

SW마에스트로에서 인간 개조당한 기록

개발은 안함



김성현 SungHyun Kim

서강대학교 기계공학과/컴퓨터공학과, SW마에스트로 13기
soakdma37@gmail.com

소개

- 백준푸는방 '마녀'
- 기계공학과 탈출 후 컴퓨터공학 복수전공
- SW마에스트로(이상 '소마') 13기 수료
- UCPC Finalist '축하합니다 김준호' 팀 팀원(본선 57팀 중 57등)
- 2022년 겨울 신촌 대학교 연합 알고리즘 캠프 초급반 강사
- 알고리즘 학회 Sogang ICPC Team 임원
- 구직중. 연락주세요

2022년 한 것

대충 공부 좀 하고 사람 만나고 다님

- 소마에서 번호 교환 하고 밥먹고 다니기
- 파티룸 빌려서 하는 생일파티 가기
- 백베콘 말고 다른 세미나에서 발표하기
- 학점 잘 받기(전공 4.34/4.5로 졸업함)
- 개발은 쪽팔려서 소개 못하겠음

이렇게 된 건 다 소마 때문입니다

- 원래부터 이런 외향인이었다면 기계공학과를 떠나지 않았을 것
- 지금도 기계과에 연락 가능한 사람 0명(컴공에서 만난 사람은 제외)
- 그럼 소마는 대체 어떤 곳일까?

오늘 이야기할 것

- 소마를 하려고 한다면 생각해볼 점
- 무엇을 얻을 수 있는지, 그걸 위해서 무얼 해야 할지
- (나는 사실 얻고자 한 건 거의 못 얻었음)
- 프로젝트 할 때 생각해야 할 것 몇 가지

소프트웨어 마에스트로?

부트캠프는 아니지만 그 사이에 끼어서 나름 1티어 취급을 받습니다

내가 아래에 나열한 국비 or bootcamp외하면 가자마.
가지말라면 가자마 o o 아무리해도 전공자 못비비니까 포기해.

1. 우테크, **sw마에스트로**(이건 좀 느낌이 다른데 인맥이 스펙이 될 듯, 이준석도 소마출신)
2. 네이버 부스트캠프

3. ssafy, 카카오클라우드스쿨, 프로그래머스 데브코스

ssafy가 왜 2순위가 아니냐<-비전공자도 갈 수 있고 투트랙이라는 점, 캠퍼스 위치에 따라 교육 수준이 다를 수도 있다고 생각함.
사실 네임드 때문에 3티어지 3.5도 갈 수 있다고 생각한다.

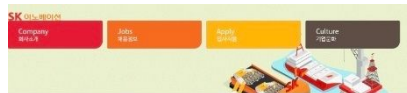
3.5. 코드스쿼드(유료만 아니면 3순위)

-----전공자 마지노선-----

4. 엘리스, 바닐라코딩

5. 멧쟁이사자처럼, 코드스테이츠

6. 항해99



패기와 열정이 넘치는 당신을 기다립니다.

현재 진행중인 채용공고를 확인하세요.

직업 | [신입/Junior Talent] IT/SA입 Back-end 개발자 채용

◆ 수행업무

- 운전자를 위한 종합 카라이브 플랫폼 muffin 서비스 Back-end 개발 및 운영

◆ 필수자격요건

- Java, Springboot, JPA, MySQL, Linux로 개인 프로젝트 진행 경험자

- RESTful API 설계 및 개발 경험자

개발 부트캠프 참여자 (우아한테크코스, 코드스쿼드, 소프트웨어 마에스트로 등)

- 개인 Github or 기술 블로그 기재 필수

◆ 유대자격요건

- Kotlin, Scala 사용 경험자

- SQLD, SQLP, OCP, DAsP 자격증 소지자

◆ 조건

- 학력: 학사 (필수)

- 경력: 2년 이하의 개발 경력 or 신입 (필수)

- 전공: 컴퓨터 관련 학과 (우대)

◆ 근무지: 서울

◆ 고용형태: 정규직

◆ 전형단계:

- 서류 / 필기(인성) / 1차 면접 / 2차 면접 / Reference Check

소프트웨어 마에스트로에서는..

3명이서 약 6개월 동안 프로젝트를 하도록 여러 지원을 해줍니다.



왼쪽이 더 좋아 보이는 건 기분
탓입니다

당신은 소마에서 무엇을 얻고 싶은가?



사람들이 기대하는 소마의 모습



실제 소마에서 버티는 것

물론 지원금이나 전자제품
구입비 같은 것도 큰
메리트이지만..

