

Being a Multiplier

안희종 (heejongahn@gmail.com)

2019-02-19 GDG Korea WebTech Lightning Talk

반갑습니다



- 안희종 <https://ahnheejong.name>

반갑습니다



- 안희종 <https://ahnheejong.name>
- 2017년 1월, 직장생활 시작 (산업기능요원)

반갑습니다



- 안희종 <https://ahnheejong.name>
- 2017년 1월, 직장생활 시작 (산업기능요원)
- 스포카 (2017-01 - 2017-09)

반갑습니다



- 안희종 <https://ahnheejong.name>
- 2017년 1월, 직장생활 시작 (산업기능요원)
- 스포카 (2017-01 - 2017-09)
- 하이퍼커넥트 (2017-10 - 2018-04)

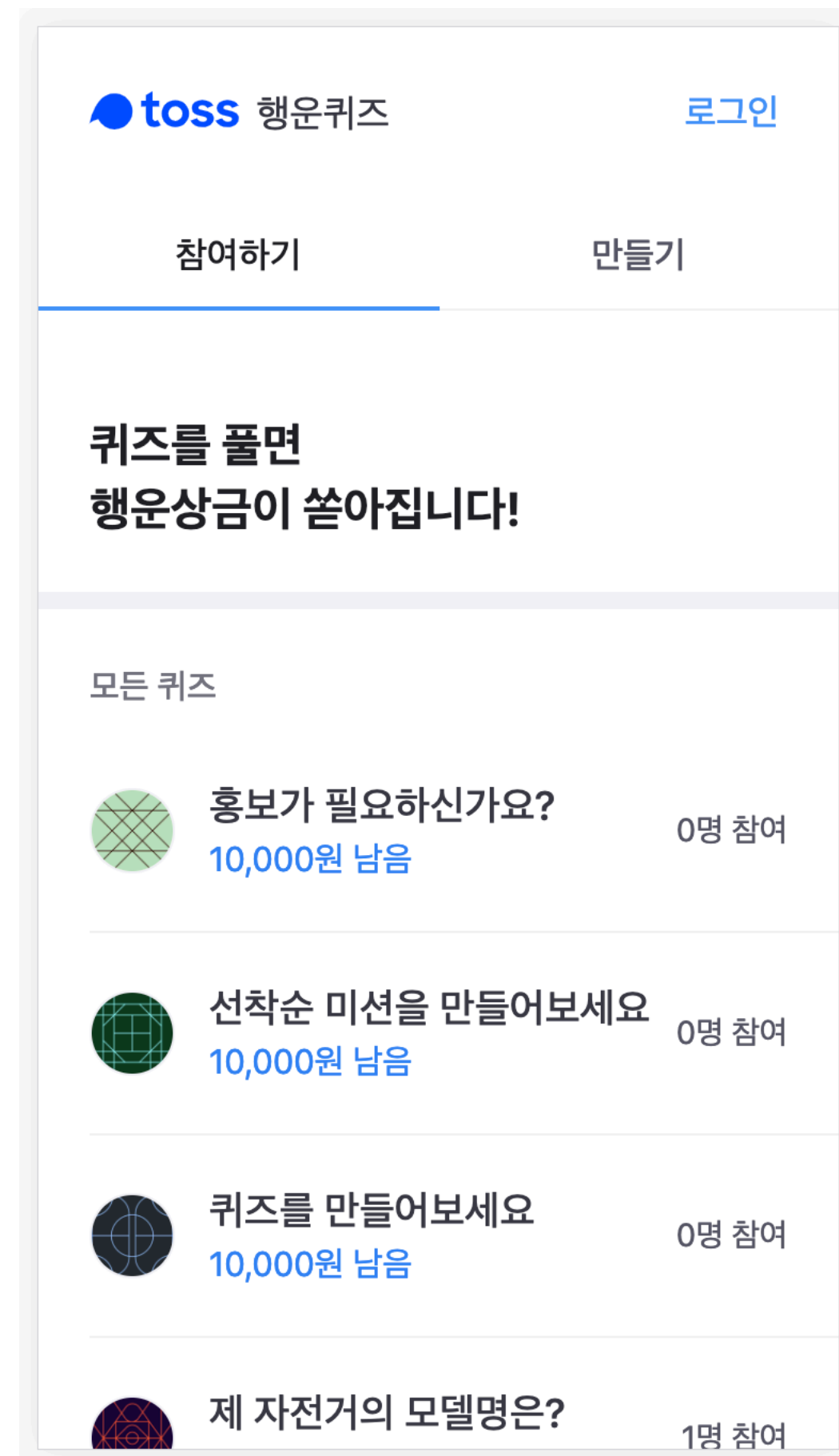
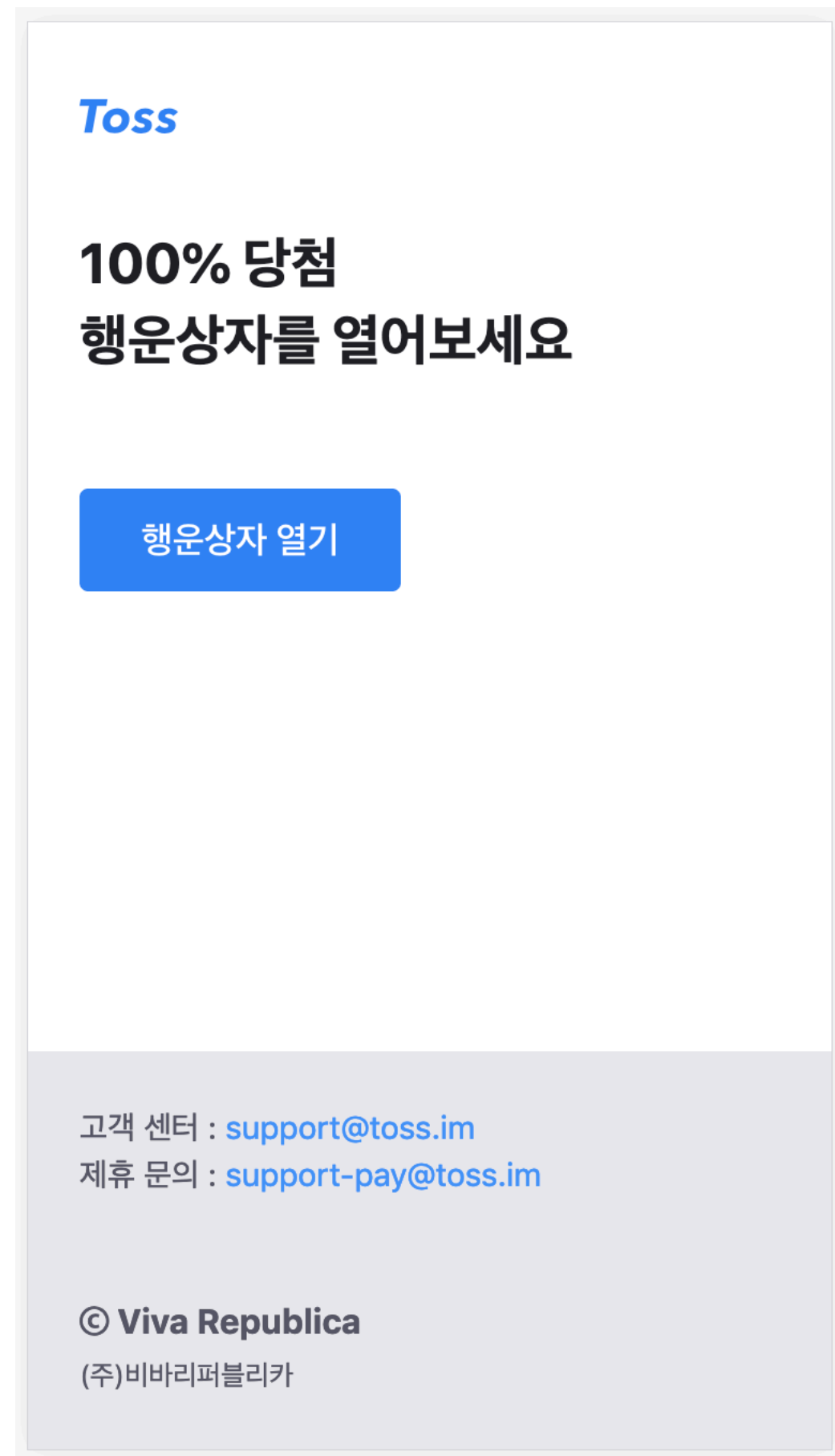
반갑습니다



