## 범위: 1’30~2’30(끝)

진짜 잘하는 친구가 이 친구는 되게 잘할 가능성이 높아 보이네, 질문을 어떤 질문하는지 보면 되거든요. 질문을 잘하는 신입사원이 ???

그 다음 훌륭한 신입사원은 일이 잘될때도 있고 안 될 때도 있잖아요. 그러니까 지금은 우리가 늘 하기 편한 일이면 왜 그 사람을 쓰겠어. 그냥 알바를 쓰거나 하면 되지. 그러니까 누구나 다 하기 쉽지 않은 일을 시키는데. 훌륭한 신입사원은요 일을 시킨 다음에 일이 잘 되건 안 되건 보고를 해. 근데 안 훌륭한 신입사원은 이게 안 될 때 보고를 잘 안 해. 그니까 일이 어떻게 되고 있는지 알 수가 없는 거야. 옛날에는 많이 그랬어요.

그런데 지금은 지금은 개발 프로세스가 그런 식으로 돌지 않아요. 걔가 일을 하고 있는지 안 하는지 깃허브든 하여간 소스 컨트롤하게 되잖아요. 얘가 커밋을 할 때 슬랙으로 메세지가 와요. 대학교에서 학생들 데리고 프로젝트할 때도 당연히 그걸 다 써요. 그거를 셋업하는데 시간이 뭐 20분입니다. 학생들이 처음 보는 학생들이야. 슬랙이랑 너희 깃허브랑 연결해. 그러면은 동영상 다 있어서 그거 다 20분이면 연결해.

그래서 학생들 4명이서 예를들어 팀으로 일한다고 하면 누가 어떤 커밋를 하고 누가 커밋하고 다음에 뒤에서 자동으로 빌드 하는 시스템이 도는데 비교가 깨졌는지 이런 거를 슬랙으로 계속 알림이 와요. 그래서 누가 일을 하고 있고 누가 안하고 누가 어디서 헤매고 있는지를 다 볼 수 있어. 클릭하면은 이제 커밋한 코드도 다 볼 수 있잖아요.

그래서 괜찮은 회사들은 이제 그런 게 시스템으로 다 관리가 돼요. 그런데 예전에는 시스템이 없었으니까. 그 개인이 일하는 그 에티튜드로 자기가 증명해야 되는 거야. 회사에서 계속 어떻게 됐니, 5분마다 물어볼 수가 없잖아요. 잘하는 신입사원은 자기가 일이 얼마나 진도가 나가는지에 대해서 보고를 착실하게 하면서 하는 거예요. 일주일마다 한 며칠마다, 정기보고도 하고 만날 때마다 자기가 고민하고 있는 문제에 대해서 물어보고 질문도 하고. 옆사람이 가르쳐주기도 하고. 그게 애티튜드인거죠.

실력은 결국 쌓여지게 돼있어요. 처음부터 우리가 특정 잡을 놓고 뽑을 때는 이걸 경험한 친구를 뽑으려고 무지하게 노력을 하겠죠. 그런데 그게 아니고 누구나 어렵지 않게 배울 수 있는 많은 일들 있잖아요? 그러면 이 정도와 호환성이 있는 경험을 했던 친구를 뽑으면 이 친구들이 이제 그걸 배워가지고 ‘한 일주일 정도 줄 테니까 이제 소스도 보고 해’ 그럼 이걸 배워서 하는 거죠. 배우는 능력이 되게 중요합니다.

저는 그냥 제 경험으로는 잘 배우는 사람이 누구냐. 이게 되게 중요하잖아요. 그런데 사실 잘 배우는 거는 일해 보면 아는데 일해 보기 전에 뽑아야 되니까 나름 틀릴 수도 있지만. 제 기준이 막 생기는데 전공자는 뭘 배웠는지 물어보고. 전공자는 당연히. 옛날에도 프로젝트라는 걸 해봤으니까 그 프로젝트에서 벌어진 상황과 어떻게 해결될지 물어봅니다.

근데 비전공자가 문제잖아. 비전공자는 사실 물어볼 말이 별로 없어요. 물리학과 나온 친구들이 되게 잘 해. 물리학과 나온 친구들이 제가 보기에는 제일 문제 해결능력이 좋아요. 논리적인 사고라도 훈련이 돼있어. 수학과 나온 친구들이 그리고 그다음에 잘한다. 이런 순서가 머릿속에 사실 조금 있어요. 되게 중요한 편견인데 그다음에 음악하는 친구들이 있잖아요. 그러니까 앞뒤를 챙길 줄 아는 사람 음악이 앞뒤가 되게 중요합니다. 그래서 음악을 잘하는 사람들. 음악과 나온다기보다는 음악을 잘하는 친구들이, 노래를 잘 부르는 게 아니라. 자기가 음악을 만드는 것도 딱 이렇게 하는 친구들이 있잖아요. 음악을 만드는 취미를 가진 친구들.

요즘에는 이제 사실 회사들이 채용을 할 때 학벌을 거의 안보거든요? 이거를 얘기를 하면 많은 사람들이 잘 안 믿는데, 실제 학벌에 별로 관심이 없어요. 오? 이 대학 나왔어? 이거지. 훌륭한 대학 나왔다고 뽑고 그렇다고 고졸이라고 안 뽑고 이런 것이 아니거든요. 너는 뭐 해봤니를 물어보는 거에요. 그다음엔 어떻게 배우느냐. 이거에 대해서 어떻게 생각해. 이런 문제가 있을 때 모르는 거면 어떻게 해결해? 이런 걸 물어보는 거거든요.

그다음에 이제 우리가 뽑을 사람이 해야 될 일. 소위 말하는 좝 디스크립션. 거기에 해당되는 기술을 가지고 있는지를 물어보는거죠. 학력과 상관없이 응 뭔가를 할 수 있는지를 물어보는데 아까 처음에 얘기했던 것처럼 그거에 대답이 어. 그냥 어. 겉의 경험이 아니라 진짜 알고 있는 경험이어야 한다는 거죠 그게 되게 중요하고 앞으로 점점 중요해질 것 같아요.

지금 대졸자만 뽑고 이런 게 프로그램만 있긴 하지만 경력으로 딱 가면 이제 그런 건 없어요. 다행히도 신입으로는 들어가기가 되게 어려운 상황이 됐으니까(하하). 경력같은 신입.

내가 어떤 프로젝트를 해 본. 프로젝트를 봤다는 게 고객이 있는 프로젝트를 해본 그런 거예요. 그 고객이 다 나 말고 단 한 명이라도. 누군가의 피드백을 받아서 개선한 경험이라는 게 고객이 있는 경험이거든요. 그러니까 이제 그런 거를 만들어본 경험이 되게 중요한 시장이 된 거죠 .그 경험이 없으면은 사실은 이제 그냥 신입도 그런 경험도 필요 없이 그냥 신입을 뽑는 회사들 많이 있고 그런 회사 가서 경력을 쌓는 것도 괜찮죠.

그리고 우리가 지금은 C언어로 배우잖아요. 여러 회사들을 만나보면은 C언어만 할 줄 알면은 그리고 애가 괜찮으면. 우리는 C만 쓴다고 하는 회사들 많거든요. 임베디드 회사도 많고 DB회사 이런데. 뭐 옛날 되게 오래전부터 있었던 회사들 그런 회사들은 그런 역량이 되게 필요하고 그중에 꽤 괜찮은 회사들 있어요. 우리 부모님들은 이름을 모르지만. 부모님이 이름 아는 회사가 중요하잖아요? 부모님은 모르지만 꽤 괜찮은 회사들이 세고 셌고 학생들이 그런 회사에 갈 준비를 많이 하면 좋겠다는 생각이 듭니다. 네카라쿠배는 우리 시장이 아니야. 삼성?… 가고싶지 않을거야.

