

# IT 기업 평가 기준

	1	2	3	4	5
회사 문화	-엄격한 계층 구조 및 정상화된 갑질 -상급자에게 의문을 제기할 수 없음 -주니어 직원은 책임을 지고 괴롭힘 당함	-계층 구조와 몇 가지 예외 -상급자는 종종 도움이 안 됨 -주니어 직원은 지원이나 자원 없이 업무를 맡김	-명확한 규칙과 목적을 가진 계층 구조 -상급자는 바쁘지만 도움이 됨 -주니어 직원은 과로되지만 담당자가 책임을 짐	-명확한 책임과 데이터 기반의 결정 -상급자는 주니어를 지원하고 격려 -주니어들은 신뢰 있고 존중받아 장기간 머무르고 싶어함	-특화된 전문가들이 협력 -상급자는 충실한 업무를 갖고 주니어를 멘토링함 -주니어는 회사에 과도하게 감사함을 느낌
기술 스택	-특정 기술 스택이 없음 -모든 개발자가 프로젝트에 적응해야 함 -특정 역할 없이 모든 것을 하는 개발자만 있음(하드웨어)	-약 50%의 프로젝트가 1개 언어 -개발자의 선호도를 묻지만 존중받지 않음 -역할이 지정되지만 따르지 않음	-약 60%의 프로젝트가 1개 언어 또는 프레임워크 -개발자의 선택이 기술 스택에 영향을 미치지만 수익/매출이 우선 -역할이 할당되고 느슨하게 따름	-주요 기업 스택과 회사 개발 문서가 있음 -개발자에게 기술적 선택을 위임 -역할이 할당되고 따름	-주요 회사 스택과 개발 생태계(Confluence)가 있음 -개발자에게 기술적 선택을 위임하고 비즈니스 전략에 대한 의견을 구함 -역할이 할당되고 승진 경로가 있음
사이버 보안	-해킹을 무시하고 인정하지 않음 -회사는 해킹으로 전체 프로젝트를 잃음 -사이버 보안이 없음	-해킹을 문제로 인정함 회사는 해킹으로 -수개월의 작업을 잃음 -일부 보안 프로그램만 있음	-해킹이 일부 방지됨 -회사 정보가 유출되고 작은 프로젝트 지연이 있음 -회사 사이버 보안 방식	-해킹을 예방하는 것이 우선 -해킹은 매년 한두 사건만 발생 -사이버 보안 방식, 시스템 및 자원 투자	-자원을 사용하여 해킹을 적극적으로 방지하고 과거 해킹을 분석 -해킹이 거의 발생하지 않음 -성장하고 발전하는 전문 사이버 보안 팀
야근	-매일 야근이 예상되고 업무 후에 연락이 옴 -야근 수당 없음 -9-6 시간에 출퇴근하거나 처벌	-주간 야근이 예상되고 때때로 응급 호출이 있음 -야근은 휴가로 보상 -9-6 시간에 출퇴근하고 10분의 유연성 있음	-매월 야근이 예상됨 -야근은 휴가로 또는 급여로 보상 -9시간 근무일, 유연하지만 시작과 끝이 추적됨	-연간 야근이 예상됨 -법률에 따라 야근이 보상됨, 1.5배 -출퇴근 추적 안 하지만 배려 시스템	-야근이 전혀 없음 -법적으로 요구되는 것보다 더 나은 야근 수당 -의무를 다하면 언제든지 출퇴근 가능
급여	-몇 개월 동안 월급이 이미 늦음, 임금체불 -급여 명세서가 정부에 틀리게 보고됨 -재정문서를 제공하지 않음	-월급이 보통 늦음 -급여 일부는 정부 몰래 현금으로 지급됨 -조작된 재정 문서 제공됨	-월급이 부분적 지급 될 수 있지만 거의 늦지 않음 -급여는 정부에 정확하게 보고됨 -작은 오류가 있는 재정 문서 제공됨	-월급이 지급일에 맞추어 지급됨 -투명한 급여 계층과 인상 경로 -고품질의 재정 문서 제공됨	-월급이 정확한 시간에 지급됨 -열린 급여 토론 및 명확한 급여 인상 경로 -회사에서 제공하는 재정 및 법률 상담
복리후생	-정부 혜택 프로그램 없음 -주식 옵션 없음 -명절/생일 선물 없음	-1 정부 혜택 프로그램 -성과 보너스 가능 -5만원 명절/생일 보너스	-여러 정부 혜택 프로그램 -목표를 기반으로 한 일정하고 명확한 상여금 -100달러의 명절/생일 보너스와 선물	-모든 정부 혜택 프로그램 -배당 주식 옵션 및 퇴직 패키지 -10만원 이상의 명절/생일 보너스와 선물/휴가	-정부 프로그램 및 혜택을 담당하는 전용 팀 -주식 옵션, IPO 및 퇴직 패키지 -50만원 이상의 명절/생일 보너스와 선물/무제한 휴가
원격근무	-어떠한 상황에서도 원격/재택 근무 불가 -원격 근무 지원 또는 시스템 없음	-재난이나 절대적으로 필요한 경우에만 원격 근무 허용 -최소한의 원격 근무 시스템 (Slack/Github)	-월 평균 원격 근무 한 번 -기본 원격 근무 시스템 (Slack/Github/Jira)	-주당 한 번 원격 근무 -적절한 원격 근무 시스템 (Slack/Github/Jira/Zoom)	-완전한 원격 근무 가능 -최적의 원격 근무 시스템 및 지원 (Slack/Github/Jira/Zoom/휴 사무실 예산)
이직률	-퇴직률/이직률이 100% 이상 -입사 시 온보딩이 없음 -직원들은 안 좋은 상황으로 퇴사함	-퇴직률이 80% 이상 -노트북과 회사 이메일만 제공 -직원들이 대체로 나쁜 기분으로 퇴사함	-퇴직률이 60% 이상 -사무용품, 회사 자격증 제공 및 입사 교육 진행 -직원들이 대체로 중립적인 기분으로 퇴사함	-퇴직률이 40% 이상 -적절한 지원 및 자원을 활용한 입사 교육 진행 -직원들이 대체로 좋은 기분으로 퇴사함	-퇴직률이 20% 이상 -피드백을 받고 완전한 지원 및 자원 제공하는 몇일 입사 교육 -직원들은 가족, 질병, 더 좋은 기회로만 퇴사함

