

산업 벤치마크 리포트

2026 개발자 온보딩 벤치마크

하루 만에 배포하는 팀과 한 달을 헤매는 팀은 무엇이 다른가
— 412개 엔지니어링 조직을 측정했다.

이하은

노스윈드랩스 개발자 리서치 총괄

412개 엔지니어링 조직 설문과 190만 건의 온보딩 이벤트(2025년 1~4분기) 기반.

2026 에디션

© 2026 노스원드랩스. 모든 권리 보유.

이 리포트는 정보 제공 목적으로만 제공됩니다. 수치는 집계·익명화되었으며 개별 조직은 식별되지 않습니다. 과거 성과가 미래 결과를 보장하지 않습니다.

License. 이 PDF는 원본 그대로 공유할 수 있습니다. 개별 도표나 그림의 재사용은 노스원드랩스 출처 표기가 필요합니다.

Contents

01	30일의 격차	6
02	상위 10%는 무엇을 하는가	8
03	첫 주 플레이북	11

핵심 요약

412개 조직 데이터가 가리키는 결론은 하나다. 온보딩 속도는 사람의 실력이 아니라 시스템 설계에서 갈린다.

01 최초 커밋까지 중간값 9일, 하위 10%는 31일 — 격차는 실력이 아닌 시스템

02 지연의 대부분은 문서가 아니라 '사람을 기다리는 시간'에서 발생

03 상위 10%의 네 가지 공통 습관은 문화가 아니라 복제 가능한 기계적 절차

04 네 습관 도입 시 중간값 9일 → 2일 미만, 1년 뒤에도 유지

이 연구에 대하여

노스윈드랩스는 엔지니어링 팀이 도구를 도입하는 방식을 연구합니다. 이 리포트는 412개 조직 설문과 2025년 한 해 동안 수집한 190만 건의 익명 온보딩 이벤트를 바탕으로 작성되었습니다.

- 412개 엔지니어링 조직 설문(12명 ~ 4,000명 이상)
- 190만 건의 온보딩 이벤트를 익명 텔레메트리로 분석
- 동료 검증을 거친 방법론, 모든 주장에 출처 명시
- 특정 벤더에 종속되지 않은 교차 도구 데이터셋

METHODOLOGY

최초 커밋까지의 시간은 계정 생성부터 첫 머지된 PR까지로 측정합니다. 백분위수는 조직별로 계산한 뒤 규모 편향을 제거하기 위해 집계했습니다. 전체 데이터셋과 쿼리 정의는 요청 시 제공합니다.

1부 · 문제

CHAPTER 1

30일의 격차

모든 엔지니어링 리더는 자기 팀의 온보딩이 "꽤 괜찮다"고 믿는다. 데이터는 그렇지 않다고 말한다. 412개 조직에서 최초 커밋까지의 시간을 측정했더니, 분포는 완만한 곡선이 아니라 절벽이었다.

중간값을 보면 신규 엔지니어는 입사 **9일째**에 첫 풀 리퀘스트를 머지했다. 상위 10%는 **첫날**에 해냈다. 하위 10%는 **31일**이 걸렸다. 코드 한 줄을 내보내기도 전에 꼬박 한 달치 급여가 나간 셈이다.

최초 머지 PR, 하위 10%

31일

이 격차는 실력의 문제가 아니다. 같은 엔지니어를 상위 10% 조직에 넣으면 하루 만에 배포한다. 변수는 그 사람이 아니라, 그가 들어간 시스템이다.

시간은 실제로 어디서 새는가

온보딩 과정을 계측한 결과, 지연은 리더들이 예상하는 곳이 아니라 세 지점에 집중되어 있었다.

하위 10% 단계별 지연 (일)

접근 권한·계정		6일
로컬 환경 빌드		9일
첫 업무 착수		14일

9

중간값 첫 커밋

31

하위 10%

1

상위 10%

팀들은 문서에 집착한다. 하지만 병목은 거의 문서가 아니었다. 병목은 사람을 기다리는 일이었다.

패턴은 일관됐다. 느린 팀이 느린 이유는 신규 입사자가 **다른 사람에게 막혀 있기** 때문이다. 권한을 주는 관리자, 빌드를 설명하는 시니어, 업무를 배정하는 리더. 빠른 팀은 이 사람들을 임계 경로에서 걷어냈다.

