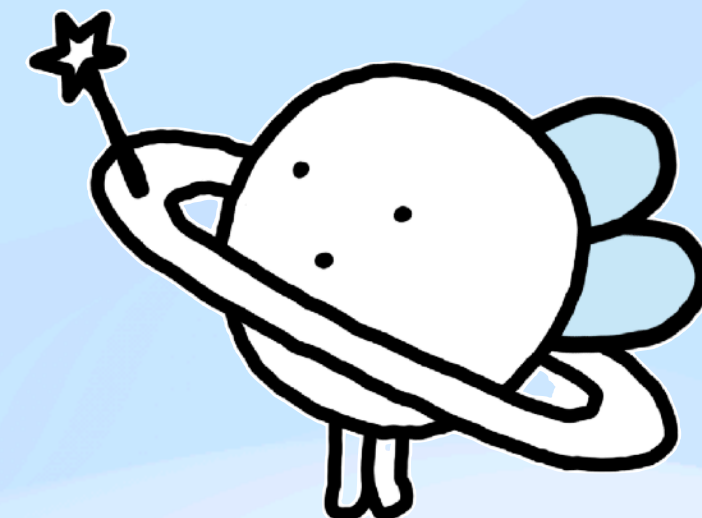
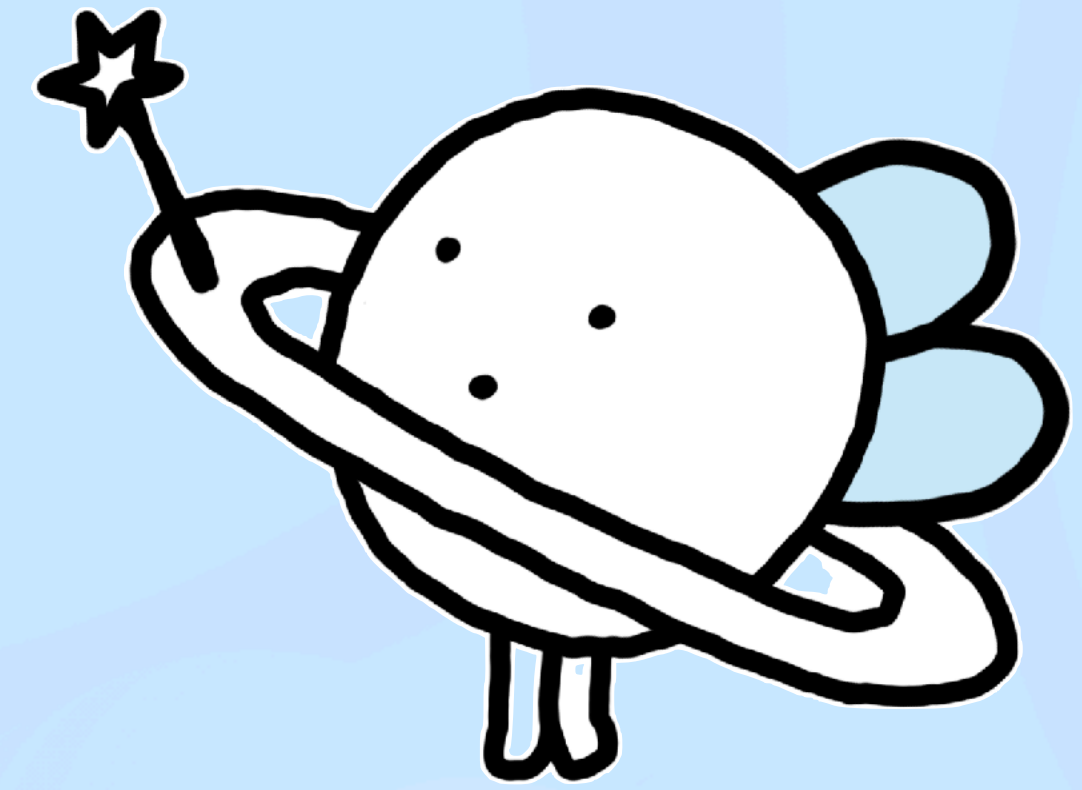