이미 취업한 친구들 있잖아요. 취업한 친구들이 꽤 괜찮은 회사 많이 갔더라고요. 그런데 그게 저희가 보기에는 당연히 스탠다드가 아니고요. 그런데 갈 때까지 기다렸던 거지. 운이 좋아서 그런데. 실력도 있고 하지만, 그런데 들어갈 수 있는 챈스가 필요한 시점에 생긴 경우가 많다고 봐요.

### 이직

소프트 시장은 특정 회사가 아니라 전체가 한 회사처럼 돌거든요. 그래서 이 회사에 갔다가 2~3년 일을 하고 나면은 이 회사가 완전히 혁신적으로 새로운 걸 계속 추구하는 회사인지는 모르겠는데. 그런 회사가 세상에 그렇게 많지 않아요. 그렇기 때문에 이 회사에서 2~3년 더 있어서 배울 만한 게 뭔지가 이제 느껴지잖아요. 그럼 다른 회사 가면 돼. 다른 회사 가면 이 회사가 쓰는 기술이 다르거나 아니면 다른 도메인의 데이터를 보게 돼요.

예를 들어서 이미지를 다루는, 이미지를 다루는 회사에 이렇게 있다가 소셜미디어나 그런데 있다가. 거의 기술은 같은데 예를 들어 금융 데이터를 다루는 회사에 갈 수 있는 거죠. 그러니까 이거는 전혀 다른 류의 데이터라는 게 우리한테는 엄청난 챌린지거든요.

그 데이터가 흘러가는 방식도 다르고 그 데이터를 처리하는 방식도 다르고.

그런데 사실. 그 안에 있는 프레임워크는 똑같아요. 둘다 제이쿼리, 뷰제이에스쓰고 백엔드에는 무슨 클라우드 쓰고. 이 데이터가 만들어지고 처리되는 과정이 다르고 이런 디테일이 사실 우리 실력을 되게 높여주고 소위 말하는, 옵티마이즈 기능 개선 그런 소소한 것들이 많이 생기거든요. 그래서 항상 이 회사에 갔다가 얼마 안 있어서. 그 회사가 데이터도 그냥 그렇고 기술도 그냥 그러면 그만둬야 되는 거예요. 훌륭한 선생님이 있었을 가능성이 있잖아요. 2년 동안 버텼다는 거는 내가 여기서 잘 가르쳐주는 사람이 있었고 우리 후배들도 똘똘해. 그럼에도 불구하고 회사를 옮겨야 된다. 월급이 깎여도 옮겨야해요. 새로운 데이터를 배우고 새로운 기술을 배우고. 또 2~3년 동안 배우고.

지금 페이스북에 보면 훌륭한 개발자들이 많이 있잖아요. 대부분 회사를 얼마나 한 번씩 옮기냐 그러면은 5년에 옮기는 사람 거의 없어요. 인터스트리 전체가 그냥 우리 한 직장인 거예요. 이 회사에 있다가 어느날 재주가 좋으면 남들도 이름아는 회사에 가는 거고.

회사가 꼭 좋은 것도 아니에요. 그러니까 네이버나 삼성이나 이런 데 있다가 이름 모르는 스타트업으로 간 사람 진짜 많아요. cto같이 연봉이 이런 메이저 회사에서 cto면 연봉이 몇 억 단위 이정도 되거든요. 그런데 스타트만 가가지고 연봉 몇천 밖에 안 주는데도 이렇게 가요.

새로운 시스템. 환경에서 배울 게 많기 때문에. 굶지 않거든 어차피. 이게 옛날이랑 지금 젊은 사람은 지금 세대들이랑 지금 세대들이랑 우리 제 부모 세대들. 제 부모 세대들은 물리적으로 굶는 거를 항상 걱정하면서 살았던 사람들이에요. 근데 세상에 발전해서 우리가 얻게 된 무지하게 큰 보험은 물리적으로 굶지 않는 다는 것. 내가 직장이 없어져도 굶지 않아. 기본소득 같은 게 잘 나오면 좋겠지만 그런 게 없어도 내가 굶을 거 같지 않아. 알바를 하든 아니면 알바도 하기 싫으면 그냥 학장님한테 밥사달라고 하면 안사주겠어요? 돈 꿔달라고 하면 안꿔주겠어요?

물리적으로 굶는 방법이 없다는 게 얼마나 큰 건지 몰라. 심지어 개발자들은 손만 들면 취직 취업할 수 있는 데가 얼마든지 있어. 그러니까 100% 취업시킬 수 있어요. 손만 들면 내가 월급이 필요해요 라는 게 나의 유일한 미션이라고 하면은 얼마든지 취업이 가능해. 지금도. 그렇기 때문에 굶지 않는다는 보장 있잖아요. 그렇기 때문에 내가 재미있는 것을 찾아서 배울 수 있는 것을 찾아서 해야 되는 거에요. 충분히 나이가 들 때까지 그거를 계속할 수 있는 거야.

회사를 옮기는 것에 대해서 두려워하지 않는 게 되게 중요하고. 그러니까 지금 이제 이런 데(?) 가면 페이가 조금 좋아. 나이가 들면은. 근데 또 다른 옵션들이 조금씩 생겨. 가족도 챙겨야 될 가족도 있고 예를 들어. 이 회사가 모든 사람한테 건강보험을 이제, 질병 보험 어느정도 제공하는지,그런 포인트들이 고민할 포인트 중에 하나이긴 하거든요. 그런데 그것보다 더 중요한 거는 꽤 나이가 들 때까지는 경력을 더 예쁘게 만들기 위해서 회사를 옮겨야 되는 게 너무나 당연한 거에요. 제가 보면 45, 50때쯤가지는.

여러분들이 지금 25살에서 7살 이 사이쯤이잖아요. 20년 지나도 소프트웨어 시장은 계속 개발자가 갑인 시장일 거예요. 역량이 있으면 회사들을 내가 선택할 수 있는 입장될 수도 있고, 그다음에 얼마든지 내가 손들면 옮겨갈 수 있는 시장이고. 나이도 문제가 안 될 거고 지금은 나이가 약간 문제가 되거든요? 나이가 많고 꼰대질을 할까 봐 무척 걱정이 되잖아. 지금은 이제 나이를 조금 보는 시장인데 조금 있으면 그것도 없어질 거야.

워낙 개발자가 모자라고, 나이가 많으면 예전에는 관리자 포지션이라는 게 중요했는 데. 지금은 소프트 시장은 관리자 포지션이 그렇게 중요하지 않아요. 예전처럼 데일리로 관리하고 이런 것들이 다 시스템으로 이루어지기 때문에 예전처럼 관리가 안 중요하고잘나가는 소프트웨어 회사들은 이미 다 그렇게 돌고 있어요. 그리고 젊은 팀장들도 나이가 많은 사람은 그냥 팀원이고. 자기는 관리하기 싫으니까 팀원으로 그냥 계속 일하고 행복하게 살 수 있거든요.

