

# 교육 과정 소개서.

상위 1%의 하네스 & 루프 엔지니어링 완벽 가이드: 토큰  
비용까지 통제하는 24시간 AI 개발 팩토리

## 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 08월 21일
- 최종 : 2026년 09월 11일

최근 수정일자 2026년 07월 29일



## 강의정보

|       |                                                                                                                                                                           |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 강의장   | 온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등                                                                                                                                                 |
| 수강 기간 | 평생 소장                                                                                                                                                                     |
| 상세페이지 | <a href="https://fastcampus.co.kr/https://fastcampus.co.kr/data_online_loopengineering">https://fastcampus.co.kr/https://fastcampus.co.kr/data_online_loopengineering</a> |
| 강의시간  | 7시간 예정 (* 사전 판매 중인 강의는 시간이 변경될 수 있습니다.)                                                                                                                                   |
| 문의    | <a href="#">고객센터</a>                                                                                                                                                      |

## 강의특징

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



## 강의목표

- 하네스와 루프 엔지니어링의 핵심 개념과 활용 방식을 이해합니다.
- Claude Code와 Codex를 활용한 AI 에이전트 개발 및 운영 방법을 학습합니다.
- 프로젝트 예제를 통해 하네스와 루프 설계 및 활용 과정을 학습합니다.
- 조직 단위에서 활용할 수 있는 AX 전략과 에이전트 제작 방법을 실무 관점에서 학습합니다.

## 강의요약

- AI 에이전트 개발에 필요한 하네스 및 루프 엔지니어링의 개념과 활용 방법을 학습합니다.
- Claude Code와 Codex를 활용한 개발, 테스트, 코드 리뷰, 배포 프로세스를 살펴봅니다.
- 프로젝트 실습을 통해 AI 에이전트 기반 업무 자동화 구조와 운영 방식을 학습합니다.
- 조직 환경에서 활용 가능한 AX 적용 사례와 에이전트 활용 방안을 실무 관점에서 살펴봅니다.



## 강사

정승현

과목

- 상위 1%의 하네스 & 루프 엔지니어링 완벽 가이드: 토큰 비용까지 통제하는 24시간 AI 개발 팩토리

약력

- 현) LIT 백엔드 엔지니어, 패스트 캠퍼스 헤르메스 에이전트 강의
- 전 ) 청소연구소, 배달의민족 백엔드 엔지니어

## CURRICULUM

01.

에이전틱  
엔지니어링 기본

## CH01. 오리엔테이션

01. 오리엔테이션

## CH02. 클로드 코드, 코덱스 설치 및 사용하기

01. 클로드 코드 설치

02. 코덱스 설치

03. 실습전 설명

## CH03. 깃(Git) 설치 및 사용

01. Github 를 사용해야 하는 이유

02. Git 설치

## CH04. AGENTS.md 와 CLAUDE.md

01. 왜 AGENTS.md 가 중요한가

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

---

## CURRICULUM

# 02.

## 에이전틱 엔지니어링 개념 정리

---

|                        |
|------------------------|
| CH01. 컨텍스트 엔지니어링       |
| 01. 컨텍스트 엔지니어링이란?      |
| CH02. 하네스 엔지니어링        |
| 01. 하네스 엔지니어링이란?       |
| CH03. Lazy Codex 뜯어보기  |
| 01. Lazy Codex 프롬프트 구조 |
| 02. Lazy Codex Hook 구조 |

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

해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

---

## CURRICULUM

### 03.

## 하네스 구축 및 실습하기

---

|                        |
|------------------------|
| CH01. 실습 프로젝트 소개       |
| 01. 프로젝트 소개            |
| CH02. 하네스 구축           |
| 01. 프로젝트 구조 작성         |
| 02. LSP 설치 및 린터 설치     |
| 03. 테스트 자동화            |
| 04. Github CI 파이프라인 작성 |
| 05. AGENTS.md 작성       |

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

해당 교육과정 소개서는 변경되거나 추가될 수 있습니다.

---

## CURRICULUM

|                    |
|--------------------|
| CH01. 설치한 하네스 돌아보기 |
|--------------------|

|              |
|--------------|
| 01. 하네스 돌아보기 |
|--------------|

# 04.

## 돌아보기

---

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

## CURRICULUM

# 05.

## 루프 엔지니어링

**CH01. 루프 엔지니어링**

01. 루프 엔지니어링이란?

**CH02. Goal 뜯어보기**

01. Goal이란?

02. Goal에서 목표를 잘 작성하는 방법

**CH03. 서브에이전트가 필요한 이유**

01. 서브에이전트란?

