

JENNIFER STORY BOOK

JENNIFERSOFT

BRAND
MAGAZINE

2017



JENNIFER STORY BOOK



Pt. 02

The JENNIFER
NOMADIC COMMUNITY
IMAGE TECHNOLOGY

Pt. 01

The JENNIFER
NOMADIC COMMUNITY
IMAGE TECHNOLOGY

Pt. 03

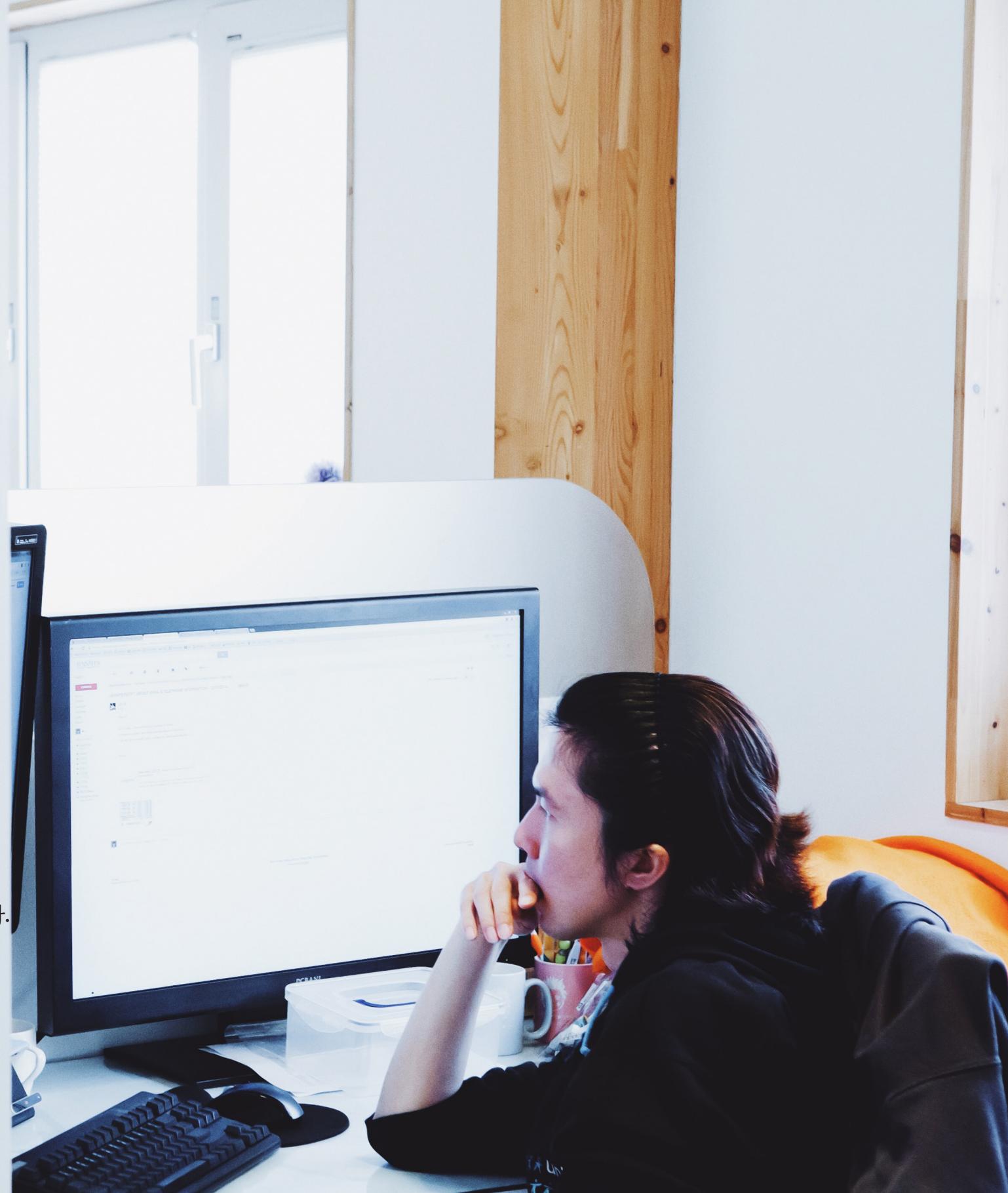
Pt. 04

2

SECTION

JENNIFERSOFT INC.
DEVELOPMENT TEAM

우리는 매일 수많은 데이터와 숫자 사이 속 질서와 혼돈을 만난다.





Beyond,
차트 너머 그 무언가를 찾아.



더 멋지고 더 재미있게 모니터링하는 세상을 꿈꾼다.



CAFE
JENNIFER

INTRO

낮선 별에서 온 기업, 제니퍼소프트

제니퍼소프트는 이제 더는 낯선 별에서 온 기업이 아닙니다. 소프트웨어 기업으로 12년, 많은 도전과 변화가 있었습니다. 구로 디지털 단지에 있는 작은 공장형 임대 사무실에서 시작했던 제니퍼소프트는 가산디지털 단지에 있는 사무실을 거쳐 2013년 이곳 헤이리 예술마을에 정착했습니다. 한 명, 두 명 구성원이 늘어나고 복지 항목이 하나씩 추가되었으며, 즐겁고 재미있는 일이 많았습니다. 우리만의 문화를 만들고 실천했습니다. ‘제니퍼소프트에서 하지 말아야 할 33가지’를 통해 더 즐겁게 건강한 문화를 확산시켰습니다.

비즈니스는 늘 어렵고 힘들었습니다(지금도 물론 그렇습니다). 우리가 속한 APM 시장은 외산과 국산 솔루션의 경쟁이 치열한 곳입니다. 우리는 작은 회사이기 때문에 이런 변화를 늘 감지하고 고객에게 좋은 제품을 제공하기 위해 연구하고 더 좋은 제품을 개발해야 합니다. 그렇지 않으면 도태될 수 있기 때문입니다.

신자유주의 시대에서 기업이 이윤을 만들어 내고 기업 문화를 실천하는 것은 어려운 일입니다. 삶과 일의 균형과 조화를 통한 건강한 삶을 실천하는 것은 더욱 어렵습니다. 이는 리더의 굳건한 의지와 구성원의 실천이 있어야 가능한 일이기 때문입니다.

돌이켜보면 우리는 늘 뚝뚝뚝 우리의 길을 걸어왔습니다. 풀기 어려운 문제도 많았지만, 우리만의 방식으로 그 문제를 즐겁고 신나게 해결해왔습니다.

다시 지금. 우리는 출발선에 서 있습니다.

서로 다른 문화와 환경에서 살아왔던 우리는 더 나은 가치를 실천하고자 합니다. 지금보다 더 즐겁고 신나게 일할 수 있는 환경, 사유에 대한 가치를 존중하며 구성원의 권리를 보장하는 기업이 되겠습니다.

그렇게 우리는 우리의 방식대로, 도전하고 실천하며 한 발 한 발 걸어갈 것입니다.

“COOL AND FUN” 멋지고 재미있게

그렇게 우리가 상상하고 꿈꾸는 대로

“CARPE DIEM 오늘을 붙잡고”

현재를 즐기세요. 미래에 최소한의 기대를 걸면서

목차

INTRO	13	3.0 Hyeri Project	58	네번째 오픈 세미나	123	7.0 BRAND HISTORY	154
		헤이리 이전 프로젝트		공동체 박원순 시장		제니퍼소프트 브랜드 이야기	
1.0 COMPANY	16	Opinion	66	다섯번째 오픈 세미나	124	OUTRO	172
History	20	Marketing Manager 김윤희(아이린) 차장		자유, 삶을 위한 철학 이진경 교수			
이제, 제니퍼가 해 드리겠습니다. 어느 자바 개발자의 꿈.		Office Tour	70	Performance	125		
All about JenniferSoft		사옥 이렇게 구경하세요.		봄밤. 재즈에 물들다.			
제니퍼소프트는 어떤 회사일까?	22	Office Comments	88	재즈 피아니스트 강상수와 친구들이 함께 하는 재즈의 밤			
Comments	30	구석구석 명언을 찾아보세요.		5.0 CAFE	126		
낮선 별에서 온 소프트웨어 기업		4.0 OPEN SEMINAR	118	제니퍼 카페			
2.0 PRODUCT	44	첫번째 오픈 세미나	120	6.0 CULTURE	134		
JENNIFER, Application Performance Management		노마디즘 이진경 교수		Opinion	136		
Customers	50	두번째 오픈 세미나	121	Developer 홍재석			
제니퍼를 사용하고 있는 고객들		복지 국가를 향한 잠정적 유토피아를 꿈꾸다. 홍기빈 소장		찰스, 테일러 '삶과 일의 균형'... 제니퍼소프트의 개발 문화			
Partners	54	세번째 오픈 세미나	122	Developer Cultures	146		
제니퍼소프트의 비즈니스 파트너		행복에 대한 인문학적 성찰 강신주 박사		제니퍼 개발 문화가 좋은 이유			

1.0

COMPANY

COMPANY

제니퍼소프트 기업 개요

제니퍼소프트는 애플리케이션 성능관리(APM) 솔루션 분야에서 국내 시장 1위 기업이다.
설립자는 이원영(Andy). 그는 제니퍼를 개발한 개발자이다.
2000년 초반 외산 솔루션이 사용되던 애플리케이션 성능 모니터링(APM) 시장에서 돌풍을 일으킨 제니퍼(JENNIFER)는 출시 이후, 12년 동안 APM 분야의 성능 모니터링 및 성능 장애 해결 분야에서 다른 외산 솔루션을 제치고 시장점유율 65% 이상을 유지하고 있다.
금융, 공공, 제조, 유통, 통신 등 다양한 산업군의 총 1300여 개의 고객사에서 제니퍼소프트의 제품이 사용되고 있으며, 성능 모니터링 및 성능 관리를 포괄하는 미래지향적인 포트폴리오를 통해 꾸준히 성장하고 있다.



COMPANY

HISTORY

어느 자바 개발자의 꿈

2005년

제니퍼소프트(구자바 서비스 컨설팅) 법인 등록
가치 실현을 위한 기업
'이제 제니퍼가 해결해 드리겠습니다.' 어느 자바 개발자의 꿈

2006년

성능관리 시장에서 '국산 돌풍' 외산 골리앗에 도전장 낸 신생 SW 기업
토종 솔루션 전문업체 대약진

2007년

"한국에도 SW 기업이 있나요?" "네, 있습니다." 해외 콘퍼런
스에서 빛난 국내 SW 업체

2008년

'생각 하대로 가보겠다'
개발자는 개발자 본질에 집중하자.

2009년

불황 속에서도 훨훨 나는 제니퍼 꾸준한 성장세를 이어가다
2010년 제니퍼, 스마트 시대에 대응하는 엔터프라이즈 솔루션
기업 목표는 이윤 추구가 아닙니다.

2011년

헤이리 프로젝트 "휴휴가 자유롭게 사용하란 뜻이에요."

2012년

우리는 유목민이 되고자 합니다. 사유하라(THINK DEEP)

2013년

리더의 조건 "좀 놀면 안 될까요? 회사에서"
기업은 사회적 삶의 공동체

2014년

제니퍼 5 출시, HTML5 기반 '제니퍼 UI 컴포넌트' 오픈소스화
도전과 성취는 어려 분의 것. 책임은 저희 것입니다.

2015년

가트너 매직 퀴드런트 APM 부문 등재 스마트 워크 민간 부문
최우수상, 대한민국 품질 소프트웨어 대상 최우수상
좀 더 쉽게, 좀 더 멋지게, 좀 더 사용하고 싶게,
제니퍼는 늘 상상하고 실현합니다.

2016년

대한민국 SW대상 대통령상 수상
제니퍼 고객 1250 고객사 돌파
APM, now with fun! APM, 이제 멋지게 모니터링하세요.

2017년

기업의 채용 철학은 미래세대 교육과 맞닿아 있습니다.
그래서 기업이 중요합니다.
"창의적인 조직에서 사유에 대한 가치를 존중하고, 휴식을 취
하는 권리는 당연한 것입니다."



COMPANY

ALL ABOUT JENNIFERSOFT

제니퍼소프트는 어떤 회사일까?

기업의 매출부터 채용 그리고 개발자 문화까지 상세하게 정리한 제니퍼소프트에 대한 모든 것



매출이 궁금해요.

제니퍼소프트 매출은 다른 기업과는 조금 다릅니다. 파트너 비즈니스를 통해 SW 판매 및 기술 지원을 진행하고 있는데, 그런 이유로 시장 매출과 회사 매출에 조금 차이가 있습니다. 2016년 제니퍼소프트 전 세계 시장 매출의 경우 180억 원이었으며, 2017년 신용평가기관에서 받은 제니퍼소프트 기업 신용등급은 'A'였습니다. 재무건전성이 매우 건실하며 영업이익이나 기업 순이익이 매우 높습니다. 작지만 강한 기업. 제니퍼소프트가 잘못되지 않을까 걱정하지 않으셔도 됩니다.

연봉 수준은?

제니퍼소프트의 연봉 철학은 '역량에 준하는 최고 수준의 연봉을 책정한다'입니다. 연봉 외의 복지를 통해 지원해 드리는 복지 비용이 연간 300만 원으로 직원들은 주로 복지 비용에 가족여행, 병원비, 개인이 소장하고 싶은 물건을 사기도 하는 등 삶의 질을 높이는데 비용을 사용하고 있습니다. 휴대폰의 경우, 기기 비용과 월 사용비용 모두 지원하고 그 외 교육비 지원, 도서 구입 비용 지원(업무 직간접 관련 도서, 개인 소장) 등 개인의 성장과 역량 강화를 위해 많은 부분을 고민하여 시행하고 있습니다. 유류비 및 업무에 필요한 여하한의 비용 모두 실비로 지급하고 있습니다.



파주 출퇴근은 어때요?

제니퍼소프트가 파주에 있어 출퇴근 걱정을 하시는 분이 있으신데, 파주는 생각보다 가깝습니다. 파주에서 합정, 홍대까지 버스로 40~50분 정도의 이동시간이 걸리며 일산의 경우에도 30~40분 정도 소요됩니다. 출퇴근 시간이 유연하고 자유롭기 때문에 개인의 거주지에 따라 출퇴근에 대한 탄력적인 운영이 가능합니다. 그리고 이런 어려움을 제도적으로 지원하고 있는데, 출퇴근 등 업무상 발생하는 차량 유류비 및 교통비를 회사가 100% 실비로 지원해 드립니다. 또한, 주거비 지원 제도인 월세비 50% 및 각종 전세자금 대출, 차량 구매 대출 제도가 있어 누구나 이용이 가능합니다. 입사하신 분 중 면허가 없으신 분은 입사 후 면허를 취득하거나 면허가 있는 분은 차를 바로 구매하여 출퇴근이 어렵지 않습니다. 파주, 출퇴근 전혀 문제 될 것이 없습니다.

제니퍼소프트 업무 문화는 어때요?

제니퍼소프트는 수평적인 근무환경으로 모든 구성원이 유기적으로 연결되어 있습니다. 경쟁보다는 협력을 통해 모든 일을 진행하며 열정과 창의 그리고 창조성을 중요하게 생각합니다. 우리는 공동체의 일원으로 자율적이고 주체적인 업무 환경 속에 스스로 기여할 수 있는 것을 찾으려고 합니다. 공동체에 기여하며 성장과 발전을 위해 본질에 입각한 가치 중심의 업무를 지향합니다. 최고의 동료들과 일하며 함께 성장할 수 있습니다.



채용 절차에 대해

채용의 경우 블라인드 채용을 원칙으로 합니다. 수시나 공채 등 여러 방식의 채용으로 진행하며, 채용 시기는 불특정하게 진행됩니다. 채용이 진행되면 여러 채널을 통해 동시 공개하여 진행하고 있습니다. 채용은 업무의 특성에 맞춰 다양한 방법으로 진행하고 있어 정해진 채용 방식은 없습니다. 학력, 성별, 나이 등 그 어떤 차별적 요소 없이 채용을 진행하고 있습니다.



근무 및 휴가

주 5일 근무, 1일 7시간 노동제 [탄력적 노동 시간제, 보통 10시 출근 6시 퇴근]
 주 35시간 근무, 연간 1,600시간 노동 [유럽 OECD 국가 중 네덜란드/ 프랑스 등
 복지 상위 수준]

5년 장기근속휴가 [2주+해외 가족 여행]

10년 장기근속휴가 [2달의 유급 안식월]

해외여행 취지의 추가적인 2주 단위, 최대 연 8주 무급 휴가 사용 가능

정기 휴가: 신입 기준 연간 정기휴가 일 수 20일 [4주], 연차 2년마다 1일 추가,
 언급 없이 여성 생리휴가 사용 가능 [월 1회 유급, 민감성 고려 월 2~3일의 불특
 정일 재택근무 가능]

선택적 복지금 연 300만 원 고정 지원 [사행성 제외 개인이 자유선택]

회사와 관련된 여하 한의 경비 [식비 / 간식비, 교통비, 통신비] 전액 실비 지원

직간접 업무 관련 서적 구매비 전액 지원, 개인 소장 보장

업무 관련 교육 지원 [온라인 / 오프라인 교육]

출퇴근 등 업무상 발생한 차량 유류비 및 교통비 실비 지원

종합병원 의료 건강검진: 본인 및 배우자 [40세+] 1회/2년, 부모님 [55세+ 1회/1년]





각종 대출 지원

전세자금 대출 지원 [2천만 원]
 차량 구매 대출 지원 [1천만 원]
 주거 지원: 타향 이주(해외 취업), 신입사원 및 5년 미만의 경력자에 한해 주거를 지원한다.
 육아휴직: 여성 육아휴직 최대 2년, 산전 후 휴가 3개월

출산 축하금

남녀 구성원 출산축하금 아이당 1천만 원
 [출산 시 500만 원, 10개월간 30만 원씩, 1년 뒤 200만 원]
 퇴직금 별도 [확정급여형 / DC 퇴직연금제도]

주중 주말 언제나 회사에서 가족 / 아이들 수영, 워크숍 놀이 등 가능

1층 카페, 레스토랑 모든 메뉴 직계 가족에겐 주중 / 주말 전면 무상, 수영 시간도 근무시간에 포함!

개발 문화는 어때요?

제니퍼소프트는 개발자들에게 일하기 좋은 최고의 환경을 제공하고 있습니다. 대표와 부대표가 개발자 출신이니 개발자들의 마음을 잘 이해할 수 있겠지요. 개발자들이 좋은 환경에서 일하기 좋게 장비 포인트 구매 제도를 운용하여 개발자가 6개월마다 적립되는 포인트로 새로운 장비를 마음대로 교체할 수 있도록 지원합니다. 신규 입사자의 경우 입사 시 400만 포인트를 지급받아 원하는 장비를 구매할 수 있습니다.



COMMENTS

낮선 별에서 온 듯한 소프트웨어 기업

2005년 회사 설립 후 현재까지 언론의 기사를 통해 알려진 제니퍼소프트의 이모저모

조금 특별한 SW 기업 제니퍼소프트

어느샌가 제니퍼소프트는 특별한 회사가 됐다. ‘좀 놀면 안 되나요’로 대변되는 자율적인 기업문화, 대기업 못지않은 복지가 소문이 나면서부터다. 그러나 제니퍼소프트를 정말 특별하게 만드는 힘은 꿈같은 복지보다 온전히 패키지 소프트웨어(SW) 사업을 추구한다는 점에서 나온다. 국내 1위 애플리케이션 성능관리(APM) SW 회사인 제니퍼소프트는 여느 국내 SW 기업과 달리 시스템 통합(SI) 작업을 전혀 하지 않는다.