21일간의 리딩 실험기



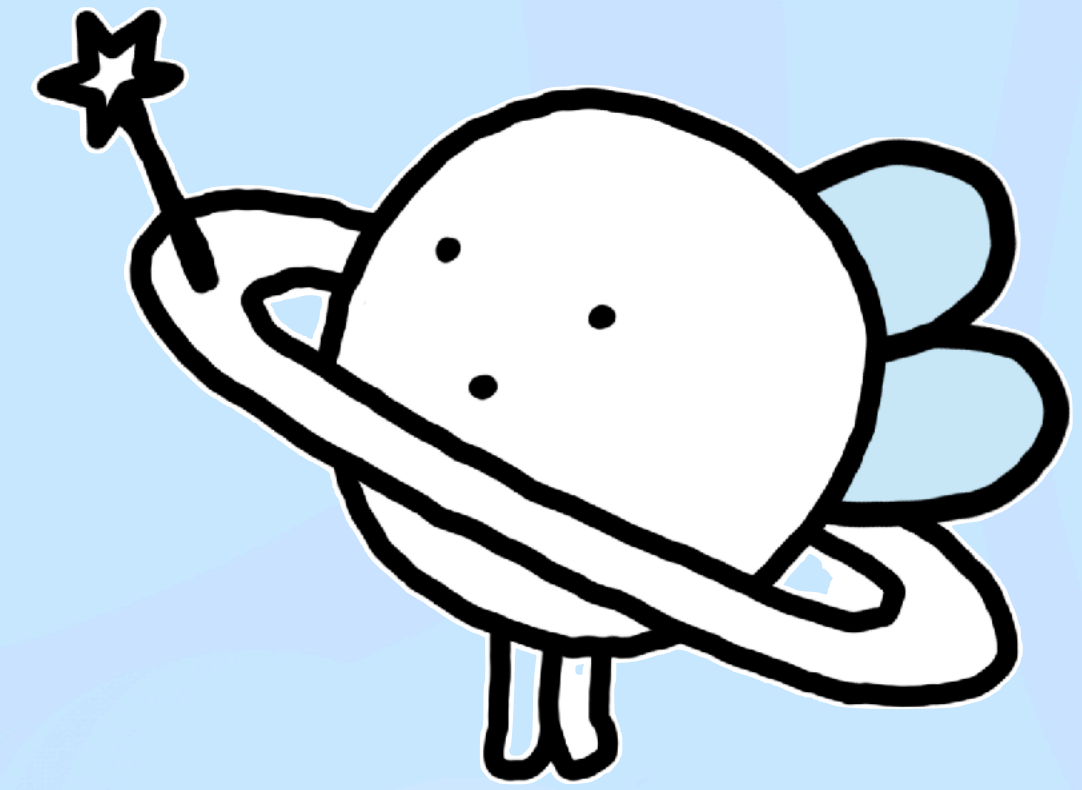
BE 7기 밍트

개요



1. 도입 : 발표 주제 선정 이유
2. 좋은 리더란 무엇일까? + 했던 시도들
3. 좋은 팀이란 무엇일까? + 했던 시도들
4. 결론 : 나는 어떤 구성원이 되고 싶은가?

개요



1. 도입 : 발표 주제 선정 이유
2. 좋은 리더란 무엇일까? + 했던 시도들
3. 좋은 팀이란 무엇일까? + 했던 시도들
4. 결론 : 나는 어떤 구성원이 되고 싶은가?

1. 도입 : 발표 주제 선정 이유

실무자 vs 팀장

◆ 실무자 : 자신의 일을 잘 처리한다.

◆ 팀장 팀원들을 살피고 목적의 방향성을 살핀다.



