## [초안] ‘개발을 배우는 과정에서의 행복’이 중요한 가치라는 생각이 들어요

“42가 아니라면 그렇게 갑자기 개발자라는 길로 오지는 않았을 것 같아요. 이전에 교육 기획 일을 했기 때문에 ‘교육’이라는 게 제게 엄청나게 강한 키워드였는데요, 동경하던 혁신 교육 모델을 라이센스로 그대로 들여온다고 하니까 잘 체험해보자는 생각이었죠. 기대와 달랐던 것은 ‘친절하지 않다'는 것. 42에 대해 알고 있던 건 ‘교수자가 없고 학습자 중심이다' 이 정도였는데, 막상 들어와서 보니 교수자라는 존재가 없는 걸 넘어서 학습자에 대한 교육적인 배려라는 개념 자체가 없었어요(웃음). 42의 근본적인 가치는 뭐라고 해야 하지? 야생성? 42에서는 실무 현장과 학습하는 공간의 오차를 줄이는 데 관심이 있었어요.”

“이게 제가 생각했던 이상적인 교육의 가치와 충돌하는 부분이 너무 많았어요. ‘어떻게 이렇게 불친절 할 수 있지' 이런 생각도 많이 들었고요. 팀 프로젝트를 등록해야 한다는 걸 몰라서 많은 사람이 ‘빵점’을 받았을 때, 저는 당연히 정정해줄 줄 알았어요. 제가 살아온 사회의 상식선에서요. 그런데 그때 슬랙에 올라온 공지 네 글자가 ‘할많하않'이었거든요. 이렇게 대처하는 걸 보고 당황하고 분노했다가, 시간이 지나고는 공감하고 존중하게 되고. 그런 과정이 제겐 의미 있었던 것 같아요. 본과정에선 이런 강렬하고 인상적인 사건이 많이 없어서 오히려 아쉬웠어요.”

“1기 1차로 들어와서 1년 동안 열심히 42만 한 케이스입니다. 지난 3월에 이너서클을 돌파하고 나서는 42가 채워주지 못한 것들을 공부하고 준비하고 있어요. 취업하려니 갖춰져 있지 않은 건 우선 알고리즘이에요. ft\_container에서 STL을 구현해본 건 코딩 테스트를 응시하는 데 도움이 되기는 했지만, 그래도 부족한 면이 있어서 부랴부랴 준비했어요. 지금은 push\_swap이라는 과제가 생겨서, 교육과정이 PS(problem solving)이랑 더 연결된 것 같아요. 또 다른 건 42 안에서 한 것만 가지고 포트폴리오를 채우는 데는 한계가 있다는 점이에요. 어떤 서비스를 개발·운영하고 있는지에 대한 포트폴리오가 있어야 하는데 그 부분이 없어요. 직무 관련 최신 기술도 비슷해요. 데브옵스로 나아간다면 도커나 쿠버네티스를 다뤄본 경험, 루비 온 레일즈 개발자를 할 거면 마지막 ft\_transcendence를 한 게 도움이 될 텐데요, 프론트엔드로 간다고 하면 직무 관련 기술을 익히기 어려운 것 같아요. 사실 이번에 ft\_transcendence가 개정되고 타입스크립트로 리액트를 다뤄볼 수 있게 되면서 더는 유효하지 않은 말이 된 것 같긴 하지만요(웃음).”

“42 교육과정을 거치면서 개발을 배우는 데 강한 역량이 생기고, 근본적인 CS 지식을 갖추게 되는 건

사실이에요. 최신 기술을 학습하는 시간이 굉장히 단축되는 데 대해서는 늘 감사하게 생각해요. 42에 대해서 회의를 느끼는 분은 교육과정에서 다루는 것이 ‘옛날 기술'이라고 얘기하는데요. 저는 공부하면 할수록 옛날 기술부터 시작해서 한 단계씩 나아가는 흐름이 있다고 느껴져요. 그러니까 지난 컴퓨터 기술의 역사를 체험한다고 해야 하나? 옛날 기술을 배우는 것과 기술이 변화하는 과정을 따라가는 것은 다르니까 이 학습 자체가 가진 가치에 대해 크게 의심하지 않았어요.”

“코로나로 클러스터가 닫힌 상황에서 ft\_transcendence를 진행했어요. 처음에는 온라인 협업이 잘 안 됐죠. 주 2회 미팅을 하는데, 서로 제대로 하는지도 잘 모르겠더라고요. 그래서 컴퓨터를 하고 있는 거라면 디스코드에 하루 종일 접속을 유지하기로 했어요. 필요할 때 연락을 취하는 게 아닌 연결된 상태를 디폴트로 가져간 게 제일 잘했던 선택인 것 같아요. 나중에는 음성 채널도 1클러스터, 2클러스터 등등 나눠놓고, 밥 먹을 때는 ‘식당 채널’에 들어가 있는 식으로 로컬라이징 했어요. 모두가 적응을 마치니까 클러스터 나오는 것보다 편해지더라고요. 원격으로 있으면서도 같이 존재한다는 느낌을 강하게 받으니까요.”

“팀 프로젝트를 할 때는 무조건 모든 태스크에 최소 2명이 배정됐어요. 두 사람 이상이 라이브쉐어로 같이 접속해서 대화하며 코딩할 수 있게끔요. 혼자 작업하는 순간이 아예 없도록 한 거죠. 혼자 코딩하면 막히는 것에 대해 물어볼 수도 없고 동기부여도 떨어져요. 그 사람이 작업하고 있는지 안하고 있는지, 빨리 끝내고 쉬고 있는지 알 수가 없고요. 아, 그런 것도 있어요. 이 과제를 빨리 끝내는 게 중요한 게 아니고, 협업적 역량을 최대한 많이 길러야 한다고 생각했어요. 그래서 일부러 팀 최대 인원인 5명을 모두 채웠고, 좋은 코드에 대한 토론을 최대한 많이 하려고 했죠.”

“무엇보다 동료학습에서 중요한 건 문제를 해결하는 과정에서 본 레퍼런스를 공유하는 것이라고 생각해요. 실제 프로젝트를 하다보면 ‘스택 오버플로우'류의 사소한 문제 해결 관련 자료가 중요해지거든요. ft\_transcendence 과제를 할 때는 디스코드를 이용해 카테고리도 나누고 해시태그도 달아서 자료를 올렸어요. 자료를 공유해도 어떤 의미인지 알기 어렵거나 다시 찾아보기 어려운 문제가 있어서 고안한 방법이었죠. 레퍼런스를 어느 수준으로 참고할지에 대한 관점도 중요한 것 같아요. 저는 아예 답이 안나오는 문제를 제외하고는 해외 카뎃들의 레퍼런스를 참고하지 않았어요. 참고해야 할 경우에도 팀원 중 한명 정도만 봤어요. 한 사람이 가진 레퍼런스 수준으로 떨어뜨려서 이야기를 하는 거죠. 우리 모두가 보게되면 다들 그 레퍼런스를 신경쓰게 되니까요. 특정 코드에 갇히지 않으려고 노력했던 것 같아요.”