이는 국내 SW 업계에서 의미하는 바가 결코 작지 않다. 고객의 입맛에 따라 SW를 고쳐줘야 하는 SI는 개발자를 ‘월화수목금금금’과 같은 열악한 근무환경으로 몰아넣는 주범으로 꼽혀왔기 때문이다.

<아이뉴스. 김국배 기자>

스펙만 안 본다, 6시간 걸려 문제 풀고 면접도 최장 7시간

그럼에도 그는 블라인드 채용정책을 지지한다. 시행착오가 있더라도 블라인드 채용은 도입될 가치가 있다는 생각이다. 기업의 채용 철학은 미래세대 교육과 맞닿아 있기 때문이다. “기업이 원하는 스펙을 위해 우리는 어릴 때부터 교육을 받아요/ 스펙 쌓기에 삶이 소비해 버리는데 그 모든 것이 불필요한 경우가 많죠. 초반엔 어려움이 많겠지만 “이렇게 하니까 좋은 인재가 채용되더라”는 결과가 나온다면 우리 아이들의 미래는 달라질 겁니다.”

<중앙일보. 하애란 기자>



“어느샌가 제니퍼소프트는 특별한 회사가 됐다. ‘좀 놀면 안 되나요’로 대변되는 자율적인 기업문화, 대기업 못지않은 복지가 소문이 나면서부터다. 그러나 제니퍼소프트를 정말 특별하게 만드는 힘은 꿈같은 복지보다 온전히 패키지 소프트웨어(SW) 사업을 추구한다는 점에서 나온다.”

제니퍼소프트, 중소 SI에 APM 라이선스 무상 제공

제니퍼소프트는 제니퍼가 SI 프로젝트에 도움된다고 기대했다. 제니퍼를 사용한 중소 SI가 피드백을 주면 제품 개발까지 반영하는 등 개발 선순환 구조를 만든다. 신광철 제니퍼소프트 이사는 “대내외 어려운 경제 사정 속에서 중견 SI는 대외 프로젝트 시 예산 절감 압박과 예산 한정으로 어려움을 겪는다”면서 “프로모션으로 개발 기간 내에 불편함 없이 제니퍼 라이선스를 무상으로 사용하도록 지원할 것”이라고 말했다.

<전자신문. 김지선 기자>

제니퍼소프트 APM, SW 품질대상 최우수상 수상

제니퍼소프트(대표 이원영)는 자사 애플리케이션 성능관리(APM) 제품인 제니퍼 V5가 미래창조과학부가 주관하는 제2회 대한민국 소프트웨어(SW) 품질대상에서 최우수상을 수상했다고 밝혔다. 제니퍼소프트는 이번 수상이 품질관리 역량, 기술력, 시장가치 등의 종합평가에서 우수한 점수를 얻은 결과라고 설명했다. 회사 측에 따르면 제니퍼 V5에는 고객사의 요구를 연구 개발에 적극 반영해 실시간, 개별 트랜잭션에 대한 모니터링 기술을 업계 최초 로제 품으로 구현했다. 제니퍼소프트 지난 10년 동안 APM은 시장 점유율 65% 이상을 유지하고 있으며 국내외 1천여 개의 고객사를 확보했다.

<지디넷. 임유경 기자>

제니퍼소프트, 낯선 별에서 온 듯한 소프트웨어 기업

제니퍼소프트. 언젠가부터 이 회사의 이름을 들으면 많은 사람들은 ‘일하기 좋은 회사’ ‘꿈의 직장’ 이런 이미지를 떠올린다. 그러나 정작 이 회사가 무엇을 하는 회사인지는 잘 모르는 경우가 많다. 제니퍼소프트는 ‘애플리케이션 성능 관리(APM, Application Performance management)’ 소프트웨어를 만드는 회사다. 기업이 웹 기반으로 업무용 애플리케이션을 운영할 때 그 앱의 성능을 모니터링하는 것이 제니퍼소프트 제품의 주요 역할이다. 그리고 제니퍼소프트는 이 분야에서 국내 시장의 절대 강자다. 제니퍼소프트는 다른 소프트웨어 기업과 다른 몇 가지 특징을 갖고 있다. 대표적으로 제품이 오직 APM 하나만 있다는 점과 스스로 영업을 하지 않고 100% 파트너를 통해 활동한다는 점을 꼽을 수 있다. 제니퍼소프트가 가장 중요시하는 것은 파트너다. 그 이유는 이 회사의 영업을 100% 파트너를 통해 이뤄지기 때문이다. 제니퍼소프트 본사에는 영업조직이 없다. 제니퍼소프트는 연구개발, 마케팅 등에만 집중하고 판매는 모두 파트너를 통해서 이뤄진다. 제니퍼소프트의 파트너 시스템에서 가장 특이한 것은 ‘분기별 판매 목표’가 없다는 점이다. 파트너사들은 할 수 있는 만큼만 팔면 된다. 일부 소프트웨어 기업은 파트너에 물량을 떠넘기는 ‘밀어내기’를 하기도 하는데, 제니퍼소프트의 경우 판매 목표가 없으니 밀어내기 할 일도 없다. 물론 평가 체계와 파트너에 대한 기준은 있다. 전체 시장 매출에서 일정 수준 이상을 해야 정식 파트너로 승격할 수 있고, 정식 파트너들은 APM 전문 영업직원과 엔지니어를 고용해야 한다. 그래야 제대로 된 서비스를 할 수 있다고 보기 때문이다.

<바이라인 네트워크. 심재석 기자>

“제니퍼 5와 오픈소스 JUI 함께 발전해요”

애플리케이션 성능관리(APM) 솔루션 업체 제니퍼소프트가 신제품 제니퍼 5에 들어간 사용자 인터페이스(UI) 컴포넌트를 오픈소스로 공개했다. 홍재석(엘빈) 개발자와 최영화(요하) 디자이너 두 명이 만든 UI를 개인적 소신에 따라 오픈소스로 공개하고자 한데 회사도 뜻을 함께해 만들어낸 결과다. 제니퍼소프트는 지난 28일 HTML5 기반 제니퍼 5에 적용된 스타일 컴포넌트 19종과 다양한 기능을 제공하는 스크립트 컴포넌트 14종, 대용량 데이터 처리가 가능한 테이블(그리드) 컴포넌트를 오픈소스로 제공한다고 밝혔다. UI파트 개발자는 “현재 개발환경에서 오픈소스를 활용하지 않으면 개발할 수 있는 것이 아무것도 없다. 나도 오픈소스에 혜택을 많이 받았고 신제품 제니퍼 5도 마찬가지다. 조금이나마 우리가 받은 것을 보답해야 한다는 개인적인 생각이 있었고 회사도 같은 뜻이었다”라고 UI 컴포넌트 공개 배경을 설명했다.

<지디넷. 임유경 기자>

제니퍼소프트, 가트너 ‘APM 매직 퀴드런트’ 보고서 등재

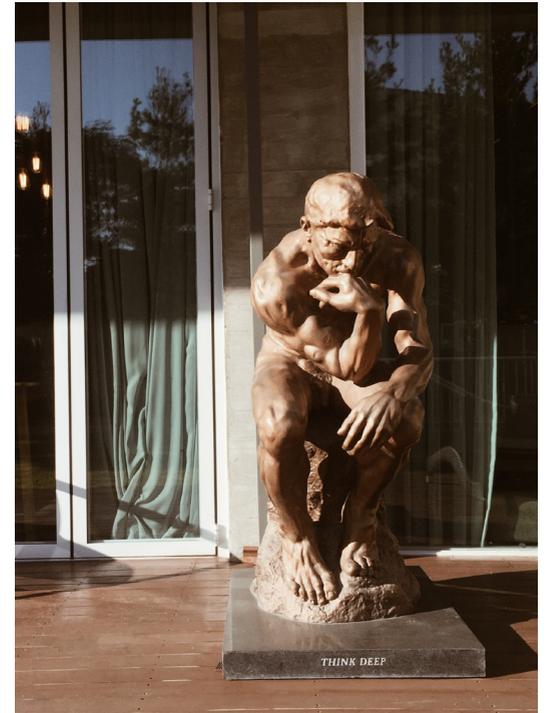
제니퍼소프트는 가트너 보고서 등재로 APM 원천기술 ‘제니퍼 DB(JENNIFER DB)’, 실시간 데이터 처리, 다이내믹 프로파일링 등 기술력을 인정받고, 해외 고객사를 확보할 수 있는 기반을 마련했다고 설명했다.新光철 영업총괄이사는 “가트너 매직퀴드런트 등재는 제니퍼의 글로벌 기술력을 인정받은 결과”라며 “한국과 일본 시장을 넘어 글로벌 SW기업으로 발전하는 모습을 보이겠다”라고 말했다. 한편, 가트너는 ‘2015 APM 부문 매직 퀴드런트’ 보고서를 발표했다. 가트너 보고서에 따르면 2014년 APM 시장 규모는 26억 달러며, 15.8% 성장률을 보였다고 밝혔다.

<디지털타임스. 이형근 기자>

[창간 30주년 특집-기술한류] 제니퍼소프트

“한국의 소프트웨어(SW)가 글로벌 SW로 거듭나기 위해서는 적절한 현지 파트너와 비즈니스 협력이 필수적입니다. 제품이 아무리 우수해도 세계 시장에 판매하기 위해서는 각 지역의 적절한 유통망을 통해 공급돼야 합니다.” 이원영 제니퍼소프트 대표는 현지 파트너와 비즈니스 협력을 가장 중요하다고 판단, 각 나라의 유통망을 보유한 적절한 비즈니스 파트너를 찾는 데 많은 노력을 기울이고 있다. 이미 그 나라의 특화된 시장에서 영업-기술력을 가진 파트너와의 합작법인이 새로운 시장 진출에 용이하다고 보기 때문이다. 제니퍼소프트는 일본을 제외한 모든 해외 지역에서 현지 파트너와 합작법인을 설립하는 전략을 구사하고 있다.

<전자신문. 성현희 기자>



“제니퍼소프트는 ‘애플리케이션 성능 관리 (APM, Application Performance management)’ 소프트웨어를 만드는 회사다. 기업이 웹 기반으로 업무용 애플리케이션을 운영할 때 그 앱의 성능을 모니터링하는 것이 제니퍼소프트 제품의 주요 역할이다. 그리고 제니퍼소프트는 이 분야에서 국내 시장의 절대 강자다.”

[경제와 세상]‘제니퍼소프트’의 채용 공고

대부분의 기업은 사람의 ‘내면적 힘’ 따위에는 관심이 없으며 화려한 ‘스펙’과 당장 써먹기에 좋은 기술과 경력이 있는 사람을 뽑을 뿐이다. 취업에 주눅이 든 모든 젊은이들은 이 흐름에 자신을 맞추기에 바쁘다. 내 인생에 어떤 질서를 부여할 것인가 그리고 그 관점에서 볼 때 나의 일과 능력은 어떤 관계가 있는가를 깊이 성찰할 시간은 주어지지 않으며, 그저 각종 경쟁 게임에 골몰할 뿐이다. 이렇게 1년에 수만 명씩 쏟아져 나오는 ‘중저가 엘리트’들은 사회 요직을 차지하며 또 자기들과 똑같은 ‘중저가 엘리트’들을 뽑아 그 뒤를 잇게 한다. 어두운 우리의 미래, ‘제니퍼소프트’는 다른 길을 선택한 것 같다.

<글로벌 정치연구소장. 홍기빈>

제니퍼소프트, 유기견 필립이 가족 된 사연

제니퍼소프트와 유기견의 따뜻한 이야기가 눈길을 끌고 있다. 최근 제니퍼소프트의 블로그에 필립이라 불리는 유기견의 사진이 올라왔다. 파주 헤이리에서 주인 없이 떠돌던 유기견 필립이는 지난해 말 제니퍼소프트 사옥에 집을 마련했다. 제니퍼소프트 직원들은 주인 없는 유기견 필립이가 유기견 센터로 끌려갈 위험에 처했다는 소식에 회사 마당에 거처를 마련해줬다. 제니퍼소프트와 함께하게 된 필립이는 회사 복도에 배를 깔고 낮잠을 자는 듯 평온한 시간을 보내고 있다. 제니퍼소프트 측은 필립이 사진과 함께 ‘주인이 나타날 때까지 이 녀석을 돌봐주려 한다’며 ‘필립은 우리에게 큰 위안을 주고 있다. 함께 기쁠 수 있는 사이이기 때문일까’라는 글을 남겼다.

<민중의 소리. 온라인팀>

창립 10 주년 맞은 제니퍼소프트, 미래의 꿈은 “글로벌 시장 확대”

이원영 대표는 창립 10주년에 앞서 “그간 많은 위기의 순간들이 있었지만, 모든 직원이 현명하게 위기를 잘 극복했다. 새로운 시장을 일구어 가는 것은 그 어떤 것보다 시대적 소명 감을 요구한다. IT 환경은 결국 인간을 위한 환경이기에 더욱 철저하고, 실질적이야 한다.”며 “더욱더 바람직하고 효율적인 IT 운영환경을 만들기 위해 제니퍼소프트는 R&D 투자를 더 강화 해지 속적으로 글로벌 시장을 두드릴 것이다. 제니퍼소프트는 또다시 먼 미래를 향한 꿈을 꾸고 있다.”라고 밝혔다.

<데일리그ريد. 장영신 기자>

제니퍼소프트 휴가 관리 앱, 노라(Nora)

제니퍼소프트는 우리 사회의 모든 근로자들이 건강한 노동으로부터 나오는 근사한 삶을 이루어가기를 희망하며 애플리케이션 노라(Nora)를 개발했습니다. 개발 목적은 주어진 휴가를 트래킹하고 관리하기 위함이 아니라, 보유한 휴가일수의 적극적 사용을 독려하기 위한 것입니다. 모든 근로자들이 자신에게 주어진 법정휴가일과 연차를 하루도 놓치지 않고 사용하여 일과 삶의 균형을 이루어가는 사회를 만들어가길 바랍니다.

휴가 절대 놓치지 않도록 제니퍼의 노라(Nora)가 지켜드립니다!

<제니퍼소프트 2012년>

[경향의 눈] 내가 본 제니퍼소프트

이 대표는 기업이 ‘사회적 삶의 공동체’가 돼야 한다고 믿는다. 제니퍼소프트는 그러한 가능성을 모색하는 과정이며 실험이다. 그의 질문은 도발적이다. “누가 공동체를 ‘상인’들에게 맡기라고 했다. 현재의 시스템이 효율적이라는 틀에서 벗어날 생각을 왜 못하나. 시키면 시키는 대로 해야 하고, 돈만 벌게 해주면 다른 열망은 다 억제해야 하는 무시무시한 시스템에 왜 질문을 던지지 않는가. 즐겁게 일하면 더 잘할 수 있다고 모두들 말하는데 왜 들어주지 않는가. 우리도 답을 가진 것은 아니다. 다만 화두를 던질 뿐이다.”

제니퍼소프트는 작은 회사다. 정보기술(IT) 업종 특유의 유연함도 무시할 수 없다. 모든 규모, 모든 업종의 회사가 제니퍼소프트를 따라 하기는 어렵다. 그럼에도 이 회사가 전하는 메시지만은 모든 기업과 경영자에게 유효하다. 요약하면, 직원을 볼트나 너트로 여기지 말라는 거다. 수영장이나 출산 축하금은 중요치 않다. 사람대접만 받을 수 있다면 그런 건 없어도 그만이다.

<경향신문. 김민아 논설위원>

제니퍼소프트 매출 100억 돌파, 100억 클럽 가입

경기 불황 속에서도 국내 소프트웨어(SW) 업계가 발군의 실력을 과시, ‘100억 클럽’ 대열해 속속 가세하고 있다. 이들 기업의 대부분은 설립 10년을 전후로 매출 100억 원 돌파의 꿈을 이룬 것이 특징이다. 25일 업계에 따르면 알서포트, 엔키아, 액셀, 제니퍼소프트 등이 올해 매출 100억 원을 처음 돌파했다. 제니퍼소프트(대표 이원영)도 100억 원 고지에 올랐다. 각각 연매출 102억 원, 101억 원을 달성했다. 양사는 지난해 모두 70억 원대의 매출을 기록했던 곳으로 올해 매출이 경종 뛰었다.

<전자신문. 성현희 기자>

제니퍼소프트, 자바 프로세스 모니터링 방법 특허

애플리케이션 성능관리(APM) 전문업체 제니퍼소프트(대표 이원영 www.jennifersoft.com)는 30일 자바 프로세스 모니터링 방법에 관한 특허를 획득했다고 발표했다. 이번 특허는 웹 트랜잭션을 수행하는 자바 프로세스를 지정된 지점에서 자바 스택을 스냅샷하는 방식으로 해당 프로세스를 모니터링하고, 문제의 유무를 손쉽게 파악하는 방법에 관한 것이다. 이 기술은 운영 중인 시스템에 대해 마치 병원에서 단층(CT) 촬영을 하듯 자바 스택을 스냅샷 함으로써 성능을 저하시키거나 에러가 발생하는 지점이 어떤 경로를 통해 호출·실행되는지를 파악할 수 있도록 해준다.

<아이뉴스. 서소정 기자>

[제니퍼 뉴스] SW 기업들, 줄줄이 '새동지'로 이사 제니퍼소프트 헤이리 이주 프로젝트

제니퍼소프트(대표 이원영)는 설립 7년 만에 경기도 파주시 헤이리에 사옥을 지어 ‘내 집 마련의 꿈’을 이루게 됐다. 내달 말 이전할 예정으로 SW 기업으로는 드물게 새 사옥에 놀이방, 수영장 등 편의 시설을 갖췄다. 제니퍼소프트 신사옥은 ‘땅콩집’으로 주거문화 개선에 새 바람을 일으킨 건축가 이현욱 씨가 일반 가정집이 아닌 사옥으로 설계한 첫 작품이라는 점에서 주목받고 있다. 이원영 제니퍼소프트 대표는 “개발자에게 숲 속과 같은 환경에서 사색하며 창의적으로 SW를 개발할 수 있도록 해주고 싶었다”며 “5년간 준비해왔던 작업이라 모든 직원이 설레고 있다”라고 말했다.

기업의 목표는 이윤추구가 아니라는 CEO 제니퍼소프트 이원영 사장

제니퍼소프트의 힘은 직원들에게 있다고 생각합니다. 어디서든 자신의 일을 사랑하고 좋아하고 열정적일 수 있는 힘 말이지요.. 단순히 회사를 홍보하기 위한 드립은 아닙니다. 항 후 제니퍼소프트가 나아갈 꿈 꾸고 싶은 꿈과 그렇게 실현해야 할 목표에 대한 생각입니다.

이원영 사장은 “SAS 사례에서 보듯 허황된 꿈이 아니라 현실”이라며 “제니퍼소프트를 SAS처럼 만들겠다”라고 다짐합니다. 돈을 많이 벌면 나중에 하겠다는 것이 아니라 직원 15명에 불과한 지금부터 시작합니다. 이 사장은 직원에 대한 투자가 회사의 성장을 가져올 것이라고 확신합니다. 직원들이 어느 회사보다 능동적으로 일을 하게 될 것이고, 위기에 대처하는 역량도 다른 회사에 비해 강해질 것이라는 믿음입니다.