관리자원은 월급은 더 받을 수도 있고 미국 같으면 관리자가 월급 더 받는 것도 아니고. 그러니까 이제 회사라는 것에 대해서 조금 마음을 내려놓는 게 되게 중요하고 여기 있는 동안은 공부를 열심히 해서 진짜 제대로 배우는 게 너무나 중요한 거예요. 별 기회가 사실 없어요. 회사 가면은 고객 있는 환경에서 빨리 배울 수 있는데, 정연하게 배우기가 쉽지 않아요. 그런데 내가 문제를 해결하고 있고 훌륭한 거기에 이제 멘토나 선배가 있으면, 문제의 본질도 이해할 수 있어서 진짜 현장의 문제를 진하게 외우죠. 특정 도메인에 대한 이해와 깊이가 쫙 생겨서 진짜 내 커리어상 되게 많이 성장을 하는 건데요. 그게 현장이 배우기가 좋다는 거고.

학교는 비교적 내 스케줄대로 내가 원하는 거를 쌓아갈 수 있잖아. 그래서 좋은 거 같아. 학교에 있을 때 공부를 잘하는 게 되게 괜찮은 전략이죠.

그리고 회사 가서도 계속 공부를 해야 되고 회사에서. 회사의 특정 업무라는 게 있잖아요 업무라는 게 옛날에는 소프트웨어 회사면 ??? 대부분 그런데 지금은 그런 건 없거든요. 그래서 가면 안 되고 si 영역에 이제 그런 사람들이 좀 있는데 그런 사람들하고 다른 회사를 보면 이제 시간이 있게 돼요. 이 시간에 새로운 걸 계속 공부하고 회사 가서도 계속 자기 프로젝트를 해야 하고 그거 되게 중요해.

### 시간 관리

그리고 제가 지난번에 말씀드렸는데, 학생들이 옛날에는 이제 방학 때 되면 동그란 판에다가 몇 시에 일어나서 그런 거 있잖아요. 지키든 안지키든 그런 걸 만드는데, 지금도 저는 그런 걸 해야 된다고 봐요. 사실 미리 해봤자 잘 안 지켜지니까. 미리하는 건 큰 의미가 없는 것 같고. 자기 전에 내가 오늘 뭐 하느라고 몇 시간을 썼는지 아까 오답노트 쓰는 거있잖아요. 문제가 뭐였고 어떻게 해결했는지, 그걸 쓰는 것도 중요하고 저녁에 내가 이거를.

그러니까 오늘 오후만 생각할 때.오늘 내가. 우리 과제 문제를 코딩하는 데 몇 시간을 썼고 뭘 공부하는데 몇시간 썼고 밥먹는 데 몇시간 썼고, 내가 오늘 24시간을 어떻게 썼는지를 매일 저녁에 적어보는 거야.

그러면은 안맞아 24시간이랑 .당연히 안 맞아요. 그걸 맞추면 돼 어느 순간에. 그게 맞아 들어. 맞아 들어가고 가끔 보면 이런 거 있잖아요. 오늘 내가 시간을 보내고 나서 저녁에 집에 와서 잘때 생각하면 아 오늘은 뭔가 좀 잘못 산 듯한 느낌이 들어요.그런데 그 시간을 딱 맞추면 그 느낌이 없어요. 진짜. 여기 진짜 완전 놀라운 현상인데. 시간을 딱 적기 시작하잖아요. 그러면 내가 허투루 쓸 시간이 없다는 거를 나중에 어느 날 알게 되고 그 24를 거의 맞출 수 있게 돼.

그러고 나서 이제 같이 또는 그 다음에 수 있는 일은 우리가 해결해야 될 기술적인 문제들이 많이 있잖아요. 내가 오늘 이런 함수를 짤 거야. 내가 오늘 이 과제에 이 부분까지 해결할 거야. 라는 게 있으면 이 과제를 해야 될 일이 구체적이든 좀 추상적이든 있잖아요. 그러면서 그 옆에다가 이거를 하는 때 몇 시간 또는 보통 일하는 것과 기준을 며칠 걸릴 거야라고 적어놓고요. 한 다음에 진짜 얼마나 걸렸는데 밑에다 적어보는 걸 계속해. 그거를 할 수 있으면 뭐가 되냐면 내가 얼마나 일을 잘할 수 있는 사람인지를 알게 돼. 프로는 그거에요.. 아마추어와 프로의 결정적인 차이는 뭐냐면 자기를 평가할 수 있다는 자기를 평가하는 능력을 계속해야 해요.시간을 어떻게 쓰는지 평가를 해야 되고

하루에 2시간씩 써서 이걸 하면 무지하게 피곤하고 힘든 일이겠지. 그런데 둘 다 5분도 안걸리는 일이거든요.. 그래서 이거를 그냥 쓰는 거예요. 그래서 내가 이런 문제가 오늘 내가 오늘 해결해야 될 일이고 이거 하는데 몇 시간 될 것 같아. 그게 기술적인 문제도 되고 다른 문제도 되는데 이제. 그거를 적어가면서 관리를 해보면은 어느 날 예상과 결과가 그럭저럭 비슷해져요. 그러면 내가 뭐하는지 아는 사람이니까 내 몸값도 이제 좀 알 수 있게 되고.

그게 되는 거죠.

프로는 그리고 그 다음에 이제. 아까 나를 평가할 수 있게 된다고 했잖아요. 평가하는 것의 끝판왕은 뭐냐면요, 내가 여태까지 배우고 공부했던 방법을 바꿀 수가 있게 돼요. 내가 항상 공부할 때 진도를 나가다가 진도를 나가서 공부하고 난 다음에 했었는데 그렇게 하면 안 되겠구나. 만들면서 필요한 부분을 봐야 되겠구나 또는 어떤 종목에 대해서는 이런 분야에서는 그렇게 공부하는 게 틀렸고 새로운 공부하는 방법 자기가 성장하는 방법을 알게 되는 게 프로인 거에요. 그게 뭐랑 똑같냐면 프로 운동선수들이 박세리가 맨날 골프를 치다가 슬럼프에 빠져. 뭐든 슬럼프에 빠지잖아요. 훌륭한 운동선수는 나중에 슬럼프 빠진 다음에 기자랑 이제 인터뷰를 다 하고 날 때 거의 100이면 똑같이 하는 얘기가 있어요. 처음부터 다시 배웠어요.제 예전 스윙폼 버리고 새로운 걸 했어요. 다들 똑같은 이런 얘기를 하는 거예요 그게 뭐냐 하면 저희가 스스로 평가해서 예전에 해왔던 방식을 버릴 줄 아는 것

그게 소프트웨어 똑같은 거야. 예전에 내가 코딩을 할 때 항상 이런 방식으로 했었는데 또는 이 코딩을 하기 위해서 다른 책이나 다른 뭔가를 배울 때 이런 방식으로 했었는데 이제 그렇게 안 하고 다른 방식으로

그게 쌓이고 나면은 이제 여러 케이스에 대해서 문제에 접근하는 다양한 방식을 알게 되는 거죠. 그러니까 동료학습을 하면 그게 이제 쉬운 문제들에 대해서 그거를 우리가 느껴가면서 하고 이렇게 다른 사람 생각도 중요하고 의미가 있구나라는 거를 이제 알게 돼가는 거죠.

지금 재밌게 살자고 하면 되게 재미있는 거고 그걸 너무 치열하게 하자고 생각하면 치열하고 재미가 없을 수도 있는데 우리가 소프트를 배우는 게 재미있다고 느끼는 순간 그런 걸 한번 해보면 내가 성장하는 게 느껴져요. 이순간에 그런 거였구나. 라는 거를 알게 되고요.