1. 도입 : 발표 주제 선정 이유

리딩하기 전 & 후

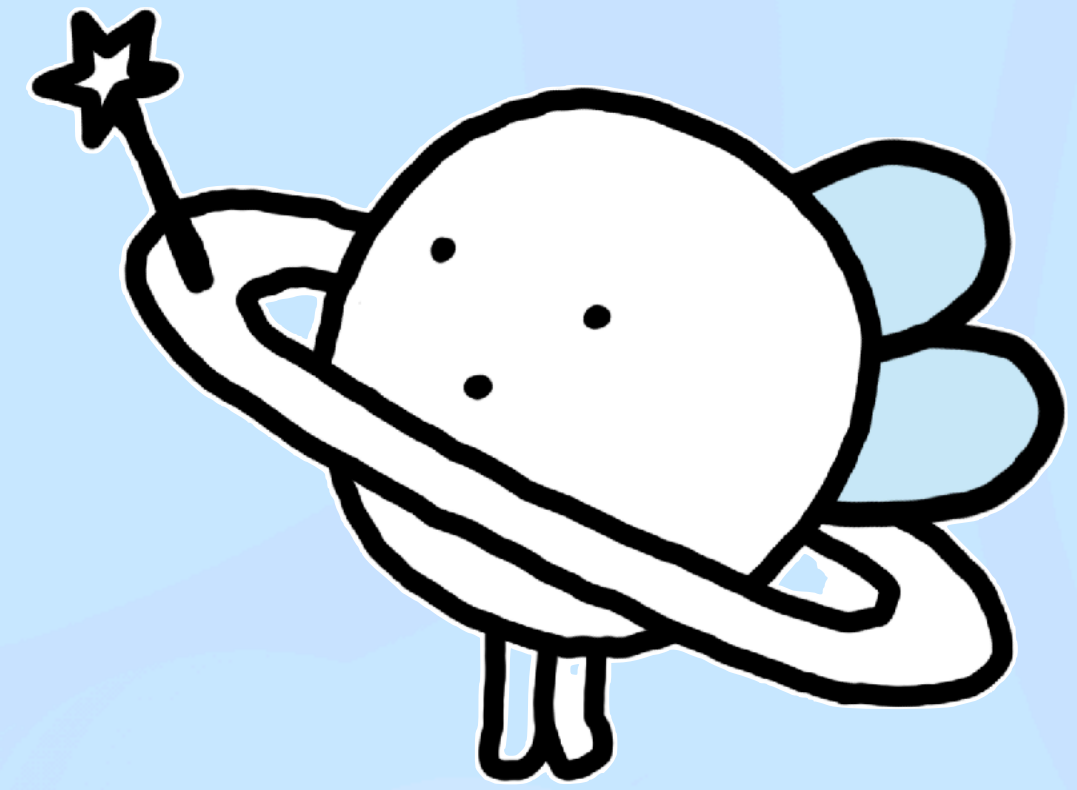
◆ Before

- 개발 결과를 잘 내자!

◆ After

- 함께 가자!
- 결과 + 과정

개요



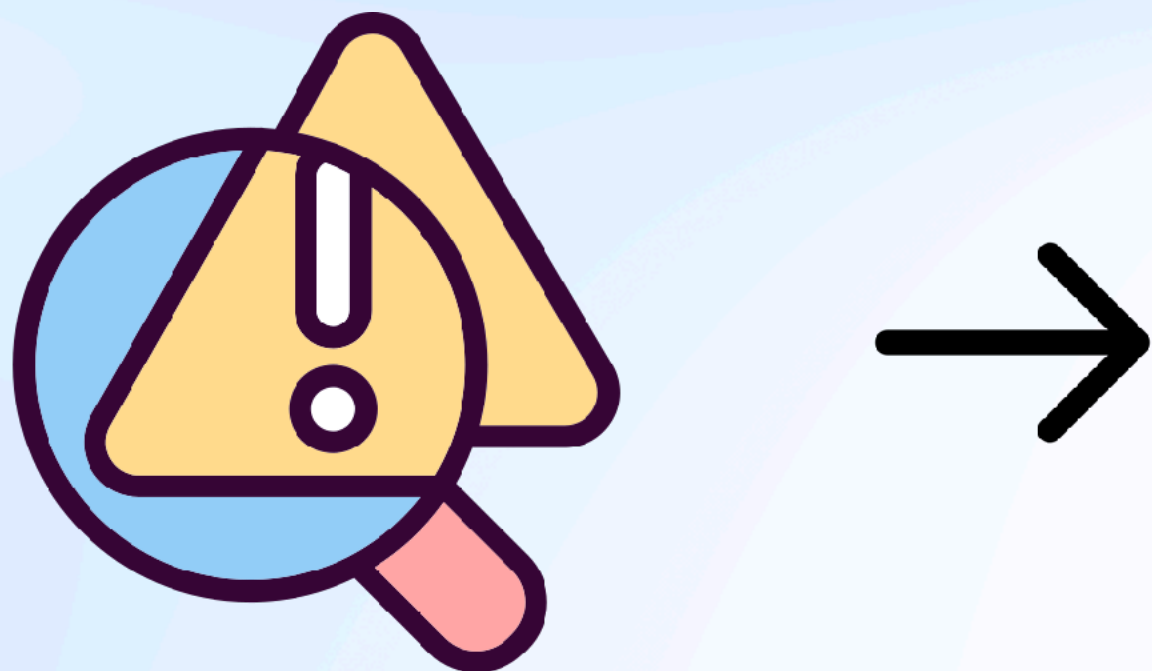
1. 도입 : 발표 주제 선정 이유
2. 좋은 리더란 무엇일까? + 했던 시도들
3. 좋은 팀이란 무엇일까? + 했던 시도들
4. 결론 : 나는 어떤 구성원이 되고 싶은가?

2. 좋은 리더 - 1) 역할 분배

1) 역할 분배

리더십은 모든 것을 책임지는 게 아니라,
책임을 나눠주는 것에서 시작된다.

◆ 회의 역할 분배



역할	
역할명	기능 설명
🕒 타임키퍼 (Time Keeper)	회의 시작/종료 시각 체크, 시간 초과 시 경고, 쉬는시간 알림
🧭 디렉터 (Director)	회의에서의 흐름 정리, 목표 확인, 다음 액션 방향 제시
📝 레코더 (Recorder)	회의 내용 실시간 기록, 요약 정리 및 공유
💬 리액셔너 (Reacter)	말에 피드백, 분위기 흐름 감지, 논의 맥락 이어주기
🔔 리마인더 (Reminder)	회의 전 일정 정리, 할당된 사람에게 리마인더
💡 스파크러 (Sparkler)	토픽에 의문 던지기, 침묵시 질문으로 유도
🗨 화이트보드 (White Boarder)	화이트보드로 회의 흐름 정리

2. 좋은 리더 - 2) 팀원 이해자

2) 팀원 이해자

팀워크는 이해에서 시작한다.

