OXO politics
우리끼리 피드백

옥소폴리틱스의 인재 Brian님은?

Brian님은 옥소의 캐릭터를 만들어내고 전체적인 사용자의 경험을 크게 개선한 멋진 디자이너입니다.

SCOPE

Brian님은 프로덕트를 사랑하는 것이 느껴지는 디자이너입니다. 항상 프로덕트의 구석구석을 세밀하게 살피고 꼼꼼하게 고쳐나가고 있습니다. 다음 단계로 성장하기 위해 현재의 프로덕트를 넘어서서, 앞으로의 비전을 수립하고 우리가 가진 구성 요소들과 앞으로 만들어질 요소들을 재배치하고, 사용자에게 우리의 미션과 가치를 전달하기 위한 UX flow를 만들어 내는 것에 집중하면 좋겠습니다.

이 분은 몇년 앞을 내다보고 일을 하고 계신가요?
다음 레벨 수준의 기여를 위해서는 어떻게 하는 것이 좋을까요?

2년 - 프로덕을 비롯한 회사 전반적인 것에 대한 관심을 키우면 좋을것 같아요.

1년 - 최신 그래픽 디자인 트렌드 습득...? 잘 모르겠습니다...

1년 - 이미 디자인적으로는 매우 높은 기여를 하고 계시다고 생각합니다. 개인적으로 조금은 여유를 두고 업무를 하시면 좋을 것 같습니다. 제가 막눈이기는 하지만 지금의 디자인들도 이미 평균 이상이라고 생각합니다. 번아웃이 오는 이유는 여러가지가 있지만, 일단 일의 양이 많고 그 일이 줄어들지 않을 것 같다는 생각이 들면, 일을 시작하기 어려운 상태가 됩니다. 스타트업이 처음 시작할때는 단거리 달리기 경기처럼 뛰는데, 투자를 받고 나서는 장거리 경기로 바뀝니다. 장거리 마라톤을 위해서 조금은 여유롭고 규칙적으로 작업하시면 도움이 되지 않을까 싶습니다.

DELIVERY

Brian님은 신뢰할만한 디자이너입니다. 많은 프로덕트 디자인의 개선 사항을 제안하였으며 디자인 해 내셨습니다. 한편으로는 스스로의 스트레스 매니지먼트에 취약점이 있어 예측하기 어려울 때도 있습니다. 프로페셔널의 제 1의 조건은 스스로의 건강과 스트레스 관리입니다. 스트레스가 과도할 경우 무리하지 말고 미리미리 이야기해 주시면 큰 도움이 될 것입니다.

이 분의 약속은 어떤 느낌을 주나요?

약속한 시간을 못 지키면 미리 소통할 것 같다. x3

이 분의 약속이 더 믿을만하기 위해서는 어떻게 하는 것이 좋을까요?

믿을만합니다.

약속의 의미는 협업하는 동료들의 예측가능성 안에서 움직여서 협업을 하는데 도움이 되는지를 말하는 것 같습니다.

간혹 9to6 의 시간대 중에서 갑작스럽게 행아웃 콜을 할 때 이동중인 경우가 종종 있던 것 같습니다. 그것 때문에 불편했던 적은 없었는데, 마음 한구석에는 언젠가 업무중에 콜을 할때 지장이 있지 않을까? 라는 생각이 들기는 합니다.

여기서 중요한 것은 9to6에 외부에 이동 중이라는 사실이 아니라, 동료들의 예측가능성 밖에 있었다는 점이라고 생각합니다. 그렇기 때문에 오히려 반대로 해당 내용이 공유될 수 있다면 예측가능성이 충족되면서 아무 문제도 없을 것 같습니다.

