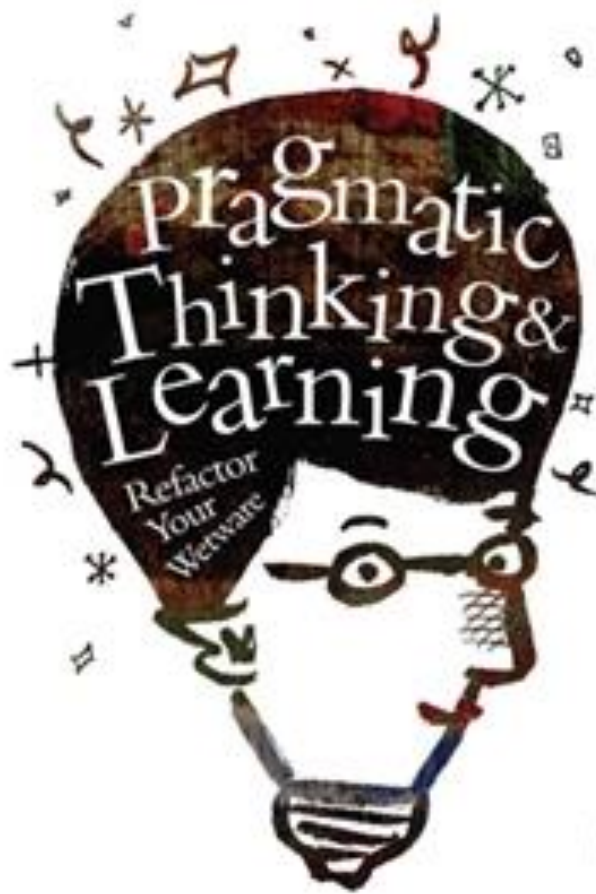


# 실용주의 사고와 학습

앤디 헌트 저

IT Leaders are



개정판

# 실용주의 사고와 학습

Pragmatic Thinking & Learning: Refactor Your Wetware

WITH THE FOREWORD BY DON CHASE



# 목차

- 01장: 들어가며
- 02장: 초보자에서 전문가에 이르는 여정
- 03장: 이것이 뇌다
- 04장: 마음속 들여다보기
- 05장: 당신의 마음을 디버그하라
- 06장: 의도적으로 배우라
- 07장: 경험 축적
- 08장: 초점 관리하기
- 09장: 전문성을 넘어서

# 소개 (1)

## ● R 모드와 L 모드

- 뇌에서는 두 가지 다른 종류의 처리를 담당합니다.
- 선형적인 처리 스타일을 선형 모드, 또는 L 모드라고 부르겠습니다.
- 그리고 비동기, 전체론적인 스타일을 풍부한 모드(rich mode), 또는 R 모드라고 줄여서 부를 것입니다.
- 두 가지는 다 필요한 것입니다.
- R 모드는 직관, 문제 해결, 창조성에 필수적입니다.
- L 모드는 세부적인 것들을 통해서 작업하는, 그리고 무언가 일을 되게 만드는 힘을 줍니다.
- 각 모드는 여러분의 마음의 엔진을 가동하고 최고의 성능을 발휘하는 데 도움을 줍니다.
- 두 모드는 함께 어울려야 합니다

# 소개 (2)

## ● 뇌에 자양분을 공급하라

- 여러분의 뇌는 다양한 종류의 새롭고 추가적인 자극에 굶주려 있습니다.
- 뇌는 끊임없이 변하는 환경에 지속적으로 적응하도록 만들어져 있습니다.
- 그러니 여러분의 환경을 주기적으로 바꾸고 뇌에 자양분을 주도록 해보세요.
- 어떤 종류의 감각을 활용하든 아마 도움이 될 겁니다.
- 강아지와 함께 부스럭거리는 나뭇잎을 밟으면서 한참을 산책하든, 창문을 열고 오늘의 날씨를 느끼는 것 이든(그러면서 실제로 신선한 공기도 들이마시고), 휴게실로 가든, 체육관(이곳의 공기는 좀 덜 신선하지만 운동은 뇌의 기능에 엄청나게 도움이 됩니다)으로 가든 모두 도움이 됩니다.

# 1장: 들어가며

1.1 또다시 "실용주의"로?

