

우리 회사는

아날로그 속에 피어나는 최고의 디지털을 가꾼다

신진상 기자/Aha! PC



우리 회사는 밤 11시가 넘으면 게임방과 테크노 클럽으로 변한다. 한쪽에서는 열심히 우주 식민지를 개척 중이고 다른 한쪽에서는 프랑스 월드컵 결승전이 재현되고 있다. 그런가 하면 한쪽에서는 인터

넷을 뒤져 찾아낸 희귀한 MP3 파일을 불륨을 높여 몸을 흔들며 듣는다. 팀장을 비롯 어느 누구도 이런 문화에 따지를 거는 사람이 없다. 글이 안 풀릴 때는 스타 한 판하면서 기분 전환할 수도 있고 글만 잘 써진다면 테크노 음악을 크게 들던 물구나무를 서서 오이를 먹던 무슨 상관인지는냐는 생각에서다. 예전 회사에서 음악 들으면서 글 썼다가 선배에게 개 박살 난 적이 있는 나로서는 참으로 자유스런 환경에서 이 친구들이 일을 한다는 생각을 하루에도 몇 번씩 한다.

그렇다고 이 친구들이 게임 때문에 일을 적게 하느냐 하면 그게 또 아니다. 거의 600 페이지 가까운 책을 매달 8명 정도가 만들어 내고 있는데 누구 하나 처지지 않고 할당된 몫을 다 해낸다. 결론은 좋아하는 게임을 조금이라도 더 하기 위해 자는 시간을 줄이는 것으로 난 셈이다. 게임 편집장격인 김찬준 기자는 회사에서 걸어서 5분 거리인 집에 1주일 간 못들어간 적이 있다. 물론 하루 24시간 일해도 부족할 정도로 일이 넘쳐서였지만 회사의 넉넉한 환경 속에서 게임을 하다 보니 집에 들어갈 시간을 놓쳤다는 것이 더 큰 이유였다.

전에 시사지에 있을 때와 또 다른 게 있다. 확실히 인간적인 환경 속에서 기자들이 일을 하고 있다는 사실이다. 내가 보기에는 이 곳은 일에서 받는 스트레스는 있을지언정 조직에서 받는 스트레스는 전혀 없다. 자기가 맡은 분야가

인터넷이든 게임이든 하드웨어든 자기가 왕이다. 기사 선택, 취재, 마감까지 일정만 제대로 맞춰 주면 어느 누구도 터치하지 않는다. 새벽까지 일해 몸이 피곤하다면 그 다음 날 쉬어도 아무 말 안한다. 밤 늦게까지 업무와 관련해 술을 마셔도 아침에 출근해 사우나를 가는 한이 있더라도 그 다음 날 아침 9시까지 는 반드시 출근해야 하는 것이 회사에서 녹을 먹는 사람의 의무라는 인식은 아예 없다. 이들 눈에 이같은

비효율은 없을 것이다.

한가지 실례를 들어 보자. 나처럼 아날로그 조직에서 일하다 디지털 조직에서 인생을 리부팅한 홍선화 기자는 한동안 고민이 많았다. 일이 신 나지 않았던 것이다. 사실 그런 처지에 놓은 사람이라면 누구나 느낄만한 당연한 고민이었지만 본인이 마음을 바꾸거나 의지를 다지는 것 말고는 다른 해결책이 없었던 실정이었다. 그러나 나를 놀라게 했던 것은 시나브로 디지털 조직에서 마음이 떠나가던 그의 마음을 붙들어 맨 것이 '디지털 잡지가 전망이 좋다'는 현실론도 아니었고 '나도 한 번 디지털 문화를 좋아해 보자'고 본인이 의지를 바꾼 것도 아니었다는 사실이다. 팀장 휘하 전 기자들이 밤 늦게까지 술을 함께 마시며 같이 울고 웃는 사이에 그의 마음이 돌아왔다는 사실이다. 밖에서 돕겠다는 그에게 "창간 작업을 같이 해 가족처럼 느껴지는 사람이 우리 아닌 남의 식구가 된다는 사실이 너무나 슬프다"고 말한 기자들은 그 뿐 아니라 나를 감동시켰다. 자기 일만 신경 쓰는 바람에 옆 자리 선배 기자가 해외 출장을 간 사실도 몰랐던 예전 직장의 경험과 너무나 대조적이었기 때문이다.

