

자기소개

환경에 대한 관심

Nexon Developer Conference 16에서 저는 스피커로서 저의 세가지 정체성인 [개발](#), [글](#), [환경에 관해](#) 이야기하였습니다. 개발은 저에게 가장 경험도 많고 비중이 큰 부분이지만, 단순히 개발자로만 살기에는 아쉬움이 있었습니다. 저의 또 다른 관심인 읽고 쓰는 사람, 그리고 환경주의자로서의 삶을 이루는데 개발이 좋은 도구로서 쓰이기 바라고 있습니다. 저는 무엇을 만드는 행위 자체보다는 무엇을 왜 만드는 지가 중요하다고 생각했습니다.

저는 환경에 관심이 많습니다. 지난 몇 년간 NGO단체인 녹색연합을 후원하고 [작은 프로젝트들](#)을 진행하였으며 지난해 읽은 책중 가장 인상 깊었던 책은 [월든](#)이었습니다. 또한 [히말라야를 오르고](#) 자연속에 캠핑을 하며 자연과 가까운 삶을 언제나 동경하곤 했습니다.

몇 년 전 [세 개의 화분을 들여 키운 경험](#)이 있습니다. 아마 이 즈음부터였다고 생각합니다. 그때 작은 화분의 성장과 죽음을 바라보며 자연에 대한 관심이 아주 작은 것부터 시작될 수 있다고 생각했습니다. 우리는 현대 사회에서 자연과 격리되며 잠시 멀어져있습니다. 저는 사람과 자연 사이의 관계를 회복시킬 수 있으면 좋겠습니다. 그러한 미션에 제가 보탬이 되었으면 좋겠습니다.

환경주의적 비전

엔씨의 Planty는 제가 생각하던 일상에서의 환경주의를 실천 할 수 있는 좋은 방법이 될 수 있다고 생각합니다. 환경주의에 다가가는 첫 번째 걸음은 우리가 자연과 먼저 친숙해지고 그 생명들의 소중함을 깨닫는 일입니다. 저는 우리 모두가 자연과 가까워 질 수 있지만 단지 그 기회를 충분히 갖지 못했다고 믿습니다. Planty는 도심에서 사람들이 풀과 나무에 친숙해 질 수 있는 한 가지 방법이 될 수 있을 것 같습니다. 환경주의적 태도는 이러한 작은 활동으로 부터 시작한다고 생각합니다. 과거에 비슷한 생각으로 [Planty와 유사한 Toy Project](#)를 재미삼아 해본 경험도 있습니다.

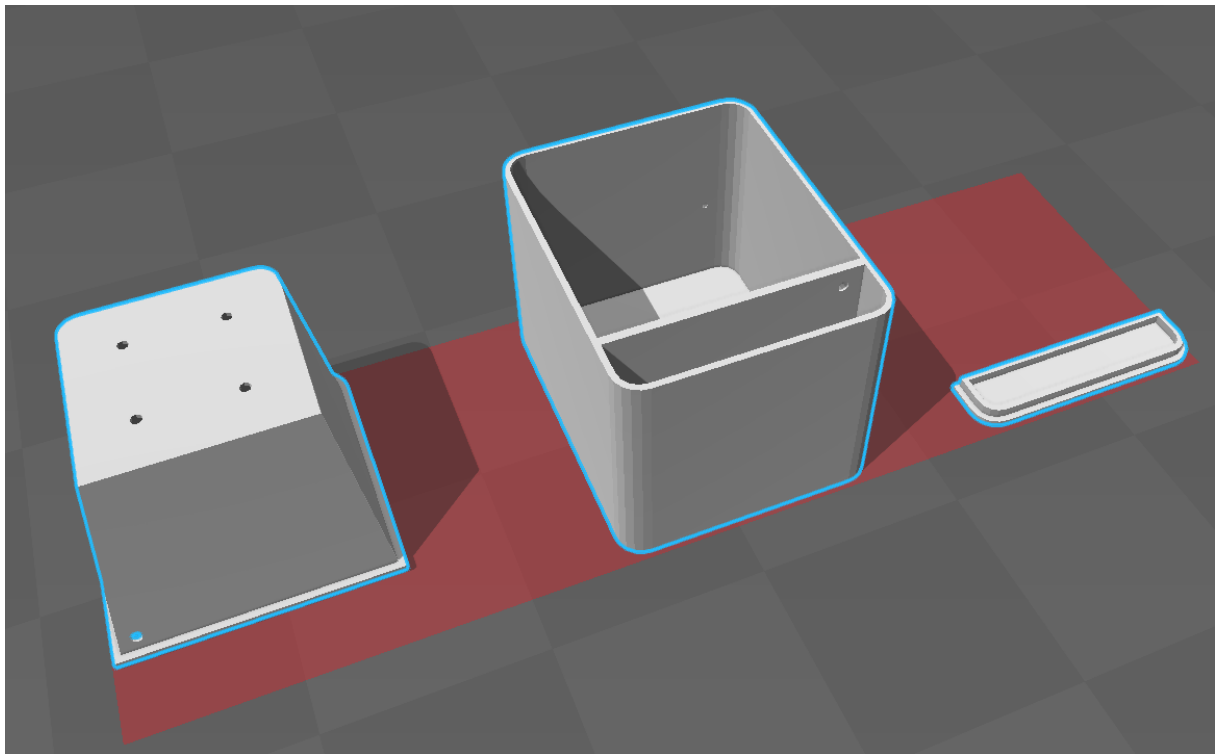
저는 [땅에서 생산되는 것들과 우리가 먹는 음식에 대한 관심](#) 역시 많습니다. 그것들이 좀 더 건강하게 생산되고 좀 더 신뢰할 수 있는 방법으로 우리의 식탁에 오르는 것이 저의 바람입니다. 엔씨에서 농업 산업에서의 현대화를 돕는 모습을 보며 저의 관심과 능력을 발휘 할 수 있는 좋은 기회라는 생각이 들었습니다. 저는 궁극적으로는 우리의 식재료들이 어떠한 과정을 거쳐 우리의 식탁까지 도달했는지 투명하게 드러난 세상을 꿈꿉니다.

