

[Project News] 신입 때 하기 쉬운 실수 사례

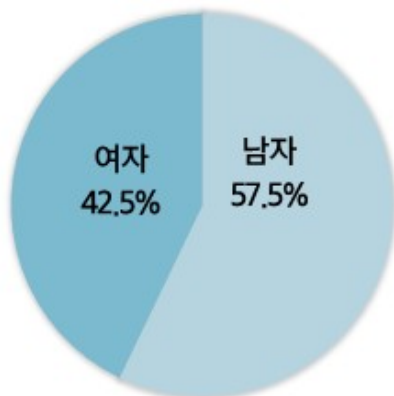
- 진행: 황수재 컨설턴트
- 날짜: 2020.11.02
- 목차
 - 프로젝트 앙케이트 - 서울 4반 3팀 PJT 설문조사
 - 라이브 방송 일정
 - 자율 PJT UCC 경진대회
 - 신입 때 하기 쉬운 실수 사례
 - 실수1 - 마음가짐
 - 실수2 - 개발 실무
 - 실수3 - 커뮤니케이션

1. 프로젝트 앙케이트 - 서울 4반 3팀 PJT 설문조사

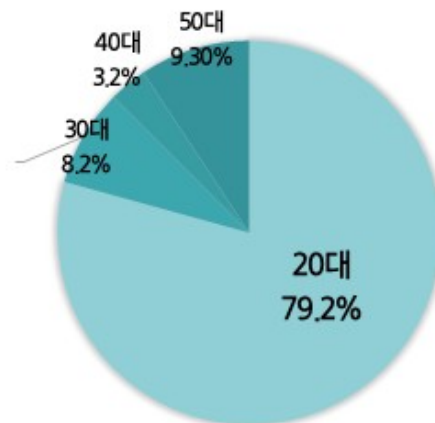
서울 4반 3팀 '스로스'팀의 설문조사합니다. 프로젝트: AIOSK = AI + KIOSK

- AI기술을 이용한 스마트 키오스트를 주제로 프로젝트를 진행하고 있습니다.
- 카페 메뉴 추천 알고리즘 구현에 앞서, 다양한 사용자들의 카페 관련 선호도를 조사하여 프로젝트 방향성을 잡아가고자 SSAFY 3기 교육생을 대상으로 설문조사를 하였습니다.