게임을 좋아하고 PC를 사랑하는 사람들이 모인 조직이다 보니 모든 직원의 마음 사이에는 네트워크로 공유가 돼 있다. 이성 문제, 가정 문제로 고민 있으면 누구에게나 쉽게 털어 놓는다. 팀장도 일하다 말고 포장마차로 애들을 데리고 가 달래 주곤 한다. 기자 생일 날에는 일 하다가 말고 깜짝파티를 열어 주고 그 기념으로 스타 한 판하자며 누군가가 애교있는 제안을 하면 그렇게 분위기가 밝아질 수 없다. 누가 개인적인 일로 힘들면 그 몫은 다른 누가 자청해서 진다. 동료가 휴가를 가서 일이 곱배기가 됐다고 투덜대던 그런 풍경은 보이지 않는다. 굉장히 인간적이고 가족적인 조직이다.

인터넷 서버이별 게임 관련 기사 중에서 디지털 세상에서 아날로그 생활로 다시 돌아간 누구누구씨라는 표현이 눈길을 끌었다. 아마 디지털 세상에서 일해 본 사람이라면 웬만해서는 돈을 더 준다고 해도 아날로그 생활로 돌아가고 싶지는 않을 것 같다.

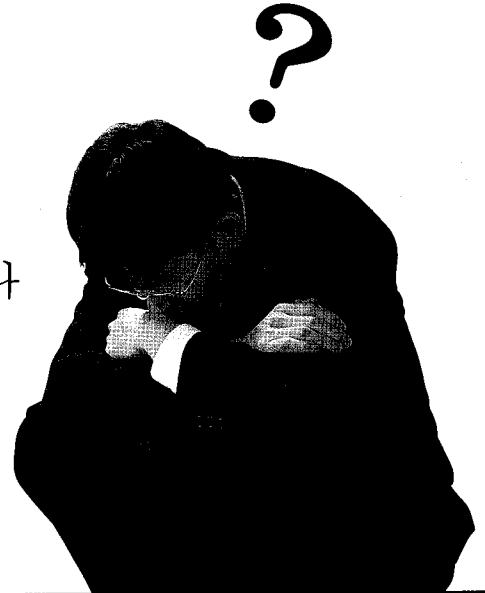
이유는 간단하다. 지금 하는 일이 좋고 같이 일 하는 사람들이 좋기 때문이다. 아마 디지털 시대에 디지털 기업에서 일하는 사람들은 "내가 실패할지도 모른다"는 불안감은 있을지 모르지만 "내가 이 일을 왜 했지"라는 후회 같은 것은 영원히 없을 것 같다. 바로 지금의 내가 그렇기 때문이다. **KCRC**

정해진 시간 내에 소프트웨어를 개발할 수 있을까?

소프트웨어 개발 생산성을 확~ 높일 수 없을까?

소프트웨어의 품질과 성능을
어떻게 사용자 요구에 100% 맞추지?

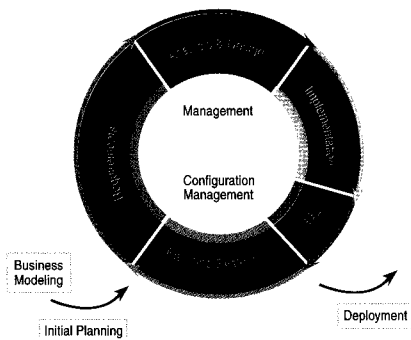
비즈니스 요구는 계속 변하는데 그때마다
소프트웨어를 변경할 수 있을까?



공공 알지 마시고 Rational을 만나십시오

사용자 요구사항 분석에서 설계, 테스트 및
소프트웨어 형상관리까지
소프트웨어 개발을 위한 모든 것,
Rational에 있습니다!

각 분야별 No.1 제품만으로 구성된 Rational의 솔루션을 만나보십시오.
주어진 예산, 예정된 시간 내에 최상의 소프트웨어를 개발하실 수 있습니다.



※ 하나의 반복(iteration)과정은 개발 목표 수립으로 시작되어 요구사항/분석/설계/구현/테스트를 거쳐 목표 달성 여부에 대한 평가로 종결된다.