어쩌면 엔씨의 비전은 환경주의 자체와는 거리가 있을 수 있습니다. 하지만 환경주의라는 것이 사람들이 조금 더 자연과의 조화를 이룰 수 있기를 바라는 마음이라고 생각했을 때, 엔씨의 기술적 접근은 현대인에게 거부감없이 그 목표에 다가갈 수 있는 방법이라고 생각합니다. 이러한 점이 저의 비전과 일치하는 부분이라고 생각했습니다. 스타트업에서는 각 분야의 전문가가 아니라 서로의 비전을 공유할 수 있는 사람이 더 중요하다고 생각합니다. 저는 저의 비전을 엔씨와 깊이 공유할 수 있을 거라 생각합니다.

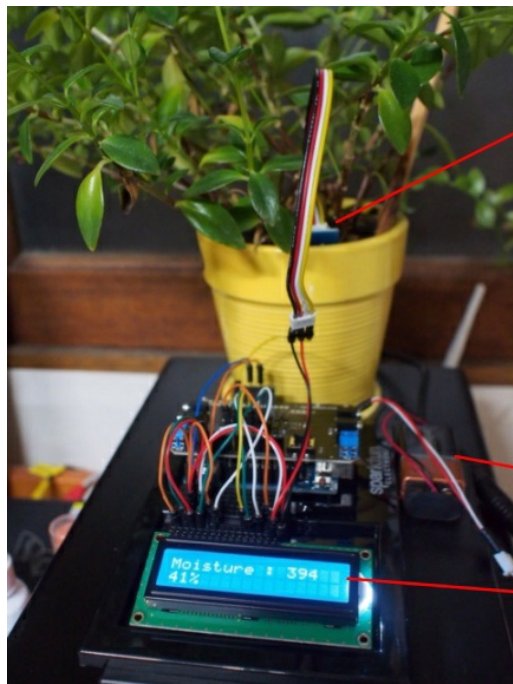
더 많은 사람이 일상에서 자연을 가까이 느꼈으면 좋겠습니다. 더 많은 사람들이 땅의 생산물을 소중히 여길 수 있는 시대가 오면 좋겠습니다. 그리고 그러한 변화에 제가 기여할 수 있으면 좋겠습니다. 저는 항상 개발자로서 그리고 환경주의자로서의 제 정체성들을 어떻게 결합 할 수 있을지 고민해 왔습니다. 그리고 이토록 제 비전들과 능력이 발휘될 수 있는 좋은 기회를 본 적이 없습니다. 엔싱에서 꼭 이를 실천할 수 있는 기회가 있었으면 좋겠습니다.

