

정대욱 | 프로젝트 매니저

Memos are better than your Memories!

기록이 기억을 이긴다! 기록하는 것을 중요하게 생각하고, 다양한 사람들과 협업하며 소통하는 법을 배우고, 문제를 해결해본 경험이 있는 프로젝트 매니저 정대욱입니다.



연락처

이메일 a2ricky2493@gmail.com

휴대폰 010-3780-2493

학력

경희대학교 컴퓨터공학과 (학사)

재학기간. 2018.03 ~ 2025.02 (졸업예정)

학점 3.34 / 4.5

어학 성적

OPIc : AL (Advanced Low)

소개

프론트엔드 개발자 출신의 프로젝트 매니저입니다.

중고 물품 위탁 판매 앱 기획, 야놀자 앱 개선 프로젝트, 숙박업주들을 위한 쿠폰 발급 어드민을 기획하고 개발한 경험이 있습니다.

빠른 문제 정의, 세운 가설에 대한 검증, 사용성 테스트를 통한 개선, 사용자 친화적인 프로젝트를 위한 노력을 중요하게 생각합니다.

프로젝트를 진행하며 문제 정의가 왜 중요한지를 알게 되었습니다. 빠른 문제 정의가 없는 프로젝트는 사용자에게 정확하고 번뜩이는 가치를 전달할 수 없다는 것을 깨달았습니다. 중고 물품 처리 서비스 '씩쓰리'를 기획하며 기존 유저 저니에서 사용자의 페인 포인트가 무엇인지를 파악하고 그 문제를 해결하기 위한 솔루션을 도출한 경험이 있습니다.

사용성 테스트를 진행하며 제가 세운 가설이 항상 맞지 않다는 것을 깨달았습니다. 사용자가 기획자가 예상한대로 움직이지 않는다는 것을 알 수 있었고, 세운 가설을 사용성 테스트와 같은 도구로 검증하는 것이 얼마나 중요한지를 알게 되었습니다. 실제로 '씩쓰리'의 프로토타입을 제작하여 **사용성 테스트를 진행하고, 서비스를 개선한 경험**이 있습니다.

프론트엔드 개발자 출신으로 **개발자들과 소통**에 능합니다. 실제로 숙박업주들을 위한 쿠폰 발급 백오피스 서비스 '빨리잡아! 쿠폰센터'를 기획하고 개발자들과 팀을 이뤄 개발자들과 협업을 진행한 경험이 있습니다. 개발 과정에서 생긴 이슈들을 소통을 통해 해결한 경험이 있고, 같이 일한 개발자들에게 기능 명세서와 화면 설계서의 명확함과 꼼꼼함에 대해 좋은 평가를 받은 경험이 있습니다. 블록체인 스타트업 프론트엔드 개발자로 근무하며 웹, 앱 서비스를 배포한 경험이 있습니다. 기획뿐만 아니라 개발, 배포에 대한 이해도가 높은 것을 강점으로 생각하고, 그 과정에서 생기는 문제들을 해결한 경험이 있습니다.

정말 다양한 사람들을 공적, 사적으로 만나며 사람의 성향을 잘 파악하고, 그 성향에 맞는 맞춤형 소통을 할 수 있습니다. (주) 패스트캠퍼스에서 진행한 야놀자 PM 부트캠프 1기 과정을 수강하며 16명의 팀원으로 이루어져 있는 팀의 리더를 맡고, **갈등을 조율한 경험**이 있습니다. PM 팀원 뿐만 아니라 개발자 팀원들도 저에게 많이 영감을 받았다고 말해주실 정도로 팀원들에게 좋은 평을 받은 경험이 있습니다. 한 팀원은 면접에서 가장 기억에 남는 동료가 누군지 묻는 질문에 저를 꼽았다는 말을 해주었습니다.

도전하는 것을 두려워하지 않고, 기존에 해오던 것을 바꾸는 데 두려움이 없습니다. 좋은 아이디어가 생기면 이전 작업에 대한 매몰 비용을 아까워하지 않고 바꿉니다.