제니퍼소프트의 이원영 사장은 “기업의 목표는 이윤 극대화가 아니다”라고 주장합니다. “옛날 부족 국가 시절에 한 부족의 구성원들 이각자 역할을 맡아 부족의 삶을 유지했듯이 기업은 구성원들이 삶을 유지하는 하나의 시스템일 뿐”이라는 것입니다. 과연 이 사장의 계획은 우리나라에서 현실화될 수 있을까요? 매우 궁금합니다.

<디지털데일리. 심재석 기자>

이원영 제니퍼소프트 대표, -개발자는 개발자 본질에 집중해야

이원영 제니퍼소프트 대표는 자바 서비스 넷이라는 커뮤니티를 통해 개발자 사이에 ‘구루’ 개발자로 통할 정도로 실력자다. 안철수 안철수연구소 의장이나 이찬진 전 한글과 컴퓨터 사장처럼 개발자 출신 스타가 뚜렷이 떠오르지 않는 가운데 이 대표는 개발자 업계에서 앞으로의 롤 모델로 떠오른 지 오래다. 단순하게 개발실력만 뛰어나서가 아니다. LG EDS, 한국 IBM을 거쳐 창업에 이르기까지 개발자들이 선망의 대상으로 삼는 절묘한 코스를 밟고 있기 때문이다. 게다가 창업한 뒤에도 승승장구하여 제니퍼소프트를 관련 업계에서 70% 이상의 시장점유율을 확보한 회사로 키운 그다. 창업 이후에도 사업에 바쁘지만 개발자를 위해 노력하는 그의 모습에서 많은 사람이 감동을 한다. 커뮤니티 활동도 꾸준히 하고 있으며 후배들에게 멘토 역할도 주저하지 않는다. 개발자 커뮤니티 행사에도 시간만 나면 꾸준히 참가 해자 신의 지식을 나눠주는데 주저하지 않는다.

이 대표의 개발자 생활은 어떻게 시작됐을까? 그 나이 또래 선배 개발자들이 그러하듯이 중학교 2학년 때 컴퓨터를 처음으로 접하면서 개발자의 꿈은 시작됐다. 애플컴퓨터를 학교에서 처음 본 그는 1년 뒤 Basic으로 성적관리 테스트 프로그램을 짰다. 그의 첫 개발 작품이다. 대학 생활 동안 그는 수학을 전공했다. 물론 컴퓨터공학은 교양으로 틈틈이 들어가며 개발자의 꿈은 그때부터 시작됐다. 단순하게 하드웨어, 게임에 열중하던 이 대표는 군대 시절 컴퓨터 관련 서적을 읽으면서 개발자의 꿈을 구체적으로 갖기 시작했다. 중학교 첫 프로그램을 짰던 그는 미래를 꿈꾼다. 근사한 별장에서 인공지능 인터넷을 통해 온라인으로 작업하는 모습을 꿈꾸고 있고, 무엇보다 혼자가 아닌 여러 개발자들이 이러한 삶을 함께 살았으면 하는 것이 그의 바람이다.

<아이티투데이. 이병희 기자>

새로운 「APM」 시장이 탄생 ‘WAS의 통합적 모니터링을 실시하여 애플리케이션 성능의 최적화를 실현’

오석환 일본 법인 대표는 “미국이나 한국에서는 WAS의 최적화 요구가 급증하고 있어, 통합형의 APM 시장이 확대되고 있고, 일본에서도 금년부터 급속히 증가하고 있다”라고 분석하고 있다.

제니퍼는 시스템 전체에 서비스되고 있는 모든 WAS의 접속 상환이나 서비스 상태를 1초 단위로 실시간 모니터링한다. 병목현상이 발생하고 있는 서버를 구체적으로 지정하여 어떠한 장애 상황인가를 직감적으로 파악할 수 있는 GUI 기능을 가지고 있어, “한 화면에서 전체의 통합 모니터링이 가능하므로 안정된 시스템 운용을 제공할 수 있다”라고 자신을 보이고 있다.

예를 들면, 서두에서 제기한 응답속도가 느려지는 원인에 대해 이 용자의 접속이 집중되어 그런 것인지, 데이터베이스의 SQL에 문제가 있었던 것인지 등을 화면을 통해 상황 판단이 가능하다. 이런 부분이 통상적인 네트워크 감시와 크게 다른 것이다.

제니퍼의 적용 범위는, 모니터링과 유지보수의 운용관리뿐만 아니라, WAS의 네트워크 상태 나부 하, 결합 등의 테스트 부분에서도 적용되고 있는 점이 한국에서의 도입 실적을 높이고 있다. 제니퍼와 같은 APM 제품으로는 일본 CA의 Wily와 시만텍의 i3가 있지만, 웹 애플리케이션이 증가하고 있는 일본이기 때문에 APM 시장은 틀림없이 온다.

<일본 정보산업신문>

8인의 기적... APM 시장의 돌풍 JS컨설팅

지난 1~2년 전부터 국내 애플리케이션 성능관리(APM) 분야에서 돌풍을 일으키고 있는 국산업체가 있다.

APM 분야에서는 시만텍(베리타스 인수), CA(와일리 인수) 등 세계적인 기업들이 포진하고 있는 상황임에 불구하고 후발주자로 시장에 뛰어든 이 회사는 불과 2년 만에 국내 웹 애플리케이션 서버(WAS) 기반 성능관리 분야의 절대강자로 떠올랐다. 자바 서비스 컨설팅(JS컨설팅)이 그 주인공이다.

JS컨설팅은 지난해 신규 시장의 70%(수주 건수 기준)를 차지했다고 자체 평가하고 있으며, 시장 매출이 35억 원이라고 밝혔다. 놀라운 것은 이 회사가 전 직원이 8명에 불과한 초미니 기업이라는 점이다. 연구개발 3명(사장 포함), 영업 2명, 기술지원 2명, 마케팅 1명이 이 회사의 전 직원이다.

이원영 사장은 “그야말로 일당백 시스템”이라고 스스로를 설명했다. 물론 이 8명이 모든 일을 하는 것은 아니다. 글로벌 기업들처럼 파트너 체계를 확실히 구축하고 있다. 아이티플러스, 대상정보기술 등 유력 SW 유통회사들이 제품을 판매하고 있어, JS컨설팅은 개발 및 기술지원에만 집중해도 되는 상황이다.

<디지털데일리. 심재석 기자>

*자바서비스컨설팅(JS컨설팅)은 제니퍼소프트의 창업 초기 회사명입니다. 제니퍼소프트는 지난 2007년 회사명을 (주)제니퍼소프트로 변경하였습니다.

토종 솔루션 전문업체 ‘대약진’

쟁쟁한 외국계 업체들과 경쟁해 두각을 나타내는 전문 솔루션 업체들이 잇따라 등장하고 있다. 자바 서비스 컨설팅·화이트 정보통신·디디오넷 등 전문 솔루션 업체들은 세계적인 업체와 경쟁, 제품력을 앞세워 시장점유율 1위를 차지하거나 다국적 기업과 대등한 수준의 경쟁을 벌이고 있다. 자바 커뮤니티 개발자들이 창업한 자바 서비스 컨설팅(대표 이원영)은 지난해 자바 기반 애플리케이션 성능 관리(APM) 시장에서 머큐리 인터랙티브 등 외국계 기업과 경쟁해 20~30%가량의 시장을 점유하며 1위 업체로 떠올랐다. 지난 97년부터 커뮤니티 활동을 하며 국내 상황에 맞게 개발한 APM 솔루션이 외국계 기업 제품보다 우수하다는 평가를 받았기 때문이다. 이원영 자바 서비스 컨설팅 사장은 “지난해 솔루션이 국내 시장에 충분히 알려진 만큼 올해는 본격적인 성장이 예상된다”며 “매출 목표를 지난해보다 5배가량 늘어난 50억 원으로 책정했다”라고 말했다.

<전자신문. 김익종 기자>

성능관리 툴 시장서 ‘국산 돌풍’

외산이 장악해온 데이터베이스 관리시스템(DBMS), 웹 애플리케이션 서버(WAS) 같은 애플리케이션 성능관리(APM) 시장에 국산 돌풍이 거세게 일고 있다. 일부는 국내 성공을 바탕으로 해외 진출도 노리고 있다. 6월 관련 업계에 따르면 액센·웨어밸러·아이피엠에스·자바 서비스 컨설팅 등 국내 소프트웨어 업체들은 그동안 시장을 선점해 온 시만텍(베리타스 인수), CA(와일리 인수), 퀘스트 소프트웨어 같은 외산 업체와 경쟁, 시장점유율을 점차 높이고 있다.

<전자신문. 이병희 기자>



1

SECTION

**JENNIFER SOFT INC.
DEVELOPMENT TEAM**



A large, multi-tiered wooden shelving unit spans the background of the room. The shelves are filled with a variety of items, including numerous cardboard boxes of different sizes, some with labels. There are also stacks of books, a few small potted plants, and other office-related items like a mug and a laptop. The unit is built into the wood-paneled wall, creating a functional and organized storage space.

Two white reception desks are located in the foreground on the right side of the image. The desks are clean and modern, with a light-colored top surface. On the side of the desks, there are black labels with white text. The label on the front desk reads 'Pl. 03' in a large font, followed by 'The JENNIFER' and 'RESEARCH COMMUNITY' and 'MARKET TECHNOLOGY' in smaller text. The desk behind it has a similar label for 'Pl. 04'. A small black sign with a calendar or schedule is placed on top of the front desk.

2

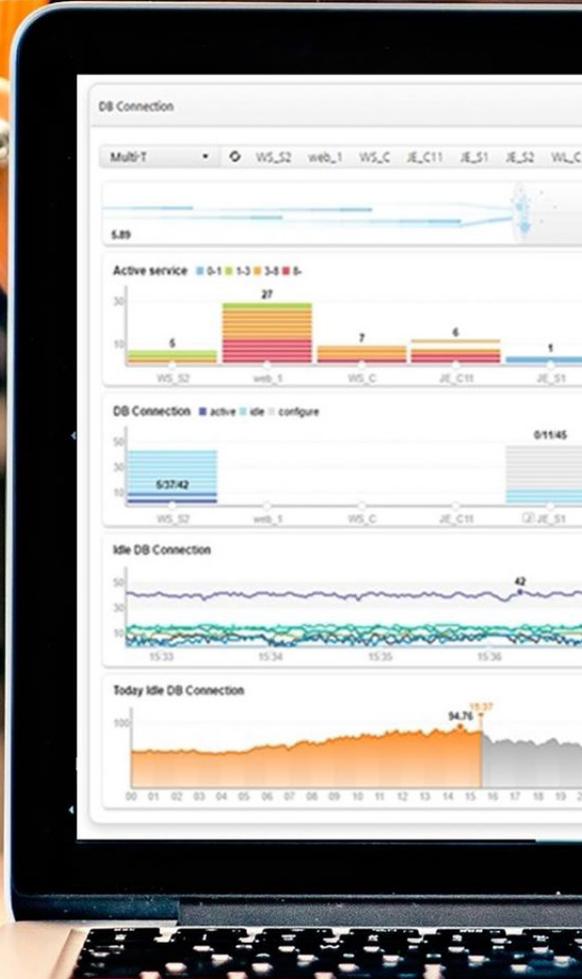
SECTION

**JENNIFERSOFT INC.
DEVELOPMENT TEAM**



2.0

PRODUCT



“제니퍼 선전에 대한 답을 묻는데 그 비결은 결국 기술이다. 오랜 시간 웹 애플리케이션 성능관리 분야의 경험을 제품에 담아 제품을 개발하는데, 온 역량을 집중하고 있기 때문이다.”

제니퍼(JENNIFER)

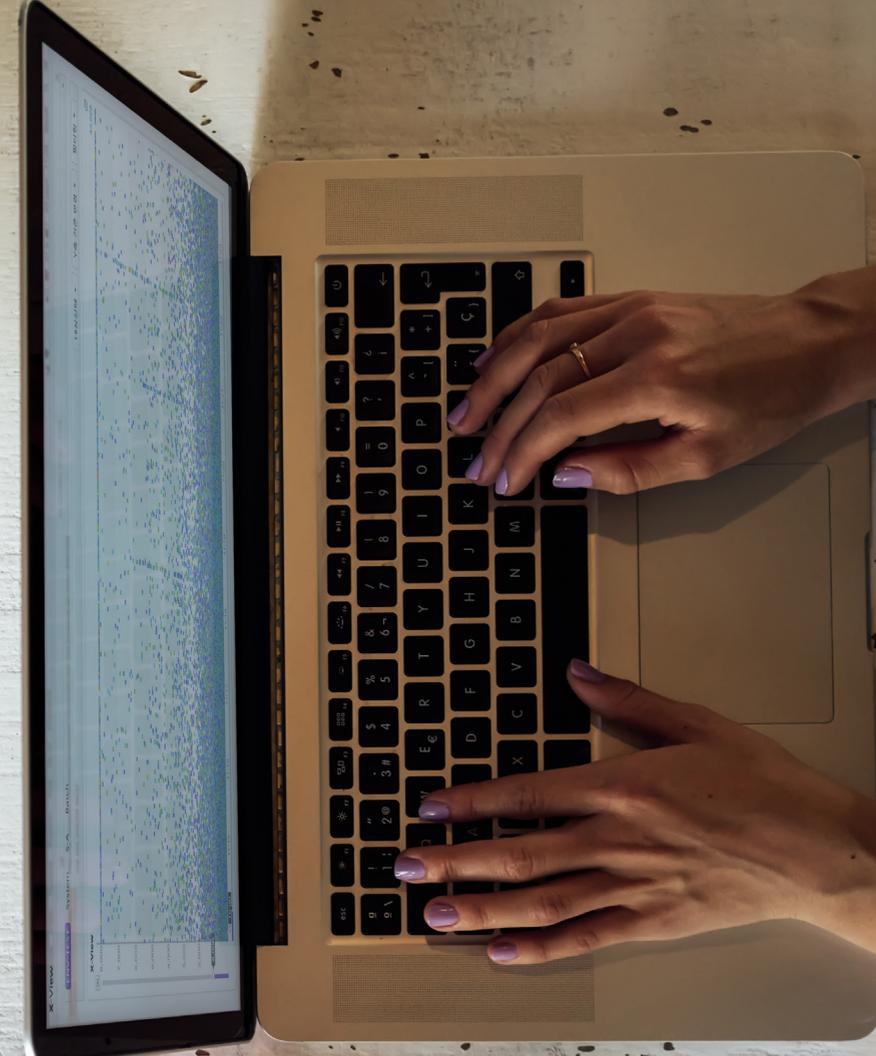
제니퍼(JENNIFER)는 현재 웹 애플리케이션 서버(WAS)에서 일어나는 모든 상황을 한눈에 모니터링하고, 문제 발생 시 쉽게 원인을 분석할 수 있도록 설계되어 있다. 애플리케이션 개발부터, 테스트, 운영, 안정화의 전 단계에 걸쳐 성능을 모니터링하고 분석할 수 있으며 운영 중인 다양한 플랫폼별(Java, .Net, PHP) 시스템을 최소한의 부하로 실시간 모니터링할 수 있다.

주요 기능으로는 서비스 및 리소스에 대한 실시간 모니터링, 성능 및 장애 분석, 통계 데이터 분석, 보고서 작성 등이 있으며, 특히 제니퍼만의 실시간 모니터링 및 개별 트랜잭션 모니터링 기능(스마트 프로파일, 엑스 뷰)은 다양한 애플리케이션 성능관리 업무를 빠르고 보다 효율적으로 지원할 수 있도록 돕는다.

제니퍼의 선전에 대한 답은 <기술>

제니퍼 선전에 대한 답을 묻는데 그 비결은 결국 기술이다. 오랜 시간 웹 애플리케이션 성능관리 분야의 경험을 제품에 담아 제품을 개발하는데, 온 역량을 집중하고 있기 때문이다. 실시간, 개별 트랜잭션에 대한 모니터링이라는 업계 최초의 기술력을 제품에 온전히 담고자 했으며, 현장에서 고객과 함께 일하며 변화하는 IT 환경과 애플리케이션 개발 동향을 이해하고 실제 고객이 필요로 하는 기능을 넣기 위해 끊임없이 연구 개발에 노력한 결과이기도 하다.

제니퍼는 미션 크리티컬 한 트랜잭션 처리에 대한 실질적인 해법과 실시간 성능 모니터링으로 더 많은 데이터를 빠르고 쉽게 분석할 수 있으며, Event, 트랜잭션, 성능 브라우저 간의 연관 분석을 통해 데이터 간의 상관관계를 간결하게 분석할 수 있다. 몇 년 전부터 국내외 여러 경쟁 업체에게 제니퍼 APM의 독주를 막고자 여러 공세를 펼쳤지만, 고객은 제니퍼를 선택했다. 제니퍼소프트는 제니퍼가 가진 제품의 가치를 선택했다고 믿는다. 결국 제품 최고의 경쟁력은 그 <제품>인 것이다.





PRODUCT

CUSTOMERS

제니퍼를 사용하고 있는 고객들

매해 60개 이상의 신규로 늘어나는 제니퍼의 도입 고객사 수는 내수시장과 글로벌을 포함하여 지속적인 증가세를 보이고 있다. 국내를 포함하여 일본, 중국, 태국, 말레이시아 그리고 유럽에서 제니퍼를 사용하고 있는 대표 고객은 누구일까?

JENNIFER
CUSTOMERS



제니퍼 누적 약 1300고객사

지난 12년, 국내외 1300여개 고객사를 통해 얻은 경험과 노하우를 통해 다양하고 복잡한 고객의 웹 시스템에 이미 적응을 완료하였다. 제니퍼는 이미 시장에서 검증된 제품이고 고객이 믿고 사용하는 제품이다.

제니퍼는 다양한 산업군에서 다양한 고객이 사용하는 제품이다. 고객이 이야기하는 제니퍼는 어떤 제품일까?



고객 1. “제니퍼의 다양한 분석 기능은 단 1개월만에 그동안 원인을 알 수 없던 다양한 성능 이슈의 원인을 찾게 해주었습니다. 대부분의 서버 부하의 원인은 게시물 및 이미지 로딩 방식의 문제였고, 원인을 찾지 못했던 다양한 서버 부하의 원인 또한 초기에 예상하지 못하였던 다양한 코딩ミス였다는 것을 파악 후 수정은 매우 효율적으로 이루어 졌습니다. 현재 제니퍼의 다양한 기능을 통하여, 저희는 사용자 오류를 신고하기도 전에 오류를 파악할 수 있게 되었고 제니퍼를 통해 알게 된 다양한 성능이슈를 하나씩 고쳐 나가고 있습니다.”



고객 2. “모니터링 시스템 구축 후 서비스 장애 발생시 장애 구간 및 원인을 신속히 파악할 수 있어 안정적인 서비스가 이루어질 수 있게 되었으며, 제니퍼에서 제공되는 통계 정보를 통해 마케팅의 유용한 자료로 이용하고 있습니다.”



고객 3. “서비스별 통합모니터링 및 실시간 장애감지/통보기능 구축을 통해 모니터링 업무 소요시간을 줄였고, 이렇게 확보된 업무시간을 시스템 운영자들이 보다 생산적 활동에 집중할 수 있도록 근무의 효율성을 향상 시켰습니다.”



