

복전생의 컴공 2년

(feat. 부스트캠프)

발표자 카카수

Give me six hours to chop down a tree and I will spend the first four sharpening the axe.

COTENT WARNING

**이 발표자는
자신도 답을 모르는 주제로
발표를 진행하려 하고 있습니다.**

**본 발표의 일부 내용은 청중들에게
정신적 고통을 줄 수 있으므로
감상 시 유의해 주시고
필요 시 안내에 따라주시기 바랍니다.**

boostcamp web
mobile



 **우아한테크코스**

SUM
SOFTWARE MAESTRO

SSAFY

대학생이 실무와 너무 거리가 멀어 기업들은 '직접' 가르치기 위한 캠프를 마련했다.

boostcamp web
mobile



 **우아한테크코스**

SUM
SOFTWARE MAESTRO

SSAFY

Q. "아니, 그래도 대학에서도 충분히 배울 수 있잖아요?"

boostcamp web
mobile



 우아한테크코스

SUM
SOFTWARE MAESTRO

SSAFY

Q. "아니, 공부에 왕도가 어딴다고?"



2019년 겨울, 전역하자마자 3학년이 기다리고 있었지만,



C언어를 만든 사람이 '데니스 리치'라는 것 말고 기억나는 게 없었다.

이 과목 하나만 듣고 군대에 갔다.

어디다 써먹지...?



아는 게 없어서 급하게 '열혈' 시리즈를 사서 일단 읽어보았고,
건축책은 하나도 안샀다.



1. 이제 정말 내 인생에 도움이 될까?
2. 사실 행복해지려고 시작한 건데,
3. "지금이 행복하지 않다면" 무슨 의미가 있지?
4. 그래, 이건 내 행복이 아니었던 거야.
5. 여기서 벗어나야 해...

사람이_포기하게_되는_의식의_흐름.jpg

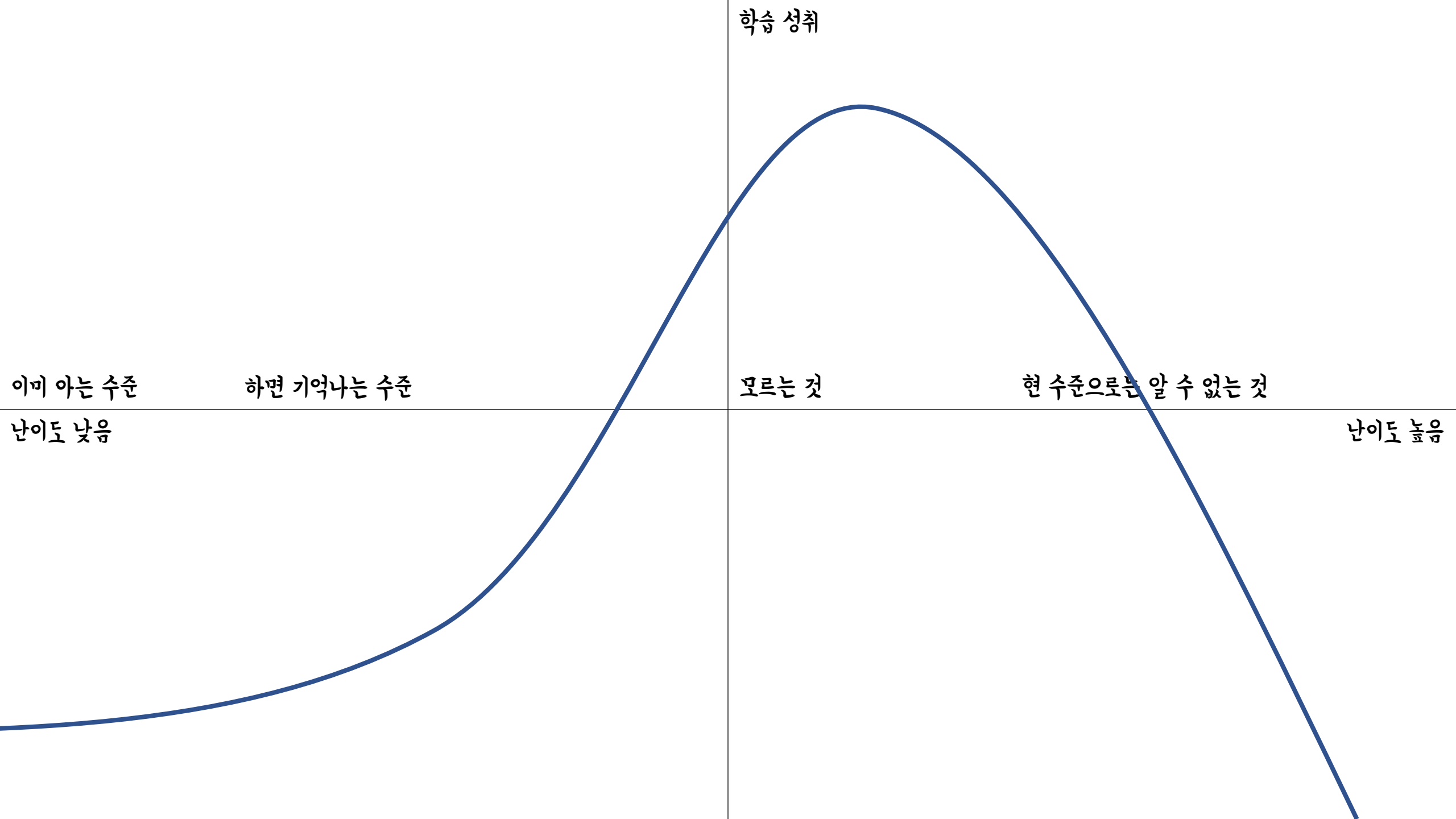
열심히 했지만, 고작 5~6달 공부한 걸로는 부족했다.