그다음에 이제 그게 더 지나서 많이 나가면 잘못되는 경우도 있는데, 일하기가 싫어져. 그리고 이제 아이가 많은 사람들이 전형적으로 그러는데. 누가 뭔가를 만들고 새로운 아이디어가 새로운 기술이 그때 나오면 이걸로 이런 거 만들면 재밌겠어. 그러면 우리가 만날 그런 거 있잖아요. 훌륭한 창업가들은 딱 생각나는 순간 벌써 하고 있는 거야. 근데 이게 노쇠한 이런 사람들은 딱 보면 이렇게 하면 될 것 같네. 그럼 재미가 딱 없어지는 거예요. 실제로 그렇게 하면 돼요.그러니까 이렇게 하면 만들기만 하면 될 것 같으니까 그다음에 생각나는 거는 내가 빡세게 일하면 된다? 일하기 싫은 거죠. 왜냐하면 결과를 아는 거리니까

그냥 이제 그게 이제 진짜 늙으면은 생겨난 단점인 거고 사실 그렇게 되기까지는 진짜 많은 시간이 걸려요. 그런데 앞전에 저는 이제 새로운 걸 되게 많이 배우는 게 중요하고 새로운 기술이 있을 때 기술에 대해서 호기심을 가지는 게 되게 중요합니다 호기심이 있으면 그걸 공부하게 되고. 아까 이제 개인 프로젝트를 하자고 그랬잖아. 개인 프로젝트에 호기힘을 채우기 위한 요소를 집어넣는가. 창의적일 필요가 없다고 한 이유가 뭐냐면 그러니까 이거를. 그렇지 않아도 뻔한 거를 만들고 있어 그런데 이런 새로운 기술이 나왔어. 그럼 이 뻔한 거에다가 불필요한 기능을 넣는 거예요. 새로운 기술을 써보기 위해서. 이걸 확인하면서 새로운 기술을 계속 배우는 거거든요.

근데 이게 이제 그나마. 남들이 보기에 새로운 거면 그거를 빨리 릴리즈해서 다른 사람이 사용하게 해보는 거고. 그렇지 않으면 그냥 친구들한테 소개해서 이걸 하고, 블로그 같은 거 쓰는 거야. 이런 걸 드는데 이런 기술을 써봤다..

그래서 다른 사람한테 가르칠 준비를 하면서 내가 배워가는 게 편하고 괜찮은 방법이다. 내 호기심도 채우고. 우리 이 바닥에는 엄청나게 오픈소스가 계속 생기고 있잖아요 그래서 그거를 어차피 내가 처음 누가 만든 오픈 소스를 릴리즈 한 거를 처음으로 찾아서 하려면 그런 거 찾느라고 시간이 되게 많이 쓰잖아요. 할 필요 없고. 페이스북에 개발자들 팔로우를 많이 하고 그래서 누군가 오픈소스 발견한 것 있으면 그때 보면 돼요.

퍼스트 무버 되면 참 좋지만, 그런 사람을 알기만 하면 되는 거지. 슬랙에 보면 사람들이 이런 거 저런 거 올리잖아요 그거 가져오면 되지. 그거 하다가 내가 신기한 거가 발견이 되면 따돌리고 다른 사람들은 내가 퍼스트 무버인지 알겠죠. 나도 어디선가 그 사람을 모르는 어디선가 주워서 올린건데. 엄청 있어. 보이잖아.

### 커뮤니티 + 새로운 분야 공부

그러니까 커뮤니티라는 게 그런 거거든요 원래. 그래서 각자 저 사람들의 좋은 면을 이렇게 보고 배우는 게 커뮤니티인거고. 우리 최근에 커뮤니티를 만든다고 그래서 이제 얘기도 하고 그랬는데, 우리 학생들은 초중고를 거치고 대학교를 거치면서 동아리라는 것에 대해서 완전히 다른 방식으로 생각하고 있는 거를 제가 꽤 많이 느끼거든요. 동아리라는 게 미션 오리엔티드 돼 있어요. 우리 나라 동아리들은. 이 동아리는 뭔가를 해야 돼. 그런데 사실 그런 방식으로 동아리가 잘 유지 안 되거든요. 그러니까 이제 우리가 학생들 자기소개서 보면 정부 동아리를 자기가 만들었어. 동아리 한 번 안 만들어본 학생이 없는 거예요. 안 만들어본 학생은 있어도 한 번 만들어보는 학생은 없어요. 한 개 만들어보고 안 되니까 또 만들어보고 이렇게 되는 거거든요. 왜 그러냐면 동아리가 너무나 미션 크리티컬한 거야. 우리가 이런 걸 해야 돼라고 해서 첫날 동아리 모이며는 스터디 스캐쥴 쫙 짜고 다음 주에 이거 해와. 이게 숙제지 무슨 동아리야. 호기심을 키울 만한 즐거움이 없는 거예요.

그래서 동아리를 만들면은 아니 우리 팀장님은 별로 안 좋아하겠지만 예를 들어 20명이 딱 모이잖아요. 그러면 그 동아리에 원래 미션에 있는 애들은, 미션을 열심히 수행하는 애들은 20명 중에 한 네명만 있으면 돼요. 그리고 나머지는 밥만 먹으면 돼요. 멋지네 한마디 해 주고. 그냥 전에 딴 얘기하고. 이래야지 동아리가 유지되는 거에요. 밑에 나머지 16명은 놀다 지쳐서 나도 좀 해볼게. 이렇게 해야 그 동아리가 지속적으로 유지가.

그니까 커뮤니티가 먼저고. 그다음에 미션이 그다음 그런데 우리는 호기심을 채우는 방법이 예전에 공부하는 것처럼. 호기심이 숙제인 거예요. 재미가 아니라. 호기심이 있는 이유는 특정 호기심이 있고, 그 호기심 곁다리에 있는 그 언저리들 있잖아요, 이 호기심이랑 공식적으론 관련없는 거. 그것들을 계속 이렇게 파느라고 재미있는 건데 이 가운데 알맹이 핵심. 이거를 어떻게 공부하고 내가 저걸 달성할까에 대한 미션이 이렇게 꽉 짜 있으면은 피곤해져서 인생을 살 수가 없는 거야. 그니까 우리가 시간을 어떻게 배분해야 될까에 대해서 새로운 걸 할 때는 좀 여유를 가지고 가야 되는 거고. 지금 공부하는 거에 대해서는. 엉덩이 무게가 필요해. 엉덩이 무게라는 게 뭐냐 하면 지금 하는 게 별로 재미없어도 그 단계를 넘기 위해서 힘든 과정이라는 게 있거든요. 진도를 나가야 되는 게 있는 거에요. 엉덩이 힘으로 버텨야 하는 거고, 그다음에 완전 새로운 거에 대해서는 여유를 가지고 이 언저리를 보면서 진짜 이게 호기심이 맞는지를 확인하는 과정이 필요하고 그 단계를 딱 넘으면 그 다음에는 다시 엉덩이 무게가 필요한 거고.

그러고 나서 내가 어느 순간에 딱 올라가면은 이제 다른 사람이 막 보여요. 같은 위치가 있는데 얘는 이렇게 왔고 그러니까 산에 적당히 사내 등성이 짝 올라가서 보면 모든 산이 여러 길이 있고 중간에 있고 이제 더 높은 산이 이렇게 있잖아요. 이 중간에서 보면 이 길로 오는 사람들이 이 길로 올라온 사람들이 있고. 이거를 보는 게 되게 중요해요. 그런데 이 길로 올라온 사람도 이 길로 올라온 사람들도 처음에는 동네 디자인처럼 낮은 산을 호기심으로 그냥 룰루랄라 하면서 올라가고. 그러면서 진짜 이 두 번째 단계까지 갈 때는 힘든 과정이 있거든요. 이건 굉장히 엉덩이 무게가 필요한 거야. 그리고 어려운 기회를 피해가는 부분도 알아야 되고, 누군가 훈련받은 사람이 그렇게 하면 안 되고 이렇게 해야 힘이 덜 들어 이런 것도 알려줘야 하고 그리고 제대로 한번 써야 되고 하는 거고. 그다음에 여기서부터 진짜 높은 데 가는 건 이제 혼자 못 가죠.