“당장 취업을 위해 적성에 맞는 분야인 프론트 위주로 학습하고 있지만, 장기적으로는 교육 창업을 하고 싶어요. 그래서 서비스 초기 빌딩에 대한 개발 전반 역량을 기르는 것도 큰 관심사예요.”

“최근에는 ‘회사에 들어가서 실무 하는 느낌을 주는' 스토리텔링 기반의 학습 콘텐츠를 만들고 있어요. 일단은 자바스크립트 콘텐츠를 만들고 있고, 잘 된다면 구글 오피스 등 프로그램 외의 분야로 넓혀나갈 수 있겠죠. 이너서클 과제 중에서 비슷한 예가 딱 하나 있는데요. CPP 모듈의 문제입니다. ‘은행에 입사했는데, 코드가 일부분 손실돼있는데 이 부분을 복구하라' 이런 스토리텔링이 들어가 있어요. 그러면서 그 회사에서 그 개발자가 만들었을 때 썼었던 테스트 파일을 줘서, 테스트 파일 로그를 돌려가며 분석해서 과제를 해결해야 하는데요. 이건 내가 정해진 과제를 구현하는 게 아니라 ‘일을 한다'는 느낌을 줬어요.”

“요즘은 개인적으로 ‘개발을 배우는 과정에서의 행복’이 중요한 가치라는 생각이 들어요. ‘어떻게 빨리 익힐 수 있을까' 이런 고민도 중요하지만 ‘어떻게 해야 이걸 받아들이는 과정이 행복할까’에 대한 고민이 시간이 지날수록 더 중요하게 느껴져요. 사실 이런 고민은 기술 자체가 진짜 재밌는 분들, 고민 없이 꾸역꾸역한다는 분들에게는 해당 사항이 없어요. 저는 그런 쪽은 아니라서 이런 점을 중요하게 여기는 것 같아요.”

“‘월간 윤종신’처럼 한 달에 하나씩 서비스를 만들면 인생이 참 재밌겠다 싶어요. 교육 쪽에서 제대로 된 서비스를 만들어서 확산해나가고 싶지만, 그것 외에도 흥미로운 콘텐츠와 비즈니스 모델들도 만들어보고 싶어요.”

## 양이 많아서 삭제된 부분

지금까지 42 교육과정 외 다른 걸 한 적이 딱 세 번 있었어요. 첫번째는 42 해커톤이 작년 봄에 처음 열렸을 때 한달 동안 슬랙봇을 만들었고요. 최근에 열렸던 두번째 해커톤에선 스위프트를 사용해서 아이폰 앱을 만들어봤습니다. 마지막은 C++ 과제에서 반복적인 코드 작업을 줄여주는 플러그인을 2~3주 동안 만들어봤네요. 따지고 보면 42 밖에 나가서 뭘 한 건 아예 없는 거죠(웃음).

기획자로 5년 정도 일했어요. 고객의 불편함과 요구를 캐치해서 해결법을 고민해서 프로덕트를 내보내는 게 일이었죠. 그 후에는 생각했던 대로 이 사람들에게 프로덕트가 도움이 되는지 아니면 불편함을 낳고 있는지 관찰하고 측정하는 걸 반복해야 하는데요. 개발자가 아니고서는 프로덕트가 잘 작동하는지 정량적으로 측정하는 데 한계가 많다고 느꼈어요. 개발자가 되기 이전에 개발을 하지 못하면 직무 자체를 잘 한다는 데 한계가 있다는 생각이 든거죠. ‘일을 잘하는 사람'이 되기 위해 개발을 배웠어요. 또 개발을 하게 되면 오프라인의 한계를 벗어나 온라인으로 내가 생각하는 아이디어를 구현할 수 있고요.

결국 기본기라는 측면에서 C레벨의 함수 하나를 정교하게 다룰 수 있어야, 훨씬 더 잘 응용할 수 있다고 생각해요. 최신 기술을 다룰 때 그게 로우 레벨에서 어떻게 동작하는 지에 대한 이해가 없으면, 빠르게 취업할 수는 있어도 성장하는 데 한계가 분명히 있을 것 같아요. 특히 전공자가 아니라면요. 42만 하다가 ‘취업해야지' 생각하고 체험 공고를 봤을 때 내게 맞는 조건이 하나도 없는 그 좌절감은 진짜 크긴 해요. 그럼에도 갖추어지지 않은 그 조건들을 채워나가는 과정에서 42의 시간이 도움이 된다는 걸 많이 느껴요. 입사한다면 다른 사람들과 커뮤니케이션 하는데도 많은 도움이 될 거라고 생각하고요.

그런데 42에 있다 보니까 개발 자체가 좀 재밌어지는 것 같아요.

## 녹취

1기 1차로 들어와서 열심히 사실 42를 했어요.

네 그래서 준비를 했고 다른 건 안 한 것 같아요.

그래서 1년에는 42만 한 케이스고 첫 번째가 이제 작년 봄에 이제 42 해커톤 처음 열렸을 때 이제 슬랙봇 만드는. 그래서 예전에 회사에서 일할 때 슬랙을 많이 쓰니까 슬랙에 이런 앱이 있으면 좋겠다 해가지고 되게.

그런 게 동경의 대상이었어가지고 그래서 처음 그거 하는데 한 달 정도 써서 그때 슬랙앱 만든 해커톤 참여하느라고 외도 한번 했고.

최근에 있었던 해커톤? 42 두 번째 해커톤 거기 또 나와서 그때는 아이폰이랑 라즈베리 파이 쓰는 거였는데,

그래서 아이폰에 앱 한번도 만들어 본 적 없어서,

그거 만들어본 적이 없어가지고. 스위프트 써보자.

해가지고 또 그. 근데 그거는 이제 3일인가 4일 집중하는 그런 해커톤이었어서

과제하다가 너무 과제양도 많고 반복적인 코드 작업이 많아가지고 이걸 쉽게 할 수 있는 플러그인을 만들자.해가지고. 그거 c++ 하다가 과제를 하다가 멈추고 과제를 더 쉽게 할 수 있는 플러그인을 만들겠다고 또 2~3주 썼던 것 같아요.

그래서 그렇게 한 세 번 정도 과다 42에 그것도 42 안에서의 서브젝트 외적인 것들이었던 것 같고 다시.

진짜 42 밖으로 나가서 뭘 한 건 아예 없는 거 같아요

42 안에서. 그렇게 중간 2주 3주씩 한 두 세번 하는 것 빼고는 계속 꾸준히 이너서클을 빨리 돌파하자라는 게 최우선순위였기 때문에.

그렇게 열심히 살아온. 이제 언제지.

3월에 이너서클을 통과하고

그 뒤로는 이제 42가 채워주지 못하는 것들에 대해서 계속 공부를 하고 취업 준비를 하고 있는 입장입니다 이렇게 소개하면 되나요. 42을 끝나고 보니까 처음에는 42을 들어올 때는 여기가 2년 과정이니까 이거에 대한 2년 과정을 생각을 했었는데 이제 끝나고 보니까 이제 사실 우리가 채워주지 못하는 것들이 한 3개 정도 있는 것 같더라고요. 그래서 정확히 말하면 사실 42가 채워주지 못하는 것들이라는 표현보다는 그냥 취업을 하려고 보니까 3개를 해야 되는데 그걸 내가 안 갖춰져 있다는 걸 인식을 하게 된 거죠.

