

Day 1 Recap

Choi, WooHyung

Prin. Solutions Architect

AWS Korea

whchoi@amazon.com



커리큘럼과 캡스톤의 매칭

오전에 배운 것이 오후의 어느 순간에 재등장했는가

DAY 1 커리큘럼

CAPSTONE 1에서 재등장한 순간

10:00 - 10:30, 강의 30분

INTRO, 에이전트 루프 아키텍처

M1 설계의 멘탈 모델: 맥락을 읽고 도구를 고르는 Loop에게 지시하는 방법

10:30 - 11:45, 강의 + LAB 75분

Ch1, 설치부터 Headless까지

M0 환경 확인, 그리고 전 구간을 지배한 지시 → 실행 → 검증 루프와 CLAUDE.md

13:00 - 14:25, 강의 + LAB 85분

Ch2, 역할별 서브에이전트

M2 엔진의 code-reviewer 리뷰, M3에서 화면과 로직을 병행한 감각

14:40 - 15:10, 브리핑 30분

Ch3, 정책 통제와 관측

우리가 작업한 무대의 배경: managed-settings 통제선 위의 안전한 실습

15:20 - 17:35, 135분

CAPSTONE R1, 완결

Day1 소환: 빈 폴더 → 설계 → Phase 빌드 → 런칭 → Slack 공유

Capstone 1에서 경험한 것

코드가 아니라 Agentic AI 코딩 도구를 사용하는 체험을 만든 캡스톤

미션

코드를 직접 짜지 않고, Claude에게 지시해 빈 폴더에서 플레이 가능한 게임 Clawd Jump 및 다양한 캡스톤 오픈.

경험 1

계획이

코드보다 먼저

요구 조항을 통째로 넘기고,
계획 승인 전에는 빌드가
시작되지 않는 관문

경험 2

Phase와

DoD의 반복

작게 쪼갠 단계마다 완료 정의를
검증하고 나서야 다음으로 넘어
가는 방식

경험 3

화면으로

대화하기

결과를 눈으로 확인하고
다른 점을 말로 다듬는 루프,
스펙은 대화로 수렴

경험 4

개장과

공유의 피날레

커밋으로 닫고 결과물을
Slack에 공유, 완결이 주는
방식까지가 커리큘럼

135분

라운드 1 완주

미션 5 + DoD

M0 준비 - M4 배포

강화 카드 5

내 것으로 만드는 라운드

+15분

OPT 하네스 엔지니어링

superpowers, 순서를 강제하는 장치

어제 슬래시 커맨드 뒤에서 작동한 규율의 지도

brainstorm

plan

implement

review

finish

obra 스킬을 미러링한 superpowers 모듈

workflow

모든 변경에 위 다섯 단계 루프를 강제, 건너뛰기 없음

brainstorm

목표, 제약, 리스크, 트레이드오프 선택지, 권고안, 승인 기준의 구조화

plan

작은 단계, 사용할 파일 명시, 단계마다 검증 명령이 담긴 구현 계획

tdd / debug

red/green/refactor, 디버깅은 재현 → 격리 → 가설 → 계측 → 수정, 버그마다 회귀 테스트

review

정확성, 엡지, 보안, 유지보수성을 Blocker/Major/Minor/Nit 심각도로

finish

종료 검증, 변경 요약, 후속 노트, 리포 위생까지 마쳐야 끝

+ 실무 3종

python-automation(재시도, 타임아웃), rest-automation(먹등성, 레이트 리밋), lab(샌드박스)

하네스, project-init이 남긴 것

완주한 프로젝트를 팀의 자산으로 성숙시키는 마지막 15분

~/capstone/capstone-1 \$ claude

```
> /project-init:init-project .  
# 프로젝트 스캔, 표준 하네스 구조 생성  
  
> /harness-eval:quick  
# 6개 차원 등급표 출력  
# 낮은 차원은 /add-adr, /add-runbook  
# 으로 보강하고 재평가
```

실행 한 번이 만드는 것들

CLAUDE.md	맥락과 규약, 다음 세션의 진입점
docs/adr/	결정의 이유가 코드 밖에 남는 자리
docs/runbooks/	실행과 복구 절차의 공용 문서
혹, 스킬 골격	반복 규칙 자동화, 오늘 Ch4의 재료
harness-eval	6개 차원 계기판, 보강 루프

DAY 2로

어제 우리는 게임을 만든 것이 아니라, 하네스 위에서 일하는 방식을 만들었습니다.

오늘은 그 방식을 혹과 스킬(Ch4), 파이프라인(Ch5), 그리고 라운드 2의 실배포로 확장합니다.

필드 적용, 팀 단위의 구현 방법

팀의 표준이 되는 경로 / 기본값

어제, 개인의 경험

3장, 캡스톤의 경험

프로젝트의 완성

4장, superpowers 루프

순서의 규율

5장, 하네스

프로젝트의 자산화

현장, 팀 단위의 실현

과제를 캡스톤처럼: 과제 정의 워크시트로 요구를 설계,
PR 단위 완결과 데모 공유를 팀의 기본 프로세스로...

워크플로를 플러그인으로 배포: 설치 3동사로 전 팀이 같은 루프, 리뷰 심각도
(Blocker-Nit)를 PR 규칙으로 표준화

모든 Repo에 CLAUDE.md, ADR, runbook 표준: harness-eval 등급을
온보딩과 품질 게이트로, managed-settings 통제선 위에서 구현하세요.

도입 경로 제안

작게 시작하세요: Repo 하나에 project-init와 같은 하네스를 구현하고, 팀 플러그인으로 워크플로를 배포한 뒤, 등급을 게이트로 올립니다.
오늘 Chapter 4(혹과 스킬의 팀 자산화)와 라운드 2(실배포)가 바로 이 경로의 실습입니다.