하나만 측정한다면

딱 하나만 측정한다면, "계정 생성"부터 "앱이 실행되는 첫 환경"까지 걸린 시간을 측정하라. 우리 데이터에서 이 수치는 그 어떤 설문 문항보다 전체 온보딩 시간을 잘 예측했다.

2부 · 패턴

CHAPTER 2

상위 10%는 무엇을 하는가

온

보딩이 빠른 조직은 네 가지 습관을 공유한다. 어느 것도 문화 구호가 아니다. 전부 기계적이고, 어떤 팀이든 따라 할 수 있다.

이 장의 핵심

- 빠른 팀은 임계 경로에서 '사람 의존성'을 제거한다
- 네 가지 습관은 문화가 아니라 복제 가능한 절차다
- 효과는 구조에서 오므로 1년 뒤에도 유지된다

네 가지 움직임

- 1 모든 것을 미리 준비한다.** 권한·저장소·도구를 입사일 이전에, 오피 서명 시점에 자동으로 부여한다. 첫날 요청하는 게 아니다.
- 2 한 명령이면 앱이 뜬다.** 스크립트 하나가 클론·설치·시드·부팅을 끝낸다. 명령이 하나를 넘어가면 결국 썩고 누군가를 막는다.
- 3 진짜 첫 업무가 미리 정해져 있다.** 범위가 잡힌 머지 가능한 이슈가 대기 중이며, 온보딩 버디가 일주일 전에 골라 둔다. "둘러보고 알아서 찾기"는 없다.
- 4 마감이 있는 버디.** 한 명의 지정된 사람이 신규 입사자의 첫 주를 책임지고, 그의 최초 PR까지 시간으로 평가받는다.

효과는 복리로 쌓인다. 각 움직임은 임계 경로에서 사람 의존성을 하나씩 제거하는데, 우리가 본 지연은 거의 언제나 사람이 사람을 기다리는 사슬이었다.

각 움직임의 숫자

원 커맨드 셋업

7배

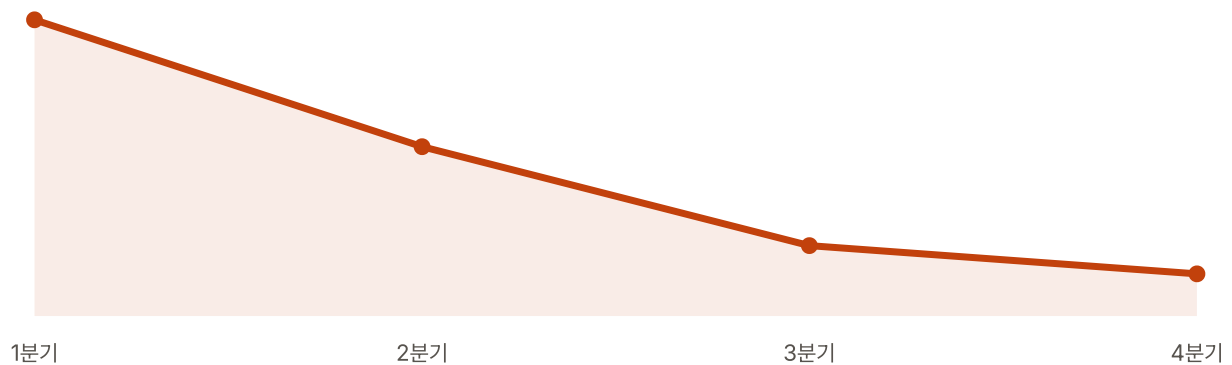
멀티 스텝 README 대비 앱 실행까지 빠름

미리 정한 첫 업무

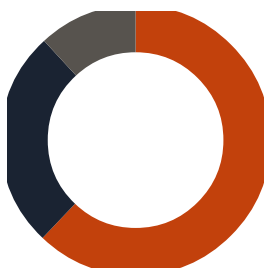
4.2일

의미 있는 첫 커밋 전까지 절약

분기별 온보딩 중간값 (일)



하위 10% 지연의 구성



- 사람 대기 62%
- 환경 빌드 26%
- 기타 12%

네 움직임을 모두 도입한 팀은 최초 커밋까지의 중간값을 9일에서 2일 미만으로 압축했다. 개선은 지속됐다. 1년 뒤 다시 측정해도 수치가 유지됐는데, 이 움직임들이 동기가 아니라 구조이기 때문이다.

