IT Service Proposal

SKN Ai 2team 정없정

멘토: 김동언 / 강사: 민지환

팀: 고유림 권오셈 신원영 전욱진

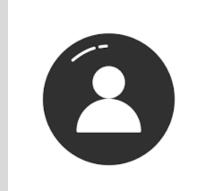


[12] 문제정의 / 시장조사

미당 서비스 입안 / 기획

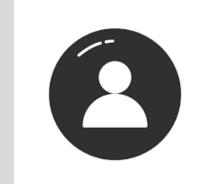


팀 소개 및 업무 분배



고유림

Front-end



권오셈

LLM / Back-end



신원영

Back-end



전욱진

Design / Planning

프로젝트 Work Breakdown Structure

| 단계 | 산출물 구분 | 12월 3주차 (W1) | 12월 4주차 (W2) | 12월 5주차 (W3) | 1월 1주차 (W4) | 1월 2주차 (W5 | 1월 3주차 (W6) | 1월 4주차 (W7) | 1월 5주차 (W8) |
|-------------|----------------------|--------------|--------------|--------------|-------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| 데이터 수집 및 저장 | 요구사항 정의서(초안) | 2024.12.13 | | | | | | | |
| | 프로젝트 기획서 | | 2024.12.20 | | | | | | |
| | 데이터 수집 | | | 2024.12.27 | | | | | |
| | 데이터 조회 프로그램 | | | | 2024.01.03 | | | | |
| | 데이터 베이스 설계 문서 | | | | 2024.01.03 | | | | |
| | 시나리오 설계서 | | | | 2024.01.03 | | | | |
| 데이터 전처리 | 인공지능 데이터 전처리 결과서 | | | | | 2024.01.10 | | | |
| | 인공지능 학습 결과서 | | | | | 2024.01.10 | | | |
| | 학습된 인공지능 모델 | | | | | 2024.01.10 | | | |
| 모델링 및 평가 | 수집된 데이터 및 데이터 전처리 문서 | | | | | 2024.01.10 | | | |
| | 시스템 아키텍처 | | | | | | 2024.01.17 | | |
| | LLM 활용 소프트웨어 | | | | | | 2024.01.17 | | |
| | 테스트 계획 및 결과 보고서 | | | | | | 2024.01.17 | | |
| 모델 배포 | 요구사항 정의서 | | | | | | | 2024.01.24 | |
| | 화면 설계서 | | | | | | | 2024.01.24 | |
| | 개발된 LLM 연동 웹 어플리케이션 | | | | | | | 2024.01.24 | |
| | 시스템 구성도 | | | | | | | 2024.01.24 | |
| | 테스트 계획 및 결과 보고서 | | | | | | | 2024.01.24 | |
| 발표 | 프로젝트 소스코드 | | | | | | | | 2024.01.31 |
| | 최종 소스코드 깃허브 업로드 | | | | | | | | 2024.01.31 |
| | 발표 PPT 제출 | | | | | | | | 2024.02.03 |
| | 시연 영상 | | | | | | | | 2024.02.03 |
| | PT 발표 및 심사 | | | | | | | | 2024.02.04 |



명시된 텍스트에서 다양한 정보를 유추하며 의뢰 기업에 적합한 인재를 추천하는 헤드헌터

소개 / About Me

신규 쇼핑앱의 IOS 개발을 맡아 상품 정보 및 결제 등 주요 기능을 개발(총 3년 6개월) 100만 다운로드 및 앱스토어 피처드 다수 선정, 앱스토어 출시 관리 및 장애 이슈 대응 경험 인앱 및 PG사 결제 시스템 연동 경험, 광고 SDK 적용 및 관리자툴 개발 경험(RubyOnRails)

경력 및 프로젝트

ABC Inc

2020.3 ~ 2023.9

iOS Developer / 대리

- 쇼핑몰 iOS앱 개박 및 유영 2021 3 ~ 2023 0
 - 초기 개발부터 담당하여 앱스토어 100만 다운로드 달성

신용카드 걸세, 구매내역 확인, 상품 수선 큐레이션, 상바구니 등 수요 쇼핑 기능 개발 Swift 개발언어를 사용하고 플랫디자인 스타일을 적용하여 다수 앱스토어 피처드 선정