고객 4. “애플리케이션 모니터링 체계가 도입되지 않았던 시절 장애가 발생했을 때 이를 인지해 대응하는 속도가 늦어 서비스 지연이 발생했습니다. 그런데 제니퍼 도입 후 이런 문제점을 모두 해결할 수 있었습니다.”

PRODUCT

PARTNERS

제니퍼소프트의 비즈니스 파트너

Business is not a race, but a co-existence.

제니퍼소프트는 파트너와의 건강한 비즈니스 관계를 통해 함께 성장하는 비즈니스 생태계를 만든다.

제니퍼소프트는 지난 12년 동안 한결 같은 비즈니스 파트너와 함께 비즈니스를 만들어 가고 있다. 제니퍼소프트의 파트너는 그냥 파트너가 아닌 상생을 만들어가는 존재이다.

솔루션 판매의 경우 비즈니스 파트너를 통한 간접 영업 방식을 채택하고 있으며 연간 400건이 넘는 프로젝트에 납품 및 기술지원을 진행하고 있다. 대신, 제니퍼소프트는 오직 제품 개발과 마케팅에 집중하고 있으며 개발하는 모든 제품에 대한 영업과 기술지원은 온전히 비즈니스 파트너를 통해서만 진행한다.

그렇기에 제니퍼소프트는 가장 잘할 수 있는 것(제품 개발 및 마케팅)에 집중할 수 있다.



지티플러스
웹사이트 <http://www.gtplus.co.kr/>



펜타시스템
웹사이트 <http://www.penta.co.kr/>



(주)소프트센
웹사이트 <http://www.softcen.co.kr/>



대상정보기술
웹사이트 <http://www.daesangit.com/>



유니포인트
웹사이트 <http://www.unipoint.co.kr/>



이인티그레이션
웹사이트 <http://www.e-integration.co.kr/>



싸이웰시스템
웹사이트 <http://www.cywellsystem.com/>



넥스블루
웹사이트 <http://www.nexblue.co.kr/>



제스트 정보기술
웹사이트 <http://www.xest.co.kr/>



유젠아이
웹사이트 <http://www.uzen.net/>



데이터뱅크시스템즈
웹사이트 <http://www.idatabank.com/>



해냄정보기술
웹사이트 <http://www.hn-info.co.kr/>

6

SECTION

JENNIFERSOFT INC.
DEVELOPMENT TEAM



Welfare 라는 말의 제일 좋은 번역은 우리가 인사할 때 쓰는 안녕이라는 말일거예요.
네가 안녕해야 나도 안녕할 수 있다 라는 생각으로 마음을 합쳤을때,
그게 복지사회가 아닌가 생각합니다.

-홍기빈

3.0

HYERI PROJECT

우리가 꿈꿨던 사육을 어떻게 완성할 수 있었을까?
서로가 원하고 바라는 공간의 퍼즐 조각을 이어가다 보니 사육이 완성되어 있었다.
상상을 현실로. 공간이 주는 힘을 믿는다.



사옥에 대한 단상

<우리 사옥은 이렇게 만들어지길 희망한다>

이야기를 나눴다. '이런 것을 만들어 주세요' '이러면 좋겠어요' 여러 다양한 의견이 나왔고, 우리에게 필요한 공간을 상상해 보며 공간의 느낌을 정리해 보았다. 그리고 그 상상은 실질적인 공간으로 구현되었다. 제니퍼 사옥의 모든 공간은 버려지는 공간이 없다. 의미를 부여한 공간이 살아 숨쉬는 것이다.

1층: 내추럴리즘을 표방 (자연주의, 인간, 따뜻한 공간)

전반적인 1층의 느낌은 늘 열린 공간이 되길 희망합니다. 문을 열면 정원이 보이고 그 공간은 놀이와 파티를 할 수 있는 열린 공간이며 햇살이 가득한 1층의 야외정원, 그 정원에서 그네를 타거나 미끄럼틀을 타는 아이들, 잔디밭의 벤치에서 일을 하다 잠시 휴식을 취하는 직원들, 녹색의 잔디 정원을 가로질러 중앙 산책로가 이어진 공간에서의 산책을 즐길 수 있는 공간, 1층에 위치한 카페에서는 음악이 흘러나오고 설치된 빔프로젝터에서는 때로는 뮤직비디오나 영화를 볼 수 있는 공간, 때로는 공연을 하거나 바(BAR)의 용도로도 사용할 수 있거나 교육을 할 수 있는 교육장의 공간, 직원들의 회의를 하는 열린 공간, 식사를 책임지는 식당으로의 역할, 향기 있는 커피 냄새가 흘러나오는 아늑한 카페, 아이들이 공부할 수 있는 공간, 카페의 벽 책장에는 책이나 인테리어 소품이 있고 음식을 만들어 먹을 수 있는 조리공간 등으로 활용할 수 있으면 합니다.

- 놀이방, 수유실: 아이들이 놀 수 있는 놀이방 역할을 하는 별도의 놀이방 과수 유실
- 카페, 테라스
- 야외정원 (잔디)
- 조명에 대한 고민: 야간에도 놀이나 파티가 가능할 수 있도록 설계
- 옆 부지에 건설된 이웃 건축물과의 조화도 고려대상

2층: 모던함 (일하는 공간으로의 역할, 심플함, 실용적인 공간 활용) 약 10명의 직원 사용 예정

모든 오피스 용도의 사무공간에는 각 직원들의 독립된 공간이 있어야 하며, 2층에 근무하는 직원들(영업, 기술지원, 마케팅, 경영지원)의 특성상 3층의 R&D팀에 비해 프라이버시는 그리 중요하지 않은 편입니다. 각자의 공간에서 나오면 함께 얘기를 나눌 수 있는 열린 공간이 있어 회의를 하거나, 잡담을 나누거나 휴식을 취하는 공간이 있었으면 합니다. 열린 공간 어딘가에는 비즈니스 관제 대형 LCD가 설치되어 있어 우리만의 제품이나 영업 현황에 대한 내용이 상시 보이며, 원격 기술지원이 필요한 해외 고객을 위한 첨단공간이 있기를 희망합니다. 각 층에는 야외 테라스가 있어 근무하다 잠시 밖으로 나가면 2~3명이 앉아 쉴 수 있는 공간이 되었으면 합니다.

- 각 직원의 독립된 공간 (프라이버시에 덜 민감한 직원들이 일하는 공간)
- 문을 열고 나오면 열린 공간: 테이블이 놓여있으며 회의, 잡담, 휴식이 가능한 공간
- 야외 테라스
- 비즈니스 관제 대형 LCD
- 기술지원이 가능한 공간 (열린 공간 한편에 위치)
- 빔프로젝터 가설치 된 별도의 공간들

3층: 모던함 (일하는 공간으로의 역할, 심플함, 실용적인 공간 활용) 약 10명의 직원 사용 예정

연구개발 직원들이 근무하는 공간, R&D의 규정상 외부와의 별도의 출입문이 있어야 하며 각 개발 직원들의 독립된 방이 존재해야 합니다. 개발 직원들의 특성상 프라이버시는 매우 중요하므로 독립된 공간의 독립성은 매우 중요합니다. 각자의 공간에서 문을 열고 나오면 별도의 열린 공간이 있어 휴식, 잡담을 할 수 있는 공간도 필요합니다. 이열린 공간이 외에 회의 공간이 필요합니다. 그 이외에 별도의 프로젝트룸, 워크룸이 있었으면 합니다. 3층 또한 야외 테라스가 있어야 합니다.

- 각 직원의 독립된 공간 (프라이버시 민감한 R&D 직원들이 일하는 공간)
- 회의실: 소규모, 대규모로 사용이 가능한 다목적 활용 가능
- 프로젝트룸
- 워크룸(3~4개): 8명, 5명, 4명 정도가 들어가 회의를 할 수 있는 공간

옥상: 내추럴리즘을 표방

미니정원이 있고, 전체망원경을 보관할 수 있는 별도의 구조물이 필요합니다.

주차장: 가급적 외부 주차장을 활용하면 좋을 듯합니다.

계단: 헤이리 건축법상에 문제가 되지 않는 범위 내에서, 그러나 너무 천연일률적인 계단의 형식으로 디자인되지 않길 희망합니다.

지하: 수영장, 운동시설, 창고, 파우더룸, 화장실, 샤워실, 탈의실,

지하는 1층의 야외정원을 활용한 열린 공간으로 연결이 되어 있는 구조로 수영장은 적절한 채광이 가장 중요한 요소입니다. 수영장과 함께 사이클, 러닝머신이 배치되어 있는 효율적인 구조의 운동공간, 수영장과 탈의실, 샤워룸은 적절한 위치에 함께 배치되어 있으며, 건물의 화장실은 가급적 지하에 위치하여 있으면 합니다. 여성 화장실의 경우 예쁘고 화사한 파우더룸이 함께 배치되어 있으면 합니다. 그리고 4~5평 구조의 창고(회사의 장비, 서버가 있는 장소)가 있었으면 합니다.

그리고 무엇보다 제니퍼소프트의 사옥을 정식 설계하기 전에 필히 헤이리의 현장 탐방을 권고드립니다. 제니퍼소프트의 사옥이 지어질 곳의 느낌, 정원, 오솔길 그리고 그 장소가 갖는 전체적인 조화 등을 고려하시어 설계하여 주시면 감사하겠습니다.

JENNIFER

4F Observatory

3F R&D Center

2F Office & Gallery

1F Jennifer Cafe

B1 Swimming Pool







HYERI PROJECT

공간의 철학

Marketing Manager 김윤희(아이린) 차장

Q. 헤이리 사옥은 어떤 분이 설계 하셨나요? 그리고 왜 그분을 섭외하게 되셨나요?

A. 제니퍼 사옥의 건물 2, 3층은 나무로 지어졌습니다. 땅콩집으로 유명한 이현욱 소장님께서 모든 건물을 설계하셨지요. 땅콩주택은 한국 주택의 대명사격인 아파트에서 벗어나 작지만 효율적이고 친환경적인 나무로 만든 작은 마당이 있는 나만의 집을 표현하는 이름입니다. 새로운 공간은 새로운 생각을 잉태시키고 이는 발전된 사회 시스템을 탄생시킬 수 있다는 것이 그분의 철학입니다. 제니퍼소프트가 추구하고 그렇게 되고 싶은 삶의 방향이 그 분과 맞았기 때문에 이현욱 소장님을 어렵게 섭외하여 제니퍼소프트 헤이리 사옥 설계 및 건축을 진행했습니다.



제니퍼소프트 김윤희(아이린) 차장

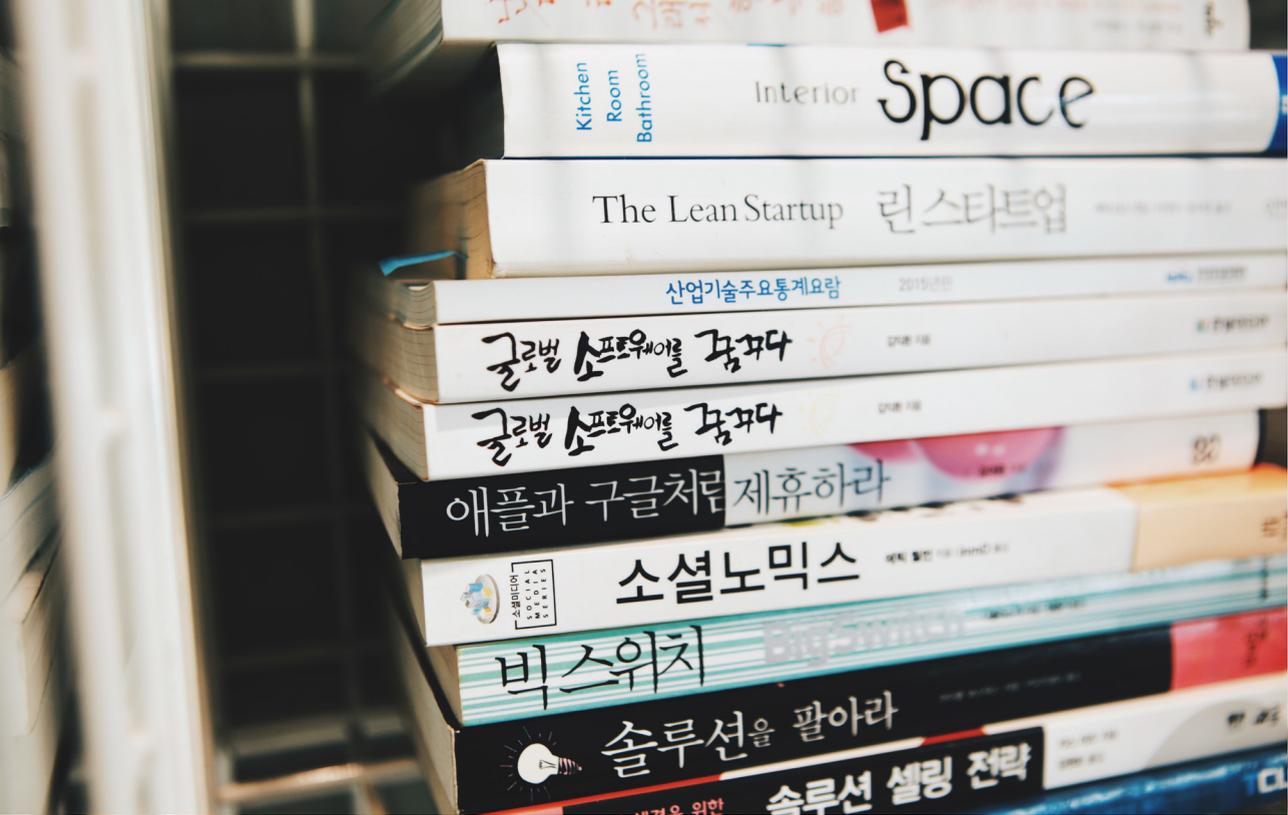
Q. 왜 나무로 지으셨나요?

A. 제니퍼소프트는 100년이 넘어도 변함없는 지속 가능하고 늘 살아 숨쉬는 회사를 만들기 위해서였습니다.

지하의 경우, 수영장이 있어 나무로 지을 수 없는 구조적인 문제가 있었습니다. 그래서 물이 많이 사용되어 나무로 만들기 어려운 수영장, 화장실, 주방 등이 위치한 부분은 건물(정면에서 왼쪽) 왼쪽으로 배치하여 콘크리트로 설계를 하여 지어졌으며, 직원들이 주로 업무를 위해 사용하는 2,3층은 나무로 지어졌습니다. 나무 건축물은 겨울에는 따뜻하고, 여름에는 매우 시원한 장점이 있어 친환경 소재로 많이 이용되고 있습니다. 1층의 경우 여러 용도로 필요했고 헤이리 건축법에 따라 (카페, 경우에 따라서는 한쪽을 주차 공간으로 사용, 교육공간, 파티장 등등) 사용이 용이하기 위해 폴딩 도어 형태로 만들 수밖에 없었습니다. 1층 키즈룸의 경우 반 창문의 형태로 만들면 오히려 겨울에 바람이 들어와 추울 수 있는 관계로 모두 문이 없는 공간으로 만들어야 했습니다. 제니퍼소프트 사옥의 모든 공간은 깊이 사유하고 고민하여 최대한 친환경적인 요소를 고려해서 설계를 진행했습니다.

사옥 이전 후 5년이 되어 가는 지금, 공간에 우리들의 스토리와 추억이 담겼습니다. 이런저런 일도 있었지만 이곳이 지닌 의미는 변하지 않겠지요. 어쩌면 이 공간은 공간 이상의 그 무엇인지 모르겠습니다. 살아 숨쉬는 유기체처럼요.

“사옥 이전 후 5년이 되어 가는 지금, 공간에 우리들의 스토리와 추억이 담겼습니다. 이런저런 일도 있었지만 이곳이 지닌 의미는 변하지 않겠지요. 어쩌면 이 공간은 공간 이상의 그 무엇인지 모르겠습니다. 살아 숨쉬는 유기체처럼요.”



5

SECTION

JENNIFERSOFT INC.
DEVELOPMENT TEAM



HYERI PROJECT

OFFICE TOUR

사옥 이렇게 구경하세요.

제니퍼 사옥에는 구석구석 이야기가 담겨 있다. 수영장, 카페, 사무공간, 벽면의 명언까지. 그 의미를 꼼꼼하게 읽어보고 사옥을 구경해볼까? 훨씬 더 고개가 끄덕이게 될 테니까. 지금 바로 공간의 이야기에 귀 기울여보길. 제니퍼소프트 사색가 렉템이 말해주는 제니퍼소프트 사옥 이야기.



1층 공간 (카페, 키즈룸, 테라스)

1층 공간의 컨셉은 소통입니다. 제니퍼 멤버들뿐 아니라 외부 손님들도 이용할 수 있는 카페와 잔디 테라스가 있죠. 물론 멤버들은 무상으로 음료 및 간식을 제공받을 수 있구요. 전면의 책장에는 다양한 주제의 책도 꽂혀 있습니다.