◆ 데일리 미팅

◆ 나 사용설명서



1. 한눈에 보는 나
2. 일하기 좋은 조건 & 루틴
3. 커뮤니케이션 & 연락 방법 (☎ 가장 중요!)
4. 동기부여 & 리워드

1. 한눈에 보는 나

- MBTI / 키워드 3가지:
 - MBTI : ENTJ
 - 키워드 : 목표지향적 / 집요함 / 피드백 (예: ENTJ · 구조적 · 빠른 결정)
- 한 줄 소개: 저는 추진력형 플레이어입니다.
 - 실행·추진하며 성취를 원해요
- 내가 좋아하는 일:
 - 산책하기
 - 성취하기
 - 음악 듣기
- 내가 힘을 얻는 환경:
 - 나를 믿어줄 때
 - 서로 솔직하게 터놓는 환경
 - 서로 신뢰가 쌓인 환경

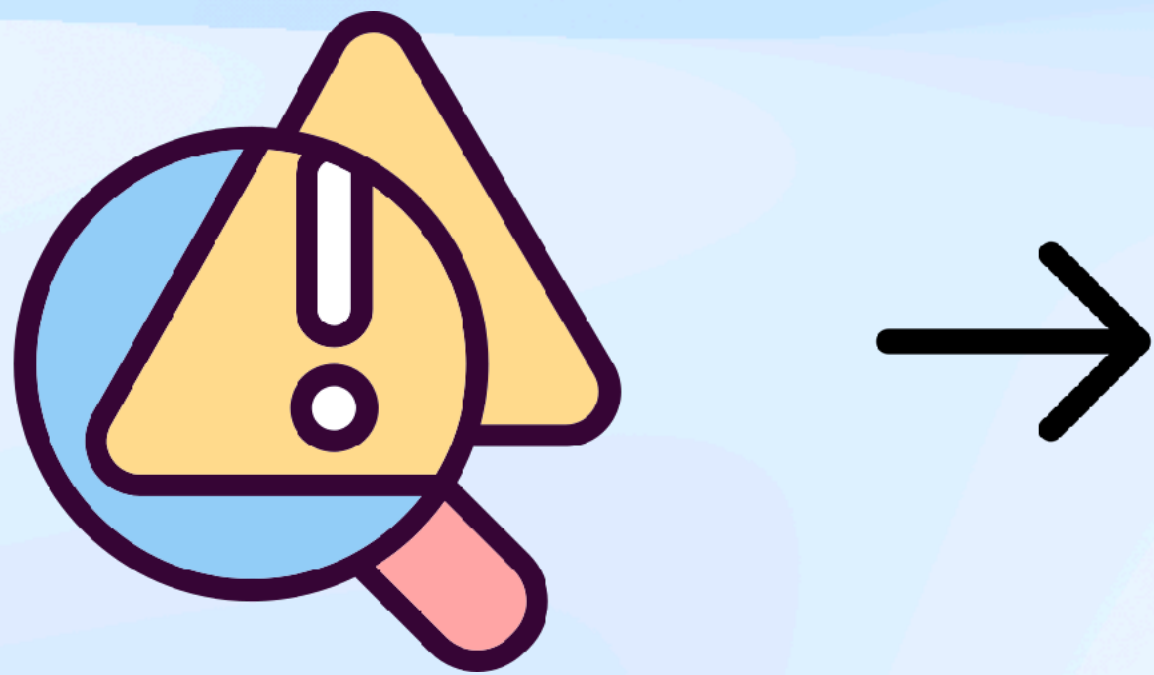
2. 좋은 리더 - 3) 의견 조율자

3) 의견 조율자

갈등이 없는 팀이 좋은 팀이 아니라,
갈등을 건강하게 다룰 수 있는 팀이 좋은 팀이다.

◆ 토론 문화 (협의서)

◆ 합의 제안서



토론 문화

토론 태도

- 의견의 차이는 자연스러운 것임을 인지한다.
- 자신의 의견이 틀릴 수 있다는 점을 명심한다.
- 서로의 의견을 존중한다.
- 말투는 부드럽게 한다.

토론 시간

- 토론이 30분 이상 길어지지 않게 한다.

토론 이후

- 토론 이후 쉬면서 서로의 의견을 다시 살펴본다.
- 다시 모여서 결정한다.
- 설득보다는 이해에 기반한다.

