나의 역량: 개발 경험, 기획력, 리더쉽, 사회성

1번 문항: 인턴 최종 과제

T-worx 인턴 AI 부서 최종 과제로 다음 디바이스에 대한 기획을 세우는 과제가 주어졌었습니다. 5명의 인턴이 한 팀을 이루어 과제를 수행하게 되었는데 해당 주제는 제품 기획팀에서 제시한 주제였습니다. 당시 멘토 분들은 다들 무리한 주제라 바꾸는 것이 어떻겠냐고 제안하였지만, 당시 팀원으로 외국인 인턴과 대학원 생도 포함된 정말 배울 점이 많은 분들과 함께할 몇 안되는 기회라 저는 이번 프로젝트를 통해 배우고 싶다고 어필하였고, 다른 인턴 분들도 제 제안을 긍정적으로 받아들여 프로젝트를 시작하게 되었습니다.

처음 목표는 20대의 시선을 최대한 활용하여 참신한 기획을 제시하고 근거 자료가 후에 20대에 대한 기획을 할 때 활용될 수 있을 만큼의 퀄리티를 갖추는 것이었습니다. 하지만 시작부터 기획을 위해 많은 사전조사와 근거를 확보해야 한다고 주장하는 경영 관련 인턴 분과 보다 창의적이고 자유로운 발상으로 승부해야 한다는 제품 기획 관련 인턴 분의 대립이 생겼습니다.

갈등이 깊어지자 해당 프로젝트를 완수할 수 있을까 걱정하는 팀원도 생겼습니다. 각자 뛰어나서 그런지 타협이 힘들어져 2명 씩 나누어 해당 팀의 방식으로 기획에 접근하고 저는 두 팀에 모두 참여해 기획을 진행하였습니다. 이미 이즈음에 많은 팀원 분들이 지쳤고 어려워했지만, 역량이 뛰어난 분들이 시작도 전에 힘들어 하는 점이 안타깝기도 하고 그분들의 역량을 경험하며 배우고 싶은 마음도 컸던 저는 포기하지 못하고 최선을 다했습니다. 최대한 열심히 하며 의견을 물어보자 애초에 열심히가 몸에 배어있던 분들이라 그런지 삐걱거리지만 다시 바퀴가 굴러가기 시작했습니다.

그 과정에서 여러 사고와 분석법을 배웠고 친한 멘토 분들에게 점심시간 때 5분씩 피드백을 부탁드리며 기획을 고쳐나가던 중, 경영 쪽 인턴 분과 제품 기획 쪽 인턴 분을 동시에 설득할 수 있는 기획안이 떠올랐습니다.

해당 기획안으로 진행하며 많은 멘토분의 피드백을 수렴하였지만, 제 중심 기획 아이디어는 잃지 않았습니다. 해당 기획안은 많은 팀장님들이 현장에서 의견을 나누고 제시하며 흥미로워해주셨고 특히 제가 주장했던 정확한 공감보다는 즉각적인 공감을 위해 음성 피드백을 빼자는 의견에 기획혁신팀에서 흥미로웠다고 긍정적으로 피드백을 해 주셨습니다.

2번 문항: 프로이트와 현대문화 팀 과제

대학 수업 중 하나인 프로이트와 현대문화를 수강하였을 때, 팀 프로젝트로 저의 술버릇을 통해 무의식을 분석해 발표하였습니다. 해당 강의가 많이 어렵지만 배우는 게 많은 명강의로 유명해서 그런지 수업 분위기가 굉장히 열심이었고 조금 경직되어 있었지만, 용기를 내어 위와 같은 주제로 발표하였고, 교수님을 포함해 반응이 굉장히 성공적이었습니다.

당시 저는 굉장히 술을 좋아했었고 어색한 것을 싫어했었는데, 팀을 교수님이 임의로 묶어주어 전부 서로 처음 보는 사이였습니다. 어색한 분위기에서 처음 만났는데, 뜻밖에 다들 너무 웃음이 많았습니다. 많이 편해진 분위기에서 저는 술자리를 제안했고, 술을 마시며 이런저런 농담을 하던 중 “사실 대학생의 초자아와 이드를 가장 잘 엿볼 수 있는 부분은 술버릇이 아닌가?”라는 농담을 흘려듣지 않고 주제로 선정하였습니다.