- 안희종 <https://ahnheejong.name>
- 2017년 1월, 직장생활 시작 (산업기능요원)
- 스포카 (2017-01 - 2017-09)
- 하이퍼커넥트 (2017-10 - 2018-04)
- 토스 (2018-04 - now)

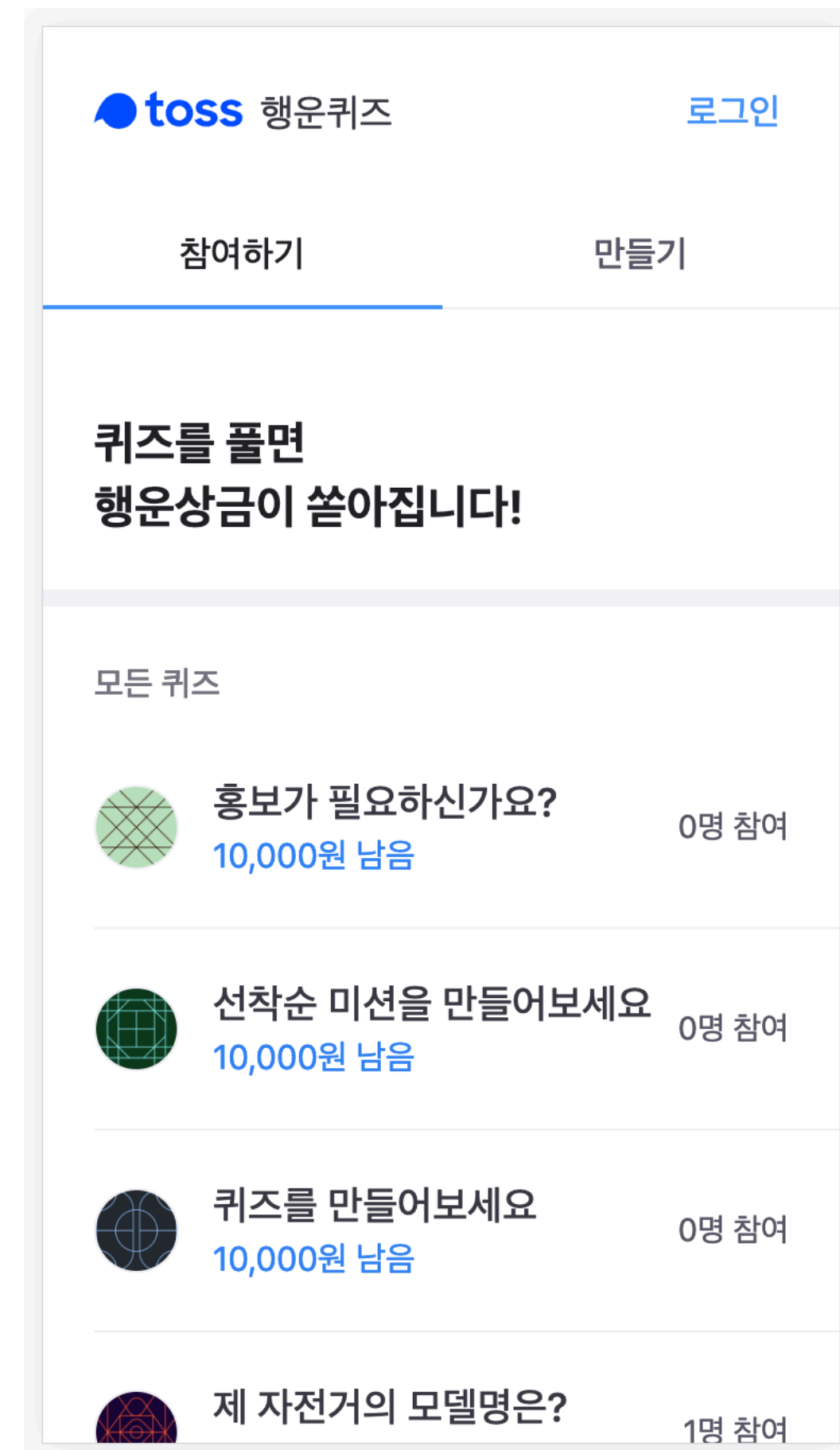
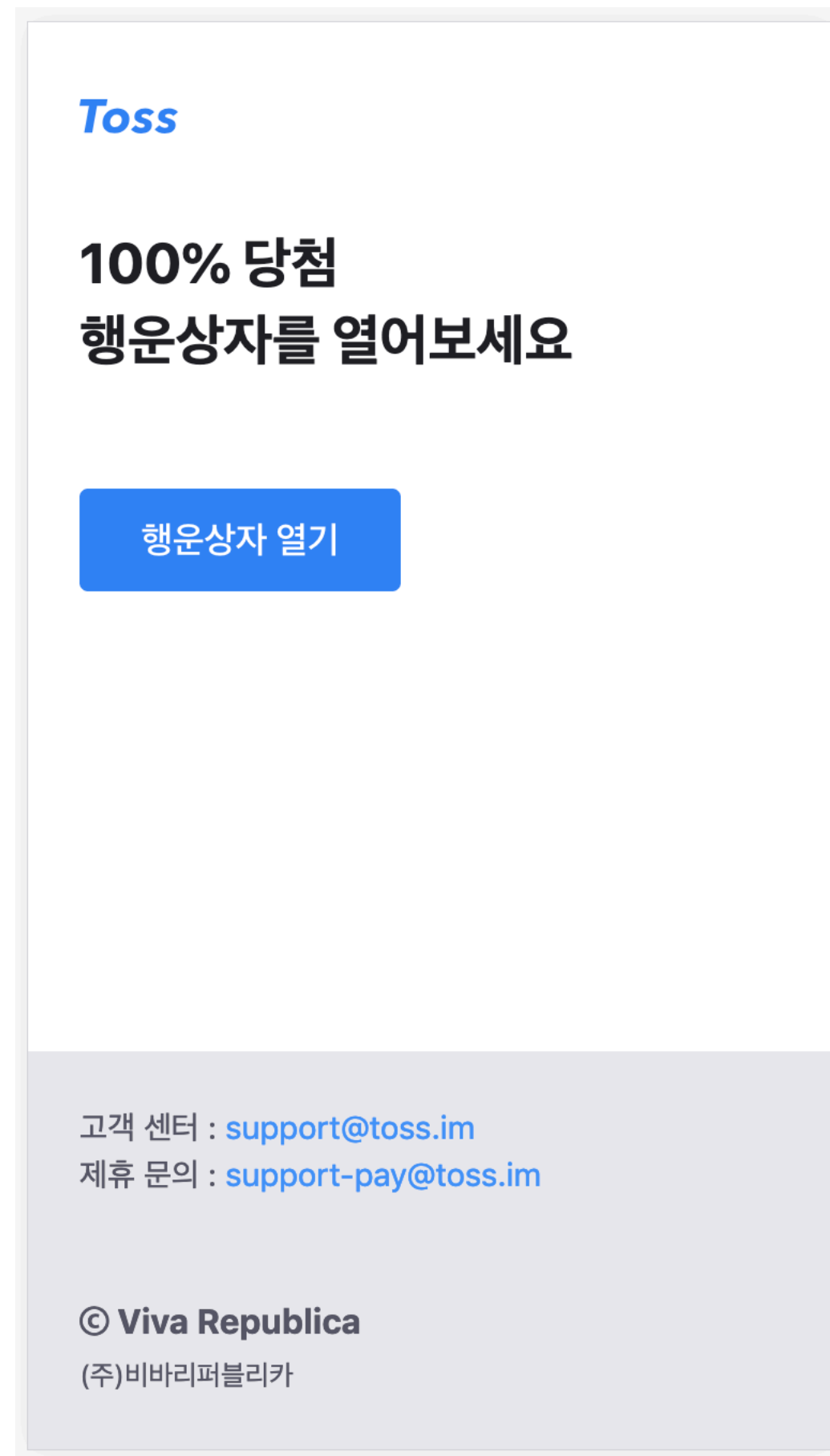
토스에서: 두 가지 역할