합의 제안서

- 이슈 내용을 적고, 페이지 내에 이슈 해결 방안 제시(또는 논의하고싶은 방향)를 작성자가 채워넣기 또는 제목에 작성
- 모든 이슈를 회의하기에는 시간이슈가 있으므로, 제시된 해결방안이 괜찮다면 확인에다가 본인 이름 적기, 전부 다 적으면 이슈 해결
- 의견이 맞지 않으면, 또는 제시된 해결방안이 없다면 정해진 회의시간에 처리

합의

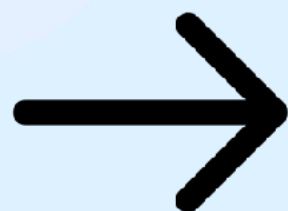
작성자	Aa 내용	파일	생성 일시	확인 범위	상태	동의
두리	구정별 팬 점유율 API는 점유율 높은 순으로 보내야 하는가? 5		2025년 7월 23일 오후 4:11	전체	해결완료	밍트 포라 크림 포르 메다 우가
우가 밍트	구정별 팬 점유율 및 승률 소수점 자리 6		2025년 7월 22일 오후 5:41	전체	해결완료	포라 우가 두리
포르	구장 인증 변경		2025년 7월 21일 오후 1:39	전체	해결완료	크림 포르 메다 우가 포라 두리 밍트
밍트	리스크 생각해보기		2025년 7월 10일 오전 10:44	전체	해결완료	크림 포르 메다 우가 포라 두리 밍트
우가 포라 두리 밍트	구정별 팬 점유율 "기타" 4		2025년 7월 21일 오후 3:55	Android	해결완료	크림 포르 메다

