우선 어디서부터 얘기해야 되냐면 지금 이민서 학장님 있잖아요.

그분이 그분이 사실은 저 학교 다닐 때 교수님 이셨거든요

한성대학교. 오래 됐죠. 첫 복학을 했을 때가 2001년이었으니까 그때 이제 교수님으로 계셔가지고 근데 사실 그냥 교수님이면은 모를 법도 한데. 또 뭐 어떻게 됐냐면은 뭣도 모르고 못도 모르고 자료 구조 시간에. 그때는 그때는 교실에 그런 장비가 없었어요.

그러니까 tv도 없고. 네 tv도 없고 옷도 없고 그래서 그거 빈 프로젝트랑 노트북이랑.

이거를 계속 수업시간에 들고 와야 되거든요.

기자들 실에 신청해서 들고 오는 일꾼. 일꾼을 찾는다 해서 못도 모르고 손을 들었는데 그냥 과대가 됐어요.

네 감사합니다. 얼른 물이요. 네 것도 모르고 순서인데 과대가 돼가지고요. 이제 교수님들을 많이 보면서 이제 혼나고 혼나고 공부하고 또 혼나고 이제 그랬죠. 그래서 이민석 교수님 이제 저를 많이 혼내셔서 그래요. 예뻐하신 거 아니에요. 그렇지는 않아요. 제가 공부를 그렇게 잘했던 것도 아니고 뭘 했던 것도 아니고 그냥 불려다니기만 해서 이제 그렇게 알게 됐다가 졸업하고 찾아뵌 일이 없었죠 졸업하고 이제 한 10년. 10년까지는 아니고 10년 만나. 네 10년 동안 이제. 그냥. 그냥 저냥 있다가. 네 갑자기 광고를 뉴스에 광고를 하시더라고요

잘 다니던 교수를 교수직을 때려치고 넥스트라는 재단에 가서 학장을 하기로 했다. 그래서 어. 아니 교수님이 왜. 그러고서 이제 그때 관심을 갖기 시작한 거죠. 그때 nhn 넥스트 하실 때부터 그래서 교수님이 원래 이런 거를 하고 싶어 하셨구나 하고 관심을 가지다가 트위터도 팔로우하고 해서 있는데 한 1년 좀 지나니까 망했어요.

넥스트가 망했어요. 그래서 그럼 다시 한성대학교 가시나 했더니 국민대로 가시더라고요.

그래서 국민대에서도 이제 뭔가 하시나 보다 그러고 있다가 또 몇 년 있다가 갑자기 42서울을 하겠다 그래가지고 또 뛰쳐나오시더라고요. 그래서 이제 쭉 쭉 이제 뭐 하고 계신지를 잘 지켜봤던 거고요. 그거 하기 전에도 소프트웨어(?)의 문제다라고 그거 행사하는 게 있거든요.

매년 5월에 그것도 제가 한 번 했었어요 한 번 2019년 그거 하신 분들. 이제 끝나고 저기 서울 성수동에 모여가지고 저녁 먹는다 해가지고 갔더니 이민석 교수님이 또 계셔가지고 인사했는데 못 알아보시죠. 인증 사진이 있는데 못 알아보시고 그러고.

그러고 이제 쭉 쭉 이제 지켜보다가 이거 사시게 서로 하시겠다고 그래서 멘토가 필요하다 해서 설명회 한 번 가고 또 또 인사드렸는데 또 모르시고. 근데 상근 멘토를 하고 싶지는 않았어요.

왜요?

그걸 하면은 개발을 못하니깐요. 지원하면 기회는 생길 수 있었겠죠. 근데 되게 대단하신 분들이 더 많아서 그런 것도 있고 저는 쭉 쭉 개발을 하고 싶은데 그런 직원으로 멘토링을 하면은 개발을 못하니까 그것도 또 지켜보고 있었던 거죠. 그런데 이제 작년에 비상금 멘토를

한다고 해서 넣어야지라고 생각했는데 잊어버리고 타이밍을 놓쳤어요. 1차 2차 놓치고 마지막에 채용했을 때 이제 작년 한 10월쯤인가. 마지막으로 채용 공고 올랐을 때 서류 넣고

그. 서류가 되게 주관식으로 주관식이니까 서술형으로 서술형으로 멘토가 되면 뭐 할지 계획을 한번 적어보세요.

Q. 그런 걸 정하는구나. 네

1000자 이상 적어야 돼요. 1000자 이상 적는 질문이 네 개가 다섯 개 있었어요.

그래서 엄청 빡세게 다쳤고 서류 내니까 일주일 뒤에 인터뷰를 보자. 해가지고 화상으로 인터뷰. 또 1시간.

엄청 빡세게 빡세게 하고 그리고 이제 막차를 탔죠. 저는 작년에 막차를 타고 멘토. 이제 비상금 멘토가 돼서 활동을 어떻게 해야 될지를 조금 고민하고 있는데 코로나 때문에 안 한다고 그래가지고 몇 달 방치를 해놨다가 올해 봄부터 다시 활동한다고 해서 이제하게 된 거죠. 그러니까 사실 저는 교수님은 너무 잘 알고 있는데 교수님은 저를 모르시죠.

네 교수님 머리 검은색일 때 저 모습을 기억하고 있거든요 검은 머리에.

그때도 약간 대머리 시기는 했는데. 20년 전에도. 네. 인터뷰에 올라가도 되는 내용인가요.

빼주세요. 교수님 아시면은.ㅋㅋㅋ그래서 지금 지금 모습은 너무 늙은 모습이에요 저한테는.

너무 머리가 너무 많이 없어지시고 다 흰머리만 남으시고 그래서 지금 좋아하는 교수님이죠. 사실 이렇게 하는 게 낫나요.

약간 반반씩 생각하고 이제 멘토링을 할 생각이었거든요 그.반은 이제 제가. 회사에서 하고 있는 기술적인 내용 들에 대해서 뭔가 알려줄 수 있는 기회가 있으면 좋겠다 반이었고 하나는 제가 개인적으로도 멘토링 활동을 한 몇 년 했거든요.

그러니까 여기에 비상금 멘토뿐만 아니라 수십 명의 학생들하고 일반 직장인분들하고 이제 막 얘기를 하다 보니까 정작 그분들한테 필요한 게 기술적인 게 아니라는 거를 이제 알게 됐어요.

맨 처음에는 내가 엄청난 기술을 알려주면 이 사람들이 잘 하겠지. 혹은 키워드를 몇 개 던져주면은 알아서 잘 찾아서 열심히 하겠지 했는데 그렇지는 않더라고요

뭐 그래서 어떤 거를 알게 됐냐면 뭔가 멘토링을 할 때 좋은 얘기는 다 해드릴 수가 있어요.

근데 그거를 계속 뭔가 해나가는 과정이 있냐 없냐가 사실은 그러니까 진행형이 더 저는 더 중요 중요하다고 보거든요.

그러니까 정말 똘똘하신 분들은 한 번 한번 좋은 얘기 딱 듣고 어 그래 이거야 하고서 막 하시는 분이 있지만 되게 극소수란 말이에요. 그런 분들은 막 신의 계시 같은 걸 받지 않는 이상. 좋은 얘기 듣고 그래. 그렇게 해야지라고 하고 한 며칠 지나면 다시 자신의 모습으로 돌아가고.

맞아요

근데 이게 제가 계속 얘기를 하다 보니까 그거를 지속적으로 뭔가 같이 얘기를 해서 그그 생각했던 방향으로 계속 뭔가 할 수 있게 만들어주는 게 이제 중요하다고 생각을 해서.

여기에 사십이 서울에 와서 교육생들을 이제 만나면 그렇게 해야 되겠다. 그것도 좀 같이 했으면 좋겠다 그래서 기술적인 거 반. 그다음에 지속적으로 계속 얘기하면서

만들려고 하는 방향을 같이 만들어 나가는 과정 이제 이런 거를 할 생각이 생각이죠.

네 그런 걸 하고 싶어요.