- 프론트엔드 개발자



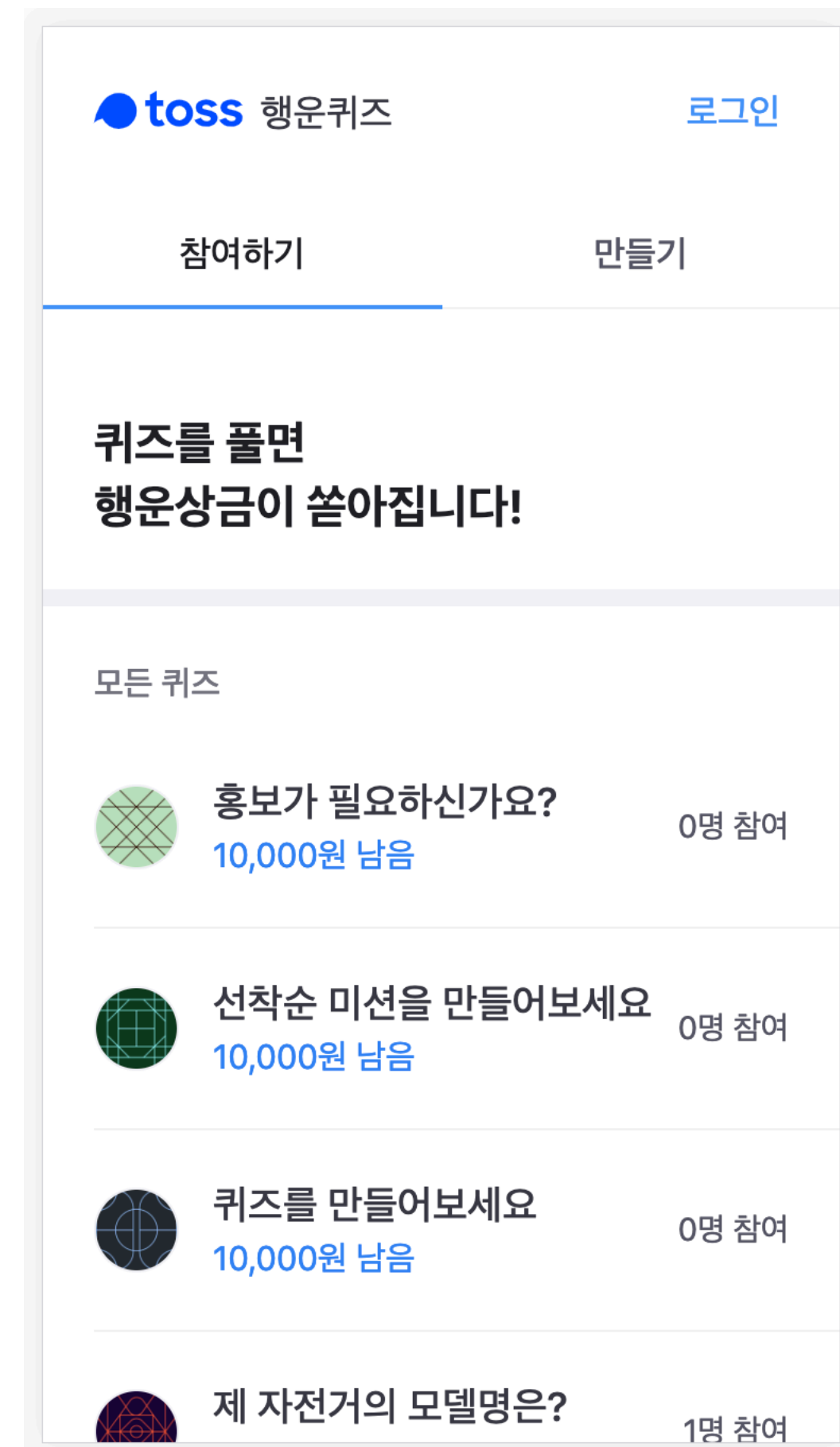
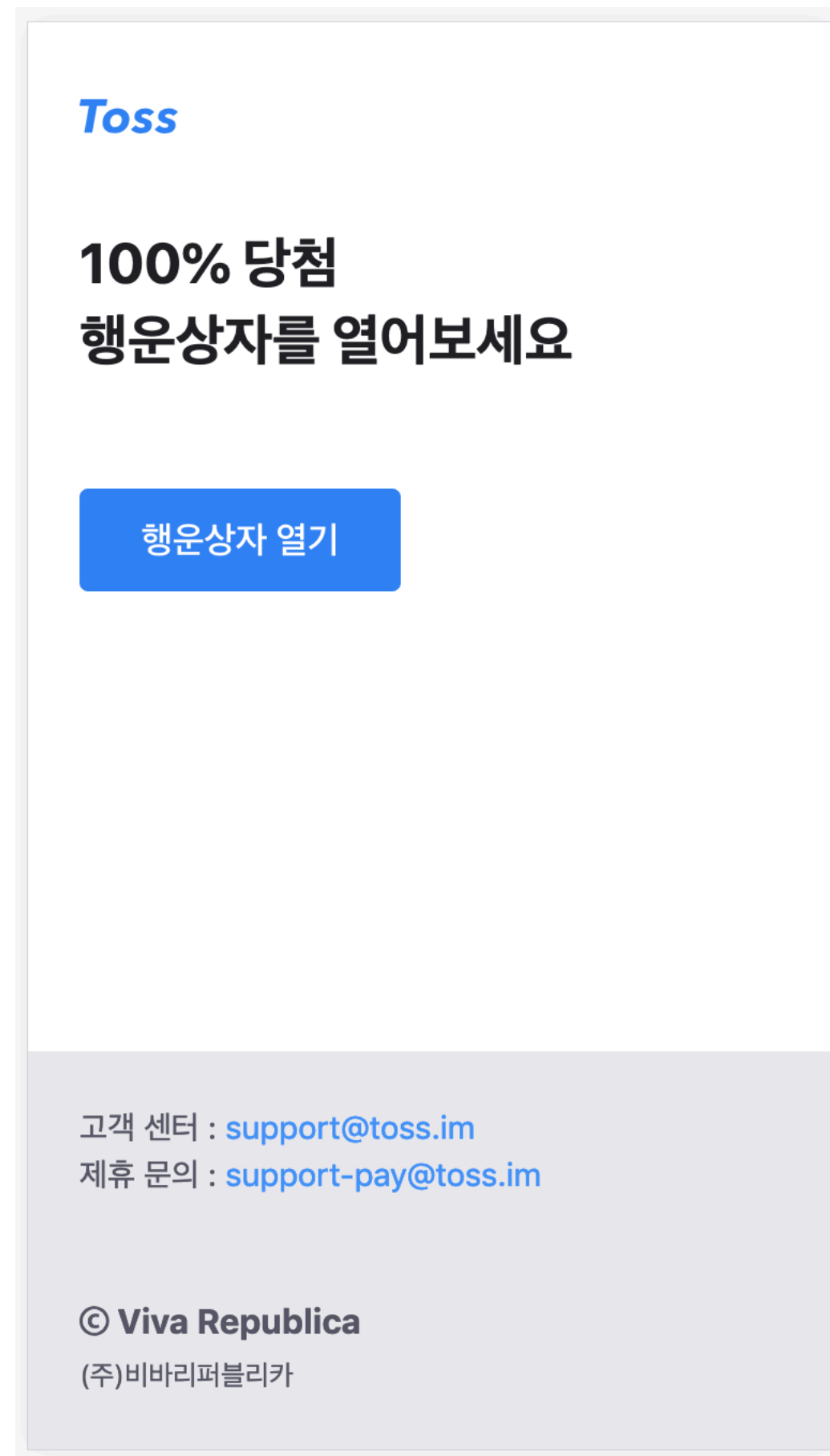
토스에서: 두 가지 역할