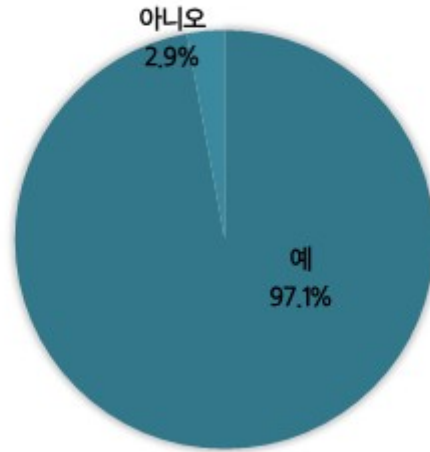
성별 비율



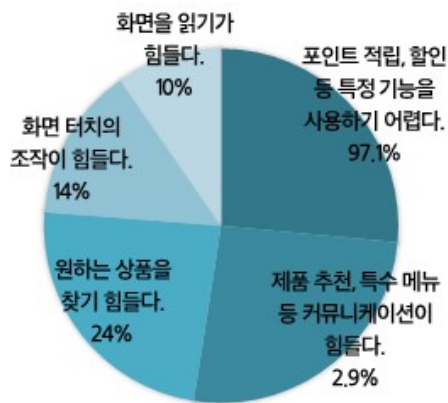
연령대 비율



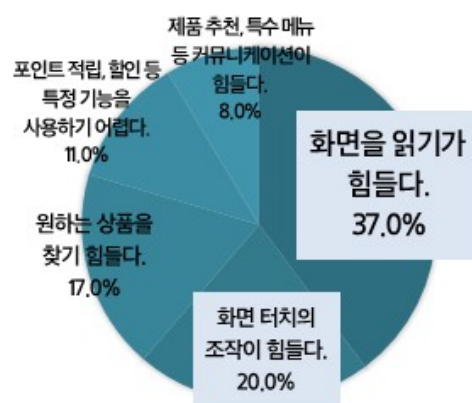
키오스크 사용 경험



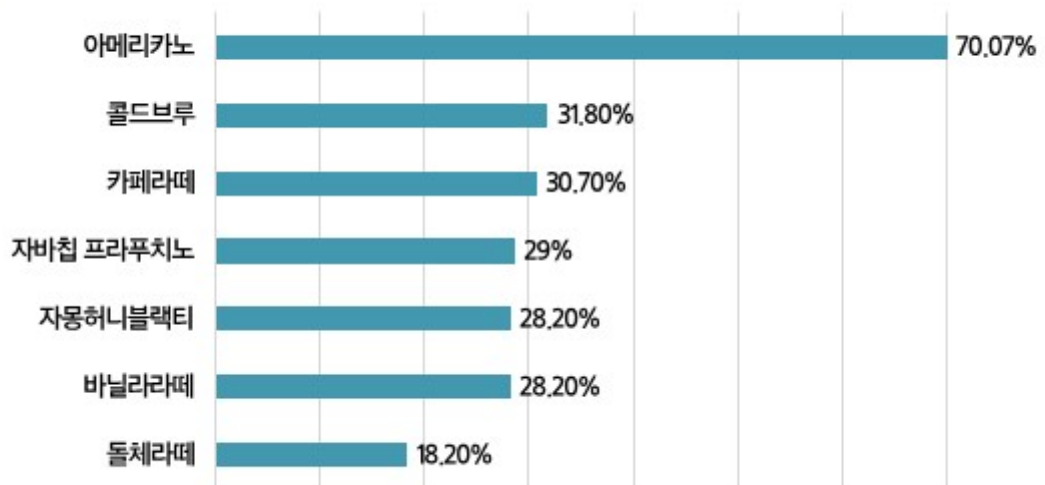
키오스크 사용 불편도



키오스크 사용 불편도 (40, 50대 응답)



선호하는 카페 메뉴



2. 라이브 방송 일정

주차	일자	요일	시간	구분	주요내용
4주차	11월 2일	월	9시	Project News	프로젝트 실수 사례
4주차	11월 4일	수	9시	IT Essential	리눅스
4주차	11월 6일	금	9시	Project Review	3기 자율 프로젝트 리뷰

3. 자율 PJT UCC 경진대회

목적	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트를 포트폴리오화하여 취업 준비 • 사용자 중심의 서비스 개발에 대한 중요성 인지 • 공통, 특화 프로젝트의 경험을 토대로 자율적 주제 선정, 창의적 UCC 제작
제출일정	• 11/17(화) 오전 11시 까지
제작내용	• 서비스 기획의도, 서비스 개발일정 등 진행과정, 서비스 시연영상 등 5분 이내
제작 활용 툴	• 기본 제공 : 모바비 Video Editor Plus (팀별 1 copy) ※무료 이미지 및 음원 사용 必
시상	<ul style="list-style-type: none"> • UCC 경진대회 진출 12개팀 마일리지 지급 • 전문가들이 편집한 포트폴리오 UCC 제작(1등팀)

4. 신입 때 하기 쉬운 실수 사례

개발자에게도 커뮤니케이션은 중요하다. 개발자끼리, 개발자가 아닌 사람과의 커뮤니케이션도 많다.

- ✓ 마음가짐 (Infrastructure)
- ✓ 개발 실무 (Implementation)
- ✓ 커뮤니케이션 (Interface)

실수1 - 마음가짐

- 일정에 대한 추산을 잘해야 한다.
추산할 때는 과하게 자신을 평가하면 안된다. 일정은 최대한 보수적으로 잡는 것이 좋다. 한 번 잡힌 일정을 토대로 다른 일정이 잡히기 때문에, 뒤에 일정까지 망가질 수 있다.
- 일단 빠르게 마무리하고, 남은 일정 안에 정돈하기

일단 끝내는 것을 중요하게 생각해야 한다. 코드가 더럽더라도 기능 자체가 끝나야 시간을 추산할 수 있다. 가능 자체가 구현이 안 되어 있으면 판단을 할 수가 없다. 처음부터 잘 만들어야 한다는 압박에서 벗어나야 한다.