1. 어려운 문제 하나에 몰입하는 경험이 실력을 높인다.

챌린지 Challenge

오후 12시마다 오늘의 문제 공개

Q. "아니, 고작 하루에 한 문제라고요?"



DAY 1. 자료구조

본인이 해당하는 것을 체크한 후에 제출하시면 됩니다.

 kscodbase@gmail.com (공유되지 않음) [계정 전환](#)



* 필수항목

나는 19시 전에 이 문제 답안을 제출합니다. *

- ☐ 예
- ☐ 아니오

내가 짰 프로그램은 여러 개의 파일로 분할되어 작성되었다. *

- ☐ 예
- ☐ 아니오

저는 첫 날부터 그 한 문제 제출을 못했습니다...

- ☐ 예
- ☐ 아니오

2. 무언가를 분해하는 경험보다는 직접 만드는 경험이, 더 오랜 시간 기억에 남는다.

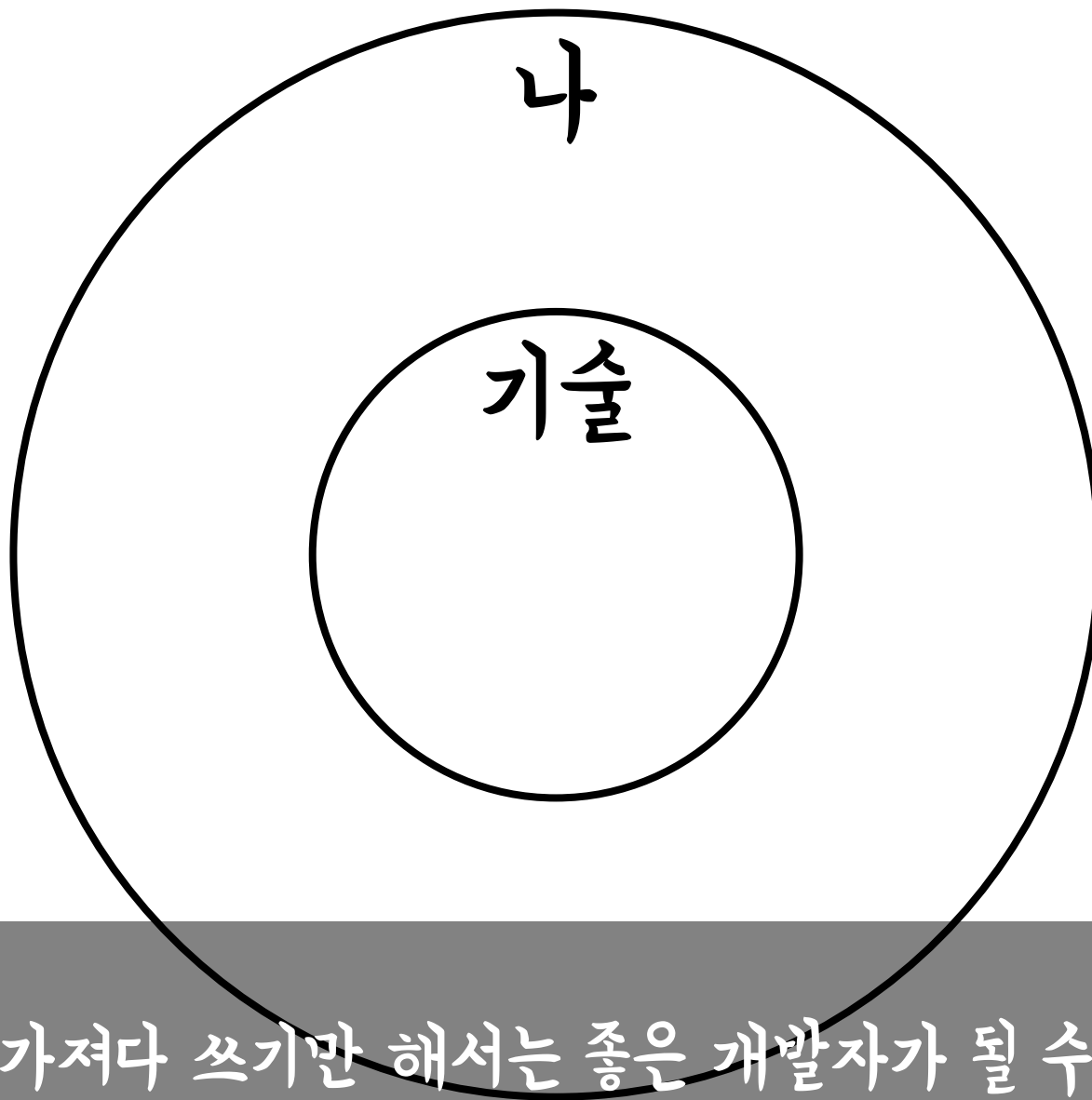


개구리에 대해서 알고 싶으면 개구리를 해부하지 말고, 개구리를 만들어라.

