

POKOPANG

한 붓 그리기 방식으로 손가락을 떼지 않고
같은 색상의 블록을 최대한 길고 빠르게 연결하는 퍼즐 게임

DURATION

2022.02~2022.08
2023.08~

ROLE

프로젝트 매니지먼트 / 게임 개발 관리 / 전략기획 / BM기획
운영 및 마케팅 / 데이터 분석 / CS / 번역

TOOL

JIRA, Slack, Confluence, Tableau, Powerpoint, Excel

Profile



고운정

Unjeong Go

생년월일 1996.08.04

연락처 010-3931-8369

E-mail goujwa@gmail.com

주소 부산광역시 남구 유엔평화로 22

학력 사항

2016.03~2020.02 (졸업)

동서대학교

- 일본어 학과(본)
- 글로벌 경영학과 (복)

보유 스킬

1. 언어

- JLPT N1
- TOEIC 730
- J-TEST 904
- JPT 935

3. MS 오피스

- Powerpoint
- Excel
- Word

2. 협업툴

- JIRA
- Slack
- Confluence

4. 기타

- Adobe Photoshop
- HTML5
- CSS3

경력 사항

2022.02~ 재직중

트리노드

- 소속: 라이브실 PM팀
- 주요 업무

1. 프로젝트 매니지먼트

- a. 방향성 설정 및 마일스톤 관리
- b. 라이브 서비스 운영
- c. 전략 기획 및 BM 기획
- d. 데이터 분석

3. 게임 개발 관리

- a. 빌드 개발 스케줄 설정 및 관리
- b. 신규 스펙 법무 검토

2021.06~2021.12 (6개월)

지오택

- 소속: 재팬팀
- 주요 업무

1. goo10 JP 운영

- a. 쇼핑몰 운영
- b. 시장 조사
- c. 프로모션 관리

2. 재고 관리

- a. 제품 발주 및 입고

POKOPANG

게임의 PM으로 참여하여 게임의 전반적인 운영과 전략 수립 및 BM 기획을 진행하였고, CS 및 데이터 분석을 담당한 프로젝트입니다.

목차

1 업무 경험

2 주요 성과

- 주요 성과 1 (프로젝트 매니지먼트)
- 주요 성과 2 (BM 기획을 통한 매출 증대)
- 주요 성과 3 (게임 개발 관리)
- 주요 성과 4 (아이돌 컨셉 운영 이벤트 제안 및 실시)

Chapter.1

업무 경험

업무 경험 개요

게임의 PM으로 참여하여 게임의 전반적인 운영과 전략 수립 및 BM 기획을 진행하였고, CS 및 데이터 분석을 담당한 프로젝트입니다.

협업 부서

퍼블리셔 (LY)
기획팀, 테크팀 (클라이언트, 서버),
아트팀 (원화, 애니메이션), 데이터분석팀

업무 경험

프로젝트 매니지먼트

기여도 90%

PM으로서 프로젝트가 나아가야 할 방향성을 설정하고, 방향성대로 나아갈 수 있도록 프로젝트와 프로젝트의 협업 부서의 담당자들을 관리하였습니다.

게임 개발 관리

기여도 70%

빌드 스펙의 법무 검토부터 시작하여, 개발 일정 및 검증, 릴리즈 일정을 설정하였습니다. 설정한 일정에 맞게 릴리즈 및 업데이트 될 수 있도록 프로젝트를 관리하였습니다.

전략기획

기여도 90%

게임의 방향성에 맞는 콘텐츠와 개선이 필요한 내용을 기획자와 협업하여 기획 및 개선하고, 실제로 게임에 도입하였습니다.

BM기획

기여도 80%

게임 내 콘텐츠와 각 세그먼트별 유저를 분석하여, 해당 콘텐츠와 유저에 맞는 BM을 기획하였습니다. 또한, 상품 관련 법무 검토 진행 및 코드 발급 업무를 진행하였으며, 실제로 게임에 도입하였습니다.