나는 42을 했는데 이거 세계가 부족하니까 이거 세개가 42가 채워지지 못한 것들이구나라고 생각을 하게 됐던 것들인 것 같고 하나는 알고리즘의 ps는 에 대해서는 사실 위에서. 컨테이너 ft콘테이너를 싼 거는 되게 큰 도움이 됐어요.

그거는 코테 되게 크게 관련이 많은 것 같고 또 피신 과정에서 정렬하는 것들 지금 푸쉬스왑이 나왔구나 그거는 되게 큰 도움이 돼서 지금 하시는 분들은 좀 상대적으로 사실 이 과정이랑 ps가 조금 더 연결된 부분이 있는 것 같은데 저는 푸쉬스왑을 안 하고 지나온 그거기 때문에 세대기 때문에. 그게 안 갖춰진 것 같아요. 그래서 부랴부랴 하면서 그렇게 된 것 같고. 그런데 지금 보니까 공부를 코테 준비를 하는데도 그래프 관련한 것들은 사실 42 과정에서 여전히 커버가 안 되는 것 같아서 그래서 그 부분은 따로 학습을 해야 되는 부분인 거.그게 그래프 영역이 보통은 코테 세 문제에서 다섯 문제 있으면 3번보다 이후 문제들이잖아요.

그런데 그런 것들이 되게 생각했던 것보다. 이렇게 범위도 넓고.

그리고 두 번째는. 프로젝트. 그래서 포트폴리오를 만들어야 되는데 42 안에서 한 것들만 가지고 채우는 데는 한계가 있으니까 결과적으로 어떤 서비스를 개발해서 운영을 하고 있는지에 대한 포트폴리오가 있어야 되는데 그 부분이 없는.특히 지원하는 직무에 관한 기술로 그래서 그 부분이 없는 것 같아서 두 번째에 그게 아쉬운 부분

세 번째는 이제 직무 관련 최신 기술.

그런데 어떤네 그 부분은 되게 없는. 그냥 없죠 없는 것 같아요.

그래서 백엔드 지망하시는 분들은 어쨌든 도커라든지 쿠버네티스라든지 이런 기술들이 되게 큰 도움이 되고 루비온레일즈 내에서 개발자 할 거면. ror를 할 거면.

이제 마지막 최종 프로젝트가 루비온레일즈니까 도움이 많이 되는데 그게 아니면.

조금 네 애매한. 특히 프론트 쪽으로 진로를 가져가시는 분들은 v되게 어려운 것 같다. 그래서 물론 42 교육 과정이 뭔가 개발을 배우는 방법에 대해서 되게 강한 역량과 능력치를 주고 또 근본적인 cs적인 지식들을 갖춰주게 만들어주는 건 사실이라서 최신 기술을 학습하는 데 드는 시간은 굉장히 많이 단축시킨다라는 느낌은 많이 받고 거기에 대해서는 늘 감사하게 생각하지만 어쨌든 기술 자체를 학습한 건 아니니까.

되게 아쉬운 부분인데 사실 이것도 이번에 트랜센던스가 새로운 교육과정으로 개편이 되면서 이제 백본 대신에 다른 js프레임워크를 허용을 하고 또 자바스크립트에서 타입스크립트로 교육과정이 바뀌면서 이제는 타스크립트의 리액트로 트랜샌더스를 진행할 수 있게 돼버려가지고 이것도 약간 그냥 더 이상 우효하지 않은 말이 돼버렸는데. 말을 하고 나니까. 그래서 그거 세계가 좀 부족한 것 같아요.

이제 코테을 준비하는 과정에서 제일 먼저 셋 중에.

저는 한 번에 하나씩 하는 성격이어서 일단 코테부터 잡자라고 해가지고 어떻게.

이너서클 끝나고 코테준비만 계속했고, 이제는 이제 최신 기술이랑 포트폴리오 그거 학습하려고 하고 있는 것 같습니다.

그런데 하나 더 있어. 그 cs 관련한 지식도 많이 부족한 것 같아.

그런데 그거는 사실 42가 채워지지 못했다기보다는 제가 좀 대충 공부하면서 지난 1년 2년을 보내지 않았나

그래서 넷왓에 좀 더 많은 시간을 썼어야 되는구나.

웹할 때도 뭔가 c++를 할 때도 좀 더 교육과정 하나하난에서 가져와도 배경 지식들이나 깊이를 좀 더 공부하고 왔어야 되는구나라는 거를 약간 느끼고 있어서. 그런 보고 관련된 공부들도 책도 계속 읽으려고 하고 있는데 이 부분은 사실 42가 채워주지 못한 건 아닌 것 같고 그냥 제가 그냥 부족하게 학습을 했다고 해서 지금 다시 채우고 있는거죠.

뭔가 이렇게 뭔가 유혹이 있어야지 고민을 하는데 딱히 유혹 같은 게 없었던 것 같아요. 그래서 일부러 찾아보려고 하지 않았고. 오히려 다른 걸 하고 싶으면 지금 이걸 포기하고 딴 걸 가는 게 아니라 이걸 빨리 해가지고 빨리 마치고 다른 걸 가면 좋겠다고. 생각을 했던 것 같아요. 그래서 이게 그 약간 42에 대해서 회의감을 느끼시는 분들을 보면.

이게 다 약간 옛날 기술이어서 약간 이런 것들이 많은데.

그런데 하면 할수록 느끼는 거는 옛날 기술을 가르친다기보다는 옛날 기술부터 시작해서 한 단계씩 나아가는 그 과정들이 flow가 되게 느껴지거든요.

그래서 기술 그러니까 지난 뭐 컴퓨터의 기술의 역사를 체험한다 해야 되나.

네 그래서 그런 감각들이 가지는 가치 같은 걸 좀 많이 느꼈던 편인 것 같아요.

그래서 오히려 내가 개발자로서 가져가야 될 직무랑 상관이 없다.

저는 백엔드가 아니니까. 그래서 이건 내가 재미있는 기술도 아니고 내가 좋아하는 기술도 아니고 내가 직무에서 가져갈 기술도 아닌데 이거에 대해서 시간을 할애해야 되나 그런 분야적인 고민들은 조금 있기는 했는데 이 학습 자체가 가진 가치에 대해서는 크게 의심은 하지 않았던 것 같아요.

결국 기본기라는 측면에서는 저는 좀 사실 그게 굉장히 중요한 것 같아요.

정말 c레벨의 함수 하나를 정교하게 다룰 수 있어야지 그것들을 가지고 응용을 하는 코딩들을 훨씬 더 잘할 수 있는 것 같다는 생각들이 되게 많이 드는 것 같아요. 그래서 내가 나중에 최신 기술을 가지고 움직이겠지만 최신 기술이 로우 레벨에서 어떻게 동작하는지에 대해서 그거 이해 없이 최신 기술부터 먼저 배우겠다고 하면 빠르게 취업을 할 수 있겠지만 성장하는데 저는 한계가 분명히 있을 거라고 생각을 하고 특히 전공자가 아니면 더 그런 것 같아요.

