


성장은 역량(지식, 숙련도, 경험)이 늘어 난다는 뜻

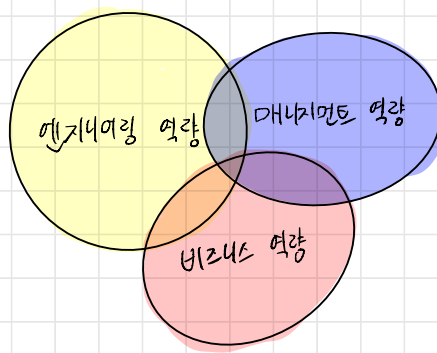
지식 → 공부를 해야 쌓인다

숙련도 → 같은 일을 여러 번 오래 반복

경험 → 성공과 실패를 해봐야 한다.

항상 지식과 숙련도를 고민하고, 특히 간접 경험을 적극적으로 받아들여 경험을 쌓으면

앞서 언급한 커리어패스를 더 빠르게 밟아나갈 수 있다.



데언에게는 임직원

논리적 사고

창의적으로 협업 → 사용자에게 가치 제공

개발에 대한 기본 지식

~~규정~~ 보다는 기본지식

영어, 수학, 물리

프로그래밍 언어, 자료구조, 알고리즘, 운영체제, 하드웨어

새로운 것을 빠르게 익힐 수 있는 능력

비판적 사고

왜 이 일을 해야 할까?

이 일을 하다가 말면 어떻게 될까?

어떤 방식으로 일하는게 최선일까?



도구

6개월 주기로 새로운 기술과 도구 공부

큰 흐름 따라가기

π 자형 인재

처음 10년에 최대한 많이 깊게 배워라.

시작은 I자형 인재 → T자형 인재 → π 자형 인재



엔지니어링 역량

성장하는 10년

사용자 입장에서 제품을 생각

제품에 대한 이해

경쟁 제품 분석

경쟁 제품 분석 (디테일) → 내부 세미나로 공유

고객 여정 설계

A/B 테스트

데이터 주도 개발

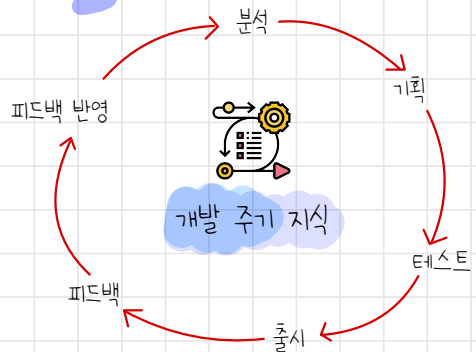
즉정 X → 관리 X → 개선 X

Dogfooding

내가 만든 제품의 첫 사용자는 '나'

써본 만큼 이해가 깊어짐

이해한 만큼 더 나은 제품 개발



이전 단계 망신 X

애자일

최소한의 기능으로 최대한 빠르게 개발

애자일의 꽃은 회고

프로젝트리딩

프로젝트 관리

출시 시기와 중점을 뒀야 하는 일 관리
비용, 시간, 제품 범위 관리
최소기능 제품출시 및 지속적으로 업데이트

개발 계획 세우기

→ 최소기능제품

역할 나누기

시간 나누기

선별해 문제 풀기

우선순위 정하기

중요하고 필수 있는 문제

중요한데 필수 없는문제

필수있는게 중요하지 않음

중요하지 않고 할 수없는일

목표

→ 계획

→ 실행

→ 측정

매니지먼트 5가지 소프트 스킬

소통(communication)

협업(teamwork)

긍정적인 자세(positive attitude)

프로 의식(work ethic)

리더십(leadership)

테크니컬 리딩

실현 가능한 기술인지? 좋은 기술인지?

