

SG.워너비 PMP

팀장 강수아 / BE

팀원 김선재 / BE

팀원 정소연 / BE

팀원 박민주 / FE

목차

1. 팀원 소개
2. 개인 목표 / 팀 목표
3. 목표 달성 계획
4. 프로젝트 소개 - 라라라
5. 협업 방식
6. 리스크 관리

SG워너비 (PMP v1)

팀원 소개

공통
역할

- * 노션 관리
- * 기술 이슈 해결
- * 팀 블로그 작성

선재



역할

- * 인프라 구축

기능

- * 음원
- * 차트
- * 알림

수아



역할

- * 팀원 멘탈 관리
- * 일정 정리

기능

- * 채팅
- * 스트리밍
- * 검색

소연



역할

- * 서기

기능

- * 인증
- * 플레이리스트
- * 파일

민주



역할

- * 팀원 오프라인 독려

기능

- * 프론트 개발
- * 서버 API 연동

개인 목표

강수아 / BE - 1 / 2

현재의 모습

- 경험

1. 팀으로 개발해본 적은 있지만 **협업 방식**에 대해
질문하면 답하기 어려움
- 태도

1. 실력에 확신이 없어 의견을 내는 자리에서 주도적이지 못하고
대부분을 수용하는 태도

2. 당면한 문제를 **해결하기만 급급**한 태도
- 기술

1. 익숙한 방식의 반복으로 인해 **개발 지식과 경험이 일부에만 한정**

2. 기능을 **구현할 줄만** 안다.

왜 내 모습이 문제인지

- 경험

1. 어느 조직에서든 협업은 필수인데, 어떤 방식이 좋은 협업인지 모
른다.
- 태도

1. 문제를 해결하는 것에만 매몰되어 해결하더라도 성취가 없다.

2. **단편적으로만 생각**해서 추후에 **결정을 반복**하거나 **수정**하게 된다.
- 기술

1. 새로운 기술이나 분야를 다루게 될 때,
쏟아지는 정보에 매몰되어 합리적 판단이 어렵다.

2. 현업에서는 기능이 동작하는 것 뿐 아닌 확장성,
성능이 중요한데 이에 무지하다.

개인 목표 강수아 / BE - 2 / 2

캠프 이후의 내 모습

- 경험

1. 단순히 협업 툴을 사용하는 것이 아닌
기술적으로 팀원을 서포트 할 줄 아는 방법 견지
- 태도

1. 문제를 해결 한 뒤에는 내 지식으로 만들기

2. 근거를 가지고 **확신 있는 결정**하기
- 기술

1. **지식**을 기반으로 뚜렷한 주관을 가지고 의견을 낼 수 있다.

2. 주어진 요구사항에 적합한 설계-개발을 할 수 있다.

어떻게 나의 개발자 인생에 영향을 끼치는지

- 경험

1. 협업을 통해 능률적으로 과업을 완수할 수 있다.
- 태도

1. 새로운 것에 겁먹지 않고 도전하는 태도

2. 성장하기에 보다 수월한 태도
- 기술

1. 전문성 확보 (기술에 대한 '나의 생각' 구축)