제일 프론트엔드 면접 단골를 질문 중에 하나가 브라우저와 렌더링 하는 원리에 대해서 설명하라 이런 거잖아요.

가정의 답변이 보통 보면 html 파일을 파싱해서 토큰 트리를 만들고 그걸 가지고 네

아 이게 그거구나. 똑같은 과정이구나 이게. 이게 토크나이징 해서 렉싱해서 파싱해가지고 ?? 트리를 만들고 하나씩 하는 과정이구나라고 명확하게 그냥 이해가 되거든요.

그래서 그런 부분들. 내가 만약에 파이썬 장고 개발자로 가면 파이썬 자체를 c로 함수를 만들어서 튜닝을 해서 파이썬을 만들어서 회사에 비즈니스를 개선하는 부분들이 있는데 그런 걸 아예 못 하게 될 수 있는 거죠.

결국에는 개발자로서 내가 직업을 가져가려면 길게 인생을 봐야 되는 것 같은데그 기본기를 바꿀 수 있는 기회는 없는 것 같아요. 그래서 이거를 물론 그건 되게 힘든 것 같아요

정말 그게 42만 하다가 이제 취업을 해야지라고 체험 공고를 보면 조건에 내가 맞는 게 하나도 없어. 그래서 그 좌절감은 진짜 큰 거 같거든요.

근데 그런데도 불구하고 그 요건들을 채우는 과정에서 채워가는 과정에서 42의 시간들이 도움이 되는구나라는 거 되게 많이 느끼는 것 같아요.

그래서 들어가서도 자기 직군 이외의 직군들이랑 커뮤니케이션하는데도 사실 비해서 다양한 프로젝트들이 되게 많이 도움이 될 거라고 생각을 하고

동료 학습에서 제일 중요한 것들은 내가 문제를 해결하는 과정에서 보는 레퍼런스들을 나 혼자만 보는 게 아니라

잘 쉐어링하는 게 되게 중요한 것 같아요.

그래서 저희 같은 경우는 그것들을 한채널이 아니라 어떤 주제별로 카테고라이징을 할 것인가

그리고 카테고리를 포스팅 올릴 때 거기 어떤 해시태그도 안 달고 올렸는데 그러다 보니까 나중에 검색하기도 힘들어지고 그게 가진 의미도 잘 안 드러나서

어디 어떤 태깅을 다 해서 올리자 이런 식으로 했었거든요.

결과적으로 동료 학습을 잘한다는 것은 다양한 레퍼런스를 통해서 학습을 하고 그것들을 잘 처리하는 방법에 대해서 고민을 하는 게 의미가 있는 것 같다는 생각이 들고다양한 레퍼런스를 통해서 학습을 하고 그것들을 잘 처리하는 방법에 대해서 고민을 하는 게 의미가 있는 것 같다는 생각이 들고. 저 사람마다 다르기는 한데. 저는 아예 답이 아예 안 나오는 것 빼고는 다 해외 카뎃들이나 이런 레퍼런스를 안 본 편이거든요.그런 거에 대한 관점도 중요한 것 같아요.

그래서 그래서 그게 보는 게 도움이 될 때가 있기는 한데 저희 같은 경우는 그거를 다 보지는 않았어요.

그래서 그거를 봐야 하면 한 명 정도가 봤어요.

그래서 그것조차도 그냥 한 사람이 가진 레퍼런스의 수준으로 떨어뜨려서 이제 얘기를 할 수 있겠죠. 해서 그런 거에 안 갇히려고 노력을 했던 것 같아요.모두가 보게 되면 모두가 그걸 신경 쓰게 되니까.

아니요 그냥 그 해시태그를 달아서 올리고

처음에는 온라인 협업이 잘 안돼가지고

주 2회 미팅하는데 사람들 제대로 하는지도 안 하는지도 모르겠고.

그래가지고 저희는. 상시 접속하는 음성 채널로 항상 상시 접속을 유지시키게 했어요. 항상 있는 동안은 무조건 음성 채널을 하루 종일 접속해 있게끔. 필요할 때 연락을 하는 게 아니라 연결된 상태를 디폴트로 가져간 것도 저희가.

동료 학습. 제일 좋아, 잘했던 선택인 것 같아요.그러다가 이제 이거를 좀 공간별로 공간으로 로컬라이징을 해가지고

뭐 이름도 1클러스터, 2클러스터 붙이고

밥 먹을 때는 식당에 옮겨놓고. 그래서 나가 있는 게 아니라.

내가 딴 걸 하고 있으면 그 딴 걸 하고 있는대화하고 싶지 않으면 그냥 개인 솔로로 이런 데다가 자기를 넣은...

항상 디스코드는 무조건 컴퓨터를 하고 있는 이상이 들어와 있어라.

그래서 이런 식으로 해가지고 되게 큰 도움이 됐던 것 같아요. 그게 되게 좋은 선택이었던 것 같아요.

그전까지 온라인 협업이 잘 안 됐었거든요.

그런데 그거에 대해서 모두가 적응을 마치니까 클러스트 나오는 것보다 약간 더 편해졌다고 해야 되나.

그게 원격으로 있으면서도 같이 존재하는 느낌을 되게 강하게 많이 받으니까.

그래서 필요한 거는 다 디스코드 화면 공유를 하거나 아니면 라이브 쉐어로 다 접속해서 같이 코딩을 하니까

그래서 되게 좋았던 것 같아요.

팀 프로젝트를 할 때는 무조건 모든 테스크에 최소 2명을 배정했고 그래서 혼자 작업을 하는 순간이 아예 없도록 했어요.

그래서 항상 모든 테스크를 2명이이상씩 할당을 해가지고 두 사람 이상의 라이브 쉐어로 같이 접속해서 대화하면서 코딩할 수 있게 네.

해가지고.

혼자 안 그러면 혼자 하게 되는데 혼자 하게 되면 이제 막히는 거에 대해서 물어볼 수도 없고.

그리고 동기부여도 떨어지고 그리고 그러니까 그.

뭐라 해야 되지. 그 순간 정보에 대한 그게 떨어지게 팀에 대해 이 프로젝트에 대한 몰입도를 떨어뜨리게 만드는 거거든요. 그럼 누군가 혼자 하고 있으면 그 사람이 하고 있는지 안 하고 있는지도 알 수가 없고.

그리고 뭐 빨리 끝내고 쉬고 있는지 놀고 있는지도 알 수가 없고. 처음에는 뭔가 자율적으로 그냥 테스트 가져가서 하자 약간 이런 느낌이었는데

그게 되게 안 되고 아까 하는 사람만 하게 되고 이런 게 있는 것 같아요.

그리고 그런 것도 있었어요. 어쨌든 우리가 실제로 현장에 가서 혼자 개발하는 일이 있을 수도 있지만 없을 수 있는데

결과적으로 좋은 코드에 대한 토론을 최대한 많이 해야 된다. 42에서 해야 되는 게 단순히 이 과제를 해결하는 개인적 역량을 기르는 게 아니라 협업에 대한 역량을 기르는 거기 때문에 응.