02. Goal에서 서브에이전트가 필요한 이유

**CH04. 네이버 블로그 맛집 수집**

01. 목표 설계 및 검증자 에이전트 생성

02. 검증자 에이전트 있을때 없을때 비교

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

## CURRICULUM

## 06.

### 프로젝트 실습 (백엔드)

**CH01. 백엔드 실습 방향 소개**

01. 실습 소개

**CH02. 모델 설계 하기**

01. 쇼핑몰 구현 모델 소개

02. 모델 생성 규칙 설계 및 문서화

**CH03. 모델 구현 하기**

01. 작성한 규칙과 설계도로 Goal 로 모델 구현

**CH04. 상품 목록 구현**

01. 상품 목록 구현하기

**CH05. 상품 상세 구현**

01. 상품 상세 구현하기

**CH06. 하네스 돌아보기**

01. CI 및 테스트 확인

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

## CURRICULUM

## 07.

프로젝트 실습  
(프론트엔드)

## CH01. 프론트엔드 실습 방향 소개

01. 프론트 엔드 실습 방향 소개

## CH02. 디자인 시스템 설계 및 구현하기

01. 디자인 토큰 소개

02. 디자이너 서브에이전트 검증자 설계

03. Goal 로 디자인 토큰 시스템 구현

## CH03. 상품 목록 구현

01. 상품 목록 구현하기

## CH04. 상품 상세 구현

01. 상품 상세 구현하기

## CH05. 하네스 돌아보기

01. CI 및 테스트 확인

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

## CURRICULUM

## 08.

### 프로젝트 자동화 설계

**CH01. 프로젝트 자동화 챕터 소개**

01. 프로젝트 소개

**CH02. 이슈 정리 자동화 적용**

01. Github Label 설명 및 설정

02. 계획(Planner) 서브 에이전트 생성

03. 로그인 / 회원가입 PRD 자동 생성

**CH03. 루프 비용관리 구조 설계**

01. 비용관리를 해야하는 이유

02. 비용관리 시스템 설계

**CH04. Q/A 에이전트 생성**

01. QA 에이전트가 필요한 이유

**CH05. Q/A 자동화**

01. 에이전트 브라우저 설치 및 테스트

**CH06. 보안 및 코드 리뷰 자동화 설계**

01. 보안 및 코드리뷰 에이전트 생성

02. 보안 및 코드리뷰 자동화

**CH07. 돌아보기**

01. 돌아보기

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

## CURRICULUM

# 09.

## 프로젝트 자동화

|                          |
|--------------------------|
| CH01. 프로젝트 자동화 챕터 소개     |
| 01. 소개                   |
| CH02. 백엔드 개발자 워크플로우 설계   |
| 01. 백엔드 개발자 루프 설정        |
| CH03. 프론트엔드 개발자 워크플로우 설계 |
| 01. 프론트엔드 개발자 루프 설정      |
| CH04. 전체 구현 및 워크플로우 돌아보기 |
| 01. 워크플로우 소개             |
| 02. 전체 구현                |
| CH05. 로그인 / 회원가입 기능 확인하기 |
| 01. 기능 확인                |
| CH06. 돌아보기               |
| 01. 돌아보기                 |

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

## CURRICULUM

# 10.

## 조직 내 AX 확산 전략

|                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CH01. 파트 소개                                                                                                                    |
| 01. AX 란?                                                                                                                      |
| CH02. AX 를 적용하는 방법                                                                                                             |
| 01. 워크플로우 파악 및 자동화                                                                                                             |
| CH03. 자동 지라 분류 봇 에이전트 만들어보기                                                                                                    |
| 01. 프로젝트 소개                                                                                                                    |
| 02. 자동화 루프 만들기                                                                                                                 |
| CH04. 조직내 원활한 AX 를 위한 공유 HUB 설정                                                                                                |
| 01. 조직 내 스킬 공유 깃허브 설정                                                                                                          |
| 02. Zeude 소개 ( <a href="https://github.com/zep-us/zeude/tree/main/zeude">https://github.com/zep-us/zeude/tree/main/zeude</a> ) |
| CH05. 돌아보기                                                                                                                     |
| 01. 돌아보기                                                                                                                       |

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

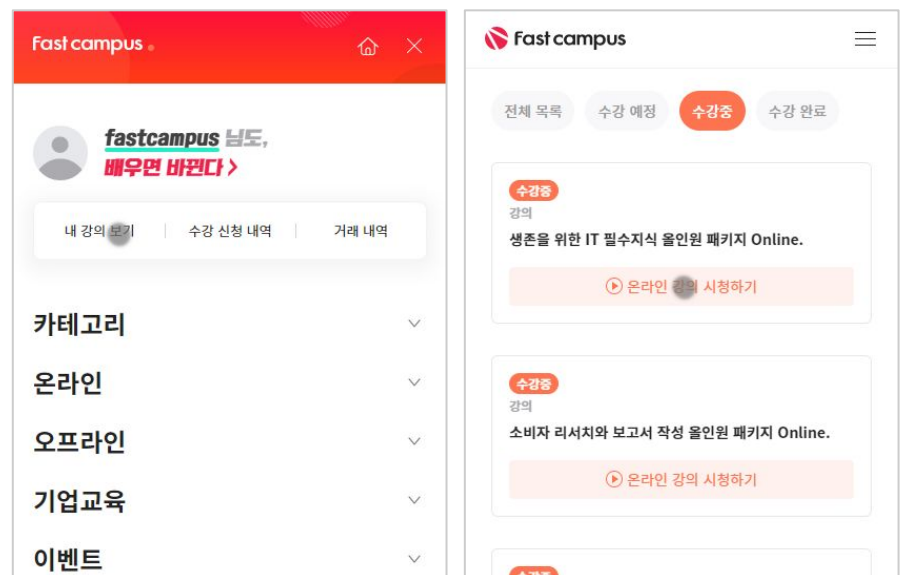


## 주의 사항

- 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>