

영상 제목: 인공지능 신대륙을 개척하는 한국의 탐험가들

이 콘텐츠는 인공지능 기술의 현재와 미래, 그리고 이를 통해 새로운 가능성을 탐험하는 한국의 **Voyager X** 팀에 대한 이야기입니다. 특히, 딥러닝 기술을 활용하여 기존에는 불가능했던 영상 편집, 폰트 생성, 문서 스캔 등의 분야에서 혁신적인 제품을 개발하고 있으며, 앞으로 인공지능이 가져올 인간의 삶과 지능의 변화에 대한 흥미로운 전망을 제시합니다.

### 1. 인공지능의 발전과 필요성

인공지능은 사람의 지적 능력을 필요로 하는 분야에서 많은 변화를 가져오고 있음  
문제를 해결하기 위해서는 정보와 지도, 즉 선생님이 필요함  
인공지능의 발전은 다양한 분야에서의 탐험과 도전이 필요함을 시사함

### 2. 한국의 인공지능 탐험가들

한국의 탐험가들은 새로운 기술과 제품을 개발하기 위해 많은 노력을 기울이고 있음  
예를 들어, **We Note**라는 회사는 배경화면 **HD** 앱을 개발하여 큰 성공을 거둠  
이들은 **5G**와 같은 최신 기술을 활용하여 새로운 여행을 꿈꾸고 있음

### 3. 인공지능의 자연어 처리

최근 **2년** 사이 자연어 처리 기술이 급격히 발전하고 있음  
예전에는 이미지 처리 기술이 더 발전했지만, 현재는 자연어 처리도 많이 개선됨  
인공지능이 쓴 시가 사람에게 인식되지 않을 정도로 발전했음

### 4. 인공지능의 미래 전망

실시간 영어 통역기가 **10년** 내에 현실화될 것으로 예상됨  
알파고의 점수가 **3700점**에서 **5100점**으로 상승하며, 인공지능의 발전을 보여줌  
이러한 점수 차이는 프로 선수들 간의 큰 차이를 의미함

### 5. 인공지능의 사회적 영향

인공지능은 산업과 생활 전반에 큰 영향을 미치고 있음  
기존에는 상상할 수 없었던 기술들이 인공지능 덕분에 가능해짐  
한국의 스타트업들은 빠르게 성장하고 있으며, 많은 프로젝트가 진행 중임

### 6. 영상 편집의 혁신

기존의 영상 편집은 반복적인 작업이 많아 어려움이 있었음  
인공지능을 활용한 편집 도구가 이러한 문제를 해결할 수 있을 것으로 기대됨  
사용자는 편집 전후의 내용을 직관적으로 파악할 수 있음

### 7. 폰트 디자인의 변화

한글 폰트 디자인은 많은 비용이 드는 반면, 인공지능이 이를 쉽게 만들어줄 수 있음  
폰트 디자이너가 몇 가지 예시를 제공하면, 인공지능이 나머지를 생성할 수 있음.

### 8. 기술적 도전과 극복

새로운 기술을 개발하는 과정은 어려움이 많고, 많은 도전이 필요함  
팀원들이 함께 어려움을 극복하기 위해 협력하는 과정이 중요함  
개인의 의지가 성공에 큰 영향을 미침

### 9. 인공지능과 인간의 협력

인공지능과 인간이 협력하여 새로운 가능성을 열어갈 것으로 예상됨  
미래에는 인간의 뇌와 인공지능이 연결되어 더 많은 일을 할 수 있을 것으로 보임  
이러한 변화는 인류의 삶에 큰 영향을 미칠 것임

영상 제목: 보이저엑스 남세동 대표, 인공지능 회사의 의외의 비밀무기는?

보이저엑스 남세동 대표는 인공지능 회사의 핵심 비밀 무기가 사용자라고 강조합니다.  
사용자의 목소리를 직접 듣고 제품 개선에 반영하는 것이 중요하며, 이를 위해 사용자 팀을 운영하고 모든 구성원이 사용자와 소통하는 문화를 만들고 있습니다.

### 1. 회사 소개 및 서비스

남세동 대표는 인공지능 스타트업 **VGX**를 창립하고 운영 중임.

주요 서비스는 다음과 같음:

- 루루: 영상 편집을 쉽게 도와주는 도구.
- V플랫: 계약서 및 문서 스캔을 돕는 모바일 스캐너.
- 웅글리: 손글씨를 폰트로 변환해주는 서비스.

이 세 가지 서비스는 모두 채널톡을 통해 운영되고 있음.

## 2. 사용자 중심의 경영 철학

남 대표는 "우리 회사에서 모든 단어를 다 지우고 나면 남는 건 사용자다"라는 철학을 강조함.

사용자가 가장 중요하며, 동료와 투자자도 중요하지만 사용자가 최우선임.

## 3. 사용자 경험의 중요성

남 대표는 첫 회사인 세이클럽에서 2000만 명의 사용자를 경험하며 사용자에게 대한 중요성을 깨달음.

사용자의 피드백을 듣고 반영하는 것이 중요하다고 강조함.

사용자가 불편함을 느낄 때 즉시 개선하는 시스템을 운영했음.

## 4. 고객 만족과 서비스 개선

커피숍 운영의 예를 들어, 고객의 만족도가 더 중요하다고 설명함.

서비스의 가치는 고객이 결정하며, 고객의 목소리를 듣는 것이 필수적임.

## 5. 사용자 팀의 역할

VGX의 사용자 팀은 약 10명으로, QA와 기획을 포함함.

사용자와의 소통 능력이 중요하며, 글쓰기 능력이 뛰어난 인재를 선호함.

서류와 과제를 통해 지원자의 글쓰기 능력을 평가함.

## 6. 고객과의 소통

고객과의 소통을 통해 보람을 느끼는 인재를 찾고 있음.

고객의 경험을 깊이 있게 이해하는 것이 중요하다고 강조함.