일단 나는 개발 좀 배우고
번듯한 프로젝트 하나 갖고
싶어서 갔음

소마 진행 과정

- 4월~5월 : 팀 결성
- 5월~6월 : 기획심의 준비
- 6월~8월 : 중간평가 준비
- 8월~11월 : 최종평가 준비

여기서 중간중간 개발해야 하는 것들이 있는데 사실 하는 건 토이프로젝트 하는 거랑 다를 바가 없다.

가끔 ppt 만들라고 시키는 거 있는데 대충 해도 된다

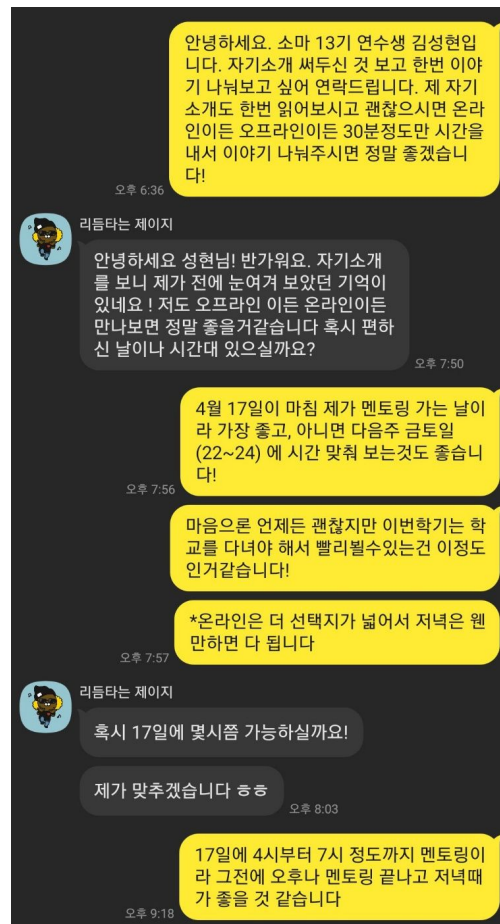
팀 결성

- 팀 결성은 어떻게 하는가?

그냥 센터에서 알아서 3명이 뭉쳐서 멘토를 구해야 함.
다들 알아서 만난다. 소마 사이트에 써있는 자기소개를
보고 연락해서 얘기하곤 한다

- 센터에 있으면 가만히 있어도 사람들이 말 걸고 다님

그런데 사실 나중에 보면 꽤 많은 사람들이 원래는
아싸찐인데 살아남기 위해 그러고 있는 것이다. 나도
그랬음



소마의 인간관계

- 가끔 진짜 인싸들이 끼어 있음
- 이 사람들은 모르는 사이라도 보면 인사함
- 소모임, 스터디 등등 뭘 엄청 많이 함. 2달 동안 50번 넘는 소모임을 한 사람도 봤음
- 사실 부지런한 사람들의 풀은 다 거기서 거기라서 한 다리 건너면 다 그놈이 그놈
- 소문 엄청 빠름(연애, 빌런 관련 이야기일 경우 속도 x10)



나의 이야기

- 난 팀원이랑 별로 사이가 가까워지지 못했음
- 할 일은 어느 정도 했지만 그렇게 살갑게 지내지 못했고 지금도 연락 안 함
- 당연히 개발도 그렇게 재미있지 않았음. 소마에서 시키는 것도 노잼이었음
- 그래서 스터디나 소모임 같은 걸 많이 돌았음
- 사람은 생각보다 많이 만났지만 소마 지망생들이 기대하는 번듯한 프로젝트 같은 건 만들지 못했음
- 지금 돌아보면 난 개발보다는 인간관계를 얻길 선택했던 거라고 생각함

니가 못해서 그런 거 아님?

- 사람들 생각대로 네트워킹도 잘하고 프로젝트도 지리는 그런 사람도 있긴 함
- 하지만 소수다.
- 100명, 즉 30팀 가까운 소마 사람들을 만났는데 5팀 미만으로 봤음
- 그 대부분은 원래 고수였고, 개발 초보였는데 그런 사람으로 성장한 팀은 딱 1팀 봤음
- 당신도 소마를 한다면 아마 모든 걸 잡지는 못할 것

심지어 뭘 선택할 수 있지만 해도 관찮은 편임

- 빌런 만나면 아무것도 못하고 팀 터지고 나가리되는 경우도 많음
- 팀 구할 때는 다 자기가 엄청 잘할 거라고 하지만 그럴 리가.