Q. 그러면 회사의 기술적인 이야기를 먼저 해 주시겠어요?

그거는 사실 제가 경력이 10 7년 8년 됐는데. 그 경력이 다 지금 회사에서 쓰는 기술로 하고 있는 경력은 아니니까. 증강현실. 이쪽은 한 5년 정도밖에 안 됐고 그전에는 또 다른 다른 도메인의 다른 기술. 또 또 그전에는 또 또 다른 기술. 이런 식으로. 되게 여러 가지 여러 가지 복합적인 거지만 그냥 보통은 최근 3년을 이제 뭐 했는지에 대한 기술 스택으로 치니까.

지금은 증강현실 쪽 이고. 그거를 이제 유니티로 개발을 하는 쪽 이라고 보면 될 것 같습니다

42카뎃 분들과 만들어 가고 싶었다는 거.

Q. 42카뎃분들과 함께 멘토링을 하면서 느꼈던 것들 이 장기적으로 계속 가야 된다고 말씀하셨잖아요. (어떻게 진행하고 계신가요?)

근데 아직. 아직 한 달도 안 돼서. 근데 그 한 분을 지금 세 번 연속 뭐지. 개인 프로젝트 하는 거를 얘기를 하고 있거든요. 얘기를 하고 있는데, 제가 그런 거를 하고 싶긴 했어요. 뭔가 작은 프로젝트를 하나 준비해서 진행을 하면 중간중간에 계속 얘기를 해보는 거죠. 그러면 처음부터 모든 얘기를 다 하면은 이제 과부하가 생기니까 조금씩 조금씩 알려주는 거예요 조금씩. 혹시 이번에는 이런 거 이런 거 해봤으면 좋겠다. 그리고 그다음에 뭔가 해서 해서 이제 준비를 해서 보면서 또 얘기를 하잖아요. 그러면 그러면은 이렇게 하지 말고 다르게 해보자. 그래서 시키는 입장이라고 받아들일 수도 있고 아니면은 계속 만들려고 하는 방향에 대해서 그냥 대화를 한다고 생각할 수도 있고. 3분. 이제 그렇게 하고 있어가지고 되게 좋은 방향으로 가고 있다고 생각을 하고 있고 그리고 여기 재원 님 팀 네 프로젝트도 한 2 3주에 한번 보고 이제 얘기하기로 해서. 제 생각대로 지금 잘 되고 있어요. 뭔가 뭔가.

그런 거를 만들 기회가 흔치는 않지만 마침 오픈 프로젝트를 하는 시기랑 겹쳐가지고 잘 되고 있는 것 같고

어쨌든 제가 멘토링을 만약에 계속 한다 그러면은 저는 그런 방식을 선호하긴 해요 오늘 밋업 데이 해가지고 유명하신 분들 등장해서 30분 좋은 얘기하고 그다음에 니들이 알아서 해.

이제 이런 거 말고 저는 반대를 하고 싶은 거예요. 발표 그런 거는 별로 그렇게 중요하다고 생각하지는 않고요 교육생분들이 뭔가 하려고 하는데 이제 그거를 계속 뭔가 도와주거나 알려주면서 조금 하고 싶은 거죠

그래서 본인 스스로 하기에는 되게 버거울 수 있지만 이제 그런 얘기들을 조금씩 해주면서 하면은 제가 코드를 짜준 것도 아니고 일을 같이 한 것도 아닌데 그래도 자기가 뭔가 했다는 느낌이 들게 만들어 주는 방향으로 하거든요

Q. 힌트를 주거나 그러시는 건가요. 아니면 방향 설정이나

네 그런 거 위주로 얘기를 많이 하죠. 근데 간혹 참지 못하고. 참지 못하고 코드를 짜줄 수도 있고.너무 이게 아니야. 그렇기도 하고요. 네 그다음에 좀 정답이 있는 레퍼런스 이런 링크들을 주기도 하고.

Q. 그러면 어떤 분야든 상관이 없는 건가요?

네 저는 처음에는 이 멘토링이라는 걸 하기 전에는 온라인으로 C# 프로그래밍 강의를 비슷하게 한 거를 한 적이 있거든요. 근데 그거의 방식의 문제는 뭐냐 하면 그것만 듣고 끝이에요 그냥. 또 그래서 일단 뭐 기술적인 걸 알려주는 거는 별로 효과가 없다는 것도 이제 경험적으로 이제 알게 돼서 사실 저런 미더(?)게임이나 이런 거는 학생들한테 도움이 되기도 하지만 이런 재단 차원에서 그냥 약간 홍보할 그런 것도 있는 것 같아요. 우리가 이런 활동하고 있고. 유명하신 분들. 초대해 가지고 뭔가 하고 있다.보여주기 느낌

Q.근데 멘토링을 이제 다른 데서도 진행하셨었고 여기도 멘토단으로 참여를 하셨고.

이제 멘토 활동 꾸준하게 하시게 된 어떤 계기가 있으신가요

그게 진짜 중요한 얘기군요. 어느 날 문득 그렇게 해야겠다라는 생각이 든 것 같아요. 저도 알게 모르게. 그러니까 저도 남들과 마찬가지로 처음 취업할 때는 아무것도 모르고 일단 취업 하는 게 중요하니까 해서 경력을 쌓고 쌓다 보니까 한 5년 6년쯤 지나니까 이제 저도 누군가를 알려주면서 해야 되는 위치가 어느덧 오게 되더라고요

직장에서요

네 그러니까. 사실 제가 처음 들어왔을 때 그 선임이라고 불릴 만한 사람들이 딱히 있지 않았고 누군가 있긴 했는데. 갑자기 퇴사해서 없고 그래서 그런 거를 저한테 얘기해 주는 사람이 없었던 거죠. 너도 언젠가는 대리 과장이 되면 무슨 팀을 꾸려야 될 수도 있고 개발 개발만 하는 일이 아니라 다른 일도 할 수도 있고 이런 거를 모른 채로 그냥 시간을 보내다 보니까 이제 자연스럽게 그런 역할을 해야 될 때가 온 거를 이제 알게 됐어요. 한 6년 7년쯤 됐을 때부터 그리고 그런 걸 알려주다 보니까 이게 좀 재미가 있다는 걸 알았어.

아무것도 모르는 친구들 이제 데려다 놓고 이렇게 코드를 이렇게 짜면 뭐가 나오고 처음에 그렇게 그런 걸로 얘기를 시작한 거죠 잘 해결이 안 되면 이렇게 한번 해보면 될 거야 그러고 쑥 서시니까 제가 그냥 짜고 있고. 그거를 하다 보니까 이거를 하면 재미있긴 한데

근데 그런 경험들이 계속 있다 보니까. 어느 순간에는 이제 그런 생각이 들더라고요. 10년쯤 넘어가니까. 그럼 이거를 좀 본격적으로 해 봐야겠다 해봐야겠다 해서 재능기부 사이트 이런 데에서 내가 씨샵 하고 이런 걸 알고 있으니까. 이걸 강의를 하던가 뭔가 해야지. 하고선 재능기부 같은 걸로 하려고 했는데. 거기는 돈 받고 그냥 의뢰받아서 해결만 해주는 그런 거더라고요 보니까. 크몽 같은 건가요. 네 크몽.

그런 데 보면은 의뢰 견적마다 가격이 달라지고. 대부분 이런 프로그램 짜주세요 이런 거라서.

네 이거는 그냥 또 다른 일이지 않나. 그래서 하려다가 그만 그냥 두고 이제 과외를 해봐야겠다 과외도 몇 번 해봤는데 그것도 이제 크게 다르지 않았어요. 그것도 착하신 분은. 착하신 분은 열심히 하고 잘 안 되나 보다 하면은 이제 자기 탓으로 하는데 약간 뭐라고 그러지.