최대한 많은 두 사람의 조합으로 이렇게 태스크들을 해봐야 어쨌든 다양한 협업적인 스타일들이나 아니면 협업에 생기는 문제들을 우리가 해결하면서 영향을 쌓을 수 있으니까. 이 과제를 빨리 끝내는 게 중요한 게 아니고 이 과제에서 협업적 역량을 최대한 많이 기르는 거.

이게 왜냐하면 트랜스센터스 같은 경우는 사실 위에서 이런 서클에서 유일한 5인 과제거든요. 그래서 일부러 5명을 채웠어요 왜냐하면 5명에서 협업할 수 있는 경험 자체가 되게 귀한 거라고 생각했기 때문에 그것들이 가진 줄 수 있는 기회들을 최대한 누려야 되지 않겠냐 이런 생각들

네 저는 사회생활을 열심히 하다가 뭐였지.

저는 회사를 세번 정도 다녔고 그래서 기획자로 한 5년 정도 일했어요.

근데 사람들 만나는 거 되게 좋아하고 좋은 콘텐츠 만들어서 사람들한테 임팩트 만드는 것 되게 좋아하고

그런데 이제 한계가 시간이 지날수록 많이 느껴지더라고요.

그래서 그 결국에는 일이라는 게 고객이랑 만나는 일이 고객에게 사람이 없던 긍정적인 변화를 주는 거잖아요.

어떤 영역에서든. 그런데 그들이 어떤 불편함을 가지고 있는지 어떤 요구를 가지고 있는지 이를 캐치를 해야 되고 당연히. 그래서 그걸 어떻게 하면 충족시켜줄 수 있을지를 고민하면서 나오는 게 프로덕트고

그러면 이게 정말 우리가 생각했던 대로 이 사람들한테 도움이 되고 있는지 아니면 생각지 못한 불편 새로운 불편함을 낳고 있는지.

이런 것들에 대해서 또 관찰하고 측정을 한 이런 일들에 반복을 하는 게 일인데 개발자가 아니고서는 그 부분에 대한 한계가 많다고 느꼈어요 그래서 저는 그냥 문과 출신의 기획자가 할 수 있는 일이라는 거는 그러니까 정석.

어떤 이 사람들하고 고객 인터뷰를 하고 대화를 해서 사람들이 이런 게 부족하구나라고 생각해서

어떻게 해결할지라고 생각을 해서 창의적인 콘텐츠를 만들어서 사람들 좋아하고.

일 잘하고 있구나. 약간 이런 것들이라서 결국에는 이 사람들의 요구와 불편 그리고 우리가 만든 프로덕트들이 잘 작동하고 있는지 이런 것들을 정량적으로 측정하는 일이 없이는 일을 잘한다는 것에 한계가 있겠다

그래서 내가 개발자가 되고 아니고 이전에

개발을 하지 못하는 상태에서 내가 일을 잘하는 어떤 직무를 가지는 일을 잘하는 사람이 된다는 것 자체가 한계가 있겠다는 생각이 많이 들었어요.

그래서 그냥 꼭 개발자가 돼야겠다 이런 건 아니었고

그냥 일을 잘하는 사람이 되고 내가 어떤 지금 앞으로 그런데 이런 게 좀 더 심해질 거다라는 생각이 많이 들더라고요.

그래서 그런 것들에 대해서 네 나에게 필요한 내직무 안에서 어떻게 일을 좀 더 정량적으로 잘할 수 있을까 이런 것들에 대한 고민들을 하다 보니까 개발을 배워야겠다.

그리고

제가 처음에 오프라인 프로그램 교육 프로그램 그런 만드는 일들 교육 서비스 안에서 일들을 계속해 왔는데 이런 교육 같은 것들도 오프라인으로는 되게 한계가 되게 많더라고요.

그래서 오프라인으로는 한계가 많아서 내가 뭔가 제품을 만들거나 서비스를 만들 때도 정말 오프라인으로는 한계가 있겠다는 생각을 너무 많이 들어가지고 그래서 온라인으로 기획을 계속하더라도 온라인으로 내가 생각하는 아이디어를 구현할 수 있는 사람이 돼야겠다는 생각들을 시간이 지날수록 하게 돼서 개발을 좀 많이 해야 되겠구나 잘해야 되겠구나라는 생각이 들었고 그런데 이제 42를 원래 알고 있었기 때문에.

다른 거였으면 사실 되게 많이 고민했을 거예요.

그래서 원래라면 제 삶에서 개발을 전혀 한다는 선택지가 없었어요.

그래서 새 회사에 들어간 지도 얼마 안 된 상황.

1년밖에 안 된 상황이었고 그런데 다른 것도 아니고 42가 한국에 들어온다는 얘기를 들으니까.

이거는 되게 동경하던 곳이었거든요 42을.

그래서 이거는 되게 가야 된다 약간 생각이 들어서 약간 맞물려서 42라서 선택을 했던 것 같아요.

사실 그거 아니었으면 개발자 지금 이 길을 안 왔을 수도 있을 것 같아요.

그런데 42었기 때문에 뭔가 기초부터 근본을 잘 다질 수 있다라는 것에 대한 밸류가 되게 컸고

다른 교육기관들처럼 3개월 6개월이 아니라 긴 시간을 투자해가지고 정말 제대로 기초를 쌓을 수 있겠구나라는 생각이 들어가지고

그리고 42라는 곳을 그냥 개발자와 상관없이 내가 동경하던 혁신교육을 해외 모델을 이거를 한국 방식으로 변형하는 게 아니라

라이센스를 그대로 들여온다고 하니까 이걸 잘 체험해보자라는 생각도 들어서 들어오게 됐어요.

친절하지 않다. 근본적인 교육 철학 자체에 대한. 제가 밖에서 봤던 거는 사실 위에서 가졌던 가치는 교수자가 없다.그래서 학습자 중심이다. 그리고 게이미케이션 되어 있다.이런 거에 대한 가치를 알았었는데 이제 막상 들어와서 느꼈을 때 다 42와 가지고 근본적인 어떤 가치는 뭐라고 그래야 하지? 야생성? 모든 걸. 그냥 친절한 교육자라는 것이 교수자란 존재 자체가 없는 걸 넘어서 학습자에 대한 교육적인 배려라는 개념 자체가 없다는 거.그래서 세상의 환경을 그대로 구현해서 실제 실제 세계에서 살아가듯이 개발을 배우고

그래서 오히려 어떻게 하면 실제 현장에서 개발을 학습하는 것 새로운 기술에 나서 개발을 학습하는 그 방식

그 경험과의 오차를 줄이느냐에 대해서 이 조직이 관심이 있지 이 사람들이 개발을 잘하기 위해서 실제 세상과 다른 방식으로 뭔가를 만드는 데 있어서 좀 큰 관심이 있지는 않구나라는 생각들을 좀 많이 들었던 것 같아요

그게 제가 생각해 왔던 이상적인 교육의 가치랑 충돌하는 부분이 진짜 너무 많았어요. 이게 맞나. 어떻게 이렇게 불친절할 수가 있지.이런 생각들도 되게 많이 들었고. 특히 처음에 여기에 1기1차는 거의 한 30%는 40%인가 첫 주차 러쉬평가를 다 방점을 받았거든요.요즘은 안그럴 것 같은데. 왜냐하면 러시가 있다는 걸 몰라가지고 그래서 지금 약간 선행 학습이 좀 많은 것 같아서 그 전에 비해서요.그런데 저희는 진짜 40% 러시가 30% 러시가 존재한다는 걸 몰랐고 2030%는 그걸 등록해야 된다는 걸 몰라서 그렇게 한 40%.그냥 들어가서 러시를 들어가 보지도 못하고 빵점을 봐서.

