

Q. 현업개발자들이 SW 분야에 근무하며 도움이 된 학창시절(고교채용이면 고등학교때, 대졸채용이면 대학교때)의 수업, 교육과정이나 경험들은 무엇이 있을지?

1) 전공 수업

당연하긴 한데...

내가 웹 개발자라서 웹 분야의 전공수업만 도움된 것이 아니라 다양한 분야의 전공을 접한 것이 많은 도움이 된다. 직접적인 내 분야가 아니더라도 다른 분야에서 어떠한 문제에 대해서 접근하고 해결하는 방법을 접함으로써 지식에 축적되고, 활용할 수 있는 부분은 내 분야에서 활용하고... 인사이트를 얻을 수 있다

2) 동아리 활동, 대회를 통한 팀 프로젝트

- 공동체에 소속감을 갖고 함께 일을 해 나가면서 조직이 함께 나아가는 방법, 소통하는 방법을 배울 수 있다.
- 실제 협업 시 만날 수 있는 이슈들(무엇을 미리 정해 놓고, 무엇을 자주 소통해야 할까?)을 미리 경험할 수 있다.

Q. 시시각각 바뀌는 SW 산업분야에 현재 학생들에게 해주고 싶은 현업개발자들의 의견은?

1) 계속 변화하는 분야라고 단순히 모든 것이 리셋 되는 것은 아니다.

- 변화 속에서도 변하지 않는 것들이 있다.
 - 작게는 제품의 요구사항을 이해하고 소통하는 능력.
 - 구조를 설계하고, 구현하는 것에 대해
 - 개발의 세부적인 방법은 달라져도 큰 그림은 바뀌지 않는다. 돌고 돈다.
- 변하지 않는 가치를 캐치하고 쌓으려면...
 - 과거의 변화 흐름에서 느낀다.
 - 다양한 분야를 경험하며 고민해본다

2) 변화를 인정하고 적응하기 위한 방법을 고민하자.

개발 방법론 중에서도: Agile 은 변화를 인정하고 수용한다.

“지속적으로 내 기술의 어떤 부분이 변화되어야 할까?” 를 계속 고민하고 나아간다.
리셋이 아니라 오히려 더 좋아지는 것이라면... 긍정적으로 받아들일 수 있을 듯하다.

Q. 현업개발자들이 생각하는 현재 마이스터 or 특성화고등학교의 교육에 대한 문제점은?

꼭 고교 졸업 개발자뿐만 아니라, 모두한테 느끼는 부분인데..

- 배웠는데, 그것을 왜 어디에 쓸 수 있는지 잘 알고 활용하지 못하는 경우가 많다.
- 학생의 절반 이상은 개발에 흥미를 느끼지 못하고, 흥미 있는 친구들과 격차가 벌어진다.

고등학교는 커리큘럼이 상대적으로 짧다 보니 더욱 그런 경향이 있는 듯하다.

1) 흥미를 유발하도록, 목적성을 이해하도록

친구들을 계속 지켜봤을 때 분명히 하면 잘할 것 같은데 수업을 고리타분한 것으로 인식하고 파고들지 않는 경우가 많았다.

대신 흥미 있는 친구들은 많은 시간을 자율/자발적으로 투자한다. 그렇게 함으로써 자연스레 스스로 검색해서 내용을 얻는 법. 성장하는 법을 터득하게 되고 새로운 분야와 새로운 상황에 스스로 적응하고 발전할 수 있는 사람이 된다.

이론적인 것이 분명히 중요하지만, 흥미를 유발하는 것 역시 굉장히 중요하다. 어느 정도 타협을 봐야 하는 부분이 있어 보인다.

개발이 좀 더 직관적으로 느껴질 수 있도록...

Q. 고교에서 배운 것과 실제 현장(회사)의 차이 및 느낀 점

1) 요구사항과 상황이 복잡하고, 계속 변화한다.

[학교에서는]

- 요구사항의 크기/복잡도?
 - 학교라는 장소 안에서 접할 수 있는 것은(실습 예제든, 프로젝트든) 그것의 규모는 일정 크기보다 커질 수 없다.
 - 요구사항은 보통 예측할 수 있는 교과서적인 간단한 것들 혹은 내 머릿속에서 이해하고 있는 내용들을 구현하게 된다.
- 지속적인 변화?
 - 요구사항이 변화해 지속적으로 코드를 유지 보수하는 상황은 거의 없다.