크몽 같은 거에서 조금 맛을 들이신 분인지 모르겠지만 이제 역으로 내가 돈 이만큼 줬으니까 이런 거 이런 거 좀 해야 되지 않냐 하고서 과외비로 일을 시키는 사람들이 등장을 좀 등장 하더라고요. 몇 번 하다 보니까 그래서 이것도 결국에는 프리랜서 일 받아서 하는 것 같은 느낌. 이것도 안 되겠다 그러고 그게 이제 시행착오였던 것 같아요. 맨 처음에는 누군가를 가르쳐주는 일을 어떻게든 하려고 하고 싶었는데 크몽 안 되고 과외 안 되고. 그다음에 온라인 강의 했는데 강의도 듣는 사람만 듣고 그다음에 잘 후속으로 뭔가 이루어지는 게 없고. 그런 시행착오를 몇 년 겪다가 이제 최종적으로는 한 3년 전쯤에. 그러면은 정말 돈하고 상관없이 전하고 상관없이 진짜 도와주는 걸로 하자. 해가지고 그런 개발 커뮤니티 사이트 같은 데 돌아다니면서 멘토링 같은 거 해줄 수 있으니까 하고 싶은 사람 연락 주세요 했더니 이제 몇 명은 연락을 줬어요. 네 그래서 그렇게 시작을 해서 하다 보니까 그것도 시행착오가 계속 생기고 바꾸고 바꾸고 해서 이제 지금 멘토링하는 거는 프로젝트 기반으로 프로젝트 기반으로 세팅하고 대략의 기간을 정한 다음에 계속 주기적으로 미팅을 가지면서 어떻게 만들면 좋을지를 얘기하는 멘토링으로 이제 확정해서 활동을 하고 있죠

Q. 완료 되는 비율이 어느 정도세요. 프로젝트

어디서 들어보셨는지 모르겠지만 프로젝트가 완료되는 비율이 상당히 낮아요.

보통은 제가 멘토링해주는 프로젝트들도 완료가 된 게 없어요 놀랍게도 한 번도 없어요 그러니까 난이도가 높아서 본인들의 난이도가 이만큼 잡아놓고 시작하니까 그게 잘 안 되는 거죠. 그러니까 저도 하면서 그냥 범위를 좀 조절해 주면 되겠다고 생각을 했는데 지금 생각해 보면 처음부터 범위 그냥 짧게 잡고 했어야 되지 않나 그런 생각이 들어요. 왜냐하면 이게 막

하다 보니까 1년 넘게 하는 것도 있고. 6개월 했는데도 뭔가 나오지도 않는 것도 있고. 물론 열심히 안 한 거라고 또 생각해 볼 수도 있는데 그렇다고 하기에는 뭔가 뭐라고 해야 될까 이렇게 책임 뒤집어 씌우기 같은 그런 느낌도 들고. 그래서 뭐라고 해야 될까 제대로. 어쨌든 끝난 프로젝트가 없고 대충 여기까지 하고 그만둘게요가 일단 제일 많아요.

먼저 그쪽에서 멘토 받는 입장이 그 그분들이 먼저 얘기할 때도 있고 제가 대충 보니까 한 달 동안 작업을 안 하고 있어요. 네 그럼 이제 제가 넌지시 얘기해 보는 거죠. 그러면은 그때다 싶어가지고 여기까지 하는 게 맞는 것 같아요. 이제 자기가 얘기하기 미안하니까 네 그렇게 해서 어느 정도 한 것만큼만 하고 중단한 게 제일 많고요. 그다음에 좀 안 좋은 케이스 스스로는 그냥 잔적하고 연락 안 하는 분들도 종종 있고

그런데 사실 42 서울은 잠적해봤자 도망갈 데가 없으니까. 일반 사람들은 그냥 카톡 차단하고 전화번호 지우면 끝인데 여기는 도망가면 다 족적이 남잖아요 잠적하시는 분은 없을 것 같고

그러니까 이런 식으로 얘기하면은. 네 제가 책임 뒤집어 씌우기처럼 되니까 저도 강하게 뭐라고는 못해요. 이번 주 작업은 한게 이거밖에 없어요. 혹은 앞으로 더 할 게 있는데 이 얼마큼 할 거냐 계속 그런 식으로 압박을 줄 수가 없는 게 본인도 시간 빼서 하는 거니까.

네 시간 빼서 하는 거니까 뭐라고 그렇게 강제는 못하겠더라고요 아무튼 그래서. 제가 개인 멘토링 했던 걸 경험을 바탕으로 여기서도 이제 비슷한 방식으로 하면은 조금 잘 할 수 있지 않을까 생각하고 있는 거죠.

Q. 개발이 좋다고 하셨는데 개발이 어느 부분에서 재미를 느끼시는 거예요?

개발. 저는 언제 언제 상태로 얘기해야 되지. 지금은 어디 어느 개발에서 재미를 찾냐 하면 남들이 잘 안 하려고 하거나 모르고 있는 거를 해보면서 되면은 그거를 막 좋아하는 것 같아요. 그러니까 제가 느끼기에 대부분의 사람들은 남들도 다 할 수 있는 거를 자기도 해보면서 되네. 그러면은 그런 거를 좋아하시는 분들이 상당히 많은 걸로 알고 있거든요.

근데 사실 그거 남들이 다 한 거니까. 제 입장에서는 그 시간 내서 하면 되는 거 아니야.

이제 이런 식으로 조금 받아들이 생각이 많이 들어서 남들이 잘 안 하려고 하는 쪽 그래서

////////?

예를 들어보면은 이제 대복수를 한다 그러면은 남들은 다 젠킨스거나 클라우드 쪽에 어떤 그런 파이프라인 서비스 이런 거 쪽을 조금 많이 파요 aws 그쪽으로. 근데 기터브 액션이라는 게 있는데 그것도 이제 비슷한 기능을 하거든요. 사람들이 잘 몰라요. 기톱 액션이 있는지도 모르고. 기터분은 아는데. 액션이 뭐야. 이제 여기서부터 시작하는 거죠. 근데 그것도 이제 파다 보면은 되게 재미있는 요소들이 많고 스크립트는 yml로 짜는데. 그게 베시로 돌고 근데 그. 베시로 도는 거. 세팅을 또 다른 오픈 소스 레파지토리에서 끌어올 수도 있고.

그런 신기방기한 시스템을 갖고 있어요. 그래서 그런 거 하는 데도 이제 재미를 느끼고 있고 또 하나는 이제 양자 컴퓨터라고 있거든요. 양자 컴퓨터라고 저희가 쓰고 있는 그런 이진수 이진법. 체계의 엑스팔류 아키텍처로 돌아가는 cpu. 그걸로 들어가는 컴퓨터의 레벨이 아니고. 이제 다른 차원의 컴퓨터가 있어요 그런데 그것도. 시중에 책도 있고 프로그래밍 언어도 있고 다 있거든요. 그런 거 얘기해 주면 되게 놀라요. 또 놀랐어요 지금 네 그렇죠

양자 컴퓨터 쳐보시면은 책이 이렇게 주룩 나오고요. 그다음에 구글 구글 인텔.마이크로소프트. 걔네들이 지금 다 만들어서 뭐 하고 있어요. ibm 사실 아이비엠이 제일 선도주의자이긴 하거든요. 그런 거 보고 양자가 뭐지 또 찾아보고. 이거 계산하려면 어떻게 해야 되지. 그러면은 양자 프로그래밍도 좀 해야 되고. 그런 것도 찾아가시고 해보면 작년까지 했다가 바빠가지고 지금 잠깐 중단했고요. 그리고 또 알고리즘 코딩 테스트도 대부분 취업을 위한 코딩 테스트로 많이 하잖아요. 네 내가 얼마나 기출 문제에 대해서 유형 파악을 많이 하고 있느냐에 따라 취업의 성패가 갈리는 그런 쪽으로 가는데 저는 이제 좀 반대로 하죠. 반대로 뭔가 수학적인 개념이 있는데 그거 프로그래밍으로 풀려면 어떻게 해야 되는지를 찾아서 해보는 거예요 그런 문제 내는 사이트도 있거든요 프로젝트 보일러라고. 네 그런 거 있어가지고 그런 문제도 풀고. 그런 문제도 보고 있으면 이거를 왜 프로그래밍으로 들어야 돼. 이제 이런 생각밖에 안 들어요 그냥 우리가 알고 있는 수학으로 그냥 풀면 되는데 이거를 프로그래밍으로 풀어야 된대 무슨 언어로 풀어야 되는지도 없고. 그냥 프로그래밍을 풀어서 결과가 나오게만 하면 되거든요.