개발자로서의 경력

넓고 얇은 경험



평소 화분키우기를 좋아하고 아두이노에 관심이 많아 Planty와 비슷한 것들을 시도해 본적이 있습니다. 위 이미지는 3D프린터를 배우던 시절에 CATIA를 이용해 아두이노 모듈을 삽입할 수 있는 구조의 화분을 설계했던 모습입니다. 이밖에도 [아두이노를 이용해 습도를 모니터링하는 화분](#)을 만들어 본적이 있습니다.



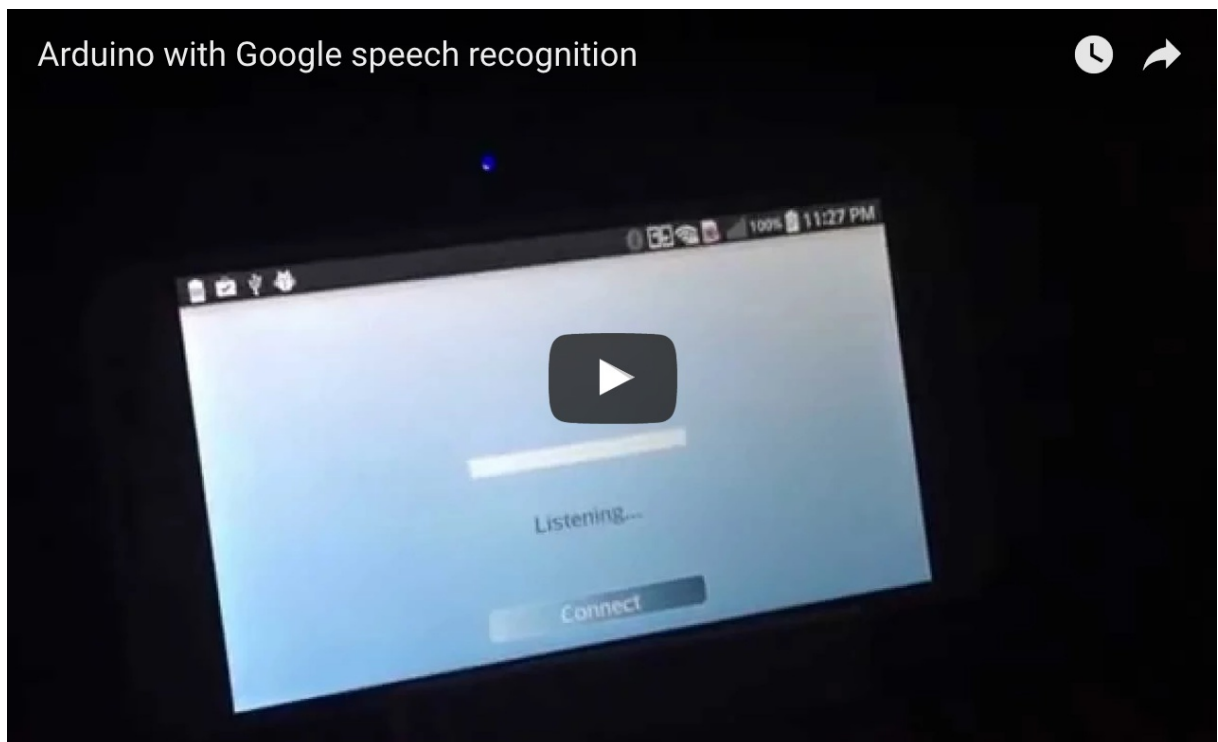
Moisture Sensor

Moisture Sensor + LCD

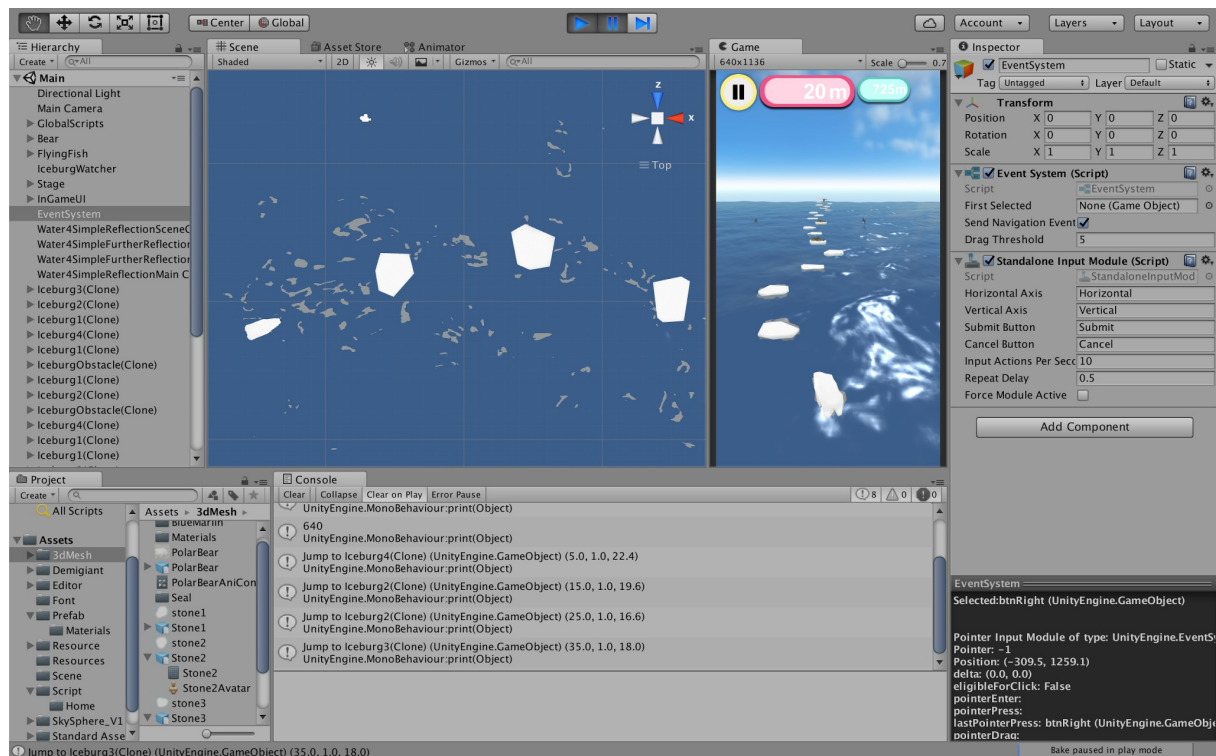
9V Battery

16 * 2 LCD

제가 아두이노에 관심을 두게 되었던 것은 소프트웨어 개발자로서 PC와 스마트폰 화면의 한계를 극복할 수 있는 쉬운 방법이었기 때문입니다. 때문에 한동안 즐겁게 [여러 토이 프로젝트들](#)을 진행 하였습니다.



그중에는 구글 음성인식을 이용한 [가전제품 제어](#)도 포함되어 있습니다. 아이언맨의 Jarvis를 꿈꾸며 시작했던 프로젝트였으나 [마크 주커버그에게는](#) 상대가 안되는 것 같습니다.