1.2 맥락을 고려하라

1.3 모든 사람이 이것에 대해 이야기한다

1.4 우리는 어디로 가고 있는가

- 초보자에서 전문가에 이르는 여정
- 이것이 뇌다
- 마음속 들여다보기
- 당신의 마음을 디버그하라
- 의도적으로 배우기
- 경험 축적
- 초점 유지하기
- 전문성을 넘어서

# 2장: 초보자에서 전문가에 이르는 여정

## 2.1 풋내기 대 전문가

## 2.2 드라이퍼스 모델의 다섯 단계

- 단계 1: 초보자
  - 레시피가 필요 (규칙, 가이드라인)
- 단계 2: 고급 입문자
  - 자신만의 무언가를 할 수 있지만, 큰 그림을 보지 못함
  - 조직의 목표에는 관심이 없고, 자신이 해야 하는 일에만 관심
- 단계 3: 중급자
  - 스스로 일을 찾아 할 수 있음
  - 능력 있다는 평가, 팀의 리더 역할 수행
  - 자신을 돌아보지 못함
- 단계 4: 숙련자
  - 피드백을 통한 발전 가능
  - 문맥을 이해
- 단계 5: 전문가
  - 방대한 경험
  - 규칙이 아닌, 자신의 경험을 토대로 한 직관으로 일 처리
  - 특정 패턴을 찾아낼 수 있음

# 2장: 초보자에서 전문가에 이르는 여정

## 2.3 실전에서의 드라이퍼스: 경주마 몰이와 양 경주시키기

- 기술 분포의 슬픈 측면
  - 대부분은 평생 고급입문자나 중급자에서 멈춤

## 2.4 드라이퍼스 모델을 효과적으로 활용하기

- 책임을 받아들이는 것
- 실전에서 전문성 활용하기

## 2.5 도구의 함정을 경계하라

## 2.6 맥락을 생각하라, 다시 한 번!

## 2.7 매일매일 드라이퍼스하자



# 2장 주요 내용 (1)

- 10년 경력의 개발자가 있다 하더라도 사실은 그냥 1년치의 경험을 9번 반복한 것에 불과할 수도 있습니다.
  - 이런 것은 경험으로 보지 않습니다.
- 다른 사람에게서 배울 수 있는 능력이 있으면 격언을 이해하고 적용할 수 있는 능력도 따라옵니다.
- 기술도 없고, 없다는 사실도 모른다.
  - 자신의 부족함을 안다는 것이 어렵기 때문에 자신을 과대평가한다.
  - 전문가가 되고 나면 여러분이 아는 것이 얼마나 적은지 뼈저리게 깨닫게 될 것입니다.
- 사실 전문가를 탈선시키고 그들의 생산성을 깎아 먹는 일은 아주 쉬운 일입니다.
  - 그들에게 고정된 규칙을 따르라고 강요하기만 하면 됩니다.

# 2장 주요 내용 (2)

- 전문가 != 선생님
  - 가르치는 것은 그 자체로 하나의 전문성입니다.
- 경험이 없으면 전문성도 없습니다.
  - 경험을 대신할 수 있는 것은 아무것도 없습니다.
- 흉내내라 -> 흡수하라 -> 혁신하라.
  - 즉 처음에는 다른 사람을 흉내 내다가 조금씩 그 암묵지와 경험을 흡수해가는 겁니다.
  - 그러다 보면 결국 흉내를 넘어서 혁신할 수 있는 수준이 될 수 있습니다.

# 6장: 의도적으로 배우라

6.1 학습이란 무엇인가... 그리고 학습이 아닌 것은 무엇인가

6.2 SMART 목표 설정

- Specific(구체적인)
- Measurable(측정 가능한)
- Achievable(달성할 수 있는)
- Relevant(의미 있는, 당면 과제에 적절한)
- Time-Boxed(시간 제한이 있는)
  
- 더 넓은 맥락에서의 목표

# 6장: 의도적으로 배우라

## 6.3 실용주의적 투자 계획 만들기

- PIP: 구체적인 계획을 세우라
- PIP: 다각화하라
- PIP: 적극적으로, 수동적이지 않은 투자를 하라
- PIP: 정기적으로 투자하라 (매입 비용 평균화)