## 7. 사용자 팀의 중요성

사용자 팀은 제품 개선에 실질적으로 기여할 수 있는 역할을 맡고 있음.

고객의 감정을 이해하고, 그들의 피드백을 제품 개선에 반영하는 것이 중요함.

## 8. 사용자와의 직접적인 소통

사용자 팀은 다른 팀과 협력하여 사용자와의 소통을 독점하지 않아야 함.

모든 팀원이 사용자 이야기를 잘 듣고 이해하는 것이 필요함.

## 9. 사용자 경험의 확장

사용자와의 경험을 통해 제작팀의 DNA가 사용자에게도 확장됨.

제품을 함께 만들어 나가는 과정이 중요함.

## 10. 스케일과 효율성

고객을 직접 만나고 소통하는 것은 스케일을 하지 않는 행동이지만, 효율성을 높이는 방법임.

사용자에 대한 집착이 더 어려운 과제라고 설명함.

## 11. 사용자 피드백의 중요성

사용자 팀은 고객의 피드백을 조사하고, 이를 바탕으로 제품 개선을 실행함.

고객의 경험을 통해 구체적인 문제를 파악하고 해결하는 과정이 중요함.

## 12. 사용자와의 관계

사용자와의 관계는 존중을 바탕으로 해야 하며, 서로 사람으로서 대화하는 것이 중요함.

사용자도 사람이며, 그들의 입장을 이해하고 소통하는 것이 필요함.

영상 제목: 남세동 대표가 자기주도적 직원 뽑는 4단계 채용비법

남세동 대표는 자기주도적인 직원을 채용하기 위해 **4단계**의 채용 과정을 거치며, 특히 지원자의 과거 경험과 정직성을 중요하게 평가합니다. 또한, 빠르게 변화하는 세상에서 성공 경험에 갇히지 않고 새로운 것을 받아들이는 '**언러닝(Unlearning)**'의 중요성을 강조하며, 보이즈X는 의지 경영과 투명 경영을 통해 구성원들이 주도적으로 일하고 성장할 수 있는 문화를 만들어가고 있습니다.

#### 1. 채용의 중요성

의지 있는 사람을 채용하는 것이 중요하다.

CEO는 의지를 가진 사람과 함께 가야 한다는 점을 강조한다.

#### 2. 면접 과정

면접에서 지원자의 과거 경험과 정직성을 중요하게 본다.

- 지원자가 과거에 보여준 모습이 더 중요하다고 생각한다.
- 과거에 대한 이야기를 통해 지원자의 성실성을 평가한다.

#### 3. 서류 전형

지원자는 자격 요건과 주요 업무에 대해 서술해야 한다.

- 예를 들어, 시각적 표현을 즐기고 문제를 해결하는 것을 좋아해야 한다.

서류가 부실하면 다음 단계로 넘어가지 못한다.

#### 4. 과제 수행

지원자는 **4시간**의 과제를 수행해야 하며, 과제비도 지급된다.

과제를 통해 지원자의 능력을 평가하며, 결과가 다양하다는 점을 강조한다.

#### 5. 면접의 심화

면접에서는 디자인에 대한 생각과 팀워크의 중요성을 평가한다.

실기 면접이 포함되어 지원자의 전문성을 확인한다.

#### 6. 채용 문화

의지 있는 사람들을 채용하는 것이 조직 문화를 형성하는 데 중요하다.

성공 경험을 바탕으로 한 채용 철학이 필요하다.

#### 7. 변화의 필요성

세상이 바뀌고 있다는 점을 인식해야 한다.

- 과거의 경험이 현재에 마이너스가 될 수 있다는 경고를 한다.

#### 8. 경영 철학

의지 경영과 투명 경영을 통해 조직 문화를 발전시킨다.

구성원들이 자율적으로 일할 수 있는 환경을 조성해야 한다.

#### 9. 결론

의지 있는 사람들을 채용하고, 그들이 자율적으로 일할 수 있는 환경을 만드는 것이 중요하다.

영상제목: 하루 매출 1억 세이클럽, 350억 첫눈 엑시트, 5억 사용자 B612, 쉬운 딥러닝, 보이저엑스 창업 | 조코딩의 팟캐스트 #1 Part 1

이 팟캐스트는 세이클럽창업부터 보이저엑스창업까지, 파란만장한 개발자 겸 창업가의 솔직하고 담백한 경험을 담고 있습니다. 초등학교 시절 코딩 입문, 세이클럽의 성공과 엑시트, 라인 카메라 앱 개발, 딥러닝입문, 그리고 보이저엑스창업까지의 여정을 상세히 다룹니다. 특히, 인공지능시대에 대한 거부감을 극복하고 적극적으로 대처하는 자세, 그리고 창업 실패를 통해 얻은 교훈과 재도전

과정이 인상적입니다. 또한, 훌륭한 개발자의 자질, 조직 운영 방식, 그리고 인재 채용 기준에 대한 인사이트도 제공합니다. 이 팟캐스트는 기술 변화에 대한 적응력과 창업가 정신을 고취시키고, 개발자로서의 성장과 커리어에 대한 영감을 줍니다.1. 🚀 초기 개발자 여정과 세이클럽의 탄생

1988년, 초등학교 4학년 시절부터 **GW** 베이직을 통해 코딩을 시작하였으며, 영등포 영신 초등학교에서의 컴퓨터 경험이 첫 계기가 되었다

5학년부터 간단한 게임을 개발하면서 코딩에 대한 깊은 흥미를 가지게 되었다

대학교 3학년 시절에는 스타크래프트 게임에 빠져 있었으나, 컴퓨터 동아리에서 활동하며 개발자 커리어의 시작을 위한 능동적인 발판을 마련하였다

'세이클럽'의 전신인 '원클릭 채팅' 서비스는 1998년에 개발했으며, 이는 채팅 사이트로서의 성공적인 성장의 토대가 되었다

세이클럽은 채팅과 관련해 웹상에서 새로고침 없이 채팅이 가능하게 하여 기술적으로도 매우 혁신적이었다

### ⚡ 세이클럽의 성공과 혁신

- '세이클럽'은 1주일 후 많은 사용자의 긍정적인 반응을 이끌어내며 꾸준히 10%에서 20%씩 지속적인 성장세를 보였다
- 아바타판매를 통한 수익 모델을 성공적으로 구현하여 예상과 달리 매출을 크게 올렸다
- 디지털 자산인 아바타의 5,000원 판매는 당시에 유래를 찾기 어려운 성공적인 수익 모델이었다
- 모바일 결제를 지원하며 학생들까지 공략하여 사용자의 접근성을 높였다

### 1.1. 딥러닝과 커리어의 시작

픽셀을 사는 이유로 인해 첫 날부터 1억원 이상의 매출을 기록한 사례가 있다.