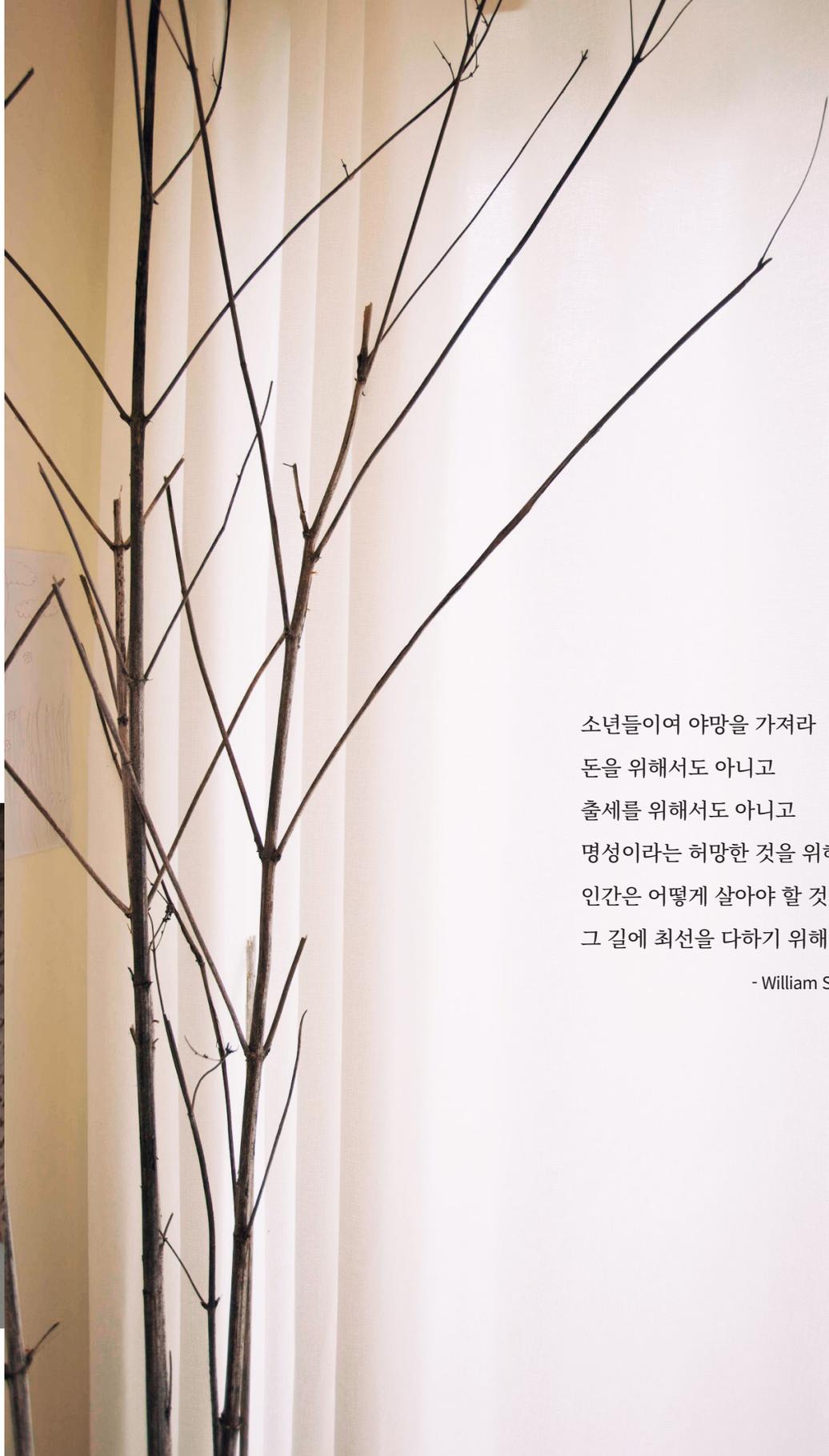
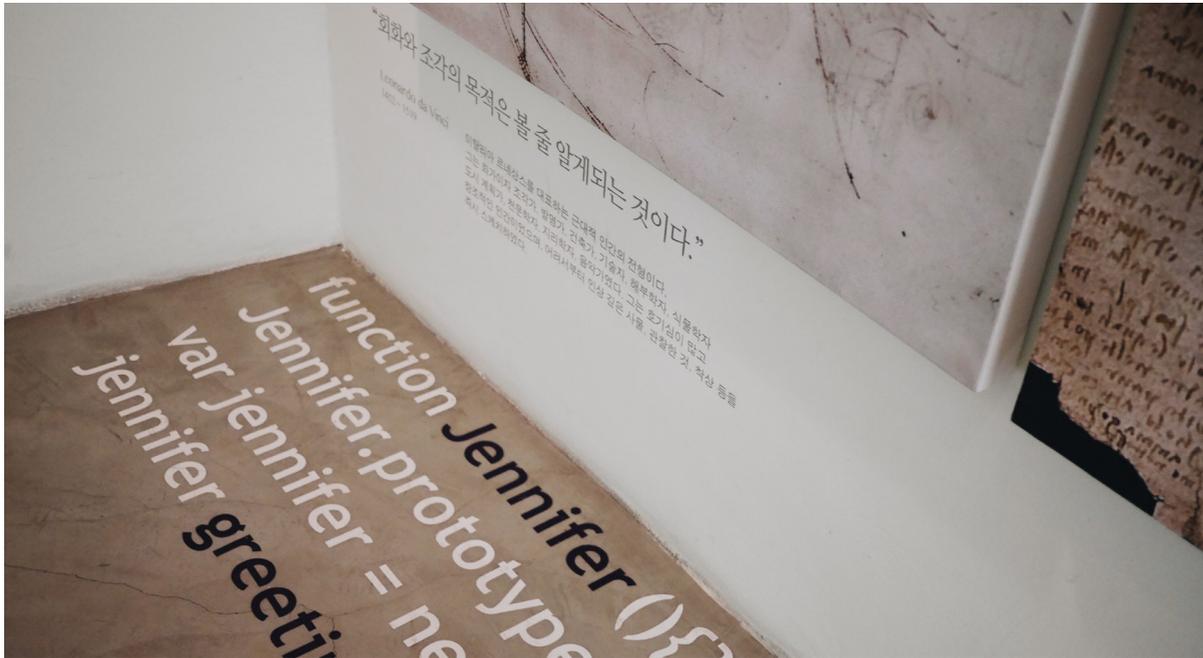
1층 카페에서 계단쪽으로 이어지는 방향으로 이동하다 보면, 키즈룸을 마주하게 됩니다. 아이가 있는 멤버들이 아이와 함께 출근했을 때, 아이가 놀 수 있는 공간이기도 하고, 이어지는 방향으로서는 커튼을 치면 외부의 시선이 차단되어 모유 수유를 할 수 있는 공간으로 설계된 수유실도 있죠. 수유실에서 카페 방향에는 개구명도 나 있습니다. 아이들은 정식 문보다 개구명으로 다니는 걸 좋아하더라구요.





1층 계단에는 레오나르도 다 빈치의 수첩 스케치를 확대한 2장의 작품이 있습니다. 하나는 인류의 오랜 꿈이었던 '비행'에 관한 스케치. 다른 하나는 태아를 '해부'한 스케치예요. 다 빈치는 엄청난 예술가이기도 하지만, 스스로의 정체성으로 가장 선호했던것은 '공학자'였다고 해요. 제니퍼가 지향하는 기술로 표현되는 예술의 가장 대표적인 인물이기도 하고, 비행과 같은 꿈에 대한 도전이나, '태아 해부'처럼 당시에 금기시 되었지만 '앞에 대한 열정'이라는 지향점 역시 우리가 품고 싶은 점이라 이렇게 준비를 해 보았습니다.

계단으로 올라가는 부분에는 우리가 하고 싶은 간단한 메세지들이 코드의 형태를 빌어 담겨 있어요. 1층에 담겨진 메세지는 '인사입니다. "Hello World!" 라는 말은, 프로그래밍 세계에서 가장 먼저 접하는 관용적인 문구이기도 해요.



소년들이여 야망을 가져라
돈을 위해서도 아니고
출세를 위해서도 아니고
명성이라는 허망한 것을 위해서도 아닌
인간은 어떻게 살아야 할 것인가
그 길에 최선을 다하기 위해 야망을 가져라

- William S.Clark (1826-1886)



1-2 층간 (Theoria)

"고정되어 있으면 유연하게, 닫혀 있으면 열고, 진부함이 있으면 진부함을 지워 창의성을 발휘하자" 라는 메시지가 남겨져 있어요.



1-2층간, 2-3층간, 옥상 아래에는 동일한 모양의 공간이 3개가 있습니다. 이 방들의 이름은 고대 그리스인들이 생각하던 '참된 지식'(Episteme)에서 따왔어요. 첫번째 방은 관찰을 통한 지식. 이론적인 지식을 의미하는 Theoria 입니다. 지금은 서버실로 사용하고 있어요.



2층 (사무실)

입구에는 "유토피아를 찾아서, 환타지아로 가자" 라고 남겨져 있습니다.
 1층과 2층은 건물의 느낌이 달라지는데요. 내부 마감의 대부분이 나무로 되어있고, 보 역할을 하는 것도 나무라 실제로 나무가 하중을 지지하고 있는 구조입니다. 이를 '준목골 구조'라고 한다고 해요. 덕분에 겨울에도 따뜻하고, 사무공간치고 비교적 창이 작음에도 불구하고 별이 잘 들어오는 느낌을 줍니다.



2층은 대내의 업무가 많고, 서로 소통할 일이 많은 경영진, 경영지원, 국내/외 기술지원, 마케팅, 영업이 위치하고 있어요. 그래서 상대적으로 파티션도 낮고, 회의 공간도 정면에 배치되어 있죠. 테라스 쪽으로 나가면 직원들만 이용할 수 있는 숨겨진 공간이 나옵니다.





2-3층 공간 (Praxis)

"꿈의 속성은 열정과 상상력으로 정의하자. 그리고 이 꿈을 멈추지 않고 실현해 나가자"
두번째 방은 실천하는 지식을 의미하는 Praxis 입니다. 소규모 회의를 하는 등의 용도로 쓰이는 방이에요.



3층 (R&D Center)

입구에는 "존경을 하면서, 자유와 평등의 가치를 실행하자" 라고 남겨져 있습니다.
 3층은 2층과 건축적 구조는 유사하지만, 개개인의 공간의 배치가 다릅니다. 개발자들이 개발을 할 때 몰입할 수 있도록 개인 공간의 분리에 신경을 썼기에 파티션이 비교적 높은 구조로 자신이 구성한 환경에 집중할 수 있도록 되어 있어요.
 가장 안쪽에는 2층 테라스로 이동할 수 있는 숨겨진 계단도 있습니다.



옥상입구 (Poiesis)

"별을 보자"

세번째 방은 생산하는 지식을 의미하는 Poiesis 입니다. 여기서 생산은 물질적인 것 뿐만 아니라 글이나 그림처럼 무형의 형태를 지니는 것도 의미해요. 소프트웨어도 전형적인 Poiesis의 결과물이라고 생각하고 있습니다.

지금 현재 Poiesis는 안마 의자를 놓고 휴게실 용도로 사용하고 있어요.





육상

간이 덧발을 가꾸기도 하고, 천문대가 올라갈 예정이었던 터에 테이블과 의자를 놓고, 야외의 공기를 만끽할 수 있는 공간도 있습니다.





지하

"즐겁게 즐기세요"

좌우에 남녀 화장실이 있고, 안쪽에 탈의실과 샤워장이 있어요. 핵심은 길이 약 15m, 폭 2.5m, 깊이 1.2m의 수영장이고, 안쪽에는 좀 더 따뜻한 물로 아이들이 놀거나, 겨울에 뜨끈한 스파로 사용하는 스파풀이 있습니다.

올라갈 때는 수영장에서 정원으로 이어지는 계단을 통해서 올라가도록 할게요.

1층에 키즈룸 바깥 벽에 포도나무에 늦여름이면 포도 열매가 열립니다. 그리고 회사의 캐치프레이즈인 "사유하라. (Think Deep)"을 형상해 놓은 브론즈 상까지 있어요.



HYERI PROJECT

OFFICE COMMENTS

구석구석 명언을 찾아보세요.

제니퍼소프트의 철학이나 가치를 대변하는 좋은 글을 찾아보자. 계단을 따라 올라가며 찾아보는 제니퍼소프트의 좋은 명언은 어떤 것이 있을까? '당신이 상상할 수 있는 모든 것이 바로 현실이다.'

나는 생각한다. 고로 위험하다(?)
네티즌



"공간은 사유를 압도한다. 그래서 공간에 대한 투자는 아깝지 않다."

- 이원영 대표 (제니퍼소프트)

When all think alike,
No one thinks very much.

Albert Einstein (1879-1955)

당신이 상상할 수 있는 모든 것이
바로 현실이다.

파블로 피카소



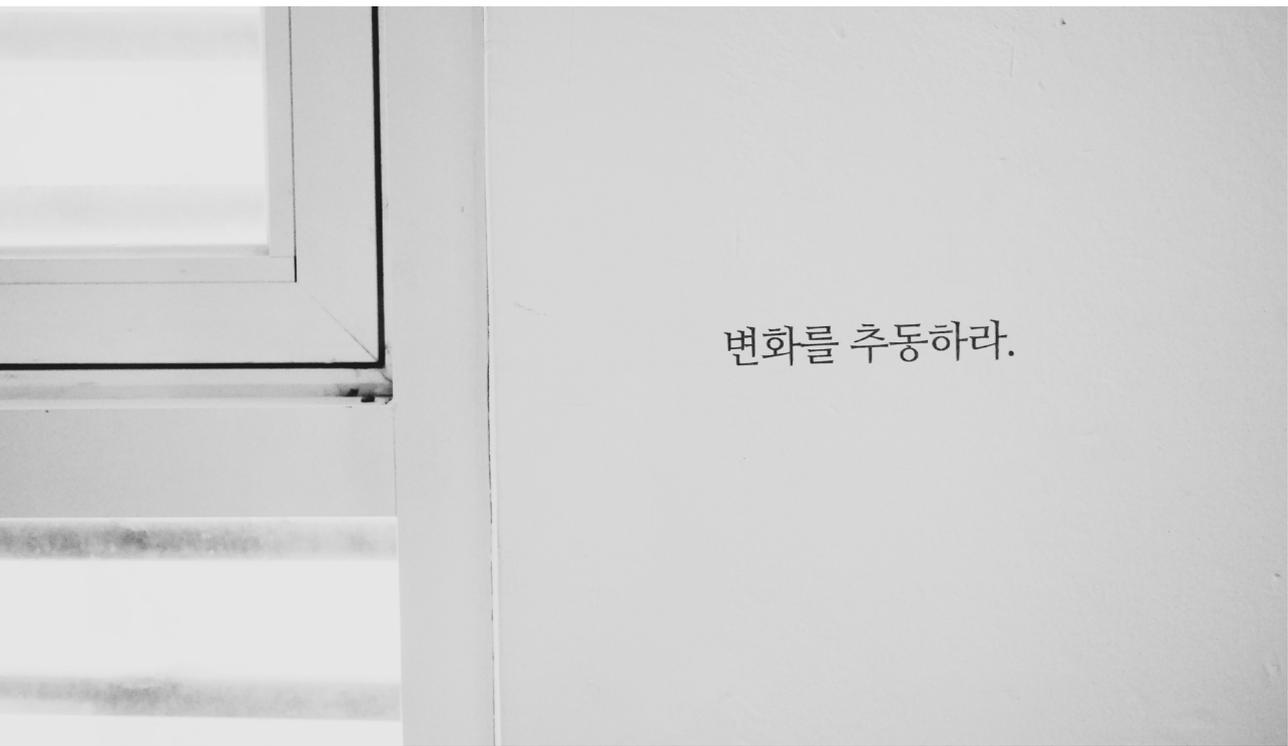
우리는 몇십 년, 몇백 년 후에나 찾아올 낙원을 준비하며 살아가는 것이 아니다.
낙원이란 인류 역사의 시작에도 없었고 마지막에도 없을 것이다.

- 에른스트 비그포르스

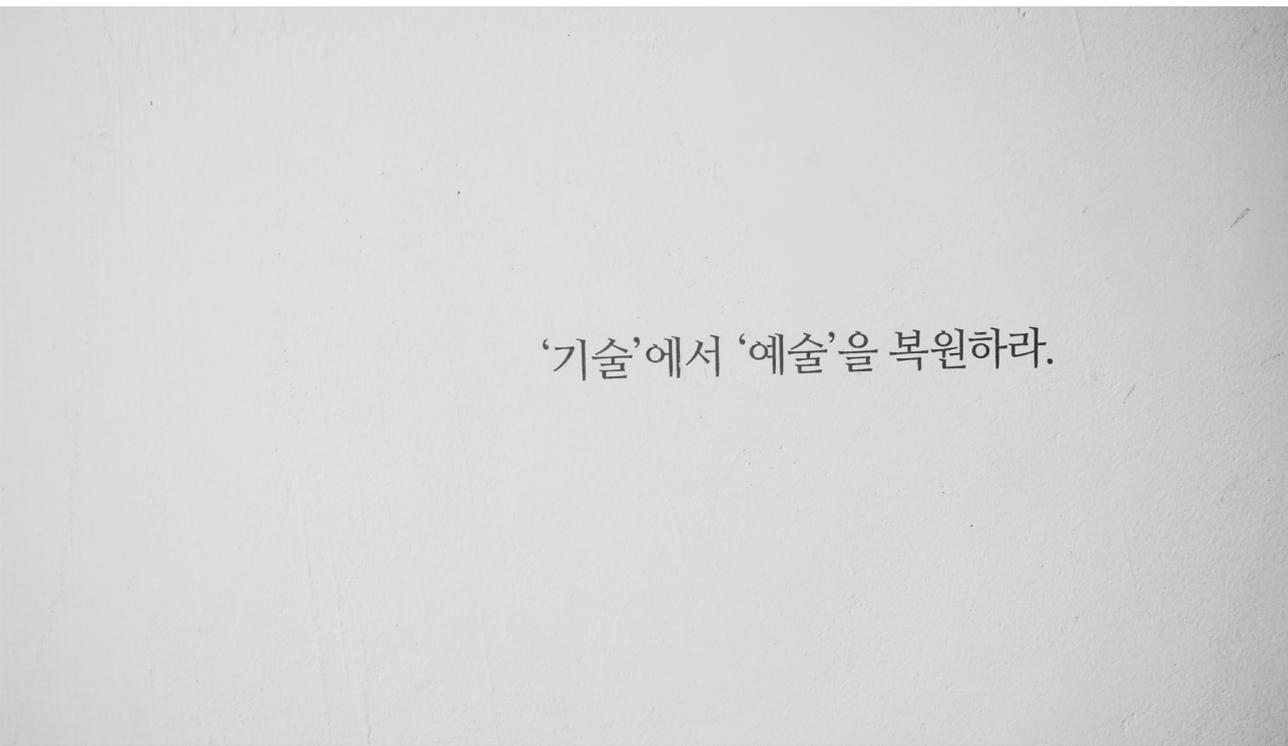


시작(詩作)은 <머리>로 하는 것이 아니고
<심장>으로 하는 것도 아니고 <몸>으로 하는 것이다.
<온몸>으로 밀고 나가는 것이다.
정확하게 말하자면, 온몸으로 동시에 밀고 나가는 것이다.

김수영 「시여, 침을 뱉어라」 중에서



변화를 추동하라.



‘기술’에서 ‘예술’을 복원하라.



당신의 영혼을 모독하는 것들을 멀리하고
당신의 몸이 장엄한 시가 되게 하라.

- 윌트 휘트먼 <풀잎> 중에서

HYERI PROJECT

바닥 스크립트 언어 코딩

사옥 바닥에도 이야기가 있다. 제니퍼소프트 개발자들이 직접 만든 스크립트 언어 코딩, 외계어처럼 보이지만 실은 의미가 매우 깊다는 것. 제니퍼들이여 유연하게 행동하라.

```
class Jennifer {  
    static greeting() {  
        console.log("HelloWorld!");  
        ...  
    }  
}
```

제니퍼가 인사드립니다.



```
function Jennifer(){};
var jennifer = new Jennifer();
if(jennifer.isFixed) jennifer.action(flexibility);
if(jennifer.isClosed) jennifer.action(open);
if(!jennifer.stereotype) delete jennifer.stereotype;
jennifer.runCreativity();
```

```
if(jennifer.isFixed) jennifer.action(flexible);
if(jennifer.isClosed) jennifer.action(open);
if(jennifer.stereotype) deletejennifer.stereotype;
jennifer.runCreativity();
```

고정되어 있다면, 유연하게 행동하고

닫혀 있다면, 열어주세요.

진부함을 삭제하고, 창의적으로 실행해보세요.

function Jennifer({});
var jennifer = new Jennifer();
jennifer.seek(utopia);
jennifer.go(fantasia);

```
jennifer.seek(utopia);  
jennifer.go(fantasia);
```

유토피아를 찾아 환타지아로 가세요.



```
while(true){  
    let dreamAttribute = jennifer.getResult(jennifer.passion, jennifer.imagination);  
    if(dreamAttribute){  
        jennifer.realizeDream(dreamAttribute);  
        break;  
    }  
}
```

꿈은 열정과 상상력을 통해 만들어지고
열정과 상상력을 통해 꿈을 실현하세요.



```
jennifer.makeAdmire();  
jennifer.action(freedom, equality);
```

존중받을 수 있게 자유롭게 평등하게 행동하세요.