개구리는 생물인데요? / 그래도 만드세요.



DRAWIN ART



그냥 가져다 쓰기만 해서는 좋은 개발자가 될 수 없다.

자동차를 만들 줄 안다고 운전을 잘 하는 건 아니지만, 그래도 정말 다방면의 지식이 생긴다.

3. 일단 상황에 던져지면, 결국에 하게 되고, 할 줄 알게 된다.

상대방이_진심인지_가늠하는_중.jpg
이_사람_진심인가?



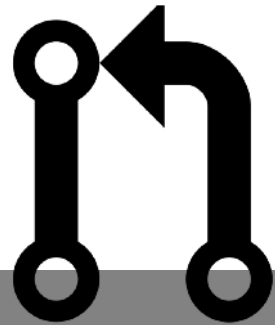
"문제 공개합니다!" / "아니, 저는 JavaScript 모르는데요? 안 가르쳐줘요? 진짜요?"

진짜 아무것도 안가르쳐주고, 바로 문제 나갑니다.

4. 완벽하게 동일한 질문에 대해, 같이 공부하는 사람이 많을 수록 효과가 좋다.



GitHub



Code Review

"한 사람의 코드를 12분씩, 총 5명 코드를 읽고 평가해주면 됩니다."

똑같은 문제 하나에 대해, 수 백명 코드가 공개.