연예인들이 사용하기 시작하며 반응이 증가했는데, 특정 연예인이 사용한 예가 언급된다.

딥러닝은 수식을 이해할 필요가 없고 코딩보다도 쉬운 방법으로 진행할 수 있다.

딥러닝은 초등학생도 접근할 수 있는 내용으로 발전 가능성이 크다.

조코딩 뉴스에 출연한 보이저엑스의 남세동 대표는 여러 프로젝트로 바쁜 일상을 보내고 있으며, 그의 경력이 흥미롭게 소개된다.

### 1.2. 코딩에 대한 첫 관심과 경험

화자는 1988년 초등학교 4학년 때 영등포 영신 초등학교에서 컴퓨터 시범 학교에 다니게 되면서 코딩에 관심을 가지게 되었다.

당시 학교에 처음 도입된 컴퓨터로 **GW** 베이직을 배우며 코딩의 기초를 익혔으며, 원과 네모를 그릴 수 있는 기초적인 프로그램에 매료되었다.

초등학교 5학년부터는 간단한 게임을 만들기 시작하였고, 이 과정에서 코딩에 대한 흥미와 재미를 느꼈다.

화자는 그 시절의 코딩이 매우 재미있었으며, 그림 그리기와 간단한 음악 재생 등의 다양한 기능을 활용할 수 있었다고 밝혔다.

코딩을 통해 얻은 경험은 화자의 개발자 커리어에 중요한 역할을 했을 것으로 추정된다.

### 1.3. 개발자의 진로 선택과 세이클럽의 탄생

개발자의 진로를 어떻게 정했는지에 대한 고민도 있었으나, 결국 컴퓨터에 대한 흥미로 인해 전산 전공을 선택하게 되었다.

대학교 3학년 때 스타크래프트에 빠져 시험 기간을 즐기는 상황이 발생했으며, 이는 개발자로서의 길을 고민하게 만든 계기가 되었다.

당시 소속 동아리와 관련된 회사를 통해 코딩할 사람이 필요하다는 이야기를 듣고, 이에 따라 휴학 후 해당 회사에 입사하게 되었고, 이는 그의 개발자 커리어의 시작이었다.

네오지에서 근무하던 중, 사람들이 채팅에 많은 시간을 사용하는 것을 발견하고, 이를 바탕으로 세이클럽이라는 채팅사이트를 개발하게 되었다.

세이클럽은 원클릭 서비스의 형태로 시작하여 빠르게 론칭되었으며, 개발 기간은 한 달도 채 걸리지 않았다.

### 1.4. 세이클럽의 성공 비결

세이클럽은 2천만 명이 사용하는 서비스로, 전국민의 절반이 이용하는 수준이다.

처음 원클릭 채팅을 시작할 때, 직원들이 직접 채팅을 하여 사용자 참여를 유도했고, 이로 인해 일주일 만에 의외의 반응을 얻었다.

당시에는 적절한 채팅 사이트가 없었고, 웹에서 채팅하고자 하는 수요가 컸기 때문에 세이클럽이 성장할 수 있었다.

세이클럽은 기술적 혁신을 통해 웹에서 실시간 채팅이 가능했으며, 당시 사용자들이 자연스럽게 소통할 수 있는 플랫폼을 제공했다.

프론트엔드와 백엔드 모두 혁신적이어서, 수십만 명이 동시에 접속하여 채팅할 수 있는 구조를 갖추고 있었다.

### 1.5. 세이클럽의 성장과 수익 모델

세이클럽은 1년간 매주 **10%, 20%**씩 성장하여 동시 사용자가 **10**만 명에 달하는 기적적인 성과를 올렸다.

서버 운영 당시, 혼자 **1000**대 가까운 웹 서버를 관리하며, 이는 전세계에서 가장 큰 서버 팜 중 하나로 평가되었다.

세이클럽은 하루에 **1**억 원의 매출을 올렸지만, 그에 따른 서버 비용은 수백만 원을 넘어가면서 재정적 압박을 느꼈다.

수익 모델을 구축하기 위해 이들은 다양한 유료 아이템을 발굴했으며, 그 중 하나는 채팅방 입장 시 스포트라이트 기능을 제공하는 것이었다.

이외에도 아바타와 같은 유료 기능이 도입되어 사용되었으며, 이는 현재의 스티커와 유사한 개념으로 시장에서 자리 잡았다.

### 1.6. 세이클럽의 아바타와 초기 디지털 자산 판매

세이클럽당시 디지털 제화에 대한 기대가 낮았으며, 전 세계적으로 아바타픽셀을 구매하는 개념이 없던 시절이었다.

가격이 정해진 적이 없고, 누가 얼마에 판매할지를 고민하던 상황에서 아바타기본 세트를 **5,000원**으로 설정하였다.

첫날 아바타판매가 시작되었을 때, 예상 외의 성공을 거두었고, 이는 인터넷 업계에서도 놀라움을 자아냈다.

한국에서 하루에 1억 원의 매출을 올린 것은 유래가 없던 일로, 이에 대해 모두가 깜짝 놀랐다.

학생들이 결제를 위해 모바일 결제 시스템을 도입하였고, 이는 당시로서는 의미 있는 매출 사례로 기록되었다.