## 6.4 자신에게 적합한 학습 모드를 사용하라

- 다중 지능
- 성격 유형
- 기본 상태를 넘어서서

## 6.5 함께 일하고, 함께 배우라

# 6장: 의도적으로 배우라

6.6 고급 학습 기법을 활용하라

6.7 SQ3R로 의도적으로 읽기

- 과정
- 예제

6.8 마인드맵으로 통찰을 시각화하라

- 마인드맵 활용
- 마인드맵을 SQ3R에 활용하기
- 탐험적 마인드맵
- 협동적 마인드맵

# 6장: 의도적으로 배우라

6.9 문서화의 진짜 힘을 활용하라

6.10 가르치며 배우기

6.11 거리로 들고 나가라

# 6장 주요 내용 (1)

- 중요한 것은 지속적으로 배우는 것입니다.
- 학습은 누군가가 여러분에게 해주는 것이 아닙니다.
  - 여러분이 하는 것입니다.
  - 지식을 경험없이 그 자체로만 습득하는 것은 효과적이지 않습니다.
  - 목표와 피드백 없이 무작위로 접근하게 되면 무작위적인 결과를 낳습니다.
- 조금씩 나아가야 합니다.
  - 자주, 작은 중간 목표를 설정하세요.
  - 중간 목표를 달성하고 나면 더 동기부여도 될 것이고 다음 목표를 만족시키고 싶은 마음도 더 커질 겁니다.

# 6장 주요 내용 (2)

- 남는 시간이란 건 없습니다.
  - 시간은 오로지 할당할 수 있을 뿐입니다.
  - 학습을 의도적으로 해내려면 적당한 시간을 할당해야 합니다.
- 지식 투자와 재무 투자의 큰 차이점 하나는, 지식 투자는 뭐든 가치가 있다는 것입니다.
  - 설령 그 기술을 업무에서 쓰지 않더라도 생각하는 방식, 문제를 푸는 방식에 영향을 줍니다.
- 정기적으로 최소한의 시간을 투자하도록 자신과 약속하십시오.
  - 결국 장기적으로는 이기게 될 겁니다.
  - 만약 시간이 날 때까지, 혹은 마음이 내킬 때까지 기다린다면 결코 이루어지지 않을 것입니다.
- 무언가를 배울 때 가장 단순하면서도 효과적인 기법은 그것을 가르쳐 보는 것입니다.



# 7장: 경험 축적

## 7.1 배우기 위해 놀기

- 놀이의 의미

## 7.2 기존 지식을 지렛대로 활용하기

## 7.3 실천하며 실패를 수용하라

- 탐험적인 환경 만들기

## 7.4 이너게임에 대해 배우기

- 상황적인 피드백 개발하기
- 테니스를 넘어서 나아가기

# 7장: 경험 축적

## 7.5 압박은 인지를 죽인다

- 실패를 허락하라

## 7.6 상상은 감각을 넘어선다

- 달같은 희다, 맞나요?
- 실력 끌어올리기

## 7.7 전문가처럼 배우라

- 하지만 먼저, 초록색 선을 자르세요.

# 7장 주요 내용 (1)

- 탐험하거나 가지고 노는 것이 공부하는 것보다 먼저 와야 합니다.
  - 댄스 수업을 받는 것을 생각해 보세요.
  - 실제로 춤 한 번 춰 보기도 전에 춤의 이론에 대해 테스트를 통과해야 한다면 어떨까요?
- 탐험. 발명. 적용.
- 이너게임.
  - 시도하고 실패하라.
  - 자신의 인지가 교정해줄 것이다.

# 7장 주요 내용 (2)

- 단위 테스트라는 애자일 실천 방법을 생각해 보세요.
  - 여기서는 단위 테스트가 실패해도 상관없습니다.
  - 오히려 장려하기까지 하죠.
  - 그로부터 배우고, 코드를 수정하고, 앞으로 나아가면 됩니다.
- 늘 모든 밴드에서 최악의 연주자가 되세요.
  - 만약 거기서 가장 잘하는 사람이라면 다른 밴드로 옮겨야 합니다.
- 거울 뉴런으로 알려진 자연스러운 현상 때문이죠.
  - 다른 사람의 행동을 보면 똑같이 따라하려고 하게 됩니다.