라이브 서비스 운영

기여도 90%

유저들이 게임을 원활하게 즐길 수 있도록, 적절히 이벤트 스케줄을 배치하고, 라이브 서비스를 운영하였습니다. 또한, 게임이 원활하게 서비스 될 수 있도록 유저 리뷰를 살펴본 후 개선을 진행하였으며, 라이브 이슈 발생 시, 신속하게 수정 대응하여 유저들의 플레이에 차질이 없도록 하였습니다.

업무 경험

마케팅 기획

기여도 50%

이벤트나 컨셉에 맞는 OA, SNS 마케팅을 기획하고,
해당 마케팅 시책을 실시하여, 유저 유입에 기여하였습니다.

데이터 분석

기여도 80%

유저 지표 및 매출 지표 관련하여 데이터를 분석하여,
KPI에 어느정도 도달하였는지 확인하였습니다.
또한, 데이터 분석가와 협업하여 프로젝트에 개선이 필요한
부분을 추출하고, 전략을 기획하였습니다.

CS

기여도 30%

장애 발생 및 고객 문의에 대하여 개발사에서 확인 필요한 건에
대해 조사 및 퍼블리셔와 개발자의 브릿지 역할을 하여, 장애를
해소 및 문의 답변을 진행하였습니다.

Chapter.2

주요 성과

담당 업무 개요

게임의 PM으로 참여하여 게임의 전반적인 운영과 전략 수립 및 BM 기획을 진행하였고, CS 및 데이터 분석을 담당한 프로젝트입니다.

협업 부서

퍼블리셔 (LY)
기획팀, 테크팀 (클라이언트, 서버),
아트팀 (원화, 애니메이션), 데이터분석팀

프로젝트 매니지먼트 2023.08~

개요

기여도

100%

연도별로 프로젝트가 나아가야 할 방향성과 목표를 설정하고, 프로젝트 멤버들과 동기화하여, 프로젝트가 올바른 방향으로 나아갈 수 있도록 프로젝트와 멤버들을 관리하였습니다.
또한, 매년, 매분기 별로 회고 및 동기화 미팅을 진행하여 협업 팀마다 좋았던 점, 아쉬웠던 점, 개선하고 싶은 점을 회고할 수 있는 자리를 마련하고, 매출 지표 등을 공유하여, 프로젝트 멤버들이 프로젝트에 대한 이해도를 높일 수 있도록 하였습니다.

업무 진행 내용

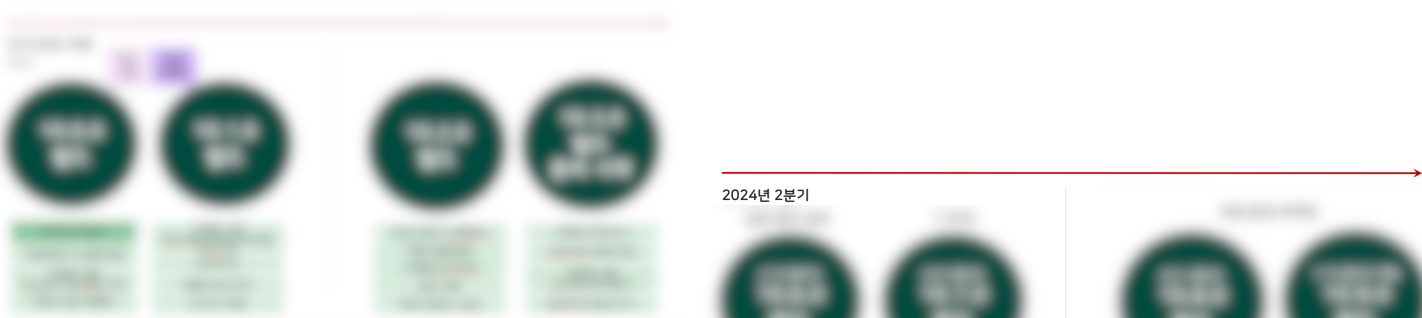
- 1. 연도별 방향성 및 목표 수립
- 2. 방향성에 따른 분기별 목표 설정
- 3. 인적 자원 관리
- 4. 방향성 및 목표 수립을 위한 데이터 분석