### 1.7. 첫눈과 네이버 인수 과정

첫눈은 네오위즈에서 분사되어 개발된 검색 엔진으로, **350억**에 매각된 사례로 유명하다.

네오는 검색 사업을 준비하던 중 첫눈을 출시하였고, 초기에는 기획 팀장 역할을 수행하던 경험이 있다.

첫눈은 구글과 네이버의 인수 제안을 받고, 최종적으로 네이버에 인수되는 결정을 하게 된다.

네이버에 인수된 후 첫눈의 멤버들은 일본으로 가서 라인을 만드는 주역이 되었으며, 그 결정은 한국 검색 시장에 중대한 영향을 미쳤다.

인수된 이후 첫눈 팀원들은 네이버에서 다양한 프로젝트를 개발하게 되었고, **B612**와 같은 중요한 앱도 탄생하게 된다.

## 2. 모바일 혁명과 저자의 변화

**2007년** 아이폰의 출시에 대해 처음에는 부정적인 의견이 많았고, 그 당시 스마트폰의 필요성을 의심하던 사람들이 많았다

스티브 잡스는 앱스토어 도입을 반대했으며, 아이폰은 완성품이라는 생각으로 서드파티 앱의 유입을 꺼려했다

**2010년**을 지나면서 아이폰과 앱 생태계의 성장이 빨라졌고, 많은 사람들이 사용하게 되는 것을 목격하게 됐다

저자는 유튜브와 방송사의 원활한 화합을 '**KBS 문제**'로 지적하며, 방송사들이 새로운 플랫폼에 저항했음을 언급했다

모바일 게임의 확산과 하루 매출이 수십억 원에 달하는 현상은 기존 게임의 패러다임을 흔들어 놓았으며, 저자는 기술 발전에 대한 불안감을 느꼈다고 말했다

결국, 비유 길리라는 앱을 개발하게 되었고, 초기의 반응이 뜨겁지는 않았으나, 연예인들의 사용으로 인한 폭발적인 성과를 경험했다

저자는 모바일 혁명에 대한 초기 회의감에서 출발해 결국 성공적인 앱을 만들어낸 과정을 반성하며, 창업으로 한 발짝 나아간 삶을 회상했다

### 2.1. 아이폰과 앱스토어의 과거 회상

처음 아이폰이 출시되었을 때 앱이나 모바일용 사이트가 없었으며, 큰 화면에 대해 부정적인 의견이 많았다.

스티브 잡스는 아이폰을 완성품으로 생각하고 앱스토어의 도입에 반대했으나, 서드파티 앱의 유입이 생태계를 지저분하게 만들 것이라고 우려했다.

2010년까지 아이폰에 대한 예상을 잘못하며, 많은 사람들이 아이폰과 함께 다양한 앱의 사용을 시작하게 되는 현상을 목격했다.

자신의 경험을 통해 아이폰에 대해 싫어지는 감정을 느끼게 되었으며, **KBS**와 같은 대표 방송사에서의 예시를 들었다.

## 2.2. 유튜브와 방송사의 갈등

**KBS**와 같은 방송사들은 유튜브의 등장에 거부감을 가졌고, 이는 방송사의 조건으로 나타났다.

방송사들은 유튜브에 **15초** 광고 등의 조건을 제시하며 콘텐츠 유통에 제약을 가했다. 조코딩과 같은 콘텐츠는 방송사 입장에서 퀄리티가 낮은 것으로 여겨졌다.

방송사들은 유튜브 콘텐츠, 예를 들어 먹방을 우습게 보았으며, 이는 방송의 이미지와 대조적이었다.

현재는 유튜브의 영향력이 방송사보다 크다고 생각되지만, 그에 대한 확증은 부족하다.

## 2.3. 모바일 게임의 매출 문제

2010년부터 **14**년간, 아이폰의 우수함 때문에 모바일 게임 시장의 문제가 발생했다고 인식한다.

당시 인기 있던 게임들은 거대한 제작비에도 불구하고 높은 매출을 기대하지 못했다는 문제가 있다.

예를 들어, 모바일 게임이 처음 출시되었을 때 한국에서는 하루에 **15~30**억 원의 매출을 기록한 게임들이 존재했음을 언급한다.

이런 게임들은 제작에 걸리는 시간이 짧았고, 두 명이 한 달 만에 개발된 게임도 있었다는 사실이 놀랍다.

전체적으로, 이런 상황은 비정상적이며, 업계의 고수들이 보기에는 아이러니한 현상으로 여겨진다.

## 2.4. 웹 세상에 대한 회상

웹 세상의 원칙과 법칙이 무시당하는 기분으로 인해, 새로운 방향을 모색하게 되는 경우가 있다.

과거의 웹 세상에 대한 애정이 매우 강했으며, 이는 자신이 그 혁명의 한 부분을 이루고 있다고 느끼게 만들었다.

인터넷이 활발히 사용되던 시절, 이를 통해 앞서가는 느낌과 혁신의 일원으로서의 자부심이 느껴졌던 경험이 있었다.

지금의 모바일 환경에서는 과거의 웹과 같은 혁신적 느낌을 경험하지 못하였다는 점이 강조되었다.

과거의 경험은 현재와 비교할 때 다르게 느껴지며, 그에 대한 회상은 여전히 중요한 의미를 가진다.

## 2.5. 비유 길리의 탄생과 성장 과정

라인 카메라가 월 활성 사용자 수가 약 천만 명에 달했지만, 서버 장애로 인한 수익 손실 우려가 있었다.

2014년 셀피 유행에 맞추어 셀피 전용 앱의 부재를 발견하고, 다섯 명이 한 달 만에 비유 길리를 개발하기로 했다.

개발 초기에는 반응이 미미했으나, 특정 기능과 필터가 유명해지면서 사용자 수가 증가하기 시작했다.