• 통합 포인트 서비스 앱 개발 및 운영 2020.3 ~ 2021.3

모바일 웬을 Objective-C 기반이 iOS 네이터브 앤으로 전화

컨텐츠 로딩 속도 50% 향상 및 UX 개선으로 재방문율 120% 달성

서버개발자와 협업하여 포인트 조회/쿠폰/이벤트/제휴사 등의 신규 기능 개발

AESTAR

2019.10 ~ 2020.2

개발 인턴

· 모바일 게임 결제 및 광고 SDK 적용개발

Unity 기바이 모바일 게임에 iOS Android 결제 및 과고 SDK 등은 저요

결제 및 광고 운영을 위한 어드민 툴 개발(Ruby On Rails)

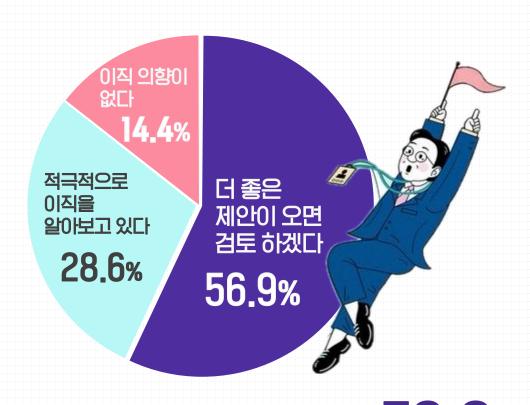
협업 경험과 성과 풍부 프로젝트 리드 경험 검증 필요

인턴 시절 경험이라 기여도 불투명

평생 직장에서 평생직업의 시대로 전환 이직 보편화에 역량을 시험 받는 헤드 헌터



컨택부터 채용까지 평균 66일



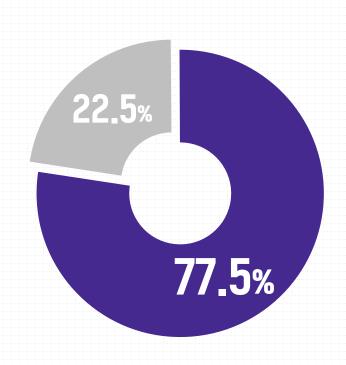
잠재적으로 이직을 생각하는 직장인의 56.9%

헤드 헌터는 어떤 업무를 수행하는가

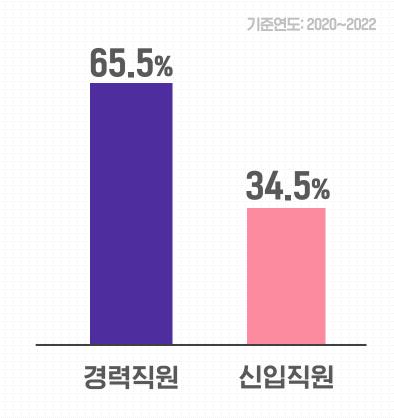


- 기업이 원하는 인재와 인재의 커리어를 적절히 매칭해 성과 창출하는 능력
- 기업의 복잡한 요구사항으로 인한 서류 작업 시간 증가(서류당 검토에 12분 소요)
- 이직 보편화로 전반적인 업무량 증가
- 단순 매칭을 넘어 지속적인 네트워킹 필요