경력

(주) 이큐비알홀딩스

WEB3의 대중화를 선도하는 블록체인 스타트업

Whisper MSG : 토큰 송금, 결제 기능, 궁극적으로 안전한 메신저

(인턴)

프론트엔드 개발자

2023.01 ~ 2023.06 (6개월)

React, Javascript

ReactNative

Git

GitHub

- drawNFT
 - 사용자의 그림을 NFT로 발행하는 서비스
 - 기획, 디자인 및 개발
- Twelve Animals NFT
 - 사용자의 사주를 이미지화하여 NFT로 발행하는 서비스
 - 네이버, 카카오 OAuth 로그인 기능 개발
 - 제주 푸드 앤 와인 페스티벌 출품
 - [유튜브 영상 링크](#)
- Whisper Payment Gateway 기능 구현
 - 토큰을 통해 결제하는 기능
 - [유튜브 영상 링크](#)

“개발자 경력을 통한 프로젝트 기획 및 개발 경험”

- 블록체인 스타트업에서 웹, 앱 서비스의 기획, 개발 경험이 있습니다. 6개월간 프론트엔드 개발자로 일하면서 기획자 없이 1인 프로젝트인 drawNFT를 개발한 경험이 있습니다.
- Twelve Animals NFT라는 사주를 담은 NFT 발급 웹앱 서비스를 개발하였습니다. 기획자, 디자이너와의 협업과 프로젝트의 기획, 디자인, 배포를 포함한 0 to 1 개발 경험이 있습니다. 실제로 제주 푸드 앤 와인 페스티벌에 출품하여, 사용자에게 선보인 경험이 있습니다. [유튜브 영상 링크](#)

“배포 문제 해결 경험”

- Twelve Animals NFT 프로젝트를 진행하면서, 개발자로서 배포 문제를 해결한 경험이 있습니다. 배포 전 로컬에서 http로 작성되어있던 API 호스트 주소가 배포 후 제대로 동작하지 않는 문제 상황을 겪었습니다. 인프라 팀과의 협업을 통해 API 호스트 주소를 https로 변경해 문제를 해결한 경험이 있습니다.

“임기응변”

- 프로젝트 진행 과정에서 시연 날짜가 일주일 앞당겨져 당장 다음 날 시연을 할 수 있게끔 개발해야 하는 상황을 직면한 적 있습니다. 그 상황에서 할 수 있는 최선이 무엇인지 판단하고, 동료 개발자에게 도움을 요청해 간단한 업무를 분담하였습니다. 복잡한 서버 연결을 생략하고 프론트엔드에서 기능이 돌아가는 것처럼 만들어서 해당 상황을 해결한 경험이 있습니다. 다양한 문제 상황을 겪고, 그에 맞는 현실적인 해결책을 제시하여 해결한 경험이 있습니다.

“효율적인 업무 프로세스에 대한 갈망”

- 기획자, PO와의 협업 당시 기획을 컨펌하는 절차가 제대로 되지 않아 일을 비효율적으로 하게 된 경험이 있습니다. 규모가 작았던 스타트업이었던 만큼 기획자가 PO의 컨펌 없이 기획을 저에게 전달해주어서 개발이 완료된 상황에서 PO의 요청으로 기획이 수정되고, 개발을 다시하는 상황을 겪었습니다.
- 제가 기획자가 된다면 더 효율적인 업무 프로세스를 수립하고, 명확한 요구사항을 개발자 및 유관 부서 팀원들에게 전달할 수 있겠다는 생각이 들어 프로젝트 매니저로 희망 직무를 변경하게 되었습니다.

경험

(주) 패스트캠퍼스 야놀자 PM 부트캠프 1기

(부트캠프 수료)

PM 과정

2023.08 ~ 2024.01 (6개월)

Figma

Notion

Slack

ProtoPie

Softtr

- 싹쓰리
 - 중고 물품 처리 앱 서비스
 - 팀 리더
 - 기획
 - 문제 정의
 - 와이어프레임 작성
 - 디자인
 - 랜딩 페이지 제작 ([링크](#))
 - 사용성 테스트 ([프로토타입 링크](#))
- 야놀자 앱 개선 프로젝트
 - 숙소 이용 일시 오선택 방지
 - 기획
 - 문제 정의
 - 와이어프레임 작성
 - 디자인
 - A/B 테스트
 - 사용성 테스트 ([프로토타입 링크](#))
- 기업 연계 프로젝트 (야놀자)
 - 빨리잡아! 쿠폰센터
 - 숙박업주들을 위한 자체 쿠폰 발급 어드민 웹 서비스
 - 팀 리더
 - 기획
 - 문제 정의
 - 와이어프레임 작성
 - 화면설계서, PRD 작성
 - 디자인 (디자이너 협업)
 - 프로젝트 관리
 - 일정 관리 및 협업
 - 개발
 - 서버 개발
 - 프론트엔드 개발