주요 성과

- 1. 데이터 분석을 통한 인사이트 도출
- 2. 협업을 통한 커뮤니케이션 능력

결과물

01. 2023년 회고



2024년 목표



BM기획을 통한 매출 증대 2023.09~

개요

기여도

90%

각 이벤트에 맞춘 상품과 신규 상품을 제안 및 구성하여 판매를 진행하였습니다.
이벤트의 보상 밸런스나 지급 캐릭터와의 밸런스를 고려하였고, 또한, 가격 면에서도 다양한 가격대로 구성하였으며,
유저 세그먼트에 따른 상품을 구성하였습니다.
그 후 상품에 대한 분석을 진행하여, 상품을 최적화하고 매출 유지 및 증대에 기여하였습니다.

업무 진행 내용

1. BM 기획
2. 법무 검토 의뢰 (퍼블리셔)
3. 상품 ID 및 코드 발급 의뢰
4. 텍스트 번역 및 아트팀과 협업
5. 상품 판매 후 분석을 통한 상품 최적화

주요 성과

1. 데이터 분석을 통한 인사이트 도출
2. 협업을 통한 커뮤니케이션 능력
3. 일본 디지털 상품 판매법 관련 지식 습득

결과물



게임 개발 관리 2023.09~

개요

기여도



30%

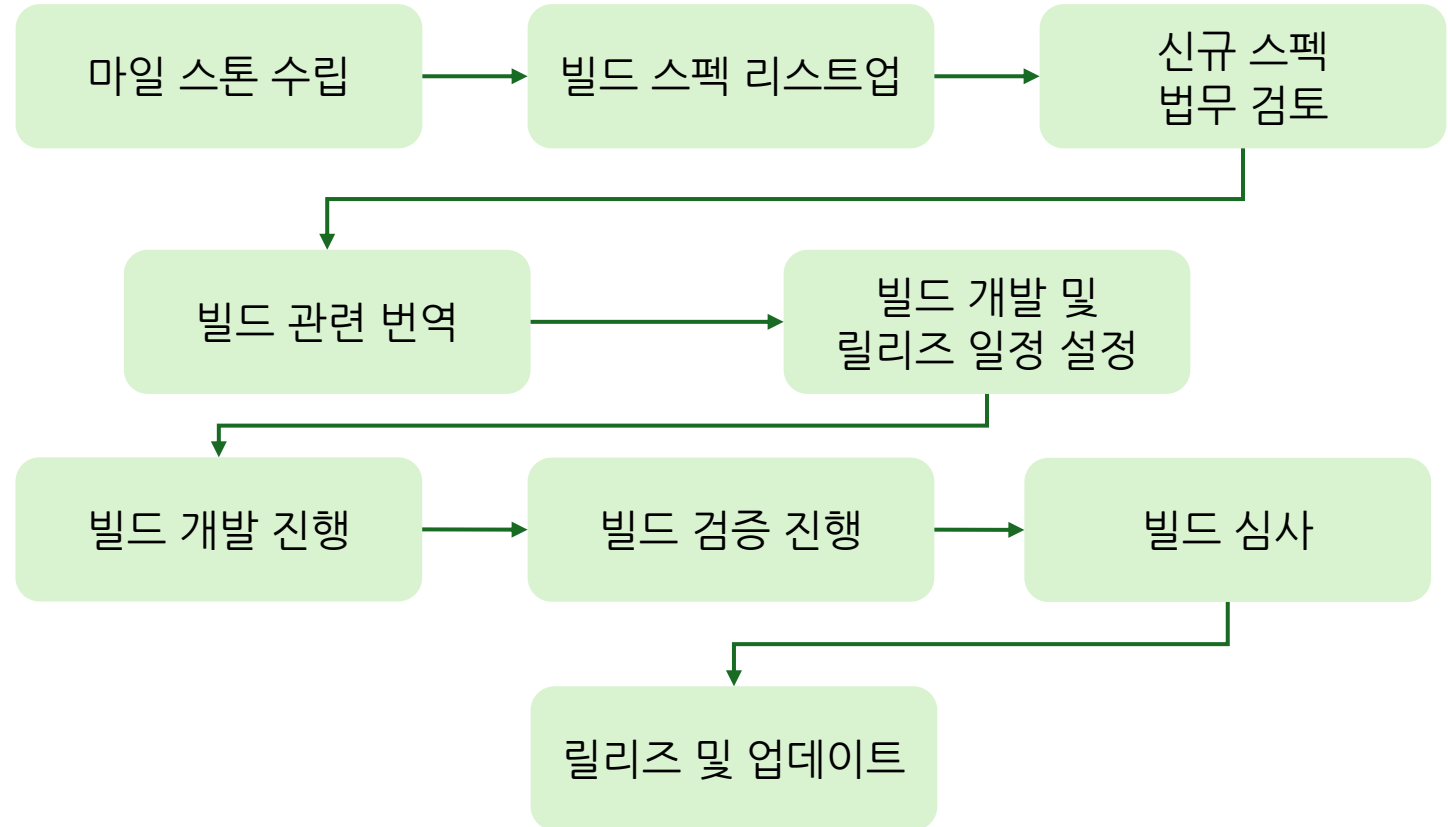
게임의 방향성과 맞는 마일 스톤을 수립하고 빌드 스펙을 리스트업 하였습니다. 또한, 신규 스펙에 대하여 일본에서 법적으로 문제가 없는지 법무 검토를 의뢰하고, 문제가 있을 경우, 기획자, 디렉터와 함께 법적으로 문제가 없도록 수정하여, 출시가 가능하도록 하였습니다. 빌드 스펙에 알맞은 빌드 개발 일정 및 릴리즈 일정을 설정하고, 개발 및 검증에 차질이 없도록 관리하여, 설정한 릴리즈 및 업데이트 일자에 맞춰 문제 없이 업무를 진행하였습니다.