이러한 주제로 프로젝트를 진행하게 되자 주변에서는 너답다는 반응이 대부분이었습니다. 항상 주제를 선정할 때 자유롭고 편한 분위기에서 오가는 대화 중 주제를 선정하는 건 알았지만, 그걸 처음 보는 사람들이랑도 그렇게 할 줄 몰랐다는 반응도 꽤 있었습니다.

물론 주제가 참신한 만큼 많은 공부량이 필요했습니다. 해당 수업에서 술에 관한 언급은 많이 없었기 때문에 관련 논문과 같은 추가 자료 조사는 필수였습니다. 같은 현상에서 전혀 다른 결과를 끌어내는 팀원들 간의 의견 조정을 위해 교수님에게 의견을 묻기도 하였습니다. 이런 주제로 발표하려면 그냥 저한테 술을 계속 먹이고 구경만 하면 되는 줄 알았다며 농담하는 팀원들도 있었지만, 그럴 때마다 참신함에 수반되는 노력이라며 발표하는 날을 기다리자고 하였습니다.

그렇게 본인의 이드와 초자아, 그리고 술버릇이라는 주제로 발표를 진행하였고, 결과는 성공적이었습니다. 교수님은 여러 해 수업을 진행했지만 이렇게 톡톡 튀는 주제를 이만큼 열심히 준비해 소화한 조는 처음이라며 칭찬하였고, 질의·응답 시간에는 주제 선정 계기에 대한 질문이 계속 이어졌습니다.

보수적인 틀을 깨는 가장 긍정적인 방법은 유쾌함이라는 것을 해당 경험을 통해 배웠고, 새로움에 대한 책임은 노력이라는 것 또한 배웠습니다. 군대를 다녀오기 전 수강했던 수업이지만 3년이 지난 지금도 지나가다 보이면 같이 학식을 먹을 친구도 얻은 좋은 경험이었습니다.

3번 문항: 아셸 프로젝트, SKKU Fore Learner, T worx 인턴

교내 지원 프로젝트 CDL – IO 디바이스가 없는 휴대 가능한 컴퓨터 개발(2018.09.01~2019.01.15)

노트북마저 너무 무겁다 느끼며 대학을 다니던 나날 중, 정말 경량의 컴퓨터를 개발하는 방법은 키보드, 모니터, 마우스와 같은 IO 기기를 제거하는 것이 아니겠느냐는 생각이 들었습니다.

라즈베리 파이에 프로젝터를 달고 음성 인식이 가능하며 적외선을 통해 터치를 인식하게 하여 IO 기기의 기능을 프로젝터 하나로 대체하였습니다.

해당 프로젝트에서 저는 기획과 음성인식, 터치 소프트웨어를 개발하였습니다. 정말 힘들었던 점은 많은 관련 소프트웨어가 개발되었지만 모두 라즈베리 파이 환경과 맞지 않았던 점과 피지컬 컴퓨팅을 담당한 팀원이 아주 사소한 제품 환경에도 에러가 생기던 저급 라즈베리 파이를 사용해 고생했던 점이 있습니다.

T-worx 인턴 – Nugu Ghost (2018.07.23~2018.08.23)

NUGU가 탑제된 다음 디바이스를 기획하여 제시하는 프로젝트에서 저희는 NUGU Ghost라는 디바이스를 기획하였습니다. 해당 프로젝트에서 저는 디바이스 소프트웨어와 UX를 기획하였습니다.

최근 20대와 노년층의 가장 큰 문제점은 공감과 위로가 부족하다는 점이고, 그들의 긴장이 가장 풀어지는, 오로지 그들만을 위한 공간은 침대라는 점에서 착안하여 침대에서 그들을 위로하고 공감하는 디바이스를 기획하였습니다.