이런 과정이 우리가 공부하고 학습하는 데도 똑같이 필요하고. 그거에 대해서 사람들이 이해를 해야 되는데, 힘들고 결과가 빨리 안 나오면은 잘 안 되는 거예요. 우리 학생들이 그거에 대해 익숙해 있어요. 예전에는 인강을 딱 보면 인강이 답을 가르쳐 주는 인강이잖아요. 인강을 딱 보고 나면 공부가 돼 있어. 문제를 풀 수 있겠다. 그런데 이 숙제 관련된 인강을 딱 보면은 그래서?

문제가 없거든. 내가 풀 수 있는 문제가 없어요 그러니까 예전에 딱 보면 즉시 답을 구할 수 있는 이런 공부에 능했기 때문에 엉덩이 무게로 보태야 되는 이거를 잘 못하는 겁니다.

그런 게 분명히 있고. 세상은 그걸로 돌아가고.

그래서 좀 느긋한 마음을 가지고 그러니까 조급하게 생각할 필요도 없고 그렇지도 않고 여러분들이 언젠가는 취업을 할 거고. 좋은 회사를 내가 고르고 고를 수 있을 능력이 생기고 할 때까지는, 지금 있는 거를 시간을 많이 써서 공부를 하는 게 진짜 좋은 거에요. 아깝잖아요.

### 창업

창업도 굉장히 괜찮은 옵션이에요. 창업이 훌륭한 이유는, 내가 어떤 회사에 들어가서 그 회사를 바꾸게 되게 어렵거든요. 그런데 내가 바꾸고 싶은 세상이 있어. 그러면 창업을 해야 되는 거야 세상을 이렇게 보고 싶어.

그게 이제 완전히 혁신적으로 보는 게 아니라 이 부분이 문제인데 이 부분을 잘 해결해 주는 회사가 없어. 그러면 내가 들어가서 바꿀 수 있는 기회가 창업으로 생기는 거잖아요. 그래서 창업도 되게 괜찮은 기회예요. 좋아요 그런데 창업을 이제 국민대에서 창업지원단장을 했었거든요. 창업을 잘하는 사람은 진짜 아까 얘기했지만 실행력이 짱이야. 이 사람은

고민을 하지 않아. 이런 게 사람들이 아파하는 영역이야. 그러면 그날 이걸 어떻게 해야할지 그건 잘 모르겠고, 일단 그 문제를 내가 해결해 주겠어 하고 나서 해결될 방법이 다 완성되지 않는 상태에서 찌라시를 만들어서 해결해 주겠다고 합니다.아무튼 답이 안 오거든요 증명된 게 없으니까. 그러다가 며칠 찌라시를 돌리면 한 사람이 해결해달라고 와요. 그럼 그 사람이랑 같이 그 문제를 어떻게 해야 될지 얘기를 하면서 답을 찾아요. 이게 이게 사실 창업하는 정신이고요.

그 다음에 사실 이런 거는 창업하는 사람들의 기본적인 애티튜드고 창업하는 사람들도 배워야 하잖아요. 창업을 배운다는 건 뭐냐 하면 창업이라는 게 남의 돈으로 사업을 한다는 게.내가 뭔가를 주고 남의 돈을 뺏어오는 거잖아요 뭔가를 주고 돈을 내는 메커니즘을 이해를 해야 되는 거든요. 창업이 생각이 있다면 제가 학생들한테 계속 얘기하는 게. 아침에 비가 온다는 거의 확실한 뉴스가 있어. 그러면 지하철 문 앞에 가서 우산을 팔아봐라. 우선을 팔 우산이 있어야 되잖아요. 하루 전에 알리 익프레스에 가면은 2불짜리 3불짜리로 쎄고 쎘어요. 1불짜리도 있어. 그걸 사와 그래봤자 10만 원밖에 안 되잖아요. 10만 원어치 사서 이거를 20개만 팔아도 10만 원을 건치는 거야. 100개 사다가 20개만 팔아도. 비 오는 날 우산이라도 팔아봐라. 그러면 실제 우산을 했던 내밀었을 때 사간 사람 우선이 있는 사람은 안 살 거고. 없는 사람들에게 내밀었을 때 어떤 사람을 사고 어떤 사람을 만든다고요.

사람들이 돈을 어떻게 반응하는지 이해를 못하면은 고객 이해를 못하면 장사라는 건 없는 거예요 그러니까 그거를 몸으로 배워야 해요.

그다음에는 이제 숫자를 보는 법을 봐야 돼요. 그거는 이제 역시 이론인 거예요. 재무재표. 거기까지는 아니더라도, 엑셀로 정리를 한 다음에 그래프를 보고 그래프 의미하는 바가 뭔지를 이해를, 데이터를 보는 부분이거든요. 그러고 난 다음에는 이제 정말로 창업에 관한 이론이라는 게 좀 있죠. 어차피 처음에 cf도 있고 cto도 있고 이런 사람을 보니까 내가 그중에 일부를 해야 되잖아요. 그건. 책을 봐야 될 것은 좀 봐야겠지만. 처음에는 창업의 기본은 내가.

오늘 다른 사람 돈을 뺏어야 되는데 그 메커니즘을 이해하는 거잖아요. 그걸 한 번이라도. 한 번 해봐야 하는 거죠.

/\* 잠깐 자기소개서 이야기 \*/

그리고 간접적으로 그걸 경험할 수 있는 방법도 있죠. 그러니까 제가 멘토링한 어떤 친구는 자기는 커가지고 백화점의 옷매장 같은데 플로어 매니저를 하고 싶다는 거예요. 너는 뭐해봤니 했더니 식당에서 알바도 해봤고 편의점에서 알바도 해봤고 뭐 그랬는데. 자기가 이제 백화점에 플로어 매니저 그 언저리 영역에 이력서를 써냈는데, 그런데 편의점 알바한 거 이런 걸 하나도 안쓴 거예요. 편의점 알바처럼 고급진 경험이 어딨냐. 어차피 내가 장사를 할 건데 펜션 말발을 하면 내가 아무 생각 없이 그냥 물건 주고 돈 받는 게 아니라 저 사람을 보잖아요. 그리고 어떤 물건이 팔리는지 알잖아. 그런 경험을 한 것처럼 풍부한 게 없는데 자기가 어떤 경험을 하고 자기 목표가 뭔지를 모르고 살아왔던 거에요. 그런데 나중에 생각해 보면은 자기가 다 헛살지 않았거든요. 그래서 그런 걸 정리하는 시간이 필요한 거에요.

학생들이 지금도 그렇지만 이력서를 쓰러 오잖아요. 내가 뭘 할 수 있는 사람인지 써보라는 거야. 이력서를 쓰면 내가 뭘 할 수 있는 사람인지 나도 알게되고 뭘해야 될지도 알게 됩니다. 창업도 똑같이 그런 경험이 쌓여서 되는 거죠.