그래서 이제 그런 문제 푸는 데도 재미를 찾고 있고 남들이 생각하는 그런 방향으로 안 하는 쪽으로 하고 싶은 재미를 찾는 거죠. 그중에서 제일 재미있었던 건. 뭐 제일 재미있는 거야. 네 그중에서 제일 재미있는 거 저는 그거 수학 문제를 프로그래밍으로 푸는 거 그런 거 하고 있으면 그런 거 하다가 저는 한 두 번 정도 생각을 많이 많이 했던 것 같아요 3번은 문제가 되게 심플해요. 그러니까 for문을 돌려서. 포문을 천 번 돌려서 3회 교수랑 모의 개수를 골랐을 때 어떻게 합을 구해봐라. 이런 문제가 있거든요. 제가 10몇 년 동안 개발의 인생을 살다 보니까 자연스럽게 포문을 돌리고 있어요 폼은 아예 연부터 천 번 돌리고 있고 이 풍문에다가 모듈로 연산해가지고 쉽네 그러고 그냥 넘어갔죠. 한 1년. 그리고 1년 뒤에 우연치 않게 다른 사람 블로그를 봤는데 소름도 없는 답안을 발견한 거예요. 같은 문제. 같은 문제인데. for문을 안 쓰고 그 문제를 풀 수가 있어요.

문제는 분명히 1부터 10까지의 자연 수중에 서술이 되어 있는데. 그거를 통으로 들릴 생각을 안 하고 푸는 생각을 하는 사람이 있는 거죠. 그래서 봤더니 우리가 수열의 어떤 합의나. 그런 거를 구하는 공식이 있어요. 첫째 항이랑 마지막 항이랑 그런 등비랑 갯수를 알면은 식을 만들어서 알고리즘 속도로 얘기하면은 비고 표기법으로 의 n이 아니라 5의 1로 계산해서 합을 구할 수가 있는 거. 그러니까 등차수열의 합의인 거죠 저희 고등학교 시간에 배웠던 수학.

등차수열의 합의 식을 그냥 한 줄 쓰면은 포문을 안 돌리고 구할 수가 있어요.

답을 그래서 그거를 보고 어떤 생각을 해야겠지 하게 됐냐 하면 이 개발 개발의 지식이라는 게 개발의 지식이라는 게 사실 수학에서 모델링한 거를 표현하는 언어인데 그거를 다시

수학적으로 만들어볼 생각을 전혀 못하고. 그냥 프로그래밍 레벨에서만 해결하려고 생각했구나. 내가 그래서 그 문제를 다시 푼 거를 다시 올려서 다시 반성하는 걸써서 올렸어요. 제 그 깃헙 어딘가에 올려서 올려놨어요. 그래서 와 이거는 진짜 다음부터는 이렇게 하지 말아야겠다. 다음부터는 정말 프로그래밍적인 기법으로 풀면 안 되겠다.

원래 수학에도 관심 있으셨는데 수학 엄청 좋아했어요. 저는 수학 점수로 대학 왔어요. 솔직히 네 수학 점수로는 1등급이고 나머지는 3등급이거든요. 수학 좋아합니다 지금도 그런 문제 풀면서 수학 공부하고 있는 거죠.

약간 포모도로 돌린 거에 자기 자신한테. 충격을 받으셨겠어요 제가 아무것도 모르고. 문제가 너무 쉬우니깐요. 그냥 폼으로 돌려서 나오는 문제인데 이게 왜 수학 문제라고 하는 거지 그런 생각도 안 하고 그러고 있다가 다른 사람들이 푼 거를 답을 보고 우연치 않게 그러고 이제 그런 생각을 하게 됐고 하나는 또 뭐가 있냐면 달력. 달력을 만드는 문제가 있어요. 어떤 연도와 월과 일의 요일이 있는데 특정 연도에 무슨 워드를 치면 거기에서 이제 해당하는 달의

요일별로 일자리를 이렇게 나오게 하는 그런 게 있어요. 그 문제에 다 힌트가 있어요. 6년은 이렇게 계산해야 되고. 네 그다음에 1900몇 년에 무슨 날은 뭐가 있었고 그래서 그런 문제가 또 나왔어요. 네 이번에는 정신을 차리고 정신을 차리고 풀었는데 풀고 나서 또 또 생각이 드는 생각이 뭐가 있냐면 문제의 힌트를 그렇게 줬는데 그거를 안 쓰고 푼 거예요.

그러니까 코딩을 하다 보니까 그냥 이렇게 풀면 되겠냐고. 답은 나왔는데 다시 보니까 문제의 힌트를 사용하지 않고 그냥 멋대로 풀었더라고요. 그래서 그것도 반성하는 의미에서 또 적어놨어요. 앞으로는 문제 의도한 대로 힌트를 준 대로 계산을 하고 그다음에 답을 유도해야 되겠다 해서 이제 수학 문제 풀면서 많은 생각을 하게 했던 문제들이었어요

이게 어떤 프로젝트나 아니면은 내가 업무상 했던 것도 아닌데. 그런 문제 풀었던 거를 다시 예전 걸로 돌아가서 오답노트를 또 만들고 이런 게 대단하신 것 같아요.

지금 그게 600문제가 있는데 지금 제가 27번인가를 풀고 있어요. 근데 그걸 푸는 기간이 3년이나 돼요. 지금 매번 집중해서. 풀지를 못하니까 그런 수학 문제 풀면서 알고리즘 같은 거에도 도움이 되나요. 알고리즘 학습에도 그런 거를 유도하는 문제도 있어요.

취업을 준비하기 위해서도 있지만 자기 개발을 위해서 느낀 문제 같은 건 꾸준히 푸는 친구들이 있잖아요. 아 그런 사람이 있어요.진짜 근데 그런 차원에서 말씀해 주신 수학 그런 건 어떤가 싶어서요 왜. 왜 그런 짓을 하지 어사실 저는 백준이나 프로그래머스 이런 거는 정말 취업을 위한 취업을 위한 코딩 테스트 준비라고 저는 보고 있고 만약에 정말 취미로 한다 그러면은. 네 제가 얘기했던 프로젝트 보일러. 네 그런 문제를 풀어보거나 아니면은 코드 코드 워스라고. 코드 워즈라고 해야 되나. 거기 문제는 약간 취업용 문제가 아니라 외부 사이트라서. 네 취업을 위한 목적을 위한 문제가 아니라 어떤 거기도 수학 개념을 되게 잘 이해해서 풀어야 되는 것도 있고 그다음에 개체 지향 개념을 좀 이해해서 풀어야 되는 문제도 있고 그런 개념적인 거를 조금 터득할 수 있게 만들어주는 문제들이 많아요.

그리고 그 사이트의 최대 장점은 테스트 코드도 오픈이 되어 있어요. 저희 보통 테스트 코드는 블랙박스잖아요. 네

에러 케이스가 네. 무슨 케이스로 텍스트를 돌리는지 모르고 제출하면 돌려서 패스 됐는지 안 됐는지 확인만 할 수 있는. 네 근데 코드워즈 사이트는 테스트 케이스도 코드가 나와요.

그래서 커스터마이징 할 수 있어 테스트 케이스 더 추가하거나 기존 테스트 케이스를 바꿔서 테스트하거나 그런 것도 가능하거든요. 그래서 만약에 취미로 취미로 한다는 사람이 있다는 게 놀랍긴 하지만 취미 한다고 그러면은 프로이트 올루나 쿠드워즈 이쪽 사이트가 훨씬 저는 더 좋은 것 같아요. 이쪽은 약간 수학이나 프로그램이 개념 이해하는 쪽이고. 네 이제 프로그래머스 백준 리코드 이런 쪽은 이제 얼마나 효율적이고 빠른 문제를 풀 수 있느냐. 타임어택 그다음에 효율성 이런 거 이런 거 체크하는 쪽이고

Q. 그럼 뭐 유니티 쪽으로 관심 있는 분들이 많이 없었나요

보통은 없죠. 네 많이 없어요 그 이유가. 약간 어려우신가요. 아니면 어떤 멘토님이 생각하시엔? 그러니까 이게 수요 수요인 것 같아요. 그러니까 일단 게임을 할 거 아니면 유니티를 쓸 일이 없다. 이게 좀 많아요. 근데 나는 게임 개발을 거 아니니까.