최근에는 마음 맞는 친구들과 주말에 Unity를 이용한 게임제작 프로젝트를 진행하고 있습니다. 아직 개발중이어서 공개할 수는 없지만 요즘 게임 개발이 얼마나 간편해졌는지, 그리고 얼마나 Unity가 범용적이며 강력한지 체감할 수 있는 경험이었습니다.

이외에도 리눅스 환경에 익숙해지기 위해 AWS에 EC2인스턴스를 세팅해두고 제 [블로그](#)를 운영해 오고 있으며 AngularJS등을 활용해 간단한 웹페이지를 제작해 보기도 하였습니다.

저는 외부 커뮤니티 모임을 통해 스터디를 진행하거나 다양한 사람을 만남으로서 많은 배움과 자극을 얻습니다. 과거 [아키텍트를 꿈꾸는 사람들](#)이라는 모임을 통해 꾸준히 [스터디](#)를 진행하였으며, 요즘에는 [오픈컬리지](#)라는 곳을 통하여 다양한 분야의 사람들과 교류하며 새로운 경험을 하고 있습니다.

좁고 깊은 경험

저는 C++개발자로서 8년간 일을 해 왔습니다. 동시에 Python 및 여러 다른 언어들도 다뤘지만 C++이 가장 핵심이었습니다. 제가 개발시에 가장 중요시 하는 부분은 다른 개발자와의 협업입니다.

