**3. Evaluation : 아이디어 분류 및 구분 타이틀 달기**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **타이틀** | 역량 강화 | 흐름 분석 |
| **내용** | 서버개발 환경을 공부한다  자격증 취득 | 추이분석 |

**4. Judge : 핵심 아이디어를 중심으로 아이디어 재구성**

* 1. 서버개발 환경을 공부한다.
     + Windows와 Linux를 가장 많이 사용할 것으로 생각되기에 이 두 횐경에서 작업을 한다.
     + 환경에서 더 나아가, 어떠한 플랫폼을 사용하느냐도 중요하다. 고로 PHP, 파이썬, C++, JAVA, Node.js과 같은 언어 중에 가장 필요로하는 언어를 공부하며, 지식을 쌓는다.
  2. 자격증 취득
     + 내가 원하는 백엔드 엔지니어는 네트워크 서비스와 밀접한 관계로 인해 CCNA 정도의 기초적인 지식이 있다면 설계 부분에서 도움이 되지 않을까 싶다.
  3. 추이분석
     + 시장은 급변하며 새로운 아이템들이 쏟아진다. 한 예로 최근엔 메타버스가 있으며, 관련 서버의 외주도 쏟아진다. 분명히 최적화된 솔루션이 필요하고 이는 앞으로의 미지의 아이템 또한 마찬가지라고 생각한다.

**5. Enhance : 아이디어 추가 및 보완**

* 1. 지금은 서버 환경이 Windows나 Linux를 주로 생각하지만, Unix를 이용한 IOS 서비스 쪽 또한 염두에 둘만 하다.
  2. 만약, CCNA를 취득 후에 더 필요하다고 생각이 드는 경우, CCNP까지 취득할 수도 있다.
  3. 새로운 아이템에 추가적인 시장이 없다면, 경제적 해자에 핵심이 되는 분야로 눈길을 두는 것도 필요하다.

**6. Review : 진행한 과정 검토 및 원래 직관과 차이가 있는 지 검토**

만약 역량이 강화되고 아이템에 적용 가능한 부분이 있다면, 충분히 도전해볼만한 가치가 있다고 생각된다. 그러나 백엔드의 경우 시스템을 설계해본 경험이 중요하기에, 우선 눈높이에 맞게 프로세스를 맞추는 것이 먼저라고 생각이 든다. 그렇게 많은 라이브러리들이 쌓이면, 작은 모듈로 시작해서 내가 원하는 설계를 이루는 날이 올 것이라고 생각한다. 수업 시간 30분 남짓에 떠오르는 것들로 아이디어를 채운만큼, 원래 직관과 차이는 없다고 생각한다.