

프로젝트 경험

지금껏 다양한 팀 프로젝트를 진행하면서 느낀 제 자신의 특징은 다음과 같습니다.

1. I 중 가장 E 에 가깝다

I 라서 평소에는 제가 말하기 보다는 상대방의 말을 들어주는 걸 더 잘하지만 팀 프로젝트처럼 대면대면한 사람들 사이에서는 오히려 활발하게 의견제시도 하고 먼저 친해지려고 노력을 많이 합니다.

2. 상대방의 눈높이에 맞춰 설명을 잘 한다

조부모님과 오래 같이 지내다 보니 커가면서 질문자의 이해 수준에 맞춰 설명을 잘 한다는 칭찬을 많이 받았었습니다. 팀 프로젝트를 진행하면서 이 점이 굉장히 도움이 많이 되었습니다. 자신의 주장을 잘 정리해서 전달 못하는 팀원 옆에서 대신 정리해주거나 팀원들끼리 서로 다르게 이해해버리는 참사를 여러 번 막은 적이 있습니다.

3. 망설임 없이 의견제시를 잘 한다

1번 특징과 이어지는 특징입니다. 다양한 의견을 나누면서 서로 의견을 취합해야하는 팀 프로젝트 특성상 의견 제시에 소극적이면 회의가 늘어지는 문제가 있지만 저는 고민보다는 의견을 나열하듯이 내 놓는 타입입니다. 아이디어 회의 뿐만 아니라 특정 문제를 타파하기 위한 해결책 역시 다양하게 제시하곤 합니다.

제가 이렇게 특징을 파악하게 된 팀프로젝트 경험 중 몇가지를 소개해 드리겠습니다.

1. 낮가림 심한 팀원들과의 팀프로젝트 경험

2학년 전공핵심 과목이었던 '공학과 심리' 강의는 인간 공학에 대해서 배우는 강의였습니다. 평가요소 중 우리 주변의 사물을 인간공학적으로 재발명하고 발표하는 과제가 포함되어 있었습니다. 교수님 임의대로 6명씩 조를 짜 주셨는데 공교롭게도 6명이 전부 심한 내향형으로 구성된 적이 있었습니다.

주제 특성상 팀원들 간의 활발한 소통과 의견 취합이 중요했지만 저희 팀은 의견 발화가 한바퀴를 채 돌지 못하는 상황이었습니다. 상황이 나아지지 않아 먼저 아이스브레이킹을 해야겠다고 생각한 저는 게임으로 역할을 정하자고 제의했습니다.

공학과 심리 팀프로젝트는 매 회의마다 몇몇의 역할이 필요했습니다. 회의를 이끌 조장, 회의록을 작성할 서기, 교수님께 회의기록을 발표하고 피드백을 받을 사람 등이 필요했습니다. 그래서 저희는 회의시작 전 템플런, 서브웨이 서퍼, 테트리스, 리듬게임등 가벼운 게임을 플레이하여 점수 순위에 따라 그날의 역할을 정했습니다. 1, 2, 3등은 역할 면제, 4등이 서기, 5등이 조장, 6등이 발표자를 맡는 식으로 진행되었습니다.

결과는 아주 좋았습니다. 게임을 통해 긴장을 풀고 서로 공통된 관심사와 경쟁이 생기면서 조금씩 팀원들 간의 소통이 원활해졌습니다. 저희 조는 회의 끝에 멀티탭을 주제로 삼게 되었고 늘어가는 전자기기들의 충전수요를 감당하지 못하는 기존의 멀티탭을 모듈형으로 수요에 맞게 커스터마이징할 수 있도록 재발명하였습니다.

초반에는 이 팀으로 진행 할 수 있을까 걱정이 많았지만 마지막에는 모든 팀원들이 서로 친해졌고 결국 A+라는 값진 결과물을 맺으면서 좋은 기억으로 남은 팀프로젝트가 되었습니다.