일과표

- 월,화,수,목

09:00 ~ 10:00 출석 체크 ; 이 시간에는 아무것도 하지 않는다. 출석은 저 시간 안에 해야만 인정된다.

10:00 ~ 11:00 코드 리뷰 ; 자신을 제외한 팀원 (보통 5명)의 코드를 모두 읽고, 어떻게 동작하는지 파악한다. 체크리스트를 가지고, 요구 사항 반영 수준을 평가한다.

11:00 ~ 12:00 학습 공유 ; 학습 주제에 대해 공부한 내용을 서로 간에 공유한다. (자기 자신의 코드 리뷰로 대체할 때도 있었다, 이 부분에 대해서는 운영진은 간섭하지 않았다.)

12:00 ~ 12:00 문제 공개 ; 정확히 12시가 되면 그 날의 문제가 공개되었다.

18:00 ~ 18:00 요구 사항 ; 오후 6시가 되면, 문제의 체크리스트가 공개되었다. 그 날 공부해야 하는 학습 주제들이 같이 포함되어 있었다.

19:00 ~ 19:00 문제 제출 ; 자신의 코드를 제출해야 했다. 이 시간을 넘으면 제출을 할 수 없었다. 제출 시 체크리스트에 자기평가를 해야 했다.

제출을 gist에 자신의 코드를 작성 후 링크를 제출하는 것이었기에, 이 링크를 미리 제출하고 gist를 수정하곤 했다. 하지만 체크리스트에는 수정한 시간이 7시 이전인가 이후인가가 있었다.

아래부터는 나의 기준이다.

19:00 ~ 22:00 학습 정리 ; 나는 체크리스트를 모두 충족하면 학습 정리를 하곤 했다. 자기 평가가 나빴던 날에는 마저 코드를 구현하고 있었다. 체크리스트를 최대한 충족하고자.

22:00 ~ 22:00 해설 공개 ; 마스터의 해설 강의를 공개되었다. 코드를 설명하지 않고 이론을 설명하기만 하는 강의도 꽤 많았다.

09:00 ~ 10:00 개인 공부 ; 나는 학습한 내용을 복습했고,

10:00 ~ 11:00 코드 리뷰 ; 어제 내가 자기평가한 체크리스트로 다른 사람들을 평가하면 됐다.