2. 좋은 리더 - 4) 방향 제시자

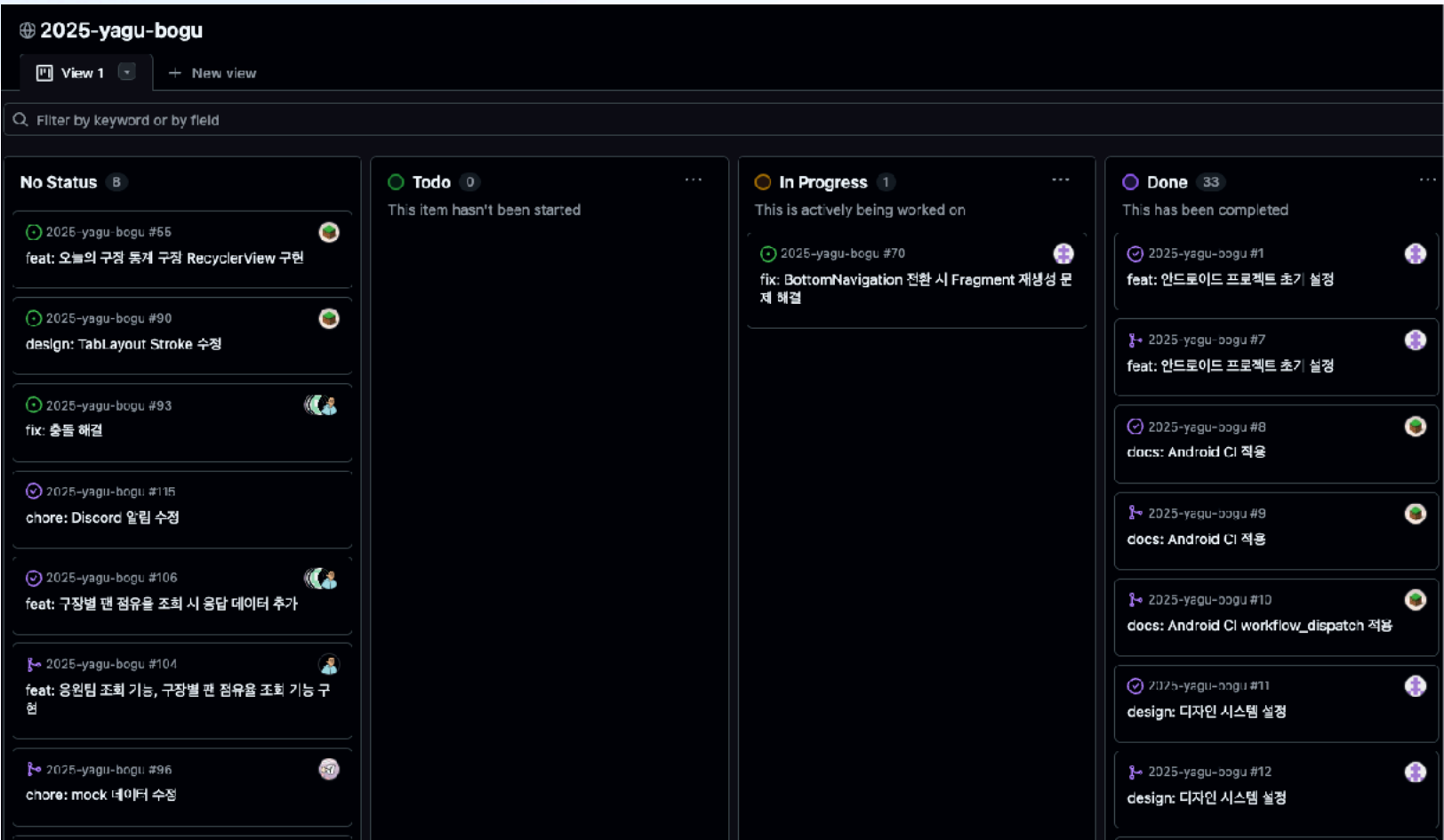
4) 방향 제시자

좋은 리더란 **지금 잘하고 있는가?**를 넘어서,
우리는 어디로 가고 있는가?를 묻는 사람이다.

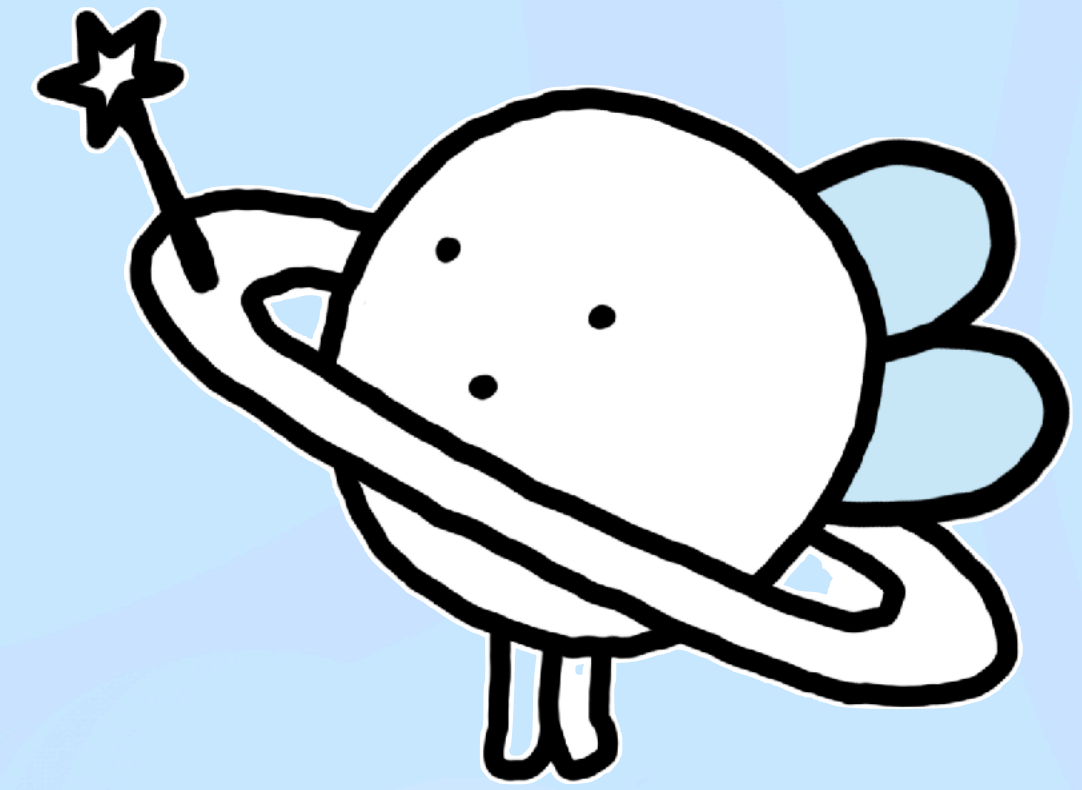
- ◆ 팀원 개인 목표 + 팀 공통 목표
- ◆ 팀의 방향 확인



팀원들의 프로젝트 목표	
사용자 유치, 피드백 / 포트폴리오 / 유지보수 / 수익화 etc.	
닉네임	목표
크림	
포라	
밍트	1. 유지보수, 수익화 (운영 경험) 2. 포트폴리오 (적절한 기술스택)
두리	
우가	
메다	
포르	