“실무에 가까운 프로젝트 경험”

- **고객의 불만과 회사의 요구사항의 충돌을 해결한** 경험이 있습니다. 숙박업주 자체 쿠폰 발급 어드민 프로젝트에서 고객(숙박업주)의 불만은 ‘값비싼 광고료를 통한 쿠폰 발급’이었고, 회사의 요구사항은 ‘캐시 충전을 통한 쿠폰 발급’이었습니다.
- 포기할 수 없는 두 가치가 충돌하는 상황에서 PM의 권한으로 쿠폰 가격을 내릴 수는 없었습니다. 기획적으로 고객들의 불만을 완화할 수 있는 방법이 무엇일지를 고민하고, 대시보드에 쿠폰 발급 시의 숙소 매출을 강조하는 차트를 추가함으로써 두 마리 토끼를 모두 잡을 수 있었습니다.

“바로 개발이 가능할 정도로 명확한 기능 명세서, 화면 설계서”

- 개발자로서의 경험을 살려, 개발자들이 되묻지 않아도 되는 기능 명세서, 화면 설계서를 제작하는 능력이 있습니다.

A. 서비스 제목 텍스트 (최상단)

- **빨리잡아! 쿠폰센터** 서비스 제목을 텍스트로 표시합니다.

B. 이메일 입력창 (A. 하단)

1. 이메일을 입력창이 있습니다. (placeholder: 이메일 입력)

a. 예러 메시지

- i. 이메일 입력창을 클릭하여 focus가 되고 나서, 이메일을 입력하지 않고 다른 영역을 클릭하거나, tap을 눌러서 이메일 입력창의 focus가 해제됐을 경우 인풋 칸 하단 좌측에 아래 메시지 표시

1. **이메일을 입력하세요**

- ii. 이메일 입력창에 이메일 형식에 맞지 않는 텍스트 값이 입력되었을 경우 하단 좌측에 아래 메시지 표시 (이메일 형식 조건은 미니 프로젝트와 동일하게 책정)

1. **유효한 이메일 주소를 입력하세요**

b. 해당 내용은 빨리잡아! (미니 프로젝트) 로그인 화면 비밀번호 입력창과 동일하게 구현합니다.

C. 비밀번호 입력창 (B. 하단)

1. 비밀번호를 입력창이 있습니다. (placeholder: 비밀번호 입력)

a. 비밀번호 입력창 내부 우측에 눈 표시를 만들어서 클릭 시 입력된 비밀번호 내용이 표시되게 하고, 다시 클릭 시 비밀번호 내용이 표시되지 않게 합니다.

b. 예러 메시지

- i. 비밀번호 입력창을 클릭하여 focus가 되고 나서, 비밀번호를 입력하지 않고 다른 영역을 클릭하거나, tap을 눌러서 이메일 입력창의 focus가 해제됐을 경우 하단 좌측에 아래 메시지 표시

1. **비밀번호를 입력하세요**

c. 해당 내용은 빨리잡아! (미니 프로젝트) 로그인 화면 비밀번호 입력창과 동일하게 구현합니다.

- 로그인 기능만 하더라도 로그인 시 어떤 상황에서 어떤 오류 메시지를 표시해야 할지, 어떤 시점에 아이디, 비밀번호 입력 창을 빨간색으로 표시해야 할지 등을 구체적으로 기능 명세서에 작성한 경험이 있습니다.

- 화면 설계서도 어느 부분이 sticky 영역인지, 어느 부분이 항상 고정되어야 하고 어느 부분이 부분 스크롤이 되어야 하는지를 명확하게 명시하여 프로젝트 종료 후 개발자들에게 호평을 받은 경험이 있습니다.