자기소개서 이력서를 썩으면 좋겠다. 티스토리에 블로그 보면 이력서 자기소개서 쓰는 법이라는 게 있는데 그거 한번 읽어봐요. 자기소개서를 딱 쓰고 나면 세상 모든 일이 진짜 풍요로워져요. 뭘 하고 어떤 목표로 살아왔었는지 내가 헛살지 않았다는 걸 내가 알게 됩니다. 하여간 뭔가를 연결을 해서 내가 뭘 할 수 있어. 그 당시에. 그때는 몰랐는데 지금 와서 이제 자기소개서 이력서로 내 일들을 정리를 다 보면 내가 뭘 할 수 있는 사람인지 알게 돼요.,그러니까 우리는 그런 훈련을 받은 적이 없는거에요. 그때까지 우리가 학교에서 했던 거는 진도 나가고 시험 보고 성적표 받는 게 다 끝이었어. 성적 받고 난 다음에 그래서 내가 뭘 할 수 있지 하면은 생각나는 게 없어. 다행히도 우리는 동아리 활동 같은 거에서 프로젝트를 했었잖아요. 그래서 그것만 할 수 있게 된 거예요 그게 지금 우리가 얘기하는 프로젝트 기반 교육 그것만 딱 남는 거야. 아무도 가르쳐주지 않았지만 동아리에서 친구들끼리 서로 문제를 짓고 어떻게 할까 고민을 해서 서로 협력을 해서 뭔가를 만들어서 다른 사람한테 자랑해본 경험이 동아리 활동밖에 없잖아요. 그것만 내가 할 수 있다고 느끼는 거가 지금 이런 교육입니다.

그런데 사실 그거 말고도 내가 영혼 없이 했었던 많은 일들. 그러니까 정말 사소한 것 같지만 내가 했던 모든 일들이 다른 사람의 또 어떤 가치를 줬나를 딱 생각해 보면, 내가 그때 그 일을 효과적으로 하기 위해서 이런 것도 했었고 내가 어떤 손님이 있었는데 그 손님이 이런 느낌을 받은 것 같아요. 이런 것도 있었고 해서 모든 게 상당히 풍요로워지고 내가 상당히 무의식적으로 어. 많이 배우면서 살았다는 걸 알게돼. 그거를 이제 앞으로 살 때. 조금 의식하면 진짜 인생이 풍요로워집니다. 오늘도 집에 가서 후회하지 않는 삶을 살았다고 얘기할 수 있게 되는 거죠.

/\* 잠깐 자기소개서 이야기 \*/

이제 창업이라고 하는 거는 그런 모든 경험이 쌓여서 그 경험이 팔 수 있는 형태로 만들어져요 두 사람이 내 물건을 또는 내 서비스로 보던. 아니면 가끔은 물건은 그런데 저 아저씨가 진정성 있어요.

물건은 내가 보니까 잘 모르겠는데. 저렇게 얘기하는 건 맞는 것 같아요. 어쨌거나 이 물건 언저리에 있는 모든 거를 팔아서 그 사람 돈을 뺏는 거잖아요. 그런 게 아니라 그런 일이잖아요.

이제. 그런 경험을 쌓아가야지 창업이 되는 거에요. 어느 날 아이디어만 가지고 짠 하면 될 것 같죠. 지금은 VC, 액셀러레이터들이 아이디어에 방점을 찍지 않아요. 아이디어는 쎼고 쏐고. 지금 여기 문을 나가서 저 새로운 간에 갔다가 집에 갈 때까지 새로운 아이디어를 수첩에 100개쯤 적어가지고 저녁에 가서 키프리스에 검색을 하세요. 어. 한 개도 안 빼놓고 다 있어. 그러니까 세상에 새로운 아이디어는 진짜 없거든요 새로운 아이디어를 정말로 돈이 되는 새로운 아이디어를 만드는 것은 엄청난 행운이 따라야 되는 거고.

이제 새로운 아이디어 할 때 애매한 거 있잖아요. 그런 것들이 창업의 아이템이죠 그리고 액셀러레이터는 새로운 아이디어가 아니라 이 사람이 과연 에티튜드가 돼 있냐가 되게 중요합니다. 그러니까 자기의 모든 걸 돈이랑 그걸 준비가 되는지 그걸 연습을 해봤는지. 어떻게 증명했는지. 그게 창업가의 피가 흐르는지가 중요하고. 그다음에는 두 번째가 실제 새롭던 새롭지 않던 그 아이디어를 구현할 역량이 있느냐가 중요하죠. 개발자가 빛을 발하는 이유. 세상 모든 것은 소프트웨어로 만들잖아요. 그렇기 때문에 이거를 개발할 사람이 있냐를 되게 보고 사장이 대표가 그걸 개발할 수 있다고 하면 이 사람이 버틸 수 있는 시간이 어느 정도인지를 이제 창업가들을,그러니까 투자자들은 계산을 해요. 버틸 수 있다는 게 뭐냐면은 대표가 계속 개발하면 안 되거든. 장사하려면. 장사를 할 수 있는 시점까지는 개발하면 되니까.

그러니까 이 사람이 얼마 정도까지 버틸 수 있는지에 따라 그 정도 돈이 필요하곘다. 자기가 조달할 수도 있고 투자를 받을 수도 있는데. 그 다음에 다른 사람이 들어오면 얘는 계속 개발만 하면 되겠구나. 다른 장사할 사람이 들어오면 너는 계속 개발하시고, 또 다른 사람한테 장사를 하라고 하면 돼요. 이렇게 할 수도 있고. 그래서 내가 뭘 할 수 있는 사람인지를 명확하게 알아야지 창업이 되는 거고. 내가 정말로 창업을 할 준비가 돼 있는지 그것도 되게 중요합니다. 창업도 재미가 있어야 되잖아요

창업은 아직 현실적인 지원 계획은 없어요. 그런데 우리가 창업 언저리에 있는 조직들 있잖아요. 스타트업 포럼이나 vc들. 이런 사람들을 많이 알아요. 지금은 학생들이 아직그 수준에 올라간 사람이 적은데, 자기 프로젝트를 의미 있게 하는 걸 이제 할 수 있게 되거든요. 공통 과정이 지나고 나서 회사랑 인턴을 하든 할때 자기 프로젝트를 할 수 있는 그런 기회를 만들 텐데 그중에 창업 관련된 아이템이면 그런 아이템들은 VC들이랑 연결을 해서, 데모데이도 하고 진짜 창업 아이템이 되게 우리 멘토님들이나 도와드릴거고.

여태까지는 이너서클 있는 학생들 중에 몇 명이 창업을 한다고 그런 몇 명을 데려다가 우리가 학교가 학생이 많으니까 스케일러블하게 일을 할 수 있어야 되잖아요. 그러니까 여러 가지 실험을 했어요. 회사랑 회사에 그냥 보내보는 것도 하고 그 사람 특정 과제를 놓고 보내보는 것도 해보고. 창업을 할 때 우리가 뭘 도와줘야 되는지도 해보고. 그런 걸 멘토님들이랑 연습을 많이 해서 프로세스를 만들고. 시장의 지원 정보는 내가 일어나고 뭔가 벌 일이 벌어지는 거 잖아요. ???? (1’13’’) 우리가 일을 가장 조금 하면서 그 일을 학생들이 잘할 수 있을까 고민하는 과정이죠 지금.