개발환경 최적화

미지의 영역을 대하는 자세

모르는 일을 어떻게하면 잘할 수 있는지 고민

필요한 일, 어렵고 큰 일, 모르는 일 먼저 진행

속도와 방향성

속도 << 방향

올바른 방향으로 가고 있는지 짧은 주기로 체크

피플 매니징

포밍 → 스토밍

↓ 팀

← 노밍

팀 관리 사람 관리

핵심은 신뢰와 지식

약점을 말하되 어떤 방식으로 도와줬으면 좋겠는지 말하기

팀 존재 이유는 서로의 장점을 공유 & 극대화, 약점 보완

성향 파악하기

why성향 what 성향 How 성향 what if 성향

매니지먼트 역량

리딩하는 10년

피플 매니징 문화

정확한 기대치를 알려주고 결과에 대해 좋았던 점 아쉬웠던 점을 알려주며 피드백

1-on-1

2주에 한번 30분

주제나 스크립트를 정해서 성과와 결과를 측정

성과, 행복, 성장

성과 평가하기

생산성, 지식, 기능성, 협업, 책임감, 좋은코드, 구조 설계와 아키텍처

행복 만들기

→ 일 자체가 즐거워야 한다.

일을 하는 이유

→ 일을 하면서 성장해야 한다.

→ 내 비전과 목표가 현재 일과 연결되어야 한다.

함께 성장하기

역량은 조금 높은 수준의 일을 해야 높아진다.

실패를 무서워하지 않는 사람

실패한 뒤 배워서 성장하는 사람

→ 계속 성장할 수 있다

프로젝트리딩

프로젝트 관리

출시 시기와 중점을 뒀야 하는 일 관리
비용, 시간, 제품 범위 관리
최소기능 제품출시 및 지속적으로 업데이트

개발 계획 세우기

→ 최소기능제품

역할 나누기

시간 나누기

선별해 문제 풀기

우선순위 정하기

중요하고 필수 있는 문제

중요한데 필수 없는문제

필수있는게 중요하지 않음

중요하지 않고 할 수없는일

목표

→ 계획

→ 실행

→ 측정

매니지먼트 5가지 소프트 스킬

소통(communication)

협업(teamwork)

긍정적인 자세(positive attitude)

프로 의식(work ethic)

리더십(leadership)

테크니컬 리딩

실현 가능한 기술인지? 좋은 기술인지?

개발환경 최적화

미지의 영역을 대하는 자세

모르는 일을 어떻게하면 잘할 수 있는지 고민

필요한 일, 어렵고 큰 일, 모르는 일 먼저 진행

속도와 방향성

속도 << 방향

올바른 방향으로 가고 있는지 짧은 주기로 체크

피플 매니징

포밍 → 스토밍

↓ 팀

← 노밍

팀 관리 사람 관리

핵심은 신뢰와 지식

약점을 말하되 어떤 방식으로 도와줬으면 좋겠는지 말하기

팀 존재 이유는 서로의 장점을 공유 & 극대화, 약점 보완

성향 파악하기

why성향 what 성향 How 성향 what if 성향

매니지먼트 역량

리딩하는 10년

피플 매니징 문화

정확한 기대치를 알려주고 결과에 대해 좋았던 점 아쉬웠던 점을 알려주며 피드백

1-on-1

2주에 한번 30분

주제나 스크립트를 정해서 성과와 결과를 측정

성과, 행복, 성장

성과 평가하기

생산성, 지식, 기능성, 협업, 책임감, 좋은코드, 구조 설계와 아키텍처

행복 만들기

→ 일 자체가 즐거워야 한다.

일을 하는 이유

→ 일을 하면서 성장해야 한다.

→ 내 비전과 목표가 현재 일과 연결되어야 한다.

함께 성장하기

역량은 조금 높은 수준의 일을 해야 높아진다.

실패를 무서워하지 않는 사람

실패한 뒤 배워서 성장하는 사람

→ 계속 성장할 수 있다

프로젝트리딩

프로젝트 관리

출시 시기와 중점을 뒀야 하는 일 관리
비용, 시간, 제품 범위 관리
최소기능 제품출시 및 지속적으로 업데이트

개발 계획 세우기

→ 최소기능제품

역할 나누기

시간 나누기

선별해 문제 풀기

우선순위 정하기

중요하고 필수 있는 문제

중요한데 필수 없는문제

필수있는게 중요하지 않음

중요하지 않고 할 수없는일

목표

→ 계획

→ 실행

→ 측정

매니지먼트 5가지 소프트 스킬

소통(communication)

협업(teamwork)

긍정적인 자세(positive attitude)

프로 의식(work ethic)

리더십(leadership)

테크니컬 리딩

실현 가능한 기술인지? 좋은 기술인지?

