

# 7장 경험주의

상용 서비스는 문제점을 발견하고 간단하게 해결하기위해서 생성된 경우가 많다. 즉, 개발자가 내린 최선의 축적물이 될 수있다.

최선이라고 생각하고 산출물이라도, 시장에 공개되었을 때, 예측 불가능한 결과에 직면하게 된다.

이럴 때 팀에서 기능개발보다 아이디어개선이 중요하다.

## 아디어 개선을 위한 실험과 경험의 분리

현실에 대한 증거와 관찰을 바탕으로 의사결정을 내리는 것이 합리적 발전이 된다.

분석과 성찰이 없다면 조직은 축적에만 근거해 진행하게 된다.

돈이나 평판이 없는 아이디어에 계속 투자하는 것은 비합리적이다.

## 경험은 중요하다.

경험은 여러가지 사례에서 빛을 바라기 마련이다.

특정상황을 겪은 사람은 보자마자 그 상황은 이런것이겠지..? 라고 바로 해결하곤 한다.

여러가지 사례를 통해 해결방법이 샘플링되고 그 해결을 위한 "통상적인 해결책" 이 되곤한다.

그러나 다양한 사례를 통해 민감한 변수를 고려해야하는 경우임에도 불구하고 "이건 이럴것이다" 라며 분석이 끝나기도 전에 결론을 내려 실수를 범 하는 경우가 있을 수 있다.

그러므로,

전후 관계를 명확히 해야한다.

다양한 상황에서의 가설을 세우고, 증명하고, 반증하는 방법을 항상 찾아야한다.

가설에 대한 실험을 수행하고, 결과를 관찰하고, 가설과 일치하는지 확인한다.

다양한 경우를 경험하여 경험주의자가 되는것이 중요하것이 중요하지만, 더 복잡하고 많은 훈련이 필요하다.

경험주의자가 할 수 있는 실수로 다양한 상황에 맞는 맞춤 결론을 간과하여 사실을 왜곡하지 않도록 해야한다.