예를 들어서 “점심을 늦게 먹기 때문에 2시 3시 사이에 행아웃이 어려울 수 있습니다.” 나 “잠시 환기를 위해서 자리 비웁니다.” 라고 공유해두시면 괜히 도중에 오는 회의 콜이나 업무용 메시지 때문에 신경쓰지 않으셔도 되고, 반대로 동료들도 Brian님과의 협업을 예측할 수 있을 것이구요.
지금도 잘하고 계시지만 생각나는 부분 공유드려봤습니다.

AUTONOMY

Brian님은 정해진 기능을 디자인해서 사용성을 개선한 디자인을 만드는데 뛰어난 퍼포먼스를 보여주고 있습니다. 현재로서는 쥬니어2와 시니어 사이의 UX 디자이너의 역할을 하고 있다고 볼 수 있습니다.

시니어 레벨로 완전히 인정받기 위해서는 엔지니어링 양방향으로 이해도를 높힐 수 있도록 솔직하고 많은 소통이 필요하다고 생각됩니다. 디자인을 한 모든 것이 다 구현 될 수는 없습니다. 끊임없는 피드백이 필요합니다.

직함에 맞는 디렉터 레벨로 perform하기 위해서는 미래의 프로덕트의 방향을 정립하고 다음 할 일을 피드백을 받으며 정해 나갈 수 있어야 합니다. 그 경우 유찬현 COO는 프로덕트 쪽 일에서 완전히 자유로워질 수 있을 것입니다. 다음 프로덕트 방향을 생각하고 CTO (호현), Director of Content (영찬), CMO (찬현) 님과 함께 대화하며 우선순위와 아젠다를 설정해 나가는 일을 하실 수 있어야 합니다.

이분은 새로운 프로젝트가 주어졌을 때 어떤 스타일로 일하시나요?

방향을 이야기하면 필요한 정보를 정확히 물어본다. X2
방향을 이야기하면 자신의 비전에 맞추어 협상한다.

이 분과 일을 수월하게 함께 하기 위해서 어떻게 개선하면 좋을 것 같은가요?

수월합니다

디자인에 있어서는 방향을 이야기 하기 전부터 많은 아이디어들을 가지고 주도하지만 프로덕 전반에 관해서는 조금 부족한 것 같다. 프로덕 전체에 대해 자신의 아이디어를 제안해 나가면 좋겠다.

주로 Brian님의 디자인 가이드를 보고 구현하는 일을 하고 있습니다. 명확한 가이드에 매우 감사하게 생각하고 있습니다.

개발을 통해서 Brian님의 디자인을 구현하는 입장에서 의견을 드려보면, 사실 지금은 다소 폭포수 모델 처럼 일하고 있습니다. Brian님과 찬현님이 논의끝내 만든 디자인 안을 저에게 다져다주시고 만들어주세요. 하고 있고 저는 만듭니다. 폭포수 모델이 꼭 나쁘기만 한 것은 아니지만, 저희에게 있어서는 보다 더 많은 정보가 오갈 수 있지 않을까 싶습니다.

예를 들어서 우리의 폰트는 왜 그 사이즈인지, 강조할때는 왜 이 색이며, 배경색은 왜 이 색인지. 나아가서는 왜 이런 방식이 아니라 저런 방식으로 바뀌게 되는지. 그 맥락과 context 정보를 더욱 공유해주실 수록 저희의 협업은 더 빨라질 것 같습니다.

이런 것들을 디자인 시스템이라고 부르는 것 같은데 (https://brunch.co.kr/@thinkaboutlove/320), 모든 것들을 시스템화 할 수는 없겠지만 매번 반복되는 것들이 있다면, 그런 것들 부터 하나씩 그 의미와 맥락을 함께 설명해주시면, 언젠가는 저희 둘이 척하면 척하는 상태가 되지 않을까 싶습니다.