개인 목표

김선재 / BE - 1 / 2

현재의 모습

- 경험

1. 프로젝트를 관리하고 리드하는 경험 부족

2. 목표 관리를 고민해보지 않음

3. 외부 자원을 잘 활용하지 못하는 경우가 많음
- 태도

1. 다른 팀원의 의견을 끝까지 듣지 않는 습관

2. 같은 팀원끼리만 네트워킹 / 정보 공유
- 기술

1. 프로젝트 개발 경험은 많으나 증명 가능한 데이터가 부족

2. 많은 프로덕트 팀이 있는 조직에서 활용하는 MSA 기반 인프라 / 아키텍처 이해도 부족 으로 한계를 느낌

왜 내 모습이 문제인지

- 경험

1. 프로젝트를 현실적으로 바라보고 관리하는 경험이 부족해 프로페셔널 부족

2. 어떤 목표가 좋은 목표인지, 달성 가능한 목표인지 몰라 무분별하게 목표 세움

3. 빠른 시간에 효율적으로 성장할 수 있는 기회를 놓침
- 태도

1. 더 좋은 아이디어가 나올 가능성을 제한할 수도 있음. 이는 팀적으로 손해라고 판단

2. 같은 팀만 신경쓰다 소중한 인연을 놓칠 수도 있음
- 기술

1. 주변에서 실력과 경험에 비해 많은 걸 못 보여주고 있다는 피드백을 받음

2. 많은 프로덕트가 있는 환경을 경험하지 못함

개인 목표

김선재 / BE - 2 / 2

캠프 이후의 내 모습

- 경험
1. 프로젝트를 관리하고 멘토링 / 피드백으로 프로젝트를 완료함

2. 팀원 모두가 개인 목표와 팀 목표를 달성해 작은 성공 경험을 이룸

3. 이용 가능한 외부 자원을 효율적으로 목적에 맞게 이용하는 경험
- 태도
1. 다른 사람의 의견을 최대한 끝까지 듣는 자세 수용

2. 모두와 내적 친밀감 형성
- 기술
1. 개인 / 팀블로그에 기술적인 도전이 담긴 아티클 보유

2. 다양한 프로덕트의 인프라 구축 / 아키텍처를 설계하는 경험으로 왜 MSA 관련 기술들이 나왔는지 체화

어떻게 나의 개발자 인생에 영향을 끼치는지

- 경험
1. 하나의 프로젝트를 바라보는 시야가 넓어짐

2. 목표 관리로 개발자의 지속적인 성장 도모

3. 외부 자원을 적극 활용하여 성장하는 자세 체화
- 태도
1. 커뮤니케이션 시 의견을 자유롭게 낼 수 있게 만드는 사람으로 발전

2. '함께 자라기'를 몸소 실천하는 개발자
- 기술
1. 내 실력에 근거가 생겨 자신감이 생김

2. 대규모 시스템에 겁먹지 않음

개인 목표

정소연 / BE - 1 / 2

현재의 모습

경험

1. 다른 분야로 진로를 준비하다 개발이 적성임을 깨닫고
개발자로 다시 꿈을 잡음

태도

1. 혼자서 하는 프로젝트가 더 편하고 익숙함
2. 의견을 내기 보다는 수용하는 입장

기술

1. 공식문서가 아닌 구글링으로 지식 습득
2. 만들어야 하는 기능이 돌아가기만 하면 끝!

왜 내 모습이 문제인지

경험

1. 진로에 대한 고민을 하는 동안 동기들에 비해 뒤쳐졌다는
느낌을 받고 있음

태도

1. 현업은 팀 단위의 프로젝트가 진행되므로 협업은 필수 능력
2. 거절을 하지 못하다보니 무리한 일정을 억지로 소화하게 되는
경우가 부지기수

기술

1. 모든 정보가 옳다고 생각하며 비판 없이 지식 수용
2. 스스로 성장하는 자세 부족
3. 프로젝트를 통해 어떤 점을 배웠고 성장했는지 스스로도 모름