창업할 때 개발하는 사람이 많으면 무조건 장점이 있죠. 소프트웨어 교육기관을 제가 이전에도 해봤고 다른 소프트웨어 기관 학생들을 이제 멘토링을 해보면, 이런 사람들이 있어요. 창업 관련해서는 자기가 창업을 해봤는데 개발자가 없어서 망했어요. 그래서 내가 개발을 배우러 왔어요. 실패할 가능성이 매우 높다고 봐요. 그 사람이 결국 창업을 못하거나 실패할 가능성이 매우 높다고 보는데 왜 그러냐면 자기가 창업을 하잖아요 그러면 자기가 해결해야 될 문제라는 게 있잖아요. 그게 이제 소위 창업동네에서 pain 포인트라고 하는 거예요. 페인 포인트가 결국 돈으로 바뀌는 거죠.

그 페인 포인트라는 거를 자기가 해결해야할 미션으로 삼고 창업을 준비하고 있는데. 내가 개발자이든 아니든 개발을 하는 리소스가 많이 필요하잖아요. 다른 개발자들한테 이 페인 포인트를 설명을 못했기 때문에 개발자를 못 구했던 거예요. 이게 정말로 중요한 문제면 내가 개발자를 열심히 찾아가지고 내 비전 내 미션에 동의하는 사람을 구할 수 있었어야 돼요. 그래야지 그 사업은 성공돼 그 아이템으로. 그런데 그거를 못했다는 거는 나 스스로도 다른 사람을 설득하는 데 실패했다는 거예요.

우리 편을 설득하는 데도 실패했는데 어떻게 고객을 설득하겠어요. 그 아이템은 일단 아니에요. 아이고. 그러니까 정말로 재수가 없어서. 이 아이템은 진짜 신이 놀랄 만한 아이템인데. 하필이면 내가 그 당시에 무인도에서 있었던 거야. 나밖에 개발 사람이 없어. 그런데 개발자 열명 필요해. 그런데 사실 그런 상황은 아니잖아요. 그런데 막 놀고 있는 개발자가 엄청 많을 텐데. 그중에 몇 명을 설득을 못했다는 거잖아요.

그래서 이제 사실 창업의 피가 어떤 거냐면은 어. 내가 가진 모든 것 그러니까 상품, 서비스, 진정성. 이런 걸 돈으로 바꿀 수 있어야 하는데 돈으로 바뀐다는 거를 설명을 해야 장사가 되잖아요. 그런데 우리 편도 설득을 못하면 그거는…

우리나라에는. 우리나라는 창업동네가 비교적 경영 경제학을 했던 친구들이 개발자가 부족한 상태에서 창업을 많이 해요. 미국은 창업이 조금 더 성공적인? 사실 성공 실패를 어떻게 정해야 하느냐에 따라 다르지만, 창업에 우리보다는 조금 더 괜찮은 이유가 거기는 개발자들이 창엄. 개발자들이 창업하고 개발자들이 소프트웨어 시장이 워낙 크기 때문에 소프트웨어 언저리 회사들이 필요한 거를 만드는 창업도 상당히 많아요. 그러니까 최근에 유니크했던 샌드버드. 이런 애들이 소프트웨어 회사들이 만드는 소프트웨어를 만드는 거야.

우리나라도 소프트웨어들이 필요한 작은 솔루션들 이런 거를 만드는 작은 창업이 많아져야지, 그 창업한 결과를 가지고 더 큰 회사도 생기고 먹고살고 하는데. 우리나라는 아직 그런 환경이 잘 안 되죠. 그런 환경은 소비자 개발자들이 창업을 많이 해야 되는 거예요. 경력개발자들은 내가 이 회사에서 일해봤더니 이런 거가 필요해. 그런데 이걸 개발자를 한 명 뽑았으면 얘한테 연봉을 1억을 줘야 되잖아요. 그런데 이 회사가 2000만원으로 똑같이 해결할 수 있는 거라면 당연히 개발자 안뽑고 이렇게 사서쓰는 거죠. 우리가 슬랙을 회사들이 쓸 때 한 달에 한 명당 7~8불씩 내잖아요. 해서 200명이면 그게 한 달에 얼마야. 150만 원씩 나가는 거잖아요. 그돈이 안아까운 거에요., 하나도. 왜냐하면 그거를 내가 만들었으면 그보다 훨씬 더 많이 드니까. 이해가 되십니까 회사에 흔히 약속 잡는 캘랜더리 이런 게 거의 유니콘이에요.

회사에 약속 잡는 거 그거 손으로 해도 돼. 근데 그거를 한 회사가 한 사람당 7불씩 냈어요. 한 달에. 한 달에. 내가 약속 잡는 데 쓰는 시간이 7천 원. 최저시급으로 30분 정도 되는 거예요. 내가 약속 잡는데 엑스트라로 쓰는 시간이 30분이 된다고 그러면 그 시간을 절약하기 위해서 7불을 그냥 내는 거야.

그게 이제 소위 말하는 자본주의 사회가 돌아가는 방식이야. 우리나라는 사람의 가치를 돈으로 환산하는 게 잘 안 되기 때문에 그런 게 잘되는데, 점점 그게 돼요. 지금도 당근마켓이냐 쿠팡이니 이런 회사들은 그런 솔루션을 다 돈으로 내고 있습니다. 당근마켓 내부에서 프로세스 상 필요한 서비스 있잖아요. 암호 관리 각자 열심히 하면 되잖아요. 그런데 암호 관리를 시스템 전체로 해서 빵구 안나게 관리하는 거. 개발자 한 명당 10불 20불씩하는 거예요. 당연히 쓰는 거예요.

개발자 2천 명이야. 그러면 한 달에 1억 씩 나가. 그래도 그걸 우리가 하는 것보다 싼 거야. 그러니까 실제 개발자들이 창업하는 게 보통 바깥에 있는 민간인 대상으로 하는 서비스가 아니라, 개발자들 위한 서비스들을 만들어서 그거를 팔 수만 있어도 그 시장이 엄청나게 크기 때문에. 그리고 많은 업체들이 다 먹고 살 수 있는. 그런 창업이 되게 유망한 거죠.

사실은 그렇기 때문에 아까 우리 처음에 얘기할 때 엄청 창의적인 거가 별로 필요가 없습니다. 어떤 회사에서 이런 서비스가 필요해라고 하면 그 서비스가 이미 다 있잖아. 근데 이 회사가 쓸 수 있는 자금 규모로 싸게 만들어 팔아도 돈이 되잖아요. 그래서 안전하게 먹고 살 수 있으면 대박인 거지. 그걸 조금씩 변형해서 또 비슷한 것도 만들고. 그리고 혹시 사겠다는 사람있으면 홀라당 팔고.

어. 그러니까 사실 우리가 창업이라는 게 멀고 새로운 일인 게 아니라 지금 우리 언저리에 있는 그런 거를 하는 게 되게 중요한 거 같아요.

### 최종 목표

교육 이런 거에 대해서? 일단 교육에 대해선 이런 걸 만들고 싶은데. 교육이라는 게 여태까지는 어. 되게 중요하고 고귀한 거.그러니까 뭔가의 희생이 중요하고 철학이 중요하고 이런 거였는데 교육이 전혀 그런 게 아니에요. 그냥 교육도 돈으로 하는 거다. 교육이라는 거를 시스템 관점에서 누구나 싸게 배울 수 있는 교육 시스템을 준비해서 적어도 소프트웨에서 그런 거를 한번 만들어보는 게 제 꿈이고요.

그다음에 다른 거는 꿈이 별로 없어요.그냥 놀고 싶어요. 꼭 이걸 해야지 이런건.