2. 한국어를 못하는 유학생과의 팀프로젝트 경험

교양과목이었던 'IoT 이해와 활용' 강의에서 저를 포함한 한국인 두명, 중국인 유학생 한명이 팀이 되어 아두이노를 활용한 스마트 홈 디바이스를 제작하는 팀프로젝트를 진행했었습니다. 외국인과의 팀프로젝트 하는 것은 처음이어서 기대 반 걱정 반이었는데 문제는 이 친구가 한국어를 전혀 못했습니다. 에브리타임에서 가끔 보이던 팀프로젝트 유학생 빌런인가... 하고 걱정했지만 다행히도 이 친구는 팀프로젝트에 참여하려는 의지가 있었습니다.

어눌한 영어로라도 회의에 참여하고 아이디어를 내주는 모습에 이런 친구와 함께라면 충분히 할 수 있겠다고 생각했고 영어로 소통하는 것에는 자신이 있어서 주도적으로 회의를 진행하면서 유학생과의 소통도 이어나갔습니다. 세명이 같이 회의를 하면서 한국인 팀원의 의견을 유학생에게 통역을 해주고 반대의 경우에도 마찬가지로 통역했습니다. 가끔 영어로 표현이 힘들 경우에는 번역기를 돌려가며 소통을 했습니다.

저희 팀은 아두이노와 광량센서, HC-06 블루투스 모듈, 외장을 만들기 위한 3D 프린터 그리고 Pushbullet 이라는 서비스를 이용하여, 원두나 커피가루 쌀, 밀가루처럼 통에 담겨서 중력에 의해 밑으로 일정량 배급되는 가구에 붙여서 일정량 이하가 되면 사용자의 핸드폰으로 문자를 자동으로 보내 구매시기가 왔다는 것을 알려주는 디바이스를 만들었습니다.

유학생과의 팀 프로젝트 경험은 중국인 유학생에 대한 편견을 깨 주었고 영어로 소통하는 것에 자신감을 붙여주는 좋은 경험이 되었습니다.

3. 너무 뛰어난 팀원들 사이에서 진행한 프로젝트 경험

학부연구생을 진행하던 2학년 여름방학 랩실 선배의 추천으로 LG가 주관하는 인공지능 이론 + 실습 프로그램인 LG Aimers 프로그램에 대학원생 선배들과 참여하게 되었습니다. 첫 2주간 진행되는 온라인 이론 강의는 수월하게 수료했고 평가도 괜찮게 받아서 의기양양했지만 이후 진행되었던 4주간의 실습 및 해커톤 과정에서 벽을 느끼게 되었습니다.

해커톤의 내용은 LG 측에서 제공해주는 데이터로 학습을 시키고 테스트 데이터로 정확도를 측정하여 기준치 이상을 달성하면 합격하여 수료증을 주고 정확도가 가장 높은 팀이 우승을 하는 과정이었습니다. 제가 갈피를 못 잡고 방황하는 동안 같은 팀의 대학원생 선배들이 척척 진행해 나가는 것을 보면서 대학원생들의 내공에 감탄하고 제게 실습 경험이 부족했다는 것을 뼈저리게 느꼈습니다.

제가 선배들에게 도움이 되지 않는다는 것을 깨닫고 선배들에게 데이터 전처리와 파라미터 찾기 등의 반복작업을 제가 진행할테니 개인 실습을 진행해도 되는지 양해를 구했습니다. 선배님들은 애초에 자릿수 채우기 겸 제 실적을 챙겨주려고 추천했던 거라면서 개인 프로젝트를 진행하면서 마음껏 물어보라고 배려해 주셨습니다.

저는 선배님들의 코드와 LG에서 제공해주는 데이터로 개인 프로젝트를 진행하면서 모델 최적화와 튜닝 방법들을 실습해봤습니다. 모르는 것을 바로바로 물어볼 수 있던 덕분에 저에게 큰 도움이 되었습니다. 실력자와의 팀프로젝트는 자신의 노력 여하에 따라 가장 빨리 실력을 늘릴 수 있는 좋은 기회라고 생각합니다.