사례 · 60명 규모 핀테크

이 회사는 중간값 21일을 두고 “복잡한 도메인 지식” 탓을 했다. 우리가 과정을 계측해 보니, 그 21일 중 16일이 VPN 접근과 망가진 로컬 빌드를 기다리는 시간이었다. 권한을 미리 부여하고 원 커맨드 부트스트랩을 작성하자, 한 분기 만에 중간값이 **3일**로 떨어졌다. 도메인 복잡도는 그대로였다.

조직 규모를 막론하고 교훈은 반복된다. **병목은 일이 아니라 기다림이다.**

3부 · 해법

CHAPTER 3

첫 주 플레이북

플

랫폼 팀도, 예산도 필요 없다. 필요한 건 임계 경로에서 사람을 순서대로 걷어내는 것뿐이며, 오늘 당장 시작할 수 있다. 아래는 진단 후 팀에 건네는 체크리스트다.

입사일 이전

- ✓ 권한 부여를 첫날이 아닌 오퍼 서명 시점에 자동 실행
- ✓ 저장소·계정·라이선스를 미리 생성
- ✓ 머지 가능한 첫 업무를 골라 범위를 잡기
- ✓ 지정 버디를 배정하고 1:1 일정을 캘린더에 등록

첫날

- ✓ 신규 입사자가 한 명령으로 로컬에서 앱이 도는 것을 확인
- ✓ 첫 업무가 이미 트래커에 배정되어 있음
- ✓ 버디가 첫 커밋까지 페어링한 뒤 손을 뗀

첫 주

- ✓ 2일 차까지 첫 PR 머지(반드시 측정)
- ✓ 30분 넘게 잡아먹은 모든 병목을 버디가 기록
- ✓ 기록된 병목은 전부 부트스트랩 스크립트의 수정 사항으로

스스로 낮는 구조로 만들기

빠른 팀이 계속 빠른 이유는 피드백 루프다. 신규 입사자가 부딪힌 모든 병목이 영구적인 수정으로 바뀐다. 부트스트랩 스크립트는 오직 좋아지기만 한다.

가장 좋은 온보딩 문서는 신규 입사자가 읽는 위키 페이지가 아니라, 그가 실행하는 스크립트다.

30일 전환 로드맵

도입 타임라인

1주차

온보딩 퍼널 계측 — 계정 생성부터 앱 실행까지 시간 측정

2주차

권한 사전 부여 자동화, 원 커맨드 부트스트랩 초안

1개월

첫 업무 사전 배정 + 버디 제도 시범 운영

1분기

병목 로그 → 부트스트랩 수정 루프 정착, 중간값 재측정

“측정을 시작한 첫 주에 진짜 병목이 도메인이 아니라 VPN 대기라는 게 드러났습니다. 3주 만에 중간값이 3분의 1로 줄었어요.”

김도현 · 60명 규모 핀테크 CTO

자주 묻는 질문

Q 팀이 작아도 효과가 있나요?

규모와 무관합니다. 오히려 작은 팀일수록 한 명의 대기가 전체를 막아 효과가 더 큼니다.

Q 플랫폼 팀이 없으면요?

필요 없습니다. 부트스트랩 스크립트 하나와 권한 사전 부여만으로 대부분의 지연이 사라집니다.

우리 팀 진단 워크시트

지난 입사자의 계정 생성 → 앱 실행까지 걸린 시간(시간 단위)

첫 PR 머지까지 걸린 일수

가장 오래 막혔던 지점 한 가지

이번 주에 없앨 대기 하나

여기서 시작하라

다음 입사자를 정하라. 계정 생성부터 앱 실행까지 걸린 시간을 재라. 세 명만 추적해도 이 단 하나의 숫자가 어떤 만족도 설문보다 많은 것을 알려주며, 이 목록에서 가장 빨리 개선할 수 있는 항목이다.

기다림을 없애면, 30일의 격차도 함께 사라진다.

우리 팀을 진단해 보세요

노스윈드랩스는 20분 무료 온보딩 진단을 제공하고, 이 수치들과 비교해
우리 팀의 위치를 알려드립니다.

진단 예약하기 →

northwindlabs.example/audit research@northwindlabs.example