

# 오늘을 보내면서 느끼는 개발일지

오늘 오전에 같이 일하는 개발자가 지금까지 개발한 기능에 대하여 데모도 하면서 이슈를 논의하는 자리를 가졌다. 아직까지 기획이 완료된 상태가 아니라 논의를 하면서 기능을 하나씩 붙여 나가고 있다. 직접 동작하는 기능들을 보면서 의견을 나눌 수 있어 참 좋은 자리라 생각한다. 이 같은 방식으로 빠른 시점에 공유해 이슈를 빨리 고집어 내는 것은 좋은 시도라 생각한다.

하지만 결과는 완전히 다른 양상으로 전개되어 버렸다. 지금까지 구현한 기능이 너무 많았기 때문이었는지, 이슈가 많았기 때문이었는지 모르겠지만 다양한 이슈가 나오면서 회의 시간은 길어지고, 결과적으로 명확하게 결론을 내리지도 못했다. 왜 이 같은 상황이 발생했을까? 다양한 원인이 있겠지만 내가 생각하는 원인을 찾아보려고 이 글을 적는다.

첫째, 개발을 맡은 파트에서 각 기능에 대한 방향성을 명확히 했어야 했는데 그 부분이 부족했다는 생각이 든다. 그러다보니 여기 저기서 다양한 이슈 제기가 발생했을 때 제대로 대응하지 못했다. 그러다보니 점점 더 많은 이슈가 제기가 되고, 논의의 초점은 흐려지는 상황이지 않았을까? 팀 규모가 클 때 모든 팀원의 의견을 듣는 것은 좋지만 업무를 맡은 파트에서 일정 수준 정리된 후에 공유할 필요가 있다는 느낌이 든다.

둘째, 한 번에 너무 많은 기능을 논의하다 보니 고민해야 할 이슈가 너무 많았다. 한 번에는 한 가지 이슈에 대하여 집중적으로 논의할 필요가 있다는 생각이다. 기능을 추가할 때도 한 가지 기능에 대해 먼저 기획, 개발을 완료하고 같이 일하는 팀원의 공감대가 형성된 후 다음 기능으로 넘어가야 다른 의견이 많지 않을 듯 하다. 그런데 한 번에 너무 많은 기능을 고려해야 한다면 너무 많은 이슈 제기로 인해 정말 결정해야 할 부분을 놓치는 경우가 생기지 않을까?

셋째, 복잡도와 더불어 하나의 기능을 개발할 때 초반부터 너무 상세한 내용까지 신경쓰는 경향이 있다. 초반에는 핵심이 되는 기능 위주로 고민을 하고 개발을 완료한 후 마일스톤을 진행하면서 좀 더 상세한 기능을 고민을 확대해 갈 필요가 있다고 생각하는데 아직까지 이와 같이 작업하는 것이 쉽지 않은 듯하다. 특히 이 부분에 대해서는 현재 일하고 있는 팀에서도 이견이 많은데 특히 디자이너 파트는 점진적으로 개발하는 것이 쉽지 않은 듯하다. 물론 기획 파트도 이에 대해서는 충분히 공감하지 못하는 듯하다.

생각하는 수준을 맞추고, 일하는 방식을 맞춰나간다는 것 참 쉽지 않은 듯하다. 내가 애자일이라는 이름으로 프로세스에 대한 제안을 하지만 정말 내가 이야기하는 부분을 제대로 받아들이고 있는지도 의문이다. 애자일을 이야기하면 누군가는 언제나 기능을 변경할 수 있는 것으로 받아들이는 사람도 있고, 프로젝트 초반에 모든 사람이 참여해 기획을 해나가는 것으로 이해하는 사람도 있고, 모두들 자신의 입장에서 편한 방식으로 생각하는 듯하다. 정말 애자일이 무엇인가? 현재 우리에게 맞는 것인지 심도 있게 고민하고 이야기를 나누는 이는 많지 않다. 오히려 새로운 방식으로 일하는 것이 시간 낭비라는 생각을 하는 친구도 있다. 지금 단계에서 한발 더 나아가는 것이 의미가 있을지 모르겠다.

지금 단계에서는 일하는 방식을 다시금 한번 논의해 보는 것이 좋을까? 지금으로선 딱히 어떤 시도를 해야할지 모르겠다. 오늘은 그냥 아무 생각없이 쉬어야겠다. 내일이면 아무렇지 않을지도..