

프로젝트명 결정 및 서비스의 방향을 결정하다.

프로젝트 이름(도메인명 포함)에 대해서는 지난 겨울부터 고민하던 내용을 담을 수 있는 이름으로 정하려고 무던히도 많은 생각을 했다. 지속 가능한 삶에 대한 화두가 나에게 떨어진 것이기 때문에 가능한 Sustainable이라는 단어를 포함한 프로젝트 이름을 지으려고 노력했다.

첫 번째 생각한 프로젝트 이름은 sustainableprogramming이었다. 그런데 프로젝트 이름으로 사용하기에는 너무 길었으며, 프로그래밍 영역으로 제한하고 싶은 마음이 없었기 때문에 포기했다.

두 번째는 suspro(Sustainable Programming, Programmer를 줄인 용어)를 사용해볼까도 생각했는데 발음하기도 쉽지 않고, 촌스러운 느낌도 나고, 이 용어도 프로그래밍 영역으로 제한하고 있어 썩 마음에 들지 않았다.

세 번째로 고려한 이름은 sppp(Sustainable People, Programming, Programmer)이다. People을 Life로 바꿔 slpp로도 생각해봤지만 발음하기도 쉽지 않고, 기억하기 어렵겠다는 생각이 들었다. sppp로 일단 결정하고 프로젝트를 생성했다. sppp로 이름은 결정했지만 도메인은 사지 않은 상태로 개발을 먼저 시작했다. 개발을 진행하는 중간에 더 좋은 이름이 생각날 수도 있겠다는 생각이 들었기 때문이다.

거의 3개월 간의 고민은 일단 sppp로 결정하고 지금까지 분석하고 결정한 기본 개발 환경을 기반으로 프로젝트를 진행했다. 그런데 막상 개발을 시작하려고 보니 무슨 기능을 먼저 서비스하는 것이 좋을지 막막했다. 기본적인 개발 환경만 세팅해 놓고 간단한 예제 샘플까지 만들어 놓은 상태에서 더 이상 진전이 없는 상태로 몇 일을 소비했다.

2011년 3월 10일 새벽 2시. 잠이 오지 않아 가족들 모두 잠자고

어차피 이 서비스가 유료 서비스도 아니기 때문에 지금까지 내가 생각하고 있던 것들을 시도해 보면 좋겠다는 생각이 들었다. 그렇게 해서 결정한 것이 다음 두 가지 기능을 먼저 서비스해보면 좋겠다는 생각이 들었다.

- 이 서비스가 어떻게 발전하고 성장했는지를 알 수 있도록 개발 일지를 적을 수 있는 공간을 만들자. 개발일지 공간은 다른 기능을 추가하면서도 계속 기록할 필요가 있기 때문에 1순위로 개발한다.
- 그 다음으로 서비스할 기능은 사용자와 의견을 주고 받을 수 있는 최소한의 공간을 만들어 보자. 사용자로부터 서비스에 대한 의견과 피드백을 주고 받으면서 기능을 하나씩 추가해 나가는 방향으로 진행하자.

이 두 기능을 먼저 개발하고 최대한 빠른 시점에 서비스를 함으로써 사용자와 교감하는 서비스로 만들어 보자는 것이 나의 목표였다. 이와 같이 결정하고 개발 일지에 대한 개발 작업을 시작했다.

개발 작업을 본격적으로 시작하면서 개발 환경 준비 작업을 할 때는 예상하지 못했던 많은 이슈들과의 싸움이 시작되었다. 아무래도 새롭게 시도하는 기술 요소들이 몇 가지 있었기 때문에 당연한 결과였으리라. 이 이야기는 다음 글에서...

있는 사이에 거실에 나와 이런 저런 생각을 하다 떠오른 것이 지금까지 기획자와 서비스 관련 기획 논의할 때 항상 이야기하던 내용이었다.

"처음부터 너무 많은 기능을 넣지 말자. 일단 핵심 기능을 먼저 넣고 사용자의 반응을 보고 그에 따라 결정하자."