개요



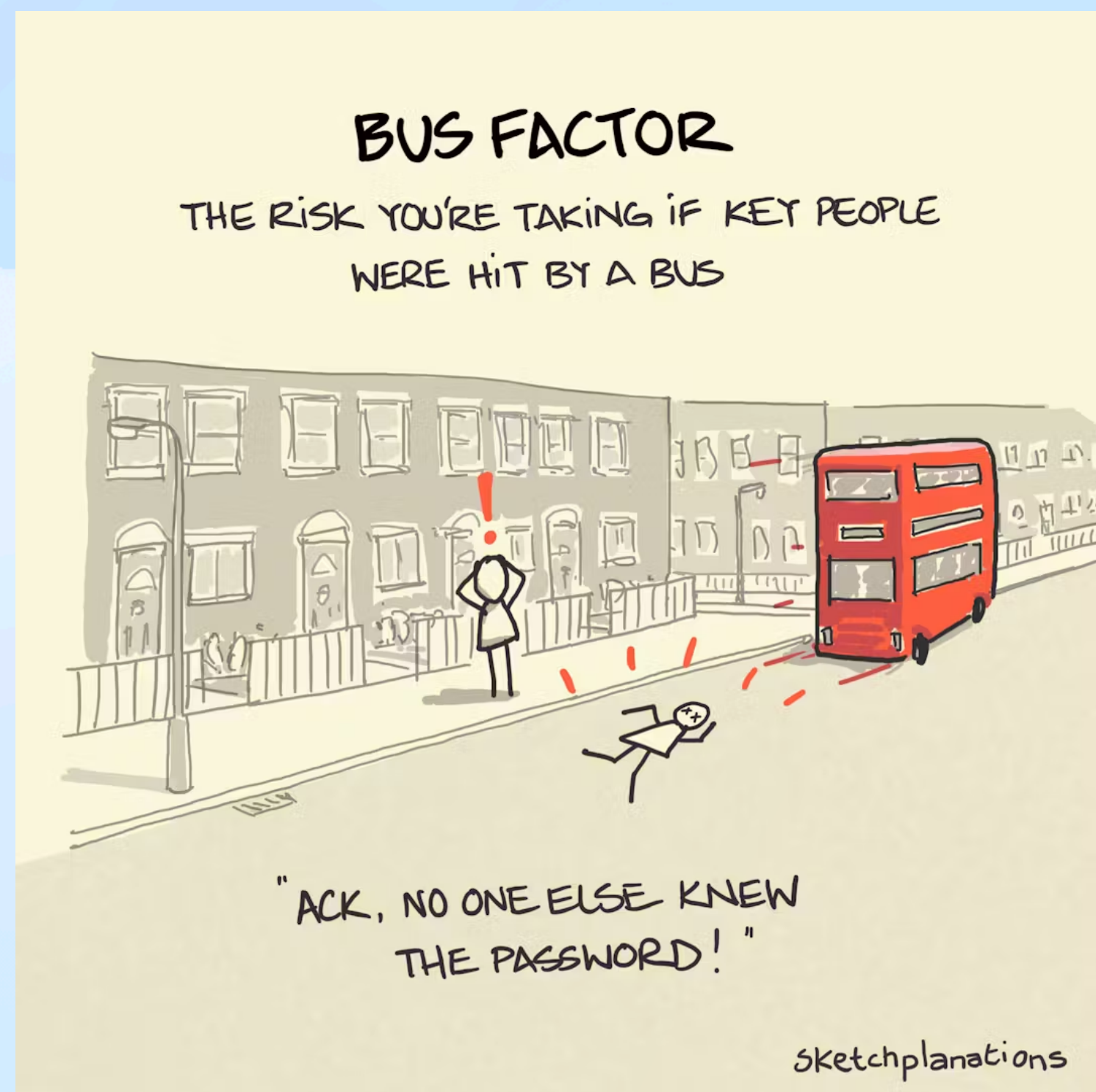
1. 도입 : 발표 주제 선정 이유
2. 좋은 리더란 무엇일까? + 했던 시도들
- 3. 좋은 팀이란 무엇일까? + 했던 시도들**
4. 결론 : 나는 어떤 구성원이 되고 싶은가?

3. 좋은 팀 - 1) 버스 팩터가 높은 팀

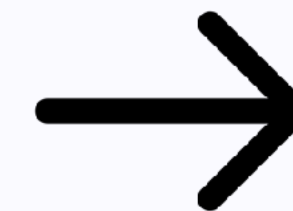
특정한 개발자나 팀 멤버가 얼마나 중요한 역할을 하는지를 나타내는 지수

1) 버스 팩터가 높은 팀

팀은 특정 인물이 아닌, 구조와 문화로 움직여야 한다.



<https://sketchplanations.com/bus-factor>





3. 좋은 팀 - 2) 심리적 안전감이 높은 팀

내가 이 팀에서 실수하거나 다른 의견을 말해도, 괜찮다고 느끼는 상태

2) 심리적 안전감이 높은 팀

심리적 안전감은 팀원들이 솔직한 이야기를 할 수 있는 기반이 된다.