- 프론트엔드 개발자
- 숨은 포인트 찾기, 행운상자, 행운퀴즈



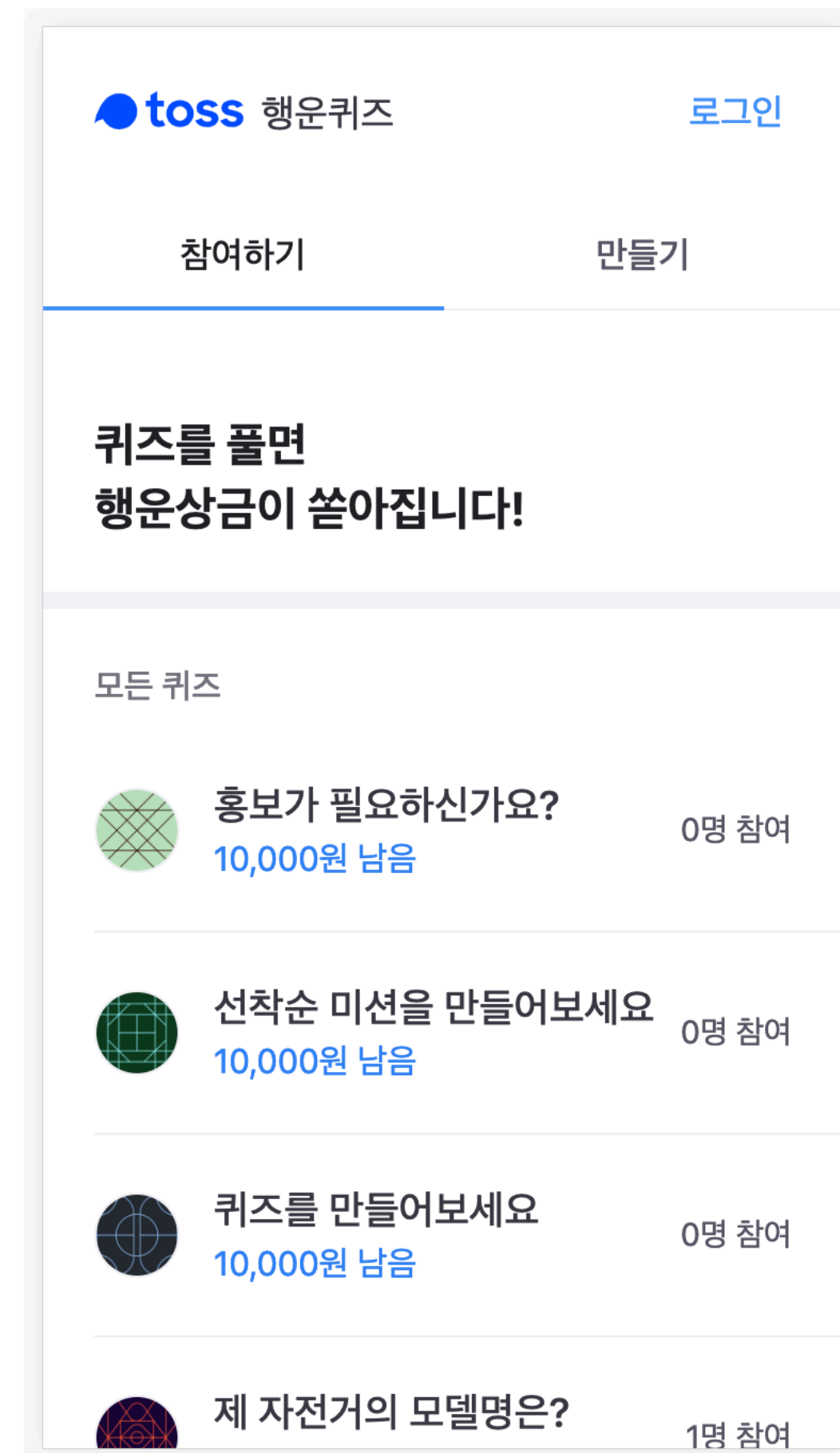
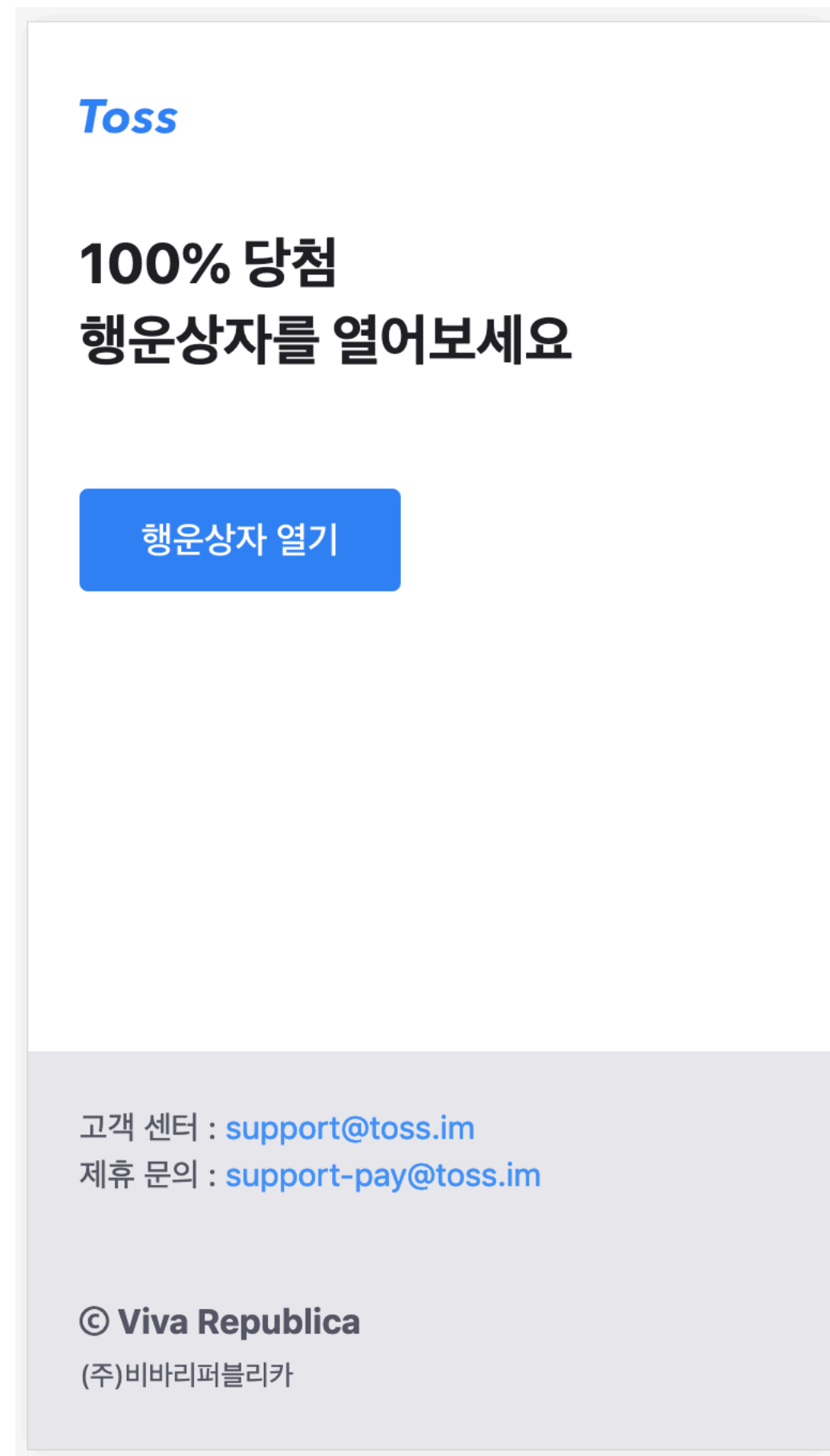
토스에서: 두 가지 역할