그런 것들이 되게 그거는 저는 당연히 정정을 해줄줄 알았어요. 제가 사회에서 살아온 상식선에서. 근데 그때 슬랙에 공지에 올라왔던 네 글자가 그냥 '할많하안'이었거든요. 그걸 그냥 그렇게 하는 걸 보고 당황을 하고 분노를 했다가 그런데 공감을 하고 이게 존중을 하게 되고. 약간 이런 과정들이 좀 의미가 있었던 것 같아요.

뭘 밑에 메신저를 달던가 해서 어떻게 하면 그 불편함을 고객이 생겼을 때 그걸 최대한 빠르게 캐치를 해서 해결해 줄까 이런 고민들을 하는데

어떻게 하면은 이 사람들이 우리한테 얘기를 안 하고 그냥 알아서 문제를 해결하게 할까라는 게

되게 약간 돈을... 고객이 우리가 고객이 아니기 때문에.

그래서 우리가 돈을 받는 우리가 돈을 받지 오히려 내는 게 아니니까 더 할 수 있는 그런 태도인 것 같고

그런 게 되게 신기하고 재미있고 가치있다고 느끼는 것 같아요.

처음에는 되게 당황했었는데 그거 외에는 딱히 기대와 달랐던 부분들은 많이 없는 것 같고

기대와 달랐던 부분들이 있다면 그건 42이 자체의 문제라기보다는

이 42이라는 그 라이센스를 가져와서 운영을 하는 어떤 한국 사무국의 문제. 혹은 이 위에서 학습 경험을 만들어가는 학생들의 문제 해서 어떤 아쉬운 부분들은 있었지만 42라는 모델 자체가 저의 기대를 배반했다거나 이런 부분들은 없는 것 같아요 기술이 조금 더.

약간

지금 뭐 지금 바뀐 교육과정에 되게 만족해요. 푸쉬스왑 들어오고 트랜센더스 바뀐 이 모델에 대해서 너무 만족을 하는데 이 모델을 나부터 할 수 있었으면 참 좋았겠다.

그런 걸 기대했는데 그건 아쉬웠어요. 그래서 뭔가 좀 진짜 더 치열하게 적어도 피신는 그렇게 하고 싶은 생각보다 그런 치열한 분들이... 있기는 했는데. 있긴 했는데. 뭔가 애초에 공간적으로 그냥 자는 걸 허락을 안 해 주니까 그런 부분들이 조금.. 지하에 다 메트리스 깔고 하다가 일어나가지고 막 올라가서 수건 다 걸어놓고 그런 뭔가 그런 걸 되게 기대했는데 약간 그런 게 아쉬웠다고

교육과정도 저희가 한국 42서울이 1기 1차부터가 새 교육 과정을 쓰게 되면서 타임어택 제도가 없어졌거든요.

그래서 원래는 c00이 있으면 오늘 자정이 지나면 더 이상 트라이 할 수가 없어서. 오늘 자정까지 내가 받은 성적이 c00에 대한 점수가 되는 구조였는데 이제는 그게 아니라 계속해서 그냥 다음 날 리트라이를 할 수 있는 구조가 되니까 거기서 오는 치열함의 부족들같은 것들도 되게 있었던 것 같아요. 그래서 그거 그때 해외에서 하다가 한국에 들어와서 인턴하시는 분들 케이스나 이런 걸 보면 매일 거의 7일 차 8일 차 거의 다 모든 날에 다 빨간색. 이거 다 빵점인데도 불구하고 계속 피신에 나와서 끝까지 하려는 이런 것에서 느껴지는 어떤 뭔가 자극들 태도들 여기서 느껴지고 그 본인이나 그 주변 사람들이 느끼게 되는 어떤 인상들 경험들 이런 것들도 되게 귀중한 거라고 생각을 하는데 그런 리미트 자체가 없어지니까 그냥 진도의 차이는 있지만 다들 파란색으로 가득 차 있는 그래프를 가지고 이렇게 하는 것 자체도 조금… 그래도 그렇게 존재하던 치열함 마저도 이제 본 과정에서는 좀 많이 줄어드는 것 같아서 되게 아쉽죠

그런데 오히려 아쉬웠던 건 그 피신의 경험이 너무 강렬하다 보니까 본 과정에도 그런 흥미로운 장치들이 되게 많을 거라고 기대를 했는데 본 과정에서는 그런 뭔가 개발을 떠나서. 그냥.. 뭔가 사건에 대한 어떤 아 그냥 이런 경험을 할 수 있구나라는 어떤 인상적인 사건들 같은 게 본 과정에서는 많이 없는 것 같아요. 피신 때는 진짜 한 하나가 새롭고 하나 충격적이고 감정이 요동치고 이런 경험들이 너무 많았었는데 본 과정 들어와서는 그런 부분들은 약간 없는 것 같고 오히려 팀 프로젝트도 거의 사라지다시피 하고 그냥 개인 과제. 그렇다고 러시도 없어지고 막 하니까 그냥 약간 무난하게 흘러간.

되게 너무 그런데 좀 그 원래 프랑스는 보면은 이제 뭐 매트리스 가져가서 수건 가져와서 자고 막 그렇잖아요.

어차피 한 4년 정도 교육 창업을 하려고 생각을 하고 있고. 그런데 그 창업이 한순간에 대해서 잘 될 리가 없으니까 그래서 일단은 개발자로 취업을 하려고 생각을 하고 있어요. 그래서 개발자 취업이랑 이제 교육서비스 만드는 일을 같이 하려고 생각을 하고 있고 따로 사이드로 하는 사이트 창업이 커지면 전업으로 넘어가려고 생각을 하고 있습니다. 개발자로서는 애초에 목표도 내가 평생을 개발자로 살아간다기보다는

어쨌든 서비스 초기에 필요한 프로덕트들을 그냥 잘 만들 수 있는 사람. 이 제가 개발자로서 가지고 있는 부분 경험이 그냥 골인 것 같아요. 그래서 나는 이 직무 자체를 너무 사랑하니까 이 분야를 정말 잘해야 되겠어가 아니라 어떻게 하면 서비스가 회사가 커지고 투자를 받아서 개발자들이 들어 이제 오기 전까지. 혼자서 혹은 둘이서 잘 할 수 있을까. 그래서 서비스 초기에 프로토타입을 어떻게 혼자 잘 커버할 수 있을까 이런 것들이 조금 더 삶의 개인적인 관심사인 것 같아

원래는 망한 인생을 살고 있었는데 그냥 무작정 처음 지방 사람이거든요.