프로젝트 관리	-주니어/신입 개발자가 프로젝트 관리함 -프로젝트 관리 도구를 무시함 -프로젝트 이관/인수인계이 최소화되고 역사가 숨겨짐	-시니어가 별도의 업무로 프로젝트 관리함 -프로젝트 관리 도구가 부적절하게 사용됨 -최소한의 프로젝트 이관/인수인계 및 역사에 빠진 부분이 있음	-프로젝트 관리는 실수를 가꿈하는 PM에 맡김 -프로젝트 관리 도구는 사용되지만 효과적으로 활용되지 않음 -기본적인 프로젝트 이관/인수인계 및 역사가 일부 빠져 있음	-프로젝트 관리는 유능한 PM에 의해 이루어짐 -프로젝트 관리 도구는 적절하게 사용됨 -명확한 의사 소통이 있는 적절한 프로젝트 이관	-프로젝트 관리는 유능한 PM에 의해 이루어지며 피드백을 환영함 -프로젝트 관리 도구는 최적으로 사용되고 개선됨 -시스템, 예비 계획 및 일정이 있는 프로젝트 이관
개발 작업	-요구사항 및 작업이 부적절하게 전달됨 -최우선 작업이 지속적으로 업무에 추가됨 -개발자들은 미시관리되고 자주 방해받음	-요구사항 및 작업이 부적절하게 전달되지만 문서는 사용됨 -최우선 작업이 주간으로 변경됨 -모든 기술적 선택은 프로젝트나 금전적 이점에 즉각적인 영향을 미쳐야 함	-요구사항 및 작업이 WBS 시스템으로 명확하게 전달됨 -개발자 피드백이 우선 순위 결정의 요소임 -개발자들은 모든 기술적 선택에 설득력 있는 케이스를 제시해야 하지만 여전히 뒤집힐 수 있음	-유저 스토리 및 스토리 포인트 사용 -높은 우선순위 작업에 중점을 두고 구조화된 백로그가 있음 -개발자와 담당자가 상호 결정하고 약점을 처리함	-개발자, 사용자, 담당자 간에 개방적이고 생산적인 소통 -개발자의 선호도가 우선 -공개적으로 활용되고 유지보수되는 오픈 소스 프로젝트
개발자 문화	-코드 리뷰 없음 -개발자들은 서로 협업할 수 없음 -개발자들은 의사 소통이 제한됨	-가끔 코드 리뷰 -개발자들은 조직이 부족한 별도의 팀에서 일함 -개발자들은 의사 소통이 비권장됨	-프로젝트 종료 시 코드 리뷰 -개발자들은 고립된 팀에서 일함 -개발자들은 소통하지만 의견 차이와 불화가 흔함	-월간 코드 리뷰 -개발자들은 전문화된 팀에서 일함 -개발자들은 전문가와 협력하며 잘 협조함	-주간 코드 리뷰 -개발자들은 전문화된 팀에서 일하며 명확한 승진 경로가 있음 -개발자들은 다른 팀과 협업하는 것을 기쁘게 생각함
테스트	-테스트가 수행되지 않음 -테스트는 무용지물로 간주됨	-테스트가 부적절하게 수행됨 -테스트는 낮은 우선순위로 간주됨	-테스트는 기능적이며 성공과 실패를 포착함 -테스트는 예상됨	-단위, E2E, 통합, 스트레스 테스트는 자동화됨 -테스트는 개발 프로토콜의 일부임	-테스트 팀 또는 테스터들 -테스트는 필수임