“개발 경력을 통한 개발자들과의 원활한 소통”



- 개발 경력을 살려 API, multipartfile/form-data 등 개발 지식이 없다면 이해하기 힘든 개발자들의 언어를 이해하고, 소통할 수 있었습니다.
- 개발자들이 직면한 문제 중 하나가 제가 개발자일 때 해결한 적이 있는 문제여서, 그 부분에 대해서 해결책을 제시하고 도움을 준 경험이 있습니다.

“명확하고 오해의 소지가 없는 정보 전달”

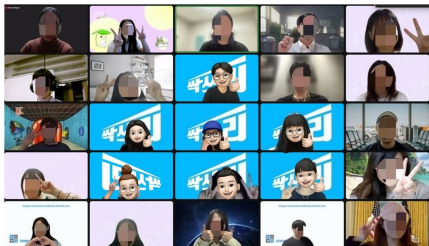
- PM 부트캠프에서 두 번의 팀 리더를 맡으며, 수많은 온라인 회의를 진행한 경험이 있습니다. 리더로서 제가 가장 신경 썼던 부분은, 정보에 대한 모든 팀원의 동일한 이해였습니다. 회의에서 팀원이 의견을 낼 때, 모든 팀원의 동일한 이해를 돕기 위해 의견을 이해하기 쉬운 워딩으로 바꿔 다시 말하고 확인하는 과정을 거쳤고, 그를 통해 다양한 부서의 팀원들이 특정 정보에 대해 동일하게 이해하도록 하였습니다.
- 회의록 양식을 만들고 작성하여 확인할 수 있도록 하였습니다. 이를 통해 일을 두 번 하게 되는 상황을 방지할 수 있었습니다. 전 팀원이 다 있는 회의에서 굳이 결정하지 않아도 되는 사안들이 논의되어 회의가 길어질 것 같은 경우에는 관련 팀끼리 다시 논의해서 알려달라고 지시한 경험이 있습니다.

“갈등 해결”

- 어드민 기획 당시 기획자 5명, 개발자 10명, 디자이너 1명, 총 16명으로 구성된 팀의 리더를 맡으며 갈등을 해결한 경험이 있습니다.
- 디자이너가 1명밖에 없어서 업무가 과중한 상황에서, 모든 팀이 디자이너를 재촉하면서 디자이너와 타팀간의 갈등이 발생했습니다. 이와 같은 상황을 전체 회의에서 디자이너분의 업무가 과중하니 조금 늦어지더라도 이해해주고 각 팀이 디자인 없이 할 수 있는 일들을 먼저 해달라고 요청하면서 해결하였습니다. 따로 디자이너와 단둘이 상담을 하며 어려움을 들어주고, 제가 낸 아이디어를 중간 발표 당시 디자이너의 아이디어라고 치켜세워주며 갈등을 해결하고 업무가 과중한 팀원을 챙긴 경험이 있습니다.

“발표 능력”

- 세 번의 프로젝트에서 두 번 팀 리더를 맡아 발표를 진행하며, 두 번 모두 최우수 프로젝트로 선정된 경험이 있습니다. 팀원들의 능력이 출중한 면도 있었지만, 발표를 통해 팀의 결과물을 가감없이 보여줌으로써 최우수 프로젝트로 선정되도록 이끌었습니다.



- 온라인 발표를 진행하며 카메라 뒤의 배경도 바꿔 모두의 눈에 더 잘 띄게 한 경험이 있고, 다음 발표부터는 모두가 저희 팀을 따라 배경을 바꾼 경험이 있습니다.
- 좋은 결과물을 내더라도 그 결과물을 어떻게 대중들에게 전달하고, 어떻게 어필하는지가 중요하다고 생각합니다. 별 것 아닌 것 같아 보이는 센스 있는 요소를 통해, 결과물에 가산점을 조금 얹어줄 수 있는 능력이 있습니다.

- 발표 능력을 인정 받아 우수 수료생 자격으로 IT 컨퍼런스의 강연자로 강연을 진행한 경험이 있습니다.
 - [유투브 링크](#)



해당 경력 기술서는 역량을 위주로 작성하였습니다.
프로젝트 상세 내용은 포트폴리오에서 확인 부탁드립니다!