유니티는 일단 필요 없고. 그러면은 선택지가 몇 개 없어요. 그러면 셋 중에 하나예요. 거의 대부분 셋 중에 하나예요. 인공지능 할래요 웹 개발할래요 그다음에 앱. 앱 개발할래요. 셋 중에 하나거든요.어그래서 그런 거죠 제가 이거 말고도 한이음 프로젝트 멘토도 하고 있는데.

지금 2년 전부터는 일단 있어요 그러니까 제가 3년 전에는 많이 없었거든요. 3년 전에는 증강현실 vr 프로젝트 하는 친구들 찾기가 너무 어려웠는데 2년 전하고 작년 올해. 올해는 되게 쉬웠어요 찾기가. 그러니까 지금은 하고 싶어하는 친구들이 있어요. 일단 수요가 있어. 이렇게 오큘러스 같은 거 쓰고 뭐 하고 싶어 하는 친구들도 있고. 그다음에 휴대전화으로 이렇게 카메라 비추면 나오게 해서 하고 싶어 하는 친구들도 있고 지금은 괜찮은 것 같은데 지금 지금 막 배우는 대학에서 배우는 친구들은 이제 관심 있어 하고 그전 친구들은 이제 없는 거죠. 없어요 잘 그거 유니티 하려면 게임 만들어야 되지 않아 다 이런 식이니까

게임 꼭 아니더라도 이제 멘토님이 업데이트 되시면서 생각하시기에는 네 그쪽 분야의 앞으로 먹거리 같은 게 꽤 있을 거라고 생각하시는 네 거겠네요. 이제 음있어요 그러니까 면접을 보는 친구들이. 네 경력이 없어요. 경력을 뽑고 싶은데 네 경력이 없고 경력이 있으면 게임 개발 경력이에요. 네 그렇죠 그래서 경력이 진짜 많아야 3년 4년 이 정도밖에 안 되거든요 그래서 저희 회사 지원하신 분들 중에 vr 프로젝트는 ar 프로젝트 경력이 있다.

네 그럼 일단 그냥 면접 봐요. 서류 다 필요 없고 일단 면접을 봐. 너무 너무 구하기가 어려우니까 신입은 신입은 조금 있어요. 신입은 조금 있는데. 뭐 기대치를 충족시키지 못하는 분들이 조금 있고. 어쨌든 최근 몇 년 사이에 수요는 이제 조금 생기는 것 같고. 저는 그런 분들이 좀 많아져서 이 메타버스 메타버스 죽기 전에 빨리 좀 뭔가 해봤으면 좋겠다 이런 생각도 있고 그래요.

제가 그런 다양한 분야가 있다는 거를 잘 모르고 그런 비전을 모르기 때문에 더 그런 것 같아요. 일단 눈에 보이는 것들이 웹 개발에 좀 더 그런 면에서. 그게 안 좋다라는 얘기는 아니고. 이게 다양한 분야가 있다는 거를 잘 그래서 그래서 제가 특감 이거 오프라인으로.

사람 많을 때. 네 사람 많을 때. 그러면은 사람 얼마나 오는지를 대충 보고. 네 유튜브에서나 보셨던 플로렌즈라는 기기가 있는데 그걸 한번 가져와서 보여드리려고 하고 있어요.

마이크로소프트 네이네이 비싸지 않나요.

많이 비쌉니다.

네 그냥 그러니 하는데 처음 보면은 상당히 괜찮다는 느낌이 들 수도 있어요 홀로그램이 앞에 있는데 이게 내 손에 반응해가지고 다 컨트롤이 되거든요. 그러니까 모르는 사람이 보면 허공에다 대고 이상한 짓하는 것처럼 보이는데 실제로는 여기에 뭐가 있고 이렇게 다 돼요.

그래서 해보면 이게 이게 되는 기기가 있네. 이러고선 보여주면 다들. 일단 신기는 하고 이걸로 뭘 해보면 좋겠다라는 얘기를 하는 분들도 있고

Q. 제가 질문드리면 지금까지 멘토링 하셨던 경험으로 앞으로 이제 프린트에서도 멘토님한테 멘토링 신청하는 친구들이 있을 텐데 그런 친구들한테 혹시 원하는 게 있거나 아니면 어떤 멘토님으로서 이제 멘토 받는 학생들에 대해서 원하는 태도라든지 이런 기본적인 것들도 있을 거 아니에요 어떤 친구들이 이제 멘토링을 했으면 받았으면 좋겠다든지

어렵지는 않아요 그런 거는. 뭐냐 하면 내가 만들려고 생각했던 거를 꼭 만들어야 되겠다라는 그냥 그 마음만 있으면 되거든요.

그리고 중간에 안 그만두고 쭉쭉 할 마음만 있으면 돼요 사실 기술적으로 뛰어났냐 이런 것도 그렇게 중요한 것 같지는 않고 그걸 계속 하려고 하는 마음이 제일 중요한 것 같습니다

의지랑 끈기. 네 그러니까 보면은. 네 뭔가 하자라고 하면은 처음에는 막 대단하게 생각해가지고 열심히 해요. 근데 대부분 한 달 세 달 사이에 이제 그게 좀 꺼지거든요 사실 그거를. 지속적으로 할 수 있어야 프로페셔널의 반열에 올라갈 수가 있다고 보거든요.

왜냐면 회사는 방학도 없고 쉬는 날도 없고. 네 계속 하거든요 얘기를. 그러니까 몇 달 반짝하고 끝내면 뿌듯할 거야. 이게. 회사에는 잘 없어요그러니까 끝나면 끝났나 보다 또 바로 또 시작이고 그게 또 끝. 시작 끝 시작이 딱딱 떨어지는 것도 아니고. 네 이 오묘하게 겹쳐져 있어요. 시작하다가 다른 거 또 같이 시작하고. 얘 끝난 다음에 또 다른 거 또 시작하고 이런 식이다 보니까 시작하고 끝나고 이런 거를 느끼기가 조금 많이 어렵지 그런데도 일은 해야 되니까. 계속. 계속 해야 되잖아요 그게 어려운 거죠. 그게

그러면 프로젝트 기간을 좀 길게 잡고 가는 게 좋나요

저는 처음에 그렇게 하는 게 좋다고 생각했거든요. 6개월 이상 1년. 이렇게 하다 보니까 아까 처음에 얘기했듯이 사람들의 열정과 의지치가 3개월을 넘지를 못해요 그러니까 3개월 사.

개월 지나면은 일주일에 한 번 2주일에 한 번. 미팅했던 친구들도 변명을 만들기 시작하는 거죠. 멘토님 이번 주는 못해서 다음 주에 했으면 좋겠어요 바빠서. 못했어요 계속 핑계가 나와요. 그럼 한 달 있다 보기도 하고 한 달 반 있다 보기도 하고 이제 이게 늘어지는 거죠.

그렇게 하다 보니까 지금은 오히려 짧게 하고 범위도 짧게 잡고 해서 드라마를 왜 시즌으로 짧게 치고 만드는지 이유를 알 것 같더라고 24부자. 드라마 한 번 뻥 하고 하는 게 아니라 그냥 짧게. 40분짜리 6편으로 끊고 시즌 원으로 만들고.

그다음에 또 5편짜리 또 30분 다섯 편 해가지고 시점2 만들고 이렇게 만드는 이유를 제가 하다 보니까 또 알게 됐어요. 그래서 작년까지는 작년까지는 안 그랬다가 올해는 이제 좀 바꿔서 웬만하면 6개월 안 넘어가는 범위로 잘라내고 짧게 시작해서 빨리 끝내자.