이직의 보편화, 기업의 경력직 선호 따라 헤드헌팅 시장의 확장은 가속화 될 것으로 판단







최근 경력채용, 신입채용 규모의 2배

온 ·오프라인 통합으로 점차 확장될 헤드헌팅 시장



국내 시장 규모

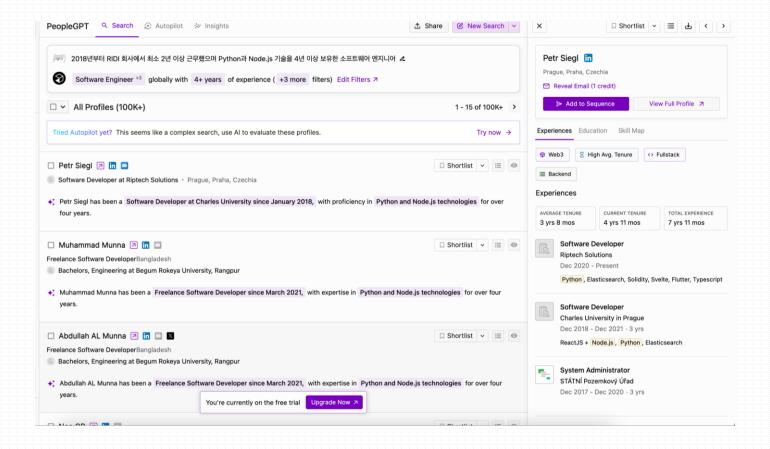
기준연도: 2022년



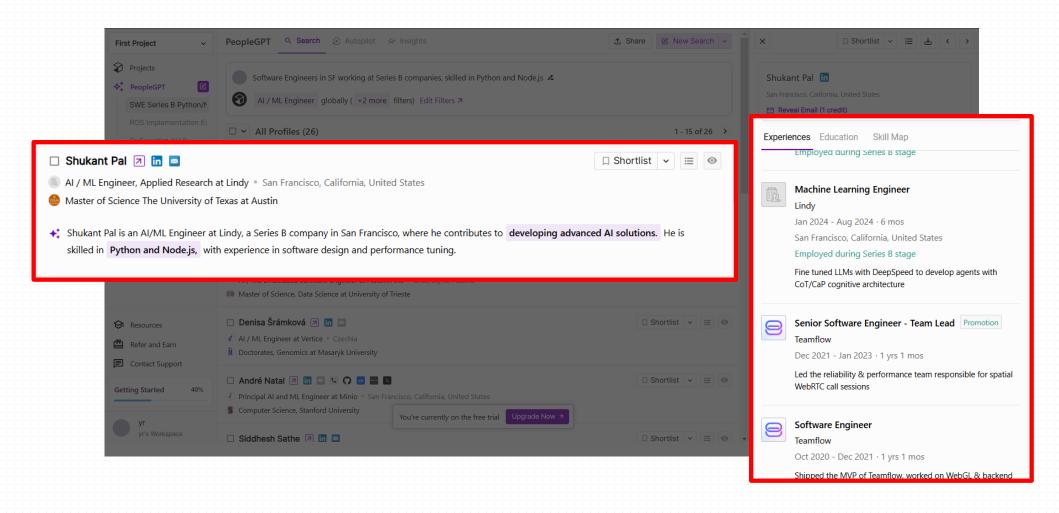
전세계 시장 규모 및 예측

기준통화: USD

원하는 역량을 갖춘 인재를 AI가 정리, 추천해주는 People GPT



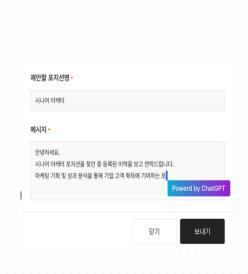
한국어 미지원과 불분명한 리스팅 순서 이력서 요약은 해주나 요약 출처 확인불가