개인 목표

정소연 / BE - 2 / 2

캠프 이후의 내 모습

경험

1. 서버 개발자로 확실히 진로를 잡고 취업 준비

태도

1. 팀원들과 “함께” 하는 것에 익숙해지기

2. 할 수 있는지 없는지 확실히 의견 전달하기

기술

1. 공식문서를 통해 공부하고 공부 기록 남기기

2. 트러블슈팅 과정 기록하고 회고하기

어떻게 나의 개발자 인생에 영향을 끼치는지

경험

1. Dev Camp는 정소연 개발자 인생의 시작점

태도

1. 캠프에서 겪은 프로젝트 경험을 취업 면접 때 활용

2. 몸을 혹사시키지 않는 선에서 프로젝트 진행하는 법 터득

기술

1. 새로운 기술을 쉽고 효율적으로 배우는 방법 터득

2. 어떤 성장을 했는지 회고를 통해 확인

개인 목표

박민주 / FE - 1 / 2

현재의 모습

- 경험

1. 서비스 구현 위주의 프로젝트들

2. 프로젝트 수치화 경험 부족
- 태도

1. 끝임이 부족하다고 판단
- 기술

1. 기술에 대한 **근본적인 의문**을 던지지 않음

2. 구현은 하지만, 과연 이 기술을 **‘잘’** 쓴다고 할 수 있나에 대한 의문

3. 성능 최적화에 대한 경험 부족

왜 내 모습이 문제인지

- 경험

1. 문제해결을 위한 딥 다이브해 본 경험의 부족으로 **기술에 대한 확신이 적음**

2. 겉으로만 사용자 친화적, 성능 최적화했다는 말을 하면서 그에 대한 근거가 없다는 결론을 내림
- 태도

1. 신체가 힘들어지면 **대충하려고 하는 마음**이 생김
- 기술

1. **기술에 대한 깊이**가 없음을 스스로 많이 느낌

2. 기술에 대한 근본적인 질문에 답을 못함으로써 **근본적인 문제 해결에 미숙**

개인 목표 박민주 / FE - 2 / 2

캠프 이후의 내 모습

- 경험

1. 명확하고 깔끔하게 질문/대답할 수 있는 능력

2. 자신감있고 주체적인 태도

3. 문제 해결 능력
- 태도

1. 개발의 즐거움을 얻음

2. 이후에 뭘 하고 싶은지 명확한 목표 생성

3. 흥미있는 도메인 탐색
- 기술

1. 구현 기능에 대해서 빠른 판단을 할 수 있는 능력 (기간, 기술 등에 대한 예상)

2. 쓸 줄 아는 기술을 더 깊이있게 사용해봄

3. 성능테스트 및 최적화 경험

어떻게 나의 개발자 인생에 영향을 끼치는지

- 경험

1. 어떤 새로운 문제나 환경에 놓여졌을 때, 이를 해결할 수 있는 능력을 갖게됨
- 태도

1. 즐겁기 위해서는 기본적인 실력이 뒷받침되어야한다고 생각 : 캠프에 참여해서 실력을 쌓아 내가 원하는 즐거운 개발을 할 수 있기 때문에

2. 관심 분야를 찾아 다음 스텝을 나아갈 수 있게 됨
- 기술

1. 어떤 서비스를 구현함에 있어 초기 소통을 원활하게 만들어줄 것으로 예상

팀 목표

소개

경험

- 성장 프레임워크를 함께 의도적으로 연습하여 체화

태도

- 활발한 공유로 같이 성장하는 팀원 되기
- 질문을 잘하는 주니어 개발자가 되기

기술

- 경험한 기술에 자신감 갖기
- 치열한 기술 토론 10회 하기

목표 선정 이유

경험

- 캠프에서 기록을 남긴다 해도 **의식적으로 체화**하지 않으면
 - 의미가 없다고 판단
 - 팀끼리 피드백을 주고 받으면서 **함께 자라기**를 체화