이제 이렇게 조금 해보려고. 어근데 여기 교육생 분들은 하는 일이 계속 그거니까 쭉 하면은 6개월도. 걔 되게 긴 시간인데. 제가 멘토링하는 분들은 다 회사 다니시는 분들이 좀 많거든요 그러니까 일주일에 막 6시간 이상씩 쓰기가 힘들어요 그래서 그 정도의 분량으로 뭔가 만들려고 하다 보면 범위가 작아야 된다라는 걸 이제 알게 되는 거죠

Q. 회사 다니시는 분들은 보통 무슨 이직을 위한 스펙 쌓기인가요.

아니면 그냥 자기 만족인가요.

스펙 쌓기 이게 이유가 조금 크고요. 그다음에 실력 향상. 그러니까 되게 제가 이런 얘기하면은 거짓말일 것 같다고 생각하시겠지만. 회사에서 일을 하는 순간부터 실력이 안 된다는 게 느껴지실 수가 있거든요 그러니까 무슨 얘기냐면 내가 생각한 거를 만드는 거에서 출발을 해서 소프트웨어가 나가야지 실력이 드는데. 네 이미 다른 사람들이 생각했던 거.

그러니까 다른 사람이 만들자고 한 거를 누군가가 만들어서 받아서. 나는 그냥 구현만 하는 사람. 이렇게 가면은 실력이 잘 안 늘어요. 어떤 표현이 있냐 하면 무슨 공장의 기계 같은 노동자 이런 표현도 있고요. 왜냐하면은 돌아가는 로직이 항상 똑같으니까 db 업데이트하는 곳이 항상 똑같고 인스타 조직도 똑같고 그걸로 만들어서 메서드 뽑아야 되는 것도 다 똑같고 이러니까 복사 붙여넣기 위해서 조금 바꾸고 그런 거를 처음 몇 달은 들어와서 일하면 되게 신기하고 재미있죠. 내가 이런 시스템에 참여를 해서 개발도 하고 이해도 하고.

사람들이랑 같이 일하고 처음에는 좋은데. 이제 그런 생활이 몇 년이 지속되면은 하던 일만 계속하니까 이제 실력이 쌓이지가 않는 거예요

그래서 그런 고민을 하는 분들이 좀 다른 프로젝트 하면서 실력을 쌓아보려고 하는 경향이 좀 있죠 회사에 가서 뭔가 같이 기획해서 새로운 걸 만드는 게 아니면 그냥 레거시을 뜯어고치고

그런 일만 계속 하면은 현타가 온다고 그러죠 그래서 만약에 취업을 이제 곧 취업을 하려고 하는 분들한테는 그런 얘기를 해줘요.지금 당장. 취업이 목표지만. 사실은 취업을 하고 난 다음에 내가 무슨 일을 하는지를 잘 보고 들어가야 된다라고 하거든요 저는. 네. 그러니까 레거시 레거시. 리펙토리 행하는 것도 나쁘지는 않아요. 네 나쁘지 않고 처음에 한 1년 2년 하기에는 상당히 좋을 수 있는데. 네 결국 내 실력을 계속 쌓으려면은 새로운 경험을 계속해야 되거든요.

그런 기회를 잘 안 주는 어떤 회사에서 일을 하면은 이제 별로일 수도 있죠.그런데 보통 신입이 어느 정도 규모가 되는 회사에 들어가서 새로운 그걸 할 수가 없죠네 기획에 투입

되기가 쉽지 않을 것 같아요. 네 그래서 어떤 분들은 네 그런 얘기를. 저는 사실 반반이긴 한데. 네 다른 분들은 그런 얘기를 해요. 그러니까 네카라쿠배가. 생각하지 말고 그런 좋은 회사 가서 연봉 많이 받는 거 생각하지 말고 작은 회사나 재미있는 거 할 수 있는 회사.

네 이런 데를 찾아가서 내가 중요한 일을 만든 거죠. 처음부터 개발팀 개발팀이 막 두명 3명 이제 막 꾸려지고 뭔가 빨리 뭔가 만들어야 되고 아무것도 없고 그러면 참여해서 메인으로 개발하는 거예요. 그러면은 힘들겠지만. 힘들겠지만 그런 경험을 쌓는 과정에서 많은 거를 배우거든요 사실은 누군가를 만들어놓은 거에서도 배울 수 있지만 내가 그거를 만들어나가는 과정에서 더 많은 걸 배운다는 거죠. 그러면 처음부터 뭔가 없어야 되거든요. 네 그런 게 없으려면은 없는 회사로 가야 돼요. 네카라쿠베에는 그게 다 있으니까 내가 만들 수 있는 기회가 없어요. 그거는 그래서 저는 분명히 그런 얘기 비슷한 얘기를 하시는 분 멘토분이 있을 거라고 생각하거든요 큰 회사 가서 높은 연봉 말고. 네 연봉이 작더라도 작은 회사지만 내가 거기에서 최소한 메인 혹은 중요한 역할을 할 수 있는 어떤 팀원으로 참여를 해서 할 수 있다.

그러면 저는 그게 더 괜찮은 괜찮은 커리어라고 볼 수 있어요. 그 곳에 이렇게 좀 작은 스타트업이라든지. 네 그런 곳에 가서 분야가 핵심적인 역할을 맡아서 개발을 하고 이런 이력을 쌓는 게 나중에 이직할 때 확실히 도움이 될까요. 그렇죠

특히 신입은 더 그런 것 같아요 경력직 분들은. 그런 경험이 있으신 분들은. 네 다른 또 대기업 이직 해가지고. 네 다른 시스템 건드리는 게 그렇게 어렵거나 그렇지는 않거든요. 네 어렵거나 재미없거나 그렇지는 않은데. 아무것도 모르는 신입이 처음 큰 시스템의 어떤 부속품 같은 느낌으로 일을 하기에는 처음에는 괜찮은데 이 큰 거를 다루지를 다 전체를 못다 보니까

못 다 보니까 작은 거를 만들더라도 내가 충분히 내가 만들었다는 느낌이 드는 그런 경험을 하는 게 훨씬 좋지 않을까. 근데 제 테스트가 그건 것 같아요 지금 생각해 보니까. 큰 회사를 갔는데. 네 이제 막 프로젝트가 시작되는 팀에 딱 합류를 하는 거예요 그러면은 진짜 베스트죠

좋은 회사에 괜찮은 연봉인데. 새로 만드는 프로젝트면은. 들어가기 전에 알 수가 없겠죠

네 아니면은 당차게 물어볼 수도 있죠. 저는 새로운 거 하고 싶어. 새로운 거 하고 싶은 일 하고. 지금 프로젝트 시작하려고 하는 있으면은 저를 꼭 넣어주십시오. 이런 식으로 어떻게

그런데 그런 사람이라면 면접에서 괜찮을까요 괜찮네요

전 면접 너무 많이 보다 보니까. 저도. 너무 많이 보다 보니까 좀 적극적이신 분들이 오히려 괜찮은 것 같아요.

Q. 면접자 중에 좀 기억이 남는 분이 있었나요?

지금 제가 인턴으로 채용을 해서 같이 일하고 있는 여자분이 있거든요. 사실 포트폴리오도 그렇게 좋아 보이진 않았고. 테스트 문제 준 것도 다 못 풀었어요. 근데 면접을 보다 보니까 되게 흥미로운 게 뭐냐 하면 계속 저랑 얘기를 하고 싶다는 마음이 들게 하는 거예요 이 친구가 코드 코딩 테스트를 안 하고. 네 사전에 문제를 주고 충분히 풀어온 다음에 제출을 할 날짜를 정하면 그때 보고 이제 인터뷰를 진행하거든요. 그런데 이 친구가 어떻게 면접 보는 자리에서 어떻게 했냐면은 코드 리뷰를 하는 자리에서 제가 이런 이런 코드는 이렇게 만들어셨어요 하니까 그 사연이 엄청 있더라고요. 처음에는 이렇게 검색해서 이렇게 했는데 나중에 찾아보니까 이런 방법이 더 좋다는 거 알아가지고 적용은 일단 해놨습니다.