- 금

09:00 ~ 10:00 출석 체크 ; 다른 요일과 동일

10:00 ~ 11:00 코드 리뷰 ; 다른 요일과 동일

11:00 ~ 12:00 학습 공유 ; 다른 요일과 동일

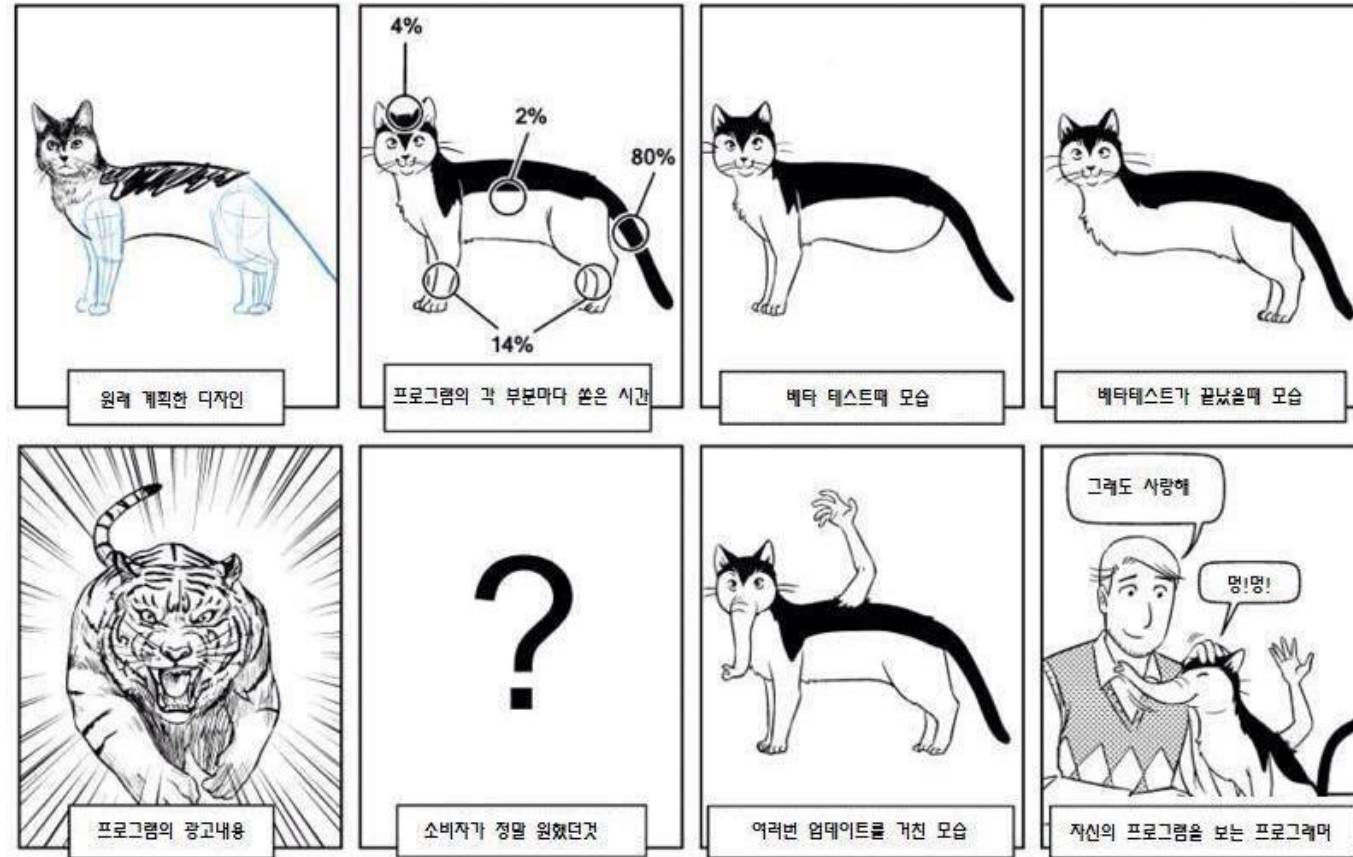
13:00 ~ 19:00 릴레이 프로젝트

~~팔굽혀펴기 100번, 윗몸일으키기 100번, 스쿼드 100번, 그리고 달리기 10km,~~

"이걸 매일 하는 거야."

- 부스트캠프 첫 시작 때 릴레이 프로젝트는 기획이었다. 부스트캠프는 한 주마다 팀이 변경됐는데, 팀이 변경되도 만들다 만 프로젝트는 그 팀에 그대로 남아 있었다. 즉 새 팀이 이어 만들어야 했다.

5. 같이 공부하는 사람들이 의욕적일 수록, 나도 덩달아 의욕이 생긴다.



"일기를 쓰면 감정을 분석해서 음악을 추천해주는 사이트? 저번 주 1팀 뭐하는 분이세요?"

아, 폴라 어차피 나는 다음주 다른 팀이야. / 우리는 이걸 폭탄 돌리기라고 부르기로 했어요.