- 프론트엔드 개발자
- 숨은 포인트 찾기, 행운상자, 행운퀴즈
- 수많은 프로모션 페이지, 랜딩 페이지



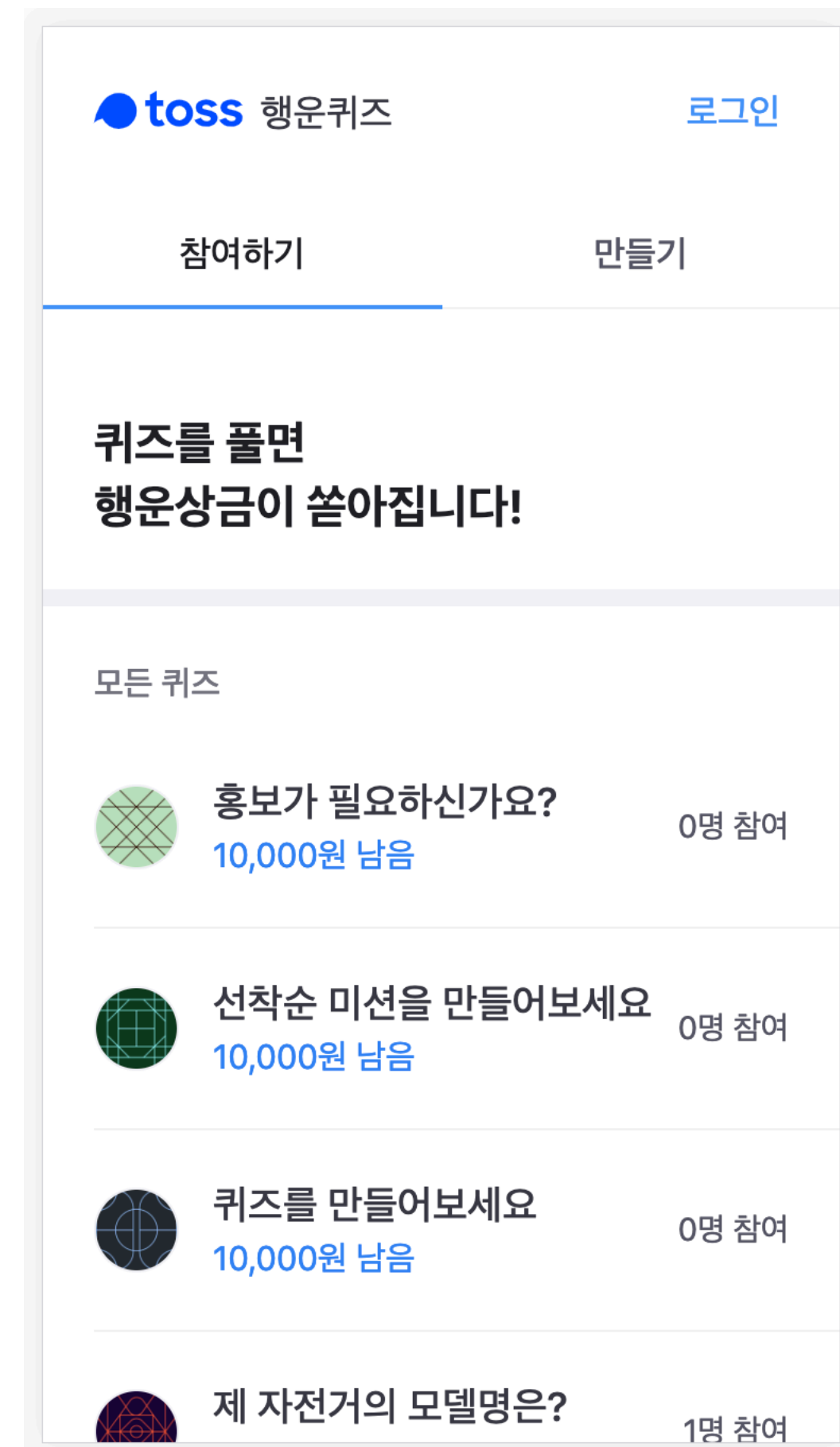
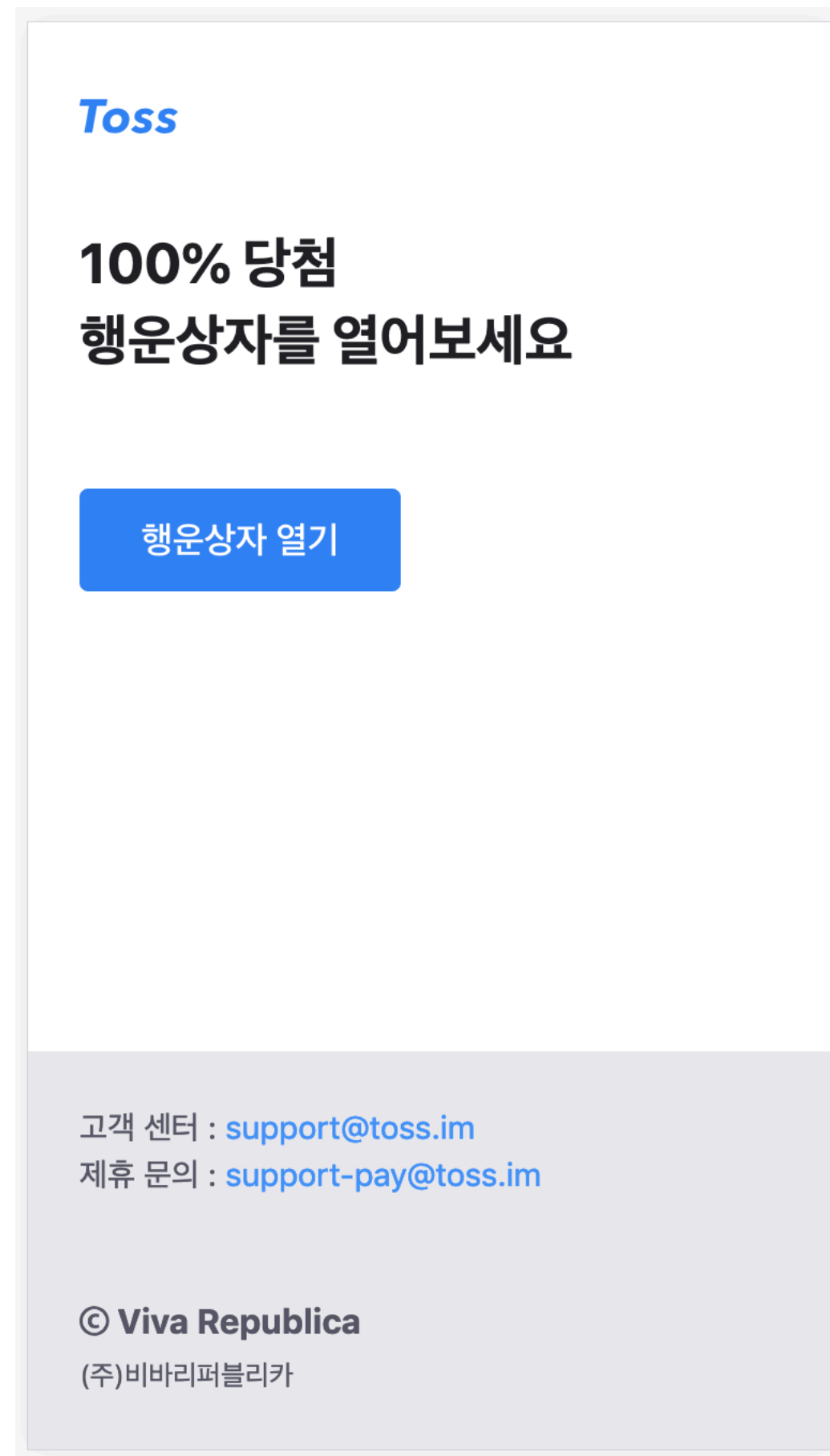
토스에서: 두 가지 역할