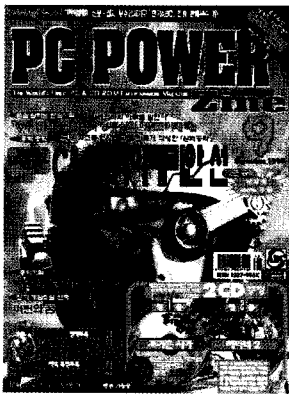
- ▶ Rational Unified Process 실무를 통해 검증된 업계 최고의 소프트웨어 개발 프로세스
- ▶ Rational RequisitePro 사용이 편리한 MS Word 기반의 요구사항 관리 툴
- ▶ Rational Rose 98i 소프트웨어 아키텍처 분석/설계를 위한 세계 최고의 비주얼 모델링 툴
- ▶ Rational TeamTest 객체의 보이지 않는 속성까지 정확하고 편리하게 테스트하는 기능 테스트 툴
- ▶ Rational PerformanceStudio 어플리케이션의 성능을 정확하게 진단하는 성능 테스트 툴
- ▶ Rational ClearCase 버전관리, 작업공간관리, 빌드관리, 프로세스 제어까지 폭넓은 기능을 제공하는 업계 최고의 형상 관리 툴
- ▶ Rational ClearQuest 소프트웨어 개발에 수반되는 모든 변경작업을 확실하게 추적, 관리하는 툴
- ▶ Rational SoDA 개발 프로젝트에 필요한 다양한 문서 및 보고서를 자동으로 생성하는 툴

Rational

unifying software teams

한국래쇼날소프트웨어(주)

서울시 강남구 삼성동 170-9 덕명빌딩 13층 TEL: 02)556-9420 FAX: 02)556-9426 www.rational.co.kr



우리 회사는

즐거움을 먹고 사는 매체

/ PC POWER Zine

“야! 마법사 새로 나왔다! 이거 짝어하겠네!”
“그렇게 일해가지고 성은 언제 만드나?”
“여기 들어가기만 하면 돈을 주니 이거 버그 아냐?”
“돈 1만 주면 노래 불러요. 근사한데!”

이상은 PC POWER Zine 편집부에서 쉽게 들을 수 있는 대화 내용이다. 약간 이상한 대화가 아닌가? 하지만 PC POWER Zine을 조금이라도 아는 사람이라면 “아하! 그렇군”이라고 고개를 끄덕일 만한 말들이다. 모두가 게임을 하면서, 또는 게임 플레이를 보면서 오가는 대화이기 때문이다. 게임전문지인 만큼 PC POWER Zine의 기자가 되기 위한 가장 첫 번째 조건은 게임을 좋아하고 잘할 것! 따라서 근무시간에 게임을 하는 것은 아주 자연스러운 일이며 오히려 게임을 안하면 “게임 좀 해봐라”라는 구박을 받는다. 어디 다른 사무실에서 가능한 일인가? 물론 마감시에 계속되는 야근과 밤샘은 예외없이 지치게 만들지만 새로운 게임을 접했을 때, 막히던 게임을 풀었을 때, 다른 사람이 쓴 원고에서 재미를 느낄 때는 바쁜 와중에도 간간히 웃을 수 있는 때이다.

또한 최근 기자들을 웃게 만드는 현상이 생겼다. 바로 각 기자들의 팬(?)들이 생기기 시작한 것. 인기코너들이 고정독자를 확보하고 '보다 인간적인 잡지'를 만들기 위해 각 기자들이 자신의 모습을 기사들을 통해 솔직 담백하게 표현하면서 특정기자들을 좋아하는 열혈독자들이 생긴 것이다. 예를 들어 탄야팬, 트리스탄팬, 야누스짱 등 기자들의 닉네임을 이용한 독자들이 본지 웹진 게시판에서 활약하고 있는 것이다. 이런 열혈독자들을 통해 편집부는 힘을 얻는다. 마감이 지난 후 가질 수 있는 며칠간의 휴식기간 동안 기자들의 계획 중에는 그동안 못해왔던 게임을 꼭 해보겠다는 욕심이 포함된다. 다음은 휴가를 끝마치고 돌아온 편집부의 풍경이다. 한사람은 울티마 온라인, 두사람은 리니지, 한사람은 C&C 2... 단지 원고를 위해서가 아니라 자신의 즐거움을 위해 우리는 또 게임으로 한달을 시작한다. **KCRC**