◆ 유강스

		
유강스		
 유강스 ☰ ↕ ⚡ 🔍 ↶ ↷ ✎ 새로 만들기 ▼		
Aa 이름	📅 날짜	+ ...
📌 개인 목표, 팀 목표 공유하기	2025년 7월 11일	
💎 심리적 안전감 / 어떤 사람이 되고 싶은가요? + 회고	2025년 7월 16일	
🗣️ 건강한 토론 / 피로도 표현 / 건강한 피드백 문화 (진대) + 회고	2025년 7월 23일	
👤 나 사용설명서	2025년 7월 23일	

◆ 그라운드 룰 - 소통

 TEAM CULTURE	
• 🦊 친절하게 말해주세요	→ 논의가 과열되었을 때 용용체로 대화해용
• 🗣️ 너의 목소리가 안 들려	→ 무엇이든지 말해주세요
• 🍗 반마리보다 🐔 한마리예요	→ 회의는 존댓말로 진행해요
• ❤️ 좋아요가 좋아요	→ 긍정적인 리액션이 좋아요

3. 좋은 팀 - 3) 친한 동료 & 비즈니스 파트너

3) 친한 동료 & 비즈니스 파트너

좋은 팀은 유대감과 긴장감이 균형을 이룰 때 만들어진다.

◆ 정기 모임



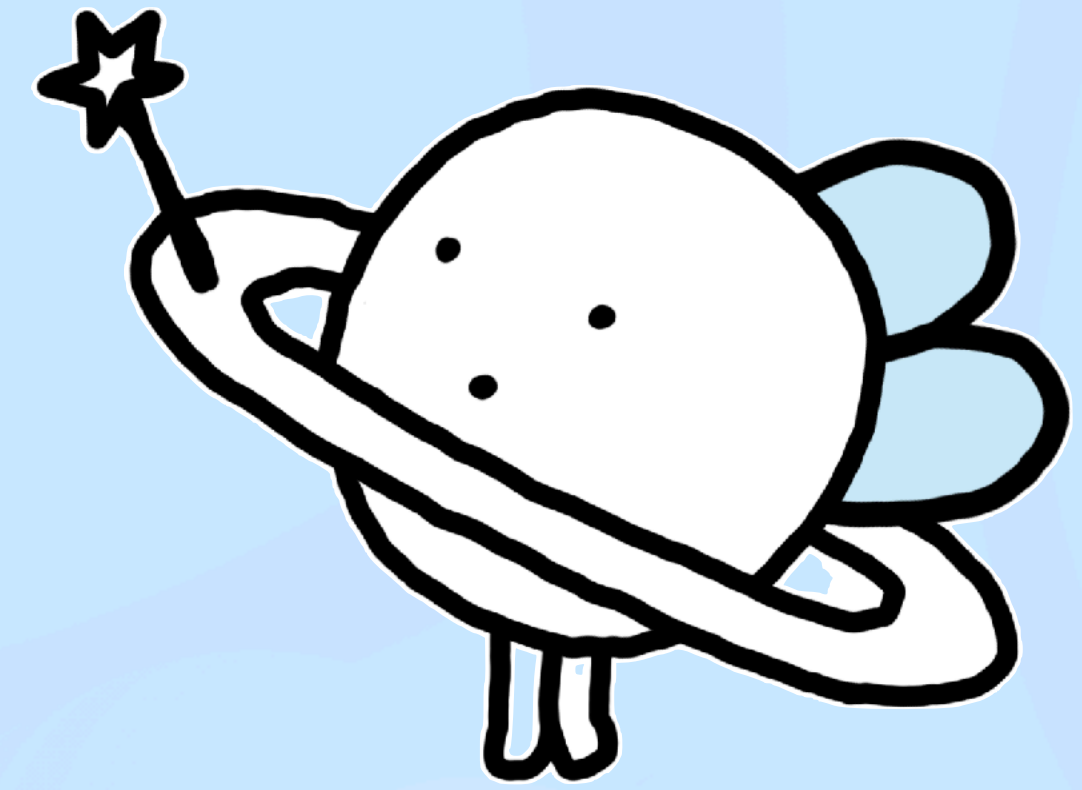
◆ 잡담



◆ 솔직한 피드백, 진대(진지한 대화)



개요



1. 도입 : 발표 주제 선정 이유
2. 좋은 리더란 무엇일까? + 했던 시도들
3. 좋은 팀이란 무엇일까? + 했던 시도들
4. 결론 : 나는 어떤 구성원이 되고 싶은가?

4. 어떤 사람이 되고 싶은가?

팀에 긍정적인 흐름을 만드는 사람

- ◆ 맡은 일만 잘하는 걸 넘어서,
팀 문화, 협업 방식, 피드백 구조를 계속 제안하고 개선하는 사람
- ◆ 팀을 움직이는 힘을 가진 구성원

۲۷