

정대욱 | 서비스 기획자

Memos are better than your Memories!

기록이 기억을 이긴다! 기록하는 것을 중요하게 생각하고, 다양한 사람들과 협업하며 소통하는 법을 배우고, 문제를 해결해본 경험이 있는 서비스 기획자 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

소개

프론트엔드 개발자 출신의 서비스 기획자입니다.

사용자 서비스(중고 물품 처리 서비스) 기획, 기존 서비스(야놀자) 개선 및 고도화, 숙박업주들을 위한 쿠폰 발급 백오피스를 기획하고 개발한 경험이 있습니다.

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

프로젝트를 진행하며 문제 정의가 왜 중요한지를 알게 되었습니다. 빠른 문제 정의가 없는 프로덕트는 사용자에게 정확하고 번득이는 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 '쌩쓰리'의 프로토타입을 제작하여 사용성 테스트를 진행하고, 서비스를 개선한 경험이 있습니다.

프론트엔드 개발자 출신으로 개발자들과 소통에 능합니다. 실제로 숙박업주들을 위한 쿠폰 발급 백오피스 서비스 '빨리잡아! 쿠폰센터'를 기획하고 개발자들과 팀을 이뤄 개발자들과 협업을 진행한 경험이 있습니다. 개발 과정에서 생긴 이슈들을 개발자들과의 소통을 통해 해결한 경험이 있고, 같이 일한 개발자들에게 기획서와 화면 설계서의 명확함과 꼼꼼함에 대해 좋은 평가를 받은 경험이 있습니다. 블록체인 스타트업 프론트엔드 개발 인턴으로 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 경험이 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 동료로 저를 꼽았다는 말을 해주었습니다.

도전하는 것을 두려워하지 않고, 무엇인가를 바꾸는 것을 두려워하지 않습니다. 좋은 아이디어가 생기면 이전 작업에 대한 매몰 비용을 아까워하지 않고 바꿉니다.

경력

(주) 이큐비알홀딩스

WEB3의 대중화를 선도하는 블록체인 스타트업

위스퍼 : 토큰 송금, 결제 기능, 궁극적으로 안전한 메신저

(인턴)

프론트엔드 개발자

2023.01 ~ 2023.07 (6개월)

React, Javascript

ReactNative

- drawNFT
 - 사용자의 그림을 NFT로 발행하는 서비스
 - 기획, 디자인 및 개발
- Twelve Animals NFT
 - 사용자의 사주를 이미지화하여 NFT로 발행하는 서비스
 - 제주 푸드 앤 와인 페스티벌 출품
- Whisper Payment Gateway 기능 구현
 - 토큰을 통해 결제하는 기능

경험

(주) 패스트캠퍼스 야놀자 PM 부트캠프 1기

(부트캠프 수료)

PM 과정

2023.08 ~ 2024.01 (6개월)

Figma

- 싹쓰리
 - 중고 물품 처리 서비스
 - 기획
 - 문제 정의
 - 와이어프레임 작성
 - 디자인
 - 랜딩 페이지 제작
 - 사용성 테스트
- 야놀자 개선 프로젝트
 - 숙소 이용 일시 오선택 방지
 - 기획
 - 문제 정의
 - 와이어프레임 작성
 - 디자인
 - A/B 테스트
- 빨리잡아! 쿠폰센터
 - 숙박업주들을 위한 자체 쿠폰 발급 백오피스 서비스
 - 기획
 - 문제 정의
 - 와이어프레임 작성
 - 화면설계서, PRD 작성
 - 디자인 (디자이너 협업)
 - 프로젝트 관리
 - 일정 관리 및 협업
 - 개발
 - 서버 개발
 - 프론트엔드 개발