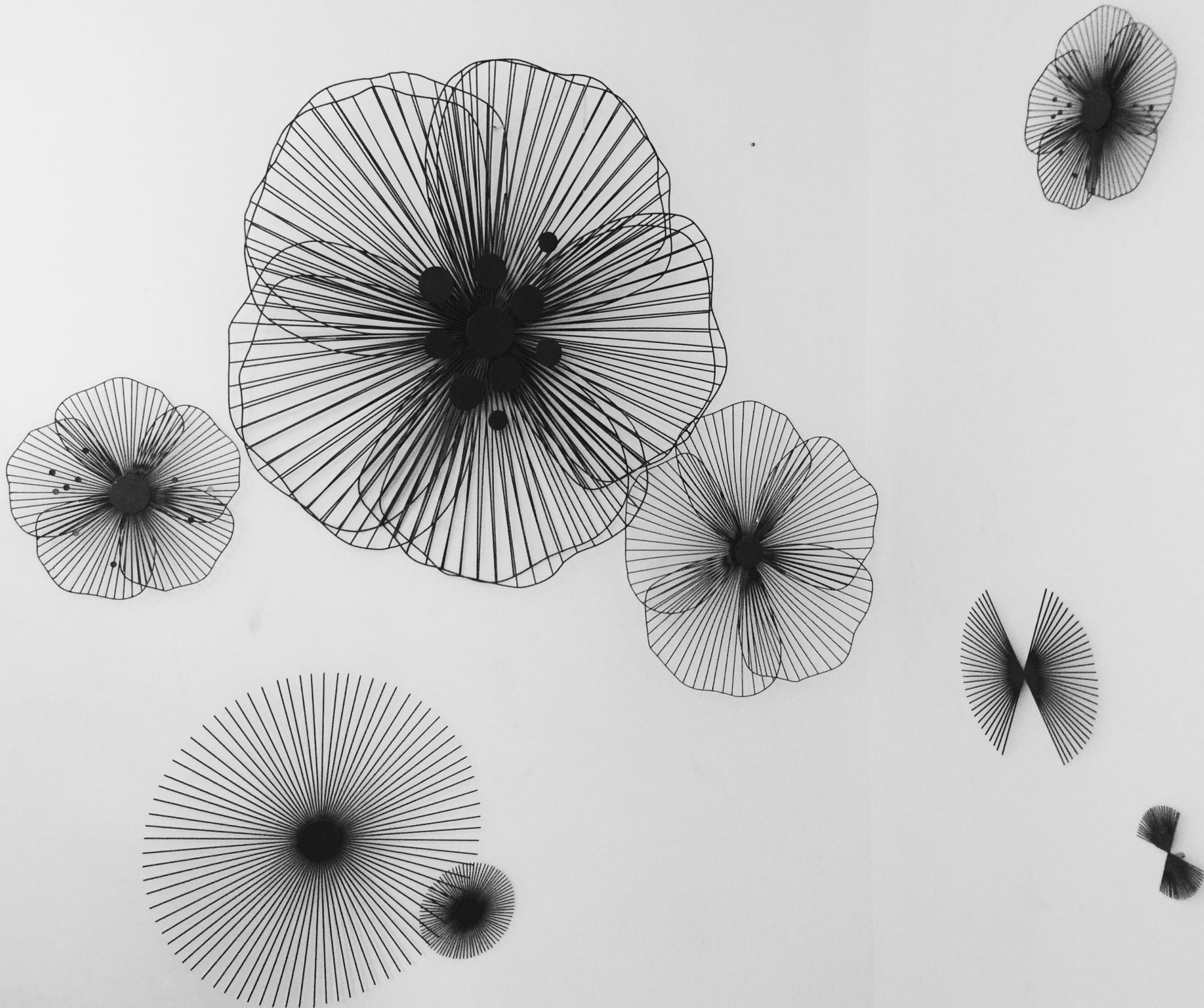
`jennifer.observe(star);`

별을 사랑하는 마음으로.. 별을 관찰하세요. 우리의 꿈을 향해!



jennifer.action(fun, joy);

재미와 기쁨을 느껴세요.



나 하나 꽃피어
풀밭이 달라지겠냐고
말하지 말라
네가 꽃피고 나도 꽃 피면
결국 풀밭이 온통
꽃밭이 되는 것 아니겠느냐

-조동화 <나 하나 꽃 피어>중

4.0

OPEN SEMINAR

우리 삶이 인생의 여정을 찾아가는 과정이라면
제니퍼소프트가 추구하고 싶은 여러 가치와 길을 찾는 과정에
소통을 통해 감성을 공유하며 자발적인 열정으로 함께 만드는 기쁨이란 말로 설명할 수 없는 일.
실제로 제니퍼 사옥에서 만나는 수많은 반짝이는 분을 통해 우리는 길을 발견하고 있다.
노마디즘, 복지, 행복, 공동체 그리고 자유.
제니퍼소프트는 헤이리 이전 후 작은 세미나인 오픈 세미나를 열고 있다.
지금 이 시대를 살아가는 우리가 배워야 할 가치는 무엇일까? 그런 물음에서 시작한 오픈 세미나.
모든 사람이 함께 맛있는 음식을 먹고, 즐거운 음악을 들으며 이야기하며 소통과 공감의 시간을
나누며 삶에 대해 성찰하는 시간.



JENNIFER
JenniferSoft

오픈세미나 공동체의 연사였던 박원순 서울시장

첫 번째 오픈 세미나.

철학강의 '노마디즘' 시대의 철학자, 사상가

이진경 교수

사유의 관성에서 기존의 관습에서 벗어나 새로운 영토를 향해 나아가는 것이 얼마나 멋진 일인가.

관성과 관습에서 벗어나 늘 새로운 곳을 향해 떠나는 유목주의, 사막의 오아시스를 찾아 떠남과 멈춤의 반복을 통해 새로운 곳에서 살아있음을 느끼고 새로운 영토를 향해 나아가는 것이 얼마나 중요한가.



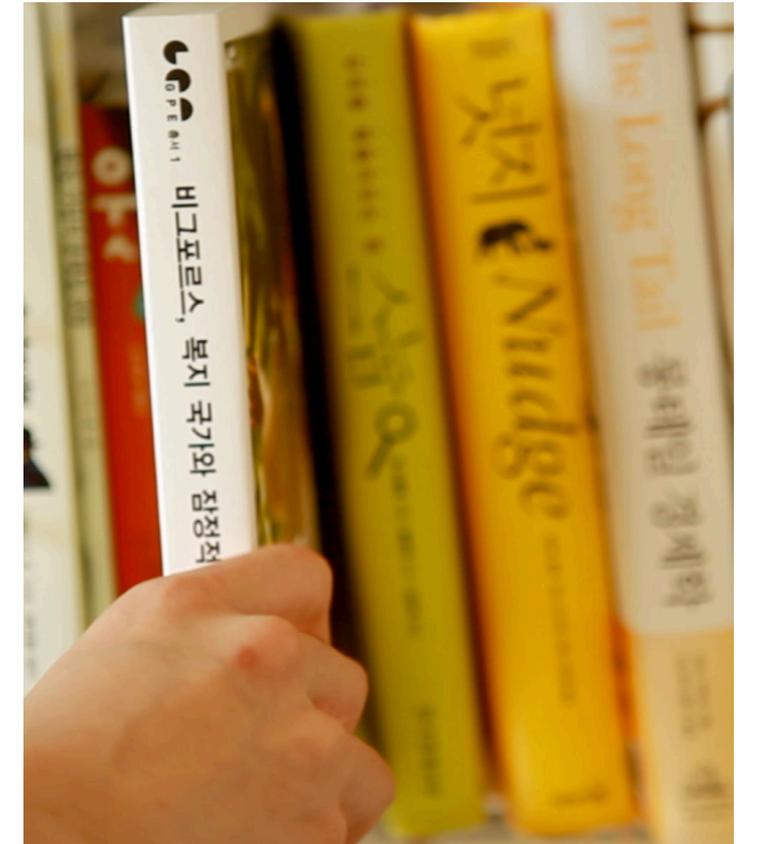
두 번째 오픈 세미나.

복지 국가를 향한 잠정적 유토피아를 꿈꾸다.

홍기빈 소장

“우리는 몇십 년, 몇백 년 후에도 찾아올 유토피아를 준비하며 살아가는 것이 아니다. 낙원이란 인류 역사의 시작에도 없었고 마지막에도 없을 것이다.”

‘비그포르스, 복지국가와 잠정적 유토피아’중에서 인간은 새로운 세상을 열망하고 이에 상상력을 채워 잠정적 유토피아를 꿈꾼다.



세 번째 오픈 세미나.

행복에 대한 인문학적 성찰.

철학이 필요한 시간

강신주 박사

너무나 단순해서 찾기 어려운 행복의 길,

인문학적 성찰로 풀어 보는 진정한 행복 찾기!

인문학적 성찰을 통해 남들이 보는 '나'가 아닌 진정한 자신을 찾아 우리를 치유하다. 진정한 인문정신이 건네는 불편한 목소리로 우리 자신의 삶에 더 직면하자고. 더 나아가 소망스러운 삶에 대한 꿈을 키울 수 있다.

'가슴이 움직이는 일을 하라.. 그렇지 않으면 지치게 된다.'

'여러분 행복하시나요? 날개는 가지고 있으신가요? 만약 지금 행복하다면 날개가 없는 겁니다. 우울하다면 날개를 가지고 있는 겁니다. 힘들지 않으면 길들여집니다. 우리 비겁해지지 맙시다.'



네 번째 오픈 세미나.

공동체

박원순 시장

'공동체적 삶'이란 문화적, 정치적, 자연적 동화성을 기반으로 사람이 함께 사는 토양위에 피어날 수 있는 삶의 한 방식이다. 우리는 기계의 부품도, 조직의 한 부분도 아니다. 공동체 (Community)속에서 함께 모여 희로애락을 느끼고 살아가는 '사람'이다. 지금, 우리에게 필요한 것은 공동체성의 회복이다.

"여기 모인 우리는 서로 낯남이 아니다. 다만, 여태 만날 기회가 없었던 친구들일뿐"

"There are no strangers in here. Only friends who haven't met you."



다섯 번째 오픈 세미나.

자유, 삶을 위한 철학

이진경 교수

2013년 지금, 나는(우리는) 어떻게 살고 있나요.

순응, 훈련 무뎠던 마음으로 실재로부터 도피하고 있지는 않은지
삶의 공격성, 공포, 편견, 관념, 생각에 사로잡혀 있지 않은지. 우리는 지금, 우리가 존재하
는 이곳에서 모든 것들에 의문을 제기해 보려고 합니다.

한 줌의 용기

한 걸음의 자유

용기 있는 삶을 위하여

멈추지 말고 진보하라

멈추지 말고 사유하라

멈추지 말고 진정한 자유를 찾아 시도하고 배워야 한다는 것.

<사유>나 <자유>를 향한 끊임없는 시도와 탐구

타인의 시선에 사로잡혀

자신의 보수성에 갇혀

세상의 수많은 <가능성>을 만날 기회조차 누릴 수 없고

변화하고 넘나들며 세상의 모든 것을 느끼고 마음껏 선택할 수 있는 자유를 누릴 수 없다면
단 한 번뿐인 내 삶은 얼마나 <부자유>스러울까.

자각하지 못하고 인지하지 못하는 <부자유>

자유롭게 살아보자.

타인의 시선으로부터

자신의 보수성으로부터..

제니퍼소프트,

봄밤, 재즈에 몰들다

재즈 피아니스트 강상수와

친구들이 함께하는 재즈의 밤

봄밤, 재즈 연주와 와인 그리고 소소한 만남이 함께 있는 카페 제니퍼의 공연. 음악을 통해
희망을 전하고 싶다는 재즈 피아니스트 강상수군. 악보를 볼 수 없는 중증 시각 장애를 딛
고 미국 버클리음대에 합격한 그를 위한 공연. 강상수와 친구들이 함께 한 재즈의 밤.

겨울 동안 움츠렸던 마음에 꽃이 피고 힐링이 되었던 봄밤의 재즈 공연.



JennifersSoft
Open Seminar

5th
제니퍼소프트
오픈세미나

'자유'

Freedom

초청 연사
철학자 이진경

한 줌의 용기. 한 걸음의 자유. 용기있는 삶을 위하여

자신의 삶을 바라보는 법
자유와 본질을 찾아서
살게하는 나에게 묻다.

제니퍼소프트의 2013년 마지막 오픈세미나에서
철학자 이진경 교수와 함께 진정한 <자유로움>을 느껴보세요.

2013.12.07 - at 3:00pm
제니퍼소프트 사옥

JENNIFFER

Freedom



5.0

CAFE

“주말에 아이들과 부모님을 모시고 다 같이 제니퍼 카페에서 특히 부모님들은 자식이 어떤 회사에 다니는지 궁금해하시잖아요. 이런 때에 부모님께 회사도 소개하고, 맛있는 음식도 대접해드리고. 효도하는 것 어렵지 않아요.

구성원들의 행복이 그 무엇보다 우선인 ‘제니퍼소프트’의 마음 덕분에 가족들과 행복한 주말을 보낼 수 있어서 참 좋습니다.”

<제니퍼 구성원 인터뷰>

CAFE

제니퍼 카페

제니퍼소프트에는 특별한 사내 카페가 있다.
어느 회사에나 있는 카페라고 생각한다면 오산!

사옥 1층에 있는 제니퍼 카페는 구성원들이 자유롭게 드나들며 커피도 마시고, 때론 업무와 회의를 하기도한다. 서로 소통하며 만남을 이어가는 공간인 제니퍼 카페.

구성원은 카페에서의 커피 한 잔으로 하루의 일과를 시작한다. 정직원인 바리스타 제인과 써니가 직접 신선한 원두를 갈아 커피를 내려주고, 생과일 음료, 제철 과일 그리고 맛있는 빵과 쿠키로 하루의 고단함을 해소한다. 서로의 이야기를 공유하고 소통의 장이 되는 공간. 이 공간의 모든 메뉴는 직원들뿐만 아니라 직계 가족들에게도 주중과 주말 상관없이 무상으로 제공하고 있다.

함께 할수록 더 즐거운 공간, 제니퍼소프트 카페를 즐겨보길.

CAFE
JENNIFER



제니퍼소프트 직원 필립





6.0



CULTURE



CULTURE

OPINION

Developer 홍재석

“일이란 제 인생에서 굉장히 많은 비중을 차지하잖아요.

그런 일이 즐겁지 않으면 불행하지 않을까요?

그래서 그런지 실력이 나 유명세를 신경 쓰기보다 항상 즐겁게 일할 수 있는 개발자가 되고 싶어요.

그런 개발자가 좋은 개발자라고 생각해요.”

“일이란 제 인생에서 굉장히 많은 비중을 차지하잖아요. 그런 일이 즐겁지 않으면 불행하지 않을까요? 그래서 그런지 실력이 나 유명세를 신경 쓰기보다 항상 즐겁게 일할 수 있는 개발자가 되고 싶어요. 그런 개발자가 좋은 개발자라고 생각해요.”

‘좋은 개발자를 어떻게 정의할 수 있을까요?’라는 질문에 홍재석 개발자가 답한 내용이다. 그는 왜 즐거움을 개발자에게 필요한 덕목으로 꼽았을까? 홍재석 개발자의 과거 삶을 들여다보면 그 답을 알 수 있다.

홍재석 개발자가 20대 초반이었던 시절, 그는 여러 아르바이트를 섭렵했다. 주유소, 대형마트, 호프집, 카페, 레스토랑, 공장 등 10개가 넘는 아르바이트를 하면서 용돈을 벌었다. 유난히 많은 알바를 하게 된 이유를 물었더니 “한 가지 일을 계속하면 금방 싫증을 내는 편”이라며 “아르바이트를 하는 동안에는 하루 종일 ‘언제 끝나나’라는 생각만 했다”라고 말했다. 홍재석 개발자는 그렇게 한 아르바이트당 3개월을 못 버티다 결국엔 다른 알바를 찾길 반복했다.

대학을 졸업하고 일자리를 알아보던 홍재석 개발자는 프로그래밍이 적성에 맞을 것 같다고 느꼈다. 그는 “6년째 개발자로 살고 있지만, 아직 이 일이 지겹지 않고 재밌다”라고 말했다.

“블로그를 하다 보니 글쓰기가 더 좋아졌어요.

당시 프런트엔드 웹 기술이

한국에서 주목받지 않았어요.

먼저 HTML5나 자바스크립트를

공부하고 글을 정리하니,

사람들이 관심을 보이더라고요.

블로그는 점점 제가 어떤 개발자

인지 보여줄 수 있는 좋은 도구가

됐어요.

제니퍼소프트로 입사할 때도

블로그가 큰 도움을 주었죠.”

개발자를 만났던 첫 번째 장소, 온라인 커뮤니티

홍재석 개발자가 처음 프로그래밍한 건 게임이었다. 그가 고등학교 시절, ‘워크래프트 3’라는 게임의 ‘유즈맵’이 유행했다. 유즈맵은 사용자가 직접 만드는 게임 속 게임이다. 유즈맵을 만들기 위해선 ‘JASS’라는 스크립트 언어를 잘 다뤄야 했다. 홍재석 개발자는 이때 처음 프로그래밍 언어를 처음 접했다.

“그때는 온라인 카페 사용자가 많았어요. 제가 만든 유즈맵이 나름 카페 안에서 관심을 많이 받았죠. 그러다 보니 게임을 직접 개발하고 싶더라고요. 막상 하다 보니 게임 개발을 독학해서 배우기 힘들다는 걸 알았어요. 대신 진입장벽이 낮은 웹 기술에 관심을 들렸죠.”

홍재석 개발자에게 온라인 커뮤니티는 특별했다. 온라인 커뮤니티는 단순히 소통하는 것 이상으로 개발자 세계를 접하는 통로였기 때문이다. 홍재석 개발자는 학창 시절 대부분을 전남 순천에서 보냈다. 당시 주변에서 IT나 개발 이야기를 나눌 사람을 찾기 쉽지 않았단다. 온라인 커뮤니티에서는 마음껏 개발 이야기를 할 수 있었다. 온라인에서 만난 지인들은 이후 그의 멘토가 되기도 했고, 서울에서 일자리를 알아보는 데 도움을 주기도 했다.

“제가 다닌 학교는 기능대학이었고 전공도 컴퓨터공학이었어요. 그런 환경에서도 IT업계로 간 사람은 드물었어요. 지방에서는 서울만큼 IT 관련 일자리가 없거든요. 그래서 온라인 커뮤니티 활동을 좋아했던 것 같아요. 대화하려고요.”

블로그는 나의 가장 큰 무기

온라인 커뮤니티 활동에서 재미를 느낀 홍재석 개발자는 이후 블로그 활동도 열심히 했다. 처음에는 블로그를 정보 저장소로 활용했지만 이후에는 HTML5과 자바스크립트 관련 강좌를 직접 작성해 올리기도 했다. 그는 첫 번째 직장에서 테크니컬 라이터를 맡아 기술을 정리했는데, 이때 글쓰기의 재미를 더 많이 느꼈다. 그 이후 게임회사로 이직했을 때도 문서화 작업을 자진해서 맡았다.

“블로그를 하다 보니 글쓰기가 더 좋아졌어요. 당시 프런트엔드 웹 기술이 한국에서 주목받지 않았어요. 먼저 HTML5나 자바스크립트를 공부하고 글을 정리하니, 사람들이 관심을 보이더라고요. 블로그는 점점 제가 어떤 개발자인지 보여줄 수 있는 좋은 도구가 됐어요. 제니퍼소프트로 입사할 때도 블로그가 큰 도움을 주었죠.”