유지보수	-유지보수가 되지 않는 프로젝트 -프로젝트가 자주 고장남 -백업이 없음	-프로젝트가 거의 유지되지 않음 -프로젝트가 연간 5-8회 고장남 -물리적 디스크 백업만 존재	-정기적으로 프로젝트 유지보수 -연간 2-4회 고장남 -버전 관리	-보고서 및 업데이트와 함께 프로젝트를 유지하며 -연간 1회 고장남 -버전 관리와 물리적 안전장치	-프로젝트가 유지되지 않음 -프로젝트가 자주 고장남 -자동화된 안전장치가 있는 클라우드 기반/현장 백업 제공 업체
사무실	-사무실이 방해되고 좁으며 인터넷 속도가 제한됨 -점심은 보상되지 않음 -출퇴근이 어려우며 개인 차량으로만 접근 가능	-사무실이 시끄럽고 작으며 느린 인터넷 -건물 내 식당 점심 제공 -출퇴근이 어렵지만 대중 교통을 이용할 수 있음	-가끔 방해가 있지만 편안하며 신뢰성 있는 LAN/wifi -가까운 맛집에서 회사 대금 지불 -대중 교통으로 편리한 출퇴근	-사무실이 조용하고 환영적이며 24/7 고속 인터넷 -점심 주문, 회사 카페테리아 -회사 후원 셔틀	-사무실이 고급스럽고 텔레콤 기업에 바로 연결됨 -케이터링된 점심 -회사 후원 택시 또는 운전사
장비	-하드웨어 미제공 -직원은 장비 비용을 스스로 부담	-기능적인 노트북과 충전기 제공 -장비는 회사 중고이며 포맷할 수 없음	-기본 노트북, 키보드, 마우스 및 USB 제공 -장비는 중고이지만 포맷 및 업데이트 가능	-고급 노트북/데스크톱 또는 예산 제공 -장비는 새로 제공되며 회사가 하드웨어 지원	-최고의 노트북/데스크톱 또는 큰 예산 제공 -장비는 정기적으로 업그레이드되며 직원 의견 수렴
교육과 공급 업체	-교육 예산 없음 -공급 업체 예산 없음	-약 5천원 월별 교육 예산 -약 5천원 월별 공급 업체 예산	-약 3만원 월별 교육 예산 -약 3만원 월별 공급 업체 예산	-약 5만원 월별 교육 예산/회사 자격증 -약 5만원 월별 공급 업체 예산/회사 자격증	-무제한 교육 예산 -무제한 월별 공급 업체 예산

- 회사의 주요 기술 스택은 무엇입니까? (예: Python, C#, ASP, Django, MySQL, MongoDB, Vue, Angular, Tensorflow, AWS)

- 회사에서 사용하는 협업툴은 무엇입니까? (예: Jira/Confluence, Slack, Flow, Github, SVN, Azure DevOps Server, 노션, 오피스디언)
- 프로세스 측면에서 개발자 문화는 어떨습니까? (예: 코드 스프린트, **agile**, 주간 스탠드업, 작업 보고서, 코드 리뷰, 작업 티켓)
- 프로젝트 관리 프로세스에 대해 자세히 설명해 주시겠습니까? (예: 계획, 문서 작성, 팀 규모, **PM**업무, 과제, 마감일 지정, 프로젝트 회의)
- 어떤 복지/고용 혜택을 제공합니까? (예: **WFH**, 교육 예산, 휴가, 주식,오락실, 유연한 출퇴근, 초과 근무)