TEAMWORK

Brian님은 편하게 소통을 할 수 있는 사람입니다. 그렇지만 아직 C-level 사람들을 자신의 윗사람이라고 상정하고 소통하는 경향이 있는 것 같습니다. 직급상 C-level은 더 위에 있지만 역할로는 엔지니어링의 장, 마켓팅의 장, 컨텐츠의 장, 프로덕트의 장은 같은 레벨에서 함께 우선순위를 정하고 계획을 수립해 나가는 사람들입니다. CEO는 경영 전문가이지 프로덕트의 방향을 정하는 사람이 아닙니다. 프로덕트 리드로서의 역할을 할 수 있도록 끊임없는 소통과 비전 수립이 필요합니다.

이 분께 질문을 할 때 어떤 기분인가요?

내 질문이 서로의 성장을 위한 것이라고 생각하므로 편하게 한다.
이 분은 항상 질문을 잘 받아 주실 것 같다. x2

이 분의 능력으로 다른 사람들의 퍼포먼스를 향상하려면 어떻게 하면 좋을까요?

디자인 지식, 이유 등을 공유한다.

마케팅이나 이메일 또는 우리안에서 만들어지는 모든 디자인을 프로덕으로 인식하고 더 광범위하게 제안해주면 좋겠다.

좋은 디자인은 기능 개발도 대체할 수 있다고 생각합니다. ux를 고려한 디자인이라면

어떤 장치나 기능없이도 유저의 행동을 유도할 수 있을 것이니까요. 유저의 경험을 많이 고민해주시고 그런 결과로 나오는 좋은 디자인은 개발과 제품의 퍼포먼스를 높이는데 매우 중요한 역할을 할 것 같습니다. 지금까지도 잘해오셨지만, 앞으로도 유저가 보기에 좋고 유저가 사용하기에 편한 디자인 부탁드립니다!

팀원들에게 Brian님이란?

Brian님은 뛰어난 UX 디자이너로 인식되고 있습니다. 그렇지만 프로덕트 리드로서의 인식은 미약한 것 같습니다. 어떤 역할을 하실 지 (쥬니어2 디자이너, 시니어 디자이너, 프로덕트 디렉터) 결정을 하는 것이 협업을 하고 자신의 영역을 만들어 가는 데 좋을 것 같습니다.

이 분의 지난 분기 목표는 무엇이었을까요?

우리 사이트를 더 편리하고 아름답게 만드는 것.
제품 디자인 v3
사용할만한 싸이트 만들기?

이 분은 지난 분기 목표를 통해 우리 회사에 어떤 기여를 했을까요?

디테일한 디자인이 크게 개선되었고 프로덕에 대한 엄청난 발전을 이뤘다.
제품 디자인 및 시각 디자인 등으로 중추적인 역할을 수행했습니다.
싸이트가 훨씬 예뻐졌습니다. 디자인 너무 잘하시는듯

이 분의 기여는 우리 회사에서 어떤 레벨일까요?

디렉터 - 1년을 위한 일 x3

PERFORMANCE EVALUATION

Scope: Level 5 (반년)
Delivery: Level 5 (시니어)
Autonomy: Level 5 (시니어)
Teamwork: Level 5 (시니어)

현재 Brian님은 시니어 프로덕트 디자이너입니다. 앞으로 프로덕트 리드로서
1년 앞을 내다보고 프로덕트 비전을 수립하며 프로덕트의 로드맵과 우선순위를 정할 수 있는 디렉터로 성장하길 기대합니다.

프로덕트 팀 Expectations

인턴: 한개의 컴포넌트의 디자인을 할 수 있다.
쥬니어1: 여러 컴포넌트를 묶어서 디자인을 할 수 있다.
쥬니어2: 페이지 단위의 디자인을 할 수 있다.
시니어: 미션을 고려하여 한 기능의 UX 설계하고 디자인할 수 있다.

디렉터: 미션을 고려하여 프로덕트 전체의 UX를 방향을 정립하고 디자인 시스템을 만들 수 있다.
VP/C-level: 디자인 철학과 미션과 디자인 시스템을 수립할 수 있다.