그래서 울산 사람인데 무작정 군대 제대하고 서울로 와야겠다라고 생각을 해가지고 진짜 아무것도 모두 없는데 그냥 서울로 왔어요. 그래서 서울로 와가지고 우연히 커뮤니티. 뭐라 해야 되지. 약간 진짜 이런 42 같은 스타일로 배우는 학습 플랫폼 있었어가지고. 오픈 컬리지라고., 그래서 그러니까 약간 이런 거. 이거는 42처럼 교수 작업 없는데 여기는 그래도 커리큘럼 진도가 있잖아요. 그런데 그게 아니라 그냥 학습자들끼리 우리 이런 거 배워보자라고 해서 프로젝트들을 만들어서 진행을 하는 그런 플랫폼이 있었어요. 그래서 그런 플랫폼에서 이제 내가 필요한 것들을 막 배워야겠다고 생각을 해가지고 이제 그냥 등록해가지고 사람들이랑 이런 스타일이나 프로젝트들 하면서 그때 처음 이제 그때 처음 루비 배우고 html 배워보고 개발적으로. 그게 아니라 다른 거로는 연극도 해보고 타이포그래피도 해보고 거기서 약간 인싸처럼 잘 지내다가. 그래서 그게 눈에 띄어가지고. 인제 그 플랫폼에서 처음으로 일경험을 하게 됐어요

자발적으로 필요한 것들을 학습해가는 곳이지만 그게 아니라 사람들이 와서 이걸 어쨌든 돈을 내고 멤버십을 결제할 수 있는 강력한 이런 프로그램들을 만들어서 운영을 하는 것들이 저희 첫 일이어서 그래서 이 일을 처음 하기 시작했죠.그래서 그때는 그냥 교육에 대한 관심이 있었다기보다는 그냥 되게 약간 그냥 관정스러운.

그래서 그냥 내가 콘텐츠를 만들었을 때 신청자 수가 올라가는 게 그냥 좋았어요. 그래서 그것 자체가 내가 삶에서 가져왔던 어떤 결핍들 같은 걸 많이 메워준다 생각을 해서. 관심 받는 일이. 그래서 그걸 콘텐츠를 같이 하고 좋아해 주고 그래서 그렇게 시작을 하게 됐는데 약간 그런 게. 시간이 지날수록 내가 존중받고 인정받는 게 아니라 좀 진짜 좀 뭐라 해야 되지. 좋은 변화를 만드는 거. 그래서 사람들 삶의 보탬이 되는 거.

사실 교육 프로그램이라는 게 되게 헷갈리면 안 되는 게 진짜 좋은 교육 프로그램이.

또 프로그래밍이면 진짜 좋으면은 이 사람이 그만큼 행복해하고 만족해하고 정말 좋은 강의였어라고 얘기를 하는 게 아니라 이 사람이 좋은 개발자가 돼야 되는 거잖아요. 그래서 그런 것들에 대한 고민들을 점점 하게 됐던 것 같아요. 그래서 처음에는 그냥 이런 콘텐츠를 만들고 인기를 얻는 게 되게 좋았는데

하다 보니까 진짜 이 일을 잘하는 것에 대한 고민들을 점점 더 이게 관심사가 이게 왜 욕구 하나 충족되면 그다음 욕구에 대한 관심이 올라가듯이

이렇게 관심이 변해가고 그러다 보니까 오프라인으로 내가 강의를 한 번에도 50명밖에 100명밖에 못하는구나.

그리고 내 노동력을 갈아넣어야 되는구나. ppt를 만들어봤죠. 열심히 내너지를 써가지고 해야 되는구나. 이게 지속 가능한 것도 아니고 확산도 불가능하구나. 그러면은 이게 온라인으로 해야 되는 거구나 이런 생각들을 자연스럽게 조금씩 했던 것 같아요 어떻게 해야 될까라고 얘기를 해보면 결과적으로는 이렇게 학습자들이 자기 방식으로 학습해가는 게 되게 중요한데 이 과정에서 어떻게 하면 질적인 문제들. 사람들이 자유롭게 학습을 하고 모여서 스스로 동료 학습을 해나간다고 했을 때 자연스럽게 따라붙는 우려들 이런 것들을 어떻게 하면 해결할 수 있을까 이런 고민들을 계속하면서 다양한 교육 모델들에 대한 고민들을 하고 그런데 그 과정에서 42가 되게 좋은 레퍼런스인 것 같아가지고

그런 건 정말 상관없는 것 같아요. 그런데 조금 요즘 들어 생각이 바뀌는 게 다시 들어오기 전에는 사실 제가 생각을 하고 서비스가 굉장히 명확하고 이걸 필요한 기술들 위주로 배워야겠다고 생각을 했는데 그런데 요즘은 그래서 저 스스로를. 그래서 어쨌든 직업 자체가 교육 기획에 대한 업무를 해왔기 때문에 교육이라는 게.

저한테 엄청나게 강한 키워드였어요. 내가 개발을 하는 것도 내가 서비스를 창업하는 교육 서비스를 창업하는 데 필요한 기술을 배우러 들어온 거라는 생각을 가지고 있었는데 42에 있다 보니까 개발 자체가 좀 재미있어지는 것 같아요. 그래서 요즘에 드는 생각은 약간 월간 윤종신처럼 한 달 하나씩 서비스를 만들면 참 재미있겠다 인생이. 그래서 우리가 작가가 그냥 한 달에 작가가 책을 쓰듯이 그냥 서비스를 만들면서 살아가는 삶도 되게 재미있겠다라는 생각이 들어가지고 그래서 요즘에는 모델에 대한 관심 이런 것들이 되게 많이 넓어져 있는 것 같아요. 그래서 어쨌든 핵심이 되는 진짜 내가 제대로 된 서비스를 만들어서 키워드를 확산해 나가고 싶어 하는 거는 교육 쪽이지만. 그거 외에도 서비스는 많이 만들어서 유료화하면서 많은 층의 모델들을 가져갔으면 좋겠다.

생각. 들이 있어서

최근에 하고 있는 프로젝트 중에 하나가 바스크립트 학습 콘텐츠를 하나 만들고 있어요. 약간 회사에 들어갔다고 생각을 하고 그래서 약간 그 외의 애플리케이션 중에 그런 것들을 되게 많잖아요 sns 같은 경험을 할 수 있는 그런 페이크 애플리케이션들이 많은데 약간 그런 것처럼 회사에 들어가서 동료들과 얘기하고 약간 과제를 하면서 이렇게 실무를 하면서 자바스크립트를 학습하는 그런 느낌의 것들. 그래서 약간 뭔가 이런 것들에 대한 자바스크립트 학습 콘텐츠를 하나 만들고 있어요.

