제가 멋쟁이 사자처럼에 지원하게 된 가장 큰 동기는 실질적인 웹 개발 경험을 쌓기 위한 것이라고 할 수 있겠습니다. 저는 현재 문헌정보학과에 원전공을 두고 컴퓨터공학과를 복수전공하고 있습니다. 컴퓨터공학 분야에 대해 심도 있게 공부한 지 2학기 째가 되는 현 시점에서 저는 몇몇 프로그래밍 언어나 cs지식에 관해 관념적으로는 이해하고 있다고 할 수 있지만, 그 인사이트를 가시적인 결과물로서 구체화시키는 부분에서는 많이 부족하다고 스스로 평가하고 있습니다. 이에 멋쟁이 사자처럼에서 여러 웹을 제작해볼 수 있는 기회를 십분 활용하여 제가 가지고 있던 지식들을 실제적으로 적용해보며 개발 경험을 쌓아가고자 본 동아리에 지원을 하게 되었습니다.

다음으로 제가 본 동아리에 흥미를 갖고 지원서를 제출하게 된 동기는 협업이라고 할 수 있습니다. 앞서 서술하였듯, 저는 코로나로 인해 온라인으로 강의가 진행된 저번 학기부터 해당 분야에 본격적으로 발을 들여놓았습니다. 이러한 시국 속에서 복수전공을 시작한 뒤 강의 내 여러 팀 프로젝트를 통해 인적 네트워크를 확장한다는 제 계획은 애석하게도 틀어져버렸습니다. 본질적으로 다른 개발자들과의 협업이 중시되는 sw분야에서 혼자 개념을 익히고 이것을 사용하여 무언가를 구현하는 과정은 쉽지 않았고 이에 대한 동기마저 잘 생기지 않았습니다. 멋쟁이사자처럼은 온라인을 통하여 지속적으로 미팅을 갖는 것으로 알고 있습니다. 이에 만약에 제가 본 동아리의 부원이 되어 그들과의 활발한 상호작용을 통해 서로의 아이디어를 공유해간다면 모두에게 막대한 시너지가 되지 않을까 생각하여 본 동아리에 지원을 하였습니다.

2. 구체적인 기능까지는 생각해보지는 못하였지만 시스템의 개괄적인 기능만을 가지고 생각해보았을 때, 현재로서 제가 도전해보고 싶은 서비스는 두 가지입니다.

첫번째로는 광고를 위한 사이트입니다. 경영전략학회 등에서 학교 근처 여러 식당과 제휴를 맺어 경영 전략을 제공하는 것과 같이, 그들의 메뉴나 이벤트 등을 홍보해줄 수 있는 플랫폼을 조성하고, 사용자들에게는 이러한 정보들이나 위치, 후기 등을 손쉽게 접할 수 있는 사이트를 만들게 되면 좋을 것 같다고 생각했습니다.

다음으로는 위치 정보들을 이용한 서비스입니다. 그 예로는 먼저 셔틀버스 위치 정보나 좌석 점유 정도에 대한 정보를 입력받아 버스를 기다리는 과정의 효율을 증대시키는 서비스를 생각해보았습니다. 또한 놀이공원 등의 앱에서 볼 수 있듯, 학교와 주변 시설의 지형도 상에 여러 카테고리(정류장, 자판기, 음식점, 코로나 확진자가 들른 시설 등)의 장소를 시각적으로 표시하고 해당 장소에 대한 의미 있는 정보를 사용자에게 제공하는 서비스도 생각해 보았습니다.

3. 작년 한 해에는 활동보다는 전공 지식에 관한 이론적인 공부를 하는데 시간을 대부분 보냈다고 생각합니다. 학기 중에는 자료구조와, 시스템 프로그램, 또한 c프로그래밍에 대한 수업을 들으면서 cs 분야에 대한 기본적인 지식과 프로그래밍 실력을 향상시키는 것에 집중을 하였습니다.

학기가 끝난 후에는 여러 프로그래밍 언어를 익히는데 많은 시간을 할애하였습니다. 그 중에서도 제가 그동안 배우지 못했던 프론트엔드 측면에 대한 공부를 진행해보고자 하여, 자바스크립트나 node.js, 자바 스프링, mysql 등의 강의를 인터넷을 통해 수강하였습니다. 강의를 배우면서 언어를 활용한다는 생각보다는 이를 빨리 배워놓고 다음 단계로 넘어갸야겠다는 생각이 더 강하게 작용하여 배움에 대한 깊이가 그리 깊지는 못했던 것이 사실입니다. 하지만 해당 강의들에서 수업자료로서 제공된 샘플 웹페이지나 회원 관리 시스템을 제작해보면서 고단함을 느끼면서도 무엇인가를 제작해 나가는 것에 대한 흥미를 처음으로 느꼈던 것 같습니다.

4. 저는 팀 프로젝트를 할 때 리더의 역할을 도맡아하는 타입은 아닙니다. 즉 저는 팀 프로젝트에 있어 진취적이거나 창의적인 관점을 적극적으로 제시하는 타입이라기 보다는 팀원의 의견을 듣고 그들의 의견을 최대한으로 활용할 수 있는 방안을 찾아주는 역할을 해왔던 것 같습니다. 여기에는 세밀한 부분까지 신경을 쓰는 저의 성격이 작용했기 때문이라고 생각합니다. 여러 사람들이 함께하는 프로젝트에서는 팀원들로부터 나온 다양한 의견들에 대한 가치판단 과정이 필수적으로 수반되는데, 저는 그 판단 과정이 남들보다 복잡하고 때로는 느려서 프로젝트를 완수하는데 보통보다 긴 시간이 소요되거나 제 만족에 차지 않는 결정들을 내리는 경우가 이따금씩 있었습니다. 이에 반해 제가 팀원들의 조력자로서 역할을 할 때에는 현재 프로젝트의 진행상황과 팀의 목표에 대해 꼼꼼히 생각하면서 그들의 의견이 더 높은 효용을 가질 수 있도록 관련 자료를 찾아보거나 더 효율적인 코드를 제시하는 등의 역할을 하곤 하였습니다. 이러한 역할을 하였을 때, 저도 가장 큰 만족감을 느꼈고, 프로젝트 또한 효율적으로 진행되었다고 생각합니다.

5.

제가 멋사에게 바라는 점은 여전히 코로나 바이러스가 말썽인 현 시국 속에서도, 동아리 내 안전하면서도 두터운 연결이 지속되었으면 좋겠습니다. 기본적으로는 온라인으로 활동이 활발하게 진행되면서도, 제한된 수의 인원끼리 오프라인 상에서 만나 의견을 공유하는 환경이 잘 만들어져 있기를 바라고 있습니다. 또한, 활동을 하는 기간에 웹 제작 뿐만 아니라 프로그래밍 언어나 라이브러리 등에 대해서도 지속적으로 배우고 가르칠 수 있는 과정이 있었으면 좋겠습니다.