업무 진행 내용

1. 마일스톤 수립 및 우선순위에 따른 스펙 리스트업
2. 신규 스펙 및 상품 법무 검토 요청 (퍼블리셔)
3. 빌드에 포함되는 내용 관련 언어 번역
4. 빌드 개발 및 검증, 릴리즈 일정 작성
5. 검증 환경에서 검증 진행 중 발생한 이슈 관련 대응 및 관리

주요 성과

1. 협업을 통한 커뮤니케이션 능력
2. 게임 개발 프로세스에 대한 지식 습득
3. 일본 게임 관련 법무 지식 습득



아이돌 컨셉 운영 이벤트 제안 및 실시 2024.02~2024.04

개요

기여도

50%

만우절을 맞이하여 실사와 아이돌 컨셉으로 이벤트를 진행하게 되어, 그에 맞게 인기투표 운영 이벤트를 제안 및 실시하였습니다. 아트팀의 디자이너에게 이벤트에 필요한 이미지 제작을 제안하였고, 퍼블리셔 측에 이벤트 진행 목적 및 설정 요청을 하여, 성공적으로 운영 이벤트가 실시 되었습니다.

업무 진행 순서

1. 제안서 작성
2. 라인 메신저에서 해당 기능 설정이 가능한지 퍼블리셔에게 확인
3. 아트 관련 부서와 미팅을 진행하여 의도 전달 및 이미지 제작 제안
4. 제작 완료 후 퍼블리셔에게 이미지와 제안서 전달
5. 이벤트 실시
6. 개최 후 결과 확인 및 내부 공유

주요 성과

1. 협업을 통한 커뮤니케이션 능력
2. 라인 메신저 기능에 대한 이해
3. 유저의 참여에 대한 지표 공유를 통한 내부 동기부여

결과물



エイプリルフールリッチメニュー設定提案



ボタンを押すとキャラクターの画像がOAにおくられる
例)Aを押すとキャラクターAの画像など

감사합니다.