유명 연예인이 앱을 사용하기 시작하면서 폭발적인 다운로드 수치를 기록하게 되었고, 하루에 65만 건 이상 다운로드가 이루어지는 성과를 거두었다.

비유 길리는 최종적으로 5억명이 사용하는 앱으로 성장하였고, 이후 네이버와 합병하여 스노우로 더욱 발전하게 되었다.

## 2.6. 창업과 퇴사 결정 배경

전문가가 된 사람들은 새로운 기술에 대해 거부감을 느낄 수 있으며, 인공지능의 발전도 그런 예 중 하나이다.

창업자가 인식한 주요 문제는 아이폰의 출현을 무시한 것이며, 이는 후회되는 결정으로 여겨진다.

퇴사 결정은 단순한 계기가 아닌 여러 요인이 복합적으로 작용한 결과로, 조직에 대한 미안함과 대기업 환경에 대한 부적합감 등이 작용했다.

퇴사 기간 중 1년간의 백수 생활 후, 딥러닝에 대한 관심이 생기면서 새로운 경로로 나아가게 되었다.

딥러닝학습은 독학으로 이루어졌으며, 주요 자료는 유튜브와 온라인 강의 플랫폼에서 얻었다.

## 2.7. 딥러닝에 대한 인식 변화와 접근 방식

많은 사람들이 딥러닝을 배우기 위해 반드시 석사나 박사 전공이 필요하다고 생각한다. 그러나 이는 잘못된 인식이다.

과거와 비교했을 때, html 등 기초 프로그래밍을 배우는 방법이 더 쉬워지고 있으며, 딥러닝도 초등학생이 접근할 수 있는 수준으로 발전했다.

딥러닝에 대한 자료들은 종종 어렵고 복잡하며 수식이 포함되어 있어서 초보자들이 접근하기 힘들다.

딥러닝은 기초적인 프로그래밍 지식이 없이도 경험할 수 있으며, 통계학이나 컴퓨터 이론에 대한 깊은 이해가 필요하지 않다.

현재는 티처블 머신과 같은 서비스 덕분에 초등학생도 손쉽게 딥러닝모델을 만들 수 있는 환경이 조성되고 있다.

## 3. 개발에 대한 이해와 자질

일본어와 한국어의 문법 학습에서 외국인이 법칙을 알아야 한다고 이야기하며, 일본인들은 이를 잘 알고 있지 않다는 예를 제시한다

개발의 진정한 능력은 문법이나 법칙을 아는 것이 아니라, 실전 경험을 통해 발전해야 한다고 주장한다

개발자로서 성공하기 위해서는 논리력과 끈기가 필수적이며, 이 두 가지 자질이 실제 수학 지식의 필요성과는 다르다는 점을 강조한다

수학 수준은 고등학교 수준까지 필요하지 않으며, 중학교 수준으로도 딥러닝을 이해할 수 있다고 한다



가장 일반적인 지표로는 본인이 어떤 문제를 만났을 때 이를 해결하고 싶어 앉아 있는지, 즉 지속적인 끈기가 있는지를 묻는다

### 3.1. 일본어와 한국어 문법의 이해

일본어를 처음 배우는 과정에서는 주로 문법을 배우며, 한국어 문법의 원리를 통해 이해를 돕는 것이 중요하다.

외국어 학습에서는 법칙에 기반한 이해가 필요하며, 한국어에도 관련 법칙이 존재할 것으로 추정된다.

일본어를 배우는 일본인들도 문법 법칙을 잘 알지 못하는 경우가 많으며, 문법을 이해하기보다 자연스럽게 언어를 사용하게 되는 것이 일반적이다.

수준 높은 외국어 구사를 위해서는 문법 지식 외에도 다양한 요소에 대한 이해가 필요하나, 기본적인 의사소통 능력은 이미 언어를 사용하는 정도에서 발휘된다.

책을 보고 독학하는 것이 아닌, 직접 가르치고 소통하는 과정에서 보다 심도 있는 학습이 이루어져야 한다.

### 3.2. 인공지능과 딥러닝의 수용 문제

전공을 기초부터 다진 사람들은 모바일 기술의 등장에 비유하여 인공지능의 발전을 받아들이기 어렵다고 느낄 수 있다.

인공지능이 많은 문제를 해결하고 있으며, 그림을 그리던 이들이 인공지능의 등장으로 자신들의 노력에 의문을 가질 수 있음을 시사한다.

딥러닝에 대한 거부감은 과거 인공지능분야에서 활동했던 사람들이 만들어낸 심리적 장벽일 수 있으며, 특정 분야에서 일한 경험이 오히려 딥러닝을 수용하는 데 방해가 될 수 있다.

사람들은 지식의 깊이와 관계없이 실질적으로 딥러닝의 원리를 이해하기 어렵다는 것을 깨닫고 있으며, 이로 인해 인공지능의 발전을 경험한 사람들이 자신의 이해도를 과신하는 경향이 있다.

최근 인공지능모델에 대한 이해 부족이 보편적인 사실로 받아들여지면서, 과거의 반발감이 줄어들고 있는 상황이다.

### 3.3. 개발자의 변화하는 인식과 기술 발전

개발 분야에서는 새로운 기술이 지속적으로 등장해 기존 방식을 대체할 가능성이 높다. 특히, 지금의 개발 스택은 **10년** 미만의 기술로 구성되어 있어 더 유연한 사고가 필요하다.

**5년** 후에는 인공지능이 코딩을 할 수도 있어, 개발 능력이 오히려 마이너스가 될 수 있다.

과거의 자바스크립트와 그 적용 예시를 통해, 과거에는 자바스크립트가 서버에서 동작하는 것에 대한 회의가 있었으나, 현재는 서버에서도 자바스크립트가 일반적이다.

개발 과정에서 효율적인 데이터 로딩 방식에 대한 인식이 과거의 습관 때문에 제한될 수 있으며, 최근의 하드웨어 기술은 그러한 부분에 대한 고민을 줄여준다.