사람도 어려워하는 위로를 현 기술로 구현하는 것은 정말 힘들지만, 애완동물의 피드백이 정확하지는 않아도 위로가 되듯이 보다 즉시적이고 즉각적인 피드백이라면 사용자에게 충분한 위로를 안겨줄 수 있습니다. 따라서 사용자의 발화를 분석해 기분을 판단한 뒤, 디바이스의 표정과 진동으로 피드백을 주는 것이 해당 기기의 기획 포인트입니다.

해당 주제는 현장에서도 많은 팀장 분들이 토의를 나눌만큼 신선하고 혁신 팀에서는 음성 피드백을 없에는 것이 참신했다는 피드백을 받았습니다.

알고리즘 수업 최종 프로젝트 – 대학생을 위한 MOOC (2018.09.01~2018.12.23)

대학생들이 프로젝트를 진행하기 위한 팀원을 주위에서 구할 수 밖에 없는 점과 발표를 위해 그들이 만든 자료가 항상 버려진다는 점이 아쉬워 해당 프로젝트를 시작하였습니다. 버려지는 해당 자료들을 학습의 자료로 서로 공유할 수 있게 온라인 수업자료 공유 플랫폼을 만든 뒤, 자료들의 수강 정도에 따라 사용자에게 수료증을 주어 수료증을 근거하여 원하는 프로젝트 맴버를 구할 수 있는 플랫폼을 기획하였습니다.

해당 프로젝트에서 기획과 서버, 데이터베이스를 담당하였습니다.

4번 문항: Braille 컴파일러

저는 예전부터 일반적인 노래를 청각 장애인도 이해할 수 있는 점자 악보로 변환해주는 소프트웨어를 만들고 싶었습니다. 왜냐하면, 과거에 일시적으로 청력을 손실한 적이 있었는데, 당시 가장 힘들었던 점이 음악을 들을 수 없다는 것이기 때문입니다.

처음에는 최신 가요들을 번역하고 싶었지만, 조사 중 그러한 음악들은 악기가 30가지 이상 들어간다는 것을 알게 되어 악기는 적지만 리듬과 화음이 풍부한 클래식 음악을 먼저 번역하는 것을 목표로 설정하였습니다.

해당 프로젝트는 컴파일러 수업의 최종 과제로 수행하게 되었습니다. 당시 교수님이 이 수업에서는 무조건 컴파일러를 팀 프로젝트로 만들어야 하고, 모든 시험과 과제를 합친 것보다 프로젝트에 더 큰 점수를 부여하겠다고 하시자 8명을 남기고 전부 수강을 철회했을 만큼 어려운 수업이었습니다.

그런 이유로 2인 1팀을 이루어 해당 과제를 수행하게 되었습니다. 많은 아이디어를 제시했지만, 가장 참신하고 사회에 이로운 주제가 바로 이 Braille 컴파일러라고 생각하여 해당 주제를 진행하자고 했습니다. 팀원도 물론 동의했지만, 학기 내에 전부 끝낼 수 있을지 모르겠다며 걱정을 하였습니다. 그래서 다음날 해당 프로젝트를 위해 공부해야 하는 것, 그리고 도움을 구할 수 있는 청각장애 관련 상담 업무를 진행 중인 공무원분이 도와주시겠다는 약속까지 제시하였고, 팀원은 흔쾌히 수락하였습니다.

물론 그런데도 공부해야 할 것과 프로그래밍을 할 시간이 굉장히 많이 필요했습니다. 그렇기 때문에 최소한의 시행착오와 계획된 진행이 필요했습니다. 그래서 본격적으로 프로젝트가 시작되기 직전에 팀원과 모듈라이징을 하여 주 단위로 하나씩 완성해 갔습니다.

마지막 발표 후 교수님의 피드백은 굉장히 긍정적이었습니다. 구현한 것도 놀랍지만, 기획 및 발상이 놀랍다며 방학 중 해당 프로젝트를 더욱 발전시킬 용의가 있으면 도움을 줄 테니 연락하라고 하셨습니다. 아쉽게도 당시 방학 때 SKT 인턴이 예정되어 발전을 시키지는 못하였지만, 교수님과 좋은 관계를 쌓는 계기가 되었습니다.

해당 프로젝트의 코드와 시연 영상은 첨부 파일로 첨부하였습니다.