[회사에서는]

- 요구사항의 크기/복잡도
 - (솔루션에 따라) 거대하고 복잡한, 혹은 전문화된
(내가 예상할 수 없었던) 비즈니스 요구사항
 - ex: 공정 관리 시스템. 조직 결재선에 따른 전자결재 시스템, 대규모 로그 분석...
- 지속적인 변화
 - 상황 변화(고객의 요청, 사회의 트렌드 변화, 제품 방향성 변경...)에 따라
자연스러운, 지속적인 요구사항의 변화
 - 그 요구사항에 따라 몇 년간 발전하고 축적된 코드

2) 결국 현장에서 나에게 필요했던 중요한 역량:

요구사항과 제품의 복잡함에 대해서

- 어떻게 문제를 이해하고 -
- 문제를 분할해서 역할을 나누고 -
- 다시 재조립할지 판단해야 함.

변화하는 상황에 따라 안정성, 유연성, 개발 속도와 같은 요소들 중 무언가를 희생해서 무언가를 취해야 한다.

이를 위해 기반이 될 수 있는 것은?

- raw 하계는 컴퓨팅 사고력.
- 큰 규모로 올라와서는 소프트웨어 공학. 개발 방법론.

단 경험이 없는 상태로 이론만 주입하려 하면 공감이 안 갈 수 있다.

Q. 취업 및 산업기능요원

취업을 준비하는 학생들, 특히 남성 학생들은 가능한 산업기능요원 복무가 가능한 기업체 위주로 취업 자리를 알아보는 경우가 많다. 하지만 이런 기업체 중에서는, 근무 환경이 열악한 경우도 상당히 많다.

네이버 등 규모가 크고 소위 말해 근무 환경이 상대적으로 좋은 기업체 중에서는, 병역특례가 불가하여 군필 혹은 면제자 위주로 고졸 사원을 채용하는 경우가 많다. 이러한 부분에 대하여 학교로 취업 의뢰가 들어오는 기업에 대해 최소한의 검토가 이루어져 학생들이 상처를 받는 일이 최소화되도록 개선이 되었으면 하는 바람이다.

Q. 교육과정

기본적으로 정규 교육과정 내에서 실무에 도움이 되는 지식들을 교육하기는 어렵다.

기본적인 학교 수업에서는 학생들의 흥미 유발이 가능한 다양한 분야의 수업 구성으로, 학생들이 자신에게 맞는 언어나 개발을 찾아갈 수 있도록 지원하는 것에 초점을 두는 것이 좋을 것이다.

기본적으로 개발에 흥미가 붙으면 이후에는 자연스레 본인 스스로 관심 있는 분야에 대해 더욱 공부하고 노력하게 될 것이고, 심화 과정은 흥미가 있는 학생들을 대상으로 별도의 교육 과정을 준비하여 진행하는 것이 효과적이리라 생각된다.

Q. 프로젝트 관리

학생들 간에 팀을 구성하여 공모전 등의 프로젝트를 진행하는 경우, 일정 관리가 되지 않아 프로젝트가 무산되는 경우가 적지 않다.

이 과정에서 단순히 프로젝트가 무산되는 것이 아니라, 자칫 학생들 간에 불화로 남을 수도 있는 일이다.

일정이나 프로젝트 관리에 대한 부분은 1학년 때부터 초기에 교육이 진행되어, 학생들이 고교 3년간 다양한 프로젝트를 진행하며 활용 가능하도록 하는 것이 좋을 듯하다.

다만, 이러한 이론적인 부분이 학생들에게는 흥미 유발이 어려운 요소이기도 하고, 실제로 프로젝트를 진행해보지 않으면 어려운 부분이 크다.

단순히 이론적인 부분을 교육하는 것 보다는, 학생들이 팀을 이뤄 공모전 등을 진행할 수 있도록 지원하고, 교사진이 이에 대한 일정 관리 등을 지속적으로 지도하는 방향으로 진행되면 좋을 것 같다.