**JSON**과 **XML**의 차이에서, 과거 단계에서는 비효율적인 전송 방식을 가지고 있었으나, 현재는 속도의 체감차이가 줄어들어 구식의 패턴을 따를 필요가 없다.

### 3.4. 슈퍼마리오와 개발의 효율성

1983년에 출시된 슈퍼마리오 1은 40kb의 용량으로 8개의 스테이지를 가진 게임이다. 현재 게임을 개발하는 데는 효율성을 추구하지만, 사실 개발 환경은 비효율적인 특성을 가지고 있다.

아동들이 슈퍼마리오를 만들 경우, 용량이 수십 메가에서 4gb까지 증가할 것으로 예상되며, 이는 만배의 비율 차이를 보여준다.

개발자의 편의성을 위해서는 종종 더 비효율적인 방식이 필요하며, 이는 개발의 복잡성을 증가시킬 수 있다.

경험이 쌓일수록 비효율성이 명확해지며, 이는 곧대화로 이어질 수 있는 과정으로 분석된다.

### 3.5. 개발자 효율성과 변화에 대한 고민

최근 개발자들은 코파일럿 없이 코딩하기가 어려운 상황에 처해 있다고 주장된다.

개발 환경은 과거에 비해 엄청나게 효율적으로 변화하였으며, 그 비율은 상당히 다를 것이라고 언급된다.

같은 맥락에서, 개발자는 경험을 쌓을수록 문제 해결 능력이 향상되나, 때로는 마이너스가 될 수 있는 위험도 내포되어 있다고 경고한다.

코드 자체는 발전했으나, 전체적으로는 비효율적으로 변했음을 지적하며 과거와의 비교를 통해 설명한다.

개발자의 관점 변화에 따라 곧대처럼 되지 않기 위해 지속적으로 노력해야 한다고 강조된다. [77]

### 3.6. 백수 생활과 딥러닝 개발의 깨달음

백수 생활 중 저자는 개발을 하지 않겠다고 다짐했으나, 결국 개발이 가장 흥미롭다는 것을 깨달았다.

다양한 활동을 시도했으나 몇 달 후에는 모두 지루함을 느꼈고, 결국 유튜브를 통해 자기 계발을 하게 되었다.

딥러닝과 개발의 차이를 인식하고 다시 개발에 몰두하기로 결심했으며, 개발은 본인에게 가장 재미있는 분야라고 주장하였다.

우수한 개발자가 되기 위해서는 논리력과 끈기가 필요하며, 수학 능력은 개발의 필수 조건이 아님을 강조하였다.

개발 활동에서 겪는 버그 문제는 필연적이며, 이를 해결하고자 하는 끈기가 중요하다고 강조하였다.

## 4. 🧠 딥러닝에 대한 이해와 창업 계기

딥러닝에 빠진 이유는 알파고의 원리를 이해하면서 상상력을 자극받았기 때문이다. 값진 자산은 기존의 경계와 한계를 넘어서는 상상력이다

33년 경력을 가진 딥러닝 대가들도 원리를 모르면서 놀라움을 느끼고 있으므로, 자신이 딥러닝에 대해 그리 잘 알지 못해도 상관없음을 깨닫게 된다

창업을 고려하는 과정에서 20년 간의 업계 경험이 쌓이며 주변의 투자 제안이 늘어났고, 그 과정에서 창업에 대한 두려움과 겁이 사라졌다

회사 설립에 앞서 진행했던 **100억** 투자 제안은 서류의 도장을 찍지 못하면서 무산되었고, 이로 인해 창업을 향한 자신의 신뢰관계와 책임성을 깨달았다  
이후 페이스북에 쓰는 글로 자신의 어려움을 공감받고 결국 인지도를 높였으며, 보이저엑스창업이 성공하게 되었다

#### 보이저엑스의 비전과 제품 개발 기준

- 보이저엑스는 인공지능 기술을 활용하여 사람들의 삶을 더 편리하고 즐겁게 만드는 것을 비전으로 삼고 있다
- 제품 개발 기준으로는 연 매출 목표나 다운로드 수치를 설정하며, 딥러닝으로 가능해진 것을 필수 조건으로 보고 있다
- 글로벌 시장을 겨냥하며, **6월** 내로 제품을 출시할 수 있는 기민한 접근이 강점이다
- 예를 들어, 보이저엑스는 인공지능 모바일 스캐너와 영상 편집기 등의 혁신적 제품을 통해 경쟁력을 유지하고 있다

#### 변화하는 기술 트렌드와 전략

- 딥러닝과 **GPT-3**의 발전 속도를 지켜보며 각종 기술들이 단기간에 변모하는 것을 경험했으며, 이에 따른 스타트업의 생존 전략을 지속적으로 수정하고 있다
- 최근 기술 트렌드가 고착화되고 있어 비슷한 아이템이 아닌, 기술을 활용하여 새로운 서비스 만들기를 목표로 설정하고 있다
- 한편, **STT**와 요약 모델의 경우, 스타트업의 경쟁력은 무차별적인 시장 진입이 아니라 전략적인 선택으로 판단된다. 그로 인해 직접 모델을 만들지 않기로 결정한 사례가 있다

#### 4.1. 딥러닝에 대한 흥미와 이해의 발전

딥러닝에 대한 매력을 느끼게 된 계기는 알파고의 원리를 알게 된 후로, 그 기술이 상상 이상의 가능성을 보여주었기 때문이다.

자신의 개발 능력을 바둑 수준에 비유하며, 스스로는 **6단** 또는 **7단** 정도의 실력으로 평가하였고, 더 높은 수준의 개발자들에 대한 존경감을 표현했다.

건축 설계사로서의 상상을 통해 변신하는 건물들이라는 새로운 개념의 출현을 인식하게 되었고, 이는 딥러닝에 대한 관심을 불러일으켰다.

딥러닝전문가들조차 기술의 모든 원리를 모른다고 밝혔으며, 이에 따라 자신의 이해도와 전문성에 대한 비교를 하게 되었다.