근데 사실 제가 보기에도 그렇게 썩 좋아 보이는. 좋아 보이는 코드는 아니에요 지금이라도 고치고 막 이런 식으로 얘기하는 거예요 보통 면접 보러 오는 분들은 그런 식으로 얘기 안 하거든요 그냥 왜 이렇게 하셨어요. 이렇게 해서 했어요라고 하지 계속 얘기를 하고 싶어 하는 느낌으로 면접을 안 한단 말이에요 그래서 재미있는 친구네 하고서 한 두 시간 했거든요 시간이. 네 면접 2시간이나 있어요. 보통 1시간 반쯤에 끝나는데 두 시간이 넘었거든요.

근데 마지막에 또 무슨 얘기를 했냐 하면 사실은 마지막 문제를 못 풀어서. 네 너무 죄송하고 미안하고 그래서 제가 풀 수 있는 기회를 꼭 줬으면 좋겠다. 이거 뭐지. 이거 면접

보고 난 다음에 붙은 거랑 떨어지는 거 상관없이. 마지막 문제 풀 수 있는 기회를 주고.

리뷰 한번 했으면 좋겠다라고 한 거예요. 제 옆에 그건 자유지만. 멘토 멘토님한테 피드백을 부탁한 거예요. 마지막 문제에 대해. 네저는 여태까지 수백 명의 면접자를 봤는데 면접을 보고 난 다음에 그렇게 얘기하는 친구를 그 친구 처음 봤거든요. 근데 정확한 날짜까지 딱 정해놓은 거예요 면접을. 수요일인가 목요일 날 봤는데. 제가 일요일 뭐지. 토요일은 어디 가야 돼서 안 되고. 일요일 밤에 꼭 메일로 보내드리겠다 이런 거예요. 그래서 진짜 보내나 안 보내나 그런 거 기다려봤는데 정말 일요일 밤에 보냈어요 풀어가지고 좋더라고. 그래서

보니까 썩 좋게 풀지는 않았는데 아니 이런 친구면은 뽑아서 일을 시켜야 된다 그래서 저한테 이제 그 결정권이 있으니까. 네 이 친구 뽑았으면 좋겠다. 일하면 재밌겠다. 해가지고 뽑았어요. 뽑고 입사하고 마지막 문제 리뷰도 하고. 근데. 제 예상대로 다른 분들하고 얘기하는 능력이 엄청 좋고 그래서 되게 많이 배우려고 하고 지금 작년에 면접 보고 지금 1년 아직 안 됐거든요. 네 한 10개월 11개월 됐어요 이제. 혼자 뭐 이거 일 주면은 해요. 혼자 이제

네 잘해요 잘해요. 그래서 저는 그런 거를 조금 믿는 편이거든요. 그러니까 원래 잘하는 친구는 없지만. 네 잘하려고 하는 마음이 보이는 친구들이 있어요 그런 거를 이제 코드 리뷰를 하면서 조금 살펴보는 거거든요. 제가 말을 어떻게 하는지 그다음에 어떤 생각으로 얘기를 하고 있는지. 이런 것들을 보면서 파악을 하는 거죠 사실은 면접 보는 분들은 내가 코드를 잘 잤지 못 잤는지 검사하는 자리라고 생각하지만 네 사실 코드 잘 잤는지 못 잤는지는 저한테 그렇게 중요하지 않거든요 왜냐하면 제가 낸 문제 수십 번도 더 봤으니까. 네 대부분 비슷하게 짠단 말이에요 좀 더 특출나게 짜는 사람 있으면은. 실력은 좋은 거지만. 네 커뮤니케이션하는데 뭔가 이렇게. 별로 재미있어 하지 않거나 뭐라고 해야 될까. 되게 귀찮다는 듯이 얘기하면은 문제를 너무 잘 풀어도. 네 이분하고는 일 못하겠네. 이이렇게 생각이 들기도 하고. 거기에 많은 한 점이 숨어 있어요. 사실은 그리고 문제 자체도 함정을 제가 막 많이 숨겨놓기도 했고 그래서 제 팀이 지금 저 포함해서 12명인데 한 명 실패하고 다 성공했어요. 제가 실패라는 건 어떤 의미죠 중간에 일하다가. 네 바로 얼마 안 돼서 그만둔 친구 한 명 빼고. 네 제가 괜찮다고 생각되는 친구들은 지금 다 안 나가고 잘 다 일하고 있거든요

음 그럼 그 잘하려고 하는 마음은 어디에서 많이 보여요.

그러니까 말하는 걸 보면은 뭔가 나오는 거를 제가 캐치할 수가 있어요 그러니까 이 문제를 푸는 거에 대해서 얼마나 흥미를 느끼고 얼마나 찾아갔고 그다음에 그 코드를 얘기하면서 재미있어 하는지 그런 것들이 이제 보인단 말이에요 그런 그거 관련해서 이제 면접을 준비하는 친구들도 있을 텐데 약간 면접을 많이 보시니까 해서 t이라지 t이랄지 그런 게 있을까요. 그게. 네 저는 다 면접관님 네. 저는 되게 좋은 태도 중에 하나가. 네 나도 회사를 면접 보러 간다는 느낌으로 하면은 되게 좋거든요. 서로 네. 그러니까 회사에서 면접 보는 사람들은 매번 보니까. 네 매번 보니까 이제. 눈빛이 별로 안 좋아요 되게 귀찮아하고 자기 마음에 안 드는 데도 한 번 나오면은 더 이상 말 안 하려고 하기도 하고. 그런 그런 안 좋은 태도가 있거든요. 네 네 저는 제가 그렇다는 거 아니까 그런데 면접 보러 오는 분들도 그렇게 해봤으면 좋겠다는 거죠. 보고 면접 보러 오는 사람. 이거 태도가 안 좋네. 회사가 좋으면 뭐 해. 나랑 같이 일할 사람들이 이런데. 이런 걸 판단해보면 좋을 수도 있다는 거죠.

서로 약간 핏을 보는 느낌. 네

되게 여러 가지 핵심적인 질문들을 많이 해봐야 돼요. 네 개발팀이 어떻게 되어 있는지. 네 그다음에 도구들 도구들은 어떤 걸 쓰고 있는 건지 기술로 버전 관리 하는지. 대보수 돌리는지 안 돌리는지. 코드 리뷰 하는지 안 하는지. 이런 거를 막 물어봐야지. 이 회사가 생각이 있는 회사인지 없는 회사인지를 파악할 수가 있거라 면접을 보러 가는 입장에서 그런 질문을 해야 된다는 말씀이시죠. 그쵸 그런 것들을 조금 물어보고 그래 이렇게 뭔가 얘기를 해줘.

그러니까 내가 듣고 싶어 하는 그러니까 원하는 데다 그러니까 저희는 비터을 쓰고 있고 제킨스로 데보스 하고 있고 코드 리뷰 뭐 이렇게 정기적으로 하고 있고 이제 이런 얘기가 나오면은 그래 개발할 수 있는 회사구나 이제 그렇게 좀 판단해 볼 수도 있잖아요.

네 면접을 보는 거죠 회사를. 회사들 면접을 보는 거예요.

좋은 말씀이신거 많은 사람들이 그렇게 생각은 하기 쉽지 않을 것 같고 일단 면접관님 표정이 안 좋다면 거기서부터 주력이 될 테고. 근데 그분들이 표정이 안 좋은 게. 네 면접 보는 분들이 마음에 안 들어서 그런 게 아니라. 네 맨날 하는 거니까. 귀찮아서 그런 거예요. 지쳐서 똑같은 질문 또 해야 되고 아 그러니까 이제 그냥 표정이 그냥 안 좋은 거 뿐인 거지 마음에 안 들어서 표정이 안 좋은 게 아니거든요.

그럼 그런 면접관의 흥미로운 걸 좀 잡아볼 수 있는 그런 게 있을까요 그러니까 제가 제일 흥미를 느꼈던 부분은 그런 거였어요. 그러니까어이 친구가 면접관하고 계속 얘기를 하고 싶다는 느낌이 들게 만드는 거죠. 그러니까 질문하면 단답식으로 대답하고 질문하면 단답식으로 대답하고. 뭐 해보셨어요. 네 네 끝이에요. 그냥 그럼 제가 또 물어봐야 되거든요.

그러면은 뭐 뭐 해보셨어요 그러면. 그거 해봤습니다. 또 또. 없어요 그러면은 힘들거든요

면접 자리는 친할 이유가 없잖아요. 네 그 시간. 그 시간만 벗어나면은 안 보살이니까.