450만 유저풀을 앞세운 리멤버 채용 솔루션



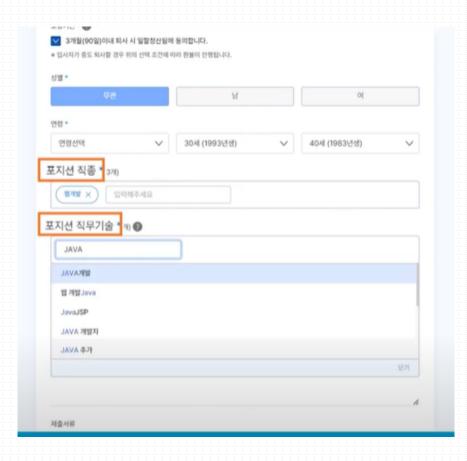




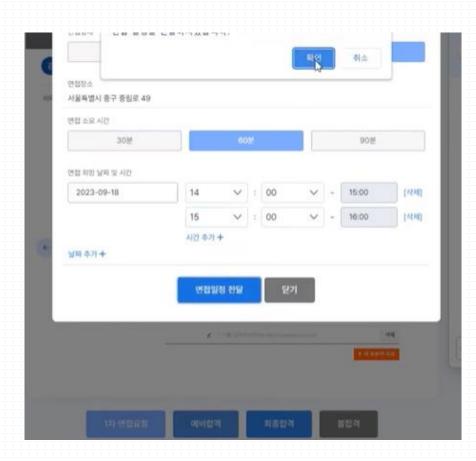
인재검색, 공고, 헤드헌팅 3채널 활용

AI가 인재추천부터 인재 컨택까지 보조

헤드헌터 업무 프로세스 전반을 보조하는 셜록N

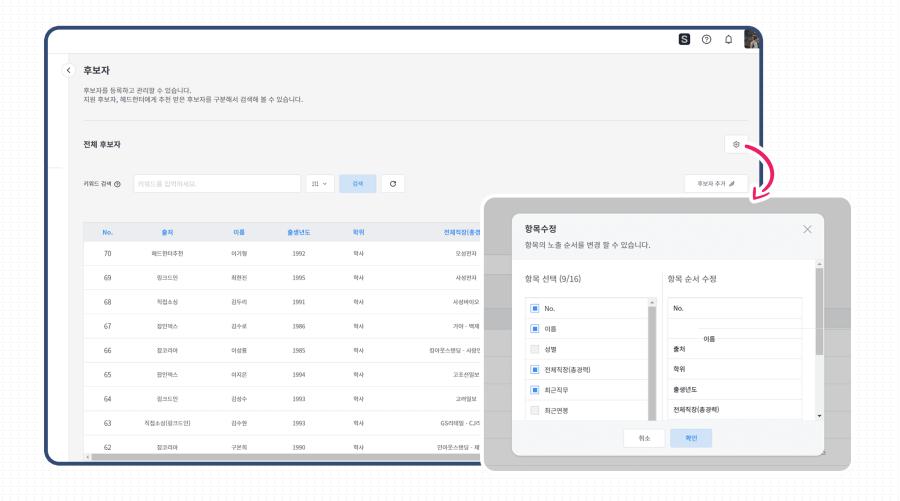


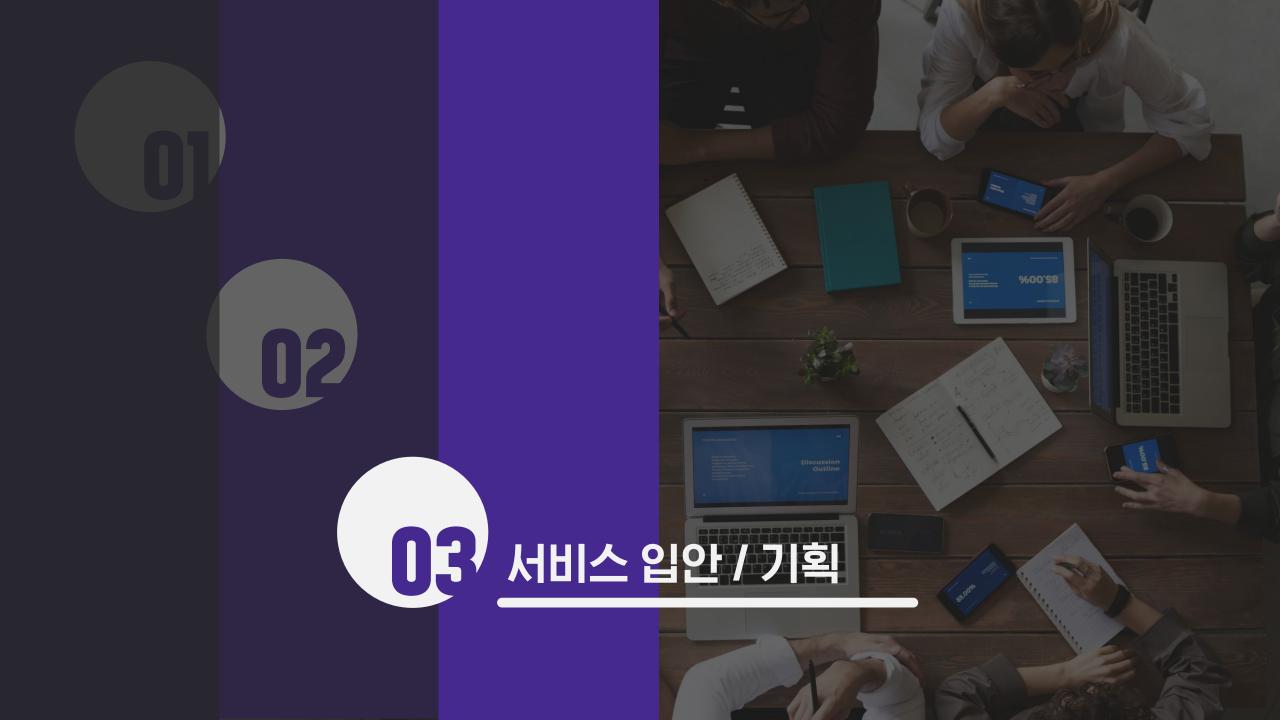
의뢰 등록 및 후보자 확인 기능



후보자 면접 일정 조율 기능

헤드헌터용 DB서비스 업체 '잡인덱스' AI서비스 미연계의 소매형 ERP





헤드헌터 맞춤형 데이터 솔루션







서류업무 리소스 절약 적합한 인재 매칭

고객 신뢰도 향상