딥러닝의 원리가 점점 더 미궁으로 빠져들고 있다는 점에 대해 궁금증을 내비쳤고, 이는 계속해서 공부하기로 결심하는 계기가 되었다.

#### 4.2. 창업의 시련과 깨달음

보이저엑스창업은 투자자와의 관계에서 시작되었으며, 초기 자금 문제가 발생하여 창업 준비가 어려웠다.

**20년**간의 업계 경험을 통해 이름과 신뢰를 쌓아온 결과, 많은 투자자들이 오히려 큰 금액을 제안하게 되었다.

100억 원 투자 제안이 있었으나, 서류 도장을 하지 않아 결국 투자받지 못하게 되었고, 이로 인해 팀원들에게 미안함을 느꼈다.

창업의 과정에서 서류보다 사람과의 신뢰관계가 더 중요하다는 교훈을 얻었으며, 자신이 가진 신뢰를 깨뜨린 것에 대한 반성이 이루어졌다.

창업 실패 경험은 자신을 돌아보는 계기가 되었으며, 금전적 중요성보다 관계가 더욱 중요하다는 깨달음을 주었다.

#### 4.3. 창업과 인생의 극복 과정

창업 초기에 많은 실패를 경험했지만, 지금 돌이켜보면 그 과정이 더 좋은 결과를 낳았다고 생각된다.

창업자에게 있어 돈을 받고 발생하는 문제보다 돈을 받지 않는 상태에서의 실패가 더 나은 상황이 될 수 있음을 강조한다.

초기 투자자와 함께하지 않아 더 많은 고민과 괴로움 없이 지나갈 수 있었던 경험에 대한 이야기를 나눈다.

페이스북에 창업 소식을 공유하며 위기를 극복하려 했고, 이로 인해 많은 사람들이 응원을 보내며 유명해지게 되었다.

어려운 일이 오히려 기회가 될 수 있으며, 불행조차도 나중에는 도움이 될 수 있다는 교훈을 공유한다.

#### 4.4. 보이저엑스 창업 비전과 목표

보이저엑스는 인공지능을 통해 사람의 삶을 더욱 편리하고 즐겁게 만들어 주겠다는 비전을 가지고 있다.

인공지능기술은 무궁무진한 가능성을 가지고 있으며, 이에 대한 기회를 적극적으로 활용해야 한다는 생각이 있다.

창업자는 더 자율적이고 창의적인 회사를 만들겠다는 목표를 가지고 있으며, 이를 통해 한국의 소프트웨어 산업의 발전을 이끌고 싶어 한다.

한국 소프트웨어 시장은 국산화에 한정되어 있으며, 창의적인 제품이 필요하다고 인식하고 있다.

조직의 자율성 향상을 통해 더 나은 창의적인 환경을 조성하는 것이 회사를 세운 이유 중 하나이다.

#### 4.5. 경영 철학과 자율성의 중요성

의지 경영과 투명 경영이 회사의 핵심 철학으로, 모든 구성원이 알고 있는 내용이다.

자율성을 부여받은 직원들이 마음대로 공부할 수 있지만, 회사는 여전히 성과를 달성해야 한다는 책임이 따른다.

자유가 주어지면 노력이 필요하며, 양쪽 모두 더 나은 방향으로 나아가야 한다는 인식이 있다.

자율성을 강조하지만, 이는 단순히 "마음대로 하세요"로 끝날 수 없으며 지속적인 노력이 필요하다.

보이저는 높은 자율성을 갖춘 회사로 잘 알려져 있으며, 자율이 많을수록 경영적 어려움도 증가할 수 있다.

#### 4.6. 보이저엑스의 사업 모델과 개발 기준

보이저엑스의 주요 제품은 인공지능 모바일 스캐너로, 매월 200만 명 이상이 사용하는 서비스이다.

이 회사는 인공지능 기반의 영상 편집기 등을 포함하여 여러 가지 인공지능제품을 개발하고 있으며, 사용자들에게 도움을 주는 프로젝트를 목표로 하고 있다.

제품 개발 기준으로는 다운로드 수가 최소 1억 이상이거나 연간 10억 원 이상의 매출을 목표로 설정하고 있다.

딥러닝기술은 핵심 요소가 아니지만, 제품은 반드시 딥러닝으로 가능해져야 하며 글로벌 시장을 겨냥해야 한다.

스타트업 특성상 6개월 내에 런칭할 수 있어야 하며, 딥러닝을 활용한 아이디어는 매우 많다고 언급하고 있다.

#### 4.7. 딥러닝 및 요약 모델에 대한 인사이트

2021년까지 딥러닝세상이 기대만큼 발전하지 않았으나, 최신의 GPT-3와 달리 원 같은 모델들이 등장하며 큰 변화를 느끼고 있다.

딥러닝분야에서 STT(음성 인식 기술)는 경쟁이 치열해져서, 스타트업이 이를 직접 개발하는 것은 어려워 보인다.

위스퍼는 현재 stt 모델중 무료로 사용할 수 있으며, 성능이 매우 뛰어나 글로벌 시장에서 경쟁력이 있을 것으로 예상된다.

요약 모델의 경우, 최근 연구 결과에 따르면 대형 언어 모델들이 요약을 더욱 잘 수행하므로 별도의 요약 모델을 만드는 것은 무의미해졌다.

기술 개발이 아닌, 사용자의 편리함을 추구하는 것이 중요하다는 판단이 결국 좋은 전략이 될 수 있다.