오픈소스 개발이 업무가 되기까지

홍재석 개발자는 2년 전 제니퍼소프트에 입사했다. 제니퍼소프트에선 주로 애플리케이션 성능관리(APM) 기술의 화면 기능을 개발하고 있다.

홍재석 개발자는 2014년 ‘제니퍼 5’ 화면에 쓰이는 UI 컴포넌트를 만들다가 이를 오픈소스 기술로 공개하기로 결정했다. 비슷한 기술을 많은 개발자가 필요할 것 같았기 때문이다. 그렇게 해서 탄생한 게 ‘JUI’다. JUI는 CSS와자 바스 트립트 코드를 묶은 라이브러리다.

홍재석 개발자는 “당시 쓸만한 UI 컴포넌트는 대부분 유료였다”라며 “개발자들이 직접 구축하기는 귀찮은 부분이라 오픈소스로 공개하면 유용할 것이라고 생각했다”라고 밝혔다.

현재 JUI는 20종의 CSS 컴포넌트와 17종 의자 바스 크립트 컴포넌트를 제공하고 있다. JUI는 컴포넌트 간 종속성이 없어 따로 분리해서 사용할 수 있으며, ‘부트스트랩’ 등과 함께 활용할 수 있다.

“블로그랑 비슷해요. 블로그도 결국엔 지식을 공유하는 거잖아요. 소스코드를 직접 공유하면 더 재미있을 거라 생각했어요. JUI를 만들 때 가장 신경 썼던 부분은 ‘성능’이에요. 예를 들어 100만 건 이상의 데이터를 테이블 형태로 보여줘야 한다고 치면요. 마크업 언어 특성상 이것을 표현하는 데 한계가 있거든요. 현재는 마크업을 부분적으로 렌더링 하는 조희용 테이블을 컴포넌트로 개발했어요. 그 컴포넌트로 성능 문제를 해결했죠.”

다른 기술들과 연결되는 기술을 오픈소스 기술로 공개하기는 쉽지 않다. 시간이 더 많이 걸리고, 수정 과정을 일일 이외 부에 공개해야 하기 때문이다. 홍재석 개발자는 “상용 제품을 오픈소스 기술로 개발하니, 시간이 2~3배 많이 들었다”라며 “주변에서 걱정하기도 했지만 동시에 오픈소스 기술의 취지를 이해해줬다”라고 말했다.

“JUI를 오픈소스 기술로 만들면서 저도 많이 성장했어요. 이전에는 차트나 데이터 시각화에 대해 거부감이 있었어요. 어려워서 피했죠. 막상 JUI를 만들고 나니 더 깊이 공부하고 싶더라고요. 최근엔 D3.js나 토 폴리지, 수학, 물리 등에 관심을 가지고 데이터 시각화를 더 공부하고 있어요”

오픈소스 기술은 사람들이 관심을 받을수록 시너지가 나는 기술이다. 그래서 그런지 홍재석 개발자는 회사 업무를 생각하는 동시에 현재 개발자들이 필요하는 기술을 고려해 JUI를 발전시킬 예정이다.

“앞으로 해외와 국내 막론하고 더 많은 개발자들이 찾는 오픈소스 기술을 만들고 싶어요. 노드 JS나 자바 기반 환경에서 이용할 수 있도록 JUI를 확장하고 싶고요. 물론제가 회사에서 맡은 기본 업무도 최선을 다해야겠죠.”



제니퍼소프트 Vice President 이현철(찰스)

CULTURE

OPINION

찰스, 테일러 '삶과 일의 균형'... 제니퍼소프트의 개발 문화

**“제니퍼의 모든 직원들이
하루 7시간, 주 35시간을 일한다.
출퇴근 시간은 따로 정해져 있지
않다. 휴가도 자유롭다.”**

자외선 타이트 야근에 시달리고 주말에도 코드와 씨름하는 날이 다반사인 삶은 개발자라면 피할 수 없는 숙명일까? 좋은 복지로도 유명한 국내 애플리케이션 성능관리(APM) 소프트웨어(SW) 전문 업체 제니퍼소프트 개발자들을 보면 꼭 그렇지만은 않은 것 같다.

제니퍼의 모든 직원들이 하루 7시간, 주 35시간을 일한다. 출퇴근 시간은 따로 정해져 있지 않다. 휴가도 자유롭다. 한 달 보름씩 장기휴가를 내는 것도 가능하다. 물론 개발자들에게도 이 룰은 적용된다.

그렇다고 개발자들의 할 일이 적은 것도 아니다. 11명의 연구개발(R&D) 인력이 국내외 900여 개 고객사에서 들어오는 요청을 처리하고 있다. 최근 만난 제니퍼 이현철 최고 전략 책임자(CSO)와 홍철의 R&D팀 팀장은 '행복한 개발자'를 만드는 조직문화에 비법이 있다고 입을 모았다. 제니퍼 개발자들이 어떻게 일하고 있는지 이들의 얘기를 들어봤다.



제니퍼소프트 R&D 팀장, 홍철의(테일러)

삶과 일이 균형을 이뤘을 때 나타나는 효과들

제니퍼는 삶과 일의 균형을 중요하게 생각하는 조직문화를 가지고 있다. 일터에서는 물론 가정에서도 행복해야 결과적으로 직원의 업무 생산성이 높아지고 회사에도 득이 된다는 생각이다.

홍철의 팀장은 개발자들도 마찬가지로 삶과 일이 균형을 이뤘을 때 생산력이 높아진다고 강조했다. 개발자는 창의력과 집중력이 요구되는 직업인데, 집이나 개인적인 고민을 최대한 줄여 줄 수 있는 환경을 만들어 주는 게 도움이 된다는 설명이다.

“누군가는 아침에 아이를 어린이 집에 맡기고 출근하려면 9시까지 못 나올 수도 있어요. 이런 문제가 해결되지 못하면 회사에 와서도 그 일을 걱정을 하게 되고 업무에 집중을 할 수가 없죠. 가정에서 평화가 회사에서 창의력과 집중력을 높이는데 반드시 도움이 되고 또 회사에서 즐겁게 일하면 퇴근길이 가볍고 가정에서의 평화로 이어집니다. 그래서 삶과 일의 균형을 중요하다고 하는 것입니다. 널리 알려진 제니퍼의 화려한 복지는 이러한 선순환의 촉진제로써 동작합니다.”

자유로운 출퇴근 제도나 재택근무 같이 자율성을 강조하는 제니퍼 문화는 직원들이 삶과 일의 균형 맞출 수 있게 도와주는 장치들이다.

홍 팀장은 “정해진 시간에 근무하게 하는 것이 아니라 자신이 집중할 수 있는 시간에 일을 하게 하고, 재택근무도 허용하고 있다”며 “창의력과 집중력은 자율에서 나오는 것이기에 제니퍼는 구성원들에게 최대한의 자유를 제공하고 있다”라고 설명했다.

모두가 원하는 프로세스를 도입한다

자율성은 제니퍼 개발 조직이 집중력과 창의성을 높이는데 중요한 역할을 하고 있는 가치다. 따라서 제니퍼는 자율성을 방해할 수도 있는 프로세스는 최소화시키려고 노력하고 있다. 홍철의 팀장은 “제니퍼에서는 반복적이고, 실수하지 말아야 할 사항을 제외하고는 고급적 프로세스를 만들지 않는다”라고 설명했다. 또 “아무리 좋은 프로세스라도 실제 이를 활용해야 하는 사람들이 필요로 하지 않으면 쓰지 않기 때문에 프로세스를 도입할 때 ‘구성원들이 얼마나 필요로 하는가’를 가장 중요하게 본다”라고 말했다.

이런 기준을 거치고 나니 제니퍼에는 특별한 개발 방법론이 없다. 자율성을 최대한 유지하면서 일을 효과적으로 수행하기 위해 이슈관리 시스템인 지라(JIRA)를 적극 사용하고 있을 뿐이다.

“실제 개발하는 사람이 일정을 정하는데 최대한 태스크를 쪼개서 달성할 수 있는 시간을 예측 가능하게 만들고 있다. 이러한 과정은 시간 내에 못했나를 평가하려는 것이 아니라 추후에 본인이 계획을 세울 때 이를 참조해서 충분히 달성할 수 있는 목표를 정하기 위해서 이고, 이렇게 되면 근무시간 내에 할 수 있는 목표를 정하고 나머지는 개인의 삶을 살 수 있게 된다”

이현철 CSO는 “회의 주제를 정하는 것부터 릴리즈 노트까지 지라에서 이뤄진다”며 “기획을 하고 리뷰를 거쳐서 각자의 업무(태스크)를 나누면 각각의 태스크가 지라로 가고 최종 릴리즈까지 관리하게 된다”라고 설명했다.

제니퍼 개발자들은 지라에서 필요한 커뮤니케이션을 충분히 하고 있다. 여기서 개발팀장은 모든 이슈를 검토하고 조율하는 역할을 하고, 개개인은 우선순위에 따라 일을 처리한다. 중요한 건 구성원들이 본인의 태스크를 정하고 처리하는 시간을 측정하는 연습을 한다는 점이다.

이현철 CSO는 “실제 개발하는 사람이 일정을 정하는데 최대한 태스크를 쪼개서 달성할 수 있는 시간을 예측 가능하게 만들고 있다”며 “이러한 과정은 시간 내에 못했나를 평가하려는 것이 아니라 추후에 본인이 계획을 세울 때 이를 참조해서 충분히 달성할 수 있는 목표를 정하기 위해서 이고, 이렇게 되면 근무시간 내에 할 수 있는 목표를 정하고 나머지는 개인의 삶을 살 수 있게 된다”라고 설명했다.

무엇을 개발할지 정하는 과정도 중요

제니퍼는 고객이 원하는 대로 커스터마이징을 잘 해주지 않는다. 고객이 원하는 것을 개발하는 것보다 고객이 정말 필요한 것을 개발하겠다는 것이 제니퍼 개발 철학이기 때문이다. 이현철 CSO는 “대형 고객이라고 해서, 혹은 강력하게 요구한다고 해서 이를 개발하지 않는다”며 “고객 요구사항에 대해서 개발의 방향성과 맞는지, 제니퍼를 사용하는 다른 고객들에게도 필요한 기능인지를 충분히 논의하여 개발 여부를 결정한다”라고 설명했다. 이 때문에 무엇을 개발할지 결정하는 것부터 실제 개발에 들어가기 전까지 검토를 많이 하게 되는데 이 과정이 제니퍼 개발자들에게 의미 있다고 한다.

홍철의 팀장은 “개발하기 전에 충분히 목표, 스펙, 디자인 등 개발에 관련된 리뷰를 단계별로 충분히 하고 있다”며 “사실 이런 프로세스는 다른 기업도 다 하는 것이지만 리뷰를 했을 때 성급하게 결론을 내리지 않는다는 것은 제니퍼의 차별점”이라고 말했다.

그는 “제니퍼개발팀은 단순히 다수결의 원칙으로 정하지 않고 정말 필요한 것인지, 이렇게 하는 것이 맞는지 집착적으로 묻고 결정한다”며 “이 과정을 통해 누가 시켜서가 아니라 스스로 문제를 발견하고 개인에 내재화시키면 자신이 하는 일에 애착이 생긴다”라고 설명했다.



좀 더 쉽게
좀 더 멋지게
좀 더 사용하고 싶도록
그렇게 우리는 늘 상상하고 실현한다.



01.

시간 사용의 주체가 개발자 자신이다.

자신이 가장 몰입하여 개발할 수 있는 환경의 시간에 집중하여 개발할 수 있다.



04.

개발자들이 QA와 운영까지 지원해야 하는 DevOps의 문화를 갖고 있다.

고객과 개발자 간의 직접적인 커뮤니케이션을 중요시한다. 실제 고객이 원하는 기능, 실제 장애 원인에 대한 분석을 개발자가 직접 피드백을 받고 개발하는 것이 필요하다. 개발자는 자신의 코드가 결함 없이 운영되도록 해야 하는 책임이 있다.

CULTURE

DEVELOPER CULTURE

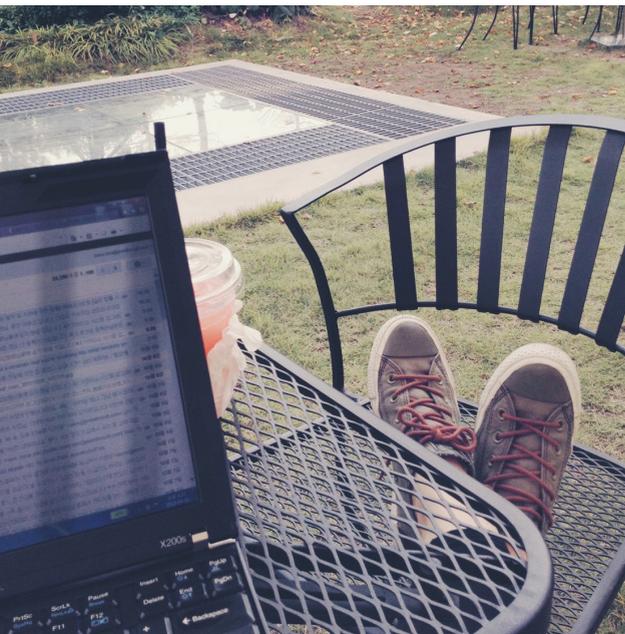
개발자들이 직접 정리한 제니퍼의 개발자 문화, 이게 정말 좋다.
개발 문화 중 좋은 것 10가지를 정리해 봤습니다.



03.

업무의 전문성을 보장하며 배려한다.

개발자는 그런 환경 속에서 일에 대한 권한과 책임감을 갖게 된다.



02.

개발자의 잠재력을 끌어올릴 수 있는 환경을 보장 받는다.

그 환경 안에서 자신에게 최적화된 개발 프로세스를 최적화하려고 한다. 코딩이 되지 않는 날은 잠시 쉴 수 있거나, 자연과 함께할 수 있는 (잔디를 보면서 코딩) 환경, 맛있는 커피를 마시고 싶을 때 먹을 수 있다.



05.

자유로운 토론 문화가 존재한다.

반론 제시, 조율의 여지, 건의하고 질문하고 모든 것이 자유롭다.



07.

정치가 (필요) 없다.

내가 해야 하는 업무에만 집중할 수 있다. 불필요한 곳에 쏟는 에너지 낭비가 없다.



09.

다양성을 존중한다.

취향도 성격도 가치관도 다르기에 개인의 개발 취향을 존중한다. 다름을 인정하는 순간 갈등이나 부딪힘이 최소화된다. 부딪히더라도 좋은 방향으로 해결하기 위해 노력한다.

06.

취지에 대해 고민한다.

왜 해야 하는지 어떤 효과가 있는지 스스로 혹은 함께 개발하는 동료에게 스스로없이 물어볼 수 있다.



08.

회의가 많지 않다.

하더라도 꼭 필요한 사람만 단시간에 진행한다.

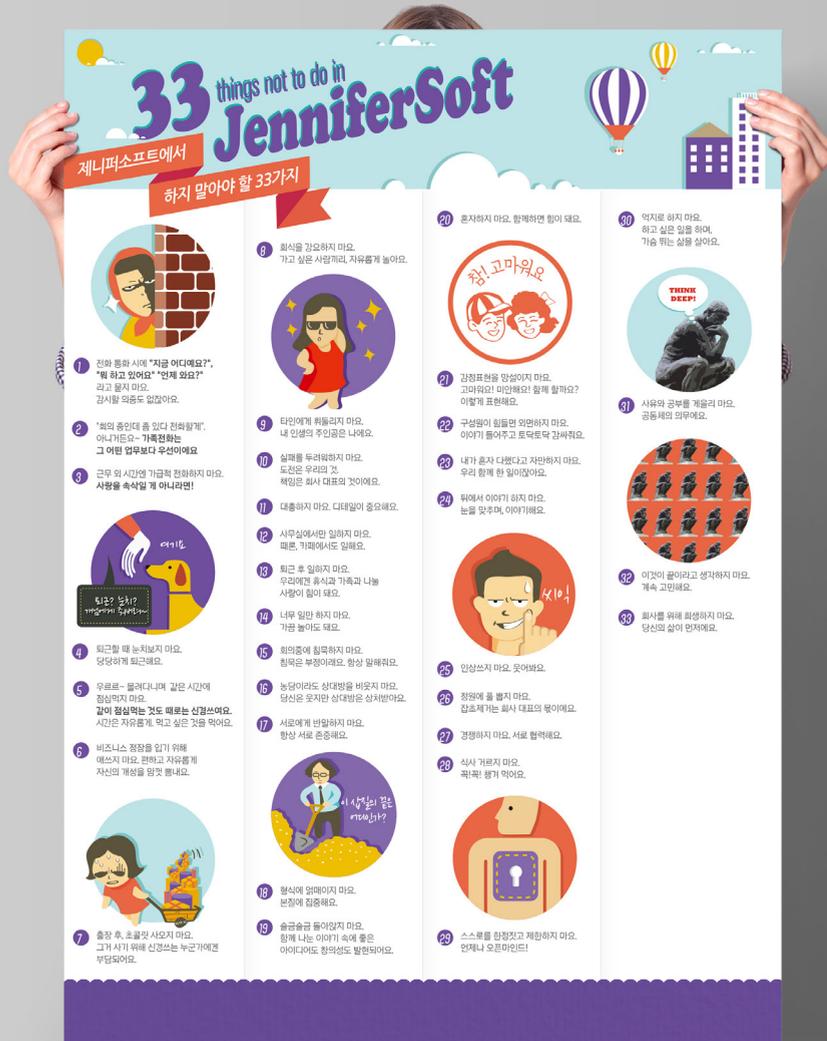


10.

과정을 중요시한다.

진행하는 업무에 대해 동의하고 합의하려고 한다. 실수를 적게 하고, 하더라도 같은 실수를 반복하지 않기 위해 공유한다. 경험을 중요하게 생각하고 과정을 투명하게 가져가려고 한다.