옛날에는 소프트웨어. 처음에 제가 배울 때는 제가 아마 결혼을 33살 4살 때쯤 했는데 결혼하고 한 4,5년 전까지는 밤새 개발하고 이런 거가 되게 재밌었고 괜찮았었던 거 같아요. 그리고 이제 회사 학교도 다니고 동시에 이제 회사도 하고 회사 일도 같이 하고 이런 일들 되게 많이 했었는데. 되게 소프트웨어 개발하는 게 되게 재미있는 일인 것 같아요. 그래서 소소하게 개발을 하면서 살면 좋겠다,라는 생각을 하고는 있는데 지금 보니까 지금 개발하려면 c로 할 수 있는 게 별로 없는 거 같아.

걸레 같은 다트를 배우면 한꺼번에 이제 안드로이드 되고 ios 되고 또 뭐 맥에도 놀고 윈도에 돌고 막 다 된다잖아요.

그래서 플로터를 지난번에 이제 깔아봤고 서 앱을 간단한 프로그램을 하게 딱 만들었는데, 이 다트라는 언어가 너무 걸래 같아가지고 마음에 안 드는 거야. 욕심은 막 이렇게 있는데 이런 거 만들어봐야지 하는 아이템들이 쭉 있거든요.

이제 개인 프로젝트 할 때 아이디어가 없으면은 네저한테 찾아와 주세요. 진짜 혼나는 아이디어 많아요.

그런 아이디어를 그냥 네 그냥 만들어주고. 혹시 그게 돈이 되면 나중에 생각해 주시면.그리고 이런 거 만들면 괜찮겠어라는 거를 이렇게 계속 적어놔요. 언제 만들지 모르고. 또 누군가 뭘 만든다고 할 때 아이디어를 줘야 될지도 모르니까. 그래서 그런 거를 만들면 참 좋겠다고 생각은 하고 있어요.

그리고 그런 거. 그럼 이제 소프트웨어는 좀 복잡하잖아. 어렵고 혼자 만들 게 어렵잖아 이제는. 그래서 그거. 이거는 그냥 취미로메이커 운동 같은 거 있잖아요. 아두이노.제가 어릴 때는 댐질. 대학교 때. 알바로 뭐 만들고 할 때는 항상 하드웨어를 같이 만들어서 이제 컴퓨터도. 내 손으로 그냥 처음부터 회로를 그래갖고 만들기도 하고 그때는 측정 장치 되게 비싸니까 측정 장치도 그냥 잘 만들어서 쓰고 하드웨어 만드는 거를 되게 많이 했었는데. 요즘에 이제 메이커 운동을 딱 보면서 하드웨어를 하면 진짜 재미있겠다. 소프트웨어도 조금 넣으면 진짜 멋진 걸 만들 수 있잖아요.

거기서 한번 만들어서 이런 걸 만들어서 메이커 페어 같은데 나가면 재미있겠다라는 그런 아이템들도 꽤 많이 있어요.그러니까 메이커 운동이 괜찮은 이유가 아두이노는 c로 할 수 있어. 아두이노의 스케치라는 툴이 C로 돼 있거든요. 아직 임베디드 영역에서는 씨가 짱이에요. 그래서 제가 새로운 거 안 배우고도 할 수 있다는 희망이 이제 쫙쫙 올라가는 거지.

그런 거 하면 재미있을 것 같고 예전에 취미로 아마추어 무선 했었거든요. 뭔지 알아요? 모르는구나 무전기로 모스부호로 통신도 하고 옛날에는 휴대폰이 없었잖아요.그러니까 외국 사람이든 뭐 가까운 사람이든 무전기로 서로 통신을 하는 거야. 그게 이제 지금 채팅하는 거랑 비슷한 거지. 근데 무전기로 하는 햄, 아마추어 무전기 찾아보세요. 그러면 아직도 하는 사람도 꽤 많이 있어요. 그거를 예전에 이제 결혼하기 직전까지는 그거를 취미로 많이 했었는데. 집에 이제 무전기랑 한테나를 이렇게 사놓고. 그것도 되게 재밌을 것 같다는 생각이 들고 다시 해도. 햄을 모르는구나 요즘은.

그래도 단어는 좀 들어가야. 영화에는 가끔 나오는데. 재난 영화 같은 데 보면은 재난 영화 같은 데는 무전기가 지구에 있잖아요 사람들이.

뜬금없이. 이제 그게 햄들이 보통 아마추어 무선사들이거든요 재난 영화.

예전에 했던 취미들이 결혼하고 바빠지고 나서 이제 못했던 취미들이 있는데 그런 거를 조금 해보면 재미있겠다라는 생각이 있고.

놀고 싶어요.

네 아까 이제 다 한 것 같아요. 공부를 열심히 해야 되는데 조금 본질적인 거를 공부를 진짜 하면 좋겠다. 그다음에 젊은 시기에 진짜 그냥 꼰대로서 어른으로서의 부탁인데. 진짜. 시간을 많이 여기에 써야 된다. 제가 보기에는 일주일에 적어도 60시간 5시간 5 60시간 정도는 코딩하는 데 써야지 실력이 들어요. 그 얘기를 굵은 폰트로 써주세요. 이 말은 굵은 폰트로 써달라고 얘기한 것까지 써주세요.

그러니까 진짜 우리가 보는 꽤 훌륭한 개발자 그런 사람 아니라도 한참 공부할 때 어느 정도 공부했느냐를 보면은 대개 그 정도 이상은 다 했어요. 그 정도 해야지 어. 내가 나중에 볼 때 어. 코딩 좀 하네 그 느낌이 딱 들게 돼 어설프게 해가지고 이룰 수 있는 게 생각보다 별로 없어요. 주변에 봐. 코인하다 다 망했잖아. 주식하다 다 망했고.

그러니까 그러니까 뭔가 진정성 있게 한다는 것은 시간을 그냥 많이 쓰는 걸 의미해요. 시간을 어떻게 효율적으로 쓰는지에 대해서는 이제 학교 시스템이나 이론을 어떻게 잘 같이 봐야 된다는 이런 거를 이제 주변에 도움을 많이 받아야 되는 거고. 그리고 다행히 우리는 주변의 도움을 받을 찬스가 생겼잖아요. 그래서 내가 가진 그 도움 네트워크를 이용해서 충분히 도움도 받고. 당연히 내 시간을 충분히 써야 되고 왜 하는지를 좀 자주 생각해야 될 것 같아.

잘 될 거예요. 세상은 젊은 사람들을 위해서 존재하고 늙은 사람들이 반성만 조금 하면은 세상 진짜 좋아질 거야. 너무 걱정 걱정을 하지 말고 그냥 사는 게 좋을 것 같아.

검수하는 건 예의가 아니고. 쓸 사람들이 써야 되는 거고.

포리투라는 관점이 되게 강조되지 않았으면 좋겠어요. 그니까 이런 얘기들이 우리 포리투에서만 벌어는 일들이 아니라 기술이 그 모든 환경에서 똑같이 적용될 수 있는 일이거든요. 공부하는 방법이나 생각하는 방법이나. 이런 게 사실 포리트라는 환경에서 우리는 이제 그렇게 해야 된다는 약간의 더 강박 관념이 있는 것 뿐이지 모든 학생들이 사실 똑같은 경험을 해야 된다고 봐요. 배우는 과정이나. 그래서 우리한테 한정된 단어를 굳이 써가지고 그렇게 표현되지 않으면은 다른 학생들도 보고 '어 이렇게 하는 게 괜찮겠다'. 꼭 포리투가 아니어도 이렇게 했으면 좋겠다.