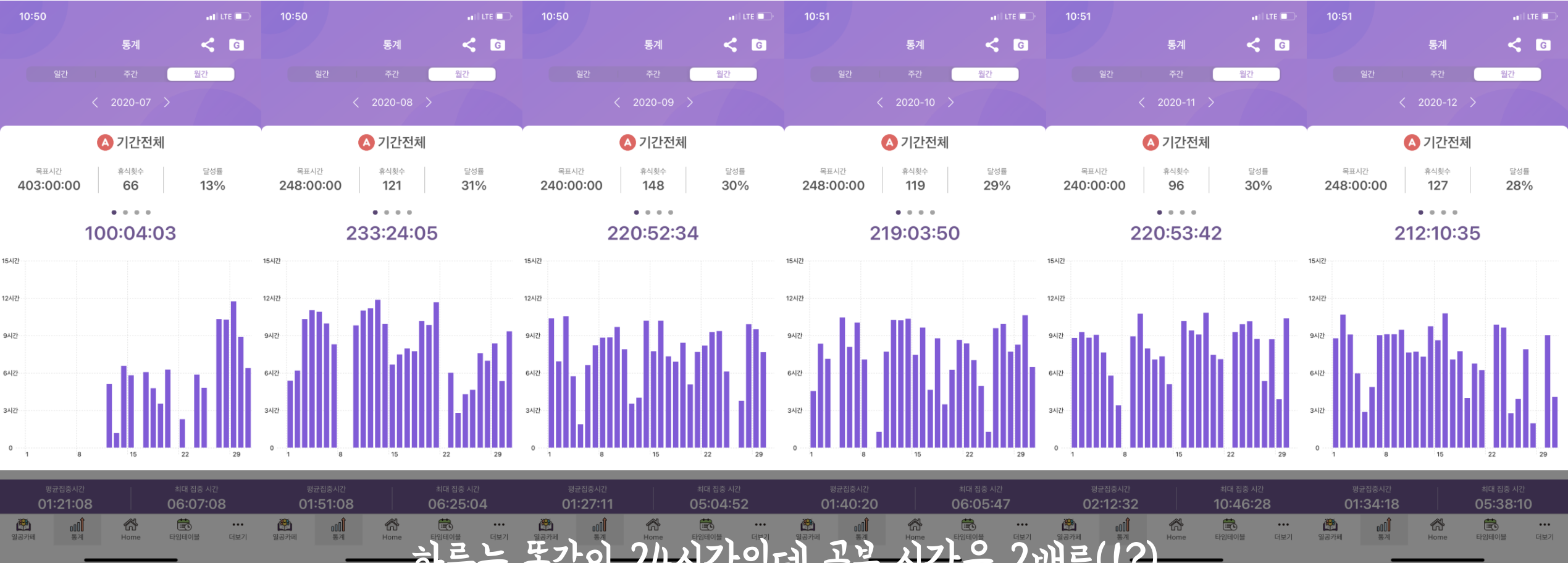
이렇게 해서 멤버십에 가면...

1. 2주 동안 혼자 웹 사이트 (프론트엔드 & 백엔드) 만들기
2. 2주 동안 혼자 웹 사이트 (프론트엔드 & 백엔드) 만들기
3. 2주 동안 혼자 웹 사이트 (프론트엔드 & 백엔드) 만들기
 - 각 2주마다, 점점 요구하는 사이트의 수준이 높아진다.
4. 3주 동안 iOS 부스트캠퍼들과 웹 & 앱 만들기
5. 5주 동안 네이버 각 부서 별 프로젝트를 지원 OR 자유 주제 프로젝트 진행
 - 3주, 5주를 합쳐서 8주 동안 하나의 프로젝트를 진행할 수도 있다.

"문제 공개합니다!" / "농담이지요? 저는 HTML, CSS 모르는데요? 서버개발도 안 해봤는데요?"

진짜 아무것도 안가르쳐주고, 바로 문제 나갑니다.

6. 너무 원론적인 얘기지만, 실력은 공부한 시간 순인 것 같다. (가끔 그게 아닌 사람이 있긴 하다.)



마지막으로, 내가 얻은 것들

1. (스스로 만족할만한) 실력
2. 부스트캠퍼에게만 열리는 별도의 채용 안내
3. 공부 습관 - 부스트캠프가 끝난 후에도, 캠퍼들과는 벌써 1년 넘게 스터디 중
4. 인맥 - 어느 기업이든, 반드시 한 명은 아는 사람이 있고... 벌써 면접관인 분도 있다(!?)



부스트캠프를 할 때의 나.jpg



부스트캠프를 소개할 때의 나.jpg



****가천대 IT 경력 개발 세미나**** 의 활성화를 기원합니다. :)

process.exit(0)

감사합니다.