- 프론트엔드 개발자
- 숨은 포인트 찾기, 행운상자, 행운퀴즈
- 수많은 프로모션 페이지, 랜딩 페이지
- 챗터 리드

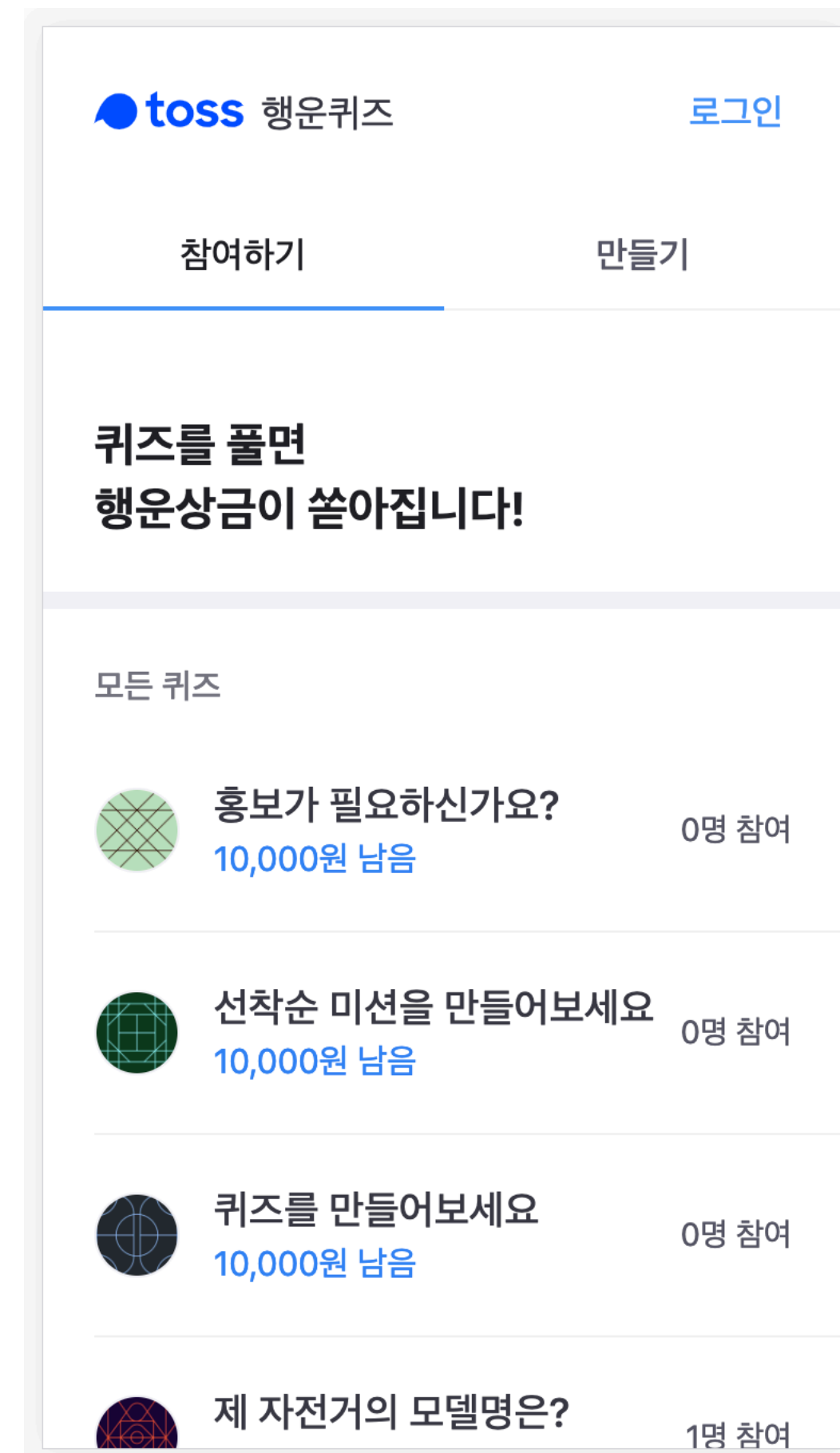
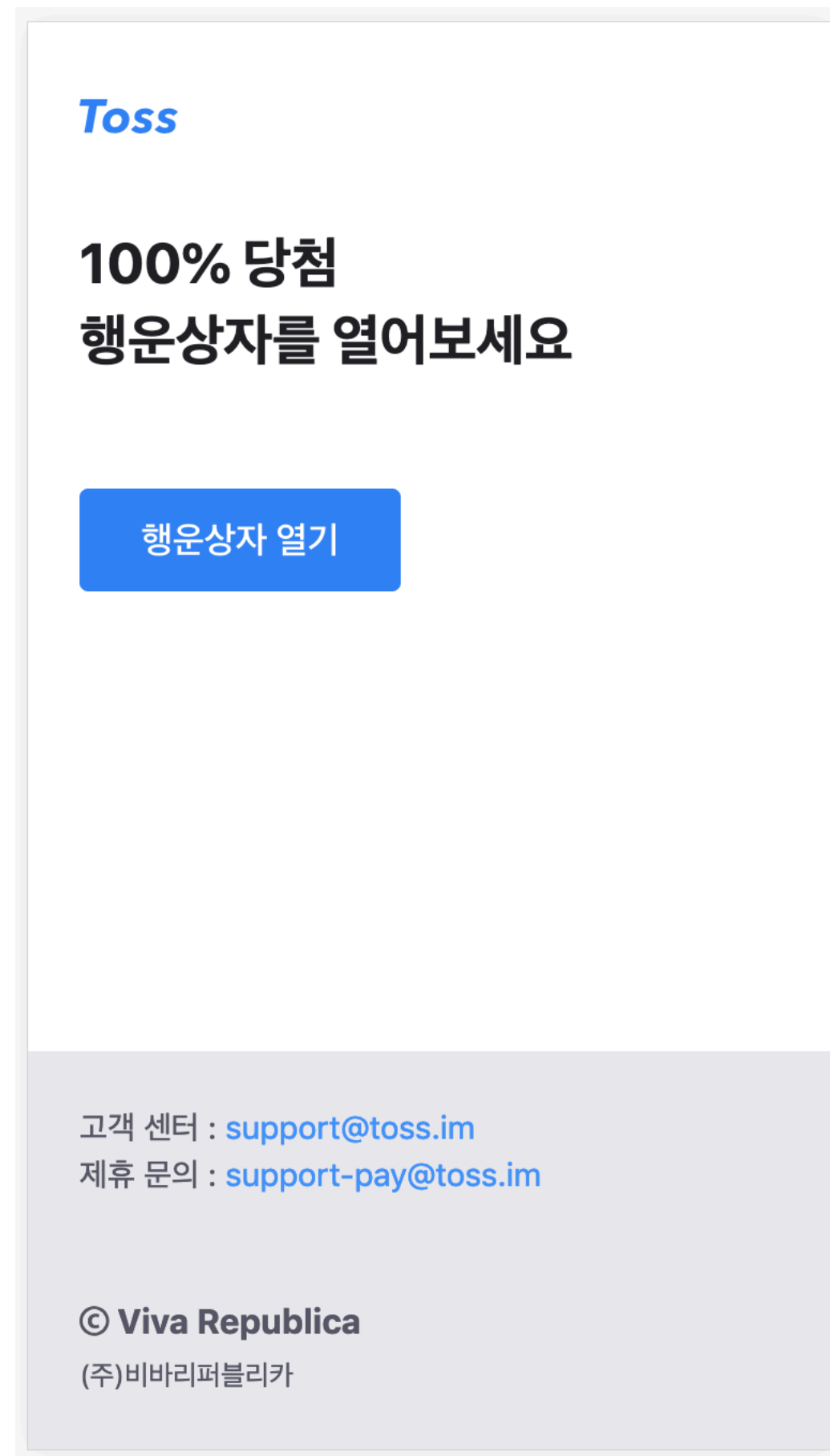


토스에서: 두 가지 역할

- 프론트엔드 개발자
- 숨은 포인트 찾기, 행운상자, 행운퀴즈
- 수많은 프로모션 페이지, 랜딩 페이지
- 챗터 리드
- 5명일 때 시작 🙌 현재 9명!



토스에서: 두 가지 역할



- 프론트엔드 개발자
- 숨은 포인트 찾기, 행운상자, 행운퀴즈
- 수많은 프로모션 페이지, 랜딩 페이지
- 챗터 리드
 - 5명일 때 시작 🙌 현재 9명!
 - 같은 팀도, 직군도 아닌 동료와의 소통 📩

이런 생각을 합니다

- 일을 엄청나게 잘 하고 싶다.

이런 생각을 합니다

- 일을 엄청나게 잘 하고 싶다.

이런 생각을 합니다

- 일을 엄청나게 잘 하고 싶다.
- 목표
 - 10x teammate - 업계 평균보다 10배 뛰어난 생산성을 가진 팀원이 되자.

이런 생각을 합니다

- 일을 엄청나게 잘 하고 싶다.
- 목표
 - 10x teammate - 업계 평균보다 10배 뛰어난 생산성을 가진 팀원이 되자.
- 어떻게?
 - 토스에서 일하면서 갖게 된 생각들을 정리해보았습니다.

이런 생각을 합니다

- 일을 엄청나게 잘 하고 싶다.
- 목표
 - 10x teammate - 업계 평균보다 10배 뛰어난 생산성을 가진 팀원이 되자.
- 어떻게?
 - 토스에서 일하면서 갖게 된 생각들을 정리해보았습니다.
 - 프론트엔드 개발자로서, 그리고 챕터 리드로서.

나는 뭘 하는 사람일까?

- 나는 프론트엔드 개발자다.

나는 뭘 하는 사람일까?

- 나는 프론트엔드 개발자다.
- 하지만 보다 본질적으로는, 나는 제품을 만드는 사람이다.

나는 뭘 하는 사람일까?

- 나는 프론트엔드 개발자다.
- 하지만 보다 본질적으로는, 나는 제품을 만드는 사람이다.
- ‘내 일’을 빨리 끝내는 것이 아니라 제품이 빨리 나가는 게 빠른 것이다.

나는 뭘 하는 사람일까?

- 나는 프론트엔드 개발자다.
- 하지만 보다 본질적으로는, 나는 제품을 만드는 사람이다.
- ‘내 일’을 빨리 끝내는 것이 아니라 제품이 빨리 나가는 게 빠른 것이다.
- ‘내 코드’를 잘 짤다고 성공하지 않는다. 제품이 잘 만들어져야 성공한다.