- 코드는 코드고, 나는 나다

코드에 대한 피드백은 사람에 대한 공격이 아니다. 나와 내가 쓴 코드와 구분할 줄 알아야 한다. 코드리뷰를 할 때마다 속상해하지 말고, 나와 분리해서 해보자. 싸피에서 서로에게 코드에 대한 상호 피드백을 주는 것도 마음가짐을 잡을 수 있는 좋은 경험이다.

실수2 - 개발 실무

- pull request 단위를 크게 만들지 말자

머지 리퀘스트 내용이 너무 크면 관리하고 분석하기 어렵다. 한 번에 삼천 줄씩 머지 리퀘스트가 된다고 생각해보자. 하려는 작업의 작은 단위의 기준으로 하는 것이 좋다. 커밋도 작은 단위로 하는 것이 좋다. (커밋과 풀 리퀘스트를 아토믹하게 하라!)

- 마스터 브랜치에 push를 날리면 안 된다.

어느정도 규모가 있고 정비가 되어있는 프로젝트에서는 마스터 브랜치도 푸시를 못하게 막아놓는다. push를 할 때도 확인을 해보는 습관을 가지고 있다.

- 강제 push를 절대 하면 안 된다!

push가 리젝되었을때, `git push --force`는 절대로 하면 안 된다. 만약에 강제로 push가 된다면 어느 것 흐름이 맞는지 파악하지 어렵다. 다른 사람들의 깃 히스토리랑 비교하면서 어떻게 맞는지 확인하다가 난리가 날 수 있다. 이거는 정말정말 피치못하게 정말 이렇게 해야하는 상황이 아니면 절대로!! 하지 말아야 한다. 이 명령어는 머릿속에서 지우는 것이 마음이 편하다.

실수3 - 커뮤니케이션

- 문제를 묵혀두면 안된다.

문제가 생겼을 때 묵혀두면 안된다. 언젠가 터진다. 문제가 있다면 빨리 이야기하는 것이 좋다. 3일 일정이 주어졌을 때, 하루해 봤더니 3일만에 해볼 각이 나오지 않으면 그날 바로 말해야 한다. 그래야 일정에 대해서 대처를 할 수 있다. 3일째 꽉꽉 채워서 그 때 이야기하면... 문제가 생길 것 같다는 축이 느껴진다면 최대한 빨리 이야기하는 것이 좋다.

- 질문을 구조화하자!

너무 잦은 질문은 지양하자. 먼저 찾아보고 나서 질문하자. 질문을 자주 하게 되면 선배분들에게 인터럽트가 걸린다. 실무에서 해야 하는 일이 있는 데 너무 잦은 인터럽트가 있으면 일이 진행되지 않는다. 질문을 하기 전에 어떤 의도로 접근했는지, 그리고 어떤 문제점이 있는지를 정리해보자. 그리고 내가 해본 해결책이 무엇이였는지까지 같이 정리해서 질문해야 한다. 이렇게 구조적으로 접근해야 한다. 이런 식으로 질문해야 키워드를 던져줄 수 있다. **선배님! 이게 안되요!** 라고 하면 "이게"라는 것이 무엇인지 파악해야 한다.

- 제대로 이해하기! 명확하지 않을 땐, 한 번 더 확인하기

모르는 것에 대해서 알겠더라고 하면 안된다. 뭔지 모르면 물어봐야 하는데, 알겠다고 해놓고 엉뚱한 것을 해오게 된다. 그러면 일을 두 번씩 하게 된다. 내가 질문이나 일을 받았을때, 확실하지 않으면 물어봐야한다.

누구나 실수는 한다고 생각합니다. 직접 체험을 통해서 좀 더 나만의 확고한 기준을 가지고 단단해 질 수 있으면 좋겠어요. ☺