개발환경 최적화

미지의 영역을 대하는 자세

모르는 일을 어떻게하면 잘할 수 있는지 고민

필요한 일, 어렵고 큰 일, 모르는 일 먼저 진행

속도와 방향성

속도 << 방향

올바른 방향으로 가고 있는지 짧은 주기로 체크

피플 매니징

포밍 → 스토밍

↓ 팀

← 노밍

팀 관리 사람 관리

핵심은 신뢰와 지식

약점을 말하되 어떤 방식으로 도와줬으면 좋겠는지 말하기

팀 존재 이유는 서로의 장점을 공유 & 극대화, 약점 보완

성향 파악하기

why성향 what 성향 How 성향 what if 성향

매니지먼트 역량

리딩하는 10년

피플 매니징 문화

정확한 기대치를 알려주고 결과에 대해 좋았던 점 아쉬웠던 점을 알려주며 피드백

1-on-1

2주에 한번 30분

주제나 스크립트를 정해서 성과와 결과를 측정

성과, 행복, 성장

성과 평가하기

생산성, 지식, 기능성, 협업, 책임감, 좋은코드, 구조 설계와 아키텍처

행복 만들기

→ 일 자체가 즐거워야 한다.

일을 하는 이유

→ 일을 하면서 성장해야 한다.

→ 내 비전과 목표가 현재 일과 연결되어야 한다.

함께 성장하기

역량은 조금 높은 수준의 일을 해야 높아진다.

실패를 무서워하지 않는 사람

실패한 뒤 배워서 성장하는 사람

→ 계속 성장할 수 있다

프로젝트리딩

프로젝트 관리

출시 시기와 중점을 뒀야 하는 일 관리
비용, 시간, 제품 범위 관리
최소기능 제품출시 및 지속적으로 업데이트

개발 계획 세우기

→ 최소기능제품

역할 나누기

시간 나누기

선별해 문제 풀기

우선순위 정하기

중요하고 필수 있는 문제

중요한데 필수 없는문제

필수있는게 중요하지 않음

중요하지 않고 할 수없는일

목표

→ 계획

→ 실행

→ 측정

매니지먼트 5가지 소프트 스킬

소통(communication)

협업(teamwork)

긍정적인 자세(positive attitude)

프로 의식(work ethic)

리더십(leadership)

테크니컬 리딩

실현 가능한 기술인지? 좋은 기술인지?

개발환경 최적화

미지의 영역을 대하는 자세

모르는 일을 어떻게하면 잘할 수 있는지 고민

필요한 일, 어렵고 큰 일, 모르는 일 먼저 진행

속도와 방향성

속도 << 방향

올바른 방향으로 가고 있는지 짧은 주기로 체크

피플 매니징

포밍 → 스토밍

↓ 팀

← 노밍

팀 관리 사람 관리

핵심은 신뢰와 지식

약점을 말하되 어떤 방식으로 도와줬으면 좋겠는지 말하기

팀 존재 이유는 서로의 장점을 공유 & 극대화, 약점 보완

성향 파악하기

why성향 what 성향 How 성향 what if 성향

매니지먼트 역량

리딩하는 10년

피플 매니징 문화

정확한 기대치를 알려주고 결과에 대해 좋았던 점 아쉬웠던 점을 알려주며 피드백

1-on-1

2주에 한번 30분

주제나 스크립트를 정해서 성과와 결과를 측정

성과, 행복, 성장

성과 평가하기

생산성, 지식, 기능성, 협업, 책임감, 좋은코드, 구조 설계와 아키텍처

행복 만들기

→ 일 자체가 즐거워야 한다.

일을 하는 이유

→ 일을 하면서 성장해야 한다.

→ 내 비전과 목표가 현재 일과 연결되어야 한다.

함께 성장하기

역량은 조금 높은 수준의 일을 해야 높아진다.

실패를 무서워하지 않는 사람

실패한 뒤 배워서 성장하는 사람

→ 계속 성장할 수 있다

프로젝트리딩

프로젝트 관리

출시 시기와 중점을 뒀야 하는 일 관리
비용, 시간, 제품 범위 관리
최소기능 제품출시 및 지속적으로 업데이트

개발 계획 세우기

→ 최소기능제품

역할 나누기

시간 나누기

선별해 문제 풀기

우선순위 정하기

중요하고 필수 있는 문제

중요한데 필수 없는문제

필수있는게 중요하지 않음

중요하지 않고 할 수없는일

목표

→ 계획

→ 실행

→ 측정

매니지먼트 5가지 소프트 스킬

소통(communication)

협업(teamwork)

긍정적인 자세(positive attitude)

프로 의식(work ethic)

리더십(leadership)

테크니컬 리딩

실현 가능한 기술인지? 좋은 기술인지?