제품을 만드는 사람의 태도

- 꼭 ‘내 일’이 아니더라도 내가 더 잘, 빠르게 할 수 있는 부분엔 거침없이 기여한다.

제품을 만드는 사람의 태도

- 꼭 ‘내 일’이 아니더라도 내가 더 잘, 빠르게 할 수 있는 부분엔 **거침없이 기여한다.**
- 디자인: 인풋, 데이터 등의 각 상태별 UI 처리 (로딩 중, 비어있음, 에러...)

제품을 만드는 사람의 태도

- 꼭 ‘내 일’이 아니더라도 내가 더 잘, 빠르게 할 수 있는 부분엔 **거침없이 기여한다.**
- 디자인: 인풋, 데이터 등의 각 상태별 UI 처리 (로딩 중, 비어있음, 에러...)
- 데이터: 가능한 모든 상태, 인터랙션에 알맞은 로그 정의 및 트래킹

제품을 만드는 사람의 태도

- 꼭 ‘내 일’이 아니더라도 내가 더 잘, 빠르게 할 수 있는 부분엔 **거침없이 기여한다.**
- 디자인: 인풋, 데이터 등의 각 상태별 UI 처리 (로딩 중, 비어있음, 에러...)
- 데이터: 가능한 모든 상태, 인터랙션에 알맞은 로그 정의 및 트래킹
- 서버: 디자인을 보고 필요한 API 스펙 초안을 정의해서 전달

제품을 만드는 사람의 태도

- 꼭 ‘내 일’이 아니더라도 내가 더 잘, 빠르게 할 수 있는 부분엔 **거침없이 기여한다.**
- 디자인: 인풋, 데이터 등의 각 상태별 UI 처리 (로딩 중, 비어있음, 에러...)
- 데이터: 가능한 모든 상태, 인터랙션에 알맞은 로그 정의 및 트래킹
- 서버: 디자인을 보고 필요한 API 스펙 초안을 정의해서 전달
- 빠른 테스트가 가능한 MVP부터 구현, 디테일은 그 후에 병렬적으로 잡아도 된다.

제품을 만드는 사람의 태도

- 꼭 ‘내 일’이 아니더라도 내가 더 잘, 빠르게 할 수 있는 부분엔 **거침없이 기여한다.**
- 디자인: 인풋, 데이터 등의 각 상태별 UI 처리 (로딩 중, 비어있음, 에러...)
- 데이터: 가능한 모든 상태, 인터랙션에 알맞은 로그 정의 및 트래킹
- 서버: 디자인을 보고 필요한 API 스펙 초안을 정의해서 전달
- 빠른 테스트가 가능한 MVP부터 구현, 디테일은 그 후에 병렬적으로 잡아도 된다.
- 물론 프론트엔드 구현이 제품의 병목일 땐 본연의 업무부터 🧐

So the motto is...

So the motto is...

1. Don't be a bottleneck.


So the motto is...

1. Don't be a bottleneck.
2. Kill your ego.


챕터 리드로서

- 목표
 - 팀 차원의 레벨 업


챕터 리드로서

- 목표
 - 팀 차원의 레벨 업
- 세 가지 마법의 주문 


챕터 리드로서

- 목표
 - 팀 차원의 레벨 업
- 세 가지 마법의 주문 
- 임팩트에 집중

챕터 리드로서

- 목표
 - 팀 차원의 레벨 업
- 세 가지 마법의 주문 
 - 임팩트에 집중
 - 지식이 흐르는 조직

챕터 리드로서

- 목표
 - 팀 차원의 레벨 업
- 세 가지 마법의 주문 
 - 임팩트에 집중
 - 지식이 흐르는 조직
 - 인사가 만사다

임팩트에 집중 (1/2)

- 챗터 리드의 주요 업무: 챗터 바깥 다양한 직군의 동료와의 의사소통 창구

임팩트에 집중 (1/2)

- 챗터 리드의 주요 업무: 챗터 바깥 다양한 직군의 동료와의 의사소통 창구
- 사일로 내에서 또는 챗터로 작업 요청이 들어왔을 때:

임팩트에 집중 (1/2)

- 챗터 리드의 주요 업무: 챗터 바깥 다양한 직군의 동료와의 의사소통 창구
- 사일로 내에서 또는 챗터로 작업 요청이 들어왔을 때:
 - “꼭 해야하는 일인가요?” + “꼭 지금 해야하는 일인가요?”

임팩트에 집중 (1/2)

- 챗터 리드의 주요 업무: 챗터 바깥 다양한 직군의 동료와의 의사소통 창구
- 사일로 내에서 또는 챗터로 작업 요청이 들어왔을 때:
 - “꼭 해야하는 일인가요?” + “꼭 지금 해야하는 일인가요?”
 - 코드는 적게 짤수록 좋고, 코드를 짜지 않고도 할 수 있으면 더욱 좋다.

임팩트에 집중 (2/2)

- 코드 리뷰

임팩트에 집중 (2/2)

- 코드 리뷰
 - 아무리 많은 작업을 했어도 제품에 반영되기 위해선 리뷰가 필요한 환경

임팩트에 집중 (2/2)

- 코드 리뷰
 - 아무리 많은 작업을 했어도 제품에 반영되기 위해선 리뷰가 필요한 환경
 - 리뷰 = 열심히 일한 동료의 업무가 반영되기 위한 병목을 치워주는 일

임팩트에 집중 (2/2)

- 코드 리뷰
 - 아무리 많은 작업을 했어도 제품에 반영되기 위해선 리뷰가 필요한 환경
 - 리뷰 = 열심히 일한 동료의 업무가 반영되기 위한 병목을 치워주는 일
 - 들어가는 노력에 비해 임팩트는 굉장히 큰 작업이니 최대한 빠르게 처리

지식이 흐르는 조직 (1/2)

- 문서화와 자동화

지식이 흐르는 조직 (1/2)

- 문서화와 자동화
 - 직접 다 하지 않아도 된다. 관련된 작업을 하는 동료가 보이면 부탁한다.

지식이 흐르는 조직 (1/2)

- 문서화와 자동화
 - 직접 다 하지 않아도 된다. 관련된 작업을 하는 동료가 보이면 부탁한다.
- 지식이 효율적으로 흐르려면 🙌 어떤 내용이 어디 있는지 누구나 다 알아야한다.

지식이 흐르는 조직 (1/2)

- 문서화와 자동화
 - 직접 다 하지 않아도 된다. 관련된 작업을 하는 동료가 보이면 부탁한다.
- 지식이 효율적으로 흐르려면 🙌 어떤 내용이 어디 있는지 누구나 다 알아야한다.
 - DM으로만 공유되는 지식이 보인다: “공개 채널 봤어요. 앞으로 여기서 얘기해주세요.”

지식이 흐르는 조직 (1/2)

- 문서화와 자동화
 - 직접 다 하지 않아도 된다. 관련된 작업을 하는 동료가 보이면 부탁한다.
- 지식이 효율적으로 흐르려면 🙌 어떤 내용이 어디 있는지 누구나 다 알아야한다.
 - DM으로만 공유되는 지식이 보인다: “공개 채널 봤어요. 앞으로 여기서 얘기해주세요.”
 - 파편화된 문서가 보인다: 한 곳으로 모은다.

지식의 공유 (2/2)

- 위클리 미팅을 챗터 내 정보 공유의 장으로

지식의 공유 (2/2)

- 위클리 미팅을 챗터 내 정보 공유의 장으로
- 신기능, 장애 포스트모템 🙋 내가 한 일이 아니어도 안건을 올리고 공유를 부탁

지식의 공유 (2/2)

- 위클리 미팅을 챗터 내 정보 공유의 장으로
- 신기능, 장애 포스트모템 🙌 내가 한 일이 아니어도 안건을 올리고 공유를 부탁
- 돌아가며 차례로 기술 발표하는 세미나 제안, 첫 발표자로 자원

지식의 공유 (2/2)

- 위클리 미팅을 챗터 내 정보 공유의 장으로
 - 신기능, 장애 포스트모템 🙌 내가 한 일이 아니어도 안건을 올리고 공유를 부탁
 - 돌아가며 차례로 기술 발표하는 세미나 제안, 첫 발표자로 자원
 - 생태계를 만들기: 직접 다 하지 않아도 된다 (2)

인사가 만사다 (1/2)

- **Activation:** 채용

인사가 만사다 (1/2)

- **Activation: 채용**
- 좋은 동료의 채용 = 조직이 성장하는 선순환의 시작점

인사가 만사다 (1/2)