태도

- 개발의 꽃은 공유와 질문
 - 신뢰 자산을 쌓고 어느 조직이든 **빠르게 적응**할 수 있는 능력 향상

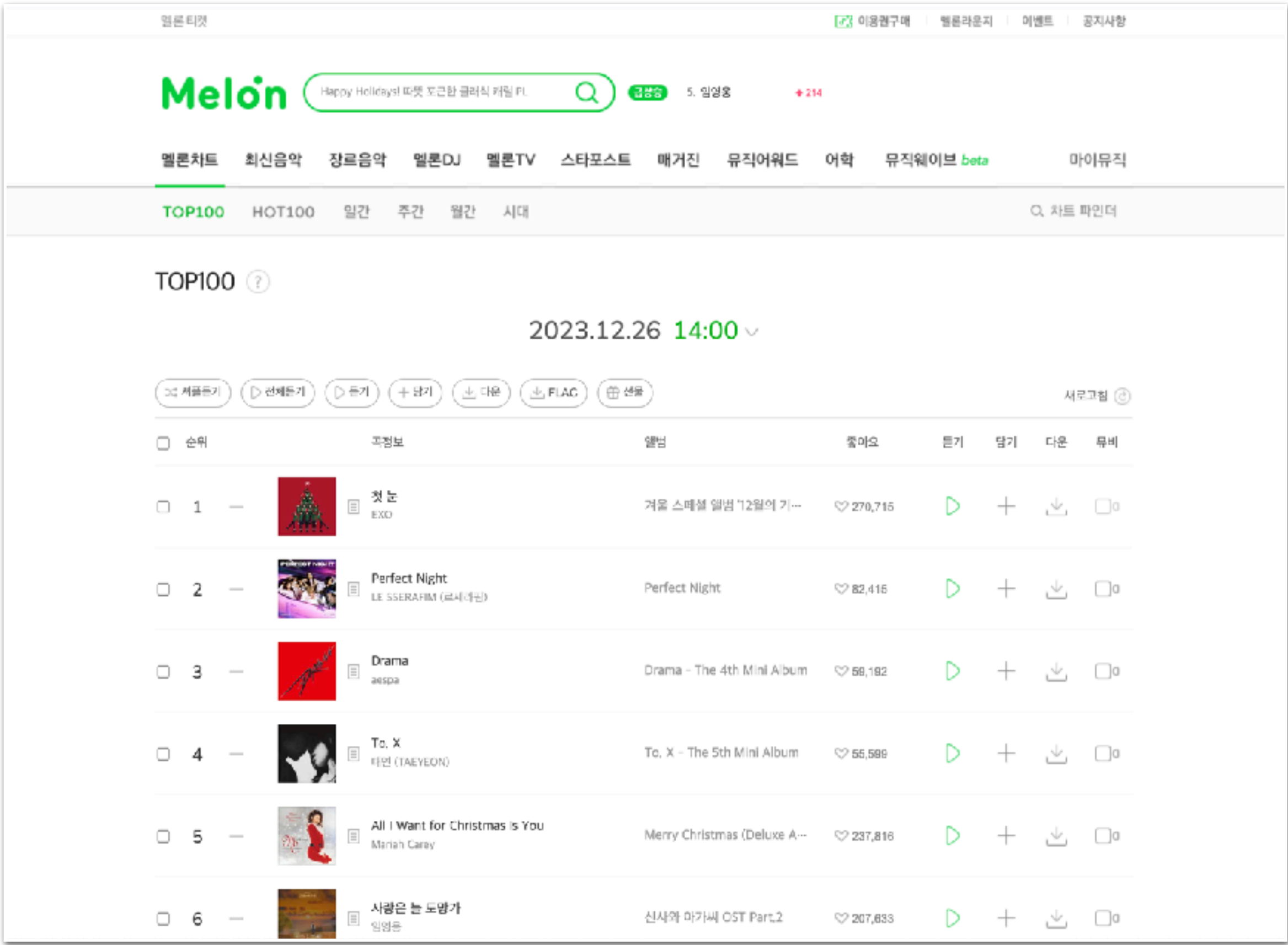
기술

- 스스로 **기술에 대한 확신**이 부족함
- 캠프에서만 얻을 수 있는 경험

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - 협업 방식 - 리스크 관리

프로젝트 - 라라라 소개

- 최신 음원 동향을 알려주고 음원을 스트리밍해주는 서비스
- 실시간 상호작용(팔로우 / 채팅) 소셜 서비스
- 멜론 서비스에 기반함



SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - 협업 방식 - 리스크 관리

멜론 선택 이유

- 플레이어 / 스트리밍 도메인 흥미
- 기술적으로 고민하고 논의할 수 있는 주제들이 있음 (팔로우, 알림, 채팅)
- 각자 담당할 수 있는 기능이 많음, 총 9개로 각각 3개씩 담당
- MSA 아키텍처 구조 적용 용이

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - 협업 방식 - 리스크 관리

그라운드 룰

- 코어 타임 지키기
 - 데일리 스크럼
 - 스프린트 회고
 - 불화 관리
- 프로젝트에 도움되는 새로운 지식 공유하기
 - 회의 시간 정하고 진행하기
 - 질문 / 피드백 / 진행 상황 공유는 분명하고 자세하게 표현하기
 - 상대방이 이해했는지 확인하기
 - 솔직하게 소통하기

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - **협업 방식** - 리스크 관리

그라운드 룰 - 코어 타임

- 함께 할 수 있는 작업 시간 필요
- 필요한 회의 / 페어 프로그래밍은 코어 타임에 진행
- 온라인일 시
 - 디스코드 / 메신저 질문에 곧바로 답장하기

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - 협업 방식 - 리스크 관리

그라운드 룰 - 데일리 스크럼

- 팀원 컨디션 파악
- 프로젝트 진행 상황 파악 목적 -> 프로젝트 리스크 관리
- 도움 받아야할 것 같이 의논하는 자리
- 새로 알게 된 것 공유하는 자리

일시 : 2024. 01. 01. 11:00

참석 인원 : 0명, XXX XXX XXX

데일리 스크럼

1. 오늘의 작은 나의 목표

어제보다 나은 사람이 되는 작은 목표를 담습니다.
오늘 해야할 것과 같이 지나치게 실행적일 필요는 없습니다.