팀을 구하는 소마
사람들

심지어 뭘 선택할 수 있지만 해도 관찮은 편임

- 빌런 만나면 아무것도 못하고 팀 터지고 나가리되는 경우도 많음
- 팀 구할 때는 다 자기가 엄청 잘할 거라고 하지만 그럴 리가.



그렇게 잘하는
사람이면 날 위해
엄청나게 열심히 해줄
리가 있겠냐고

팀을 구하는 소마
사람들

그럼 하지마?

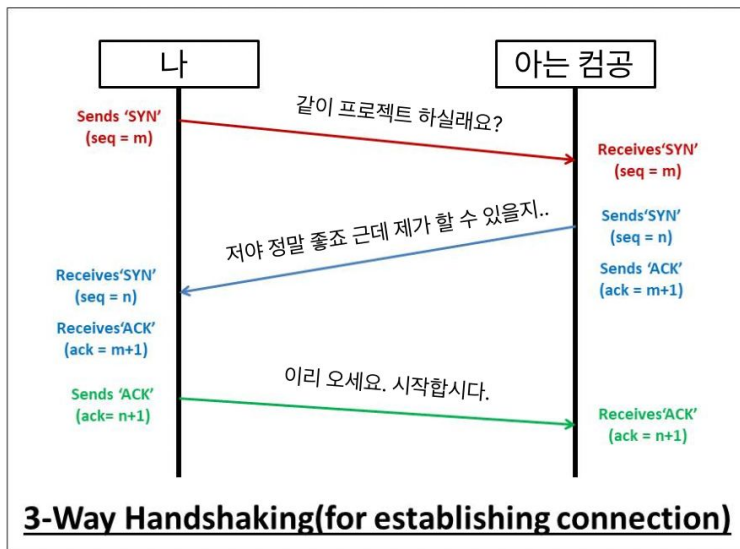
- 월 100만원의 지원금, 전자제품 구입지원, 멘토링, 센터 이용권한, 과정 종료 후의 취업 컨설팅 같은 건 분명 달달하다
- 하지만 높은 확률로, 여기서 모든 걸 다 얻어갈 수는 없다는 것
- 시간은 한정되어 있다
- 개발을 엄청 하고 싶다면 인간관계는 덜해질 수밖에 없고 반대도 마찬가지
- 3-4시간씩 자거나 센터에서 아예 살면 가능할지도(사실 그래도 불가능한 경우 많이 봄)

소마 프로젝트로 배운 것

- 검은 머리 짐승은 거두는 게 아니다
- 함께 한다는 건 큰 노력이 필요하다

프로젝트를 시작하는 사람들에게

- 프로젝트 시작은 매우 쉬움



프로젝트를 시작하는 사람들에게

- 근데 문제는 역시 검은 머리 짐승과 한다는 것(물론 나 자신도 포함)



다 처음엔 열심히 하겠다고 함(물론 개소리)

프로젝트를 시작하는 사람들에게

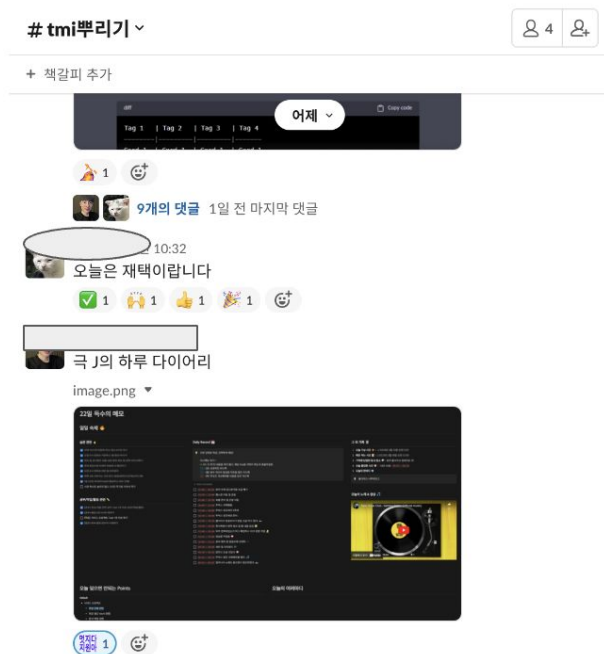
- 당연하지만 일단 잘 맞는 사람이랑 해야 됨
- 그럼 난 누구랑 잘 맞지?
- 기준 구체화하기
- 자기한테 온 연락을 확인하지 않으면 죽을 것 같은 사람
- 온라인보다 오프라인을 사랑하고 쉽게 만날 수 있는 조건을 갖춘 사람
- 등등...

