산출물 품질은 어디서 흔들리는가

02. 기능 검토 체크리스트로 품질 점검하기

CH06. 실습: 하나의 이슈를 에이전트 협업으로 처리하기

01. 하나의 이슈를 작업 가능한 단위로 쪼개기

02. 역할별로 에이전트 협업 실행하기

03. 결과물 합치고 검토하기

CH07. 주간 작업 캘린더와 우선순위 자동 생성하기

01. 주간 작업 캘린더가 필요한 이유

02. 우선순위와 일정 자동 생성하기

CH08. 정해진 시간에 보고/검수 요청 자동 발송하기

01. 정해진 시간 보고의 장점

02. 보고와 검수 요청 자동 발송하기

CH09. 반복 작업 결과를 문서로 축적하고 재사용하기

01. 반복 작업 결과를 문서로 누적하기

02. 다음 작업에서 다시 불러와 재사용하기

CH10. 최종 실습: 한 주치 개발팀 운영 자동화 데모

01. 한 주치 개발팀 운영 시나리오 정리

02. 자동화 데모 전체 실행하기

03. 결과와 개선 포인트 회고하기

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.

해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

CURRICULUM

08.

운영 및 확장

CH01. 개발팀 품질을 높이는 피드백 루프 만들기

01. 개발팀 품질 루프 설계하기

02. 피드백이 누적되는 운영 구조 만들기

CH02. 개발팀 운영 템플릿을 다른 업무로 확장하기

01. 운영 템플릿을 다른 업무로 확장하기

02. 콘텐츠팀·운영팀으로 확장 아이디어 보기

CH03. 실무 적용 체크리스트와 다음 단계

01. 실무 적용 전 체크해야 할 항목

02. 다음 단계 로드맵 정리하기

CH04. 마무리와 참고 리소스

01. 강의 전체 흐름 다시 보기

02. 참고 리소스와 후속 학습 가이드

본 과정은 현재 촬영 및 편집이 진행되고 있는 **사전 판매 중인 강의**입니다.
해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

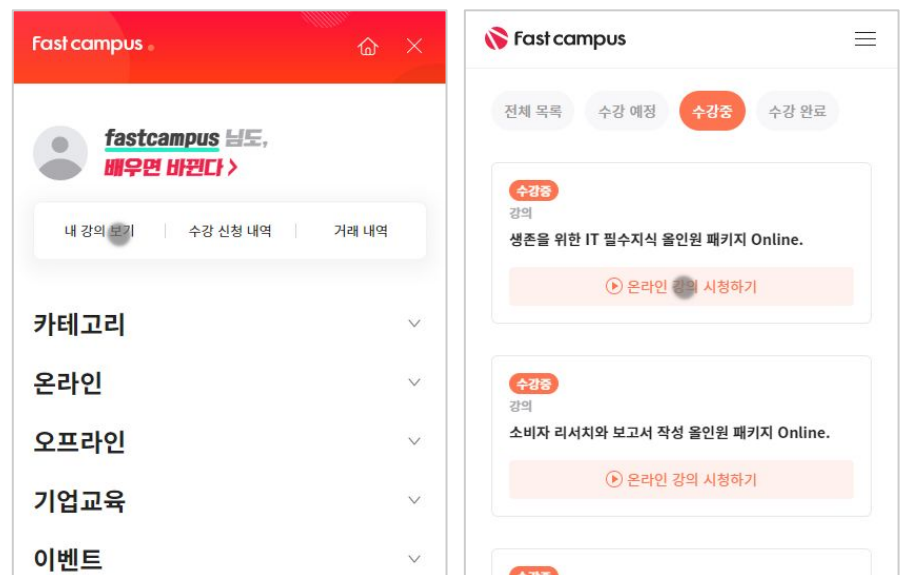


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



환불 규정

- 강의 시수, 형태에 따라 환불 규정이 상이 하므로 반드시 각 강의 상세페이지 하단 [환불 규정] 과 [패스트캠퍼스 취소/환불 정책] 내용을 확인해 주시기 바랍니다.
- 패스트캠퍼스 취소/환불 정책 : <https://fastcampus.co.kr/info/policies/refund>