제품과 서비스로 보안의 세계 제일을 추구

/ 안철수 컴퓨터 바이러스연구소

안철수컴퓨터바이러스연구소(이하 안철수연구소)는 국내 백신 분야의 개척자인 안철수 박사가 1995년 3월 창립했다. 설립 이후 정보 네트워크 시대의 컴퓨터 관련 범죄 증가에 대비한 보안 솔루션을 제공하는 한편 각종 컴퓨터 범죄 예방 및 계도 활동을 펼쳐 정보 이용 활성화와 건전한 정보 이용 마인드 구축에 이바지하고 있다.

안철수연구소의 주요 사업은 V3 제품군의 계승·발전 및 관련 소프트웨어 개발, 컴퓨터 관련 범죄에 대비한 기업 보안 솔루션 개발, 컴퓨터 범죄 예방·퇴치 및 보안 관련 홍보/계도 활동, V3 제품군 해외 시장 개척 등 이윤 추구와 공익 활동 두 축으로 전개된다.

컴퓨터 사용자의 바이러스 피해 최소화를 위한 공익 활동으로는 인터넷, PC 통신을 통해 개인 사용자에게 세어웨어 'V3+ Neo대'를 무료 보급하는 한편 바이러스 신고센터를 운영하여 전화, 팩스, 우편, 인터넷, PC 통신망을 통해 바이러스 피해 신고 접수 및 상담 서비스 전개하고 있다.

특정일 및 특정 주기로 활동하는 바이러스를 명기한 바이러스 캘린더를 매년 제작하여 일반 사용자에게 배포하여, 사용자의 바이러스 감염 피해를 사전에 예방할 수 있도록 지원하고 있으며, 바이러스 동향, 분석 정보 등을 담은 소식지(안철수의컴퓨터바이러스뉴스)를 격월 발행하고 있다. 또한 연구소 내의 우수한 바이러스 분석 연구진을 통해 매 분기별 바이러스 동향 및 관련 바이러스 대응책을 발표하여, 개인은 물론 기업과 공공기관 등 대규모 네트워크 환경의 안티바이러스 대책 수립에 기여하고 있다.

한편 설립 3년 만에 「토털 V3 안티바이러스 솔루션」을 완성하여 컴퓨터 바이러스가 침투할 수 있는 모든 정보 환경의 안전을 책임지고 있다. 데스크탑용 백신 V3Pro 98 Deluxe와 V3NT Workstation을 비롯해 파일 서버용(V3NT, V3Net, V3Unix), 그룹웨어 서버용(V3Notes, V3Exchange, V3OpenMail), E-메일 서버용(V3Email), 인터넷 게이트웨이 서버용(VirusWall) 등의 솔루션이 있으며, 이들 솔루션을 통합 관리해주는 시스템 V3Manager까지 완벽한 안티바이러스 솔루션을 제공한다. 이렇게 시스템 관리의 효율은 높이고 관리 비용은 줄이면서 모든 컴퓨터 환경을 커버할 수 있는 종합적인 솔루션을 갖춘 안티바이러스 전문 업체는 세계적으로 몇 안 된다.

V3 제품군의 우수성은 장영실상, 신SW상품대상, 정진기연론 문화상 등 각종 상을 수상하고 컴퓨터 전문지의 벤치마크 테스트에서 줄곧 1위를 차지하였다. 이는 고객의 신뢰가 가장 분명하게 드러나는 시장에서 압도적인 우위를 차지하고 있다는 사실을 입증하고 있는 것이다.

안철수연구소는 패키지 소프트웨어 중심의 보안 제품을 제공한다는 중장기 계획을 갖고 있으며 PC 보안 제품 엔디(EnDe) 시리즈에 이어 연내에 유해 정보 차단 제품을 발표할 계획이다. 안철수연구소는 급변하는 전산 환경과 그에 따른 사용자의 요구를 적극 수용해 제품과 서비스를 통해 구현하여 세계적인 보안 전문 업체로 자리매김할 것이다. **KCRC**