프로젝트를 시작하는 사람들에게

- 안되면 규칙으로 조여야 함

규칙

1. 화 / 금 17시 회의
2. 회의록은 돌아가면서
3. 기간은 2달 → 배포까지
4. 타당한 근거를 가지고 의견을 제시하기 → 조사해온 자료
5. 회의할 때 존댓말 쓰기
6. 불편함이 느껴지면 바로 얘기하기
7. 회의 하기 전에는 어떤 내용을 할 것인지, 어떤 자료를 보고 올것인지 12시간 정도 이전에는 정리
8. 의견 충돌 시 다수결로 결정 or 사다리 타기
9. 본인이 한 일을 5분 내로 설명할 수 있도록 알하기
10. 3일 전에 일정 변동사항에 대해 얘기하는 것
11. 개발하다가 발생하는 이슈로 인해 일정이 밀리는 경우 → 바로 문제를 공유
12. 얼마나 개발 진행했다 → 10가지로 나눴는데 그 중에 4개 마무리 되었다. (확실하게 정량적으로)
 - a. 하나의 task는 한시간 내에서 끝낼 수 있는 일
13. 본인이 고민한 것 글로 꼭 남기기
 - a. 어떤걸 고민했는지 → pr / 이슈
14. 이슈나 개발한거 꼭꼭 공유하기
 - a. 특히 로컬에서 머지하지 말고 pr 올리기 ..
15. 연락 수단 자주 확인하기
 - a. 특별한 일정을 전달해 주지 않았을 경우 하루에 5번 이상은 확인했으면 함



무조건 하루에 하나 tmi 뿌리라고 하기

프로젝트를 시작하는 사람들에게

- 이렇게 사람끼리 맞춰나가는 건 꼭 개발 실력을 위해서만은 아님
- 프로젝트 하다 보면 서로 불편할 수 있는 말을 해야 함
- 그럴 때 솔직하게 말할 수 있는 관계가 못 되면 굉장히 불편해질 수 있음
- 솔직하게 말하자고 말만 한다고 되는 게 절대 아님

그라운드 룰

1. 코어 타임 - 월, 화, 수, 목 11:00-18:00
2. 매일 아침 스크럼 미팅
3. 월요일 11:00 한 주 목표 설정
4. 목요일 16:00 한 주 회고
5. 월차 2회 - 이틀 전 통보
6. 코드 리뷰 rule 추가 예정
7. 뭐든지 불편한 게 생기면 빠르게 공유하기!

프로젝트를 시작하는 사람들에게

- 이런 규칙 없었던 팀 하나도 못 봤음
- 하지만 내 팀을 포함하여 거의 그렇게 하지 못했다

그라운드 룰

1. 코어 타임 - 월, 화, 수, 목 11:00-18:00
2. 매일 아침 스크럼 미팅
3. 월요일 11:00 한 주 목표 설정
4. 목요일 16:00 한 주 회고
5. 월차 2회 - 이틀 전 통보
6. 코드 리뷰 rule 추가 예정
7. 뭐든지 불편한 게 생기면 빠르게 공유하기!

프로젝트를 시작하는 사람들에게

- 개인적인 관심을 가질 수 있는 팀이 되어라..

스프린트 관리

- 스프린트는 1주 단위로 관리 🏃🏃
- 스프린트 마지막날에는 KPT 회고, 플래닝 미팅, 회식 진행
- 일일 스크럼은 점심시간 20분 전에 시작하여 그 이전에 마무리 🍔
- 스크럼 때는 각자 어제 한 일, 오늘 할 일, TMI 하나씩 말하기
- 스크럼 마스터는 스프린트 단위로 돌아가면서 맡기

라이프 앤 컬처

- 오운완 주 3회 이상 (오늘 운동 완료) 🏋️
- 읽씽 하지 않기 ❌
- 부정적인 피드백 이전에는 칭찬으로 시작하기
- 매달 말일에 이달의 MVP 선정하여 다음달까지 유효한 반차 제공
- 다른 팀이랑 친하게 지내기 (회식하기) 😊
- 점심은 무조건 맛있는거 먹기
- 전원 센터 출근한 날에는 점심 메뉴 선택 권한을 돌아가면서 갖기
- 솔직하게 말하기

소마에서 팀원간 관계를 가장 좋게 가져갔던 팀의 규칙 일부