수익 확보를 위한 비즈니스 모델



- 인재 추천까지 24~48시간 이내 (인크루트: 20시간 이내, 리멤버: 7일이내)
- DB 규모에 따라 Lite, Basic, Expert 로 구분하여 구독 모델 구상
- Basic \$50으로 설정 시 Basic 유저 기준
 10만 MAU 목표

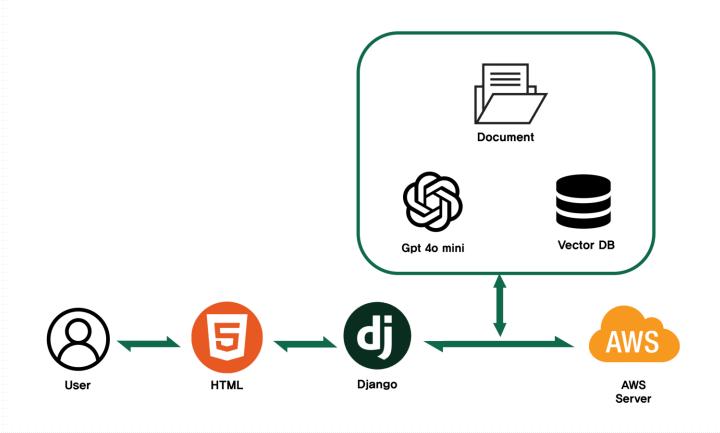
기능 구현에 필요한 기술적 스택



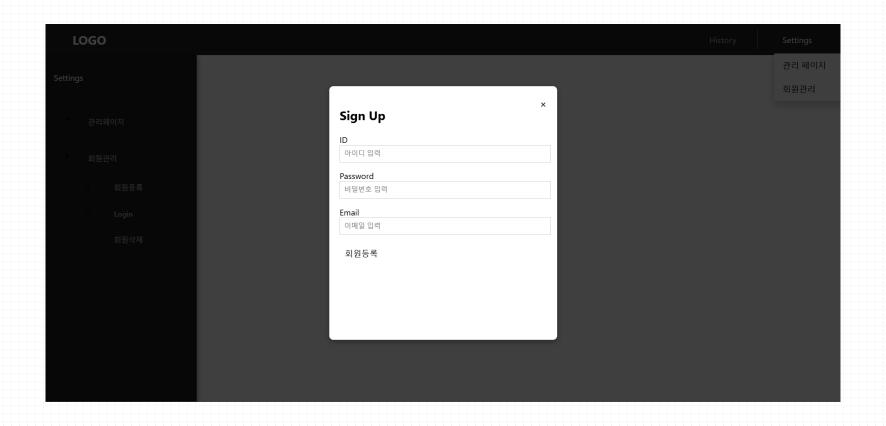




기능 구현 시 예상 아키텍처



B2B에 맞는 기능 추가 및 비즈니스 환경 리서치



외부 유입이 불가 해야 하는 인트라넷 특성 고려, 사원등록 기능 관리자 계정에 부여

개인의 개성이 담긴 이력서 양식들을 템플릿화 이에 맞춰 LLM 모델 구축을 위한 Feature Engineering