네 그러니까 그렇게 건성으로 대답하는 건가 뭐 그런 생각도 들고. 근데 되게 저는 관심 있어라고 계속 얘기를 하고 싶어 하는 사람들이 조금 더 관심이 신경이 많이 가죠.

그리고 나중에 면접 피드백 줄 때 괜찮은 얘기 들으면 또 좋기도 하고 자랑 같은 얘기일 수도 있는데요 제가 면접 문제도 제가 내고 제가 면접을 들어가서 계속 대화하는 식으로 면접을 보다 보니까 저처럼 면접 보는 거를 경험을 많이 안 해봤나 봐요. 네 그래서

나중에 인사팀 통해서 저한테 얘기를 해주더라고요 면접 보는 데 너무 재미있었고.

이런 식으로 면접 보는 데에는 처음이었다. 그래서 회사 인식이 좋고. 제가 뭐 회사 자랑하려고 그렇게 면접 보는 건 아니지만. 그래서 회사의 인식이 좀 좋아진 것 같고 좀 일해봤으면 좋겠다 그런 식으로 또 피드백을 주시는 분들도 좀 있었어요

저랑 면접 보면 재미있습니다. 지금 인터뷰하는 식으로 면접 보거든요. 이런 비슷한 방식으로

네. 제가 낸 문제를 일단 잘 푸셔야 그럼 그럼 그 문제는 어떻게 내요 먼저.

문제는 제가 3년 전 4년 전쯤에. 고안에는 문제가 3개가 있어요. 그래서 되게 여러 가지를 측정할 수 있는 항목들을 조금 넣어놨고. 함정들도 넣어놓고 또 해서 문제를 만들었거든요. 네

그런 이제 문제 만드신 의도나 환경이나 이런 거를 정말 다 간파해서 완벽하게 풀어온 친구들도 있었나요.

거의 근접해서 풀어오신 분들이 간혹 있어요. 간혹 있고 네. 몇 달 전쯤인가 경력분 중에.

네 거의 잘 풀어오셔가지고. 면접 보는 자리에서 물어보더라고요. 네 이 문제를 누가 만드는 거냐 되게 잘 만들었다. 정보 만약에 신입이 이 정도 풀어서. 네 면접 볼 수 있는 자리가 오면은. 네 이런 친구는 좀 뽑아도 될 것 같다. 그러니까 그분도 경력이 있었고. 면접을 몇 번 봤던 분이다 보니까 자기가 그런 제 간의 문제를 풀어보고 옆으로 그렇게 생각한 거예요 문제 되게 잘 만든 것 같다고. 제 자랑이네 이계속그래서 면접 보는 자리에서 칭찬도 들어보고

좀 뿌듯했을 것 같아요

약간 인터뷰가 오다 보면 그 문제를 경험하러 가고 싶은 친구들이 또 생기지 않을까.

제가 꼭 호원 장담할 수는 없지만 한 세 분 중에 한 분 정도는 좀 감동받지 않을까 물론 저희 팀이 유니티 개발이다 보니까 유니티를 써야 되는 문제가 하나 있고 그다음에 시샵을 조금 테크니컬하게 써야 되는 문제가 하나가 있고 그다음에 객체 지향적인 이해도가 좀 높아야지 풀 수 있는 문제도 있고 그래요. 그 언어는 다 시작이긴 하지만 그래서 한 번 경험해보시면은 감동받으실 수도 있어요 아니 이런 문제. 이런 의도였어. 나중에 이제 확인되면은 재미있을 겁니다

Q. 그 질문하고 더불어서 약간 42 카뎃들한테 교육생들한테 해 주시고 싶은 말씀 있으시면.

그거 개발이 재미가 있을 수도 있고요. 없을 수도 있거든요 근데 정말 놀라운 사실 중에 하나가 뭐냐 하면 실무에서 일하시는 분들도 그래요. 그런 게 있는 분들이 뚜렷하게 나와요.

네 그러니까 개발이 재미없는데 그냥 일을 하시는 분이 있고요 개발이 너무 재미있는데 일을 잘 안 하시려고 하는 분들도 있고 되게 각양각색이라는 거죠.그래서 너무 지금 뭐지. 개발을 하려고 여기 들어왔고 그 목표가 취업이 아니었으면 좋겠는 거예요 저는 개발을 하는 게 더 재미있다고 느끼고 그다음에 그걸로 뭔가를 만드는 거에서 성취감이라고 하잖아요. 성취감도 있고 많이 배운 것도 있을 거고 그런 거를 조금 더 많이 경험해보고 해봤으면 좋겠다는 생각인 거죠. 그러고 나서 취업은 그다음에 고민해봐도 되지 않을까

개발하는 게 재미없어도 취업은 할 수 있거든요. 이 개발하는 게 재미없어 없으면 개발자가 맞는 길일까요 그런 생각을 안 하고 일을 하시는 분들이 있어요. 그래 그러니까 이게 맞다 안 맞다가 중요한 게 아니라 네 내가 일을 하고 월급을 타니까. 네 이 직업이다 아니다의 개념에서만 중요한 거죠. 하는 일이 중요한 게 아니라. 네 그냥 일로서의 어떤 삶으로만 딱 정해놓고 그렇게만 하고 싶어 하는 분들도 상당히 있다는 거예요.아 개발이 재미없으면 안 하게 되고 안 하니까 못하고 못하면 회사에 그런 것 같잖아요. 개발이 재미없는데 일이니까 하고 있고 그런 거예요. 그냥 하는 거. 네 돈이 걸렸으니까 또 그 월급은 들어오는데 내가 이거 재미있어서 하는 건 아니고. 그냥그래서 꼭 개발이 취향에 맞아야 되는 거냐 아니면 나는 못하는데 어떻게 해야 되는 거냐라고 하는 것도 사실 제 입장에서 봤을 때는 큰 고민거리는 아니에요. 또 왜냐하면 그런 분들도 다 취업해서 그냥 일하고 있거든요. 네 그러니까 또 추가로 말씀드리면 그런 걱정도 사실 조금 덜어내면 좋지 않을까. 그러니까 나는 개발이 맞지 않는 것 같아. 혹은 잘 못하니까 취업을 할 수 없을 거야 이런 고민이 사실은 크게 지금은 중요할 수 있죠. 취업을 아직 안 하셨으니까 근데 실제로 일하시는 분들도 그런 분들이 있다 보니까 이렇게 다시 돌이켜 보면은 못하는 거랑 일하는 거랑 크게 중요한가 그런 생각도 들고.

웬만한 웬만큼 못하지 않는 이상 회사에서도 뭐라고 하진 않거든요. 그러면은 되게 또 뭐라고 그러지. 약삽하게라고 해야 되나. 약사하게 자기 또 뭐라고 안 할 정도의 그런 능력치만 이만큼만 발휘해서 그냥 그렇게 일하시는 분들도 있고. 왜냐하면 더 잘할 수 있는데 더 잘해봤자 월급 많이 들어오는 것도 아니고. 또 그런 식으로 받아들여요 일단 빨리 끝내봤자 다음 일만 빨리 올 네 그래서 다른 분들이랑 얘기도 잘 안 하고 최대한 빨리 출근해서 일만 열심히 하고 칼퇴하고 그런 삶을 즐기시는 분이 제 옆옆 뒷자리에 이 올라가면 안 되겠는데

그런 삶을 사시는 분들도 있으니까 그런 분들 그 잘못된 거냐. 저는 그렇다고 생각하지 않거든요.

그러니까 다시 정리를 해보면 내가 개발을 잘할 수 있는 사람인가에 대한 고민 혹은 취업할 수 있을까에 대한 고민 이거가 막상 경력을 쌓을 때에는 큰 고민거리는 아니다 정도 그러니까 본인이 정말로 이거를 하고 싶어 하는 마음이 있는지랑 이걸로 내 인생을 조금 살아봐야겠다.

이걸로 인생 사는 게 맞나. 그런 거를 더 생각해 보면 좋지 않을까 싶습니다