질문에 대한 대답으로는 일단 단기적으로 생각을 하고 있는 거는

어떤 주제에 대해서 학습을 좀 실행하고 과제를 하면서 그런데 사실 그런데 그런 과제가 42에서 예시로 들 만한 게 딱히 없어요. 사실 이너서클에서 유일하게 그것에 대해서 가장 저는 좋았다라고 얘기를 할 수 있는 학습 모듈이 한개가 있었는데 그게 아마 cpp00 마지막 문제인가 그럴거에요 저는 되게 베스트라 좋은 예시라고 생각을 하거든요. 그게 과제를 보면 네가 무슨 은행에 입사를 했는데 사수가 앞에 있었던 사람이 문제를 일으키고 그냥 또 수습도 안 하고 도망쳤다 그래서 코드가 지금 일부분 이 부분이 손실돼 있는데 이 부분을 복구하라 이런 스토리텔링이 쭉 있어요.

그러면서 실제로 그 회사에서 마치 그때 만들었던 예전에 그 개발자가 만들었을 때 썼던 테스트 로봇 팔도 주고 그래서 그 테스트 파일들 로그를 돌려가지고 보면서 이걸 분석해가지고.

아 이거 그러니까 실제로 뭔가 일을 내가 정해진 그냥 과제를 구현한다는 게 아니라 일을 한다라는 느낌을 주는 스토리가 있다. 이 아이의 실제 세계의 어떤 기반에서 내가 경험을 한다라는 과제를 주는 게 42에서는 그 환경인 것 같아요. 이너 서클에서는 그거 외에 cpp 후반 과제 중에 보면

약간 게임 구현하는 느낌의 과제들이 몇 개가 있는데 그것도 가치는 있지만 스스로 텔링이 제대로 들어가 있는 건 그거 하나인 것 같아서 되게 인상 깊었어요 그래서 그런 방식으로 실제 사항에서 어떤 문제들을 실제 세계였던 문제들을 이야기에 기반해서 해결해 나가는 경험으로 학습을 하는 것들 콘텐츠들을 만드는 데 있어서 단기적인 관심이 있고 그래서 자바스크립트부터 시작을 해서 조금 더 많은 사람들이 보편적으로 원하는 것들을 그런 스토리텔링 기반의 과제 해결 콘텐츠 하나씩 만들어가려고 생각을 하고 있어요

그래서 그것들이 잘 되면 이것들을 엮어서 어떤 플랫폼을 만들거나

아니면 프로그래밍 외적인 분야들 에 대해서도 조금 넓혀갈 수 있으면 좋겠다라는 디자인이나 마케팅이나 뭐 그냥 이런 것들. 구글 다수의 구글 오피스도 다루는 거나 여러 가지 분야로 넓혀가셨으면 좋겠다는 생각이 들어서. 당장 만들고 있는 프로젝트 중에 그나마 돈이랑 가까워 보이는 것들은 약간 이런 쪽들인 것 같아요.

요즘 들어서 하는 생각인데 해 주고 싶은 남들한테 해 주고 싶고 이런 얘기는 아니고.

그냥 제가 하는 생각인데 공부라는 게

개발자 진짜 내가 생각했던 것보다 훨씬 더 많이 공부해야 하고 그리고 개발자가 되기 위해서 이 공부의 신

그니까 약간 예를 들어서

법조인이 된다 그러면 사실 치열한 기간만 본다면 그 뒤부터는 새로운 법이 만들어지는 속도는 그 앞에 공부보다 느리잖아요.

그런데 개발자는 되기 위해서 준비하는 것도 많고.

그게 계속 바뀌니까 내가 생각했던 것보다 공부해야 될 양이 있죠.

어마하게 많구나라는 생각들을 진짜 많이 하게 되는 것 같은데

그래서 거기에 매몰되게 되기 쉬운 것 같아요

내가 어떻게 공부해야 되는가에 대해서 고민을 하는 것보다는

그냥 공부를 하는 것 자체에 그냥 매몰돼서 이거 빨리 해야 돼야 이러면서 공부를 기 그런 것 같은데

42 안에서도 빨리 과제를 해지야해 차라리 약간 이런 방식으로 생각을 하기가 쉬운 것 같은데

아까 얘기를 드렸던 것처럼 저는 저 같은 경우는 cpp00의 마지막 과제 그게 되게 너무 좋았거든요. 그래서

약간 그 느낌이 되게 중요하다는 생각들 요즘 많이 하는 것 같아요.

그래서 공부라는 게

어.

그거를 잘 받아들여가지고 그 역량을 내가 주로 잘 소화를 해서 잘 만드는 사람.

안정적이고 코드를 빠르게 만들어가지고 이런 것도 되게 중요하지만

제일 개발자한테 중요한 거는 그러니까 이거를 배우는 과정에서 본인의 행복

이게

저한테는 제일 되게 중요한 가치다라는 생각들이 많이 들어서 어떻게 하면 효과적으로 배울 수 있을까.

어떻게 하면 내가 이걸 잘 익힐 수 있을까. 어떻게 하면 빨리 익힐 수 있을 것도 중요하지만

어떻게 하면 내가 이걸 받아들이는 과정이 좀 설레고 행복할까.

이런 고민들이 중요하게 생각을 해 왔었기는 하지만 이게 시간이 지날수록

더 중요한 가치구나라는 걸 좀 많이 느끼게 되는 것 같아요.

그래서 배우는 과정에서 지치면 안 되겠다.

이 배우는 과정이 재미있어야겠다는 생각들을 좀 많이 하게 되는 것 같고.

그래서 시폴폴의 마지막 콘텐츠 같은 것들이 저한테는 되게 의미가 있었던 것

왜냐하면 그게 어떻게 배우는 것이 재미있는가.

그러니까 예를 들어서 러시를 하고 약간 이런 것들은 그냥 구조적으로 학습에 그냥 방식과 한 것 없이 구조적으로 어떤 재미를 만들어내는 케이스인데.

그런데 그렇게 스토리텔링 된 콘텐츠들. 그런 학습 콘텐츠들은 가치 자체가 아주 내적인 재미라고 생각을 하거든요

그래서 네 그래서

저는 요즘 많이 하고 있는 것들이 책 개발 관련된 책들을 읽고 공부를 하면서도

어떻게 하면 이걸 배우는 방식이 정말 취업의 요건을 달성하는 게 아니라 어떻게 하면 이거를 좀 잘 배울 수 있을까 재미있게 배울 수 있을까

이런 고민들을 중요하게 여기고 있고 많이 하고 있는 것 같아요.

그래서

사실 이런 질문들이 기술 자체가 진짜 재미있으신 분들한테 해당 사항이 없는 게

기술 덕후들 아니에요 응.

그런 부분과 해당 사항이 있는 얘기는 아니기는 한데 저는 또 그런 쪽은 아니다 보니까.

네 그래서 저 같은 고민들이 있어요.

그리고 그런 거에 대한 고민이 없이 그냥 꾸역꾸역 나는 한다.

그런 거 고민하기 싫다. 그냥 무역한다고 생각하시는 분들도 있는 것 같은데

이. 사람에 따라

근데 이런 고민들 중요하게 여겨주시는 분들이 저를 포함해서 있을 것 그런데 그런 고민들이 되게 가치 있는 것 같다.

그래서 그걸 잘 해야겠다

-----