### 5. 🧠 예측의 중요성과 팀의 효과적인 의사소통 방법

성공과 실패 예측은 매우 어렵기 때문에, 여러 회의와 논의를 통해 유의미한 수치를 얻는 것이 중요하다

예측을 반복하여 기록하면 팀 내에서 겸손해지는 효과가 생기고, 자기가 잘못 예측한 것을 인정하게 된다

릴리즈 전에 예측한 내용을 수치로 기록하면, 차후 결과를 근거로 핑계를 줄일 수 있으며, 이는 팀의 의사소통을 원활하게 한다

정직성과 성실성이 중요한 가치로 작용하여, 팀 내에서 존중받는 사람의 의견이 더 많이 반영되게 된다

각 팀원들은 자신이 틀린 예측을 통해 배우고, 점차적으로 예측 능력이 향상된다

#### 5.1. 성공 예측의 어려움과 방법

성공과 실패 예측은 매우 어려우며, 특히 서비스 운영 경험이 많은 사람도 이 문제를 깊이 이해하고 있다.

예측을 통해 '잘 될 것이다'와 '안 될 것이다'라는 주장을 통제 할 수 있으며, 이는 주관적 의견을 방지하는 데 도움이 된다.

반복적인 예측 과정에서 일부 사람들은 감이 좋다는 사실을 알게 되며, 이들은 예측의 정확성을 높일 수 있다.

모든 예측이 논리적일 수 없으며, 실제로 예측하기 힘든 부분이 많이 존재한다는 점이 이 문제를 더욱 복잡하게 만든다.

성공적인 예측을 위해서는 큰 기능에 대해 팀의 기대를 고려하여 예측하는 것이 가장 효과적이며, 보통 기대와는 반대로 예측하는 것이 좋은 결과를 가져올 수 있다.

## 5.2. 노션과 VS 코드의 발전과 사용자 인식

노션은 최근 2~3년 동안 AI 기능 등 여러 가지 큰 발전을 이룬 것으로 보인다.

그러나, 사용자는 노션 팀의 활동에 비해 실제 기능 개선을 잘 체감하지 못하는 경우가 많다.

**VS** 코드 역시 기능 업데이트가 지속적으로 이루어지지만, 사용자들은 뚜렷한 개선 사항을 느끼지 못하는 경향이 있다.

대다수의 기능 개선 예상이 사용자의 기대와 달리 실현되지 않는 경우가 많아, 이는 신뢰성을 떨어뜨릴 수 있다.

따라서, 기대 이상의 성과를 내는 개발자를 찾는 것이 중요하다고 주장된다.

## 5.3. 팀 내 효과적인 소통 및 반성 프로세스

릴리즈 전에 의견을 교환하면 말싸움이 줄어들고 팀원들이 서로의 의견을 존중하게 된다.

사람들은 자신이 틀릴 수도 있다는 것을 인식하게 되어, 영혼의 토론이 가능해진다. 존중 받는 팀원은 조용히 말해도 더 많은 사람들이 그들의 의견을 듣게 된다.

예측 및 반성 프로세스를 도입하여 릴리즈 결과를 숫자와 의견으로 남기면, 핑계를 대기 어려워진다.

조건을 사전에 정해두면 예상 결과를 바탕으로 판단할 수 있어, 효과적인 결과 분석이 가능해진다.

## 5.4. 자율과 자기 성과 측정의 중요성

자율은 사용자가 자기 맘대로 행동하지 않도록 방지하는 도구 중 하나이다.

개인의 성적을 정량적으로 측정하는 것이 필요하며, 이를 통해 스스로의 성과를 인식하게 된다.

성적을 통해 사용자 및 팀의 감각이 향상되며, 이는 지속적인 개선을 위한 원동력이 된다.

자기 합리화를 막는 동시에 효과적으로 감각을 키울 수 있는 방법으로 제안된다.

이러한 프로세스는 이해하기 어려운 면이 있지만, 매우 재밌고 흥미로운 것으로 언급된다.

## 5.5. 감과 시기, 그리고 직장에서의 스트레스

감은 타고난 것과 배워온 것이 합쳐진 결과이며, 특정 분야와 시대에 부합해야 한다.

감이 좋은 사람이 반드시 성공하는 것은 아니며, 서비스 내용, 분야, 타이밍 모두가 적절히 맞아야 한다.

영상 편집과 같은 분야는 트렌드가 계속 변하므로, 그에 맞는 감이 더욱 중요하다고 할 수 있다.

직장에서는 스트레스가 적고 훌륭한 인재들이 많아 동료들과의 친밀도도 높다는 평가가 있다.

상사에 의한 스트레스가 적고, 자율적인 분위기로 운영되는 회사를 선호하며, 인공지능분야의 중요성이 대두되고 있다.

#### 5.6. 보이저 엑스의 젊은 조직 문화와 인재 채용 기준

보이저 엑스의 평균 연령은 **20**대로, 중간값은 **27**세로 매우 젊은 조직이다.

사무실은 깔끔하고 좋은 시설을 갖추고 있으며, 구성원들이 선호하는 이야기를 중시한다.

현재 인재 채용 중이며, 지원을 원하는 사람들을 위해 채용 공고를 홈페이지에 게시하고 있다.

인재 채용의 핵심 기준은 정직과 성실로, 이 두 가지는 희귀한 능력으로 평가된다.

인공지능회사인 만큼, 지원자는 인공지능을 긍정적으로 바라보고 사회에 기여할 수 있어야 하며, 개발을 좋아하는 자세가 필수적이다.

#### 5.7. 개발자 채용 기준과 인턴십의 가능성

개발 실력이 부족하더라도 빠른 성장 가능성을 보여준다면 채용될 수 있다. **2**년의 경험이라도 의욕과 노력이 중요하다.

지원자는 개발 실력 **70%**, 나머지는 정직성과 팀워크를 평가 받으며, 경험이 부족한 경우에도 도전할 수 있다.

인턴 지원 시에는 경험이 요구되며, 최소한의 경험 기준으로 한 프로젝트에서 천 줄 이상의 코드 작성을 요구하는 조건이 있다.

인턴 경험을 통해 긍정적인 성과를 낼 수 있으며, 많은 성공적인 인턴들이 회사에 기여한 사례가 있다.

면접에서는 지원자의 실제 지식과 경험에 대한 깊이 있는 질문이 중요하고, 본인 능력에 대한 진솔한 평가가 선호된다.