- **Activation: 채용**
- 좋은 동료의 채용 = 조직이 성장하는 선순환의 시작점
- 채용 프로세스 = 잠재적 동료/고객과의 최접점

인사가 만사다 (1/2)

- **Activation: 채용**
- 좋은 동료의 채용 = 조직이 성장하는 선순환의 시작점
- 채용 프로세스 = 잠재적 동료/고객과의 최접점
 - 서류, 과제, 면접 모두 가급적 하루, 늦어도 이틀 이내로 피드백하려 노력

인사가 만사다 (1/2)

- **Activation: 채용**
- 좋은 동료의 채용 = 조직이 성장하는 선순환의 시작점
- 채용 프로세스 = 잠재적 동료/고객과의 최접점
 - 서류, 과제, 면접 모두 가급적 하루, 늦어도 이틀 이내로 피드백하러 노력
- 개인 블로그 포스팅, 행사 부스 지원 등 가능한 모든 채널에 참여

인사가 만사다 (2/2)

- **Retention:** 동료의 근무 만족도 및 퍼포먼스 개선

인사가 만사다 (2/2)

- **Retention:** 동료의 근무 만족도 및 퍼포먼스 개선
- 챗터원의 만족도 체크

인사가 만사다 (2/2)

- **Retention:** 동료의 근무 만족도 및 퍼포먼스 개선
- 챗터원의 만족도 체크
 - 일은 만족스러운지, 가장 힘든 건 무엇인지, 뭐가 달라지면 일을 잘 할 수 있을지

인사가 만사다 (2/2)

- **Retention:** 동료의 근무 만족도 및 퍼포먼스 개선
- 챗터원의 만족도 체크
 - 일은 만족스러운지, 가장 힘든 건 무엇인지, 뭐가 달라지면 일을 잘 할 수 있을지
- 챗터원과 협업하는 챗터 바깥 동료와의 싱크

인사가 만사다 (2/2)

- **Retention:** 동료의 근무 만족도 및 퍼포먼스 개선
- 챗터원의 만족도 체크
 - 일은 만족스러운지, 가장 힘든 건 무엇인지, 뭐가 달라지면 일을 잘 할 수 있을지
- 챗터원과 협업하는 챗터 바깥 동료와의 싱크
 - 챗터원의 퍼포먼스는 만족스러운지, 아니라면 어떤 부분이 아쉬운지

인사가 만사다 (2/2)

- **Retention:** 동료의 근무 만족도 및 퍼포먼스 개선
- 챗터원의 만족도 체크
 - 일은 만족스러운지, 가장 힘든 건 무엇인지, 뭐가 달라지면 일을 잘 할 수 있을지
- 챗터원과 협업하는 챗터 바깥 동료와의 싱크
 - 챗터원의 퍼포먼스는 만족스러운지, 아니라면 어떤 부분이 아쉬운지
 - 조직에 프론트엔드 인력이 부족하거나 남지는 않는지

이런 생각을 합니다

- 일을 엄청나게 잘 하고 싶다.
- 목표
 - 10x teammate - 업계 평균보다 10배 뛰어난 생산성을 가진 팀원이 되자.
- 어떻게?

How to be 10x teammate

How to be 10x teammate

Option A: Adder

보통의 프로그래머보다
10배 더 개발을 잘 한다

How to be 10x teammate

Option A: Adder

보통의 프로그래머보다
10배 더 개발을 잘 한다

팀 + 나

How to be 10x teammate

Option A: Adder

보통의 프로그래머보다
10배 더 개발을 잘 한다

팀 + 나

Option B: Multiplier

협업하는 10명의 생산성을
두 배 씩 올린다

How to be 10x teammate

Option A: Adder

보통의 프로그래머보다
10배 더 개발을 잘 한다

팀 + 나

Option B: Multiplier

협업하는 10명의 생산성을
두 배 씩 올린다

팀 × 나

How to be 10x teammate

Option A: Adder

보통의 프로그래머보다
10배 더 개발을 잘 한다

팀 + 나

Option B: Multiplier

협업하는 10명의 생산성을
두 배 씩 올린다

팀 × 나

어쩌다보니 이 방향에 가까운 길을
걷고 있는 것 같습니다

Being a Multiplier

- 더 많은 동료와 협업하며, 협업자의 생산성을 올려주기 위해:

Being a Multiplier

- 더 많은 동료와 협업하며, 협업자의 생산성을 올려주기 위해:
- 어떤 일이 동료 작업의 병목인지 알고, 그 걸림돌부터 제거하려 노력한다.

Being a Multiplier

- 더 많은 동료와 협업하며, 협업자의 생산성을 올려주기 위해:
 - 어떤 일이 동료 작업의 병목인지 알고, 그 걸림돌부터 제거하려 노력한다.
 - 협업자의 도메인 지식과 입장을 이해한다.

Being a Multiplier

- 더 많은 동료와 협업하며, 협업자의 생산성을 올려주기 위해:
 - 어떤 일이 동료 작업의 병목인지 알고, 그 걸림돌부터 제거하려 노력한다.
 - 협업자의 도메인 지식과 입장을 이해한다.
 - 어떤 일을 할지가 그 일을 어떻게 할지보다 더 중요할 수 있음을 안다.

Being a Multiplier

- 더 많은 동료와 협업하며, 협업자의 생산성을 올려주기 위해:
 - 어떤 일이 동료 작업의 병목인지 알고, 그 걸림돌부터 제거하려 노력한다.
 - 협업자의 도메인 지식과 입장을 이해한다.
 - 어떤 일을 할지가 그 일을 어떻게 할지보다 더 중요할 수 있음을 안다.
 - 지식이 흐르는 공동체, 함께 성장하는 생태계를 만든다.

Being a Multiplier

- 더 많은 동료와 협업하며, 협업자의 생산성을 올려주기 위해:
 - 어떤 일이 동료 작업의 병목인지 알고, 그 걸림돌부터 제거하려 노력한다.
 - 협업자의 도메인 지식과 입장을 이해한다.
 - 어떤 일을 할지가 그 일을 어떻게 할지보다 더 중요할 수 있음을 안다.
 - 지식이 흐르는 공동체, 함께 성장하는 생태계를 만든다.
 - 인사가 만사: Activation 과 Retention 둘 다 철실히 챙긴다.

Being a Multiplier

- 더 많은 동료와 협업하며, 협업자의 생산성을 올려주기 위해:
 - 어떤 일이 동료 작업의 병목인지 알고, 그 걸림돌부터 제거하려 노력한다.
 - 협업자의 도메인 지식과 입장을 이해한다.
 - 어떤 일을 할지가 그 일을 어떻게 할지보다 더 중요할 수 있음을 안다.
 - 지식이 흐르는 공동체, 함께 성장하는 생태계를 만든다.
 - 인사가 만사: Activation 과 Retention 둘 다 절실히 챙긴다.
- 더 신뢰받을수록 영향력을 더 넓게 미칠 수 있고, 반대로도 마찬가지. 선순환.

남은 숙제

- 10x 되려면 아직 많이 부족해요.

남은 숙제

- 10x 되려면 아직 많이 부족해요.
- 개발자로서

남은 숙제

- 10x 되려면 아직 많이 부족해요.
- 개발자로서
 - 트렌드에 뒤쳐지지도, 휩쓸리지도 않고 중심 잡기

남은 숙제

- 10x 되려면 아직 많이 부족해요.
- 개발자로서
 - 트렌드에 뒤쳐지지도, 휩쓸리지도 않고 중심 잡기
 - 현명한 기술 부채를 지는 노하우 쌓기

남은 숙제

- 10x 되려면 아직 많이 부족해요.
- 개발자로서
 - 트렌드에 뒤쳐지지도, 휩쓸리지도 않고 중심 잡기
 - 현명한 기술 부채를 지는 노하우 쌓기
- 관리자로서

남은 숙제

- 10x 되려면 아직 많이 부족해요.
- 개발자로서
 - 트렌드에 뒤쳐지지도, 휩쓸리지도 않고 중심 잡기
 - 현명한 기술 부채를 지는 노하우 쌓기
- 관리자로서
 - 개인과 팀 차원의 우선순위 더 잘 정하기

남은 숙제

- 10x 되려면 아직 많이 부족해요.
- 개발자로서
 - 트렌드에 뒤처지지도, 휩쓸리지도 않고 중심 잡기
 - 현명한 기술 부채를 지는 노하우 쌓기
- 관리자로서
 - 개인과 팀 차원의 우선순위 더 잘 정하기
 - 피드백 잘 주는 법 배우기