제니퍼에서 해서는 안되는 33가지

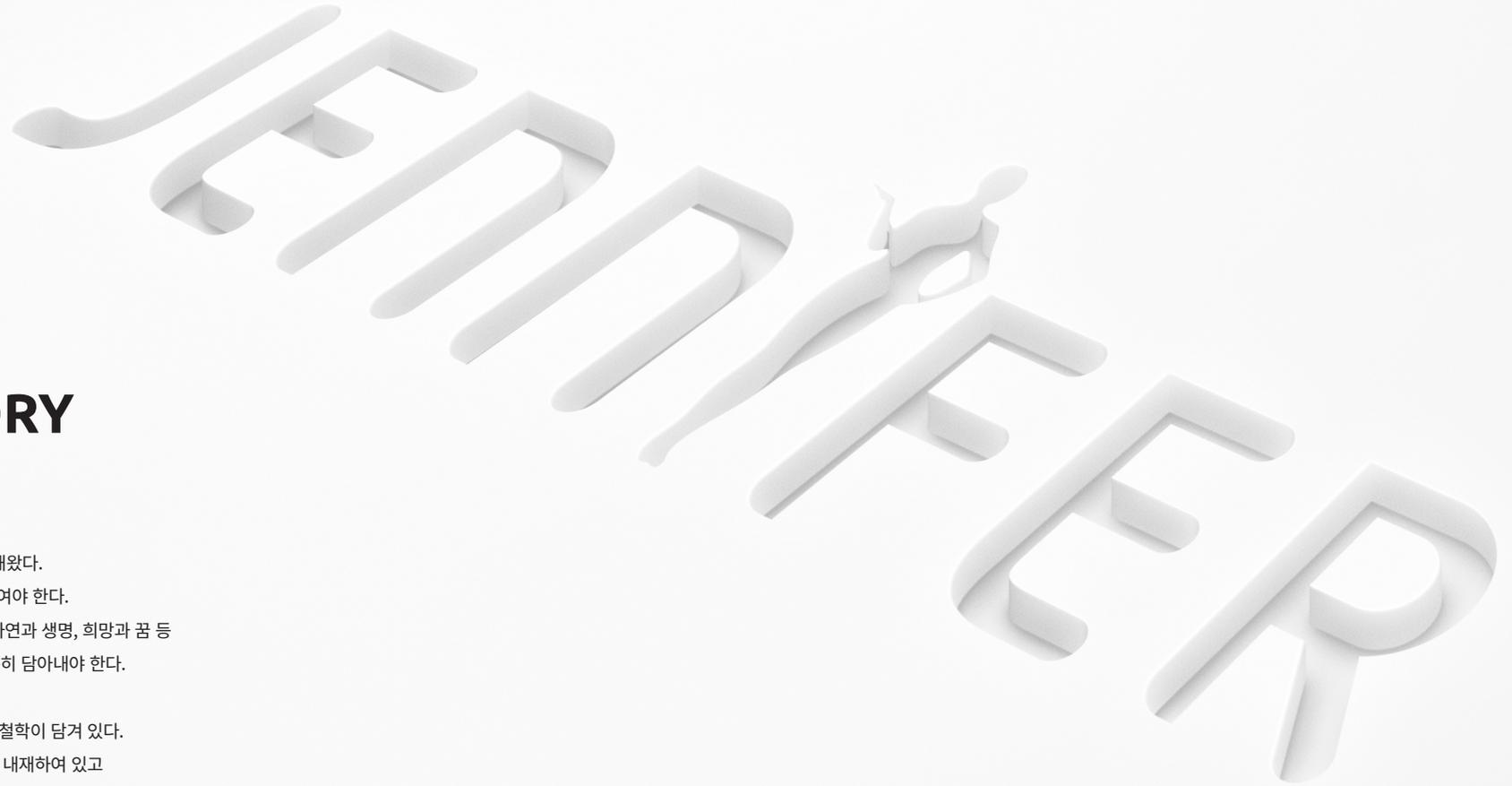


1. 전화 통화시에 “지금 어디예요?”, “뭐하고 있어요” “언제와요?” 라고 묻지마요. 감시할 의중도 없잖아요.
2. “회의 중인데 좀 있다 전화할께.” 아니거든요~ 가족전화는 그 어떤 업무보다 우선이에요.
3. 근무 외 시간엔 가끔적 전화하지 마요. 사랑을 속삭일게 아니라면!
4. 퇴근할 때 눈치보지 마요. 당당하게 퇴근해요.
5. 우르르~ 몰려다니며 같은 시간에 점심 먹지 마요. 같이 점심 먹는 것도 때로는 신경쓰여요. 시간은 자유롭게. 먹고 싶은 것을 먹어요.
6. 비즈니스 정장을 입기 위해 애쓰지 마요. 편하고 자유롭게 자신의 개성을 맘껏 뽐내요.
7. 출장 후, 초콜릿 사오지 마요. 그거 사기 위해 신경쓰는 누군가에게겐 부담되어요.
8. 회식을 강요하지 마요. 가고 싶은 사람끼리, 자유롭게 놀아요.
9. 타인에게 휘둘리지 마요. 내 인생의 주인공은 나예요.
10. 실패를 두려워하지마요. 도전은 우리의 것. 책임은 회사 대표의 것이예요.
11. 대충하지 마요. 디테일이 중요해요.
12. 사무실에서만 일하지 마요. 때론, 카페에서도 일해요.
13. 퇴근 후 일하지 마요. 우리에게 휴식과 가족과 나눌 사랑이 힘이 돼요.
14. 너무 일만 하지 마요. 가끔 놀아도 돼요.
15. 회의중엔 침묵하지 마요. 침묵은 부정이에요. 항상 말해줘요.
16. 농담이라도 상대방을 비웃지 마요. 당신은 웃지만 상대방은 상처 받아요.
17. 서로에게 반말하지 마요. 항상 서로 존중해요.

18. 형식에 얽매이지 마요. 본질에 집중해요.
19. 슬금슬금 돌아앉지 마요.
함께 나눈 이야기 속에 좋은 아이디어도 창의성도 발현되어요.
20. 혼자하지 마요. 함께하면 힘이 돼요.
21. 감정표현을 망설이지 마요.
고마워요! 미안해요! 함께 할까요? 이렇게 표현해요.
22. 구성원이 힘들면 외면하지 마요.
이야기 들어주고 토닥토닥 감싸줘요.
23. 내가 혼자 다했다고 자만하지 마요. 우리 함께 한 일이잖아요.
24. 뒤에서 이야기 하지 마요. 눈을 맞추며, 이야기 해요.
25. 인상쓰지마요. 웃어봐요.
26. 정원에 풀 뽑지 마요. 잡초제거는 회사 대표의 몫이에요.
27. 경쟁하지 마요. 서로 협력해요.
28. 식사 거르지 마요. 꼭!꼭! 챙겨 먹어요.
29. 스스로를 한정짓고 제한하지 마요. 언제나 오픈마인드!
30. 억지로 하지 마요. 하고 싶은 일을 하며, 가슴 뛰는 삶을 살아요.
31. 사유와 공부를 게을리 마요. 공동체의 의무예요.
32. 이것이 끝이라고 생각하지 마요. 계속 고민해요.
33. 회사를 위해 희생하지 마요. 당신의 삶이 먼저예요.



7.0



BRAND STORY

우리는 끊임없이 우리의 브랜딩을 고민해왔다.

소프트웨어는 인류의 보편적 가치에 부응하여야 한다.

보편적 가치란 행복, 화사함, 여유로움과 나눔, 아름다움, 자연과 생명, 희망과 꿈 등 긍정적 가치를 말하며 이를 일관된 형식과 틀로 꾸준히 담아내야 한다.

우리가 만들어 내는 소프트웨어는 남다른 특별함과 철학이 담겨 있다.

편리함과 기능성을 넘어 미학적 건지가 은은하게 내재하여 있고 기능과 디자인 모든 면에서 '지각하기 힘든 미세한 차이'인 '앵프라앵스'적 관점이 녹아 있다.

제니퍼(JENNIFER)는 귀엽고 발랄한 옆집 여자아이의 모습을 하고 태어났다.

제품의 대시보드는 아름답고 사용성이 높으며 독창적인 UI/UX로 이를 모방하는 제품도 많다.

제니퍼소프트가 시도했던 여러 브랜딩 활동은 '오돌토돌' 했지만

여러 시도를 통해 발견한 우리의 브랜딩은 '우리 자신'이었다.

그리고 제대로 사용할 수 있는 소프트웨어를 만들려는 우리의 열정도 함께.

‘우리의 가치와 스토리, 철학, 감성, 본질, 소통과 감동의 공간, 삶과 일의 균형과 조화, 공간이 주는 치유, 제품을 통한 우리의 가치 실현 그리고 가장 중요한 진정성, 이 모든 것은 하나의 이미지와 하나의 느낌으로 다가온다.’

OVERVIEW

제니퍼소프트는 애플리케이션 성능관리(APM)솔루션 분야에서 국내시장 1위기업으로 직원들이 일하기 좋은 환경의 워라밸라이프(Work and Life Balance)를 적극적으로 실천하고 있는 국내의 몇 안되는 회사이다.

좋은 브랜드 이미지를 가지고 있지만, 브랜드를 나타낼 수 있는 명확한 디자인 요소가 구축되어 있지 않아 제니퍼소프트의 브랜드 디자인은 다소 약하다는 평가를 받아왔다.

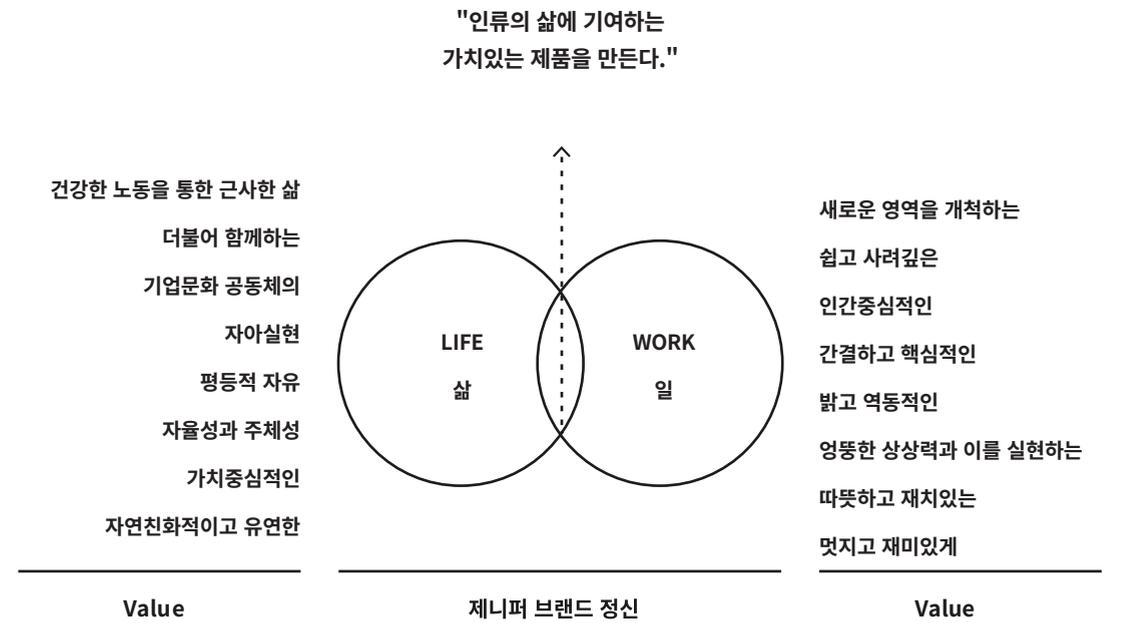
제니퍼소프트의 브랜드 이미지에 알맞는 새로운 브랜드 아이덴티티 구축이 절실하여 브랜드 리뉴얼 프로젝트를 진행하게 되었다.





브랜드정신

제니퍼는 함께 만들어가는 건강한 기업문화로 개인의 자아실현, 삶의 진보를 향한 깨어있음, 평등적 자유를 누리는 것의 중요성을 공감한다. 삶과 일의 균형으로 인류의 삶에 기여하는 가치있는 제품을 만드는 것을 지향한다.

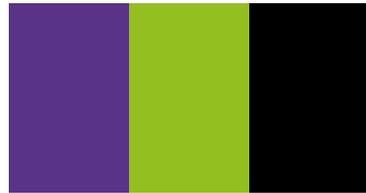


LOGO MODIFICATION

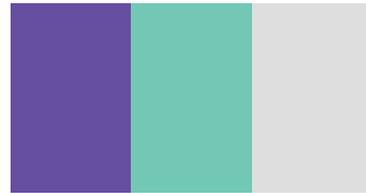
그동안 제니퍼소프트가 노출되어 오면서 쌓아온 브랜드 이미지를 감안하여 기존의 브랜드 이미지를 강화하였다.

컬러

활기차고, 미래지향적인 느낌에 어울릴만한 밝고 산뜻한 톤의 컬러를 사용하였다.



기존의 로고 색상



새로운 로고 색상

로고

기존의 제니퍼 로고의 부드러운 곡선과 직각으로 처리한 부분의 특징을 살려 안정적이고 현대적으로 디자인 하였다.



기존의 로고



새로운 로고

그래픽

로고 중앙의 인간 그래픽의 형태를 좀 더 부드럽고 완성도있게 리터칭 하였다.



기존 그래픽



수정된 그래픽

LOGO COLOR COMBINATION



CHARACTER

제니퍼소프트의 구성원들은 다른 모든 사람들이 그렇듯 저마다 다양한 개성을 가진 사람들이다. 이들의 이야기는 제니퍼 일러스트를 디자인하는데 있어 좋은 소재가 되었다. 제니퍼소프트 구성원들로 개발한 캐릭터들은 제니퍼 스토리를 담은 일러스트에 리얼한 생명력을 더해주기도 한다. 이러한 캐릭터들은 각 구성원들의 명함 또는 브랜딩 경험 디자인과 마케팅을 위한 스토리 영상 등 브랜딩 전반에 다양하게 응용하여 적용할 수 있었다.



IRENE



ANDY



KHALID



NOMIN



ALVIN



ALBERT



CHRIS



CHALSE



CHLOE



DANA



DAVID



JANE



JUSTIN



KEVIN



LECTOM



RYAN



SAM



TAYLOR



SUNNY



YOHA



SUKHWAN OH



GYEONGMI KIM



BYOUNGGYUN PARK



JUHYUN LEE



ANDRI



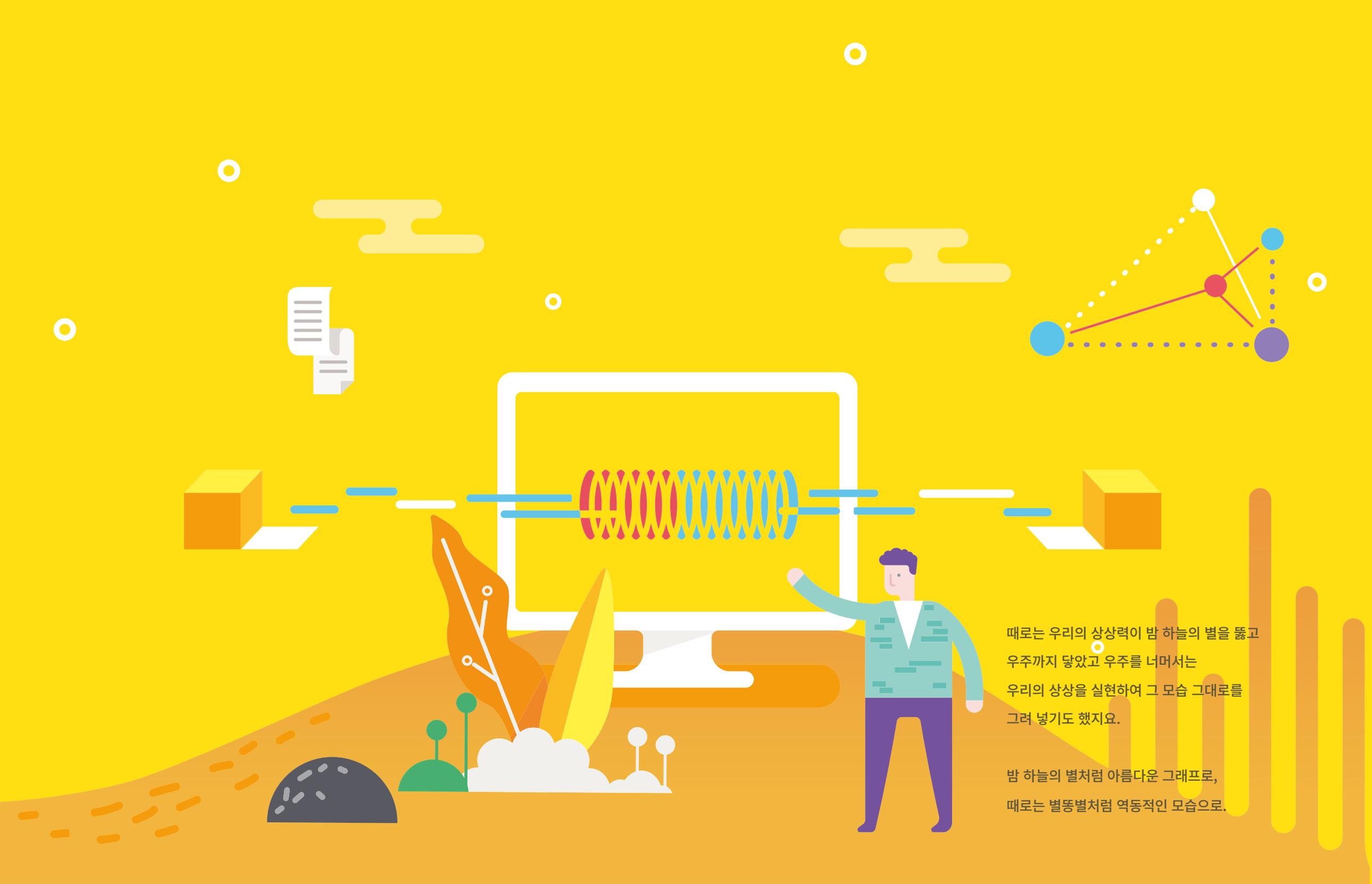
JEONG SUNDEOK



PHILIP







때로는 우리의 상상력이 밤 하늘의 별을 뚫고
우주까지 닿았고 우주를 너머서는
우리의 상상을 실현하여 그 모습 그대로를
그려 넣기도 했지요.

밤 하늘의 별처럼 아름다운 그래프로,
때로는 별뿔뿔처럼 역동적인 모습으로.



좀 더 쉽게,
좀 더 멋지게,
좀 더 사용하고 싶게,

늘 봐야 하는 것이라면 좀

재밌으면 어떨까?

좀 아름다워도 좋지 않아?

그렇게 우리는 늘 상상하고 실현합니다.



자유는 책임이다.
그래서 대부분의 사람들은 자유를 두려워 한다.
- 버나드쇼

하지만

"Better late than Never"
하지 않는 것보다 늦었지만 하는 것이 낫다.

우리가 생각하는

성공은 결과이지 목적은 아니다.
- G. 블로레르

그러니 우리

함께 내일을 만들어 나가자,
과거에 연연하지 말고..
- 스티브 잡스

제니퍼소프트인이여

탐험하라, 꿈꾸라, 발견하라.
- 마크트웨인

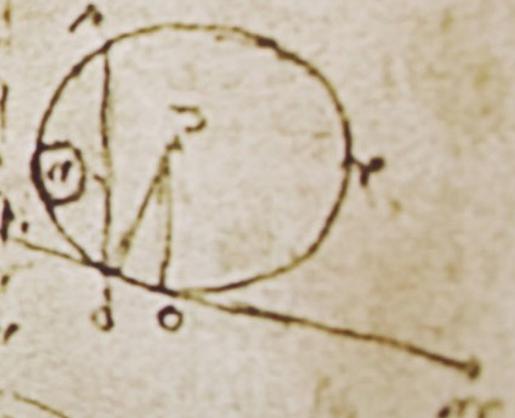




Handwritten notes in the upper left corner, partially obscured by the main drawing.



Handwritten notes in the middle right section, below the curved structure drawing.



Handwritten notes in the bottom right corner, below the smaller circular drawing.

Handwritten notes in the bottom center, below the main drawing.



제니퍼소프트는 실험중입니다.

JENIFFER STORY BOOK

더불어 살아가는 삶에서

'사유'란 하지 않아도 상관없는 '권리'가 아니라 반드시 수행해야만 할 '의무'이다.

- 한나 아렌트