“컴퓨터가 이해할 수 있는 코드는 어느 바보나 다 짤 수 있다. 좋은 프로그래머는 사람이 이해할 수 있는 코드를 짤다.” - Refactoring, Martin Fowler

저는 운이 좋게도 커리어의 시작을 할때 1000만명이 넘게 사용하던 [알약](#)이라는 백신 제품의 신규 개발로 참여 할 수 있었습니다. 저는 초기 설계부터 참여하여 알약의 탐지 엔진을 개발하게 되었으며, 많은 요구사항들을 구현하며 구조적으로 확장성있는 제품 설계 경험을 하게 되었습니다. 항상

더 나은 구조에 대해 고민하고 친구들과도 많은 토론을 하곤 했는데, 한번은 단순히 소스 중복을 제거하려 고안한 저의 방법이 디자인 패턴의 Strategy Pattern이라는 형태로 존재하고 있었음을 알고 흥분했던 적이 있습니다.

새로운 팀에서 Google Chromium 오픈소스를 기반으로 한 브라우저 개발 프로젝트 진행시에는 거대한 프로젝트 규모 속에서 작은 모듈들이 어떻게 서로간의 영향성을 최소화하며 작동하는지 감탄한 적이 있습니다. 불필요한 스레드 및 Lock을 줄이고 메시징 시스템의 사용을 통해 멀티스레딩 이슈를 최소화 했으며, 간단한 Assert문 부터 다양한 추상화 클래스를 이용한 방어코드를 통해 예외에 안전한 코드를 작성함으로써 그들은 그 거대한 코드베이스에서 훌륭한 코드 품질을 유지하고 있었습니다. 그때의 경험으로 [오픈소스에 작은 커밋을 진행](#) 해보며 오픈소스 프로젝트의 개발 프로세스를 체험하고, 그들의 문화를 열불수 있는 중요한 경험을 할 수 있었습니다.

이후 저는 경험의 확장을 위해 잠시간 미국으로 어학연수를 다녀온 후, 넥슨이라는 게임 회사에서 PC플랫폼의 개발 팀장으로 현재까지 일을 하고 있습니다.

넥슨에서는 대규모 서비스의 라이브 경험을 통해 장애관리와 서비스 운영 경험을 터득하게 되었지만 이는 개발자로서 저의 성향과는 맞지 않는다는 한계를 느끼고 이직을 고민하는 계기가 됩니다. 하지만 단순히 코드작성이외에 부분에서는 많은 경험을 하게 되는데, 처음으로 팀장 직을 맡게 됨으로써 사람과 일정에 대한 관리, Kanban 기반의 애자일한 프로젝트관리를 경험하게 됩니다. 이를 기반으로 9개월간 150회 이상의 코드리뷰, 23회의 회고 회의, 16회의 팀스터디, 60% 장애 감소, 자동화를 통한 50%의 테스트 기간 감소등의 성과를 이루게 되었습니다.

함께 일하고 싶습니다

저의 개발 커리어는 요즘 트렌드인 스마트폰이나 웹과는 거리가 먼 것이 사실입니다. 하지만 개발은 알고리즘 능력이나, 소프트웨어 공학적 접근과 같은 공통적인 요소들이 있고 이러한 것이 더 중요한 요소이며, 도메인 지식은 시간이 지나면 누구나 자연스럽게 획득되는 것이라고 생각합니다. 또한 그 공통적 요소들은 한 번이라도 한 분야를 깊게 뛰어들어 보지 않았다면 얻기 힘들다고 생각합니다. 그러한 측면에서 저는 제 개발 분야에서의 경력에 자신이 있습니다.

게다가 저는 항상 좁은 시야에 갇혀있지 않으려고 노력해 왔으며 여러 토이 프로젝트와 활동들이 그를 증명하고 있다고 생각합니다. 그리고 커리어 전반에 있어서 항상 스스로 필요한 일들을 찾아내고 개선하는 방식으로 일을 해왔습니다. 이러한 성향은 스타트업과 같은 환경에서 매우 중요한 자질일 것이라고 생각합니다. 새로운 환경에 적응하는 시간이 필요 할 수 있지만 기회만 주어진다면 어떤 일이든 필요한 것들을 찾아 배워가며 진행하고 싶습니다.

무모하다는 것을 알고 있습니다. 하지만 이제껏 이토록 좋은 기회는 저에게 없었다고 생각합니다. 만나보고 싶습니다. 어떤 회사인지, 어떤 지원자인지 글로 상상만 하기보다는 직접 만나보고, 이야기 나누고, 확인하고, 확신을 가질 수 있는 기회가 있으면 좋겠습니다. 감사합니다.