- e.g. 내 의견을 쏘기 보다는 일단 경청하기, 밖에 자주 들락날락 거리지 않기

2. 어제 미처 하지 못한 것

어제 미처 하지 못한 것을 적습니다.
그 이유에 대해서도 짧게 회고한 것도 언급합니다.

- e.g. 강의 보기. 퇴근을 너무 늦게 해서 피곤했음. 집에 가면서 10분이라도 봐야겠음.

3. 오늘 할 것

오늘 할 목록을 적습니다.

☐ ...

4. 도움 받아야 할 것

다른 사람에게 도움 받아야 할 것을 적습니다.
금일 내에 간단한 미팅을 요청할 수도 있습니다.

- e.g. OO에게 어떻게 했는지 물어보기

<데일리 스크럼 양식>

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - **협업 방식** - 리스크 관리

그라운드 룰 - 데일리 회고

- 코어타임 이후 데일리 회고 진행
- 문제점을 빠르게 파악하는 목적으로 KPT 회고 선택
- 문제점과 개선점을 팀원과 공유하여 빠르게 성장 가능

데일리 회고

1. Keep : 앞으로 유지할 점

오늘 목표에 도달하기 위해 노력했던 점 중, 도움이 되어 앞으로 유지할 점을 정리합니다.

- Keep1
- ...

2. Problem : 문제점

내일의 내가 더 나은 사람이 될 수 있도록 문제점을 정의합니다.

- Problem1
- ...

3. Try : 개선점

이렇게 문제점을 개선할 수 있는지 생각해 봅니다.

- Try1
- ...

4. 후기

자유롭게 오늘의 후기를 작성합니다.

<데일리 회고 양식>

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - **협업 방식** - 리스크 관리

그라운드 룰 - 스프린트

- 2주 단위로 진행 (발표 일정 고려)
- 2주 단위로 프로젝트 목표를 분할하여 달성하고자 함
- 최소한의 퀄리티를 보장하여 리스크 관리
- V1 : MVP 기능 구현 / V2 : 기능 고도화 및 스케일 아웃 / V3 : MSA 구조 및 인프라 구축

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - **협업 방식** - 리스크 관리

그라운드 룰 - 스프린트 회고

- 배포를 마친 다음 스프린트 회고 진행
- 프로젝트 진행하다 어려운 점은 없었는지, 개선할 점은 없는지 KPT 형식으로 관리

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - **협업 방식** - 리스크 관리

그라운드 룰 - 불화 관리

- 내 의견이 무조건 정답은 아니다, 라는 자세로 임하기
- 서로 다른 주장 의견도 이해하고 수용하기
- 자기의 의견을 꼭 근거와 함께 글로 정리하기
- 타협하는 자세로 임하기
 - ex. 내가 이정도는 해줄 수 있어

SG워너비 (PMP v1) 목표 설정 - 라라라 - 협업 방식 - **리스크 관리**

예상 되는 리스크

- 천재지변
 - 프로젝트 인원 감소
 - 전염병 컨디션 이슈
- 기술 이슈
 - 코드 리뷰 이후 수정
 - 예상치 못한 기술 이슈
- 기술 외 이슈
 - 팀 블로그 글쓰기가 오래 걸려 작업에 영향 끼칠 때

대응 방안

- 기능 우선순위대로 정렬한 뒤, 우선순위 낮은 기능은 쳐내기
- 기능 수정해야하는 경우 개인 작업 상황에 따라 업무 재배분
- 데일리 스크럼 / 회고로 빠르게 공유. 페어 프로그래밍 요청 (1차)
- 1차 당일 또는 다음 날에 2차 캠프장님 멘토링 요청
- 글쓰기 범위를 좁게 정하고, 특정 시간이 넘어가면
다음 시리즈로 넘기는 식으로 시간 절약 (팀노션 글감 모아놓기)