개발환경 최적화

미지의 영역을 대하는 자세

모르는 일을 어떻게하면 잘할 수 있는지 고민

인사 시스템

인사 평가가 제대로 동작 하려면 퍼포먼스 리뷰 방식이 잘 정리되어 있어야 한다.

채용의 제 1원칙 잘못된 사람을 뽑지 않는다.

채용 목표 바로 세우기

현재 조직 문화와 잘 맞는가

업무를 진행할 전반적인 능력이 있는가

기술적인 요구사항

채용 목표를 만족하는 원칙 세우기

그 회사에서 이런 업무를 하셨을 때, 어떤 식으로 진행 하셨나요? 와 같이 구체적으로 질문

어떤 팀에서 일했고 그 팀에서 맡은 일은 무엇이었으며, 어떤 기술을 사용했습니까.

무엇을 배웠고 어떤 제품을 만들었습니다. 제가 기여한 점은 다음과 같습니다.

새물 같은 채용 프로세스 운용하기

이력서 검토 - 교차 검토

전화 면접 - 스크립트가 중요

메일 인 테스트

제품의 안정성

코드가 읽기 편하게 잘 짜여 있는지

버그 없이 잘 작동하는지

구조를 잘 짰는지

미래에 다른 기능을 추가할 수 있는지

인 퍼슨 테스트

면접관은 지원자가 성공할 수 있게 도와줘야 함

지원자에게 드리는 제언

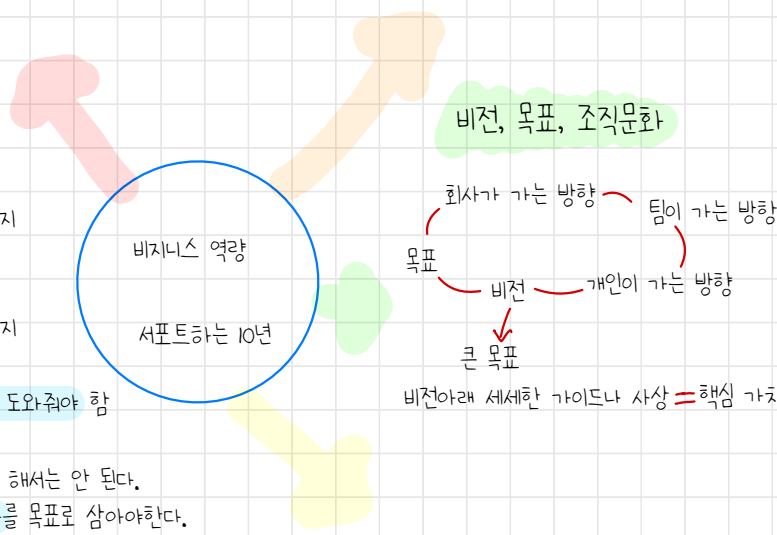
개발자는 특정 ~~자리~~, 어떤 ~~회사~~를 목표로 해서는 안 된다.

어떤 사람이 되어야겠다. 무엇을 해야겠다는 목표를 삼아야한다.

결국 기회는 온다. 자신에게 집중하고 가고자 하는 길을 구체적으로 그려보고 필요한 역량을 채워나간다.

비즈니스 관리

경제경영(비즈니스)책을 읽어보거나 다른 직무의 사람과 대화를 하며 지식의 영역을 확장해야 한다.



체인지 매니지먼트

살아있다는 뜻은 성장하고 변화하고 늙는다는 것.

비즈니스와 조직 문화

수평적인 조직 문화에서는 어떤문제가 생겼을 때

누군가의 지시를 기다리기 않고 먼저 뛰어들어서 문제를 해결한다.

스타트업의 조직 문화

얼라이먼트

다양성

한계설정X

스케일

개인을 변화시키는 요인

1. 시간을 달리 쓰는 것, 2. 사는 곳을 바꾸는 것, 3. 새로운 사람을 사귀는 것